

Für Ihre Unterlagen Öffentliche Petition

An den
Deutschen Bundestag
Petitionsausschuss
Platz der Republik 1

Datum: 05.06.2009

11011 Berlin

Lesen Sie bitte vor Abgabe des Formulars die Datenschutzerklärung und die Richtlinie für die Behandlung von öffentlichen Petitionen, um sich zu vergewissern, dass Ihr Anliegen als Gegenstand einer öffentlichen Petition zulässig ist. Sie können sich aber auch vom Sekretariat des Petitionsausschusses beraten lassen.

[zur Richtlinie](#)

☒

Ich akzeptiere die Datenschutzerklärung und die Richtlinie für die Behandlung von öffentlichen Petitionen und bin einverstanden, dass mein Name veröffentlicht wird.

Persönliche Daten des Hauptpetenten

*Bitte machen Sie folgenden Angaben zu der Person, oder der Organisation, die die Petition einreicht, einschließlich einer Kontaktadresse, an die die Korrespondenz geschickt werden soll. Die mit * gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden, da ohne sie eine Petitionsbearbeitung nicht möglich ist.*

Anrede	Herr
Name	Löhr
Vorname	Matthias
Titel	
Anschrift	
Wohnort	Bamberg
Postleitzahl	96050
Straße und Hausnr.	Zweidlerweg 6
Land\Bundesland	Deutschland / Bayern
Telefonnummer	
E-Mail-Adresse	matthiasloehr@yahoo.de

Wortlaut der Petition/Was möchten Sie mit Ihrer Petition konkret erreichen?

Über welche Entscheidung/welche Maßnahme/welchen Sachverhalt wollen Sie sich beschweren? (Kurze Umschreibung des Gegenstands Ihrer Petition)

Wir fordern, dass der Deutsche Bundestag der Forderung der Innenminister der Länder vom 5. Juni 2009 nach einem Herstellungs- und Verbreitungsverbot für Video- und Computerspiele, "bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung die virtuelle Ausübung von wirklichkeitsnah dargestellten Tötungshandlungen" ausmacht und Spiele "anderen grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen" nicht nachkommt.

Bitte begründen Sie Ihre Petition!

Die bisherigen Regelungen der USK und FSK sind ausreichend. Es gibt bereits in ihrer Form eine ausreichende und funktionierende Institution, die verhindert, dass Unterhaltungssoftware an beeinflussbare Jugendliche bzw. Minderjährige verkauft wird.

Es wird bei der Begründung zudem fast immer auf Amokläufe verwiesen. Keine Beachtung finden soziale, von Politik verursachte Missstände in Schule, Familie und Alltag. Weiter gibt es keine gesicherten Erkenntnisse über die Auswirkungen solcher Spiele auf die Psyche eines jungen Menschen, sondern Studien mit breit gefächerten Schlussfolgerungen, von denen die überwiegende Mehrheit von positiven Auswirkungen durch virtuelle Spiele berichtet.

Die Forderung wäre bei Umsetzung ein herber Schlag ins Gesicht für die gesamte Spiele- und Entwicklerbranche. In Zeiten der Wirtschaftskrise würden hier kurz- und mittelfristig viel Potential und Geld durch Abwanderung der Unternehmen ins Ausland (Österreich, Frankreich, Tschechien, etc.) verschenkt werden. Schon jetzt ist ein großer Image-Schaden zu beobachten, auch werden auf zivilrechtlicher Basis Mietverträge für Veranstaltungshallen zwischen Stadt und Veranstalter auf rechtlich höchst zweifelhafte Weise aufgelöst, was Kosten für Staat und Wirtschaft nach sich zieht.

Im Art. 5 III GG heisst es ferner:

"Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei. Die Freiheit der Lehre entbindet nicht von der Treue zur Verfassung."

Unterhaltungssoftware, vorwiegend Spiele, sollten in der Bevölkerung und in der Politik verstärkt als Kunstform angesehen werden. Denn Kunst ist nach überwiegender Mehrheit nicht nur ein Bild, ein Musikstück oder eine Aufführung, sondern ein "subjektiver schöpferischer Prozess, dessen Ergebnis vielfältige Interpretationsmöglichkeiten zulässt."

Demnach sollten gerade besonders realitätsnahe Spiele als Kunst angesehen werden.

Es sollte schliesslich erwachsenen Menschen nicht das Recht auf Selbstbestimmung und die freie Entfaltung der Persönlichkeit genommen werden, die mit Art. 2 I GG zugesichert wird. Computerspiele beschränken niemanden in seinen Rechten, noch verstoßen sie gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz. Über die Einstufung in Letzterem hat immer noch die USK zu wachen.

Wir wenden uns hiermit auch gegen die Vergleiche mit Kinderschändern und sonstigen Kriminellen. Wir möchten zudem klarstellen, dass Computerspieler nicht nur junge Menschen sind, sondern dieses harmlose Hobby in allen Altersgruppen beliebt ist. Wir sind weder krimineller, gewaltakzeptierender, oder unmündiger als der Durchschnittsbürger. Wir sind der Durchschnittsbürger, und wir wollen nicht weiter als potentielle Kriminelle diffamiert werden.

Es ist beschämend, wie blatant mit dieser substanzlosen und populistischen Forderung auf Wählerfang gegangen wird, wobei es doch in Zeiten der Wirtschaftskrise so viel wichtigere Themen wie Integration, soziale Armut, verwehrte Bildung etc. gibt, in die man Zeit und Energie investieren müsste.

Wenn Sie Anregungen (z.B. Stichworte oder Fragen) für die Online-Diskussion geben wollen, können dieses Feld nutzen.

--

Soweit Sie es für wichtig halten, senden Sie bitte ergänzende Unterlagen in Kopie (z.B. Entscheidungen der betroffenen Behörde, Klageschriften, Urteile) nach Erhalt des Aktenzeichens auf dem Postweg an

Kontaktadresse:

DEUTSCHER BUNDESTAG
Sekretariat des Petitionsausschusses
Platz der Republik 1
11011 Berlin
Tel: (030)227 35257
E-Mail: e-petitionen@bundestag.de
