

Mediale Gewalt und Jugendgewalt

Das Tötungsdelikt von Ried-Muotathal

Am Beispiel der Jugendgewalttat von Ried-Muotathal verweist der Autor auf Zusammenhänge zwischen dem Konsum medialer Gewalt und realer Gewalt. Dabei stützt er sich auf die Anklageschrift der Staatsanwaltschaft Schwyz und auf Aussagen eines engen Familienangehörigen der Opfer.

In der Nacht vom 11. auf den 12. April 2008 tötete in Ried-Muotathal ein 15-Jähriger mit einem Messer seinen Stiefbruder und seine Stiefmutter, seinen Vater verletzte er im Kopfbereich. Er ging dabei so vor, wie er dies mit Kollegen geplant hatte, aber er erreichte das Ziel, vier Menschen zu töten, nur teilweise. Entsprechend lauten die Anklagen auf mehrfachen Mord bzw. Beihilfe zum Mord.

Wie immer bei Gewalttaten lässt sich das Verhalten der Angeklagten nicht auf eine einzige Ursache zurückführen. Die grausame Gewalt im Handeln des 15-Jährigen lässt sich nicht umfassend begreifen und es gibt keine einfachen Erklärungen. So lässt sich bei einem Menschen nie nachweisen, welchen Anteil die einzelnen Faktoren haben. Aber die nachfolgende Analyse zeigt plausibel auf, dass der Konsum von Gewaltdarstellungen eine bedeutsame Rolle spielt. Die Aussagen eines Familienangehörigen und mehrere Textstellen in der Anklageschrift der Schwyzer Staatsanwaltschaft geben Hinweise, dass der Täter und seine Kollegen unter dem Einfluss von Vorbildern in Computerspielen und anderen Gewaltdarstellungen (Filme und Bilder) gehandelt haben.

Die Bedeutung von Gewaltdarstellungen in der Freizeit

Vor ihrem gewaltsamen Tod beklagte sich die Stiefmutter des Täters bei ihr nahe stehenden Personen darüber, dass der Sohn ihres neuen Lebenspartners sehr viel Zeit mit grausamen Computerspielen verbringe. Gleichzeitig bekam sie von ihrem Partner keine Unterstützung in dieser Erziehungsfrage, weil auch dieser sich mit „Killergames“ beschäftigte. Entsprechend wurde in der Patchwork-Familie dem Konsum von medialer Gewalt keine Grenzen gesetzt. Offenbar spielte die virtuelle Welt am Bildschirm auch in der Beziehung der angeklagten Jugendlichen eine grosse Rolle. Entsprechende Gegenstände nahmen sie als Wertsachen wahr:

Der Angeschuldigte müsse nach vollbrachter Tat mit seinem Mofaanhänger zu R [...] kommen, damit sie einige Gegenstände wie Computerspiele, X-Box und weitere Wertgegenstände zum Hause I [...] wegschaffen und das Ganze wie einen Raubmord aussehen lassen würden. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen I)¹

Das planmässige Vorgehen eines 15-Jährigen

Sehr ungewohnt wirkt das systematische Vorgehen und die Planung, und zwar im Kontrast zu Affekthandlungen, wie wir sie von Jugendlichen kennen. Die Staatsanwaltschaft begründet die Anklage auf Mord nämlich dadurch, dass der Täter

planmässig konkrete technische oder organisatorische Vorkehrungen traf, deren Art und Umfang zeigen, dass er sich anschickte, mehrere Morde i. S.v. Art. 112 StGB auszuführen [...] (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen R)

Der Tatplan, auf den sich die Jugendlichen stützten, entspricht nicht persönlichen Alltagserfahrungen, sondern ist vielmehr die Übernahme von Klischees und Strategien, wie sie in Filmen und

¹ Die Staatsanwaltschaft Schwyz hat Anklage gegen 3 Jugendliche erhoben. Der Haupttäter R ist des mehrfachen Mordes angeklagt. Die beiden Mitangeklagten K und I sind unter anderem der mehrfachen Mittäterschaft zu Mord, der Pornographie und der Gehilfenschaft zu mehrfachem Mord angeklagt. Zum Schutz der Persönlichkeit der Jugendlichen und ihrer Familien werden statt der Namen Buchstaben verwendet: R (Haupttäter), K (älterer Mitangeklagter), I (jüngerer Mitangeklagter).

Computergames zur Selbstverständlichkeit geworden sind:

Gemäss Tatplan mit dem Mitangeklagten K [...] hatte der Angeklagte den Vater, die Stiefmutter und die beiden Stiefgeschwister zu töten, zur Spurenverhinderung Handschuhe zu tragen, um die Tat als Raubmord erscheinen zu lassen, einen stumpfen Schlaggegenstand zu verwenden und die Wohnung zu verwüsten, die Tatnacht beim Gehilfen I [...] zu verbringen und hernach mit K [...] die Flucht nach Rorschach anzutreten. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen R)

Der Konsum Gewalt verherrlichender medialer Angebote bedeutet eine effiziente Schulung für die Durchführung von Gewalthandlungen. Von Bedeutung dürfte dabei auch sein, dass Täter in Computergames oder Filmen ihre Ziele bestraflos erreichen und dabei den Status eines Helden haben. Vor dem Hintergrund solcher Erfahrungen in Medien hat der Täter das geplante Töten als Lösung für die Probleme mit seinem Vater und seiner Stiefmutter gesehen. Er eröffnete seinem Kollegen (Mitangeklagter K)

dass er seinen Vater und seine Stiefmutter am liebsten loshaben und deshalb umbringen möchte. Der Angeklagte ermunterte R [...], die Tat auszuführen. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen K)

Ohne Vorbilder in Killergames und Gewaltvideos wäre es wahrscheinlich beim Tötungswunsch geblieben, trotz der „akuten angespannten Familiensituation“ (ebd.).

Vom Rollenspiel als Verbrecher-Organisation zur realen Kopie

Die Planung der Mordtat verlief vor dem Hintergrund der Gründung einer kriminellen Organisation, deren Initiator der Mitangeklagte K war. In den Gesprächen der Jugendlichen wird offensichtlich, wie sich die Fiktion aus einfachen medialen Vorbildern mit der Wirklichkeit vermischen:

Anlässlich dieses Telefonats, an welchem der Angeschuldigte R [...] Ratschläge zur Tatausübung erteilte, fragte M [...] den Angeschuldigten, ob er in einer Organisation namens "Definity", welche aus 5-6 Mitgliedern bestünde, mitmachen wolle. Diese Organisation verkaufe Drogen. Es müsse noch einer umgebracht werden, dann würden dieser Organisation im Kosovo 5 Häuser gehören. Chef dieser Organisation sei ein „Astrit“. [...]

Im Zusammenhang mit der geplanten Tat und dem allfälligen Tatbeitrag des Angeschuldigten beim Vorhaben "Umbringen der Eltern R [...]" sagte R [...] zum Angeschuldigten, dass dieser im Anschluss an die Tat zu den 5-6 Höchsten der Organisation zählen würde. R [...] legte dem Angeschuldigten Im Zusammenhang mit der Organisation zudem einen Vertrag zur Unterschrift vor, welchen der Angeschuldigte jedoch nie unterzeichnete. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen I)

Diese Vermischung von virtuellen Welten am Bildschirm mit dem schwierigen Alltag der Jugendlichen ging so weit, dass die Angeklagten die Organisation „Definity“ nicht nur als Anreizsystem (s. Zitat oben) einsetzten, sondern auch zur Erpressung:

Mitauflöser, dass R [...] zur Ausführung der geplanten Tat in jener Nacht des 11./12.04.2008 um 24.00 Uhr schritt, war nebst einer akuten angespannten Familiensituation im Hause R [...] der verabredete Tatplan, die Organisation "Definity" und die Aussage des Angeklagten: "Du weis, was passiert, wänns' nid machsch". Darunter verstand R [...], dass er, falls er die geplante Tat nicht ausführen würde, selber umgebracht würde, allenfalls von einem ihm damals nicht bekannten "Astrit". (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen K)

Im Fall Ried-Muotathal wird beispielhaft bestätigt, dass Jugendliche mit einer unreifen Persönlichkeitsstruktur dazu neigen Realität und Fantasie zu vermischen. Entsprechend gefährlich kann sich die Gewaltverherrlichung am Bildschirm auswirken:

Aufgrund des Untersuchungsergebnisses steht fest, dass der angeschuldigte Jugendliche aufgrund einer emotional unreifen Persönlichkeitsstruktur Schwierigkeiten hat, mit Emotionen

adäquat umzugehen. Er hat die Tendenz zur Abspaltung und Bagatellisierung negativer Gefühle sowie zur Vermischung von Realität und Fantasie. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen I)

Symbole und Namen aus der virtuellen Welt fließen ins reale Handeln ein

Ein weiterer Hinweis für den Einfluss der Symbolik und der Werthaltungen in Computerspielen und Filmen ist die Tatsache, dass die Angeklagten bei der Planung des Mords Übernamen verwendeten, welche der Game-Welt entliehen sind, es betrifft dies insbesondere die Namen von Avataren:

Die Personen hatten Übernamen „RE“ war K [...] (für den Angeschuldigten damals "Astrit"), "ANUBIS" hiess R [...]; der Angeschuldigte hatte anfänglich noch keinen Übernamen. Wäre das Tötungsdelikt wie geplant verlaufen, hätte der Angeschuldigte genug bewiesen gehabt und hätte sich ebenfalls einen Namen auswählen können. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen I)

Bedeutsam für den Zusammenhang zwischen den virtuellen Erfahrungen am Bildschirm und den Strafhandlungen dürften auch die verwendeten Gegenstände sowie einzelne Handlungsabläufe sein. Als Beispiel zu erwähnen sind die Latex-Handschuhe, das Tötungsinstrument und der Geissfuss. Leider hat es die Schwyzer Staatsanwaltschaft versäumt, die Details des Tötungsdeliktes mit den Handlungen zu vergleichen, welche die Angeklagten stundenlang am Bildschirm eingeübt haben. Eine sorgfältige Analyse der gefundenen Gewaltdarstellungen (Games, Filme, Videosequenzen auf den Handys) hätte mit grosser Wahrscheinlichkeit Parallelen aufgezeigt.

Sexuelle Gewalt auf dem Handy und am Computerbildschirm

Parallel zum Konsum medialer Gewalt in Computergames und Horrorfilmen spielen bei männlichen Tätern oft menschenverachtende Darstellungen von sexueller Gewalt eine Rolle. So lautet einer der Anklagepunkte gegen den Mitangeklagten K auf Pornographie im Sinn von Art. 197 StGB, weil er Dateien pornografischen Inhalts speicherte:

Es handelt sich dabei um asiatische Comics, sog. "Animes". Diese insgesamt 20 Dateien enthalten pornografische Abbildungen mit grossem Gewaltanteil sowie z.T. kinderpornografischem Charakter. Namentlich ist zu sehen, wie scharfe, spitze Gegenstände in weibliche Geschlechtstelle gestossen werden Ebenso werden Frauen und Mädchen gequält, gefesselt, geschlagen oder Ihnen sonst wie Schmerzen zugefügt und dabei sexuell missbraucht. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen K)

Fazit

Die Vereinigung gegen mediale Gewalt fragt sich, ob beim Prozess nicht auch Produzenten und Verkäufer von Gewaltdarstellungen mit dem 17-Jährigen die Anklagebank hätten teilen müssen, genauso wie der leibliche Vater des Täters. Dieser hat nicht nur seine Erziehungspflicht vernachlässigt, sondern dem Konsum von medialer Gewalt Vorschub geleistet.

15. August 2009, Roland Näf (Co-Präsident VGMMG)²

² Ein enger Angehöriger der Opfer von Ried-Muotathal nahm mit dem Autor Kontakt auf, und zwar in Zusammenhang zur Gründung der VGMMG. Dieser Schritt erfolgte aufgrund seiner Wahrnehmung, dass die Öffentlichkeit keine Informationen erhielt, wie bedeutsam der Konsum medialer Gewalt in der Entwicklung der Angeklagten war.