

**Unterausschuss Neue Medien (22) \***  
**Wortprotokoll**  
**10. Sitzung**

**Berlin, den 26.04.2007, 15:30 Uhr**  
**Sitzungsort: Paul-Löbe-Haus**  
**10557 Berlin, Konrad-Adenauer-Str. 1**  
**Sitzungssaal: E 300**

**Vorsitz: Christoph Pries, MdB**

**TAGESORDNUNG:**

**Einziges Tagesordnungspunkt:**

Öffentliches Expertengespräch zum Thema "Jugendmedienschutz und gewalthaltige Computerspiele"

---

\* Redaktionell überarbeitete Bandabschrift

**Anwesenheitsliste\***

**Mitglieder des Ausschusses**

Ordentliche Mitglieder des Ausschusses

Stellv. Mitglieder des Ausschusses

**CDU/CSU**

Bär, Dorothee  
Mißfelder, Philipp  
Wanderwitz, Marco

Grindel, Reinhard

**SPD**

Dörmann, Martin  
Pries, Christoph  
Tauss, Jörg

Gerster, Martin  
Kucharczyk, Jürgen

**FDP**

Otto, Hans-Joachim

Waitz, Christoph

**DIE LINKE.**

Bisky, Lothar, Dr.

**B90/GRUENE**

Bettin, Grietje

Mitglieder anderer Ausschüsse:

Sitte, Petra  
Golze, Diana  
Schneider, Volker  
Gehring, Kai  
Griese, Kerstin  
Weinberg, Marcus  
Noll, Michaela

---

\*) Der Urschrift des Protokolls ist die Liste der Unterschriften beigegefügt.

**Bundesregierung**

Sommerlatte

BKM

**Bundesrat**

Krause  
Effert  
Häckel  
Baumeister

LV Mecklenburg Vorpommern  
LV Nordrhein-Westfalen  
LV Hessen  
LV Sachsen-Anhalt

**Fraktionen und Gruppen**

Scheele  
Kollbeck  
Otto  
Janich  
Zimmermann  
Becker-Schwering  
Graß

DIE LINKE.  
SPD  
DIE LINKE.  
CDU/CSU  
FDP  
FDP  
SPD

**Vorsitzender:** Meine sehr geehrten Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen. Ich heiÙe Sie sehr herzlich zur 10. Sitzung des Unterausschusses Neue Medien willkommen. Heute geht es in unserem Expertengespräch um Jugendmedienschutz und gewalthaltige Computerspiele. Ich freue mich sehr über die große Resonanz unseres Expertengesprächs an einem Tag, an dem sich zufällig die schrecklichen Ereignisse von Erfurt zum fünften Mal jähren.

Im Vorfeld der heutigen Veranstaltung wurde auf [www.mitmischen.de](http://www.mitmischen.de), dem Jugendforum des Deutschen Bundestages, das Thema Computerspiele einige Tage lang diskutiert. Eine Auswertung der Diskussion und damit eine Meinungsumfrage unter denjenigen, die diese Spiele nicht nur aus der Theorie kennen, liegt dem Unterausschuss vor.

Ich möchte damit in die Tagesordnung einsteigen und Ihnen zur Kenntnis geben, dass der Tagesordnungspunkt 2: „Weiterentwicklung des Adressraums im Internet“, nach einer Vereinbarung der Oben verschoben wird. Wir können uns also gleich dem Tagesordnungspunkt 1 – unserem Expertengespräch – zuwenden.

Ich heiÙe unsere sechs Experten willkommen. Das sind: Frau Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), Herr Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, Herr Prof. Dr. Hartmut Warkus, Leiter des Zentrums für Medien und Kommunikation der Universität Leipzig, Herr Mike Cosse, stellvertretender Vorsitzender Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM), Herr Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie Herr Stephan Brechtmann, Vorstandssprecher des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Es wurde vereinbart, dass zum Einstieg in das Thema eine kurze Präsentation aktueller PC-Spiele erfolgen soll, damit wir, die wir sicherlich nicht alle aus eigener Erfahrung so genannte Killerspiele kennen, einen Eindruck davon gewinnen, worüber wir heute überhaupt reden. Da ein Teil der Präsentation für Personen unter 18 Jahren nicht zugelassen ist, muss ich diejenigen unter Ihnen, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, bitten, den Saal für einige Minuten zu verlassen. Ich hoffe, das ist damit auch geschehen.

Die Spiele „Der Pate“ sowie „GTA San Andreas“ wird uns Herr Prof. Pfeiffer vorführen. Dafür sind vier Minuten vorgesehen. Herr Professor Pfeiffer, bitte.

**Prof. Dr. Christian Pfeiffer (Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.):** Bei „GTA San Andreas“ geht es um einen Gangster, der in einer ihm bis dahin fremden Stadt durch aggressives Verhalten in der Hierarchie seiner Gruppe nach oben steigt. Beim zweiten Spiel geht es um Schutzgelderpressung. In der Gebrauchsanweisung zu dem Spiel gibt die Herstellerfirma an: „Sollten Sie neben einem verletzten Gegner stehen, erscheint gelegentlich eine ‚Exekutieren‘-Meldung. Drücken Sie in diesem Fall V, die Taste 8, um Ihren Kontrahenten zu erlösen. Drücken Sie X oder halten Sie den linken und rechten Analogstick, um Ihren Gegner zu erdrosseln. Naht das Ende Ihres Kontrahenten, töten Sie ihn oder gewähren Sie ihm eine letzte Galgenfrist. Dank des Präzisionsmodus können Sie nämlich nicht lebenswichtige Schwachpunkte Ihres Gegners anvisieren.“

Dadurch lebt er lange genug, um Ihnen zu erzählen, was er weiß.“ Außerdem werden Sie in diesem Spiel eine Szene sehen, die dem Spieler 35.000 \$ Extrabonuspunkte bringt, wenn es ihm gelingt, jemanden auf besonders brutale Art und Weise zu verbrennen.

*Es folgt die Präsentation eines Zusammchnitts von Szenen aus dem Computerspiel „GTA San Andreas“*

Das Spiel, das ich gerade gezeigt habe, ist ab 16 Jahren freigegeben. Es war auf Platz 4 der Hitliste 10-jähriger Jungs, die wir 25 Spiele ankreuzen ließen, die sie am liebsten spielen. Das zweite Spiel, „Der Pate“, ist ab 18 Jahren freigegeben.

*Es folgt die Präsentation eines Zusammchnitts von Szenen aus dem Computerspiel „Der Pate“*

**Vorsitzender:** Danke, Herr Prof. Pfeiffer. Die Jugendlichen – so es denn welche gab, die den Raum verlassen haben – können jetzt wieder hereinkommen.

Meine Damen und Herren, auch der Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware bat um Gelegenheit für eine kurze Präsentation zu dem Thema. Es geht um Jugendschutz und Technik. Die Präsentation erfolgt durch Herrn Wolters, Geschäftsführer des BIU. Bitte schön.

**Olaf Wolters (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., BIU):** Ich präsentiere Ihnen heute Alterseinstellungen, die man auf der aktuellen X-Box-Konsole vornehmen kann. Wenn man Alterskennzeichnungen durchführt – und das macht die Industrie seit 1994 – dann stellt sich am Ende die Frage, ob man noch mehr machen kann, als im Handel lediglich die Alterskennzeichen zu kontrollieren. Die Industrie hat eine technische Lösung gefunden. Sie hat auf der aktuellen Konsolengeneration und bei dem Betriebssystem ein Alterskennzeichnungssystem implementiert. Damit wird den Nutzern die Möglichkeit geboten, die digital auf dem Spiel hinterlegte Alterskennzeichnung zu kontrollieren. Das läuft über ein Menü ab. Ich demonstriere das ganz kurz, indem ich verschiedene Spiele einlege und eine Altersbarriere einstelle. Es wird dann sichtbar, was man in technischer Hinsicht machen muss, um sicherzustellen, dass bei den verschiedenen Nutzerprofilen die entsprechenden Alterskennzeichen eingehalten werden.

*Es folgt die Demonstration der Alterskennung und Anlage von Nutzerprofilen auf einer aktuellen Spielkonsole*

Man kann sich – wie gesagt – über das Menü entsprechend einloggen. Man kann für die Nutzer verschiedene Profile anlegen und für jedes Nutzerprofil eine Alterseinstellung vornehmen. Beispielsweise für Kinder. Ich logge jetzt einfach mal „12“ ein und speichere das entsprechend ab. Lege ich ein Spiel ein, welches zum Beispiel die Alterskennzeichnung „ohne Altersbeschränkung“ hat, so sollte man das Spiel ohne Probleme spielen können.

*Es folgt die Demonstration der Alterskennung und Anlage eines Nutzerprofils auf einer aktuellen Spielkonsole*

Ich lege nun noch ein anderes Spiel ein, nämlich ein 18er.

*Es folgt die Demonstration der Alterskennung und Anlage eines Nutzerprofils auf einer aktuellen Spielkonsole*

Sie sehen dann quasi die Standardabfrage. Die Passworteingabe funktioniert dadurch, dass man auf dem Controller verschiedene Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge drückt. Bei der aktuellen Nintendo-Konsole beispielsweise funktioniert die Alterseinstellung über ein Menü, in das man ein Passwort eingeben muss. Dabei handelt es sich um eine Tastenkombination, die man drückt, um entsprechend freigeschaltet zu werden. Was passiert, wenn wir ein Spiel einlegen, das kein USK-Alterskennzeichen erhalten hat und als Importversion vorliegt? Dazu haben wir auch ein Spiel mitgebracht. Das Problem wird so gelöst, dass im Rahmen der Startroutine immer nach dem USK-Kennzeichen gesucht wird, das digital auf dem Datenträger hinterlegt ist. Wird es nicht gefunden, wird es automatisch als 18er erkannt und damit das Jugendschutzsystem aktiviert.

*Es folgt die Demonstration der Alterskennung und Anlage von Nutzerprofilen auf einer aktuellen Spielkonsole*

Wenn man in der falschen Reihenfolge oder ein gänzlich falsches Passwort eingibt, dann erscheint im Endeffekt wieder ein Bildschirm, und man muss so lange drücken, bis man die richtige Kombination eingegeben hat oder der Versuch wird abgebrochen.

*Es folgt die Demonstration der Alterskennung und Anlage von Nutzerprofilen auf einer aktuellen Spielkonsole*

Ich kann es ja mal freischalten und dann wird es abgespielt. Das kann man – wie gesagt – für verschiedene Profile hinterlegen. Man kann für seine Kinder bestimmte Profile hinterlegen und wenn man zwischen den Profilen wechselt, dann muss man auch immer wieder das Passwort von neuem eingeben. Wie bei dem 18er Passwort. Das wird dann bei dem Profilwechsel entsprechend abgebildet. Wenn man die Passwörter ändern will, muss man immer erst das Passwort eingeben oder es gibt eine Standardabfrage, die dann zum Beispiel eine Kontrollfrage implementiert. Insofern ist das System relativ sicher und schwer zu umgehen. Es handelt sich um eine technische Lösung, die Eltern und Erziehungsberechtigten die Möglichkeit bietet, verschiedene Spieler mit unterschiedlichen Profilen auf einer einzigen Plattform spielen zu lassen.

**Vorsitzender:** Gut Herr Wolters, vielen Dank. Dann würde ich vorschlagen, wir steigen in die Diskussion ein. Vorgesehen ist eingangs ein jeweils fünfminütiges Statement unserer Experten. Ich schlage vor, wir gehen der Reihenfolge nach von links nach rechts. Also Herr Brechtmann, Sie haben das Wort.

**Stephan Brechtmann (Vorstandssprecher des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., BIU):** Vielen Dank für die Einladung. Das Videospiel ist ein zu beachtender Teil der Jugend- und Erwachsenenunterhaltung und ein weltweites Phänomen. Es handelt sich dabei vor allem aber auch um eine neue Form des Entertainments. Und gerade neue Formen führen immer dazu, dass sie in der Auseinandersetzung von Unsicherheit geprägt sind. Im konkreten Fall allerdings ist der Umgang mit dem Videospiel auch von Ängsten und Sorgen geprägt. Umso deutlicher möchte ich an dieser Stelle die Gelegenheit nutzen, um zum Ausdruck zu bringen, dass die Chancen des Videospieles im kreativen, kommunikativen, sozialen, ökonomischen und technischen Bereich bedauerlicherweise nur selten genutzt werden. Die aktuelle Diskussion hat die Sorge um Gefährdungen gegenüber den Chancen in ein ziemliches Ungleichgewicht gestellt. Aber um jetzt einer Skepsis vorzubeugen, mir ist heute auch klar, dass wenn wir nur über fünf bis zehn Prozent der Videospiele reden, ich auch gerne Rede und Antwort stehe, um ausschließlich über diesen Bereich zu sprechen. Ich kann zum Ausdruck bringen, dass die Industrie kein Interesse hat, diese Actionspiele unter dem Radar der 90 bzw. 95 Prozent der anderen Spiele durchfliegen zu lassen. Wir haben ein ernsthaftes Interesse, über Jugendschutz zu sprechen. Die technischen Möglichkeiten, die Sie soeben gesehen haben, sind schon vor Jahren implementiert worden, um diesem Jugendschutz zumindest von technischer Seite her gerecht zu werden. Ich wünsche mir aber auch einen Austausch über das Videospiel als Teil der Erwachsenenunterhaltung. Denn in Bereichen wie Film, Buch und Musik wird anstandslos akzeptiert, dass es Erwachsenenunterhaltung gibt; Unterhaltung ausschließlich für Erwachsene. Bisher ist das in die Diskussion über Videospiele noch nicht vorgedrungen. Deshalb hege ich die Hoffnung, dass die heutige Ausschusssitzung vielleicht zumindest einen Teil dazu beitragen kann. Vielen Dank.

**Vorsitzender:** Danke auch Herr Brechtmann. Vor allem danke ich dafür, dass Sie sich wirklich exakt an die fünf Minuten gehalten haben. Herr Prof. Dr. Warkus bitte.

**Prof. Dr. Hartmut Warkus (Leiter des Zentrums für Medien und Kommunikation, Universität Leipzig):** Auch ich bedanke mich zunächst, dass ich hier sein kann. Ich möchte Ihnen keine wissenschaftliche Untersuchung präsentieren, sondern erst einmal etwas zu meiner Person sagen. Ad eins, ich spiele selbst. Das heißt, dass ich das, was Herr Pfeiffer gezeigt hat, auch hätte spielen können. Das hätte aber anders ausgesehen, auch das will ich sagen. Sie hätten vielleicht relativ gelangweilt im Sessel gesessen, denn so prägnant zusammengeschnitten kommen die Dinge im Spiel nicht vor. Soviel dazu. Dann bin ich auch Lehrer von Hause aus. Ich habe Mathematik und Geographie unterrichtet. Und deshalb ist das, was ich Ihnen sagen möchte, vielleicht etwas mehr von diesem Blickwinkel geprägt.

Die Diskussion um Gewalt in den Medien ist nicht allzu neu in Deutschland. Man hat sich in den 50er Jahren im Bundestag mit „der Sünderin“ befasst. Dann in den 80er Jahren kamen im Fernsehen einige Dinge auf, mit denen man sich intensiv befasste. Und heute sind es eben Computerspiele. Das Erfreuliche ist, dass man ein Augenmerk auf die Dinge richtet. Ein wenig überrascht mich die Art und Weise, wie man das macht. Ich denke, wenn man Computerspiele einschätzen will, sollte man das mit einem gewissen Hintergrundwissen tun. Und das fehlt mir bei Erwachsenen absolut. Das heißt, wir

haben heute nicht so sehr das Problem der Spiele, die irgendetwas mit Kindern tun, sondern wir haben heute das Problem, dass Kinder und vor allen Dingen Heranwachsende spielen. Das Problem besteht darin, dass wir Erwachsene das nicht mehr verstehen, weil wir irgendwann aufgehört haben, an der Welt der Kinder und Jugendlichen teilzunehmen. Und da müssen wir, glaube ich, konkret ansetzen. Wir haben den Erwachsenen in den 90er Jahren, was das Fernsehen anbetrifft, ein Hilfsmittel an die Hand gegeben, das „Flimmo“ hieß. Mancher von Ihnen mag es kennen. Das war ein Programmheft für Erwachsene. So etwas wäre für Computerspiele beispielsweise auch denkbar. Spiele irgendwelcher Art zu verbieten ist meiner Ansicht nach aber der falsche Schritt. Ich glaube, dass die Jugendschutzregelungen die wir in Deutschland haben zumindest europaweit zu denjenigen gehören, die am weitesten gehen. Die Regelungen richten sich überwiegend an Erwachsene. Nach meiner Einschätzung sind nicht die Kinder schuld, die als 12-jährige Counter-Strike spielen, sondern da haben Erwachsene nicht mehr hingeschaut oder Erwachsene haben den Fehler gemacht, das zuzulassen.

Wir könnten also wieder so etwas haben wie den „Flimmo“. Was wir dringend bräuchten wären: Ausbildung, Fortbildung und Weiterbildung in Sachen neue Medien. Und aus dem Grunde möchte ich einen zweiten Vorschlag machen, über den ich Sie bitte, ernsthaft nachzudenken, so man denn etwas regeln möchte. Man könnte beispielsweise den Kultusministern vorschlagen, in ihren Ländern Lehrerfortbildung bezüglich der neuen Medien zur Pflicht zu machen. Lehrerfortbildung ist in der Regel überall in den einzelnen Bundesländern verpflichtend, aber nicht speziell zu neuen Medien. Denn nur so kriegen wir die Schere weg, dass die Erwachsenen zu den Dingen nichts mehr zu sagen haben. Damit Sie mich nicht falsch verstehen, auch ich kann nicht unbedingt sagen, dass ich solche Spiele brauche oder solche Inhalte spielen möchte. Ich habe mindestens 50 Partien Counter-Strike gespielt. Ich war ganz überrascht, als mich auf der Games Convention ein Reporter fragte, wie ich denn mit dem Blut im Counter-Strike umgehe. Ich kann Ihnen ehrlich sagen, dass mir als Spieler noch gar nicht aufgefallen war, dass es da Blut gibt. Soviel also zu dem, was man als Spieler wahrnimmt und dem, was man wahrnehmen kann, wenn man als relativ unbedarfter erwachsener Mensch solche Dinge so prägnant zusammengeschnitten bekommt, wie es zum Beispiel auch Frontal 21 macht.

Ich würde sehr herzlich darum bitten, dass man versucht, ganz ernsthaft zu überlegen, wie man vor allem dieses Problem, dass die erwachsenen Menschen ein Problem mit dem haben, was Kinder tun, ein ganzes Stück aufarbeiten kann. Danke.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Prof. Warkus. Herr Prof. Dr. Pfeiffer, bitte.

**Prof. Dr. Christian Pfeiffer (Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.):** Sehr geehrte Damen und Herren. Ich möchte mich zunächst auf die Frage konzentrieren, in welchem Ausmaß Kinder und Jugendliche Spiele nutzen, die nicht für ihr Alter vorgesehen sind. Wir haben repräsentativ für ihre Gebiete 6.500 10-Jährige befragt und 17.000 Jugendliche. Das Ergebnis stellt sich so dar, dass die Mädchen kaum irgendwelche verbotenen Inhalte spielen. Von den Jungen spielt jeder Zweite 10-Jährige gelegentlich, ein Fünftel regelmäßig Spiele, die ab 16 oder 18 Jahre freigegeben sind. Bei den 14-/15-Jährigen ist es noch krasser: Es spielen 82 Prozent der Jungen

gelegentlich und ein Drittel regelmäßig Spiele, die erst ab 18 Jahre freigegeben sind oder indiziert sind. Wie kommen sie an diese Spiele ran? Zum Teil kaufen sie sie direkt, weil in den Läden damit manchmal sehr großzügig verfahren wird oder sie erwerben sie über Erwachsene, die das für sie machen. 15 Prozent bekommen die Sachen von ihren Eltern. Und von daher funktioniert im Ergebnis – ohne dass wir jetzt schon Schuldige ausmachen können – der Jugendmedienschutz nicht, was die Jungen angeht.

Zweitens möchte ich ein paar Hinweise zu den Wirkungen geben. Wir sind auf dieses Thema gestoßen, weil wir die Leistungseinbrüche der Jungen, die seit 15 Jahren jedes Jahr schlimmer werden, erklären wollten. Vor 15 Jahren war alles noch gleich. Es gab gleich viele Männer und Frauen, die Abitur machten, gleich viele, die sitzenblieben. Etwa gleich viele, die die Schule abbrachen. Heute sind 66 Prozent der Schulabbrecher Jungen, 62 Prozent der Sitzenbleiber Jungen, aber nur noch 42 Prozent der Abiturienten Jungen. Egal wo wir hinschauen, jedes Jahr wird die Schere zwischen beiden größer. Und interessanterweise auch beim Gewaltverhalten. Die Mädchen legen ein bisschen zu, die Jungen stark. Wir haben nachweisen können, dass ein zentraler Faktor für diese wachsende Leistungskluft zwischen Jungen und Mädchen das Computerspielen ist, das die Mädchen fast gar nicht machen. Und zwar kann man es auf den Punkt bringen: Je mehr Zeit die Jungen verdaddeln mit Computerspielen und je brutaler die Inhalte sind – das Zweite ist besonders wichtig – umso schlechter die Schulnoten. Zum Beispiel: Ein 10-Jähriger aus bestem Elternhause, die Eltern verdienen gut, sind hoch gebildet, nicht geschieden, liebevoll zum Sohn, beste Mittelschichtfamilie, spielt nie Computerspiele ab 18, Deutschnote im Durchschnitt 2,1. Er spielt regelmäßig Computerspiele ab 18, Deutschnote im Durchschnitt 2,8. Alle anderen Faktoren sind kontrolliert.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Wirkung von Gewalt. Da gibt es ganz neue Forschungen, die aus physiologischer Hirnforschungssicht ebenso wie aus psychologischer Experimentalforschung einen faszinierenden Befund zeigen, nämlich dramatische Einbußen an Empathie, an Sensibilität für die Leiden von Opfern, bei denen, die regelmäßig so etwas spielen, nicht bei denen, die das gelegentlich tun. Wie generell gilt: Die gewaltorientierte Wirkung von Computerspielen tritt nur bei einer kleinen Gruppe von hoch Gefährdeten auf, nicht bei Otto Normalverbraucher. Aber bei den hoch Gefährdeten können wir eindeutig einen Interaktionseffekt aufzeigen zwischen dem Schon-ein-bisschen-gewaltorientiert-Sein aufgrund von Problemfamilie und dem Richtig-Reinrutschen-in-die-Gewaltorientierung aufgrund von regelmäßigem Spielen solcher Spiele. Das ist wie beim Zigarettenrauchen: Ein bisschen Zigarettenrauchen erzeugt noch keinen Lungenkrebs. Hohes Zigarettenrauchen dagegen erhöht die Wahrscheinlichkeit beträchtlich bei gefährdeten Menschen. Die Korrelation, dass man den Lungenkrebstod erleidet vom vielen Rauchen oder gewalttätig wird vom vielen Spielen ist fast identisch. Es betrifft immer nur eine kleine Gruppe.

Wir haben bei 72 Computerspielen nachvollziehen wollen - alles gewalthaltige Killerspiele oder andere ähnliche gewaltorientierte Spiele – ob die Alterseinstufung der USK nachvollziehbar ist. Bei weniger als der Hälfte kamen wir zu dem Befund, ja, das können wir unterschreiben, diese Alterseinstufung stimmt. Bei einer beachtlichen Zahl kamen wir dagegen zu der Einschätzung, dass das Spiel hätte

indiziert werden müssen oder zumindest eine Altersstufe höher hätte eingestuft werden müssen. Haben wir dafür eine Erklärung? Woran liegt es denn, dass das so ist? Wir sehen strukturelle Mängel der USK. Wir sehen auch eine problematische Rolle der Tester, die nach eigenem Bekunden eben nicht nur die Spiele testen, die ja im Durchschnitt 25 Stunden dauern. Wir haben teilweise bis zu 72 Stunden gespielt, von daher wissen wir, was unsere sehr schnellen Spieler gebraucht haben. Die Tester erzählen den Gutachtern den Inhalt und die müssen dann entscheiden. Unser Eindruck ist, dass die Gutachter diesen Inhalt oft nur unvollständig mitgeteilt bekommen und dass darin eine Quelle liegt. Aber auch darin, dass die Tester selber gleichzeitig die Industrie beraten, wie ein Spiel denn gestaltet werden muss, damit es bei der USK die angestrebte Alterseinstufung erreichen kann.

Im Übrigen haben wir einfach einmal hochgerechnet, wie viele Tester wir denn brauchen, um alle Spiele in Deutschland so durchzuspielen, wie es von denen selber angegeben wird. Das passte nicht. Wir haben den Eindruck, dass die Tester nur einen Bruchteil der Spiele vollständig durchspielen. Von daher sind unsere Folgerungen: Wir brauchen eine stärkere USK! Keine Abschaffung der USK – um Gottes Willen – sonst verlieren wir ja den Vorteil, dass wir vor Markteinführung Kontrolle ausüben können. Eine stärkere USK und schärfere Normen gegen Gewaltexzesse! Von daher brauchen wir aus meiner Sicht eine Kombination von dem, was Herr Beckstein vorschlägt einerseits, und dem, was Frau von der Leyen zusammen mit Herrn Laschet angekündigt hat.

Lassen Sie mich zu dem letzten Aspekt kommen. Natürlich müssen aus unserer Sicht Filme und Spiele anders bewertet werden, denn beim Spielen ist man aktiv der Tötende, der Agierende, derjenige, der Folter ausübt usw. Das wirkt sich stärker auf Desensibilisierungseffekte aus. Die neue Forschung zeigt: Filme haben eine moderate Wirkung, Spiele haben eine massivere Wirkung, was die Desensibilisierung angeht. Dem muss die Gesetzgebung Rechnung tragen. Von daher ist es durchaus gerechtfertigt, so vorzugehen, wie es Herr Beckstein will. Aber keine Illusion bitte. Das löst das Problem nicht. Lösen werden wir das Problem durch Aufklärungskampagne und Ganztagschule. Dadurch dass wir den Nachmittag der Jungen retten, indem wir – so wie im Ausland – das Lust-auf-Leben-Wecken als Programm von Ganztagschulen nachmittags haben. Vielen Dank.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Prof. Pfeiffer. Herr Dr. Spieler, bitte.

**Dr. Klaus Spieler (Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK):** Sehr geehrte Damen und Herren. Die Tester der USK sitzen oben auf der Besuchertribüne. Vielleicht kann man sie einmal fragen, ob sie das, was Prof. Pfeiffer eben erklärt hat, ähnlich sehen. Ich glaube, das ist auch eine Frage des Ehrgefühls und vielleicht bekommen sie eine Chance, sich dazu zu äußern. Ich möchte auf die Arbeit der USK eingehen und auf die Frage: Wie weit kann gesetzlicher Jugendschutz seinen Aufgaben noch gerecht werden, ohne sich zu öffnen? Das Interesse am Jugendschutz im Bereich des Computerspiels ist ja erfreulich groß. Für die Einrichtung, die dafür zuständig ist, ist das nicht immer bequem, wie ich gerade wieder gemerkt habe. Für den Jugendschutz ist dieses Interesse aber zu begrüßen und eigentlich gut, denn es geht meiner Meinung nach um mehr. Unsere Gesellschaft muss lernen, ein neues und sehr kräftiges, kulturelles Medium zu

kontrollieren. Und, die Vertreter der Branche mögen mir den Begriff verzeihen, auch teilweise zu zivilisieren.

Vielleicht spielen wir Deutschen mit unserer historisch entstandenen Abneigung gegen Krieg und Gewalt hier sogar eine globale Pionierrolle. Der Jugendmedienschutz ist eigentlich als Kontrolle öffentlicher Orte entstanden. Kinder sollten an öffentlichen Orten vor den unerwünschten Wirkungen von Medien geschützt werden. Wir kontrollieren öffentliche Orte. Wir kontrollieren entweder über Freigaben die nach Möglichkeit unbeeinträchtigende Nutzung von Medien dadurch, dass wir die Kinos oder den Handel kontrollieren. Beim Kino ist das einfach, denn da haben wir die Indizierung. Dazu sagt sicherlich meine Nachbarin noch etwas. Die Indizierung heißt ja praktisch, dass Medien in der Öffentlichkeit unsichtbar und unzugänglich gemacht werden. Was natürlich im Zeitalter des Internets auch relativ problematisch ist. Wie mache ich da noch ein Medium unsichtbar? Dabei haben wir starke Instrumente. Die gesetzliche Kennzeichnungspflicht für Filme und Computerspiele bedeutet eigentlich ein Verbot, ein generelles Verbot mit Erlaubnisvorbehalt. Das bedeutet, dass ein Medium so lange verboten ist, bis es geprüft und bis es ausdrücklich für eine bestimmte Altersgruppe freigegeben wurde. Ich muss in dem Rahmen sagen, dass die Mehrheit der gewaltbeherrschten Spiele, die in der USK vorliegen, entweder keine Jugendfreigabe oder kein Kennzeichen erhalten. Die Abgabe an Kinder und Jugendliche ist demzufolge ebenfalls verboten.

Vielleicht noch, weil Prof. Pfeiffer das angesprochen hat, zu den Aufgaben der USK. Wir unterstützen die obersten Landesbehörden bei der Kennzeichnung von Computerspielen. Die Spiele werden in Gremien präsentiert. Die insgesamt 52 Beisitzerinnen und Beisitzer werden durch die Bundesländer für diese Arbeit benannt. Nach gründlicher Prüfung erteilt ein Gremium eine Empfehlung. Diese wird dann durch die Unterschrift des ständigen Vertreters der obersten Landesbehörden zur gesetzlichen Freigabe und Kennzeichnung. Gremien diskutieren. Das ist eigentlich ein erwünschtes Prinzip des deutschen Jugendschutzes, dass man sich nach gründlicher Prüfung streitet und am Ende mit Mehrheit einigt. So gesehen bildet die Diskussion in den Jugendschutzgremien eigentlich idealerweise auch den Dialog der Öffentlichkeit ab. Jugendschutz in den Medien ist für mich vor allem ein Vorgang kultureller Grenzziehung. Das heißt, die öffentliche Debatte über Freigabeentscheidungen gehört für mich eigentlich zum Wesen des deutschen Jugendschutzes dazu. Man muss sich aber, glaube ich, in einem Dialog streiten können. Aber man kann einen Dialog nicht führen, wenn man von vornherein davon ausgeht, dass nur die eine Seite Recht haben kann. Das verhindert natürlich diesen Prozess der gesellschaftlichen Verständigung.

**Zwischenruf Vorsitzender:** Dr. Spieler, Sie denken an die Uhr, ja?

Wenn ich mir noch zwei Minuten gestatten darf? Ich möchte auf eine Mappe hinweisen, die ich ausgegeben habe, die bekommen Sie noch. Sie werden darin auch Zahlen finden, die relativ deutlich zeigen, dass das Problem inzwischen überwiegend darin besteht, dass die Medien, über die wir uns Sorgen machen, entweder über illegale Vertriebswege oder über den Einkauf in Nachbarländern zu uns kommen. Das heißt, wofür ich plädiere, ist die kulturelle Kontrolle. Wir haben Möglichkeiten, den gesetzlichen Jugendschutz zu verschärfen. Beispielsweise das Tool „USK/Kasse“, das Sie auch in

meiner Mappe finden, bietet bessere Möglichkeiten, den Handel zu verbessern, zu prüfen und zu kontrollieren. Ich gehe aber davon aus, dass wir auf Dauer nur gewinnen werden, wenn die Zivilgesellschaft sich aktiv an diesem Vorgang beteiligt und wenn wir es schaffen, Eltern für die Idee zu gewinnen, dass sie Medienverhalten ähnlich entwicklungsfähig finden, wie beispielsweise Gesundheitsverhalten oder Verhalten im Straßenverkehr.

Wir haben – das liegt auch in der Mappe – versucht, mit dem Plakat mit der roten Ampel, diesen Ansatz zu symbolisieren. Ähnlich wie die rote Ampel können unsere Kennzeichen nur ihre Funktion erfüllen, wenn die Mehrheit der Erwachsenen sie als Orientierung für Erziehung wahrnimmt. Und damit bin ich bei meinem letzten Punkt.

Wir müssen, zumindest was den Jugendschutz betrifft – das ist meine persönliche Meinung – heraustreten aus unserer engen Nische und müssen versuchen, noch viel stärker in die Öffentlichkeit zu gehen mit dem, was wir wollen, und mit dem, was wir können. Die Gegenleistung der Öffentlichkeit muss darin bestehen, uns nicht nur in dieser Erziehung zu unterstützen, sondern auch durch eine öffentliche Wertediskussion. Ich habe vorhin gesagt: Wir müssen lernen, als Gesellschaft unsere zivilisatorischen Standards geltend zu machen gegenüber dem neuen Medium. Das bedeutet natürlich auch, dass wir uns als Gesellschaft Gedanken darüber machen müssen, welche Werte wir schützen wollen. Das kann nicht allein Aufgabe des Jugendschutzes sein, und so gesehen plädiere ich dafür, eine solche Wertediskussion der Gesellschaft über das Schützenswerte zu führen.

**Vorsitzender:** Vielen Dank, Herr Dr. Spieler. Frau Monssen-Engberding, bitte.

**Elke Monssen-Engberding (Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien):**

Sehr geehrter Herr Vorsitzender, sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete, sehr geehrte Damen und Herren. Ich werde jetzt meinen schriftlich vorbereiteten Vortrag auch aus Zeitgründen etwas kürzen, weil hier Vieles schon gesagt worden ist. Zunächst einmal darf ich daran erinnern, dass wir in der Bundesrepublik ein dreistufiges Jugendschutzsystem haben, das nach unseren Erfahrungen und auch nach den Erfahrungen in den Gesprächen, die wir mit vielen Experten führen, als hervorragend einzustufen ist. Es handelt sich dabei um die Alterskennzeichnung durch die obersten Jugendbehörden der Länder, die Indizierung jugendgefährdender Inhalte und die mögliche richterlicher Beschlagnahme von strafrechtlich relevanten Inhalten.

Die Bundesprüfstelle ist seit dem 1.4.2003 dazu aufgefordert, diejenigen Medien, die sie als jugendgefährdet einstuft, zu indizieren. Das war vorher auch schon so. Aber sie ist aufgefordert, diejenigen Medien, die sie möglicherweise als strafrechtlich relevant einstuft, in den Listenteil B einzutragen. Da wir heute insbesondere Stellung dazu nehmen sollen, ob möglicherweise Paragraph 131 StGB verschärft werden soll, werde ich hier ein paar Zahlen nennen: Die Bundesprüfstelle hat seit dem 1.4.2003 insgesamt fünf Titel und acht Computerspiele als möglicherweise strafrechtlich relevant eingestuft. Es ist daraufhin ein Beschlagnahmebeschluss erfolgt. Im Vergleich dazu wurden seit dem 1.4.2003 insgesamt 61 Videofilme bundesweit beschlagnahmt. Insgesamt befinden sich in der Liste der bundesweit beschlagnahmten Objekte – diese umfasst sowohl Videofilme als auch Druckschriften

als auch CDs – 278 Titel und vier Computerspiele. Aus welchen Gründen es so wenige Computerspiele sind, entzieht sich natürlich der Kenntnis der Bundesprüfstelle. Darüber könnte man bestenfalls spekulieren. Ich kann jedoch dazu sagen, dass wir die Instrumentarien im Hinblick auf den Paragraphen 131 StGB aus Expertensicht als ausreichend betrachten. Vielleicht müsste unter Umständen eine Konkretisierung des Paragraphen 131 StGB erfolgen. Wobei der so konkret formuliert ist, dass man ihn als ausreichend betrachten könnte.

Die Bundesprüfstelle bzw. die Vorsitzende und die stellvertretende Vorsitzende sind auch Mitglied in der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Auch die KJM ist natürlich mit Computerspielen befasst, hat deswegen extra im Jahr 2006 eine Arbeitsgruppe Computerspiele gegründet, die sich mit den verschiedenen Verbreitungsformen im Bereich des Internets befasst. Hier muss man natürlich deutlich sagen, dass viele Computerspiele aus dem Ausland zur Verfügung gestellt werden, so dass die deutschen Jugendschutzbestimmungen da natürlich nicht umsetzbar sind. Die Bundesprüfstelle kann auch diese Spiele online indizieren, um sie dann in das so genannte BPJM-Modul zu stellen, was zur Folge hat, dass Eltern mittels eines Filterprogramms darüber bestimmen können, ob die Spiele für ihre Kinder noch abrufbar sind oder nicht.

Ein besonderes Problem – auch bei der KJM – sind die so genannten Online-Spiele, die nicht als Trägermedium mit fest umrissenen Handlungen ins Netz gestellt werden - ich denke da nur an „World of Warcraft“ -, sondern bei denen jeder Mitspielende bestimmen kann, ob er die Funktionen, die dort vorgegeben werden, nutzt, ob er das Spiel sozusagen friedlich oder ob er es in einer besonders aggressiven Form spielt. Ebenso finden wir jetzt auch im Bereich der Trägermedien erste Spiele, in denen nicht zwingend Gewalthandlungen ausgeübt werden dürfen, wo aber die Programmierung vorsieht, dass man diese Gewalthandlungen jederzeit abrufen kann und sie möglichst auch noch mit drei oder vier Verbreitungsformen verstärken kann. Die Gremien der Bundesprüfstelle sind bisher davon ausgegangen – das zeigt auch die neuere Spruchpraxis – dass selbst das Zur-Verfügung-Stellen der Möglichkeit, möglichst brutale Gewalt anzuwenden, dazu ausreicht, als jugendgefährdend eingestuft zu werden.

Ich möchte zu der Wirkungsforschung jetzt nichts sagen, zumal ich das auch schriftlich fixiert habe. Aber diejenigen, die davon wesentlich mehr verstehen, haben sich dazu ja auch schon geäußert. Erlauben Sie mir noch einen Hinweis? Wir haben nicht nur im Bereich der Computerspiele – insofern macht die Diskussion manchmal einen etwas anderen Eindruck –, sondern auch in anderen Bereichen, zum Beispiel in der Hip-Hop-Musik, gravierende Gewaltdarstellungen, die sogar dazu führen – Frau Abgeordnete Griefahn wird es wissen – dass in der Öffentlichkeit dazu aufgefordert wird, die Mitarbeiter der Bundesprüfstelle abzubrennen und Frau Griefahn zu erstechen. Wir haben bereits Anzeige erstattet, denn ich muss meine Mitarbeiter schützen, da wir die Verbreitung solcher Inhalte eben nicht wünschen und sie als jugendgefährdend einstufen. Danke schön.

**Vorsitzender:** Vielen Dank, Frau Monssen-Engberding. Herr Cosse, bitte.

**Mike Cosse (stellv. Vorsitzender Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter, FSM):**

Herzlichen Dank, Herr Vorsitzender, auch für die Einladung. Frau Monssen-Engberding hat schon angedeutet, dass es eine zusätzliche Dimension gibt, die sich an die heutige Diskussion anschließt. Sie haben vor sich die verkörperte Variante. Ich verkörpere sozusagen die digitale Variante. Das heißt, die Online-Spiele. Die gute Nachricht für die Regulierung ist, dass Online-Spiele noch nicht den dominierenden Anteil ausmachen, aber eben einen sehr schnell wachsenden. Für viele ergeben sich dadurch neue Möglichkeiten im Umgang mit diesen Spielen, aber gleichzeitig auch neue Herausforderungen für uns Erwachsene.

Ich möchte auf die Frage eingehen, wie wir den Jugendschutz in den letzten Jahren bewerten. Sie haben eben schon darauf hingewiesen: 2003 ging es los, heute vor fünf Jahren waren die schrecklichen Ereignisse in Erfurt, ein Jahr später das Inkrafttreten des neuen Rechts. In den letzten drei Jahren haben wir als FSM sehr gut und sehr konstruktiv mit der BPjM, vor allen Dingen aber auch mit der KJM, zusammengearbeitet. Und das ist auch insofern erforderlich, weil wir als Selbstkontrolle ein anderes Konzept haben aufgrund der Ländergesetzgebung, da wir eben ein Klassiker der regulierten Selbstregulierung sind. Wir haben keine staatlichen Vertreter in der Selbstkontrolle, sind aber in der Entstehung sehr massiv von staatlichem Einfluss bedacht worden und mussten insofern förmlich anerkannt werden. Das heißt, hinsichtlich unserer Prozesse, hinsichtlich der Verfahrensfragen, der inhaltlichen Bewertung usw. Wir sind ähnlich wie die USK zwar nicht mit unmittelbarem staatlichen Segen und Einflüssen versehen, sondern gehören in das Gesamtkonzept. Die Experten der USK sind heute da, einige auch von der FSM, sie leisten hervorragende Arbeit. Sie müssen sich viele Dinge ansehen, die wir uns wahrscheinlich lieber nicht ansehen, speziell auch im Internet. Das bedeutet, wenn man hier heute einige unschöne Szenen gesehen hat, dass es im Internet noch ganz anders rund geht und man sich verdeutlichen muss, dass die Herausforderungen noch viel komplexer sind und die Antworten, die wir zum Teil geben, viel zu kurz greifen oder schlicht in die falsche Richtung gehen.

Die gute Nachricht ist, dass wir in den Gesprächen sehr konstruktiv sind. Wir haben hinsichtlich der größten Herausforderung, Jugendschutzprogramme zu entwickeln, allerdings noch keine Lösung gefunden. Das verfolgen wir aber gemeinsam weiter. Der technische Jugendschutz ist einfach ein sehr wichtiges Mittel, bei dem wir aus Sicht aller Beteiligten eine Lösung brauchen. Ein Element hat Frau Monssen-Engberding soeben angesprochen, das ist das so genannte BPjM-Modul. Das heißt, die wirklich gravierenden Inhalte werden in den Suchmaschinenergebnissen nicht mehr angezeigt, weil viele nach wie vor über Suchmaschinen auf Spiele und ähnliche Inhalte aus sind und die Einbindung dieses BPjM-Moduls eben dazu führt, das Auffinden dieser Inhalte zu erschweren. Das ist ein hervorragendes Beispiel für die gute Zusammenarbeit zwischen Wirtschaft und Aufsicht an dieser Stelle.

Wir mahnen als Internetwirtschaft aufgrund dieser komplexen Erfahrung, die wir in den letzten drei Jahren gemacht haben – auch viele enttäuschende Erfahrungen – an, die Diskussion in den nächsten Monaten sehr sachlich zu führen. Wir wissen alle, dass das Hans-Bredow-Institut gegenwärtig eine Begutachtung durchführt. Wir sollten dessen Ergebnis abwarten. In der ersten Analyse kann man

sagen, dass wir eine gravierende Änderung der Rechtslage eigentlich für nicht erforderlich ansehen. Ganz im Gegenteil. Als Vertreter eines internationalen Unternehmens kann ich mehrere Lieder darüber singen, wie andere Länder die Dinge handhaben. Zum Teil wundert mich das. Wir sind führend, wenn man so will. Ich will nicht sagen, dass wir den Exportschlager haben, aber wir brauchen uns nicht zu verstecken. Und insofern geht es – glaube ich – eher um die Frage des Vollzugs der bestehenden Rechtslage als um das Draufsatteln wie auch immer motivierter Änderungsvorschläge aus verschiedenen Bundesländern oder dem Bund. Der Vollzug stellt eher das Defizit dar, dem wir uns zuwenden sollten. Herzlichen Dank.

**Vorsitzender:** Herr Cosse, herzlichen Dank. Meine sehr geehrten Damen und Herren, ich danke Ihnen allen für die interessanten und aufschlussreichen Ausführungen. Wir haben uns im Obleutegespräch vorhin darauf verständigt, in der ersten Fragerunde Mitglieder aller Fraktionen zu Wort kommen zu lassen. Und zwar ist es möglich, zwei Fragen an einen Experten zu stellen oder je eine Frage an zwei Experten.

Die CDU/CSU-Fraktion bitte zuerst.

**Abg. Philipp Mißfelder (CDU/CSU):** Meinen Dank an die Experten für die Ausführungen. Ich bin ehrenamtlich als Bundesvorsitzender der Jungen Union tätig und beschäftige mich von daher natürlich sehr viel mit jungen Menschen und traue mir deshalb eine relativ nüchterne Beurteilung der eigenen Generation zu. Mich wunderte – das ist ja nicht illoyal gegenüber Ihnen Herr Vorsitzender, ich bin ja schließlich auch stellvertretender Ausschussvorsitzender – die Einleitung etwas, denn natürlich haben wir uns mit dem Thema Videospiele ausführlich befasst und sehen heute nicht zum ersten Mal solche Bilder. Ich hoffe zumindest, dass es für alle Kolleginnen und Kollegen gilt, weil sonst natürlich eine ernsthafte Behandlung nicht möglich ist. Wenn man heute nur diese kurzen Sequenzen zu sehen bekommt, bietet das natürlich ein sehr verdichtetes Bild und birgt die Gefahr, eine gewisse Schieflage zu suggerieren. So wie übrigens auch – die Bemerkung muss eingangs gestattet sein – die mediale Betrachtung des Themas es an manchen Stellen tut. Es gibt ja Sonntage, wo große Zeitungen ihre Schlagzeilen dadurch füllen, dass die scheinbar strikteste Lösung und scheinbar einfachste Lösung letztendlich auch die Beste wäre, nämlich durch eine Wiederbelebung der neuen Verbotsgesellschaft. Einer Verbotsgesellschaft, die wir mittlerweile in fast allen gesellschaftlichen Bereichen praktizieren wollen, indem wir meinen, durch Verbote alles regeln zu müssen.

**Zwischenruf Vorsitzender:** Herr Kollege Mißfelder, kurz und knapp, bitte.

**Abg. Philipp Mißfelder (CDU/CSU):** Es ist ja durch alle Experten hier verdeutlicht worden, dass es ein vielschichtiges Thema ist, was letztendlich an Gewalt Folge von Computerspielkonsum ist. Deswegen meine Frage an Herrn Prof. Dr. Pfeiffer: Können Sie wissenschaftlich vom Stand heute zweifelsfrei belegen, dass eine Langzeitwirkung, was die Gewaltbereitschaft von Menschen angeht, die diese Computerspiele spielen, überhaupt existiert? Oder ob es nicht nach den wissenschaftlichen Erkenntnissen vielleicht so ist, dass letztendlich nur eine kurzzeitige Wirkung eintritt und für die

steigende Gewaltbereitschaft gerade auch bei jungen Menschen vielleicht ganz andere Gründe eine Rolle spielen, als das in so manchen Fällen dargestellt wird.

**Vorsitzender:** Frau Kollegin Bär, bitte.

**Abg. Dorothee Bär (CDU/CSU):** In der Analyse möchte ich mich meinem Kollegen Philipp Mißfelder anschließen und möchte auch eine Frage an Prof. Pfeiffer stellen. Es geht ja in der Diskussion immer um Killerspiele, um gewaltverherrlichende Computerspiele bzw. gewalthaltige. Mich würde Ihre Definition interessieren, welche Kriterien Sie persönlich anlegen, um ein Computerspiel als so genanntes Killerspiel einzustufen. Wann sind für Sie die Kriterien erreicht, die dieses Spiel dann eben zum Spiel machen, das Sie bei Jugendlichen verbieten würden?

**Vorsitzender:** Vielen Dank, Frau Bär. Herr Tauss, bitte.

**Abg. Jörg Tauss (SPD):** Herzlichen Dank, Herr Vorsitzender. Wenn Sie auch mir eine kleine Vorbemerkung gestatten? Ich wollte mich bei Herrn Prof. Pfeiffer für die Präsentation bedanken, weil ich glaube, sie bietet einem die Möglichkeit zur Klarstellung eines Missverständnisses, sofern es ein solches gab. Das ist ja die erste Forderung in seinem Papier. Ich denke in der Tat, dass das, was wir gesehen haben, nicht in die Hände von Kindern gehört. Ich hoffe, da sind wir uns auch einig. Deswegen muss ich auch sagen, diese Forderung hat hier niemand erhoben.

Zweiter Punkt. Herr Prof. Pfeiffer, ich habe Sie mehrfach schriftlich gebeten, mir die wissenschaftlichen Ergebnisse Ihrer Untersuchungen zur Verfügung zu stellen. Zuletzt tat ich dies am 4. Dezember 2006. Ich habe sie bis heute nicht bekommen. Deswegen einfach die Frage, ob ich damit rechnen kann, und was Sie zu Ihren Behauptungen veranlasst. Denn damit habe ich ein Problem. Ich beschäftige mich immerhin seit 1976 mit dem Jugendmedienschutz. Was bewegt Sie, tatsächlich ernsthaft zu sagen, dass Dinge, die man in Filmen sieht, insbesondere in Verbindung mit Sex und Gewalt, sowie als Darstellung von real existierende Personen, die sich in der Darstellung deutlich von einem Spiel unterscheiden, dass ein solcher Konsum geringere Auswirkungen haben soll auf Kinder und Jugendliche als wenn sie etwas illegal konsumieren? Also, wie Sie hier zu der Auffassung gelangen, dass das im Vergleich zu Computerspielen kein Problem sei? Das ist für mich nicht nachvollziehbar und deshalb würde ich gerne um eine wissenschaftliche Begründung bitten.

Meine zweite Frage. Frau Monssen-Engberding, wir haben uns Mitte der 90er Jahre kennen gelernt. Ich sah damals als frisch gewählter Abgeordneter in einer Bonner Buchhandlung ein Computerspiel offen ausliegen und sagte zu Ihnen, dass man das doch indizieren müsse. Dann sagten Sie: „Uns sind die Hände gebunden. Wir machen das Verfahren über die oberen Jugendbehörden.“ Die ganze Geschichte war als Indizierungsverfahren sehr kompliziert. Bis wir sie überhaupt auf den Weg gebracht hatten, war das Ding damals im Weihnachtsverkauf längst unter die Leute gebracht. Anschließend haben wir gesetzgeberisch das gemacht, was Herr Cosse soeben beschrieben hat.

Meine Frage wäre in der zurückblickenden Betrachtung, ob die Situation wirklich so einzuschätzen ist, dass eher Herr Cosse Recht hat, oder ob wir noch ein bisschen mit dem zu tun haben, was wir damals erlebt haben. Ich behaupte, dass es seither eine erhebliche Verbesserung gab und würde entweder dies gerne bestätigt wissen oder von Ihrer Seite einen Hinweis bekommen, dass dem nicht so ist.

**Vorsitzender:** Danke. Herr Otto, bitte.

**Abg. Hans-Joachim Otto (FDP):** Es spielt sich ja ein, dass jeder eine kleine Vorbemerkung machen darf. Gestatten Sie bevor ich meine zwei konkreten Fragen äußere – und es waren ja gute Vorbemerkungen, beides gute Vorbemerkungen – eine Vorbemerkung? Meine Fragen richten sich nicht an Herrn Prof. Dr. Pfeiffer, sonst müsste er alle Antworten bestreiten. Aber eine Bemerkung, die mich sehr erstaunt hat, war, Sie haben durch empirische Daten nachgewiesen – und ich glaube Ihnen, warum sollten die Daten nicht stimmen? – dass jeder zweite Junge im Alter von zehn Jahren über Erfahrungen mit Computerspielen verfügt, die für sein Alter nicht zugelassen sind. Dann frage ich mich allerdings, wenn das so ist, worauf Herr Beckstein und vielleicht auch Sie die Hoffnung stützen, dass Jugendliche nicht mehr auf die Spiele zugreifen, wenn man diese verbietet? Mir ist diese Hoffnung bisher jedenfalls noch nicht so ganz eingängig. Meine beiden Fragen allerdings sind sehr viel konkreter.

Während die Bundesregierung mehrfach betont hat und auch in der öffentlichen Darstellung immer wieder gesagt hat, dass die USK vorbildlich und international geradezu ein Exportschlager sei, äußern Sie sich, Herr Prof. Pfeiffer, sehr kritisch zur USK und werfen der USK unter anderem eine zu große Industrienähe vor. Sie erwähnen in Ihrem Papier ein – das wusste ich alles nicht – in unmittelbarer Nachbarschaft zur Geschäftsstelle der USK mit Geldmitteln der Industrie aufgebautes Computerspiel-Museum und dass die USK im Rahmen eines gesonderten Projekts den Einsatz von Computern in Kindergärten fördere. Sie werfen der USK eine zu große Industrienähe und eine mangelhafte Kooperation mit der Bundesprüfstelle vor. Herr Dr. Spieler, würden Sie sich bitte zu diesen Vorhaltungen von Herrn Prof. Pfeiffer äußern?

Meine Zweite Frage geht an Herrn Cosse. Halten Sie es für sinnvoll, dass der Online-Bereich anders behandelt wird bzw. andere Institutionen für ihn zuständig sind, als für den materialisierten Bereich? Wo ist denn der Unterschied aus Sicht des Jugendschutzes, ob ich eine DVD in die Playstation schiebe oder ob ich sie mir aus dem Netz herunterlade? Ist es nicht sinnvoll, das in eine Hand zu bringen und nicht durch zwei unterschiedliche Institutionen prüfen zu lassen?

**Vorsitzender:** Danke, Herr Otto.

**Abg. Prof. Dr. Lothar Bisky (DIE LINKE.):** Ich habe zwei Fragen an Prof. Warkus. Die erste Frage betrifft die Analyse. Ist die Analyse über die traditionelle Medienwirkungsforschung hinausgegangen, so dass man zwischenzeitlich nicht nur die etwas naivere Vorstellung belegen kann, dass das Sehen von Gewalt im Kino oder in tausend Fernsehprogrammen oder das Spielen von Gewalt in Videospielen usw. die Gewalt verstärkt? Gibt es so etwas wie vergleichende Analysen und beziehen

diese die Gewalt im Alltag, beispielsweise die Gewalt in den Nachrichten mit ein? Fernsehnachrichten sind ja zuweilen äußerst gewalttätig, aber sie können nicht harmloser gebracht werden, weil sie dann Teile der Realität auslassen. Wird ein solches komplexeres Bedingungsgefüge inzwischen in die Analyse einbezogen? Das ist der Kern der Frage.

Das Zweite betrifft die – wie ich glaube, von Ihnen richtig dargestellte – Annahme, dass die Erwachsenen mit den Spielen der Kinder nicht so richtig fertig werden können. Das ist ja auch gar nicht erstaunlich, weil sie eine völlig andere Medienerfahrung in ihrer Generation gesammelt haben und teilweise dem Spielen der Kids hilflos gegenüberstehen. Eine Frage: Gibt es ernstzunehmende Untersuchungen, die auch die Tendenzen einer kulturellen Verschiebung dessen, was man als gewaltsam empfindet – jetzt in der Zeitachse – beobachten oder nicht? Ich sehe mit Erstaunen, dass manche Dinge, die für meine Generation schon Horror bedeuten oder für die ältere Generation noch schlimmer sind – wo beinahe gekreischt wird, wenn man solche Szenen sieht –, dass das bei Kids teilweise als etwas Normales angesehen wird. Das muss ja nicht von vornherein etwas Schlimmes sein und gegen Spiele oder gegen einzelne Medien sprechen. Es kann ja sein, dass es dort einen kulturellen Prozess gibt. Das sind die beiden Fragen.

Ansonsten ist meine Meinung, – um sie zum Schluss zu sagen – dass wir mit immer mehr Gesetzen immer aufmerksamere Möglichkeiten für den Jugendschutz bieten, die dennoch immer unwirksamer sind. Da sehe ich ein Problem und deshalb diese beiden Fragen, denn ich würde da gerne präziser Bescheid wissen.

**Vorsitzender:** Danke. Frau Bettin, bitte.

**Abg. Grietje Bettin (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN):** Ich spare mir mein Eingangsstatement, weil ich mich den Ausführungen der Kollegen Mißfelder, Tauss und Otto weitgehend anschließen kann. Einen Satz nur: Gewalt, egal in welcher medialen Form auch immer, hat in den Händen von jungen Menschen nichts zu suchen. Da sind wir uns hier alle einig. Jörg Tauss hat es gerade eben auch noch einmal gesagt. Das ist ja klar, und darum geht es eigentlich auch nicht bei dieser Debatte.

Zu Ihrem Vortrag, Herr Prof. Pfeifer: Bilder wirken immer! Das ist uns Politikern sehr bekannt. Aber es verleitet mich doch zu zwei Nachfragen an Prof. Warkus. Und zwar: Stichwort Leistungseinbruch der Jungen – zentraler Faktor Computerspiele. Ich bin auch Pädagogin von Haus aus und kann deshalb diesen einfachen Zusammenhang herstellen. Ich glaube schon, dass die Medien Einfluss haben auf das Lernverhalten von Kindern und Jugendlichen. Aber wie erklären Sie diesen Leistungseinbruch? Und können gesetzliche Verbote da wirklich helfen oder zeigt die Umfrage bei den Zehnjährigen, die Herr Prof. Pfeiffer angesprochen hat, nicht gerade, dass sie Verbotenes spielen? Denn es ist ja in der Umfrage deutlich geworden, dass es Spiele sind, die bereits verboten waren, und dass das formale Verbot den Kern des Problems also nicht treffen kann, sondern dass wir eher Antworten in der Jugend- und Bildungspolitik finden müssen. Das haben Sie ja bereits angesprochen.

Die zweite Frage in diesem Zusammenhang: Die Gruppe, die jetzt auf die Verbotsdebatte anspricht, besteht ja zum Teil auch aus besorgten Eltern, die einfach hilflos zusehen, wie Kinder stundenlang vor dem Computer sitzen und nicht genau wissen, wie sie dieser Situation begegnen sollen. Sie haben bereits die Fortbildung, die Weiterbildung für Lehrer erwähnt. Das finde ich richtig. Aber wie kann man den Eltern hier Hilfestellung geben, weil sie einfach einer anderen Generation angehören und diese Grenzen nicht erkennen, wann es zu viel ist? Haben Sie da als Experte Antworten?

**Vorsitzender:** Vielen Dank, Frau Bettin. Wir kommen zur Antwortrunde. An Herrn Prof. Dr. Warkus wurden Fragen von Herrn Prof. Bisky und Frau Bettin gerichtet.

**Prof. Dr. Hartmut Warkus (Leiter des Zentrums für Medien und Kommunikation, Universität Leipzig):** Zunächst danke für das Interesse und die Fragen. Herr Prof. Bisky, da ich den Hintergrund Ihrer Fragen kenne, die Wirkungsforschung bzw. die Medienanalysen betreffend, muss ich Ihnen sagen, dass sich da nicht viel geändert hat. Die klassische Medienwissenschaft stellt natürlich immer die Frage: Was machen die Medien eigentlich? Wie kommen die Medien hinterher? Und die aktuellen Analysen sind nicht anders als diejenigen, die Sie wahrscheinlich schon kennen. Insofern ist das, was die Medienpädagogik aus den Analysen macht, lediglich eine Zugabe, da wir uns auch die Frage stellen: Wie gehen denn Erwachsene, Jugendliche und Kinder mit den Dingen um, die wir über die Analyse der Medien wissen? Da gibt es mittlerweile in der Tat einige. Zum Beispiel gibt es Untersuchungen zu Informationssendungen und solche zu dem Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Informationsgehalten in Sendungen. Da hat man herausgefunden, dass das das Erschrecken der Kinder beim Betrachten von Informationsereignissen in der „Tagesschau“, wie Sie sie angesprochen haben, in der Tat sehr groß ist. Man sollte das den Eltern auch sagen, denn üblicherweise ist es ja so, dass die Eltern meinen: Es ist jetzt 20 Uhr, schau mal mit zu, damit du informiert bist. Für Kinder im Grundschulalter stellt das nicht unbedingt ein geeignetes Mittel dar, um sich zu informieren, weil wir wissen, dass die Medien schon seit geraumer Zeit keine Rücksicht mehr auf die Tatsache nehmen, dass Kinder vor dem Fernsehgerät sitzen, die bei dem Angebot eigentlich nichts zu suchen haben. Kinder sehen zu und gehen davon aus, dass das, was sie dort sehen, sie auch betreffen kann. Krieg kann mich erreichen, Verkehrsunfälle können mich erreichen. Und wir haben in Gesprächen mit Medienvertretern immer gesagt: Lasst es einfach! Bilder gehören nicht zu der Meldung über einen Verkehrsunfall. Der Unfall ist schlimm genug. Man kann ihn auch schildern. Das betrifft Kinder, die davor sitzen, dann nicht so sehr, aber die Wirkung der Bilder ist extrem.

Das gilt speziell für Nachrichten, das ist aber auch bei Mystery-Shows so ähnlich. Auch da gibt es Untersuchungen, die das belegen. Ich kann von einem aktuellen Fall berichten, in dem eine Kindergärtnerin mit gutem Gewissen in ihrem Kindergarten einen Film einsetzte. Es handelte sich um die Monster-AG, freigegeben ab 6 Jahren, also sollte der Film auch geeignet sein für Kinder ab 6 Jahren. Sie hat ihn also im Kindergarten gezeigt und natürlich waren auch Kinder dabei, die erst fünf Jahre alt waren. Anschließend haben sich Eltern darüber beschwert. Nicht über den Einsatz des Films, sondern sie wollten wissen, was man im Kindergarten denn mit den Kindern gemacht habe, da diese sehr aufgeregt gewesen seien und abends unter dem Bett nachgesehen hätten und ähnliches. Es handelt sich um einen konkreten Fall aus Leipzig. Die Kindergärtnerin hat den Film wohl anders

gesehen als die Kinder. Die Kinder hatten Angst vor den Filmfiguren bekommen. Dabei waren es einfach nur Monsterfiguren, die sie gesehen hatten, und gerade von denen waren die Kinder sehr beeindruckt. Also dahin gehend gibt es Untersuchungen.

Zu Ihrer zweiten Frage, die Verschiebung der Gewaltwahrnehmung betreffend, möchte ich sagen, dass ich ganz bewusst die alte Kamelle von der Sünderin gewählt habe. Hildegard Knef – damit das alle nachvollziehen können – ist in dem Film ganz kurz von hinten nackt zu sehen. Vermutlich würde der Film heute im Nachmittagsprogramm mühelos durchgehen. Damals bot er Anlass zu Aufregung. Es gibt demnach schon kulturelle Veränderungen in der Wahrnehmung solcher Darstellungen. Ich denke, vieles hat mit der Flut der Bilder zu tun. Dadurch, dass uns heute von jedem zweiten Plakat eine Dame entgegen lächelt, wurde die Wahrnehmung in besonderer Weise geprägt, aufgeweicht. Insofern bin ich nicht der Meinung, dass man mit solchen Dingen lockerer umgehen soll, sondern man sollte sich vielmehr mit den Dingen auseinandersetzen. Warum soll man nicht über Dinge, die man im Alltag wahrnimmt mit Kindern diskutieren? Seien es Gewalt, bestimmte Darstellungsweisen in Zeitungen, Zeitschriften oder in den Medien generell? Das ist doch der Punkt.

Da bin ich auch gleich bei den nächsten Fragen. Ich beabsichtige nicht, Eltern zum Spielen zu zwingen. Die Idee ist vielmehr, wenn die Eltern Gefallen am Spiel finden, werden sie mit den Kindern auch spielen. Deshalb versuchen wir, Eltern zu Partnern spielender Kinder zu machen. „Mensch ärgere Dich nicht“ haben wir ja auch mit unseren Eltern und Großeltern gespielt. Das ist ungefähr so, als wenn wir bei „Mensch ärgere Dich nicht“ verglichen mit dem Zusammenschnitt des Computerspiels, das wir hier gesehen haben, immer nur das Umkippen des Spielbretts gezeigt hätten. Das wäre der Effekt, den wir heute hier gesehen haben. Das gesamte Spiel war einfach toll und hat die Menschen begeistert. Aber Gewaltexzesse, die sich in den Familien abspielten, wenn einer verlor, die gibt es noch heute. Selbstverständlich habe ich das auch schon gemacht und das Schachbrett umgekippt, weil ich verloren habe. Ich möchte ganz einfach, dass die Eltern sich neben die Kinder setzen und nicht mit dem Finger drohen: Was ist das für ein Mist, was du da spielst. Ich habe meinen Vater noch im Ohr, der mir verboten hat, bestimmte Fernsehsendungen anzusehen, die ich mochte. Er hat sie sich nie angesehen, hat sie aber trotzdem verurteilt. Das ist für meine Begriffe das Problem, dass wir als Erwachsene – vor allen Dingen als Eltern – über Dinge, die Kindern Spaß machen sollen, zwar reden, aber nicht akzeptieren, dass die Kinder Spaß beim Medienkonsum haben.

Was den Leistungseinbruch der Jungen betrifft denke ich, dass das Problem viel vielschichtiger ist. Es sind garantiert nicht die Computerspiele daran schuld, dass die Jungen nicht so leistungsbereit sind. Es gäbe auch Gegenbeispiele, dass gerade exzessives Computerspielen zu Leistungen führt, die durchaus beachtlich sind. Man kann das nicht statistisch belegen, aber ich behaupte, dass man es beobachten kann. Wir befassen uns nämlich mit solchen Dingen nicht wirklich. Ich meine damit, dass wir Dinge verlangen, die man durchaus durch Computerspiele lernen kann. Ich sehe darin eine Aufgabe, der wir uns irgendwann einmal intensiver stellen müssen: Kompetenzen aufzuspüren und die Leistungen von Jugendlichen und Kindern beim Spielen näher zu betrachten. Ich beziehe mich dabei nicht auf solche Spiele, wie wir sie soeben gesehen haben, sondern beim Spielen mit dem Computer, in der Beschäftigung mit dem Computer ergibt sich etwas, was Erwachsene zuweilen

verblüfft. Und dann fehlt oft der Mut zu sagen: Erkläre mir das mal! Zeig mir das mal, ich will das auch können! Da gibt es eine große Hemmschwelle für die Erwachsenen, die sie überwinden müssen, um sich dann den Kindern dergestalt anzunähern, dass sie etwas dazu sagen können.

Der Leistungseinbruch bei Jungen. Natürlich geht sehr viel Zeit für das Spielen drauf. Das Problem liegt meiner Ansicht nach auch hier bei den Erwachsenen. Es tut mir leid, immer wieder darauf hinweisen zu müssen, aber die Erwachsenen nehmen nicht wahr, wie lange Jugendliche und Kinder an den Computern sitzen. Sie müssten das vorher regeln und nicht nachher auf sie einschlagen. Sie müssten vorher bestimmte Grenzen ziehen. Aber was soll ich bei einem Jugendlichen tun – ich hatte jetzt gerade so ein Fall an der Schule – dessen Mutter mich fragte, was sie machen soll? Ich fragte zurück, was sie denn den ganzen Tag über macht? Sie sei Verkäuferin einer großen Ladenkette, gehe morgens um 8 Uhr aus dem Haus und komme zum Teil abends erst um 20 Uhr wieder und wundere sich, dass der Sohn immer noch keine Hausaufgaben gemacht habe. Ich sage Ihnen, natürlich hat er Computer gespielt. Und die verunsicherte Mutter kommt aus dem Dilemma nur heraus, wenn sie Hilfe dahin gehend erhält, Angebote für den Jungen zu finden, die ihn anstelle des Spielens am Computer interessieren. Und das überforderte die Mutter.

**Vorsitzender:** Herr Prof. Pfeiffer, Sie hatten Fragen zu beantworten von Herrn Mißfelder, Frau Bär und Herrn Tauss.

**Prof. Dr. Christian Pfeiffer (Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.):** Herr Mißfelder fragte nach Langzeiteffekten. Ich möchte einen nennen, den ich noch gar nicht erwähnte. Wir werden im Mai 50.000 Jugendliche befragen, wofür wir Mittel des Bundesinnenministeriums erhielten. Wir befragen dann noch einmal 10.000 Kinder – diesmal bundesweit – repräsentativ an 61 Orten. Jeder dritte Jugendliche wird befragt zu dem Thema Computerspielsucht, weil das ein massiver Langzeiteffekt ist. Unsere bisherigen Einstiegsuntersuchungen zeigen, dass fünf bis zehn Prozent der Jungen – wieder nicht die Mädchen – in Computerspielsucht landen. Also nicht aufhören können, keine Grenzen setzen können, schon während des Vormittags im Unterricht ständig an den Nachmittag denken, wenn der Höhepunkt des Tages kommt und man online verbunden ist mit den Kumpels, mit denen man gemeinsam in einer Gilde beispielsweise „World of Warcraft“ spielt, ein Spiel, das bereits erwähnt wurde. Schauen Sie sich einmal Homepages von Aussteigern aus diesem Spiel an. Dann erfahren Sie etwas von einem 17-jährigen deutschen Auszubildenden, der mit Stolz behauptet, sechs Stunden täglich am Stück „World of Warcraft“ spielen zu können, und wenn die Leute ihn fragten, ob er nicht einmal eine Pause mache, antworte er, nein, er habe sich eine Pinkelflasche gekauft, damit er auch keine Sekunde dieses tollen Spiels verpasse. Es nimmt also exzessive Formen an, und das können Sie selber überprüfen. Wir werden sehen, was bei der Umfrage herauskommen wird. Wir sehen das als eine der problematischsten Langzeitwirkungen an.

Die zweite Frage betrifft die Schulnoten. Wir können ganz klar sagen, dass Jungs, die im Computerspielen wie Mädchen sind, nämlich sehr reduziert bzw. wenn überhaupt dann nur harmlose Dinge und das auch zeitlich maßvoll, sich leistungsmäßig von den Mädchen kaum unterscheiden. Es

ist offenkundig der Hauptfaktor, der den Jungen die Zeit stiehlt und es kommt die neuere Erkenntnis der Neurobiologen hinzu, dass je brutaler die Inhalte sind und je emotionaler die Dinge in den Kopf des Jugendlichen kommen, umso stärker das im Kurzzeitgedächtnis gespeicherte Schulwissen gefährdet ist. Von daher spielt die Qualität des Inhalts eine massive Rolle.

Nun zur dritten Frage: Gibt es Langzeiteffekte hinsichtlich Gewalt? Auch da gibt es inzwischen Langzeituntersuchungen aus den USA. Wir nehmen gerade selbst eine solche an 1.000 Berliner Kindern vor, die insgesamt voraussichtlich acht Jahre dauern wird. Wir haben mit der Studie bei den Kindern im Alter von acht Jahren begonnen und überprüfen die Hypothese: Zuviel Medienkonsum macht dick, krank, dumm, traurig und möglicherweise aggressiv. Jedes Jahr messen wir bei diesen 1.000 Kindern das Körpergewicht und all das, was man sonst noch messen kann: Schulnoten usw. Eben auch die Gewaltorientierung und derartige Effekte. Die Amerikaner haben schon gezeigt, dass die Desensibilisierungseffekte relativ stabil sind und auch ein halbes Jahr später unverändert gemessen werden können. Von daher haben wir die begründete Sorge, dass es da Effekte gibt.

Die zweite Frage von Frau Bär betrifft die Killerspiele. Die Anmerkungen, die Sie zu dem machen, was ich zu Becksteins Gesetzesvorschlag gesagt haben soll, zeigen, dass ich missverstanden wurde. Ich sehe in einem generellen Verbot nicht den Weg, um Jugendliche davon abzuhalten, solche Spiele zu spielen, sondern einen Weg, die Industrie davon abzuhalten, Spiele herzustellen, die extreme Gewaltexzesse beinhalten. Dasselbe gilt für das Indizieren. Das ist eine Maßnahme, die die Werbung unterbindet, die den Effekt hat, dass ein Spiel nicht im Kaufhaus verkauft werden kann und zur Folge hat, dass die Umsätze radikal einbrechen. Und das ist eine Erziehungsmaßnahme des Staates gegenüber der Industrie: Stellt solche Spiele nicht her, von denen wir meinen, sie sind absolut für junge Menschen so ungeeignet, dass wir sie indizieren müssen, weil sie jugendgefährdend sind!

Gestatten Sie noch eine Bemerkung zu der Unterscheidung, Killerspiele zu verbieten oder zu indizieren? Das, was die Bundesprüfstelle macht, ist vorzüglich. Nur darf sie gegenwärtig am ausgestreckten Arm der USK verhungern, weil Sie als Politiker es vor vier Jahren ja so gewollt haben. Sie haben entschieden, dass immer dann, wenn eine Alterseinstufung von der USK getroffen wurde, die Bundesprüfstelle nicht mehr tätig werden darf. Wir stellten fest, dass wir bei einem beachtlichen Teil der Spiele, die wir überprüft haben, eine Indizierung befürworten würden. Aber Frau Monssen-Engberding darf da gar nicht ran. Die Zusammenarbeit zwischen der USK und der Bundesprüfstelle muss unserer Meinung nach geändert werden. Also sehe ich die Gesetzgebung aufgefordert, extreme Computerspiele, die den Spieler auffordern, Verbrechen zu begehen und ihn dafür mit Punkten belohnen, wie das in „Der Pate“ der Fall ist, vom Markt zu nehmen, zu indizieren oder zu verbieten. Da kann man dann streiten, was besser ist. Jedenfalls ist das für mich eine klare Definition, und was ein Verbrechen ist, lernt jeder Jurist im ersten Semester, wenn er Strafrecht hört, das ist relativ leicht überprüfbar.

Von daher gesehen brauchen wir vor allem für die jungen Menschen etwas, das sie dazu anhält, etwas Spannenderes zu machen, als solche Killerspiele zu spielen oder andere gewaltorientierte. Das es Jogging in Computerspielen gibt, ist ja geschenkt. Ich selber spiele Sudoku. Am schönsten ist es

natürlich im Wettbewerb mit anderen am Computer, gar keine Frage. Darüber reden wir heute aber nicht. Wir reden über die Killerspiele und über die gewaltorientierten Spiele.

Zu Herrn Tauss. Erstens gehe ich davon aus, dass Sie die beiden Texte, die ich in der ZRP und in der ZJJ veröffentlicht habe über unsere Forschung, erhalten haben. Alle Abgeordneten müssten sie bekommen haben. Zweitens wird demnächst das erwähnte Buch über die 72 Computerspiele erscheinen. Sie werden also genügend zu lesen bekommen, einiges haben Sie schon. Sie fragen zum Zweiten: Warum haben Sie diesen Unterschied gemacht? Computerspielen sei etwas total anderes, weil die Forschung es nachgewiesen habe. Die Forschung in den USA hat medizinisch – also neurobiologisch und psychologisch gemessen – den Effekt von Computerspielen im Vergleich zu der selben Gewaltintensität untersucht, die man nur liest oder sieht. Und es wurde als Langzeitwirkung festgestellt, dass man wirklich desensibilisiert wird für die Brutalität, die da vorkommt. Das stellt sich beim Computerspielen ein, weil man da selber Akteur ist, weil man ganz anders involviert ist, weil man Erfolg und Misserfolg ernten kann, weil es viel mehr Spaß macht. Da ist man mit dem Herzen bei der Sache. Passiv einen Film anzusehen mit derselben Brutalität ist längst nicht so schön. Von daher ist es also nicht überraschend: Die Effekte sind viel größer. Natürlich gibt es auch Desensibilisierungseffekte. Mit großer Sorge sehen wir das bei den Sex- und Porno-Filmen, die die Kinder auch – vor allem die Jungen – in hohem Maße konsumieren. Da gab es im „Stern“ einen sehr aufrüttelnden Bericht und dem gehen wir jetzt nach. In unserer neuen 50.000-Befragung ist das ein zentraler Punkt. Ob es Zusammenhänge gibt zwischen dem Sex- und Porno-Filme ansehen und dem sich anschließend sexuell verroht verhalten. „Gang Bang“ ist so ein Beispiel.

Das wollen wir überprüfen, aber wir wissen jetzt schon, dass die Killerspiele eine höhere Wirkung haben, als das bloße Filmbetrachten mit derselben Inhaltsintensität. Von daher meine ich, dass es richtig ist, in dieser Weise zu differenzieren. Gestatten Sie mir noch eine Anmerkung, weil ich ja doch indirekt angesprochen wurde von Herrn Otto? Ich sehe sehr wohl einen Wandel. Seit Herr Spieler nämlich Geschäftsführer der USK ist, haben wir eine ganz andere Öffentlichkeitsarbeit der USK, die vorzüglich ist. Da hat sich ein Wandel vollzogen. Das Grundproblem bleibt aber aus unserer Sicht, dass die Zusammenarbeit der Tester mit den Gutachtern unbefriedigend abläuft und dass die USK klarere Normen und mehr Geld braucht. Da empfehle ich eine ganz einfache Lösung: Jedes Computerspiel mit 50 Cent Abgabe bedenken, dann hätten wir Geld genug, um die USK vernünftig zu finanzieren, damit sie eine anständige Öffentlichkeitsarbeit machen kann, und wir könnten Konzepte entwickeln, wie man bei Therapieproblemen vorgehen sollte um Computerspielsucht offensiv anzugehen. Wir haben zu wenig Geld, um auf diese Gefahren zu reagieren. Derjenige, der die Probleme mit verursacht und damit Gewinne macht, sollte auch dafür sorgen, dass das Geld zur Verfügung steht. Bei 50 Cent pro Spiel wären es 20 Millionen Euro pro Jahr.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Prof. Pfeiffer. Herr Dr. Spieler bitte, Sie haben eine Frage von Herrn Otto zu beantworten.

**Dr. Klaus Spieler (Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK):** Darf ich vorher, mit Ihrem Einverständnis, noch etwas zu der Frage Zusammenwirken USK/Bundesprüfstelle

sagen? Stichwort: Indizierung. Vielleicht muss Frau Monssen-Engberding mich korrigieren, wenn ich behaupte, dass die Struktur des Zusammenwirkens gut ist. In Deutschland werden nämlich kaum noch ungekennzeichnete Spiele veröffentlicht. Die Hersteller bemühen sich, für die Spiele, die sie in Deutschland auf den Markt bringen, auf jeden Fall eine 18 zu erreichen. Die 18 heißt eigentlich: Keine Jugendfreigabe. Und die hat man automatisch nach Gesetz „E“. Aber sie bedeutet einen Schutz vor Indizierung, das hat Herr Prof. Pfeiffer richtig gesagt. Ich weise nur darauf hin, dass dieser Schutz vor Indizierung, der mittelbar durch die Bundesprüfstelle sichergestellt wird, dazu führt, dass bestimmte Spiele in Deutschland gar nicht verkauft werden und bestimmte Spiele für Deutschland regionalisiert werden. So gesehen würde ich bitten, noch einmal genau zu prüfen, welchen Effekt es hätte, wenn ich das Erfordernis, ein Kennzeichnen zu bekommen, völlig abschaffe. Wir haben Verkaufszahlen, die belegen, dass es für bestimmte Genres ein ganz unterschiedliches Abkaufverhalten gibt. Bei Spielen für Erwachsene werden im Bereich der EgoShooter-Spiele innerhalb von sechs Wochen bis zu 80 Prozent vermarktet, während die normalen Familienspiele stetige Verkaufszahlen über das Jahr verteilt haben. Ich möchte Sie bitten, sich diese Zahlen noch einmal anzusehen, bzw. sie von uns anzufordern. Manchmal erreicht man den Schutz der Jugend gerade durch Dinge, die scheinbar nicht dazu gehören. Ich bin aber dennoch dankbar für Ihre Frage.

Bei aller Freundlichkeit Herrn Prof. Pfeiffers muss ich einen Dissens feststellen. Meine Vorstellung von Jugendschutz betrifft die Medien. Der Jugendschutz soll unerwünschte Wirkungen von Kindern und Jugendlichen fernhalten, aber die wünschenswerten Wirkungen eines kulturellen Mediums natürlich gerade nicht von ihnen fernhalten. Jugendschutz könnte man ansonsten ganz einfach mit dem Stecker machen, indem man diesen herauszieht; das wäre genauso, als wenn man Bücher verbieten würde, nur weil es Bücher gibt, die schlimm für junge Menschen sein können. Das ist die Problematik im Hinblick auf Jugendschutz und Medien. Es muss immer abgewogen werden zwischen den wünschenswerten Wirkungen und den unerwünschten Wirkungen. Und oftmals hat man das Problem, dass man die jungen Leute nicht völlig im Treibhaus aufwachsen lassen möchte. Wir sprechen hier von Bildungs- und Kulturmedien, die möglicherweise beeinträchtigen und gefährden, das in der Regel aber nicht tun. Den Markt dominieren Spiele für Kinder und Jugendliche. Zwei Drittel des deutschen Marktes sind in festen Händen der Freigabekennzeichen unter 12. Das sollte man einfach mal so sehen. Bei den problematischen Spielen sprechen wir von einem vergleichsweise kleinen Sektor, und unsere Aufgabe ist es zu verhindern, dass bestimmte Spiele in die Hände von Kindern und Jugendlichen gelangen. Das ist ja völlig klar.

Nun noch zu den konkreten Fragen, die Industrienähe betreffend. Ich habe gelesen, dass diese darin bestehen soll, dass wir ein Museum für Computerspiele gegründet haben. Das erste in der Welt und eine geschätzte Einrichtung. Ich bekomme Besuch von Leuten vom Museum of Modern Art New York (MOMA) und der Tate-Gallery, die sich ansehen wollen, wie wir das gemacht haben und die ähnliches vorhaben. Wir werden bisher allerdings kaum von der die Industrie unterstützt, seit letztem Jahr immerhin durch die Bundeskulturstiftung.

Zweiter Punkt: Die Einrichtung, von der behauptet wird, dass wir in ihr Kindergärtnerinnen zu schrecklichen Taten anstiften. Der Träger der USK, der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit,

führt im Auftrag des Senats von Berlin seit fünf Jahren Fortbildungen für Erzieher und Lehrer durch. Einen Schwerpunkt bilden natürlich die neuen Medien und der Jugendschutz. Wir erreichen mit den Maßnahmen hier in Berlin pro Jahr zirka 1.000 Erzieher und Pädagogen. Das ist eine erhebliche Zahl, wenn man sich überlegt, dass die im Durchschnitt mindestens 50 Stunden bei uns sind. Für mich stellt dies etwas dar, was ich an anderer Stelle einmal das „Konzept der kulturellen Kontrolle des Mediums“ genannt habe, weil die gesetzliche allein nicht ausreicht. Sie muss nämlich ergänzt werden. Wir brauchen Erzieherinnen in den Kindergärten, die wissen, wie sie die Kinder zu sinnvollen Spielen anstiften und auch den Eltern sagen, wie sie Alternativen einsetzen können. Ich bin ebenso wie Prof. Warkus der Meinung, dass die sinnvollste erzieherische Strategie nicht die ist, dass die Eltern nur verbieten, sondern dass die Eltern in der Lage sind, den Kindern durch eigenes Mitspielen zu einem Qualitätsbewusstsein zu verhelfen und wie andere kulturelle Medien bei den Kinder etwas aufbauen können. So viel zu dieser Frage. Wer es einmal selbst sehen möchte, kann uns gerne besuchen kommen.

Ein weiterer Punkt hat auch mit dem Träger der USK zu tun. Wir haben das erste Lernzentrum in Europa gegründet. Übrigens mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) und nicht der Industrie. In diesem Lernzentrum befassen wir uns mit den Alltagsmedien beim lebenslangen Lernen. Vor allem gehen wir der Frage nach, ob Alltagsmedien – unter anderen Computerspiele, aber nicht nur Computerspiele – beispielsweise auch ganz neue Wege bieten, die so genannten bildungsfernen Schichten für lebenslanges Lernen zu erschließen. Wenn das Industrienähe ist, dann bin ich gerne bereit, mit dem Vorwurf zu leben. Aber ich sehe es anders und möchte das noch einmal ganz deutlich machen. Die Firma Microsoft ist hier. Natürlich haben wir es mit einem Bereich von Microsoft zu tun, der uns sehr dabei unterstützt, neue Bildungswege durch neue Medien zu erschließen. Gemeint sind damit Projekte wie: „Schulen ans Netz – mit Sicherheit“, „Innovative Teachers“ und ähnliche Dinge, mit denen wir den Forderungen, die wir selber erhoben haben, nachkommen und zeigen, dass es geht. Die Gesellschaft muss die Kontrolle über die Medien erzielen dadurch, dass sie diese beherrscht. Wenn wir beklagen, dass wir die Spiele unserer Kinder nicht verstehen, weil wir nicht gelernt haben, diese Schrift zu lesen, dann müssen wir uns eben alphabetisieren. Ich rate Eltern, die mir gegenüber beklagen, dass ihnen das immer alles so fremd sei, dass sie ihre Kinder fragen sollen. Denn noch nie habe ich Zehnjährige getroffen, die ihren Eltern nicht gerne und bereitwillig erklären, was sie so machen. Das ist doch ein vergleichsweise einfacher Weg, sich das fremde Medium zu erschließen und dabei in Erfahrung zu bringen, ob es möglicherweise schädigend für das Kind sein könnte.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Dr. Spieler. Frau Monssen-Engberding, Sie haben eine Frage von Herrn Tauss zu beantworten.

**Elke Monssen-Engberding (Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien):** Ich hatte in meinem Eingangsstatement bereits gesagt, dass ich das momentane Jugendschutzsystem als geradezu genial empfinde. Ich möchte betonen, dass wir – die Institutionen untereinander – sehr eng zusammenarbeiten, dass die Institutionen aber auch voneinander abhängig sind. Ein Kennzeichnungsverfahren ist dann für die Industrie nicht mehr attraktiv oder nur zum Teil

attraktiv, wenn es die Indizierung nicht gibt. Warum soll die Industrie sich um ein 18er Kennzeichen bemühen, wenn das nicht gekennzeichnete Computerspiel dieselben Rechtsfolgen hat wie ein gekennzeichnetes Computerspiel? Gleichzeitig brauchen wir natürlich auch das mögliche Eingreifen der Strafverfolgungsbehörden, um Gewaltexzessen zu begegnen, wie sie heute unser Thema sind. Wir unterhalten uns ja nicht über Mahjong, Sudoku oder so etwas. Wir unterhalten uns hier über das, was Prof. Pfeiffer vorgeführt hat, nämlich Spiele, in den Gewaltexzesse dargeboten werden. Keine der beteiligten Institutionen – das möchte ich versichern –, ob das die USK ist oder ob das die Bundesprüfstelle ist, verdammt Computerspiele generell. Das tut wirklich niemand.

Uns geht es nicht nur um die Ergebnisse der Gewaltwirkungsforschung, die nach unseren Erkenntnissen bereits vorliegen. Uns geht es auch um den Wertekonsens in der Gesellschaft. Wenn einer als Spieler aufgefordert wird: Nun überlege dir bitte, wie du dein Gegenüber ins Jenseits beförderst, auf möglichst brutale Art und Weise, wirklich schmerzhaft Art und Weise, möglichst lang andauernd und möglichst so, dass es ordentlich Schmerzen auslöst, auch wenn es virtuell ist. Wenn dies dargestellt wird, dann halte ich das einfach für ein Spiel, welches im Sinne des Paragraphen 131 StGB zumindest relevant ist und auf jeden Fall indiziert werden müsste.

**Vorsitzender:** Herr Cosse, bitte. Herr Otto hatte Sie gefragt.

**Mike Cosse (stellv. Vorsitzender Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter, FSM):** Ja, die 1.000-Euro-Frage. Ich denke, dass viele die Frage der Änderung des Strafgesetzes vielleicht noch sehr schnell beantworten könnten. Bei den Fragen, wie die Selbstkontrollen zusammenarbeiten, wie die Zuständigkeiten aussehen und ob man bei einer Zuordnung der Zuständigkeiten anhand des Mediums bleibt oder auf die Inhalte übergeht, da mag es schon ganz anders aussehen. Das ist in der Tat sehr, sehr komplex, und ich setzte da auch auf die Evolution und konstruktive Vorschläge. Eigene Vorstellungen habe ich natürlich bereits.

Ein Phänomen ist mehrmals angesprochen worden: Dass die Branche ihre Spiele vorlegt, bevor sie mit ihnen auf den Markt geht. Wenn man sich die Mühe macht, eine Entscheidung der Bundesprüfstelle zu lesen, die zirka 14, 15 Seiten umfasst, dann sieht man, dass da im Grunde genommen gar kein Raum mehr für gesetzliche Änderungen ist, weil wirklich auf den Punkt sauber begründet wird, warum Spiele indiziert werden und warum nicht. Ich bin als Jurist immer sehr beeindruckt zu lesen, welche Kriterien dabei angewandt werden. Diese sind häufig sehr gut nachvollziehbar. Das Fazit wird dann oftmals mehr oder weniger schon von anderen Studien bzw. Rechtsgutachten und Urteilen übernommen, aber die Darstellung, warum man ein Spiel indizieren sollte und warum nicht, ist oft sehr schlüssig, und deshalb sehe ich keinen Anlass für eine Verschärfung.

Der entscheidende Punkt scheint mir die Vorlagepflicht zu sein. Sie müssen sich vorstellen, dass jeder von Ihnen seine private Website – wenn wir das sehr global regeln würden – erst einmal einer bestimmten Stelle vorzulegen hätte und wenn sich da irgendetwas auf der Homepage tut, dann muss die wieder vorgelegt werden, denn vorher dürfen Sie sie ja nicht auf den Markt bringen, also

veröffentlichen und ins Web stellen. Das ist das Phänomen, das ist die Struktur bei der USK. Ich denke, insofern ist eine pauschale Übertragung in die Online-Welt nicht möglich oder zumindest nicht sinnvoll.

Wenn man sich die Entscheidungen der Bundesprüfstelle aber ansieht, wer daran beteiligt ist und wie diese zustande kommen, dann bemerkt man die Komplexität der Herausforderung. Mag sein, dass nicht alle von uns Computerspiele gespielt haben, aber im Internet war sicher jeder von uns schon einmal. Wir wissen deshalb, wie leicht es ist, eine Website danach zu beurteilen, ob sie ansprechend oder möglicherweise strafrechtlich relevant ist. Im Vergleich dazu ist die Beurteilung eines Computerspiels eine geradezu komplexe Herausforderung. Das bedeutet, dass wir uns als Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia gegenwärtig gar nicht zutrauen, Entscheidungen der USK zu übernehmen, weil die Komplexität einfach eine ganz andere ist. Insofern stellt sich eher die Frage der Zusammenarbeit für den Bereich der Online-Spiele; ungeachtet dessen, wie diese dann auch immer rechtlich abgesichert sein könnte. Der FSM liegt bislang keine einzige Beschwerde gegen ein ausschließlich im Internet verfügbares Spiel vor, obwohl wir dafür zuständig wären. Wir übernehmen insofern ja auch nicht die Entscheidung der Kommission für Jugendmedienschutz, weil da keine unmittelbare staatliche Beteiligung an der konkreten Entscheidung gegeben ist. Hierin liegt der Unterschied zur USK. Denn da sitzt der Staat mit am Tisch, auch wenn das dem einen oder anderen Bundesland nicht unbedingt gefällt. Es handelt sich aber tatsächlich um eine hervorragende Struktur, die wir im Internet aber leider nicht abbilden können. Das Internet ist einfach zu groß. Insofern steht an dieser Stelle eher der Lösungsweg der Kooperation als der einer Übernahme der Entscheidungen. Zudem sollte man bedenken, dass die anderen Selbstkontrollen das auch merken. IP-TV, Kino usw., alles begeben sich ins Internet. Die werden alle nervös im Sinne von: Habe ich dann überhaupt noch irgendetwas selbst zu regulieren? Ich denke ja. Das ist das Gute. Wir sehen das auch ab einer gewissen Zeitschiene. Die Trägermedien werden nicht nächste Woche abgeschafft, nur weil alle DSL haben. Gerade weil nicht alle DSL haben. Gleichwohl gibt es natürlich eine Entwicklung, die wir beobachten müssen und wo wir vielleicht in zwei Jahren diese Frage noch einmal aufwerfen müssen, ob man denn wirklich verschiedene Selbstkontrollen braucht oder möglicherweise eine für Neue Medien ausreichen wird.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Cosse. Es ist guter Brauch im Unterausschuss Neue Medien, dass alle unsere Experten zu Wort kommen. Herr Brechtmann, an Sie war jetzt zwar keine konkrete Frage gerichtet, aber nichtsdestotrotz dürfen Sie sich eine aussuchen und darauf antworten.

**Stephan Brechtmann (Vorstandssprecher des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., BIU):** Gut, als Industrievertreter ist man natürlich immer etwas dem Ruf ausgesetzt, Dinge vielleicht einseitig zu beurteilen. Ich möchte trotzdem zum Ausdruck bringen, dass auch die Industrie die USK nach Leibeskräften unterstützt. Daraus eine Willfährigkeit der USK abzuleiten, wie es auch teilweise hier anklang, ist einfach falsch. Alle Spiele stammen aus industrieller Produktion. Die USK finanziert sich ausschließlich über die Prüfgebühren der Industrie. Jetzt kann man fragen, wie man hineingeht. Vorhin kam der Vorwurf: Die Industrie spricht mit der USK, um Spiele zu vermarkten. Ja, und das ist doch auch richtig so. Die USK sagt uns: Ihr habt hier ein Spiel, was für

den deutschen Markt nicht geeignet ist. Hier muss man vielleicht generell Verständnis für Videospiele haben. Videospiele werden für einen weltweiten Markt entwickelt. Selten für einen nationalen, eher für einen weltweiten Markt. Jetzt sind die Ansprüche an den Jugendschutz weltweit ganz unterschiedlich. In den USA hat man größte Probleme ein Videospiele zu verkaufen, wenn Frauen im Bikini darin auftreten. Dann wird dieses Spiel garantiert mit einem 17er Rating ausgestattet. In England hat man ein Problem mit sprachlicher Gewalt. Wenn die berühmten „four letter words“ dort verwendet werden, kann man fast sicher sein, dass die Selbsteinschätzung – der Industrie wohl gemerkt, denn es gibt dort ja nirgendwo eine gesetzliche Kontrolle der Spiele – eher dazu führt, dass es ein Erwachsenenspiel ist. In Deutschland haben wir – und das sollte man wirklich akzeptieren und die Industrie akzeptiert es auch – eine hohe Sensibilität gegenüber Gewalt. Stellen Sie sich vor, die USK sagt uns, dieses oder jenes Spiel hält sie für einen 16-Jährigen nicht für geeignet, das ist für einen 18-Jährigen. Oder noch schlimmer, sie hält es für überhaupt nicht geeignet, dann gibt es keine Jugendfreigabe und kein Prädikat. Das ist nichts anderes, als zu signalisieren: Dieses Spiel wollen wir der Gesellschaft nicht zumuten. Es kommt dann natürlich die Frage der Industrie: Welche Elemente in diesem Spiel führen denn dazu, dass es nicht geeignet ist?. Dann gibt uns die USK immerhin die Hinweise und dann ist es dem industriellen Hersteller überlassen, dieses Spiel zu ändern und zu schneiden, mithin zu zensurieren. Etwas, was in der Filmindustrie bis in die 60er Jahre noch üblich war, um sie auf den Markt zu bringen. Und deswegen gibt es die Besonderheit der deutschen Versionen. Zum Beispiel das von Herrn Prof. Pfeiffer vorgestellte „GTA San Andreas“ ist eine deutsch lokalisierte Version. Ob es genau diese Version war, weiß ich jetzt nicht, weil viele Elemente sicher herausgenommen worden sind. Da muss ich wirklich sagen, dass die Zusammenarbeit mit der USK und auch mit der BPJM sehr fruchtbar ist, weil man uns Hinweise gibt, wie Spiele tatsächlich dargestellt werden können.

**Vorsitzender:** Meine sehr verehrten Damen und Herren, Kolleginnen und Kollegen. Ich blicke auf die Uhr. Es beginnt eine zweite Runde und ich würde vorschlagen, jeder Kollege, der eine Frage an einen Experten hat wird gebeten, sie möglichst kurz zu halten. Ich habe bis jetzt Wortmeldungen von Herrn Gehring, Frau Bettin, Herrn Kucharczyk, Frau Noll, Herrn Prof. Bisky, Frau Golze, Herrn Tauss, Herrn Waitz und Herrn Grindel. Wir mischen das schön. Herr Gehring, bitte.

**Abg. Kai Gehring (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN):** Herzlichen Dank, Herr Vorsitzender. Ich möchte eine Frage an Prof. Warkus stellen. Sie hatten ja bereits einige Beispiele aus dem Bereich der Medienwirkungsforschung angesprochen. Ich möchte da noch einmal zugespitzt nachfragen, ob Ihnen gesicherte Erkenntnisse in Form von wissenschaftlich fundierten Untersuchungen vorliegen, die einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalthandeln nachweisen. Ist es bei Jugendlichen nicht so, dass mehrdimensionale Ursachen dafür verantwortlich sind, wenn es zu Gewalthandeln kommt? Oder nehmen wir den von Prof. Pfeiffer dargestellten Leistungsabfall bei Jugendlichen. Wie ist es zum Beispiel mit Armut, mit selektivem Bildungssystem, wie sieht es aus mit sozialer Isolation, mit Ausgrenzung, mit Gewalt in Familien, mit Suchtphänomenen aller Art und auch mit mangelnder Erziehungskompetenz der Eltern? Wie würden Sie solche Faktoren und Phänomene gewichten, wenn es um Gewalt in der Gesellschaft und insbesondere bei Kindern und Jugendlichen geht? Da hätte ich gerne eine Einschätzung Ihrerseits.

**Abg. Jürgen Kucharczyk (SPD):** Ich bin Mitglied der Kinderkommission, in der wir uns auch schon mit dem Thema befasst haben. Es wurden eine Menge Fragen gestellt. Gleichwohl würde mich noch einmal näher interessieren, Herr Dr. Spieler, wie viele Spiele jährlich bei Ihnen geprüft werden. Wie hoch ist die Durchfallquote und was passiert, wenn Spiele die Kriterien der gesetzlichen Grundlagen nicht erfüllen? Mich würde zudem interessieren, wie das dann in dem weiteren Verfahren abläuft.

**Vorsitzender:** Danke Herr Kucharczyk. Frau Noll bitte.

**Abg. Michaela Noll (CDU/CSU):** Die Anregungen von Prof. Warkus fand ich sehr positiv. Dass er sagt, dass man mit den Kindern mitspielen sollte. Aber ich stelle mir das in der Praxis mal so vor. Ich sage meinem 15-jährigen Sohn: Am Wochenende gibt es eine LAN-Party – deine Mutter spielt mit. Ich glaube, er fände das mächtig uncool. Das Problem ist einfach. Bei einer jüngeren Gruppe kann ich das nachvollziehen. Aber ich glaube, dass es für viele Eltern – gerade in der Altersgruppe der Pubertierenden, also der Altersgruppe von 13 bis 17 – auch eine Frage der eigenen Autorität darstellt, sich die Blöße zu geben und die Kinder zu fragen: Passt mal auf, Ihr seid viel weiter in eurer Medienkompetenz, erklärt mir das doch einmal. Gibt es mittlerweile wirklich ausreichende Beratungsangebote für Eltern, auch für Eltern, die aus bildungsfernen Schichten stammen?

**Vorsitzender:** Danke Frau Noll. An wen haben Sie die Frage gerichtet, bitte? An Prof. Warkus! Herr Prof. Bisky.

**Abg. Prof. Dr. Lothar Bisky (DIE LINKE.):** Ich habe eine Frage an Prof. Pfeiffer. Es gibt eine so genannte Impfnadeltheorie der Medienwirkung. Sind Ihnen Untersuchungen bekannt, dass man auch eine Art Impfung mit Gewalt zum Trainieren zum Abbau von Gewalt durchführen kann oder gibt es keine derartigen experimentellen Untersuchungen?

**Vorsitzender:** Herr Kollege Waitz.

**Abg. Christoph Waitz (FDP):** Herr Vorsitzender, recht herzlichen Dank. Wenn ich für mich eine Zusammenfassung unseres bisherigen Gesprächs versuche, dann kommt für mich das Fazit zustande, dass wir im Prinzip am Beispiel der Computerspiele – insbesondere der Gewalt verherrlichenden Spiele – an einem Symptom herumdoktern und dass das eigentliche Problem viel tiefer liegt. Für mich persönlich liegt das Problem darin, dass wir zumindest in Teilen unserer Gesellschaft eine dramatische soziale Verwahrlosung erleben und dass wir in meinen Augen weniger bei den Spielen ansetzen müssen, sondern an diesem sozialen Problem. Mag sein, dass diese Runde nicht der richtige Rahmen ist, daraus jetzt eine Frage abzuleiten. Herr Prof. Pfeiffer hat in seinen Unterlagen die Arbeitsweise der USK sehr kritisch bewertet und eine Vielzahl von Problemen angesprochen. An einem Punkt wurde er konstruktiv, indem er feststellte, dass die USK in den letzten Jahren eine Vielzahl von Spielen untersuchen musste. Er hat gefordert, die USK besser mit Personal und finanziellen Mitteln auszustatten. Meine Frage an Herrn Dr. Spieler lautet, ob das auch Ihre Wahrnehmung ist und Sie sich eine bessere Ausstattung wünschen, um die Aufgaben erfüllen zu können.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Waitz. Herr Grindel, bitte.

**Abg. Reinhard Grindel (CDU/CSU):** Ich habe aus den Unterlagen der Pressekonferenz von Frau von der Leyen und Herrn Laschet entnommen, dass auch die Länder die Arbeit der USK einschätzen und der Wunsch geäußert wurde, um das Ganze transparenter und objektiver zu machen, Ländervertreter an der USK zu beteiligen. Es würde mich interessieren, wie Sie das sehen und ob Sie das für sinnvoll halten.

**Vorsitzender:** Herr Tauss, bitte.

**Abg. Jörg Tauss (SPD):** Ich habe gerade festgestellt, dass wir eine Gruppe von Experten ja heute gar nicht mit am Tisch sitzen haben, nämlich die betroffenen Jugendlichen. Ich fand insofern das recht interessant, was „mitmischen.de“ lieferte. Meine Frage an Herrn Brechtmann betrifft Vollzugsdefizite. Ich glaube, es ist unumstritten, wenn wir über dieses Thema sprechen, dass wir gewisse Dinge nicht wollen. Ich nenne das Stichwort Einzelhandel. Nehmen wir die Videotheken. Da gibt es viele Dinge, die ab 18 Jahre gekennzeichnet sind. Betrachten wir die Industrie, den Einzelhandel und den Vertrieb. Wäre das ein Aspekt, wo nach Ihrer Auffassung etwas geschehen muss? Und wenn ja, was? Was würden Sie uns empfehlen, wenn es um praktische Folgerungen geht?

**Vorsitzender:** Noch nicht ganz zum Schluss Frau Bettin. Anschließend Frau Golze.

**Abg. Grietje Bettin (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN):** Ich möchte eine kurze Frage an Herrn Prof. Pfeiffer richten. Aus Ihren Ausführungen stellt sich für mich eigentlich die Frage: Sind Sie denn auch für ein Pornographieverbot? Denn wenn Sie behaupten, dass die Auswirkungen von Pornos auf Jungen genauso messbar sind, dann wäre das eigentlich eine logische Schlussfolgerung. Das wäre dann natürlich Anlass für eine andere, neue Debatte.

**Abg. Diana Golze (DIE LINKE.):** Vielen Dank, Herr Vorsitzender. Ich hätte eine Frage an Frau Monssen-Engberding. Ich bin allen Experten, die bekräftigt haben, dass wir an der Fort- und Weiterbildung bzw. überhaupt erst an der Ausbildung von Kräften arbeiten müssen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, aus eigener Erfahrung sehr dankbar. In meiner Ausbildung zur Sozialpädagogin hat das, obwohl ich Medienpädagogik belegt habe, keine Rolle gespielt. Deshalb würde ich verpflichtende Bestandteile einer Lehrerausbildung sogar noch ausweiten wollen auf Sozialarbeiter und Sozialpädagogen. In diesem Zusammenhang deshalb eine Frage an Sie. Mir ist in einem Fachgespräch bei der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz gesagt worden, dass es für Fachpersonal sehr schwer sei, an die Liste derjenigen Medien zu kommen, die jugendgefährdenden oder sogar indizierten Standard haben. Das Fachpersonal soll zwar ein großes Interesse daran haben, mit Kindern und Jugendlichen darüber zu sprechen bzw. Verbote auch durchzusetzen, es soll aber besonders schwer fallen, weil man die Kenntnis darüber nicht hat. Gibt es Möglichkeiten, wird über Veränderungen nachgedacht?

**Vorsitzender:** Meine sehr geehrten Damen und Herren. Jeder Experte hat zwei Minuten. Ich fange mit Herrn Prof. Pfeiffer an, denn ich glaube, Ihr Zug fährt bald.

**Prof. Dr. Christian Pfeiffer (Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.):** Herzlichen Dank, dass das möglich ist. Herrn Prof. Bisky möchte ich antworten, dass man die Hypothese immer Katharsishypothese nennt. Kann man sich durch Filme oder Computerspiele, die extreme Gewalteszenen beinhalten, sozusagen von eigenen Gewaltvorstellungen befreien? Das ist eine verlockende Hypothese, für die es allerdings nicht den geringsten empirischen Beleg gibt. Man hat sie in Amerika mehrfach getestet. Es gibt bei hoch gefährdeten Jugendlichen leider nur den gegenteiligen Effekt. Ein normaler Jugendlicher, der Killerspiele spielt wird möglicherweise in seinen Schulnoten beeinträchtigt, aber gewalttätig bzw. bestärkt in ihrer Gewaltorientierung werden nur die, die ohnehin gefährdet sind.

Zu der zweiten Frage, ein mögliches Pornographieverbot betreffend, denke ich, dass wir in dem Bereich der Pornographie gesetzlich gut aufgestellt sind. Es mag in manchen Bereichen einen Vollzugsdefizit geben, aber das Entscheidende ist, dass generelle Verbote meiner Ansicht nach nicht viel helfen. Ebenso wenig wie bei den Killerspielen. Ich bin vielmehr der Meinung, dass wir mehr Jugendarbeit brauchen, dass wir in erster Linie Anreize bieten sollten, anderes als interessanter anzusehen als das Zeug, das ich Ihnen vorhin vorgeführt habe. Lassen Sie mich aber ergänzend sagen, dass ich Darstellungen wie in „Der Pate“, als einen solchen Zynismus an Gewalt betrachte, dass ich mir gut vorstellen könnte, dies zu indizieren oder auch zu verbieten. Es gibt hier einen Punkt, den man im Hinblick auf die Wirksamkeit erwähnen sollte. Wir haben vorhin gehört, in welchem hohem Maße Kinder Spiele spielen, die ab 16 bzw. ab 18 eingestuft sind, aber indizierte fast gar nicht spielen. Lediglich 0,1 Prozent der 6.000 Kinder; 2,5 Prozent der 14-/15-jährigen Jugendlichen spielen indizierte Spiele. Das wirkt. Und verbotene Spiele spielen sie sowieso nicht. Warum auch, sie könnten sie doch über das Internet herunterladen. Der Grund ist, dass wir feststellen müssen, dass die Spiele keine Prestigeobjekte werden können, weil sie erst gar nicht bekannt werden. Das Werbeverbot wirkt. Die Tatsache wirkt, dass man sie im Kaufhaus weder anfassen noch sehen kann. Das bedeutet, dass Indizieren eine höchst wirksame Jugendschutzmaßnahme darstellt. Ein Verbot theoretisch auch, das wird aber ganz selten nur vorkommen, da hege ich insofern keine Illusion. Sie sehen also, dass wir insoweit etwas leisten. Deswegen rate ich zu mehr Indizierungen. Weniger zu Verboten, was die Jugendlichen angeht. Aber vor allem geht es mir um eine strengere Normenstruktur und mehr Möglichkeiten für die USK, Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben und striktere Normen als Grundlage für ihre Tätigkeit. Denn die allgemeinen Begriffe, die sie anzuwenden hat, sind schwierig umzusetzen.

**Vorsitzender:** Danke, Herr Prof. Pfeiffer. Herr Brechtmann.

**Stephan Brechtmann (Vorstandssprecher des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., BIU):** Es wurden die Vollzugsdefizite im Bereich des Handels angesprochen. Generell muss man hier sagen, dass es kein Problem der Umsetzung im Jugendschutz gibt. Die meisten Handelspartner haben in ihren Kassensystemen Altersschutz-Ratings. Sie müssen sich das so vorstellen: Wenn ich eine DVD nehme und die über den Scanner ziehe, kann

man das Alter sehen. Die Kassiererin sieht es. Es ist auch zum Beispiel so, dass in keinem Outlet, in keinem Geschäft in Deutschland ein Spiel auf Demo-Kiosken gezeigt werden darf, das einen Altersschutz über sechs Jahre hat. Andere Spiele werden dort nicht gezeigt. Dennoch gibt es Ausnahmen. Man passt nicht gut genug auf und kommt ohne Probleme an Spiele heran. Insofern stellt sich die Frage, wie man bestimmte Dinge verbessern kann. Das ist aber der zweite Teil Ihrer Frage. Wir haben jetzt in ersten Gesprächen mit dem Handel, aber auch mit dem Familienministerium und mit dem Beauftragten der Kultusstaatsminister begonnen zu überlegen, wie wir mehr Aufklärung betreiben können. Es muss uns klar sein, wenngleich der Handel nicht der Problemverursacher ist, dass er auf jeden Fall die Stelle ist, an der Eltern Informationen erhalten sollten. Folglich finden gegenwärtig Überlegungen statt, wie wir die Information über den Jugendschutz und über die USK - zum Beispiel im Verkaufsgeschäft – besser darstellen können. Ich halte das für eine wesentliche Maßnahme, die zu mehr Aufklärung führt, sich mit Spielen auseinanderzusetzen und für eine große Chance. Deshalb wird das nun im Schulterschluss zwischen den Ministerien, dem Handel und der Industrie versucht, und soll auch in absehbarer Zeit umgesetzt werden.

**Vorsitzender:** Danke Herr Brechtmann. Herr Prof. Warkus bitte.

**Prof. Dr. Hartmut Warkus (Leiter des Zentrums für Medien und Kommunikation, Universität Leipzig):** Die erste Frage von Ihnen kann ich ganz kurz beantworten. Denn einen Teil hat Herr Prof. Pfeiffer schon in seinem Statement bezüglich der Katharsishypothese gesagt. Es gibt weder eine Untersuchung noch gesicherte Erkenntnisse, die einen Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und der Gewalt in der Realität belegen. Das sind Bereiche, in die sehr viele Faktoren hineinspielen, weshalb man das nicht in einen kausalen Zusammenhang bringen sollte. Wer sehr viel Gewalt im Fernsehen sieht oder sehr viel Gewalt in Spielen wahrnimmt, der wird auch gewalttätig. Da spielen noch ganz andere Dinge eine Rolle, wie bereits gesagt wurde.

Das Zweite betrifft das Mitspielen. Hierbei kommt es natürlich auf das Spiel an, das die Kinder oder die Heranwachsenden spielen und ob die Eltern mitspielen mögen oder nicht. Aber es geht mir eigentlich mehr darum, dass die Eltern beweisen, dass sie eine gewisse Kompetenz für das Spielen haben. Das würde schon reichen, denn dann gehen sie nicht so unbedarft mit den spielenden Kindern um. Man muss sich erklären lassen, wie das funktioniert, denn durch das Beantworten von Fragen wird reflektiert, was man eigentlich selber tut. Wenn Eltern das bei ihren Kindern nicht anregen, dann kommt erst gar nichts, womit Eltern etwas anfangen können. Ich möchte folglich, dass sich das Interesse mehr auf die Spiele im Elternhaus und auch in der Schule richtet.

Hinsichtlich der Frage zu den Beratungsangeboten ist Fehlanzeige zu melden. Da gibt es einfach nichts. Deshalb machte ich ja meinen Vorschlag mit dem „Flimmo“ oder wie man die Information nennen mag, das ist mir einerlei. Aber man müsste darüber nachdenken. Zudem habe ich eine zweite Idee. Wenn mir Herr Prof. Pfeiffer vielleicht die Hälfte von so einem Forschungsauftrag abgibt, würde ich in Chemnitz, in Dresden und in Leipzig Schulen für Computerspiele gründen. Das wäre eigentlich eine tolle Idee, denn damit könnte man Erwachsene erreichen. Man könnte dort Spiele leihen, ein- und ausgehen, sich informieren. Das Museum in Berlin macht es doch vor. Es bietet etwas Ähnliches

bereits an, denke ich. Das wäre eine feine Sache. Ansonsten haben wir die Verkaufsmesse „Games Convention“. Dort begegnet man vielen Eltern, die Rat suchen.

Ich begrüße die Debatte, die wir im Moment führen, da sie Aufgeregtheit der Eltern und auch der Lehrer verstärkt. Das muss ich so sagen. Das ist besser, als wenn man einfach ein Gesetz macht, denn dann würden sich die Erwachsenen zurücklehnen und behaupten, dass ja alles geregelt ist. Und darin würde ich eine große Gefahr sehen. Das möchte ich Ihnen auch mit auf den Weg geben. Danke.

**Vorsitzender:** Danke Herr Prof. Warkus. Herr Dr. Spieler.

**Dr. Klaus Spieler (Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK):** Gestatten Sie bitte noch einen kleinen Nachtrag zu den Ausführungen von Herrn Brechtmann? Er hat die Beratungsfunktion der USK angesprochen, die in den Grundsätzen verankert ist – das ist der offizielle Weg. Ich möchte nur nicht, dass der Eindruck entsteht, dass man einfach einen Tester anruft und der Tester berät dann, so wie es Prof. Pfeiffer vorhin gesagt hat. Das wäre falsch. Die Tester kennen gar nicht die Firmen bzw. die Firmen kennen nicht die Tester, die die Spiele spielen. Darauf lege ich doch Wert, das hier an dieser Stelle noch zu ergänzen.

Die Frage von Herrn Kucharczyk war, wie viele Spiele jährlich geprüft werden und welche Durchfallquote es gibt. Ich beziehe mich auf das letzte Jahr. In diesem Jahr wird es wieder ähnlich sein und im vorletzten Jahr war es ja fast auch so. Wir hatten vergangenes Jahr in der USK 2.607 Prüfaufträge. Man muss allerdings dazu sagen, dass sich die Zahl 2.607 sehr hoch anhört. 900 davon sind Erstauflagen. Die übrigen sind dann Versionsprüfungen. Die Spiele werden von einer Konsole auf das PC-Format umgesetzt usw. Da gab es 1.188 Freigaben ohne Altersbeschränkung, also Null, 330 mit Sechs 524 mit Zwölf, 407 Spiele mit der Sechzehn. 104 hatten keine Jugendfreigabe. Davon waren nach unserer Kenntnis 22 für Deutschland lokalisiert. Dabei handelt es sich um Spiele, die wahrscheinlich dieses Prädikat „keine Jugendfreigabe“, also ein Siegel, das vor Indizierung schützt, wie Prof. Pfeiffer gesagt hat, nicht bekommen hätten, wenn sie nicht vorher regionalisiert worden wären. 46 Spiele hatten keine Kennzeichnung bekommen. Und soweit mir bekannt ist, wurde nur ein geringer Teil dieser Spiele ohne Kennzeichen dann überhaupt in Deutschland verkauft. Das bedeutet, dass die Indizierung in gewisser Weise für einige Firmen schon als Damoklesschwert wirkt. Es gibt aber auch Firmen, da nenne ich Microsoft, die klipp und klar zu erkennen geben, dass sie ein Spiel, das kein Kennzeichen hat, erst gar nicht in Deutschland verkaufen wollen. Aus Prinzip, glaube ich, nicht als opportunistische Handlung. Was passiert also, wenn die Spiele nicht die Kriterien erfüllen? Sie bekommen kein Kennzeichen und werden dadurch eigentlich – man kann das so sagen – vom deutschen Handel ferngehalten. Weil es in Deutschland keinen separaten Vertriebsweg für Erwachsenenspiele gibt, anders als bei Beate Uhse für Pornographie beispielsweise.

Die nächste Frage von Herrn Waitz finde ich sehr interessant, nämlich, ob das Geld reicht. Die USK ist in einer besonderen Situation. Sie nahm ihre Arbeit als tatsächlich freiwillige Selbstkontrolle auf und hatte von daher natürlich in besonderer Weise einen Kompromiss zu finden zwischen ordentlicher Arbeit, die bezahlbar sein muss, weil man sonst vielleicht ein Problem hat, und dem, was dabei

herauskommt. Ich glaube, die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind sehr engagiert und die Tester sind es im Gegensatz zu dem, was vorhin gesagt wurde, auch. Ich müsste sonst Alarm schlagen auf Ihre Frage hin, ob wir nicht in der Lage wären, unsere Arbeit stetig und seriös zu machen. Das können wir mit den vorhandenen Mitteln und Möglichkeiten.

Eine ganz andere Frage ist – aber die kann man wahrscheinlich in einer solchen Runde nicht klären – welche Dinge ansonsten von Seiten der USK zu leisten wären. Zum Beispiel, um stärker für ihre Kennzeichen zu werben. Da versuchen wir natürlich, kreativ zu sein.

Die letzte Frage möchte ich noch beantworten. Sollten wir nicht die Länder stärker an der Arbeit der USK beteiligen? Da muss ich einfach noch einmal mit dem Vorurteil aufräumen, dass die USK nicht schon jetzt fest in der Hand der Länder sei. Die Prüfungsgremien werden auf Vorschlag der zuständigen Landesministerien benannt. Jedes Land benennt zwei. Der ständige Vertreter der Obersten Landesbehörden ist an jeder Gremienprüfung beteiligt. Entweder er selbst oder ein anderer ständiger Vertreter. Und er ist nicht nur beteiligt an der Diskussion über eine Entscheidung, sondern er entscheidet am Ende durch seine Unterschrift auch über die gesetzliche Kennzeichnung und Freigabe. Ich glaube, das System ist schon relativ sicher, und für mich wäre die Frage, wenn es in einigen Ländern Bedenken gibt, warum nutzen sie dann nicht Ihre Möglichkeiten zum Beispiel, dass sie ein Veto einlegen können? Niedersachsen beispielsweise könnte über seinen ständigen Vertreter natürlich sein Veto einlegen gegen eine Entscheidung der USK und auf dieser Grundlage eine Diskussion anstoßen. Mir ist aber bisher kein einziger Fall bekannt seit die USK im Jahr 2003 ihre Arbeit aufnahm, – seit dem Inkrafttreten des Gesetzes – dass ein beteiligtes Bundesland ein Veto gegen eine ihrer Entscheidungen eingelegt hätte. Ist damit Ihre Frage beantwortet?

**Vorsitzender:** Danke. Jetzt Frau Monssen-Engberding, zum Schluss Herr Cosse.

**Elke Monssen-Engberding (Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien):**

Eine ganz kurze Antwort. Das wundert mich mit der Liste, denn wir stellen sie allen Schulen und Jugendeinrichtungen kostenlos zur Verfügung. Wir haben ein Bestellformular auf unserer Homepage. In jeder Broschüre verweisen wir darauf, dass sie bei uns angefordert werden kann, und wie gesagt, von Schulen und Jugendeinrichtungen kostenlos, deswegen erstaunt mich der Vorwurf etwas. Auch am Servicetelefon der Bundesprüfstelle verweisen wir darauf. Wir haben fast jeden Tag Bestellungen von Schulen und Jugendeinrichtungen für die Listen. Wenn dies bedeuten soll, dass wir an unserer Öffentlichkeitsarbeit noch etwas tun müssen, dann greifen wir die Anregung gerne auf. Danke schön.

**Mike Cosse (stellv. Vorsitzender Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter, FSM):**

Vielleicht noch ganz zum Schluss der Hinweis, dass für die Selbstkontrolle der technische Jugendschutz immer wichtiger wird. Wir haben heute ein Beispiel gesehen. Im Internet sind wir dann auch auf viele Entwicklungen angewiesen. Wir sind da noch lange nicht am Ziel. Es soll nicht dazu führen, dass die Anbieter aus Deutschland verdrängt werden. Die Altersverifikation im Internet hat da die eine oder andere Folge nach sich gezogen. Das sollten wir uns in den nächsten Monaten sorgfältig ansehen und dann schauen, wie man so etwas politisch bewertet. Am Ende muss ich

betonen, dass wir unsere Arbeit in der Selbstkontrolle sehr ernst nehmen und im Zweifel für den Jugendschutz plädieren. Das ist der Grundsatz, der vorherrscht bei allen Beteiligten, und insofern hoffe ich auf weitere gute Diskussionen in den nächsten Monaten.

**Vorsitzender:** Herzlichen Dank. Damit schließe ich das Expertengespräch. Ich danke auch als Vater eines 10-jährigen Sohnes und einer 7-jährigen Tochter. Gerade Ihre letzten Ausführungen, Herr Cosse, in dubio pro Jugendschutz haben mir aus der Seele gesprochen. Ich danke für die sehr intensive, ernsthafte Debatte zu einem sehr schwierigen und hoch sensiblen Thema. Weitere Runden werden folgen. Andere Ausschüsse werden sich noch damit befassen und am Ende wird es hoffentlich eine gute und weise Entscheidung des Bundestages geben.

Ich rufe den letzten Tagesordnungspunkt „Verschiedenes“ auf. Gibt es dazu noch Anmerkungen? Das ist nicht der Fall.

Dann danke ich Ihnen und mache auf die nächste Sitzung des Unterausschusses Neue Medien aufmerksam. Sie findet statt am 21. Juni 2007. Danke schön.

**Schluss der Sitzung: 17:30 Uhr**

Christoph Pries, MdB  
**Vorsitzender**