



KRIMINOLOGISCHES
FORSCHUNGSINSTITUT
NIEDERSACHSEN E.V.

Ausschuss für Kultur und Medien
Deutscher Bundestag
Platz der Republik 1
11011 Berlin

Offener Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien.

3. Mai 2007

Kritische Anmerkungen zur Sachverständigenanhörung vom 26. April 2007; Ergänzende Informationen zu einem in der vergangenen Woche von der National League of Cities der USA durchgeführten Kongress zum Thema des Jugendmedienschutzes und der Gewalt in den Medien.

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Sachverständigenanhörung vom 26. April veranlasst mich, Ihnen noch einmal zu schreiben. Im Anschluss an diese Veranstaltung haben Herr MdB Wanderwitz, Frau MdB Bär und Herr MdB Mißfelder gegenüber den Medien zum einen behauptet, es gäbe keinen wissenschaftlichen Beleg für den Zusammenhang zwischen dem Spielen am Computer und Gewaltbereitschaft. Zum anderen stellen sie fest, ich hätte in der Anhörung dazu keine Beweise geliefert.

Mit ihrer ersten These offenbaren die drei Abgeordneten ein erschreckendes Maß an Unkenntnis zu den klaren Befunden, die zu diesem Thema in den letzten Jahren weltweit von Sozialwissenschaftlern, Medienwissenschaftlern und Neurobiologen erarbeitet worden sind. Man fühlt sich an die Zeiten erinnert, als die Zigarettenindustrie und ihr nahe stehende oder selber rauchende Politiker den Zusammenhang von Rauchen und Lungenkrebs leugneten. Das schlichte Argument lautete damals, die Mehrheit der Raucher würde doch gar nicht an Lungenkrebs sterben. Und heute heißt es, die Mehrheit der Nutzer von gewalthaltigen Spielen würde doch gar nicht durch besondere Gewalttaten auffallen. Dabei konstatieren die Wissenschaftler in beiden Bereichen doch keineswegs eine monokausale Beziehung des jeweiligen Wirkfaktors zum unerwünschten Ergebnis, sondern stellen lediglich dar, dass diese

Belastungsfaktoren (Zigaretten bzw. gewalthaltige Computerspiele) in Verbindung mit anderen Gefährdungsmerkmalen das Risiko von Krankheit bzw. Gewalt deutlich erhöhen.

Nicht nachvollziehen kann ich die zweite These, ich hätte für diesen Zusammenhang keine Beweise geliefert. Wie man problemlos anhand des Protokolls feststellen kann, wurde ich im Rahmen der Anhörung gebeten, auf sehr verschiedene Fragen zu antworten. Für den Punkt „Computerspiele und Gewalt“ standen mir deshalb nur ca. zwei Minuten zur Verfügung. Die knappe Zeit habe ich dann dafür genutzt, kurz neuere Befunde der Empathieforschung darzustellen, auf den von uns belegten Zusammenhang von intensiver Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und schlechten schulischen Leistungen sowie einer erhöhten Gewaltbereitschaft hinzuweisen und den Ausschuss noch einmal auf einen von uns publizierten Aufsatz aufmerksam zu machen, den wir zuvor allen Ausschussmitgliedern zugeleitet hatten. Aber den hatten die drei Abgeordneten offenbar nicht gelesen.

Angesichts der wenig befriedigenden Möglichkeiten, im Rahmen der Anhörung die wissenschaftliche Analyse mit Vorschlägen zum Jugendmedienschutz zu verknüpfen, erlaube ich mir, Ihnen nachfolgend noch einmal meine Position zu erläutern. Ausgangspunkt sind dabei erneut die Befunde aus unserer Schülerbefragung 2005, wonach jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren über Erfahrungen mit Spielen verfügt, die ab 16 oder 18 eingestuft sind und jeder Fünfte Spiele ab 16 aktuell nutzt; von den 14/15-jährigen Jungen hatten 82 Prozent Erfahrungen mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten haben, ein Drittel spielte sie regelmäßig. Schon das zeigt, dass wirklich Anlass zum Handeln besteht. Noch deutlicher wird das, wenn man sich vor Augen führt, was es konkret bedeutet, wenn ein Kind oder ein Jugendlicher ein Spiel nutzt, das keine Jugendfreigabe erhalten hat. Dies soll nachfolgend am Beispiel von „Der Pate“ demonstriert werden.

Der Hersteller von „Der Pate“, Electronic Arts, hat zu dem Spiel ein Lösungsbuch herausgegeben, in dem sie auf Seite 195 folgenden Hinweis finden: „Einen Gegner besonders unterhaltsam und blutig zu erledigen bringt Dir einen Respektbonus ein.“ Anschließend folgen zu 15 Mordaufträgen Konkretisierungen, aus denen nachfolgend zwei Beispiele herausgegriffen werden sollen. Im ersten geht es um die Tötung von Leon Grossi, die nach dem Spielplan in einem Ofen erfolgen soll. „Am besten wäre es, ihn in den Ofen zu befördern. Plan 1: Schütteln und backen. Unglaublich befriedigend ist, Grossi herumzuschleudern und loszulassen, so dass er nach hinten stolpert und über die Kante des Ofens ins Feuer purzelt. Plan 2: Langsam braten. Es ist leichter und genauso amüsant ihn über die Flammen zu halten und dann ins Feuer zu stoßen. Beende diesen Mordauftrag, in dem Du Grossi im Backofen erledigst und erhalte den folgenden Bonus: 35.000 Dollar“.

Beim „Mordauftrag 8“ soll Oscar Zavarelle getötet werden. Es heißt dazu: „Ich will, dass Oscar Zaverelle leidet. Ich habe meine Gründe dafür. Töte ihn nicht gleich, sondern lass ihn langsam ausbluten. Wie ein Schwein... Die Vorgabe ist, Oscar ins Knie zu schießen, dann in die Schulter und zuletzt ins Kinn. Befolge diesen Plan, um einen zusätzlichen „Respekt-Bonus“ zu erhalten.“

Unsere Überprüfung von 72 gewaltorientierten Computerspielen hat eines klar aufgezeigt. „Der Pate“ ist kein Einzelfall. Die USK hat viele Spiele mit entsprechender Brutalität für den Markt frei gegeben. Dies ist für uns nicht akzeptabel. Sowohl empirische Befunde der Medienwirkungsforschung wie auch die Grundwerte unserer Gesellschaft sprechen dafür, solche Spiele zu indizieren oder gar strafrechtlich zu verbieten. So zeigen aktuelle Untersuchungen von Sozialwissenschaftlern und Neurobiologen, dass es einen Unterschied macht, ob man in einem Computerspiel aktiv in die Rolle eines erfolgreichen Verbrechers

einsteigt oder ob man passiv einen entsprechenden Film anschaut bzw. den zugrunde liegenden Roman liest. Der von der intensiven Nutzung solcher Computerspiele ausgelöste Verlust an Empathiefähigkeit fällt nach einer von amerikanischen Wissenschaftlern durchgeführten Untersuchung stärker aus als bei entsprechenden Szenen, die man im Fernsehen verfolgt (vgl. Funk et al., 2004). Darüber hinaus konnten Bartholow, Bushman und Sestier (2006) kürzlich mit ihrer quasi-experimentellen EEG-Studie nicht nur den physiologischen Nachweis einer Desensibilisierung durch gewalthaltige Bildschirmspiele erbringen, sondern ebenfalls aufzeigen, dass dieser Abstumpfungsprozess gleichzeitig unmittelbar mit einem aggressiveren Verhalten korreliert. Und schließlich vermitteln die amerikanischen Wissenschaftler Craig Anderson, Douglas Gentile und Cathrin Buckley in ihrem 2007 erschienen Buch „Video Game Effects on Children and Adults. Theory, Research and Public Policy“ einen Überblick zu einer Vielzahl unabhängig voneinander durchgeführten empirischen Untersuchungen zu den Auswirkungen medialer Gewalt. Danach gibt es keinen Zweifel daran, dass gewalthaltige Computerspiele in besonderem Maß Desensibilisierungsprozesse und die Gewaltbereitschaft fördern. Zu derselben Erkenntnis gelangen wir auf der Grundlage unserer Schülerbefragung 2005 (vgl. Mößle, Kleimann, Rehbein, Pfeiffer, 2006), wobei wir zusätzlich auch negative Effekte auf Schulleistungen belegen können.

Nicht überraschend behaupten Lobbyisten der Computerspielindustrie und ihr nahe stehende Wissenschaftler nach wie vor das Gegenteil. Wenn diese in ihrer Einschätzung nun von einigen Mitgliedern des Bundestagsausschusses „Kultur und Medien“ unterstützt werden, zeigt das nur, dass Letztere sich bisher nicht ernsthaft mit den Erkenntnissen der Medienwirkungsforschung auseinandergesetzt haben. Offenkundig haben diese Abgeordneten nicht einmal die im Auftrag der Bundesregierung erstellte Studie von Kunczik und Zipfel, 2004, zur Kenntnis genommen, in der ebenfalls aufgezeigt wird, dass gewalthaltige Spiele eine noch stärker aggressionsfördernde Wirkung auf ihre Nutzer entfalten als entsprechende Filme.

Neben den empirischen Befunden der Medienwirkungsforschung gibt es aber noch eine zweite, normativ orientierte Argumentationsebene. Meines Erachtens ist eine Gesellschaft krank, die zulässt, dass im normalen Handel eine Vielzahl von Computerspielen verkauft wird, in denen die Begehung eines Mordes belohnt wird. Eine USK, die als Einrichtung der Selbstkontrolle eine entsprechende Empfehlung abgibt, verfehlt ihren Zweck. Ein Staat, der das alles mit trägt, untergräbt seine moralische Glaubwürdigkeit. Ich empfinde solche Spiele als einen frontalen Angriff auf unsere humanistische, den Menschen achtende Kultur. Das Spiel „Der Pate“ und viele ähnlich brutale Computerspiele negieren die Würde des Menschen wie sie in Artikel 1 GG niedergelegt ist. Das dürfen wir nicht hinnehmen.

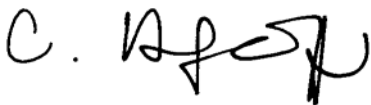
Aus diesen Erkenntnissen und Argumenten leiten sich in Verbindung mit unseren Befunden zur Alterseinstufung von 72 gewalthaltigen Computerspielen mehrere Folgerungen ab.

1. Bund und Länder sollten sich auf eine grundlegende Reform der USK und ihrer Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle einigen, die Letzterer einen erweiterten Spielraum dafür verschafft, Computerspiele im Hinblick auf ihre Indizierung zu prüfen. Die 2005 vom KFN durchgeführte Befragung von 6500 Kindern und 17.000 Jugendlichen hat klar aufgezeigt, dass indizierte Spiele im Unterschied zu solchen, die ab 16 oder ab 18 frei gegeben wurden, die 10jährigen Schülerinnen und Schüler nur zu 0,1 Prozent erreichten und die 14-/15-Jährigen nur zu 2,5 Prozent. Darüber hinaus erscheint es nötig, die für die Arbeit der USK geltenden gesetzlichen Normen und ihre Prüfordnung klarer zu gestalten und ergänzend dazu eine Strukturreform der USK vorzunehmen. Insoweit

verweise ich auf die Vorschläge, die wir in einem kürzlich erschienenen ZRP-Aufsatz veröffentlicht haben (Höynck/Pfeiffer, 2007).

2. Wir brauchen eine breit angelegte Öffentlichkeitskampagne zur Problematik der gewalthaltigen Computerspiele. In diesem Zusammenhang verweise ich auf die beigefügte Erklärung von Bart Person, dem Präsidenten der National League of Cities der USA, der gleichzeitig Bürgermeister von Indianapolis ist. Diese dem Deutschen Städtetag entsprechende Organisation hat in der vorletzten Woche einen großen Kongress durchgeführt, in dem die führenden Wissenschaftler der USA Gelegenheit hatten, ihre Erkenntnisse zu gewaltfördernden Wirkung von medialer Gewalt darzustellen und Vorschläge zur Umsetzung dieser Erkenntnisse darzustellen. Auch in den USA hat man inzwischen erkannt, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven und gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können und dass wir insbesondere über Schulen und Vereine ein Programm umsetzen, das nach dem Motto „Lust auf Leben wecken“ Kindern und Jugendlichen attraktive Angebote für Sport, Musik und gesellschaftliche Handlungsfelder eröffnete. Der Ausbau der Schulen zu Ganztagschulen könnte hier eine zentrale Rolle spielen.
3. Bei Computerspielen, die zur virtuellen Teilnahme an extremen Gewaltexzessen auffordern ist es Aufgabe des Staates, auch mit den Mitteln des Strafrechts klare Akzente zu setzen. Die Herstellung und Verbreitung solcher Spiele an Kinder und Jugendliche begründet ein derart hohes Gefährdungspotenzial, dass es nicht ausreichend erscheint, hier nur mit der Indizierung zu drohen. Der wissenschaftlich klar belegte Befund, dass von der aktiven Nutzung solcher Spiele im Vergleich zum passiven Betrachten entsprechender Filme stärkere Belastungen ausgehen, rechtfertigt es, hier die Einführung einer gesonderten strafrechtlichen Verbotsnorm ins Auge zu fassen. Dabei muss man sich freilich darüber im Klaren sein, dass das Strafrecht als ultima ratio im Gesamtkonzept des Jugendmedienschutzes nur marginale Bedeutung entfalten kann. Das Schwergewicht der staatlichen und kommunalen Bemühungen muss auf den unter 1. und 2. angesprochenen Maßnahmen liegen.

Mit freundlichen Grüßen



Prof. Dr. Christian Pfeiffer
(Direktor)