

„Du sollst nicht töten!“

Predigt beim Festgottesdienst der Weststadtgemeinde Braunschweig aus Anlass ihres 40-jährigen Bestehens am 2. Juli 2006 zum Thema des Verbots von Killerspielen

Christian Pfeiffer

Liebe Gemeinde,

Herr Pfarrer Römer hat mich gebeten, an Ihrem Festgottesdienst eine Predigt über aktuelle Erziehungsprobleme und christliche Werte zu halten. Als Ausgangspunkt habe ich hierfür das 5. Gebot gewählt: „Du sollst nicht töten!“.

Was veranlasst mich dazu, diese Norm als Anker meiner Predigt zu nehmen? Der Grund hierfür sind Forschungsergebnisse einer repräsentativen Schülerbefragung, die wir am KFN 2005 in elf westdeutschen Städten und Landkreisen und im Bundesland Thüringen durchgeführt haben. Insgesamt 6.000 Schülerinnen und Schüler aus vierten Klassen und 17.000 aus neunten Klassen haben etwa 80 Minuten lang einen anonymen Fragebogen ausgefüllt. Ergänzende Informationen wurden über die Lehrerinnen und Lehrer erhoben. Ein Schwerpunkt der Datenerhebung betraf den Medienkonsum.

Die dazu inzwischen vorliegenden Forschungsergebnisse veranlassen uns, in die Öffentlichkeit zu gehen. Etwa jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren verfügt danach bereits über eigene Erfahrungen mit Computerspielen, die von den Obersten Landesjugendbehörden wegen ihrer brutalen Gewaltszenen erst ab dem Alter von 16 freigegeben sind, jeder fünfte spielte so ein Spiel zum Zeitpunkt der Befragung. Zu den 14-/15-Jährigen zeigt sich ein noch extremerer Befund: vier Fünftel von ihnen spielen zumindest gelegentlich und jeder Dritte häufig Computerspiele, die erst für Erwachsene erlaubt sind, weil man im Spiel in die Rolle eines Verbrechers schlüpft, der andere erpresst, beraubt, foltert oder tötet.

Manche meinen, dass sei doch nicht so schlimm. Als wir jung waren, sind wir ja auch in verbotene Filme gegangen. Aber da wird ein wichtiger Unterschied übersehen. Im Kino sind wir in der Rolle des passiv beobachtenden Zuschauers. An der Spielkonsole wird dagegen persönliches Engagement gefordert. Man muss sich richtig einlassen auf diese Aufgabe, muss sein ganzes Können einsetzen, um sie erfolgreich zu bestehen. Als Spieler wird man selber zum dominant Handelnden und Regisseur des Geschehens und steigt emotional intensiv ein, wenn es darum geht, den Gegner auszuschalten. Das macht die Faszination des Computerspiels aus und zeigt auf, warum wir hier beim Jugendmedienschutz besonders strenge Maßstäbe anlegen müssen.

An zwei Beispielen möchte ich aufzeigen, um was es dabei konkret geht. Das erste Spiel „GTA San Andreas“ ist besonders bei 10-Jährigen sehr beliebt. Es ist ab dem Alter von 16 frei gegeben. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Gangsters, der unter Einsatz größtmöglicher Brutalität Punkte dafür sammelt, dass er Autos stiehlt und seine Machtstellung im Stadtteil schrittweise ausbaut. Zum Kämpfen kann er ein breites Instrumentarium einsetzen: Baseballschläger zum Beispiel oder Samurai-Schwerter, Handgranaten, Maschinengewehre oder Flammenwerfer. Getötet werden Autofahrer, Fußgänger, Drogendealer oder auch die den Helden des Spiels verfolgenden Polizisten. Ein

Höhepunkt liegt darin, herbei eilenden Passanten auf einer Straße mit einer Motorsäge zu töten, so dass das Blut nur so spritzt.

Das zweite Spiel „Der Pate“ ist erst ab 18 erlaubt. Hier begibt sich der Spieler in die Rolle eines Schutzgelderpressers. Ich lese Ihnen eine Passage aus der Spielanleitung des Herstellers Electronic Arts vor:

„Haben Sie Ihr Opfer anvisiert, können Sie es ein bisschen – oder ordentlich – verprügeln. Stehen Sie neben einem verletzten Gegner, erscheint gelegentlich eine „Exekutieren“-Meldung. Drücken Sie in diesen Fall „V“ oder die Taste 8, um Ihren Kontrahenten zu erlösen. Drücken Sie „X“ oder halten Sie den linken und rechten Analog-Stick, um Ihren Gegner zu erdrosseln. Naht das Ende Ihres Kontrahenten, töten Sie ihn oder gewähren Sie ihm eine letzte Galgenfrist. Dank des Präzisionsmodus können Sie nicht lebenswichtige „Schwachpunkte“ Ihres Gegners anvisieren. Dadurch lebt er lange genug, um Ihnen zu erzählen, was er weiß. Möchten Sie verhindern, dass er flieht, verpassen Sie ihm einfach eine Kugel in sein Bein (Spielanleitung „Der Pate“, S.6ff).

Dieses Spiel können die Kinder und Jugendlichen im Regal jedes Kaufhauses anschauen. In den einschlägigen Zeitschriften wird es in großen Anzeigen angepriesen. Die Werbung sorgt dafür, dass es zu einem begehrten Prestigeobjekt wird, über dessen Besitz man auf dem Pausenhof der Schule prahlen kann.

Damit stellen sich drei Fragen:

1. Wie wirkt es sich aus, wenn Kinder und Jugendliche häufig derartige Spiele spielen?
2. Wie ist es zu erklären, dass diese Spiele, in denen das Foltern und Töten belohnt wird, von unseren Obersten Landesjugendbehörden für den Markt frei gegeben werden?
3. Was muss geschehen, damit sich das ändert?

Zur ersten Frage: Die Ergebnisse der internationalen Medienwirkungsforschung und unsere aktuellen Befunde decken sich in einem wichtigen Punkt: Mediale Gewalt wird dann zum Verstärkungsfaktor der eigenen Gewaltbereitschaft, wenn weitere Belastungsfaktoren hinzukommen wie etwa die Erfahrung innerfamiliärer Gewalt, das Leiden unter sozialer Ausgrenzung oder enthemmender Alkoholkonsum. Natürlich wird nicht aus jedem Jugendlichen, der derartige Gewaltexzesse spielt, ein Amokläufer wie Robert Steinhäuser in Erfurt. Aber eines gilt: das sich Identifizieren mit der Rolle des rücksichtslosen brutalen Kämpfers fördert die Akzeptanz von Gewalt legitimierenden Männlichkeitsnormen oder kurz gesagt der Macho-Kultur. Und dies wiederum trägt dazu bei, dass man sich die entsprechend orientierten Freunde sucht und sich dann die Gewaltbereitschaft negativ aufschaukelt.

Eine andere Erkenntnis aus unserem Forschungsprojekt ist dagegen relativ neu. Je häufiger solche Spiele von Kindern und Jugendlichen gespielt werden und je brutaler ihr Inhalt ist, umso schlechter fallen die Schulnoten aus. Die mit uns zusammenarbeitenden Hirnforscher erklären dies damit, dass unser Gedächtnis sich stark an der Intensität der Gefühle orientiert, die mit Ereignissen und Informationen verknüpft sind. Brutale Gewaltexzesse, die man selber in Computerspielen erzeugt hat, gefährden deshalb das im Kurzzeitgedächtnis erst flüchtig gespeicherte Schulwissen. Diesem problematischen Einflussfaktor setzen sich 10-jährige Jungen beispielsweise neun Mal häufiger aus als gleichaltrige Mädchen. Das wiederum beruht

auch darauf, dass sie bereits zu fast 38 Prozent in ihrem Zimmer über eine PlayStation verfügen, die Mädchen dagegen nur zu 16 Prozent. Vor 15 bis 20 Jahren waren die Schulleistungen von Jungen und Mädchen noch weitgehend gleich. Heute dagegen dominieren beim Abitur die jungen Frauen mit fast 58 zu 42 während Jungen beim Schulabbrechen ohne Zeugnis mit 64 zu 36 vorne liegen. Nach unseren Befunden beruht die wachsende Leistungskrise der Jungen in hohem Maß darauf, dass sie sehr viel mehr Zeit mit dem Medienkonsum verbringen als die Mädchen und dass sie dabei weit häufiger brutale Inhalte bevorzugen.

Doch nun zur zweiten Frage: Warum erhalten solche so genannten Killerspiele die Freigabe für den Markt? Nach dem Amoklauf von Erfurt hatte man doch der USK, d.h. der freiwilligen Selbstkontrolle der Computerspiele, klare Regeln dafür gegeben, wie aus der Zusammenarbeit von Landesjugendbehörden, Verbänden, Kirchen, gesellschaftlichen Gruppierungen und der Industrie verbindliche Alterseinstufungen der Spiele erarbeitet werden sollten. Warum melden wir heute erhebliche Zweifel an der Arbeit der USK an?

Ein zentrales Problem sehen wir in der Arbeitsteilung der Personen, die bei der Erstellung eines Gutachtens zusammenwirken. Da gibt es zunächst den aus den Prüfungsgebühren der Spielehersteller bezahlten Tester. Nur er spielt das von der Herstellerfirma zur Prüfung vorgelegte Spiel in voller Länge. Das dauert manchmal 20 bis 30 Stunden. Über den Inhalt des Spiels berichtet er anschließend einem Gremium von Gutachtern. Diese lassen sich dann einzelne Szenen vorspielen. Aus eigener Anschauung lernen sie also die von ihnen zu beurteilenden Spiele nur zu etwa 3 bis 10 Prozent kennen. Wir fragen uns nun, ob die mündlich vorgetragenen Inhaltsangaben der Tester den Gutachtern wirklich die Alarmsignale vermitteln, die sie brauchen, um den Inhalt eines problematischen Spiels richtig einschätzen zu können. Als wir das nun anhand der Gutachtentexte überprüfen wollten, mussten wir eine überraschende Erfahrung machen: der Industrie haben die Landesjugendbehörden das Recht eingeräumt, die Herausgabe dieser Gutachten an die Wissenschaft zu verweigern. Und genau das tun nun die Herstellerfirmen. Sie sagen nein zu unserer Bitte oder reagieren einfach nicht. Deswegen sind wir nun nicht in der Lage, unsere wissenschaftliche Arbeit zu dieser Frage fortzusetzen – ein unhaltbarer Zustand.

Damit gelange ich zur dritten Frage: was ist zu tun? Ich möchte Ihnen dazu drei Antworten anbieten. Die erste Konsequenz heißt Aufklärung der Öffentlichkeit. Die Kinder und Jugendlichen, ihre Eltern, die Schulen, die Politik, die Kirchen und die in der Jugendarbeit tätigen Organisationen sollten gründlich über das informiert werden, was ich Ihnen heute hier berichtet habe. Wir brauchen zu dieser Thematik eine konstruktive Diskussion, damit wir gemeinsam Lösungen der dargestellten Probleme erarbeiten können.

Die zweite Folgerung betrifft den Nachmittag der Kinder. Diese kostbare Zeit von 14.00 bis 17.00 Uhr wird von vielen bisher primär für den Medienkonsum genutzt. Wäre es da nicht besser, wir hätten ähnlich wie die bei PISA führenden Länder auch Ganztagschulen? Freilich dürften das dann nicht Kinderbewahranstalten sein mit Suppenküche zwischendrin. Nachmittags sollten sie sich primär einem Motto verpflichtet fühlen: Lust auf Leben wecken – durch Sportangebote, durch Musik, Kultur, soziales Lernen, durch Inhalte also, die nicht mehr als Klassenunterricht organisiert werden, sondern als Veranstaltungen für Interessengruppen. Es liegt auf der Hand, dass die Schulen das nicht alleine bewältigen können. Die Sportvereine, die Jugendhilfe, die Musikschulen, die Kirchengemeinden und viele sich ehrenamtlich engagierende Bürgerinnen und Bürger sind gefragt, dazu beizutragen, dass nachmittags eine konstruktive Antwort auf die Medienverwahrlosung von Kindern und Jugendlichen erwächst.

Der dritte Vorschlag lautet, die USK zu reformieren. Sollte sich unsere Vermutung bestätigen, dass die Arbeitsteilung zwischen Tester und Gutachter die Hauptquelle des dargestellten Problems bildet, müsste das geändert werden. Die Gutachten sollten dann nur durch kompetente Personen erstellt werden, die sich selber jeweils gründlich mit dem von ihnen zu beurteilenden Spiel auseinandergesetzt haben. Das würde zwar mehr Geld kosten, aber hier könnte eine Abgabe der Herstellerfirmen auf jedes verkaufte Spiel die Lösung bringen. Gleichzeitig würde dadurch Finanzkraft dafür erwachsen, in der Öffentlichkeit die notwendige Aufklärungsarbeit zu den Risiken von Computerspielen zu leisten.

Vor allem aber benötigen wir eine klare Orientierung der USK dafür, ab welcher Grenze derartige Action- und Kampfspiele nicht für den Markt zugelassen, also indiziert werden sollten. Ich empfehle hierfür eine einfache Grundregel. Spiele, bei denen das Begehen eines Verbrechens belohnt wird, in denen es also Punkte dafür gibt, dass man raubt, erpresst, vergewaltigt oder tötet, dürfen nicht durch Werbung angepriesen und offen im Handel angeboten werden. Was ein Verbrechen ist, sagt wiederum das Strafrecht. Zu dieser Kategorie von Delikten zählen solche Taten, die mit mindestens einem Jahr Freiheitsstrafe bedacht sind. Ein Computerspiel, das diese Grenze überschreitet und den Spieler zur Übernahme der Rolle eines Verbrechers verlockt und seine Brutalität prämiert, ist mit unserer christlich geprägten Werteordnung nicht vereinbar. „Du sollst nicht töten!“. Amen.