

## Wie der Teufel Einzug hält ins

**Kaum zu glauben, aber bittere Wahrheit:**

**Das was Gott hasst, wird heute in vielen christlichen Elternhäusern geduldet. Eine Umfrage der Zeitschrift „komm!“ unter jungen Christen aus Brüdergemeinden hat es ans Licht gebracht. Die Rede ist von Okkultismus, von Zauberei und Wahrsagerei.**

**U**m diese Dinge geht es nämlich in Fernsehserien wie ‚Akte X‘ oder ‚Highlander‘ oder in Computerspielen wie ‚Diablo‘. Ich male keineswegs den Teufel an die Wand. Nein, der Teufel hat wirklich Einzug gehalten in die Fernsehzimmer vieler christlicher Familien und die Zimmer vieler christlicher Teens. Und das Schlimme: Kein Aufschrei des Entsetzens bei den christlichen Eltern. Kein Kampf gegen die weltlichen Gewohnheiten der Teens und Jugendlichen.

### Keine Ahnung

Im Gegenteil. Viele Väter wissen überhaupt nicht was abgeht. „Keine Ahnung, was sich auf der Festplatte meines 16-Jährigen alles befindet.“ O-Ton vieler Mütter: „Ich bin die ewigen Auseinandersetzungen mit den Teenies leid. Sie müssen selber wissen, was sie anschauen.“

Gott aber sagt in 5. Mose 18,10-11: „Ihr dürft niemand unter euch dulden, der wahrsagt oder aus Verzeihen die Zukunft deutet, der zaubert, Geister beschwört oder Tote befragt. Wer so etwas tut, ist dem Herrn zuwider.“ Wenn Gott so klar gegen jegliche Duldung von Okkultismus in gottesfürchtigen Familien ist, dürfen christliche Eltern es dann dulden, wenn solche Dinge im Fernsehen angeschaut bzw. auf dem Computer gespielt werden?

### Beispiel: ‚Akte X‘

Am Beispiel der ProSieben-Sendung ‚Akte X‘ will ich erklären, was „Mysteryserien“ sind. Akte X ist die Geschichte um den FBI-Agenten Fox Mulder. Mulder ist davon überzeugt, dass es Außerirdische

gibt und dass sie in unser menschliches Leben eingreifen. Seine Assistentin Dana Scully dagegen ist der wissenschaftliche Typ. Sie versucht alles rational zu erklären. Je mehr unerklärliche Fälle sie jedoch zusammen mit Mulder untersucht, desto stärker ändert sich ihre Meinung. Die Wahrheit scheint wirklich irgendwo da draußen zu liegen. So sind die



Akte X-Serien gespielt mit unerklärlichen, übernatürlichen Phänomenen wie: UFO-Geschichten, Nachrichten von Außerirdischen, Dämonenerscheinungen, Totenbeschwörungen, Kontaktaufnahme mit Geisterwesen, Werwölfen, Voodoo-Zauber, dem Wiederlebendig-werden von Untoten und dem Einsatz magischer Kräfte. Seit 1993 in den USA und 1995 in Deutschland entwickelte sich Akte X zu einem der größten Hits der TV-Geschichte.

### Beispiel: ‚Diablo‘

Das okkulte PC-Spiel Diablo ist nicht weniger erfolgreich. Innerhalb weniger Wochen nach Erscheinen von Version 2 war dieses PC-Rollenspiel be-

reits ausverkauft. PC-Rollenspiele funktionieren folgendermaßen:

Der PC-Spieler schlüpft in die Rolle einer bestimmten Person. Bei Diablo z.B. in die Rolle des Druiden (od. Zauberin, Paladin od. Totenbeschwörerin). Der PC-Spieler kann sein Charakterbild als Druide selbst definieren. Als Druide kämpft er nun den Kampf gegen finstere Höllmächte. Ziel ist es, den Höllenfürsten Diablo zu besiegen. Dabei sind alle möglichen okkulten Praktiken legitim. Kennzeichnend für PC-Rollenspiele ist, dass man sie nicht nur allein spielen kann. Der besondere Reiz der Sache ist, wenn man sie per Netzwerk (LAN-Party) oder Internet gemeinsam mit mehreren PC-Freaks spielt.



**Einer der Tester der Zeitschrift PC-Player schreibt über das Spiel: „Diablo ist das Suchterregendste, was mir seit langem auf die Festplatte kam.“**

### „Teuflisches Suchtpotential“

Die Zeitschrift PC-Player (Sonderheft) No 2/2000 kommentiert: „Diablo hat seinen Namen wegen der höllischen Endgegner. Aber begeistern kann es alle Welt mit seinem teuflischen Suchtpotenzial.“ Einer der Tester schreibt über das Spiel: „Diablo ist das Suchterregendste, was mir seit langem auf die Festplatte kam. Soziale Kontakte verarmen schneller, als meine Magierin Blitze schleudern kann, triviale Bedürfnisse wie Essen oder Schlafen verkommen zur völligen Bedeutungslosigkeit.“

Der Spieler ist total gefesselt von dem Spielverlauf. Er will immer besser werden. Er will den höchsten Spiellevel erreichen. Er will zum Ziel vordringen und bei Diablo Sieger über die Mächte der Finsternis

## christliche Elternhaus

werden (die Endgegner Andariel, Duriel, Mephisto und Diablo ausschalten). Die eingesetzten Mittel der Medienmacher wirken wie ein Magnet. Bei PC-Spielen wird dieser Effekt, im Gegensatz zum Fernsehen, noch durch 3D-Grafik und 3D-Brillen verstärkt. So wird die „virtual reality“ geschaffen. „Virtual reality“ bedeutet die „künstliche Realität“. An und für sich ein Paradoxon. Doch genau das ist es: Der Spieler taucht ab in eine Wirklichkeit, die er als vollkommen real erlebt, obwohl sie künstlich erzeugt ist und physikalisch nur aus Bits und Bytes besteht. So erlebt er bei Diablo Okkultismus pur.

### Auch bei uns!

Ein Drittel (!!!) aller 15-16-jährigen Jugendlichen aus Brüdergemeinden geben bei der „komm!“-Umfrage (777 Befragte) vom Frühjahr 2000 an, dass sie regelmäßig Mysteryserien anschauen. Ein Viertel (!!!) aller 15-16-jährigen Jungs spielen das zuvor erwähnte Computer-Rollenspiel Diablo. Ich finde diese Zahlen schockierend. In Amos 7,7 heißt es: „Dann ließ mich der Herr wieder etwas anderes sehen: Er selbst stand auf einer Mauer mit einem Bleilot in der Hand und fragte mich: Amos, was siehst du? Ein Bleilot, antwortete ich. Da sagte er: Mein Volk Israel gleicht einer Mauer, die nicht

mehr im Lot ist. Ich bin entschlossen, nichts Krummes mehr durchgehen zu lassen.“ In vielen christlichen Familien scheint es mir wie im Israel zur Zeit Amos' zu sein. Man benutzt als Maßstab das „ethische Augenmaß“, aber nicht mehr das objektive „Bleilot des Wortes Gottes“. Was dabei heraus kommt, kann man nicht anders als „krumm“ bezeichnen. Sonntags in der Gemeinde wird die fromme Familienfassade zum Besten getragen, doch zu Hause wird es zugelassen, dass Kinder, Teens und Jugendliche sich Dinge reinziehen, die den biblisch-ethischen Maßstäben eindeutig widersprechen.

**Ein Drittel (!!!) aller 15-16-jährigen Jugendlichen aus Brüdergemeinden geben bei der komm!-Umfrage (777 Befragte) vom Frühjahr 2000 an, dass sie regelmäßig Mysteryserien anschauen. Ein Viertel (!!!) aller 15-16-jährigen Jungs spielen das zuvor erwähnte Computer-Rollenspiel Diablo.**

### Glaubwürdig leben und argumentieren

Gott sagt durch Amos: „Ich werde nichts Krummes mehr durchgehen lassen.“ D.h., er wird Gericht üben, es sei denn wir tun Buße. Buße heißt Umkehr. Umkehr bedeutet Konsequenz. Christliche Eltern können ihren Glauben an Christus nur dann glaubwürdig an die nächste Generation vermitteln, wenn sie ihren Kindern mutig Gottes Gebote vorstellen und vorleben. Der Teufel hat in einem christlichen Elternhaus nichts verloren, weder im Kinderzimmer, noch im Teeny-Zimmer noch im Fernsehzimmer noch sonst irgendwo in unserem Leben!

Mein Anliegen ist es, die Herzen der jungen Generation für Christus zu gewinnen. Aber wie soll das gehen, wenn christliche Eltern nicht konsequent für die Gebote Gottes eintreten. Wer gegenüber Teenagern und Jugendlichen glaubwürdig argumentiert und lebt, der wird Wunder erleben!

Lothar Jung

