

3 "Die Brutalität ist wirklich atemberaubend"

4 **Der Jugendschutz versagt, wenn es um die Kontrolle von gewalttätigen Computerspielen geht, be-**
5 **hauptet der Kriminologe und Medienforscher Prof. Christian Pfeiffer. WELT.de sprach mit dem Direk-**
6 **tor des Kriminologischen Instituts Niedersachsen über Ergebnisse einer umfangreichen Analyse der**
7 **populärsten Ego-Shooter und Kampfspiele.**

8 *Von Christian Seel*

9 **Welt.de:** Sie behaupten, dass in Deutschland Computerspiele mit der Freigabe „ab 16“ auf dem Markt sind,
10 die eigentlich indiziert gehörten. Wie kommen Sie darauf?

11 **Christian Pfeiffer:** Wir waren durch unsere Umfrageergebnisse mit 23.000 Kindern und Jugendlichen sensi-
12 bilisiert und haben begonnen, systematisch 90 Computerspiele nachzuspielen. Bislang haben wir 20 Spiele
13 untersucht und können schon sagen, dass die Altersfreigaben bei sieben für uns nicht nachvollziehbar sind.

14 **Welt.de:** Können Sie Beispiele geben?

15 **Pfeiffer:** GTA San Andreas, ab 16 eingestuft, gehört bereits unter den zehnjährigen Jungen zu den fünf po-
16 pulärsten Spielen. Da schleicht sich der Spieler zum Beispiel von hinten an eine Frau an und schneidet ihr
17 die Gurgel durch, erschlägt eine andere mit der Schaufel und stampft durch die Blutlache. Und als Höhepunkt
18 des Spiels werden harmlose Fußgänger mit einer Motorsäge getötet. Die Brutalität ist wirklich atemberau-
19 bend. „Prey“ oder „Der Pate“, bei dem der Spieler in die Rolle eines Schutzgelderpressers schlüpft, sind zwei
20 andere unglaublich brutale Spiele. Sie sind ab 18 freigegeben, gehören aber nach unserer Einschätzung
21 indiziert, weil die Spieler hier umso stärker belohnt werden, je exzessiver sie Gewalt ausüben. „Backyard
22 Wrestling“ ist frei ab 16 und wird angepriesen als harter Ringkampf im Hinterhof. Man sieht dann, wie dem
23 Gegner mit einem Tacker Nadeln in den Kopf geschossen werden, oder der Kopf in brutzelndes Frittierfett
24 gestopft wird. Einem Journalisten am Kampfplatz wird mit einer Gabel zunächst ein Auge ausgestochen, und
25 zuletzt wird er mit Verkehrsschildern erschlagen.

26 **Welt.de:** Die Einstufung nimmt die so genannte Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vor, in der In-
27 dustrie und Jugendbehörden zusammenarbeiten. Wie wurde die Einstufung begründet?

28 **Pfeiffer:** Im Gutachten zu Backyard Wrestling, das wir allerdings auf inoffiziell Weise bekommen haben,
29 werden diese Szenen so nicht beschrieben. Einsicht in die anderen Gutachten haben wir zwar Ende Mai
30 beantragt, aber bis heute nicht bekommen. Wir seien dazu nicht berechtigt, hatte die USK zunächst mitge-
31 teilt. Tatsächlich stand bislang in der Prüfungsordnung, dass die Herstellerfirmen zustimmen müssen – und
32 das taten sie nicht. Wir sind dagegen juristisch vorgegangen, die Regeln wurden letzte Woche geändert, und
33 wir werden wohl bis Ende Oktober die Gutachten endlich bekommen. Es ist ein Geduldsspiel.

34 **Welt.de:** Sie vermuten dahinter eine Verzögerungstaktik der USK?

35 **Pfeiffer:** Es sieht ganz so aus. Jedenfalls ist allen bekannt: Wir haben einen Zeitplan für dieses Projekt. Am
36 31. Mai nächsten Jahres trifft sich die Jugendministerkonferenz. Dabei soll auch geprüft, ob die USK ihre
37 Arbeit ordentlich macht. Zu dem Termin wollen wir unsere Untersuchung vorlegen.

38 **Welt.de:** Die Jugendminister der Länder behaupten, wir hätten weltweit den besten Jugendschutz.

39 **Pfeiffer:** Auf dem Papier vielleicht, weil sie mit deutscher Gründlichkeit ein System mit geschaffen haben, das
40 sich mit Ordnungswidrigkeiten und dem Strafrecht bewaffnet. In Wirklichkeit spielen nach unseren Erhebun-
41 gen 80 Prozent der Jungen in den neunten Klassen mindestens gelegentlich Spiele, die erst „ab 18“ sind,
42 und die Hälfte der zehnjährigen Jungen nutzen ebenfalls Spiele, die erst ab 16 freigegeben sind. Also funkti-
43 oniert das System nicht so, wie die Erfinder sich das gedacht haben.

44 **Welt.de:** Da versagen aber nicht die Jugendschützer, sondern die Eltern, die das zulassen.

1
2 **Pfeiffer:** Ja auch. Aber viele Kinder und Jugendliche kommen durch den Handel an die Spiele. Es ist also zu
3 vermuten, dass die Kontrollen eher lasch sind. Zudem wirken Einstufungen „ab 16“ oder „ab 18“ sogar ver-
4 kauffördernd, weil man die Spiele so zu Prestigeobjekten werden, mit denen man auf dem Pausenhof prah-
5 len kann. Das bestehende System schützt also nicht die Jugend, sondern kommt primär der Spieleindustrie
6 zugute. Sie fürchtet nur Indizierungen, bei denen die Spiele nicht offen verkauft und nicht beworben werden
7 dürfen.

8
9 **Welt.de:** Auch früher sind Jugendliche in „verbotene“ Filme gegangen, ohne dass aus ihnen schlechte Men-
10 schen geworden wären.

11
12 **Pfeiffer:** Spiele sind eine andere Erlebnisdimension. Man ist nicht Zuschauer sondern Akteur, Kämpfer, der
13 nicht abgeschossen werden, der gewinnen will. Man ist mit Herz und Hand bei der Sache und vollkommen
14 fasziniert von der Wucht der Spiele, der Bilder, der Geräusche, der Musik.

15
16 **Welt.de:** Sie behaupten kurzum: Killerspiele machen dumm. Können Sie das beweisen?

17
18 **Pfeiffer:** Unsere Untersuchungen zeigt: Je mehr Zeit Jungen mit diesen Spielen verbringen und je brutaler die
19 Spiele sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus. Die Neurobiologen erklären dies mit den freigesetz-
20 ten starken Emotionen, die mit dem Schulwissen im Kurzzeitgedächtnis im Verdrängungswettbewerb stehen.
21 Wir kennen das von uns selbst. Hochemotionale Situationen bleiben viel besser in Erinnerung als andere.
22 Das erklärt auch, warum Jungen gegenüber den Mädchen seit Jahren immer schlechtere Schulleistungen
23 erbringen. Viele spielen solche Gewaltexzesse mehrere Stunden am Tag. Mädchen spielen weniger und
24 bevorzugen soziale Spiele wie Sims.

25
26 **Welt.de:** Welchen Zusammenhang sehen Sie zwischen Jugendgewalt und Computerspielen?

27
28 **Pfeiffer:** Ein zentraler Wirkfaktor für Jugendgewalt ist die Akzeptanz so genannter „Gewalt legitimierender
29 Männlichkeitsnormen“ - auf gut Deutsch: die Akzeptanz von Macho-Kultur. Das gilt insbesondere in solchen
30 Gruppen, wo jeder dem anderen beweisen muss, wie cool er ist. Wir haben herausgefunden, dass wiederum
31 die Macho-Kultur in hohem Maße durch entsprechende Spiele gefördert wird. Man desensibilisiert sich damit
32 selber für die Leiden der Opfer. Wir haben das auch bei Kindern aus einem intakten, gewaltfreien Familien-
33 umfeld festgestellt, wo die Effekte sogar besonders stark auftreten.

34
35 **Welt.de:** Uwe Schünemann aus Niedersachsen will zusammen mit anderen Innenministern das Strafrecht
36 verschärfen, etwa die Verbreitung oder Herstellung solcher Spiele in Deutschland verbieten. Ist das der Kö-
37 nigsweg?

38
39 **Pfeiffer:** Das sehe ich nicht so. Das Strafrecht eignet sich hier nur begrenzt als Steuerungsinstrument. Die
40 extremste Brutalität müssen wir stattdessen durch Indizierung vom Markt verbannen. Mit Spielen, für die
41 nicht geworben werden darf, macht die Industrie keinen Umsatz, und sie sind unter Jugendlichen kaum be-
42 kannt. Zweitens brauchen wir eine Reform der USK mit viel mehr Gutachtern, die richtig gut bezahlt werden
43 und die Spiele komplett durchspielen. Wir brauchen klarere Normen und vor allem eine große Aufklärungs-
44 kampagne, die alle Schüler und Eltern erreicht.

45
46 **Welt.de:** Und wer soll das bezahlen?

47
48 **Pfeiffer:** Die Spieleindustrie. Bei einer Abgabe von rund 50 Cent pro verkauftem Spiel wären das pro Jahr 20
49 Millionen Euro. Damit ließe sich überdies auch die Forschung zur Therapie von Spielsucht finanzieren. Wer
50 die Risiken heraufbeschwört und damit eine Milliarde Umsatz allein Deutschland pro Jahr macht, soll schließ-
51 lich auch dafür sorgen, dass die Probleme beherrschbar werden.

52 Artikel erschienen am 03.10.2006

53 WELT.de 1995 - 2006

54