

## Umgang mit Gewalt in Video und Computerspielen



- Anmerkungen der Gewerkschaft der Polizei LB RP aus Anlass der Anhörung der SPD-Landtagsfraktion am 27.2.2007

Die GdP freut sich sehr über die Einladung. Ich gehe davon aus, dass es den Abgeordneten zuallererst einmal um eine Rückmeldung von Eindrücken und Einschätzungen aus der polizeilichen Praxis geht. Dem will ich versuchen gerecht zu werden, indem ich in Auszügen wiedergebe, was mir Kolleginnen und Kollegen in verschiedenen relevanten Funktionen und aus dem Fachausschuss Kriminalpolizei in der GdP in einer Blitzumfrage zurückgemeldet haben:

### Umfrage zu Erfahrungen i. S. Gewalt in Video- und Computerspielen

Liebe Kolleginnen und Kollegen,  
darf ich Euch mal um Eure Hilfe bitten?

Ihr habt in Euren Aufgabenbereichen alle mit Jugendlichen zu tun und möglicherweise schon öfter mit der Frage, ob denn ein bestimmtes Verhalten ursächlich mit dem "Konsum" von Gewaltspielen zusammen hängen könnte.

Meine Meinung zu dem Thema ist nach wie vor geprägt durch den polizeilichen Kriminologie-Unterricht: Gewaltdarstellungen setzen nicht die Ursache, liefern aber Rezepte, die im Zusammenhang mit einem "Ursachen-Mix" die Ausführung einer Tat beeinflussen können. "Zufällig" habe ich mir gestern noch mal in Ruhe "Bowling for Columbine" angesehen. Mister Moore untermauert diese Theorie eindrucksvoll.

Was folgern wir daraus:

Die politische Diskussion um ein Verbot ist viel zu kurz gesprungen.

Die Ursachen tragen andere Überschriften: Perspektivlosigkeit, Leistungsdruck, religiöser Fundamentalismus, Soziale Verwahrlosung, vorgelebte Gewalt in der Familie, erlittene Gewalt in der Familie und anderswo und und und.....

Nächste Woche nehme ich für die GdP an einer Anhörung zu dem Thema im Landtag teil. An Beispielen aus der Praxis und an Eurer Meinung bin ich sehr interessiert.

Vielleicht findet Ihr zwei Minuten Zeit für eine kurze Rückmeldung.

Ansonsten hoffe ich, dass es Euch gut geht und grüße freundlich...

### Dietrich Gödker, Leiter K/2, KI Bad Kreuznach:

...zu dieser Thematik passt vielleicht eine Jugendschutzkontrolle, die wir im Dezember 2005 in einem Internetcafé in Bad Kreuznach, zusammen mit dem Jugendamt und Ordnungsamt durchgeführt haben.

Es waren Hinweise auf den Betreiber eingegangen, dass er sich über dieses Internetcafé Jugendlichen nähert und seiner homosexuellen Neigung nachgeht.

Wir konnten an 32 PC's insgesamt 29, **ausschließlich männliche** Personen antreffen, deren Alter sich wie folgt staffelte:

1 X	12 Jahre alt
11 X	14 Jahre
8 X	15 Jahre
3 X	16 Jahre
2 X	17 Jahre
4 X	18 Jahre u. älter

An allen PC's konnten Computerspiele gespielt werden, die keine Jugendfreigabe hatten und deshalb durch unter 18-jährige nicht gespielt werden dürfen. (./.) Es war keine Software eingesetzt, die den User auf das Alter prüfte und entsprechende Spiele sperrte. Das Internetcafé wurde kurz danach geschlossen, da durch die Kontrolle nachgewiesen war, dass der Spielcharakter vorherrschend war... (./.) Deshalb war es als eine Spielhalle (kein Zutritt für unter 18-jährige) und nicht mehr als Internetcafé zu beurteilen.

### Achim Ramseger, JSB, PI Altenkirchen

... Ich habe ... noch keine Anhaltspunkte dafür gewinnen können, dass diese "Spiele" als direkte Auslöser für einzelne Gewalttaten die Grundlage geboten haben. Ich gehe aber davon aus, dass diese Sachen eh nicht als alleinige Auslöser in Frage kommen. Sie könnten als "Verstärker" bei empfänglichen und auch schon gewaltbereiten Jugendlichen und Heranwachsenden in Betracht kommen.

### Harald Ehses, JSB, PI Cochem

Es gibt kein bestimmtes Verhalten; die Ursachen liegen vielmehr im oftmals als chaotisch zu bezeichnenden sozialen und familiären Umfeld:

- Elternhaus als "Halt" ist nicht existent
- mangelhafte Bildung, kein Schulabschluss
- keine Zukunftsperspektiven, kein Job
- Flucht in eine "Scheinwelt"
- Ausleben von Träumen, Macht in der unrealen Medienwelt
- oft einhergehend mit Delinquenz in best. Cliques.
- der "Sieg" im Computerspiel betäubt das mangelhafte Selbstbewusstsein und hilft so über Komplexe hinweg.
- Das Spielen betäubt bei "erlebten Alltagsniederlagen"
- man braucht sich im Spiel auch nicht zu rechtfertigen, eine konstruktive Kommunikation ist überflüssig (hier gibt es übrigens eindeutig Parallelen mit TV - man lässt sich "berieseln")
- die Grenze zwischen Realität und Spiel verschwimmt zusehends ("der Tod im Spiel" wird als harmlos angesehen??)

Wünschenswert wäre es, wenn das Thema im Landtag sehr kritisch betrachtet wird. Kriegs-, Gewalt-, Kampfspiele sollten vor einer Freigabe eingehend begutachtet werden. Solche Vorfälle wie in Erfurt oder Emsdetten werden mit dem übermäßigen Konsum von Gewaltspielen und der damit einhergehenden Isolation von der Realität begründet. **Dies ist mir persönlich viel zu einfach.**

Ursachen sind vielmehr gesellschaftliche Probleme, die von der Politik mitverursacht werden.

Gründe können sein:

- wirtschaftliche Verhältnisse (Eltern arbeitslos! - Flucht in Suchtverhalten pp.)
- mangelhafte Städtepolitik, z. B. Gettobildung deutschrussischer Mitbürger
- Streichung von wichtigen soz. Mitteln (z. B. Gelder für Sprachkurse, Jugendpflege etc.)
- Politiker leben Korruption und Überheblichkeit vor (wo bleibt die Vorbildfunktion)

Hierzu könnte man noch so viel sagen, aber.....!!!???

### **Uwe Kassler, JSB, PI Adenau**

meiner Meinung nach handelt es nicht nur um "ein bestimmtes Verhalten" das ursächlich mit dem Konsum von Gewaltspielen zusammenhängen könnte, sondern es dürften viele Faktoren eine Rolle spielen: z.B. sind sich viele Kinder und Jugendliche heute den ganzen Tag selbst überlassen, der Zugang zum Medium Internet ist relativ einfach. Isolation des Einzelnen aufgrund mangelnder Integration in die Gruppe ( wobei die Gründe hier auf beiden Seiten liegen können ), "Reizüberflutung", der "kick" nach immer härteren Varianten, "Selbstbehauptung" gegenüber anderen wenn es um die Diskussion der "härtesten" Spiele geht

### **Heiner Schmolzi, Leiter RKI Kaiserslautern**

...hier ist kein Fall bekannt, der die These, dass Computerspiele zumindest unmittelbar mit ursächlich für schwerste Straftaten durch Jugendliche/Jungerwachsene sein könnten, bestätigt. (...)

Also, nach dem was wir gelernt haben und was wir in unserem täglichen Dienst so sehen, dürften gewalttätige Jugendliche häufig auch Gewaltvideos konsumieren oder entsprechende Software spielen. Dabei könnte dies jedoch eher Ausdruck der Persönlichkeitsstruktur sein, als Ursache der solchen. (...)

Für junge Männer in der heutigen Gesellschaft erscheint mir am wichtigsten die Perspektiv- und Orientierungslosigkeit, gepaart mit tatsächlichen oder auch nur gefühlten (Verantwortungsverschiebung z. B. auf Migranten oder Minderheiten) Benachteiligungen innerhalb der Gesellschaft. Ich persönlich glaube aber auch, dass die Gesellschaft (siehe Schule, Berufschancen) zu wenig auf Bedürfnisse und berechnete Belange junger Männer eingeht.

### **Wolfgang Bula, Leiter KD Koblenz**

Fallbeispiele kann ich Dir aktuell aus der Erinnerung nicht liefern. (... / ...) Ansonsten stimme ich Deiner Meinung in vollem Umfang zu. Müssten die Softwarefirmen nur von denen leben, die auffällig werden, wären diese Spiele schon längst vom Markt. Die meisten werden nämlich nicht auffällig.

Diejenigen, die aus anderen Gründen „verkorst“ wurden (die Gründe hast Du aufgezählt), können sich in Gewaltspielen und -videos natürlich Anreize für die Umsetzung holen.

Wir hatten die Diskussion schon mal in Sachen "Gewalt im Fernsehen und Kino". Dazu gab es damals die sogenannte Gewaltkommission (Leitung: Prof. Schwind), die zu ähnlichen Ergebnissen kam.

### **Simone Frink, SB K/2, KI Montabaur**

...meine Kollegen und ich hatten in diesem Zusammenhang noch keinen einzigen Fall...

### **Pit Weber, Leiter K/1, KD Mainz**

...Im Kommissariat haben wir über die Endsachbearbeitung im Bereich "Vermisste" und "Waffendelikte" fast täglich mit Kindern, Jugendlichen oder Heranwachsenden zu tun. Perspektivlosigkeit, punktueller Wegfall von einem Sozialgefüge, Werteverfall bzw. Werteververschiebung, neue Primärgruppen außerhalb der Familie sind hier "Schlagwörter", welche das ein oder andere abweichende Verhalten begründen.

In den Gesprächen mit unserer Probanden wird im Regelfall schnell deutlich, dass nie ein Einzelaspekt das "abweichende Verhalten" begründet. Meist ist es die Anhäufung von mehreren Problemfeldern, die dann das Verhalten im Einzelfall auslösen.

Ganz wichtig erscheint mir, dass Jugendliche über keine Problemlösungskompetenz verfügen. Stichworte: Mangelnde Schulbildung, keine oder die falschen Berater, Zerfall von Familienstrukturen.

Selbst bei suizidalem Verhalten von Jugendlichen (glücklicherweise noch immer eher die Ausnahme) wird dies in Abschiedsbriefen deutlich.

Ich teile Deine Ansicht, dass dies als gesamtgesellschaftliches Problem anzusehen ist und der Konsum von Gewaltvideos oder Gewaltspielen nur als ein kleiner Baustein anzusehen sein dürfte.

### Uwe Konz, BfJ, PD Trier

...ich werde ebenfalls an dieser Anhörung teilnehmen und denke, wir werden uns dort sehen. (... / ...) In Trier haben wir eine Clique, unter denen sich auch einige junge Intensivtäter befinden. Teilweise spielen diese die Spiele wie "Counter Strike" u. ä., teilweise können sie sich nicht einmal einen PC leisten, auf dem sie dann diese Spiele so spielen könnten, dass sie negative Auswirkungen auf ihre Psyche und darüber hinaus auf ihr Verhalten hätten.

Ergo: Gewalt in Video- und Computerspielen kann ein erschwerender Aspekt in einer **gefährdeten** Adoleszenz sein, aber halt nur einer von vielen.

Wichtiger als die Diskussion um Verbote ist mir der Aspekt, wie wir Eltern und Kinder **medienkompetent** machen. Der erste Schritt allerdings scheint mir der zu sein, dass wir viele Eltern (oder die es mal werden wollen) erst einmal **erziehungskompetent** machen.

Also ein weites Feld, das die Diskussion lohnt - die alleine aber nicht zielführend sein kann. Wir brauchen mehr (Kriminal-)Prävention, Vernetzung, Ehrlichkeit - nicht nur populistische Sprüche, weil wieder mal "Erfurt" war - und GELD für entsprechende Projekte und...und...und.....(wieder etwas mehr "Sozialstaat" ? !)

### Martin Gerten, SB 12, PP Mainz

...dein Potpourri an Ursachen möchte ich ergänzen.

Bevor es zum Worst Case kommt, fehlt eigentlich nie die Flucht in die Isolation, Rückzug von sozialen Kontakten, wie der Familie oder der Gruppe der Gleichaltrigen.

Hierdurch kommt es dann leichter zu einer absoluten Fokussierung auf die Gewalt (24 Std. am Tag), die virtuell angeregt dann in die Umsetzung gehen kann.

### Jörg Hassler, Leiter Haus des Jugendrechts PP Rheinland

Obwohl es so manchem Politiker gut ins Bild passen würde, aber die EINE umfassende und alles erklärende Ursache für Gewalt in der Gesellschaft und insbesondere unter Jugendlichen existiert nicht.

Die Gründe, die die Fässer bis an den Rand des Überlaufens bringen dürften andere sein und u. a. von mangelhafter Bildung, fehlenden Zukunftsaussichten, (Luxus-) Verwahrlosung bis hin zur Überforderung des Elternhauses reichen.

Deutschland hat in diesem Bereich bereits die strikteste Reglementierung (./..). Es müsste allerdings mehr davon Gebrauch gemacht werden, denn derartige Strafverfahren sind nach wie vor die Seltenheit.

In keinem unserer knapp 800 Verfahren wegen Körperverletzung oder gefährlicher Körperverletzung aus dem Jahr 2006 hat der Punkt "Gewaltspiele" eine Rolle gespielt. (...). In Zeiten, in denen in vielen Städten oftmals der Kämmerer und nicht das Jugendamt über die Notwendigkeit von Hilfemaßnahmen entscheidet, die Gelder für die Jugendförderung immer knapper werden und die sinnvolle Freizeitgestaltung für immer mehr Jugendliche zusehends zu einem Fremdwort wird, stellt sich die Frage was sich negativer und nachhaltiger auf ihre Entwicklung auswirken wird ... die betreffenden Spiele dürften es wohl kaum sein."

Soweit die auszugsweise Darstellung von Stimmen aus der polizeilichen Praxis.

### **Persönliche Einschätzungen:**

Ich denke, es wird sehr deutlich, dass Gewaltbereitschaft oder die Gefahr, dass Jugendliche oder junge Männer gewalttätig oder gar zu Amokläufern werden, nie eine einzelne Ursache hat.

In der öffentlichen Diskussion ist es der Funktionsweise der Medienlandschaft geschuldet, dass nach Vorfällen, wie „Erfurt“ oder „Emsdetten“ jeweils eine vermeintliche Ursache oder ein Tatumstand in den Vordergrund gerückt wird.

Beim Amoklauf am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt stand hinterher die Frage nach der **Verfügbarkeit von Waffen** im Vordergrund.

Ein sicherlich sehr wichtiger Aspekt der „**Tatgelegheitsstruktur**“, der ganz objektiv-praktische Bedeutung dafür hat, ob es zur Tat kommt (kommen kann) oder nicht. Ein einschlägiges Beispiel bietet auch der 16jährige „Scharfschütze“ von Bad Reichenhall, der 1999 mit der Waffe seines Vaters 3 Passanten wahllos tötete, danach seine Schwester und sich selbst.

Nach Emsdetten steht nun der Konsum von „Killerspielen“ öffentlich im Vordergrund.

Ich kann mich an der wissenschaftlichen Diskussion, ob Gewaltdarstellungen Ursache für Gewalt sein können oder nicht, nicht beteiligen, habe aber eine Meinung dazu: Es spricht alles dafür, dass sie nicht Ursache sind, sehr wohl aber **Rezepte** für ein Verhalten liefern können, das durch unterschiedlichste Umstände verursacht sein kann. Im Einzelfall mögen sie auch der Tropfen sein, der das **Gewalt-Fass zum Überlaufen** bringt.

Im Vergleich zu Gewaltdarstellungen in Videofilmen scheint mir noch der Aspekt der Aktivität dazu zu kommen. Die Begründung der bayerischen Bundesratsinitiative sieht hier eine Verschärfung ggü. Medien, die Gewalt lediglich zeigen.

Es könnte auch ein anderer Schluss möglich sein, nämlich der, dass interaktive Spiele im Sinne der **Katharsis-Theorie** durchaus positive Wirkungen haben. Als Beispiel ist vielleicht der gestresste Berufstätige geeignet, der sich durch ein Videospiel klassisch abreagiert, so wie es ein anderer durch das Ansehen einer Frühabend-TV-Serie schafft, sich vom Tagesstress zu lösen.

Es scheint, dass das **Suchtpotenzial** von Videospielen enorm ist. So wird alleine die investierte Zeit zum Problem, weil sie in der realen Welt fehlt, beispielsweise um zu lernen, zu kommunizieren, kleine reale Abenteuer zu erleben, sich zu bewegen.

## Was kann getan werden? Dazu vier Anmerkungen:

### **Erstens:**

Die **Schnellschuss-Forderung** nach einem **generellen Verbot** mit Androhung von Gefängnisstrafen wird der Sache nicht gerecht und lenkt im Zweifelsfall von den tatsächlich relevanten Ursachen ab. Dagegen sprechen....

- die ungesicherten Erkenntnisse über Ursache und Wirkung
- die Definitionsprobleme „Was ist Gewalt“
- die internationale Verfügbarkeit und
- die damit verbundenen Überwachungs- und Verfolgungsprobleme

Das heißt nicht, dass der Staat an dieser Baustelle untätig sein und nicht zum Beispiel Kontrolldefizite beseitigen sollte, wo sie bestehen. Der Forderung des Kriminologen Christian Pfeiffer, die Ausstrahlung gewaltdarstellender und pornografischer Filme im TV zu verbieten, sollte man durchaus näher treten.

### **Zweitens:**

Das **rechtzeitige Erkennen von Gefahrenlagen** muss über die aufgeregten Tage nach einem Vorfall hinaus Aufgabe bleiben. Schule, Schulträger, Polizei und andere sind gefordert. Indikatoren wie

- Vereinzelung und Abschottung
- Konsum von Gewaltspielen
- „schwarze Rituale“ oder dergleichen
- Diffuse Ankündigungen
- Verfügbarkeit von Waffen (Schützenverein pp.)

müssen bewusst bleiben, um spätestens dann erkannt zu werden, wenn sie kumulativ vorkommen. Dabei ist Hysterie ein schlechter Ratgeber. Weiterbildung und Sensibilisierung von Schulpersonal oder der Beschäftigung von Schulsozialarbeitern kommt Bedeutung zu.

### **Drittens:**

Die **Polizei** und die **Staatsanwaltschaften** sollten die eigenen Möglichkeiten der Prävention und Repression nutzen und ggfls. ausbauen.

Ordnungswidrigkeiten- oder Strafverfahren wegen der Nutzung indizierter Gewaltspiele sind selten, Anregungen an die Bundesprüfstelle zur Prüfung der Indizierung dürften noch seltener sein. Sensibilisierung, z.B. der Jugendsachbearbeiter, Fortbildung z.B. zu den Möglichkeiten des Indizierungsverfahrens, und Verfolgung dieser Form von Kriminalität wären wünschenswert oder gar notwendig. Vor dem Hintergrund der endlichen personellen Ressourcen stellt sich die Frage nach der Machbarkeit. Beispielsweise wäre eine deutliche Erhöhung der Zahl der Jugendsachbearbeiter in der Polizei - auch aus anderen Gründen – richtig und zielführend, ist aber faktisch unmöglich, da das Personal im Wechselschichtdienst gebraucht wird.

### **Viertens...**

...haben wir mit einem Phänomen von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung und mit gesamtgesellschaftlichen Ursachen zu tun. Ich will nur einige Stichworte nennen:

- Die Einrichtung von **Ganztagschulen** hat Relevanz zum Thema. Der Kriminologe **Christian Pfeifer** befürwortet diese Schulform schon alleine, weil sie die Zeit verkürzt, die

insbesondere männliche Jugendliche vor dem Bildschirm verbringen. In Ganztagschulen besteht auch eine realistischere Chance, den Jugendlichen gezielt Fähigkeiten zu vermitteln, selbstbestimmt und unbeschadet mit den zur Verfügung stehenden Medien umzugehen (**Medienkompetenz**).

- Die **Schulform** spielt eine Rolle. Nach Pisa sollte die Präferenz eindeutig bei integrierten Schulformen liegen. Jedenfalls sind Schulformen, die **keinen gesetzlichen Erziehungsauftrag** haben, **anachronistisch**. Hier ist der Gesetzgeber gefordert.
- Die **Ziele von Schule** müssen diskutiert werden. **Erhard Eppler** sinngemäß auf dem Landesdelegiertentag der GdP: Wir haben früher die Schule gefordert, die einen politisch denkenden und selbst bestimmten Menschen hervorbringt. Heute wird Schule nur noch unter dem Aspekt gesehen, ob sie das richtige Personal für die Wirtschaft produziert.
- Die Herstellung von Medienkompetenz spielt auch bereits im **Vorschulalter** eine Rolle. Durch den derzeit heftig diskutierten Ausbau von **vorschulischen Angeboten** kann dazu beigetragen werden, dass jungen Menschen mit der Kompetenz zum Lernen auch die Lust auf das reale Leben, auf Bewegung und reale „Abenteuer“ vermittelt wird.
- Zum Thema gehört die Einsicht, dass nur ca. ein Drittel aller Familien dem gerne propagierten heilen Familienbild entsprechen. Die **Überforderung von Eltern** mit Erziehung ist nicht nur im so genannten „Prekariat“ zu finden.
- Die Standorte vorschulischer Angebote (Kindergärten, KiTa´s pp.) könnten sich zu **Erziehungszentren** weiter entwickeln, an denen fachhochschulgebildete Pädagogen auch beratend und bildend für die **Eltern** tätig werden.
- Wir sprechen auch über die Frage, wie **offen und tolerant** sich eine **Gesellschaft** darstellt, zum Beispiel was den Umgang mit Minderheiten angeht. Wird es als gesellschaftliche Selbstverständlichkeit angesehen, dass dieser Staat für seine schwächeren Mitglieder sorgt, oder werden die Bezieher so genannter sozialer Transferleistungen zunehmend stigmatisiert.
- Schließlich sprechen wir darüber, **wie junge Menschen Gewalt erleben**. Ist sie probates Lösungsmittel, zum Beispiel im familiären Umfeld. Wird das staatliche Gewaltmonopol wohl gehütet oder Gewalt auch an anderen Stellen akzeptiert? Wie wirkt sich aus, wenn Politik mit den Mitteln der Gewalt gemacht wird? Wird jedem die Legitimation klar?
- Sind junge Menschen in einem Netz **struktureller Gewalt** gefangen? Gewalt zu Hause, alltägliches Mobbing an der Schule, Versagensängste, Existenzängste und Perspektivlosigkeit bleiben nicht ohne Wirkung.

Vor dem Hintergrund eines ganzen Straußes von Handlungsfeldern nimmt sich die Frage nach einem Totalverbot von so genannten „Killerspielen“ eher marginal aus und setzt sich dem Verdacht aus, Aktionismus zu sein. Auf jeden Fall muss man sich im Klaren darüber sein, dass eine solche Maßnahme nur an der Oberfläche kratzt. Ursachen werden damit nicht beseitigt.

GdP LB Rheinland-Pfalz  
Fachausschuss – K - /Bernd Becker  
Februar 2007