

Der Deutsche Bundestag hat die Petition am 26.03.2015 abschließend beraten und beschlossen:

Das Petitionsverfahren abzuschließen, weil dem Anliegen nicht entsprochen werden konnte.

Begründung

Mit der Petition soll erreicht werden, dass Video- und PC-Spiele als allgemeines Kulturgut anerkannt werden.

Der Petent führt zur Begründung seines Anliegens aus, dass Video- und PC-Spiele nicht ausschließlich der Unterhaltung dienen, sondern komplexe Geschichten erzählen, lehrreich sein oder Interesse an historischen Ereignissen wecken könnten wie auch Bücher und Filme. Der künstlerische und gestalterische Aufwand dieses neuen Mediums sei seit mindestens 25 Jahren mit denen anderer Medien vergleichbar. Auch steige die wirtschaftliche Bedeutung dieses Mediums und der entsprechenden Unternehmen mit jedem Jahr. Daher sei es an der Zeit, dies durch die Anerkennung als allgemeines Kulturgut zu würdigen.

Zu dieser als öffentliche Petition zugelassenen Eingabe sind 20 Diskussionsbeiträge und 64 Mitzeichnungen eingegangen.

Unter Berücksichtigung einer Stellungnahme der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien sieht das Ergebnis der parlamentarischen Prüfung folgendermaßen aus:

Computerspiele sind sowohl Kultur- als auch Wirtschaftsgüter. Wie der Petent darlegt, schaffen sie neue Erzähl- und Erlebniswelten. Sie sind in den letzten Jahren wesentlicher Bestandteil des Alltags vieler Kinder, Jugendlicher und Erwachsener geworden und haben andere Medien abgelöst, zudem auch das Freizeitverhalten beeinflusst. Im Bereich von Bildung und Ausbildung sind Lern- und Simulationsspiele

mehr und mehr zu einem wichtigen Instrument geworden. Auch in den Bereichen von Wissensmanagement und Industriesimulation sind sie von großer Bedeutung.

Da es jedoch auch dümmliche, aggressionsbetonte, diskriminierende und verhetzende Computerspiele gibt, halten Deutscher Bundestag und Petitionsausschuss die jeweilige Qualität und Intention von Computerspielen für ausschlaggebend. Auf Initiative des Deutschen Bundestages hat die Bundesregierung daher im Jahr 2009 gemeinsam mit der Wirtschaft den Deutschen Computerspielpreis ins Leben gerufen. Sein wichtigstes Ziel ist es, das Angebot pädagogisch anspruchsvoller und qualitativ hochwertiger Computerspiele – einschließlich interaktiver Unterhaltungsmedien jeder Art – aus deutscher Produktion zu erweitern und zu verbessern. Prämiert werden herausragende Produkte, die jungen Menschen auf spielerische Weise Themen erschließen, die für ihre persönliche, schulische oder berufliche Entwicklung bedeutsam sind. Es geht dabei um die Förderung kognitiver, technischer und kommunikativer Fertigkeiten der Kinder und Jugendlichen bei gleichzeitig hohem technischem Standard. Der Preis soll ein Anreiz sein für deutsche Spielentwickler und –hersteller, entsprechende Produkte auf den Markt zu bringen. Er soll aber auch die öffentliche Aufmerksamkeit für solche Spiele erhöhen und die Nachfrage danach anregen. Der Preis wird jährlich in verschiedenen Kategorien für Computerspiele vergeben, die vollständig oder überwiegend in Deutschland entwickelt wurden. (Siehe dazu im Internet unter: www.deutscher-computerspielpreis.de/)

Abschließend weist der Petitionsausschuss darauf hin, dass neben und trotz dieser Anerkennung eines relativ neuen Mediums weiterhin die Medienvielfalt und die damit verbundenen unterschiedlichen Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche konstituierend für ihre Welterfahrung und damit unabdingbar sind.

Der Petitionsausschuss sieht nach diesen Darlegungen keine Veranlassung, das Anliegen zu unterstützen. Der Petitionsausschuss kann daher nur empfehlen, das Petitionsverfahren abzuschließen.

Der von der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gestellte Antrag, die Petition der Bundesregierung – dem Bundeskanzleramt – zur Erwägung zu überweisen und den Fraktionen des Deutschen Bundestages zur Kenntnis zu geben, ist mehrheitlich abgelehnt worden.