



Foto: Anett Schlorke

Wir sind Gamer

In Karlsruhe versammelten sich mehrere Hundert Spieler zur Demonstration **Independent Friday Night Game**.

Deutschlands Spieler wehren sich gegen ein »Killerspiele«-Verbot, nun hat sich ein Verband gegründet. Die Ereignisse werden von Entgleisungen begleitet.

Of ist es der berühmte Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt, und in diesem Fall heißt der Tropfen Karlsdorf-Neuthard. Seit fünf Jahren findet in der badischen Kleinstadt die LAN-Party Convention X-treme statt, bislang 13 Mal. Ein 14. Veranstaltung wird es vorläufig nicht geben: Die Gemeinde hat die Ausrichter im Juni 2009 angewiesen, auf der LAN-Party »Killerspiele« wie **Counterstrike** und **Warcraft 3** zu verbieten. Konsterniert ließen die daraufhin die Convention X-treme ausfallen. Karlsdorf-Neuthard ist nur der letzte Fall in einer Reihe von LAN-Party-Absagen; zuletzt war die Ausrichtung der »Intel Friday Night Game«, der Städtetour der wichtigsten europäischen E-Sport-Liga ESL, in Stuttgart, Karlsruhe und Nürnberg am Veto der Stadtverwaltungen gescheitert. Der kommunale Widerstand gegen die LAN-Szene gehört zu den Reaktionen auf den Amoklauf in Winnenden im März 2009. Neu ist, dass nun zum ersten Mal eine Gruppe politischen Widerstand organisiert, die bislang meist in ihren Foren und Chats vor sich hin schimpfte: die deutschen Spieler.

Auf die Straße

Dass Computerspielen in Deutschland Unverständnis und mitunter offene Feindseligkeit



Foto: Anett Schlorke

Patrik Schönfeldt ist einer der Gründer des VDVC.

entgegenschlägt, liegt auch daran, dass »Killerspiele«-Kritiker die Medienmeinung dominieren, während der Spielerseite ein starkes Sprachrohr fehlt. Die Basis hat diese Einseitigkeit zunehmend satt: Seit Kurzem häufen sich Protestaktionen. Am 5. Juni gingen mehrere Hundert Menschen im Rahmen der Demo »Independent Friday Night Game« in Karlsruhe auf die Straße, am 25. Juli folgten Demonstrationen in Berlin, Köln und erneut Karlsruhe, wo rund 600 Teilnehmer skandierten: »Wir sind hier, wir sind laut, weil ihr uns die Spiele klagt!« »Ihr habt erkannt, dass es wichtig ist, dass wir Gamer uns nicht hinter dem Bildschirm verstecken«, rief der Organisator Norman Schlorke in Karlsruhe in die Menge, »wir müssen zeigen, wer wir sind: Wir sind Gamer!« Der Ruf wird gehört. Schon Anfang Juni hatten GameStar und PC Games gemeinsam einen Formbrief veröffentlicht, den viele Spieler an ihre Abgeordneten schickten, um sich gegen ein Spieleverbot auszusprechen. Der Brief wurde kurz darauf zur Basis einer Internet-Petition an den Bundestag, die binnen weniger Wochen 70.000 Unterzeichner fand – aus dem Stand die Petition mit den drittmeisten Unterstützern, seit es den digitalen Service gibt. Ab einer Schwelle von 50.000 muss sich der Petitionsausschuss des Bundestags mit der Vorlage beschäftigen, in der es unter anderem heißt: »Ein Herstellungs- und Vertriebsverbot von Computerspielen für Erwachsene steht im Widerspruch zu Artikel 5 unseres Grundgesetzes (Eine Zensur findet nicht statt).« Als vorläufigen Höhepunkt gründete der 19-jährige Norman Schlorke gemeinsam mit Patrik Schönfeldt (22) am 12. Juni die erste Interessensvertretung der deutschen Spieler, den »Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler« (VDVC).

In die Köpfe

»Wir brauchen eine deutliche Stimme, die für Aufmerksamkeit sorgen kann«, erklärt der zweite VDVC-Vorsitzende Patrik Schönfeldt die Beweggründe hinter der Gründung des Vereins, der nach eigenen Angaben für 23 Millionen deutscher Computer- und Videospieler spricht.

Der VDVC vertritt drei Hauptforderungen:

- ein Ende der Verbotsdebatte um »Killerspiele« und eine faire Auseinandersetzung
- eine verbesserte Umsetzung des Jugendschutzes statt erneuter Verschärfung
- ein Verzicht der Industrie auf restriktive Kopierschutzmaßnahmen (DRM), die den Weiterverkauf von Spielen stark erschweren.

»Die Forderung nach verschärften Gesetzen ist politische Meinungsmache, die die existierende Gesetzeslage wissentlich ignoriert, um die Wähler mit Aktionismus zu beeindrucken«, schimpft Schönfeldt und will dagegen in erster Linie Aufklärungsarbeit setzen: »Wir wollen Informationsveranstaltungen für Eltern anbieten und helfen, solche Aktionen deutschlandweit zu organisieren.« Zur Zeit plant der Verein eine Kampagne für den Jugendschutz. Darüber hinaus will der VDVC helfen, die Spieler besser zu vernetzen, falls nötig auch für Proteste: »Wenn es einen Grund für eine Demo gibt, werden wir eine Demo veranstalten.«

An die Leine

Dabei lag ausgerechnet über der zweiten Demonstration in Karlsruhe ein Schatten: Auf Plakaten zogen einige Teilnehmer mit den Sprüchen »Wollt ihr den totalen Generationenkonflikt?« und (als Protest gegen Kaufhäuser, die Ab-18-Titel aus dem Programm genommen hatten) »Wir verkaufen nicht an Gamer« samt Judenstern Parallelen zum Nationalsozialismus. »Abgesehen davon, dass man bei Gamern höchstens von einer Diskriminierung und nicht von einer Verfolgung sprechen kann, sollten sich diese Vergleiche von selbst verbieten«, ärgert sich der Internet-Blogger Matthias Dittmayer, der auf seiner Webseite »Stigma Videospiele« die »Killerspiele«-Berichterstattung kommentiert. Durch solche Entgleisungen, schäumt ein Spieler im Forum der Demo-Veranstalter »Aktion Jugendkultur«, werde »das Vorurteil vom dumpfen Killerspieler nicht abgebaut, sondern bestätigt.«

»Wir wollen unser Hobby schützen«, sagt VDVC-Mann Patrik Schönfeldt. Er wird auch in den eigenen Reihen anfangen müssen. **CS**