

Standesinitiative „Verbot von Killerspielen“ und Klage gegen Media Markt

Kritische Fragen und die Antworten von Roland Näf

Im Folgenden beantworte ich verschiedene Fragen, die mir von Journalistinnen bzw. Journalisten sowie „Gamern“ gestellt wurden. Die Antworten erklären den Hintergrund meiner politischen Anstrengungen in Bezug auf grausame, Gewalt verherrlichende Games.

1. Welche Massnahmen sollten aus Ihrer Sicht in Bezug auf den Verkauf von Ego-Shootern ergriffen werden?

In meiner Standesinitiative verlange ich ein grundsätzliches Verbot von Spielen, bei denen die Anwendung von grausamer Gewalt zum Spielerfolg beiträgt (Punkte gewinnen mit Erschiessen, Kopf abhauen, Erstechen, etc.). Dieses einfache Kriterium stützt sich auf die weiter unten erwähnten Ergebnisse der Hirnforschung und erleichtert zudem im Vergleich zum bestehenden Art. 135 StGB die Umsetzung.

2. Ihre Klage gegen Media Markt ist eine Schweizer Premiere. Können Sie uns erklären, was genau die Gründe sind, die Sie zu einer Klage gegen das Spiel „Stranglehold“ bewogen haben?

Die Klage ist exemplarisch und das ausgewählte Game auch nur eines unter vielen anderen, die aus meiner Sicht keine Zulassung verdienen. Den rechtlichen Weg beschreite ich nur um auszuloten, wie weit Art. 135 StGB auf Games mit unerträglicher Verherrlichung von Gewalt anwendbar ist. Je nach Urteil sind unterschiedliche Massnahmen auf der Ebene der Gesetzgebung oder im Vollzug zu ergreifen.

3. Wo liegt der Nutzen eines Spielverbots, wenn die Games online zum Downloaden bereitstehen?

Obschon auch die Veröffentlichung von Kinderpornographie streng verfolgt wird, kommt es noch zur Verbreitung von einschlägigen Abbildungen und Videos im Internet. Aber dank des Einsatzes der Polizei gelingt es, die Verbreitung stark einzuschränken. Und das macht Sinn, denn mit Kinderpornographie ist viel Leid verbunden. Genauso kann durch ein Verbot von Killerspielen der Konsum zumindest sehr stark eingeschränkt werden. Dies würde einen erheblichen Rückgang von realer Gewalt zur Folge haben (zum wissenschaftlichen Zusammenhang s.u.).

Dazu kommt, dass ein Verkaufsverbot die Herstellung von Killergames finanziell uninteressant machen wird. Schon allein ein Verbot der Werbung oder des öffentlichen Ausstellens bedeutete ein grosses finanzielles Risiko für die Investoren.

4. Wie kommen Sie dazu erwachsenen Menschen mit Zensur ihre Freiheit einschränken zu wollen?

Persönliche Freiheit darf nur bis zu dem Punkt reichen, wo die Freiheit anderer Menschen gefährdet wird. Und es gibt keine grössere Freiheitseinschränkung, als einem Menschen sein Leben zu nehmen. Es ist für mich zum Beispiel nicht akzeptabel, unter dem Slogan „freie Fahrt für freie Bürger“ mit 100 km/H durch ein Dorf zu rasen. Die grosse Mehrheit von Killergames-Konsumenten wird nie jemanden töten, aber im Zusammenspiel von weiteren Persönlichkeitsfaktoren steigt die Gefahr eines Gewaltdeliktens, nicht zuletzt vor dem Hintergrund einer abnehmenden Tötungshemmung. Es ist auch schwer zu verstehen, dass ein erwachsener Mensch solche fürchterlichen Games spielen will. Wer einen solchen Anspruch im Namen der Freiheit erhebt, sollte sich aus meiner Sicht intensiv und kritisch mit der eigenen Lust an Gewalt auseinandersetzen. Ich betone immer wieder, dass es mir nicht um ein Verbot von Computerspielen geht, sondern nur um ein Verkaufs- und Vertriebsverbot von Games, in denen mit grausamer Gewalt Spielerfolg erzielt wird. Es ist für die Spielindustrie kein Problem mit dem gleichen technischen und grafischen Aufwand spannende, anspruchsvolle und vielleicht sogar witzige Spiele zu entwickeln. Die will ich niemandem wegnehmen.

5. Games wie zum Beispiel GTA4 zeichnen sich durch Detailreichtum und einer Portion Ironie aus. Warum wollen Sie mit einem Verbot eigentliche Kunstwerke zensurieren?

In Bezug auf GTA4 weisen viele erwachsene Gamer auf Ansätze zu Ironie hin, welche aus Ihrer Sicht die Gewalt relativieren. Nach meinen Erfahrungen mit Jugendlichen und vielen Erwachsenen entwickeln diese keine psychologische Distanz, wie das viele erwachsene Gamer für sich geltend machen. Aus meiner Wahrnehmung (wohl etwas geprägt durch die Psychologie) sollten wir vorsichtig sein, von unseren eigenen

Reaktionen und Gefühlen auf andere Menschen zu schliessen, insbesondere auf junge Männer mit einer Biographie voller Risikofaktoren. Nach vielen Gesprächen mit Fachleuten in Justiz und Sozialarbeit kann ich Ihnen versichern, dass auch junge Erwachsene in ihrem Gewaltverhalten Muster von Handlungsabläufen zeigen, die sie direkt aus den Game-Erfahrungen übernehmen. Ich stehe zum Beispiel in engem Kontakt mit einem nahen Familienangehörigen des geständigen, mutmasslichen Täters des schrecklichen Tötungsdeliktes in Bern Liebefeld. Bereits vor dem mutmasslichen Auftrags-Mord beging er verschiedene Straftaten, deren Ablaufschema viele Gamer sehr gut kennen, und zwar aus den Vorgängerversionen von GTA4. Ich brauche Ihnen nicht auszuführen, wie der junge Mann seine Freizeit verbracht hat ...

In Bezug auf den Aspekt Kunst erlauben Sie mir ein wenig Polemik: Auch eine filmisch und grafisch hochwertige Darstellung von Kindsmissbrauch könnte die Freiheit der Kunst für sich in Anspruch nehmen ...

6. Wie kommen Sie dazu, die schlimmsten Verbrechen in der letzten Zeit in einen Zusammenhang zu Killergames zu setzen?

Aus Gründen des Datenschutzes dürfen Polizei und Strafbehörden keine Angaben zum Freizeitverhalten der Straftäter machen. Wir haben aber trotzdem bei diesen Verbrechen in der Schweiz Hinweise aus dem sozialen Umfeld der Täter, dass diese vor den Straftaten ihr Vorgehen am Bildschirm stundenlang trainiert haben.

Zu folgenden furchtbaren Verbrechen kann ich Ihnen Presstexte mit Hinweisen vermitteln, dass die Täter Killergames gespielt und/oder äusserst grausame Filme konsumiert haben:

- **Mordfall in Münsingen (Geplantes Erschiessen eines jungen Kollegen im Wald)**
- **Überfall in der Postgasse in Bern auf einen den Tätern unbekanntem Velo-Fahrer (Invalidität wegen schweren Hirnverletzungen)**
- **Tötung in Locarno während der Fasnacht**
- **Tötungsdelikt Höngerberg (Erschiessen einer 16-jährigen Frau)**
- **Muotathal (15-jähriger ersticht Stiefmutter und Stiefbruder)**
- **Bern Liebefeld (mutmasslicher Täter ersticht 31-jährige Frau im Auftrag)**

Es sind jene Gewalttaten, welche in der Schweiz wohl am meisten Aufsehen erregt haben.

Ein Tötungsdelikt in Deutschland (Tessin) ist in Bezug auf die Diskussion um Killerspiele besonders interessant: Der Strafverteidiger versuchte, wegen dem massiven Konsum von Killergames strafmildernde Gründe geltend zu machen.

Es ist zwar richtig, dass solche Einzelfälle keinen Beweis für die fatale Wirkung von Killergames liefern. Allerdings sollte die Gesellschaft vor dem Hintergrund eindeutiger Forschungsergebnisse (empirische Sozialforschung und Neurologie) diese „Überzufälligkeit“ sehr ernst nehmen.

7. Wenn man gewalttätige Spiele verbietet, kommen dann auch bald Filme und Bücher auf den Index?

Insbesondere bei Filmen gibt es bereits Einschränkungen, und zwar im Sinn von Art. 135 StGB. Dort wird unterschieden zwischen Produkten mit einem kulturellen oder wissenschaftlichen Wert und solchen, die Gewalt eindringlich und menschenverachtend darstellen. Nun ist die Eindringlichkeit bei Büchern und Filmen äusserst selten gegeben. Denn die Eindringlichkeit in Videospiele ist nur durch das interaktive Handeln der Spieler gegeben: Die ständige Wiederholung von Tötungshandlungen unter Einsatz grausamer Waffen kann sich vor allem schädlich auswirken, wenn diese Gewalttätigkeiten mit Erfolg im Spiel verknüpft sind. Die Effekte von Spielerfolgen, vor allem in Zusammenhang zur Ausschüttung des „Glückshormons“ Dopamin, lassen sich in bildgebenden Verfahren (z.B. Magnetresonanzverfahren) sichtbar machen. Die Hirnforschung zeigt einen engen Zusammenhang zwischen Hormonausschüttungen und Lerneffekten. Vereinfacht gilt in einschlägigen Spielen: „Je schneller und grausamer ich töte, desto schöner!“. Spannend ist in diesem Zusammenhang, dass in der US-amerikanischen Ausbildung von Soldaten für „Spezialeinsätze“ mit einschlägigen Videospiele gearbeitet wird, und zwar mit dem Ziel, die natürlich gegebene Tötungshemmung herab zu setzen. Nun sind wir uns wahrscheinlich einig, dass es nicht unser gesellschaftliches Ziel sein kann, die Tötungshemmung von jungen Männern herabzusetzen (Frauen spielen statistisch gesehen sehr selten Egoshooter). Zu den Zusammenhängen zwischen Dopaminfreisetzung in Videospiele und problematischen Lerneffekten verweise ich Sie gerne auf folgende Studie:

Koepp MJ, Gunn RN, Lawrence AD, Cunningham VJ, Dagher A, et al. (1998) Evidence for striatal dopamine release during a video game. Nature 393: 266-268

Zusammengefasst und vereinfacht finden Sie die Ergebnisse beim deutschen Neurologen Spitzer:
Spitzer, M. (2005). Vorsicht Bildschirm! Stuttgart, Klett-Verlag.

8. Ist es nicht sinnvoller, den Jugendschutz, der bereits gesetzlich verankert ist, besser durchzusetzen?

Wir alle wissen, dass sich Kinder und Jugendliche einschlägige Spiele beschaffen können, z.B. im Internet. Genauso wie Jugendliche sich trotz Alkohol- oder Tabakabgabeverbot bestens eindecken können, erachte ich die Wirkung von Jugendschutz-Vereinbarungen wie PEGI als ungenügend, wenn nicht lächerlich. Die Etikette „18“ macht das Game nur noch interessanter. Warum aber strengere Massnahmen bei Videospiele als z.B. bei Alkohol? Der Konsum ist wesentlich schlechter kontrollierbar, weil das Produkt virtuell verfügbar ist und nicht in Form von „Sixpack“. Zudem haben wir auch bei Alkoholmissbrauch repressive Massnahmen, wenn die Gesundheit von Drittpersonen gefährdet ist. Typisches Beispiel ist die Beschränkung des Alkoholkonsums beim Auto fahren. Auch der Konsum von Ego-Shootern verursacht aus empirischer Perspektive Gewalt, unter der Drittpersonen leiden.

Ihren Optimismus in Bezug auf einen zukünftigen verbesserten Jugendschutz kann ich also nicht teilen. Die Aufklärung der Eltern und damit eine verbesserte Kontrolle ihrer Kinder sind ebenfalls wichtig, aber nicht genügend wirksam. Ich verweise dabei auf meine Erfahrungen im Gespräch mit vielen Eltern, die schlicht überfordert sind und keine Ahnung haben, was ihre Jungs spielen. Allgemein werde ich mich natürlich nie gegen die Verbesserung des Jugendschutzes bei Videogames wehren, denn jede Veränderung ist besser als der Ist-Zustand.

9. Warum kommen ausgerechnet Sie als SP-Politiker dazu, Verbote zu fordern und die Freiheit weiter einzuschränken?

Ich bin im Allgemeinen kein Freund von Verboten, aber leider ist die Beschaffung von unerträglichen Games übers Netz ein "Kinderspiel" (im Gegensatz zu Ego-Shooters). Wenn wir nun die schrecklichen Folgen dieses Rollenlernens vor dem Bildschirm dem Anspruch auf persönliche Freiheit Erwachsener gegenüber stellen, finde ich hier ein Verbot im Sinne einer Güterabwägung legitim.

10. Woher nehmen sie die Aussage, dass der Zusammenhang von Jugendgewalt (Überfälle mit schweren Verletzungen der Opfer, Amokläufe, etc.) empirisch nachgewiesen ist? Meiner Recherche nach gibt's keine Studien, die derartige Schlüsse zulassen.

Gerne helfe ich ein wenig bei der Recherche, es gibt mehr als 2000 Studien, die einen statistisch signifikanten Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt zeigen. Weiter unten führe ich Ihnen ein paar leicht zugängliche Studien auf. An einem Wort in Ihrer Fragestellung (Amokläufe) spüre ich allerdings, dass Sie wohl etwas anderes meinen. Genauso wie die Forschung in Bezug auf eine einzelne Person nicht sagen kann, dass diese wegen häufigem Rauchen an Krebs sterben wird, wäre die Aussage unsinnig, wer Ego-Shooter spiele, werde zum Mörder. Empirische Forschung macht nur Wahrscheinlichkeitsaussagen: **Männer, welche häufig solche Games machen (Zeitfaktor ist wichtig), werden eher gewalttätig.** Doch das genügt der Forschung noch nicht: Halbexperimentelle Studien und Längsschnittstudien haben gezeigt, dass sich dieser Effekt nicht einfach mit vorgängig festgestellten Charaktereigenschaften erklären lassen (Möglichkeit, dass gewalttätig Veranlagte eher Killergames spielen bzw. Huhn-Ei-Frage). Vielmehr findet eine Veränderung des Verhaltens durch das häufige Gamen statt. Vergleichen Sie dazu folgende Studien:

Johnson JG et al (2002) Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science* 295:2468-2471.

Funk et al. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *J Adolesc* 27: 23-39.

Gentile et al. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *J Adolesc* 27: 5-22-

Robinson et al. (2001). Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior: A randomized controlled trial. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 155, 17-23.

Dass z. B. die oben aufgeführten Studien von Koepp und Johnson wissenschaftlich anerkannt sind, sehen Sie daran, dass sie in NATURE und SCIENCE publiziert wurden. Nun gebe ich Ihnen aber noch eine ganz neue Studie an, die Sie gleich über den nachfolgenden Link im Internet finden. In der Bibliographie zu dieser Studie finden Sie dann auch ganz viele Titel aus den oben erwähnten 2000 Studien:

Kriminologisches Forschungsinstitut Hannover (KFH). *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen*. In: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, Heft 3/2006.

<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/zjj.pdf>

11. Wer trägt aus Ihrer Sicht die grössere Verantwortung, die Hersteller bzw. Entwickler oder die Verkäufer?

Die Verantwortung für ein Produkt liegt beim Verkäufer und beim Hersteller. Wir können ausländische Produzenten zum Teil nicht einklagen, aber damit können Verkäufer sich nicht aus der Verantwortung stellen.

12. Denken Sie nicht, dass ein Erwachsener sehr wohl unterscheiden kann zwischen der Gewalt in den Games und der Wirklichkeit?

In den letzten Jahren haben wir eine Häufung von schrecklichen Gewalttaten durch junge Erwachsene, die nachweislich ihre Kampffähigkeit am Computer trainiert haben (s. Tötungsdelikte weiter oben). Es gibt offenbar auch Erwachsene, welche ihre Game-Welt mit der Realität verwechseln. Ich gehe zwar davon aus, dass wegen der geringeren Neuroplastizität (Veränderbarkeit des Gehirns) die Folgen bei Erwachsenen weniger gravierend sind, aber trotzdem die Persönlichkeitsstruktur verändert wird. Genauso wie Kinderpornografie vor dem Hintergrund des Leidens der Opfer verfolgt wird, sollte auch grausame Gewalt in Games verboten sein. Denn ich sehe keinen grossen Unterschied zwischen dem Leiden eines Kindes bei sexuellen Übergriffen oder einem Menschen, der auf der Strasse durch gewalttätige Jugendliche oder Erwachsene schrecklich verletzt wird.

13. Verstehen Sie als 50-Jähriger überhaupt etwas von dem Hobby vieler Jugendlicher und junger Erwachsenen, das Sie nun diesen verbieten wollen?

Gamer, welche mir diesen Vorwurf machen, muss ich leider enttäuschen. Nicht nur habe ich zum Beispiel „Stranglehold“ vor der Strafklage vollständig durchgespielt, sondern auch andere Ego-Shooter getestet. In den 90er-Jahren habe ich selber Spiel- und Lernsoftware entwickelt (DigiLingua) und bin also nicht ganz unbedarft in dieser Sache. Seit über 15 Jahren unterrichte ich zudem Informatik und befasse mich recht intensiv mit neusten Entwicklungen. Allerdings muss ich eingestehen, dass ich nicht aus Spass Ego-Shooters spiele, ich finde sie schlicht zum Kotzen (im wahrsten Sinn des Wortes). Weitere Killergames werde ich wahrscheinlich unter die Lupe nehmen, falls es in Sachen Strafklage zu einer Verurteilung kommt. Und zwar, Sie ahnen es schon, zur Vorbereitung weiterer Strafklagen.

Immer wieder betone ich, dass mein Engagement sich nicht gegen Games allgemein richtet. Stellen Sie sich doch bitte eine LAN-Party vor mit einem witzigen, detailreichen und strategisch anspruchsvollen Game, aber ohne grausame Gewalt. Da dürfte mein 14-jähriger Sohn ohne Weiteres mitmachen und ich wäre auch mal selber gerne dabei.

Mai 2008 Roland Näf