

Es gibt kein Recht auf Schund – Killerspiele sind keine Kultur

Über das Unbehagen an der gegenwärtigen Kultur- und Mediendiskussion

von Norbert Sievers

Die Durchsetzung des erweiterten Kulturbegriffs in Deutschland gilt als Errungenschaft der Neuen Kulturpolitik. Die Engführung des überkommenen Kultur(politik)verständnisses, das sich an dem »Wahren, Schönen, Guten« orientierte, sollte überwunden werden zugunsten eines nicht-affirmativen, also die bestehenden gesellschaftlichen Verhältnisse nicht nur bestätigenden Kulturbegriffs. »Kultur müsse so artikuliert, angeboten und dargeboten werden«, mahnten seinerzeit Hermann Glaser und Karl-Heinz Stahl, »daß der Rezipient nicht von vornherein in eine ›Weihestunde des Geistes‹ versetzt wird, sondern Kultur ... als alltägliche Angelegenheit begreift.« Erst wenn diese »unbekümmerte (und spielerische Haltung) den kulturellen Gegenständen gegenüber« erreicht sei, eingeebnet vom Kindergarten an, könne die »emanzipatorische Vision, daß die Beschäftigung mit den kulturellen Werten nicht mehr an bestimmte gesellschaftliche Schichten geknüpft sein darf, verwirklicht werden.« (Hermann Glaser/Karl-Heinz Stahl, *Die Wiedergewinnung des Ästhetischen*, München: Juventa Verlag, 1974, S. 29)

Die Formulierung dieses Desiderates beschreibt u.a. den normativ-programmatischen Kontext, in dem die Erweiterung des Kulturbegriffs für die Kulturpolitik gefordert wurde, um nicht zuletzt auch neue thematische Felder und kulturpädagogische Konzepte für ihre Vermittlungsaufgabe zu erschließen. Seither gelten nicht nur die Soziokultur, sondern auch die populäre Musik, die OFF-Kultur, die Medienkunst und -pädagogik und vieles andere als dem Kulturbereich zugehörig und daher prinzipiell auch als förderungswürdig. Die Unterscheidung von E- und U-Kultur wurde – allerdings nicht nur dadurch – mehr und mehr obsolet und hat die Durchlässigkeit der kulturellen Sphären von Hoch- und Popularkultur begünstigt. Wir sehen darin zu Recht einen Fortschritt, weil diese Durchlässigkeit die Kultur von ihrem elitären Dünkel befreite und den Anschluss an den internationalen Kulturdiskurs (vor allem im Kontext der UNESCO) ermöglichte. Wenngleich die Frage, die schon damals die Gemüter in der Kulturpolitik bewegte, auch heute noch zu denken gibt: »Kann man Kultur vom Kopf auf die Füße stellen, ohne dass sie parterre wird?« (a.a.O., S. 32) Beinhaltet die Entgrenzung des Kulturbegriffs nicht auch die Gefahr ihrer Boulevardisierung und Ent-Wertung? Braucht Kulturpolitik nicht

eine Werteorientierung und einen Qualitätsbegriff, um unterscheiden, bewerten und nötigenfalls auch ausschließen zu können?

»Auch Killerspiele sind Kultur« zitierte der *Kölner Stadt-Anzeiger* am 26. April den Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, der in seinem Bemühen, »guten« Computerspielen eine öffentliche Förderung angeeignet zu lassen, in diesem Interview eine zumindest irritierende Interpretation des Kulturbegriffs vortrug. Selbstverständlich gehöre die Gewalt zur Kultur und auch die Kunst sei »durch alle Zeiten ... sehr oft sehr gewalttätig gewesen.« Deshalb sind seiner Meinung nach wohl auch Killerspiele durch das »hohe Gut« der Kunstfreiheit gedeckt, denn diese sei an die »Qualität eines Kunstwerkes« nicht gebunden. Auf diese These gab es empörte Reaktionen und zwar nicht nur von NRW-Kulturstaatssekretär Hans-Heinrich Grosse-Brockhoff (*Welt am Sonntag*, 25. Februar 2007), sondern auch vom Generalsekretär des Deutschen Musikrates Christian Höppner (DMR-Newsletter 12/2007), seines Zeichens Vorstandsmitglied des Deutschen Kulturrates. Sicher sollte man nicht alles auf die Goldwaage legen, was in einem Zeitungsinterview zu lesen ist. Das Verhältnis von Kunst und Gewalt ist ein weites Feld, auf dem man sich auch schon mal verirren kann – hätte die Zeitung des Deutschen Kulturrates, *politik und kultur (puk)* in ihrer Mai/Juni-Ausgabe nicht nachgelegt. Darin setzt sich der Herausgeber Olaf Zimmermann erneut für die Computerspiele ein. Und wieder wird die »Gewalt als nicht automatisch kulturlos« bezeichnet. Man erfährt, dass das »Abschlachten als Form des künstlerischen Ausdrucks ... nichts Neues« sei und reibt sich die Augen bei dem Titel des Artikels: »Es gibt ein Recht auf Schund«.

Auch über diese Behauptung ließe sich trefflich streiten. Vieles galt früher als Schund, was heute das Attribut des Kulturellen für sich in Anspruch nehmen darf. Bemerkenswert ist nur der Kontext. Es ist der Spitzenverband der deutschen Kulturverbände, in dessen Zentralorgan solche Thesen veröffentlicht sind, eingebunden in einen Schwerpunkt zum Thema »Streitfall: Computerspiele« und im direkten Zusammenhang mit der Diskussion um ein Verbot der sogenannten Killerspiele. Dabei kommen Politiker, Medienwissenschaftler und Praktiker zu Wort, die sich bis auf Ausnahmen (Bayerns Innenminister Günther Beckstein)

darin einig sind: Verbote sind nicht der richtige Weg. Dem mag man ja noch zustimmen können. Aber was an Argumenten dabei aufgetischt wird bzw. nicht zur Sprache kommt, ist ernüchternd und beispielgebend für die Hilflosigkeit der gegenwärtigen kultur- und medienpolitischen Diskussionen in dieser Frage. Große Einigkeit herrscht offenbar bei den Mitgliedern des Unterausschusses Neue Medien des Deutschen Bundestages, die in größtmöglicher Meinungscoalition der demokratischen Parteien die Gefahren des unkontrollierten Medienkonsums und der Killerspiele (nur sechs Prozent des Umsatzes) durch Kinder und Jugendliche relativieren bzw. gar nicht thematisieren, Verbote von Killerspielen ablehnen, den vorbildlichen Jugendschutz in Deutschland loben (der so vorbildlich offensichtlich doch nicht funktioniert), unisono die große Bedeutung der Computerspieleindustrie für die Wirtschaft preisen und mehr Verantwortungsübernahme und Medienkompetenz in den primären und sekundären Sozialisationsinstanzen fordern.

Medienkritik, in den 1970er Jahren noch ein zentraler Topos der kulturpolitischen Diskussion, findet in diesen Beiträgen – und zwar weder in den politischen noch in den wissenschaftlichen – nicht einmal in homöopathischen Dosen statt, wenn man einmal von den Distanzierungen von gewaltverherrlichenden Killerspielen absieht. Es ist eine affirmative Medien- und Kulturdiskussion, die die gesellschaftliche Problematik offensichtlich nicht einmal zur Kenntnis nehmen will. Sie weigert sich strikt, in dem exzessiven Medienkonsum vor allem junger Menschen ein gesellschaftliches Problem zu sehen. Gibt es heute keine »Reizüberflutung« mehr, keine »informationsverwirrten Wesen« (Hermann Glaser)? Sind die Gefahren des Verlusts empathischer Fähigkeiten und einer Computerspielesucht, die immerhin 800.000 Kindern und Jugendlichen drohen soll, so abwegig, dass man sie gar nicht erwähnen muss? Wie sollen und können diese problematischen Folgen – bei allen Vorteilen, die die neue Medienentwicklung selbstverständlich auch hat – bewältigt werden?

Natürlich ist der Hinweis der Medienpolitiker darauf richtig, dass Eltern und Erzieher mehr Medienkompetenz benötigen. Sie muss gestärkt werden. Aber es ist doch naiv, anzunehmen, in den Familien, die diese am dringendsten benötigen würden, könnte dies in

absehbarer Zeit und in relevantem Ausmaß stattfinden. Im Gegenteil: Sehr viele Familien, in denen Kinder aufwachsen, sind den Medien mehr oder weniger hilflos ausgeliefert. Erziehung gegen oder mit Medien kann dort gar nicht mehr stattfinden. Diese Realität kann deshalb in gewisser Hinsicht auch als eine Form »struktureller Gewalt« (Johann Galtung) interpretiert werden, der man sich nicht entziehen kann. Hinzu kommt, dass sich an der Fähigkeit, die Medien zu beherrschen (also nicht nur zu bedienen), schon jetzt die Frage entscheidet, wie weit die »kulturelle Spaltung« unserer Gesellschaft vorangeschritten ist – und nicht daran, wer wie viele Kulturangebote wahrnimmt. Darin liegen die eigentlichen Gefahren, die die Kulturpolitik zur Kenntnis nehmen sollte, wenn ihr die »kulturellen Werte« wichtig sind, die Hermann Glaser und Karl-Heinz Stahl im Sinn hatten. Denn die Entwicklung ist ja noch nicht am Ende. Der technologische »Fortschritt« greift ja noch weiter aus und wird uns gewiss medial noch weiter beglücken, ob wir es wollen oder nicht. Wer fragt danach? Wem ist das ein Problem? Den Kultur- und Medienpolitikern offensichtlich nicht. Sie attestieren der Computerspielebranche – zumindest in den Schwerpunktbeiträgen der *puk*, die hier in Rede stehen – vor allem deshalb gesellschaftliche Bedeutung, weil sie den Umsatz steigern und den Wirtschaftsstandort Deutschland befördern. Wen

kümmert da der politisch-kulturelle Flurschaden? Woher sollten sie denn auch wissen, dass es in der Kulturpolitik nicht in erster Linie darum geht, was Wachstum generiert, sondern was Sinn stiftet und zur Aufklärung der Menschen beiträgt, wenn – zumindest in den aktuellen Debatten – gar nicht mehr zu unterscheiden ist, wo Kulturpolitik aufhört und Wirtschaftspolitik beginnt? Aber was ist »Sinn«? Was kann »Aufklärung« in der sogenannten Wissensgesellschaft bedeuten? Und: Wer kann sich davon noch eine Vorstellung machen und sie kommunizieren?

Auf diesem Hintergrund ist die These »Auch Killerspiele sind Kultur« mehr als fragwürdig und missverständlich. Als Realitätsbeschreibung im Sinne eines empirischen Kulturbegriffs ist sie trivial, in einen normativen kulturpolitischen Zusammenhang gestellt, ist sie fatal. Solcher Positivismus bringt uns nicht weiter. Wir sollten uns vielmehr darüber verständigen, welche Kultur und welche Welt wir wollen. Für einen solchen Sinndiskurs die Themen zu liefern und den Rahmen zu schaffen, das war mal der Anspruch der Kulturpolitik, für die das Bürgerrecht Kultur im Zentrum stand.

Stattdessen wird ein »Recht auf Schund« postuliert, wird Gewalt als Bestandteil der Kultur ausgegeben – und zwar nicht im Rahmen einer akademischen Debatte, sondern im direkten thematischen Zusammenhang mit der Frage, wie mit Killerspielen umzugehen ist,

und im zeitlichen Kontext mit dem Bemühen, Kultur als Staatsziel im Grundgesetz zu verankern. Das ist grotesk! Muss man so weit gehen, um eine öffentliche Förderung von Computerspielen zu erwirken? Erweist man diesem Ansinnen, für das es sicherlich plausible Argumente gibt, damit nicht einen Bärendienst?

Offenbar ist es an der Zeit, wieder grundsätzlich zu diskutieren und sich zu fragen, welcher Kulturbegriff der Kulturpolitik zugrunde liegen sollte und welche Aufgaben Kulturarbeit hat. Welche Antwort wäre geeigneter als jenes Diktum, das die Konferenz von Arc et Senans im Jahr 1972 der Neuen Kulturpolitik in die Wiege gelegt hat: »Die Aufgabe von Kulturarbeit ist es ..., alternative gesellschaftliche Entwicklungsrichtungen vorstellbar zu machen und in jedem Individuum den Sinn für das Mögliche zu wecken, das heißt, ihn zu befähigen, Krisen nicht auszuweichen und nicht der Sklave, sondern Herr seiner Geschichte zu werden. Kulturpolitik kommt ohne ethische Begründung nicht aus.« Inhalt dieser ethischen Begründung ist ein wertorientierter, nicht-affirmativer Kulturbegriff, ein Qualitätsbegriff, der uns fähig machen kann für die Unterscheidung, was in der Kultur (die Kunst ist hier nicht gemeint!) erstrebenswert ist und was besser vermieden werden sollte. Daran sollte gearbeitet werden, anstatt ein Recht auf Schund zu behaupten. Rechte sind für höhere Werte reserviert.

Anzeige

Blätter für deutsche und internationale Politik (H)

DER SOUND DES SACHZWANGS
Der Globalisierungs-Reader

Einzelheft 9,00 €
Im Abo 5,95/4,50 €

5'07

Blätter für deutsche und internationale Politik

Europa: Vision und Votum
Jürgen Habermas

Tragische Individualisierung
Ulrich Beck

Kulturmaterialismus
Richard Sennett

Empire ohne Diplomatie:
Der Niedergang der USA
Chas W. Freeman

Das neue Migrationsregime
Regina Römhild, Aram Ziai

Linkspartei im Morgenrot?
Albert Scharenberg

Günther Oettinger oder
Wer waren die Nazis?
Harald Welzer

Israel, oh Israel
N. Birnbaum, M. Bodemann,
M. Jochheim, R. Verleger

nur 20 €

3 x die „Blätter“ und einmal die ganze Welt

Ja, für 20 Euro bestelle ich die führende politische Monatszeitschrift für 3 Monate und erhalte dazu den Globalisierungs-Reader „Der Sound des Sachzwangs“ (2. Aufl., 272 S.).

Unterschrift

www.blaetter.de

Blätter Verlag, PF 540246 in 10042 Berlin oder per E-Mail an abo@blaetter.de.