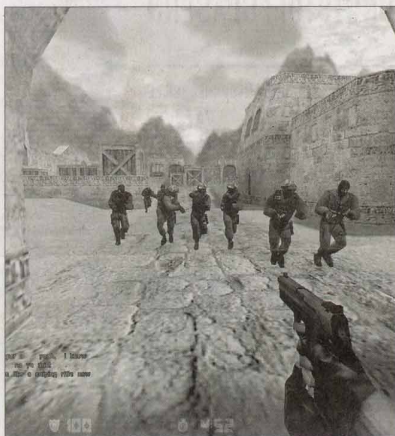


# Erfurt



Am Freitag, den 26. April 2002, ermordet der 19-jährige Robert Steinhäuser am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen, bevor er sich selbst mit einem Kopfschuss der Verantwortung entzieht. Bereits am Sonntag nach dem Massaker hat die Frankfurter Allgemeine Zeitung die Schuldfrage weitgehend geklärt: Das konservative Blatt wirft Video- und Spiele-Branche in einen Topf, titulierte beide als »Hass-industrie« und erklärt, dass man in **Counterstrike** auf Schulmädchen schieße. Am Montag behauptet die dpa, in dem Ego-Shooter gehe es darum, »so lange auf Polizisten, Schulmädchen und Passanten zu schießen, bis man selbst getötet wird«. Und am Dienstag weiß die Rheinische Post über das Spiel zu berichten: »Das Mädchen trägt einen karierten Rock und eine weiße Bluse. Sie ist überrascht, als sich die Türe öffnet. Das letzte, was die Schülerin in ihrem Leben wahrnimmt, ist das Mündungsfeuer der Automatikwaffe [...] Ihre Bluse färbt sich rot – Ziel eliminiert.«

## Computerspiele – Blutrausch im Kinderzimmer



Töten als Computerspiel: Szene aus „Counterstrike“.

„COUNTERSTRIKE“ war das Lieblings-spiel des Amok-schützen. Diente es ihm als Vorbild?

Helmut Söring  
Hamburg

Alles, was sich bewegt, wird erschossen. Nur wer schneller schießt, kommt weiter. Die Opfer schlagen blutüberströmt einen Salto rückwärts. Wer sich den Weg freihaltet, bekommt einen Bonus. Kinderwagen mit Großmüttern bringen Extra-Punkte. Der Blutfluss kann programmiert werden – für Anfänger normal, für Fortgeschrittene schnell und heftig. „Für heute reichs, Herr Heise“.

Das erste Szenario entstammt Videospielen, wie sie heute nach statistischen Untersuchungen knapp 90 Prozent aller Heranwachsenden zwischen sieben und 15 Jahren spielen. Das Zitat

sind die letzten Worte des Amokschützen von Erfurt, der nicht nur ein Waffennarr, sondern auch ein Freak von so genannten Baller-Videos gewesen sein soll. Hatte er genug, als er zum letzten Male seinem einstigen Lehrer gegenüberstand, hatte er im Geiste „den Computer ausgeschaltet“?

Die Diskussion, ob und wie weit derartige Spiele Täter zu Massakern animieren, ist seit Erfurt neu entbrannt. Wie weit virtuelles Spiel und Realität ineinander greifen, das eine das andere beeinflusst, darüber streiten die Fachleute, seit Computerspiele heruntergeladen werden beziehungsweise über die Ladentische gehen. Denn für die Industrie sind Videospiele ein Bombengeschäft. Auf eine Milliarde Euro wird der Umsatz der Branche pro Jahr geschätzt.

Steinhäuser, der Erfurter Todschiütze, war nach Auskunft seiner ehemaligen Mitschüler ein begeisterter Spieler von „Coun-

terstrike“. Es ist das meistgespielte Computer-Online-Spiel der Welt; rund um die Uhr sind nach Angaben des Herstellers (Sierra Entertainment) 500 000 Spieler eingeloggt. Sie besetzen Gelände, nehmen – oder befreien – Geiseln, sprengen Autos in die Luft. Und schießen, wobei die Wahl der Waffen – Gewehre, Pistole, Revolver – eingegeben werden kann. Am begehrtesten sind Pumpguns, denn die bringen die meisten Punkte – Steinhäuser hatte bei seinem Amoklauf auch eine solche Waffe dabei.

Dabei gilt – bittere Ironie in diesem makabren Mörder-Spiel – „Counterstrike“ nicht als Killer-Spiel. Es gibt schlimmere Sachen. Dieses gehört zu den LAN-Spielen. Die Initiatoren stehen für „Local Area Network“. Auf so genannten LAN-Partys treffen sich Hunderte von Spielern zum gegenseitigen Auslöschen. Die größte in Europa fand unlängst in Offenbach mit 2500 Teilnehmern statt. Dazu

werden verschiedene PCs zusammengeschaltet, und man tritt als Teams gegeneinander an. Wer die meisten Punkte macht, kommt weiter. Punkte werden gemacht, indem man einen Gegner aus dem Kampf bringt, im Klartext: erschießt. Dies geschieht nicht so bestialisch wie eingangs geschildert, sondern der Gegner steht nach einem Treffer sogleich wieder auf. „Beim Geländespiel, wie man es vor Generationen kannte, war es nicht anders“, behauptete der Wissenschaftler Jürgen Fritz einmal im „Stern“. „Sie treffen auf andere Spieler. Nicht auf richtige Menschen, sondern auf deren Spielfiguren. Stellen Sie sich zwei Jungen vor, die mit Plastikfiguren Indianer und Cowboy spielen. Sie lauern sich auf und rufen: Peng, du bist jetzt tot! Ich habe dich erwischt! So läuft das: Er steht sofort wieder auf, und dann wird erzählt, wie oft ich ihn erledigt habe. Und er mich. Das ist ein di-

gitaler Indianer- und Cowboy-Spiel.“

Weit heftiger sind die Computerspiele aus der so genannten „Ego-Shooter“-Familie. Da kämpft jeder gegen alle, mit allen Mitteln. Ihnen entstammen die eingangs geschilderten Szenarien. Schulpsychologen wie der Hannoveraner Bernd Jötten sehen zwischen solchen Gewaltverherrlichenden Computerspielen und Gewalttaten von Jugendlichen einen deutlichen Zusammenhang. Gipfel der Perversion ist ein „Spiel“ namens „Perfect Dark“ (Totale Finsternis). Dabei kann das Gesicht einer verhassten Person aus einem Foto in einen virtuellen Körper kopiert und per Maus-klick gejagt, gequält, gemordet werden: Frauen, Chefs – und Lehrer.

Die Polizei hat gestern Steinhäusers Computeranlage sichergestellt. Vielleicht bringt die Untersuchung etwas Licht in die Finsternis.

n typischer Zeitungsartikel aus der Post-Erfurt-Phase: Computerspiele werden sehr undifferenziert und mit falschen Angaben dargestellt. (Hamburger Abendblatt vom 19. April 2002)

# und die Folgen

Das entsetzliche Massaker in Erfurt könnte ernste Folgen für die Computerspiele im Allgemeinen haben. Denn Medien brauchen Schuldige, Politiker müssen handeln. Doch was dient wirklich dem Schutz von Kindern und Jugendlichen?

Schulmädchen oder Passanten sucht man in **Counterstrike** vergebens. Der 3D-Actiontitel war und ist nicht indiziert. Vor allem aber handelt er nicht davon, wahllos um sich zu schießen. Die Polizei in Erfurt stellt fest, dass Robert Steinhäuser über keinen Internet-Anschluss verfügt hat – der ist aber notwendig, um **Counterstrike** zu spielen. Doch das alles sind Feinheiten, die in der aufgeheizten Stimmung nach der 16fachen Mordtat kaum jemanden interessieren.

## Pressespiegel

Was für die meisten männlichen Deutschen bis 35 Jahre eine ganz normale Freizeitbeschäftigung ist, wird von der älteren Generation oftmals für Schund gehalten. Deshalb beschreibt. Der Spiegel das in seiner Gewaltdarstellung wenig explizite **Counterstrike** am 29. April so: »Maskierte jagen andere Maskierte [...] und feuern weiße Blitze – bis der gesamte Bildschirm rot zuckt: Das Opfer verblutet, das Ziel ist erreicht, der Spieler gewinnt.« Wohl keiner, der das Action-Programm kennt, wird diese Formulierungen als angemessen betrachten. Doch wer, wie die Bildzeitung, keine Ahnung vom Thema hat, zeigt halt statt **CS** eine schlimme Szene aus **Soldier of Fortune**. Im Hamburger Abendblatt ist zu lesen,

in Videospielen brächten abgeschossene Kinderwagen mit Großmüttern Extra-Punkte.

Soweit die Gattung der Zeitschriften, die sich immerhin bald um differenziertere Berichterstattung bemühen. Doch vor allem die Fernsehsender benötigen starke Bilder, um ihre Berichte zu verkaufen. So wurden etwa bei RTL oder im Bayerischen Fernsehen Actionspiele und Szenen vom Schießstand hintereinander geschnitten – auf dass der Zuseher selbst erkenne, wie ursächlich das Ballern am PC für die Mordtat gewirkt haben könnte. Als ein Fernsehteam in der GameStar-Redaktion **Counterstrike** filmt, werden zwei unserer Redakteure bedrängt: »Jetzt schießt doch mal auf die Zivilisten!« – was im Spiel aber bestraft würde.

## Brutale Fakten

Ohne Zweifel: Unter den vielen hundert PC- und Videospielen, die pro Jahr erscheinen, sind einige nur für Erwachsene geeignet. Im Jahr 2001 hat die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK 940 Konsolen- und PC-Spiele kategorisiert. 22 bekamen die härteste Einstufung »Nicht geeignet unter 18«. Nun handelt es sich bei der USK um ein Organ der Spiele-Industrie. Doch die von Spielern viel gescholtene BPjS (»Bundesprüfstelle für ju-

## Thema »Gewaltspiele« im Fernsehen



ARD: Die Rolle von Spielen? »Eine sekundäre. Wichtig ist, was zwischen den Menschen passiert.«



RTL: Spiegel-TV hat irgendwo eine inoffizielle Counterstrike-Mod aufgestöbert, die eine Schule zeigt.



n-tv: »Counterstrike ist eines der beliebtesten Videospiele. Ziel: möglichst viele Gegner töten.«

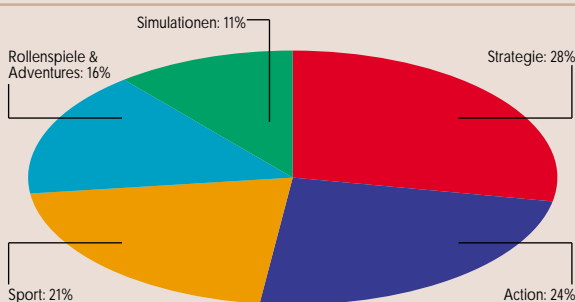


Bayrisches Fernsehen: »Der Großteil an Computer- und Videospielen in Deutschland ist harmlos.«

gendgefährdende Schriften«) indizierte letztes Jahr gerade mal sieben Titel, die damit, aufgrund der resultierenden Werbe- und Vertriebsauflagen, quasi vom deutschen Unterhaltungssoftware-Markt verschwanden. Der liegt übrigens auch ohne **Quake 3** & Co. bei über 1,5 Milliarden Euro – mehr als Kino- und Video-Industrie. »

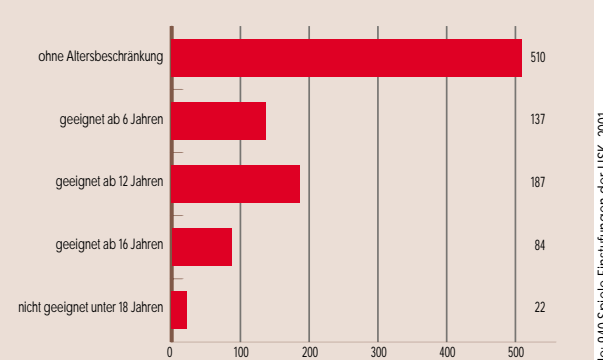
## Genre-Verteilung PC-Spiele

Actionspiele machen 24% der PC-Spiele aus. Fast nur in diesem Genre wird indiziert – und dort wiederum nur eine kleine Minderheit der Titel.



Quelle: Insgesamt 1.408 Spieltests in GameStar 10/1997 bis 6/2002

## Altersempfehlungen der USK



Quelle: 940 Spiele-Einstufungen der USK, 2001





Zweimal Counterstrike: Oben die **US-Version** (Blut und Getötete), unten die entschärfte **deutsche**.



GameStar-Redakteur Gunnar Lott übergibt im Bonner Familienministerium über **20.000 Unterschriften** gegen eine Counterstrike-Indizierung an die Vorsitzende der BPjS, Elke Monssen-Engberding.

Die große Mehrheit aller Spiele wird also von keinem der beiden Kontrollgremien als jugendgefährdend erachtet – darunter auch die meisten Actionspiele. Ohnehin fallen nur knapp 24 Prozent aller PC-Spiele in dieses Genre, und dennoch ist in den Medien von keinem anderen die Rede. Unserer Meinung nach ist es wichtig, jene Programme Jugendlichen unzugänglich zu machen, in denen möglichst blutrünstig Gewalt zelebriert wird. Doch über die letzten sieben Jahre gesehen fallen nur etwa 4 Prozent aller Titel in diese Kategorie – sollten des-

wegen sämtliche Computerspiele mit einem Generalverdacht belegt werden?

### Die Politik reagiert sofort

Generalverdacht ist gut, finden wohl führende Politiker. So wusste der bayerische Innenminister Beckstein (bei einem Wahlerfolg der CDU/CSU vermutlicher Nachfolger von Otto Schily) gleich, dass Schützenvereine keinesfalls für die Tragödie verantwortlich zu machen seien, Computerspiele aber sehr wohl. Schily und Beckstein stritten sich dann auch prompt per TV-Statements, wer die Tra-

gödie wahltaktisch ausschalten wolle. Auch Kanzlerkandidat Edmund Stoiber erklärte schnell, alle Gewaltdarstellungen in Computerspielen müssten verboten werden. Aber wohl nicht in Nachrichten, Pressefotos, Serien, Büchern, Comics, Filmen ...

Und die Regierung? Das Bundeskabinett beschloss am 8. Mai einen Entwurf zur Neuordnung des Jugendschutzgesetzes, der Computerspiele Filmen und Videos gleichstellt. Die BPjS (die in »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien« umbenannt werden soll) würde künftig auch auf Antrag privater Jugendeinrichtungen tätig werden können. Außerdem sind gesetzliche Altersfreigaben für Computerspiele vorgesehen. Auch ohne vorherige Indizierung durch die Bundesprüfstelle sollen Spiele mit denselben Werbe- und Vertriebsverboten belegt werden, wenn sie »den Krieg verherrlichen, Menschen in einer ihre Würde verletzenden Weise darstellen oder Jugendliche in geschlechtsbezogener Körperhaltung zeigen«. In Rekordzeit und auf jeden Fall noch vor der kommenden Bundestagswahl am 22. September soll der Entwurf Gesetz werden. Die Neuordnung wurde am 16. Mai durch die Bundestagsfraktionen von SPD und Bündnis 90/Die Grünen ins offizielle Gesetzgebungsverfahren eingebracht; zwei weitere Lesungen werden bald folgen.

### Indizierung – ja oder nein?

Der 16. Mai war auch der Tag, an dem die Bundesprüfstelle über die Indizierung von **Counterstrike** (US-Version) entschied. Das Novum: Erstmals lud die Behörde zwei Vertreter der Fangemeinde, um sich von ihnen Motivation und Faszination ihres



**Prozent** der Spiele wurden bislang »unter 18« freigegeben. Über diese Spiele hört man kaum was in den allgemeinen Medien.

Lieblingstitels schildern zu lassen. Darunter war auch der 24-jährige Rami Allouni (siehe Interview in GS 6/02), einer der Top-Counterstriker in Deutschland. Bereits drei Tage vor dem Termin hatte die BPJS-Vorsitzende Monssen-Engberding Besuch von der GameStar-Redaktion bekommen: Wir übergaben die Unterschriften von über 20.000 Lesern, die sich mit Hinweis auf den sportlichen, nicht die Gewalt betonenden Charakter von **Counterstrike** gegen eine Indizierung ausgesprochen hatten.

Und das Unerwartete geschah: Das Zwölfergremium beschloss trotz des öffentlichen und politischen Drucks, nicht zu indizieren. In der Begründung steht zwar, dass »Kinder und jüngere Jugendliche, die auf der Suche nach einem differenzierten Normen- und Wertesystem sind, durch die kampforientierte Spielehandlung negativ beeinflusst werden könnten.« Gleichzeitig beurteilt die BPJS die Folgen einer Indizierung als zu weit reichend: »Denn bei älteren Jugendlichen sollte angenommen werden, dass sie [...] sehr wohl zwischen Realität und Spiel differenzieren werden.« Eine verrohende Wirkung sei nicht gegeben, weil das Spiel weitgehend auf Effekthascherei verzichte. Zudem würden Spieler, die in erster Linie kurzfristige aktonale Inhalte und Formen suchen, nicht langfristig gebunden. Auf gut Deutsch: Wer nur ballern will, wird mit **Counterstrike** nicht froh.

## Studien zu Spielen

Laut des Täterprofils der Polizei haben Computerspiele für die Tat von Robert Steinhäuser keine Rolle gespielt. Auch auf jedes Gutachten, demzufolge Gewaltdarstellungen im Einzelfall reale Gewalt hervorrufen können, kommt ein gegenteiliges. Die meisten Medienpädagogen lehnen mittlerweile monokausale Zusammenhänge (etwa »Erst spielen, dann schießen«) ab. Nach jüngsten Studien aus den USA macht angeblich das Fernsehen die Kinder gewaltbereit – mit bis zu fünf Gewalttaten pro Stunde im Nachmittagsprogramm. Die Fachhochschule Köln stellte kürzlich ihren Forschungsbericht »Funktion der Inhalte von Computerspielen« vor. Das vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung geförderte Projekt untersuchte von September 2001 bis Februar 2002 mit 80 Beteiligten und acht repräsentativ ausgewählten Titeln, welche Wechselwirkungen es zwischen Spiel und Spieler gibt. Das Fazit: »Die Ergebnisse zeigen sehr deutlich, dass von generellen Aussagen oder Wirkungsvermutungen im Hinblick auf Computerspiele nicht mehr ausgegangen werden kann.«

Wir wissen nicht, was den Mörder zu seiner Tat getrieben hat. Vielleicht hatten Computerspiele damit zu tun. Die wichtigste Ursache dürfte woanders gelegen haben: Steinhäuser war ein immer wieder zutiefst



Auf der [Website der Bundesregierung](http://www.bundesregierung.de) sprechen sich die meisten Umfrage-Teilnehmer gegen Gesetzesänderungen aus. Zudem glauben 59 Prozent, dass es keinen Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellung und echter Gewalt gibt.

gedemütigter Mensch, der einmal »Held« sein wollte – auf Kosten derer, von denen er sich gedemütigt fühlte. Die Vorlage für die Tat, so zumindest die Erfurter Polizei, lieferte kein Computerspiel. Sein Handeln erinnert vielmehr an das Schul-Massaker in der US-amerikanischen Kleinstadt Littleton.

## Interview mit Elke Monssen-Engberding

**GameStar** Was wird sich mit dem neuen Jugendschutzgesetz aus Ihrer Sicht ändern?

**Monssen-Engberding** Für die Tätigkeit unserer Prüfstelle ändert sich nicht viel. Die obersten

nung der obersten Jugendbehörden indizierungsrelevant sind, werden uns dann vorgelegt. Die Jugendbehörden können für die Einschätzung der Altersfreigabe Dritte einschalten, etwa die USK für den Verband der Spielehersteller.

**GameStar** Was bedeutet das für minderjährige Spieler?

**Monssen-Engberding** Wenn ein Minderjähriger im Laden ein Spiel haben möchte, das nicht für seine Altersgruppe freigegeben ist, dann darf er es nicht bekommen. Andernfalls begeht der Händler eine Ordnungswidrigkeit; in der Regel folgt eine Geldstrafe. Wir haben durchaus Anrufe von Händlern bekommen, die sagen, sie würden gern 16-Jährigen die nicht freigegebenen Sachen vorenthalten, hätten aber das Problem, dass der Laden um die Ecke weniger Skrupel hätte. **GameStar** Was müssen die Spiele-Hersteller fortan beachten?

**Monssen-Engberding** Die Publisher werden ihre Spiele von den Jugendbehörden kennzeichnen lassen müssen. Nicht gekennzeichnete Spiele werden behandelt, als seien sie nicht für unter 18-Jährige zugelassen.

**GameStar** Was ändert sich für die Zeitschriften?

**Monssen-Engberding** Die Gesetzeslage bleibt gleich. Neutrale Berichterstattung kann nicht als Werbung ausgelegt werden. Wenn Sie in Ihrem Heft allerdings ein indiziertes Spiel empfehlen, sieht das anders aus: Wenn Sie sagen, dieses oder jenes sei ein super Spiel, dann ist das auch Werbung.

**GameStar** Müssten nicht den Eltern noch flankierend Mittel an die Hand gegeben werden?

**Monssen-Engberding** Eine verbindliche Kennzeichnung hilft schon viel. Natürlich müssen Eltern auch Broschüren bekommen können. Es gibt ja auch

zum Teil Stellen, die so etwas anbieten, etwa die Aktion Jugendschutz in Westfalen.

**GameStar** Das war aber immer sehr unaktuell.

**Monssen-Engberding** Der Markt ist eben auch sehr schnell. Das ist eine sehr aufwändige Geschichte bei deutlich über 500 Spielen, die pro Jahr erscheinen.

**GameStar** Können denn Ereignisse wie Erfurt überhaupt verhindert werden?

**Monssen-Engberding** Jeder versucht natürlich, dazu beizutragen. Eine bestimmte Persönlichkeitsstruktur eines Menschen können auch Gesetze nicht ändern. Man kann nur so gut wie möglich versuchen, solchen Taten vorzubeugen. **GUN**



Kleine Bonner Runde: Gunnar Lott und Jörg Langer im Gespräch mit **Elke Monssen-Engberding**.



Die Regiergungsdirektorin ist seit 1991 Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.

Jugendbehörden der Länder werden allerdings zukünftig auch Computerspiele mit einer gesetzlichen, also verbindlichen Alterskennzeichnung versehen. Was eine Altersfreigabe erhalten hat, können wir nicht mehr indizieren. Titel, die nach Mei-



## Wie viel Gewalt muss sein?

Das von vielen Älteren so kritisch gesehene Hobby »Video- und PC-Spiele« ist aus der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie wollen mitreden, lernen äußere Eindrücke zu verarbeiten, erwerben sich unerlässliche Medienkompetenz. Verbote allein bringen nichts: Wenn sie als zu harsch empfunden werden, umgeht man sie halt. Oder sie machen das Verbotene erst interessant. Gerade deswegen müssen wir uns alle fragen, wo die Gewaltgrenze in Spielen liegen sollte. Gäbe es nicht eine kleine Zahl schwarzer Schafe, die über ein vertretbares Maß an Gewaltdarstellung hinausgehen – es wäre wesentlich schwieriger, unser Hobby zum Sündenbock zu machen. Muss ein Spiel wirklich Blutfontänen und abgetrennte Körperteile zeigen, um »cool« zu wirken? Zumindest die Verkaufszahlen sagen etwas anderes: Das friedliche **Anno 1602** ist der absolute Bestseller in Deutschland, das in der deutschen Version unblutige **Jedi Knight 2** das zur Zeit bestverkaufte Actionspiel.

## Kanzlerrunde

Nachdem er zwei Wochen zuvor schon die Fernseh-Schaffenden zu einem runden Tisch versammelt hatte, lud Bundeskanzler Gerhard Schröder für den 16. Mai zu einer zweiten Runde. Staatsminister Julian Nida-Rümelin eröffnete die Diskussion, bei der Schröder unter anderen von Wirtschaftsminister Werner Müller, den Bundesministerinnen Christine Bergmann (Familie) und Herta Däubler-Gmelin (Justiz) sowie dem rheinland-pfälzischen Ministerpräsidenten Kurt Beck flankiert wurde. Unter den 16 geladenen Gästen befanden sich drei aus der Computerspiele-Branche: VUD-Geschäftsführer Ronald Schäfer, Manfred Gerdes, der Chef von Sony Computer Entertainment, und GameStar-Chefredakteur Jörg Langer. In der Diskussion ging es um Gewalt in den Medien, vor allem online. Und darum, wie mit freiwilligen Selbstbeschränkungen der Jugendschutz gestärkt werden könne.

In der anschließenden Pressekonferenz im Kanzleramt unterstrich Schröder, es habe sich nicht bewahrheitet, dass die Gesprächsrunde aufgrund der ökonomischen Interessen weniger bereit sei, sich auf eine intensive Diskussion entsprechender Maßnahmen einzulassen. Man sei sich einig gewesen, dass es nun um eine deutliche Stärkung der freiwilligen Selbstkontrolle ginge. In Zukunft werde es Arbeitstreffen der Beteiligten mit den Fernseh-Vertretern geben. Auf die Frage eines Journalisten, wie er zu der Nicht-Indizierung von **Counter-**

**strike** stehe, antwortete Schröder: »Ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal!« Ob er es seinen Kindern erlauben würde, sich mit »Kriegsspielen« zu beschäftigen? »Diese Frage ist der Person des Bundeskanzlers nicht angemessen. [...] Aber ich will Ihnen eine private Antwort geben: Nein!«

## Folgeschwere Tat

Erfurt wird Folgen für die Computerspieler haben. Welche genau, ist vor Inkrafttreten des neuen Gesetzes noch unklar. Zu befürchten sind unter anderem weniger aktuelle Heft-CDs, weil auch Demos und Videos erst freigegeben werden müssten. Vollversionen von Spielen mit Altersbeschränkung (etwa »ab 12«) dürften nicht mehr mit Heften erscheinen, die am Kiosk frei verkäuflich sind. Dagegen ist nichts einzuwenden – so lange es hilft, Jugendliche zu schützen. Aber ist das wirklich so, oder stehen Computerspiele vor allem deswegen in der Kritik, weil die Kritiker Spiele gar nicht kennen? Wie Unterhaltungssoftware eingeschätzt wird, scheint weniger an der Bildung oder politischen Ausrichtung zu liegen, sondern fast ausschließlich am Alter. Deswegen redet die CSU-Spitze von »Killerspielen«, während sich die Junge Union

ausdrücklich hinter die **Counterstrike**-Entscheidung der BPjS stellt. Deswegen begrüßt in einer »Spiegel«-Umfrage die Mehrheit der Teilnehmer schärfere Auflagen für Computerspiele – nur nicht die Altersgruppe bis 29 Jahre. Was nur die jüngere Generation kennt und liebt, ist der älteren traditionell fast immer suspekt – egal, ob es um Rock'n Roll, Comics, Videos, Privatfernsehen oder Computerspiele geht.

Familienministerin Bergmann erlebten wir in Berlin als ehrlich entrüstet über die nicht erfolgte Indizierung von **Counterstrike**. Noch am selben Tag ließ sie verlautbaren: »Ich werde nach Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes diesen Vorgang nochmals aufgreifen.« Eine kräftige Ohrfeige für die BPjS, die zwar dem Familienministerium nachgeordnet, aber an dessen Weisungen nicht gebunden ist. Immerhin hat Bergmann schon gespielt, und zwar auf dem Gameboy. Als wir aber Gerhard Schröder zu Computerspielen befragen wollen, wimmelt der nur ab: »Damit kenne ich mich nicht aus.« Zweiter Versuch: »Welches Computerspiel haben Sie zuletzt gespielt?« Da lässt uns der Kanzler von 15 Millionen Konsolen- und PC-Spielern in Deutschland einfach stehen. **IA**

## Kanzlerrunde »Gewalt in den Medien«

Sehr geehrte Damen und Herren,

wie Sie wissen, habe ich in der vergangenen Woche mit den Intendanten und Geschäftsführern der Fernsehsender gesprochen. Wir haben überlegt, was nach den schrecklichen Ereignissen im Erfurter Gutenberg-Gymnasium getan werden kann, um die mediale Darstellung von Gewaltszenen einzugrenzen.

Diese Überlegungen dürfen sich aber selbstverständlich nicht auf die Programme des Fernsehens beschränken. Vielmehr muss das Maß der Darstellung von Gewalt in allen Medienbereichen deutlich abgesenkt werden. Das war auch das Ergebnis einer Besprechung, die ich am 6. Mai 2002 mit den Ministerpräsidenten der Länder geführt habe. Wie wir dieses Ziel gemeinsam erreichen können, möchte ich gerne in einem weiteren **Gespräch mit den Verantwortlichen aus den Bereichen Internet sowie Video- und Computerspiele-Industrie erörtern.**

Ich lade Sie daher für

**Donnerstag, 16. Mai 2002, 18.00 Uhr,**  
in das Bundeskanzleramt, Willy-Brandt-Straße 1, 10557 Berlin

ein und würde mich sehr über Ihre Teilnahme freuen.

Bitte teilen Sie meinem Büro (030/4000-...) mit, ob Sie an dem Gespräch teilnehmen werden.

Mit freundlichen Grüßen

*Gerhard Schröder*

Die Einladung des Bundeskanzlers lässt ehrliches Interesse an einem **Gedanken** zum Schutz der Jugend vermuten.



Bei der **Kanzlerrunde** dabei (von links): Staatsminister Nida-Rümelin, Wirtschaftsminister Müller, Ministerpräsident Beck.



Familienministerin Bergmann ist verärgert über das **Counterstrike-Urteil** der BPjS.



Der **Bundeskanzler** nach der Runde: »Ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal!«