

VDVC e.V.
Postfach 21 1013
76160 Karlsruhe

Video- und Computerspiele sind nicht nur in der Mitte der Gesellschaft angekommen, auch die Meinung der Parteien zu diesem Thema interessiert immer mehr Menschen. Bereits 2009 wurde vom Thema Videospiele mit unter dem Slogan „Ich wähle keine Spielekiller!“ ein direkter Bezug zur Bundestagswahl hergestellt. Nicht zuletzt die Schaffung des Deutschen Computerspielpreises und der Politiker-LAN im Bundestag zeigen, dass das öffentliche Interesse am Thema auch durch die Politik bereits erkannt wurde. Zur diesjährigen Bundestagswahl befragen wir, der Verbraucherverband der Computerspieler (VDVC), erstmals direkt die Parteien zu Themen, welche die Spielerschaft besonders bewegen.

Welche Forderungen stellen die Piraten bezüglich DRM auf und wie beabsichtigt sie diese durchzusetzen?

DRM lehnen die PIRATEN seit ihrer Gründung kategorisch ab [1][3]. DRM hat nicht nur immense Nachteile, vor allem für den langfristigen Erhalt von Kulturgütern und die rechtmäßige Verwendung durch Nutzer, sondern ist auch vollkommen wirkungslos. Es ergibt keinen Sinn, zahlende Kunden mit DRM zu gängeln, während zum Beispiel illegal erworbene Spiele davon typischerweise vollkommen unbetroffen sind.

Zur Durchsetzung bieten sich mehrere Möglichkeiten an, von denen wir die einfachste anstreben: ein gesetzliches Verbot von DRM- und Kopierschutzmaßnahmen [4], was aber gerade bei Import-Medien seine Grenzen hätte. Eine EU-weite Regelung könnte hier Abhilfe schaffen. Weitere Ideen wie etwa Einschränkungen im Urheberrechtsschutz für DRM-geschützte Medien sind in Diskussion, aber bisher wurde darüber innerhalb der Piratenpartei nicht endgültig entschieden.

Die PIRATEN setzen sich zudem für die Stärkung von Verbraucherrechten gegenüber Herstellern und Publishern ein [2]. DRM-Maßnahmen werden zunehmend zur Kontrolle und Überwachung der Spieler eingesetzt, was wir strikt ablehnen [1]. Darüber hinaus sind mit DRM-Maßnahmen oft auch Einschränkungen beim Erwerb, insbesondere bei rein digital erworbenen Spielen, verbunden, wie etwa Accountbindung, "Always-On"-Systeme, Verbindungen mit Firmenservfern oder ähnliches. Zudem ist zunehmend zu beobachten, dass Hersteller bzw. Publisher Abschnitte in die Nutzungsbedingungen und AGB ihrer Produkte hineinschreiben, die auch aus datenschutzrechtlicher Sicht äußerst bedenklich sind, etwa den Weiterverkauf personenbezogener Daten.

Wir setzen uns dafür ein, dass Verbraucher vernünftig informiert werden. Hierfür sollen Vertragstexte einfacher und nachvollziehbarer gestaltet werden, so dass der Verbraucher bei plattformintegrierten DRM-Systemen, wie etwa bei Steam, Origin oder auch bei der nächsten Konsolengeneration (z.B. XboxOne), schneller erkennen kann, wozu man genau bei einem Erwerb zustimmt [2].

Jugendmedienschutz
Bestimmungen im JuSchG sowie im StGB führen dazu, dass in Deutschland jugendgefährdende Videospiele faktisch auch für Erwachsene nicht legal erhältlich sind.

Wie beurteilen die Piraten diese Lage

- **im Allgemeinen?**

- **speziell in Bezug auf mögliche Konflikte mit höheren Rechtsgütern?**

Die PIRATEN sehen den Effekt, dass die Jugendschutzbestimmungen dazu führen, dass der Zugang insbesondere zu Videospielen, aber auch anderen Medien wie zum Beispiel Filmen, für Erwachsene eingeschränkt wird, höchst kritisch. Es führt zu einer effektiven Zensur dieser Medien oder zumindest zu zensurähnlichen Zuständen [5]. Mündige Erwachsene sollten deshalb möglichst ungehinderten Zugang zu diesen Medien haben. Der Zugang zu Kulturgütern ist ein in der UN-Menschenrechtscharta verbrieftes Menschenrecht (Artikel 27(1)) und muss auch durch deutsche Jugendschutzmaßnahmen garantiert werden.

Da Computer- und Videospiele zunehmend auf rein digitalem Wege vertrieben werden, sind wir zudem der Meinung, dass auch hier kein erwachsener Bürger in seiner Mediennutzung eingeschränkt werden darf. Der Erwerb von möglicherweise entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten muss für Erwachsene somit nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch möglich sein - offline wie online [6].

Welche Forderungen stellen die Piraten bezüglich Jugendschutz bei Videospielen auf und wie beabsichtigt sie diese durchzusetzen?

Die deutschen Jugendschutzmaßnahmen sind im internationalen Vergleich sehr streng, und eine Lockerung ist aus unserer Sicht sinnvoll, da viele der derzeitigen Regelungen aus einer analogen Welt stammen und in unserer zunehmend digitalisierten Welt nicht mehr funktionieren. In diesem Sinne setzen sich die PIRATEN für einen Jugendschutz ein, der vermehrt auf Prävention, etwa durch Aufklärung und Medienkompetenz, statt auf Repression in Form von verbindlichen Freigaben (???) oder Verboten. Altersfreigaben sollen zudem auf individueller Basis erfolgen, da sich jeder Mensch unterschiedlich entwickelt. Hierfür ist es erforderlich, dass Altersfreigaben für Filme und Spiele nicht verbindlich sind und weiterhin nur als Empfehlung für Erziehungsberechtigte gelten, da diese aus unserer Sicht am besten in der Lage sind, die Reife eines Jugendlichen einzuschätzen [5].

Ähnlich sehen wir es beim Jugendmedienschutzstaatsvertrag, der sich auf Onlinespiele und den Online-Vertrieb von Spielen auswirken würde. Auch hier sind wir gegen Verbote oder Filter und für einen Jugendschutz, der Jugendliche auf das vorbereitet, worauf sie im Netz stoßen könnten [6]. In beiden Fällen würden unsere Vorstellungen zu einer Neuorganisation des jetzigen Jugendschutzesystems führen, da es dem derzeitig vorherrschenden Ansatz im Jugendschutz widerspricht. Dieses neue System - wie auch alle jetzt bestehenden Jugendschutzregelungen - darf dabei nur auf echter wissenschaftlicher Grundlage aufgebaut und soll entsprechend evaluiert werden [5].

Ob in einem solchem System noch Platz für gesetzliche Verbote (etwa §131 StGB) oder Institutionen wie die KJM oder die BPjM ist, ist anzuzweifeln. Ihre Rollen müssen eingehend überdacht [6] und gegebenenfalls abgeschafft werden, wie es unsere Jugendorganisation etwa bei der BPjM fordert [7]. Darüber hinaus wären weitere mögliche Maßnahmen, die von PIRATEN bzw. ihrer Jugendorganisation gefordert werden, die Einführung des PEGI-Systems (dem europäischen De-Facto-Standard im Bereich Jugendschutz bei Videospielen) in Deutschland und die Verkleinerung der jetzigen FSK- und USK-Logos auf ihre frühere Größe [7].

Im Zusammenhang mit dem JMSV haben die PIRATEN zudem Anfragen an die Regierungen in allen Landesparlamenten gestellt, in denen wir vertreten sind. Die Fragen beschäftigen sich mit dem Sachverhalt, ob man aus den Fehlern von 2010 gelernt hat, ob das Problembeusstsein für die damaligen Kritikpunkte gewachsen ist und ob Interessengruppen, wie Eltern, Erzieher oder eben

auch Jugendliche, die letztendlich betroffen sein werden, in den Gesetzgebungsprozess eingebunden werden und ob der Entscheidungs- und Entstehungsprozess des Staatsvertrags dieses Mal transparent gestaltet wird. Erste Ergebnisse aus dem Saarland dieser koordinierten Anfragen sind dabei eher ernüchternd [16].

Kulturförderung

Videospiele sind seit 2008 anerkanntes Kulturgut. Das Leuchtturmprojekt zu deren Förderung, der Deutsche Computerspielpreis, wird jedoch seit dessen Bestehen von vielen Seiten kritisiert.

Wie beurteilen die Piraten

- die Rolle von Videospielen als Kulturgut?
- die Kulturförderung im Bezug auf Videospiele?

Das Kulturverständnis der PIRATEN ist polyzentrisch, vielfältig und interaktiv. Wir betrachten Kultur als pluralistisches, partizipatives Gut, das durch Zusammenarbeit und vielfältige gleichberechtigte Einflüsse entsteht. Zudem sind wir der Meinung, dass das Internet und die zunehmende Virtualisierung den Möglichkeitsraum der kulturellen Erfahrung erweitern. Computer- und Videospiele passen somit - insbesondere da sie andere Kulturelemente wie Film, Literatur, Musik und Bilder in sich vereinen - vollständig in unser Kulturverständnis und sind somit ein gleichberechtigter Teil von Kunst und Kultur [8].

Die formale Anerkennung von Videospielen als Kulturgut durch den Deutschen Kulturrat war für uns somit mehr als überfällig. Der Deutsche Computerspielpreis als Leuchtturm-Projekt ist eine gute Sache, insbesondere weil durch Crysis 2 auch ein Ego-Shooter, der wohl früher als »Killerspiel« bezeichnet worden wäre, ausgezeichnet wurde. Die Förderung aller Genres von Videospielen als Kulturgut ist vollkommen zu unterstützen.

Die Förderung von Computer- und Videospielen auf der Bundesebene durch den Deutschen Computerspielpreis oder auf Landesebene in Hamburg, Bayern, NRW und Berlin-Brandenburg wird jedoch leider viel zu häufig von der Jugendschutz-Debatte überschattet. So konnte man die diesjährige Rede des Kulturstaatsministers Bernd Neumann so auslegen, dass es ein Spannungsverhältnis zwischen "USK-18"-Titeln und kulturell wertvollen Spielen gebe und dass das Eine das Andere ausschließe. Auch auf Landesebene gibt es bei der Förderung von Computer- und Videospielen oft Jugendschutzauflagen, so dass nur solche Konzepte gefördert werden, die (voraussichtlich) eine bestimmte Jugendfreigabe erhalten werden. Dies sehen wir PIRATEN kritisch. Nicht nur weil wir Probleme beim jetzigen Jugendschutz sehen (siehe Ausführungen oben), sondern weil solche Regelungen bei der Filmförderung so nicht existieren und aus unserer Sicht eine Einschränkung von Freiräumen für Kulturschaffende darstellt, die wir hingegen explizit fordern [8].

Wie eine kleine Anfrage unseres Landtagsabgeordneten Sven Krumbeck aus Schleswig-Holstein zeigt, geht die Kulturförderung von Spielen bzw. der Förderung der Spielekultur nicht über die generelle Einsicht der Wichtigkeit von Spielen als Kulturgut hinaus. So verweist man auch hier auf das "Gefahrenpotential" von Spielen und führt sie somit als Mittel zur allgemeinen Medienschulung wie auch zur Vermittlung von Medienkompetenz an, indem man ihre Potenziale wie auch den ihnen mutmaßlich innewohnenden Risiken aufzeigt [17]. Dies wollen wir ändern und Spiele als gleichwertiges Kulturmedium neben alle anderen stellen.

Welche Forderungen stellen die Piraten bezüglich Kulturförderung bei Videospielen auf und wie beabsichtigt sie diese durchzusetzen?

Es wird Zeit, die Kulturförderung von Videospielen nicht nur mit Leuchtturmprojekten zu betreiben, sondern auf eine breite Basis zu stellen. Kulturförderung ist in Deutschland vor allem Aufgabe der Länder. Unsere Landesverbände setzen sich daher dafür ein, dass Computerspiele ein selbstverständlicher Teil der staatlichen Kulturförderung werden, ähnlich wie Opern oder Theater, und dass eSports genauso gefördert und anerkannt werden wie klassische Sportarten [9]–[14].

Um einen unverkrampfteren Dialog über Video- und Computerspiele führen zu können, hilft es in unseren Augen, zudem Mandatsträger für das Thema zu sensibilisieren und ihnen etwaige Ängste und Vorurteile zu nehmen. Hierfür wird am 13.06. eine Landtags-LAN in Schleswig-Holstein von den Piraten mitorganisiert und beworben [18]. Die weitaus bekanntere Bundestags-LAN sehen wir hier als Vorbild und sie würde von uns, nach einem Einzug in den Bundestag, ebenfalls unterstützt werden.

Darüber hinaus machen wir uns darüber Gedanken, wie mit dem Erhalt von digitalen Kunst- und Kulturgütern umgegangen werden soll. Digitale haben im Vergleich zu analogen Medien eine relativ kurze Lebensdauer, und ein auf Papier "gespeicherter" Text hält in der Regel länger als auf einer DVD. (Stimmt das wirklich? Verrottet Papier nicht viel schneller als eine DVD?) Es droht uns somit in naher Zukunft nicht nur ein großer Daten-, sondern insbesondere ein Kulturverlust. Hiervon sind im besonderen Maße Computer- und Videospiele betroffen, da mit der fortlaufenden Verbesserung der Technik Software und Speichermedien sehr schnell veralten und somit unbrauchbar werden. Die PIRATEN setzen sich somit dafür ein, digitale Kunst und Kulturgüter für jetzt und für die nachfolgenden Generationen zu erhalten [15]. Diese Kulturgüter sollen zudem jedem Bürger unabhängig von finanziellen, sozialen, geografischen, demografischen, intellektuellen oder körperlichen Barrieren zugänglich sein [8].

[1] Grundsatzprogramm:

https://wiki.piratenpartei.de/Parteiprogramm#Keine_Beschr.C3.A4nkung_der_Kopierbarkeit

[2] Wahlprogramm (Verbraucherschutz):

https://wiki.piratenpartei.de/Bundestagswahl_2013/Wahlprogramm#Verbraucherschutz

[3] Wahlprogramm (Urheberrecht):

https://wiki.piratenpartei.de/Bundestagswahl_2013/Wahlprogramm#St.C3.A4rkung_von_Nutzern

[4] Positionspapier Urheberrecht ("PA 149"): http://blog.christian-hufgard.de/pa149_urheberrechtsreform_oder

[%E2%80%9Ewas fuer ein eichhoernchen war eigentlich dem sack%C-2011-12-07](#)

[5] Grundsatzprogramm: https://wiki.piratenpartei.de/Parteiprogramm#Jugendschutz_2

[6] HH-Landesprogramm (JMStV):

https://wiki.piratenpartei.de/HH:Landesprogramm/Jugend#Grundlagen_eines_neuen_JMStV_und_Jugendschutz_im_Internet

[7] Positionspapier der Jungen Piraten (Jugendschutz & Medienzensur): http://wiki.junge-piraten.de/w/images/b/bc/Jugendschutz_%26_Medienzensur.pdf

[8] Grundsatzprogramm: <https://wiki.piratenpartei.de/Parteiprogramm#Kulturpolitik>

[9] HH-Landesprogramm (eSport anerkennen):

https://wiki.piratenpartei.de/HH:Landesprogramm/Digitale_Gesellschaft#eSport_anerkennen

[10] SH-Wahlprogramm 2012: <http://landesportal.piratenpartei-sh.de/wahlen/landtagswahl-201/wahlprogramm/#kultur>

[11] Bayern-Landtagswahlprogramm 2013: <https://piratenpartei-bayern.de/wahlprogramm2013/kultur/>

[12] BaWü-Landesprogramm: <http://piratenpartei-bw.de/landesprogramm/medien-kunst-und-kultur/>

[13] NRW-Landesprogramm: <http://www.piratenpartei-nrw.de/politik/kultur/spielkultur-und-e-sports/>

[14] NDS-Landtagswahlprogramm: <http://www.piraten-nds.de/programm/kultur-und-medien-2/>

[15] HH-Landesprogramm (Erhalt des Digitlen Erbes):

https://wiki.piratenpartei.de/HH:Landesprogramm/Digitale_Gesellschaft#Erhalt_des_Digitalen_Erbes

[16] Große Anfragen zum JMStV: <https://www.piratenpartei.de/2013/05/02/konzertierte-aktion-zu-praxisnahem-und-grundrechtskonformem-jugendmedienschutz/>

[17] Kleine Anfrage Schleswig-Holstein

<http://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl18/drucks/0200/drucksache-18-0248.pdf>

[18] Hinweis auf den "Gamer-Treff", Seite 2

http://www.landtag.ltsh.de/export/sites/landtagsh/infothek/wahl18/aussch/bildung/bericht/2013/18-019_05-13.pdf