

5. März 2007

medien heft

"Befasst euch mehr mit den Lebenswelten der Jugendlichen!"

Wider die Medienverwahrlosung durch PC-Killerspiele

Dietmar Heeg

Die Diskussion um ein Verbot von "Killerspielen" polarisiert die Meinungen in Deutschland. Während die einen das geltende Recht für ausreichend halten, setzen sich die anderen für ein Verbot von gewaltverherrlichenden Spielen ein. Konsens besteht aber in der Einsicht, dass primär die Eltern die Verantwortung für die Entwicklung ihrer Kinder tragen.

"Im Jahr 1911 setzte eine grausame Tat das kaiserliche Deutschland in Aufruhr. Ein 16-jähriger Knecht hatte ohne erkennbaren Anlass den vierjährigen Sohn seines Dienstherrn ermordet. Auf der Suche nach einem Motiv wurde festgestellt, dass der Knecht nie auffällig geworden, aber ein eifriger Kinobesucher gewesen sei. Vor der Mordtat habe er einen Film gesehen, in dem Weisse von Indianern überfallen worden sind." Das bayerische "Sonntagsblatt" hat erst kürzlich (25.02.2007) diesen in die Kriminalgeschichte eingegangenen "Borbecker Kindermord" in die gegenwärtige Diskussion um die so genannten PC-Killerspiele und Gewaltvideos eingebracht. Der damalige Untersuchungsrichter hielt es für möglich, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Kinobesuch und dem Mord geben könnte.

Fast 100 Jahre später in Emsdetten in Westfalen im November 2006: Der 18-jährige Schüler Sebastian B. dringt in seine Realschule ein und schießt um sich. Rund 30 Menschen werden dabei verletzt, drei davon schwer. Zum Schluss bringt er sich selbst um. Bis heute wirkt bei nicht wenigen Schülern das Trauma nach.

Sebastian B. soll ein virtuelles Abbild der Geschwister-Scholl-Schule für das Computerspiel Counter-Strike erstellt haben. Mit dieser als *mapping* bezeichneten Methode können eigene Szenarien in Computerspielen erstellt werden. Ein virtueller Baukasten ermöglicht dabei dem Spieler seine eigene Welt zu erschaffen. Vom Nachbau des Berliner Reichstags über das eigene Wohnhaus bis zur eigenen Schule ist offenbar alles möglich. So vielfältig wie die Spielmöglichkeiten, so facettenreich sind auch die Diskus-

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Mailingliste; Bezug der Medienheft Dossiers (zwei Ausgaben pro Jahr) im Abonnement inkl. Versand und exkl. Mwst. SFr. 30.-- (Ausland SFr. 35.--)

sionen, ob durch dieses *mapping* auch Amokläufe planbar sind? "Niemand kann sich hier auf eine grausame Art vorbereiten", beteuert der Pressesprecher der "World Cyber Games" Thomas Treichel. Dennoch gibt es offenbar Hinweise darauf, dass Sebastian B. den Ort seiner Tat vermutlich virtuell erstellt hat.

Neben den grausamen Amokläufen in Emsdetten und Erfurt beunruhigen auch Zahlen und Fakten, die das Sonntagsblatt offen legt. Danach verfügt jeder zweite zehnjährige Junge in Deutschland über Erfahrungen mit Spielen, die wegen ihrer Gewaltexzesse erst ab 16 Jahren freigegeben sind. Von den 14- und 15-jährigen Jungen nutzen 82 Prozent gelegentlich und ein Drittel häufig Spiele, die keine Jugendfreigabe haben.

Nach der Politik hat sich in den letzten Wochen in erster Linie die Kirche in die Diskussion um ein etwaiges Verbot der Killerspiele eingeschaltet. Am Gedenktag des Pressepatrons, des heiligen Franz von Sales, hat sich kein geringerer als Papst Benedikt XVI. zu diesem Thema zu Wort gemeldet. In seiner Botschaft zum diesjährigen "Welttag der sozialen Kommunikationsmittel" (24.01.2007), den die katholische Kirche jährlich begeht, geht es dem Papst um die Botschaft: "Kinder und soziale Kommunikationsmittel: Eine Herausforderung für die Erziehung."

Der römische Pontifex spricht darin von zwei Arten der Erziehung: Erziehung der Kinder und Erziehung der Medien. "In der Tat gibt es Stimmen, die sagen, dass der Einfluss der Medien im Erziehungsprozess dem von Schule, Kirche und – vielleicht sogar – Familie gleich kommt." In dieser Tatsache sieht Benedikt XVI. eine Herausforderung für die Eltern, denn diese müssten mit ihren Kindern einen angemessenen Umgang mit den Medien einüben.

Im zweiten Teil seiner Botschaft zum Welttag der sozialen Kommunikationsmittel wendet sich der Papst mit deutlichen Worten an die Medienschaffenden selbst: "Obwohl festzustellen ist, dass viele Menschen, die in den Medien tätig sind, den Wunsch haben zu tun, was richtig ist, müssen wir ebenfalls feststellen, dass die in den Medien Tätigen besonderem psychologischen Druck und ethischen Dilemmata ausgesetzt sind. Jeder Trend, Programme – einschliesslich Filme und Videospiele – zu produzieren, die im Namen der Unterhaltung Gewalt verherrlichen und antisoziales Verhalten oder die Banalisierung menschlicher Sexualität darstellen, ist eine Perversion – umso abstossender, wenn diese Programme für Kinder und Jugendliche gemacht werden." Auch Medienschaffende seien ethischen Standards verpflichtet und müssten dadurch auch gesellschaftliche Verantwortung wahrnehmen.

Auch der erst vor kurzem neu ernannte Medienbischof und Vorsitzende der publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz, der Bischof von Rottenburg-Stuttgart, Gebhard Fürst, hat sich beim diesjährigen Aschermittwoch der Künstler in der Katholischen Akademie in Stuttgart-Hohenheim mit den PC-Killerspielen auseinandergesetzt.

In einer Kultur, die zunehmend vom Bild geprägt sei, seien Menschen notwendig, "die von der Kraft der Bilder wissen, die eine Zeit prägen, und heilsame Zeichen setzen." In seiner Ansprache an die Künstler ging Fürst auf die Tatsache ein, dass Bilder den Menschen verändern. "Was wir im Auge haben, das prägt uns, dahinein werden wir verwandelt." Wer als junger Mensch Tag und Nacht Killerspiele oder Gewaltfilme anschaut, der laufe Gefahr, dass "sich das Gesehene wie Gift in die Seele träufelt."

Schon unmittelbar nach dem Amoklauf von Emsdetten hatte der Stuttgarter Bischof eine verstärkte Debatte über Medienkompetenz und Computernutzung von Kindern und Jugendlichen eingeklagt. Nachdem bekannt geworden war, dass der Amokläufer ein eifriger Nutzer von Killerspielen gewesen sei, forderte Fürst wirksame Schritte gegen

die Medienverwahrlosung von Jugendlichen und damit auch strengere Kontrollen für Killerspiele, bevor sie auf den Markt kommen. In dieser Sichtweise ziehen die katholische wie auch die evangelische Kirche an einem Strang.

Der Ratsvorsitzende der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) und Bischof von Berlin Brandenburg, Wolfgang Huber, will ebenso Killerspiele verbieten lassen. Ein Nicht-Verbot solcher Spiele trage immer auch den Charakter von Legitimation, sagte Huber im vergangenen Dezember (08.12.2006) der "Hannoverschen Allgemeinen Zeitung". "Aber man darf keine übertriebenen Vorstellungen von den praktischen Auswirkungen eines solchen Verbots haben", betonte Huber. Ähnlich wie Papst Benedikt und Bischof Fürst appelliert der Berlin-Brandenburger Bischof dafür, Eltern und andere Bezugspersonen in die Verantwortung zu nehmen. Erwachsene müssten die Bereitschaft mitbringen, an der Welt der Jugendlichen teilzunehmen. "Was am Ende und im schlimmsten Fall Züge der Verwahrlosung annimmt, beginnt immer damit, dass Jugendliche in ihrer virtuellen Welt allein gelassen werden."

Dass die Diskussion rund um ein Verbot der PC-Killerspiele vielschichtig ist, zeigen die Wortgefechte, die sich Politiker und Gewaltforscher liefern. Die Ministerpräsidenten von Bayern und Niedersachsen, Edmund Stoiber und Christian Wulff, wollen mit einer Bundratsinitiative die Killerspiele verbieten. Da Altersbeschränkungen offenbar nicht ausreichen, dürfe es nun keine Ausreden mehr geben: "Killerspiele animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten", so Stoiber. Dass es hierzu Meinungsverschiedenheiten mitten in den Parteien gibt, zeigt der nordrhein-westfälische Familien- und Integrationsminister Armin Laschet von der CDU. Dieser wendet sich gegen ein Verbot der umstrittenen Spiele, denn mit einem Verbot gewaltverherrlichender Computerspiele sei das Problem nicht zu lösen. "Da Spiele, die gegen deutsches Recht verstossen oder indiziert sind, hier meistens nicht auf dem Markt sind, werden sie aus dem Ausland importiert oder im Internet bestellt, sagte Laschet in "Spiegel-Online" (22.11.2006).

In diese Kerbe schlagen auch Gewaltforscher, die sich gegen ein Verbot dieser Spiele wenden. Der "Frankfurter Rundschau" (22.11.2006) sagte der Leiter des Berliner Instituts für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie, Frank Robertz, dass es zwar einen Zusammenhang zwischen den virtuellen Spielen und der Wirklichkeit gebe, dieser aber nicht so gravierend sei, wie oft behauptet wird. Jugendliche entwickelten schon Gewaltphantasien, bevor sie an Computern brutale Spiele spielen. Auch Gewaltforscher Robertz appelliert dringend an die Erwachsenen: "Befasst euch mehr mit den Lebenswelten der Jugendlichen!"

Ebenso muss in dieser Diskussion die Spielindustrie in die Pflicht genommen werden. Der Jahresumsatz an Computerspielen beträgt in Deutschland jährlich rund eine Milliarde Euro, davon sind etwa vier Prozent so genannte Killerspiele. Da diese Spiele immer realitätsnaher und perfekter werden, steigt offenbar auch die Gefährdung besonders für sozial vernachlässigte Jugendliche, die immer mehr Zeit vor dem Computer verbringen. Ein staatliches Verbot der Killerspiele kann in diesem Zusammenhang das Problem nicht umfassend lösen. Alle gesellschaftlich relevanten Gruppen – wie auch die Spielindustrie – sind zu einer "Koalition für Verantwortung gegenüber Jugendlichen" aufgerufen. Mit dem Ziel, wie Papst Benedikt XVI. in seiner Botschaft zum "Welttag der sozialen Kommunikationsmittel" sagt: "Das Gemeinwohl zu schützen, die Wahrheit zu bekräftigen und die Menschenwürde jedes einzelnen zu verteidigen."

Dietmar Heeg ist Beauftragter der Deutschen Bischofskonferenz für RTL und bei der Katholischen Fernseharbeit in Frankfurt am Main tätig.