

VGMG – Vereinigung gegen mediale Gewalt

Gründungsmitgliedschaft

Sehr geehrte Damen und Herren

In Zusammenhang zur öffentlichen Auseinandersetzung um die Wirkung medialer Gewalt am Bildschirm, auf dem Handy oder auf der Kinoleinwand habe ich im letzten Jahr Ihre Unterstützung und Ihr Engagement erfahren dürfen. Dafür danke ich Ihnen. Mit diesem Brief bitte ich Sie am Entstehen einer schweizerischen **Vereinigung gegen mediale Gewalt** mitzuwirken.

Vor dem Hintergrund des schrecklichen Massenmords an einer Schule in Süddeutschland fühle ich mich den Angehörigen und Freunden der Opfer in Trauer und Wut verbunden. Der Hilflosigkeit gegenüber dem Vorgefallenen setze ich den Widerstand gegen die mediale Gewaltverherrlichung entgegen.

Wie die Polizeiberichte aus Deutschland bestätigen, handelt es sich beim Täter einmal mehr um einen Konsumenten grausamer medialer Gewalt: Killergames und Horrorvideos. Das schreckliche Verbrechen in Winnenden reiht sich in die Serie von Tötungsdelikten wie in Lorcarno, Hönggerberg, Muotathal und Bern-Liebefeld ein, in denen junge Männer grausame Gewalt anwenden. Bezeichnend ist, dass kein direktes Motiv vorliegt, aber die Täter so vorgehen, wie sie es zuvor tausendfach am Bildschirm geübt oder beobachtet haben. Ein direkter Zusammenhang zum Konsum von Killergames und grausamer Gewalt in Filmen ist zwar im Einzelfall vorläufig nicht nachweisbar, doch machen uns die Handlungsmuster der Täter hellhörig: Es ist zum Beispiel die Tatsache, dass der Täter in Winnenden schwarze Kampfkleidung trug und seine Opfer in den Kopf schoss. Die Forschung weist nach, dass der häufige Konsum von Videogames mit grausamer Gewalt bei jungen Männern ein verstärkender Faktor in Bezug auf das Aggressionsverhalten ist. Selbstverständlich ist reale Gewalt nie monokausal erklärbar, aber der deutsche Sozialforscher Christian Pfeiffer geht davon aus, dass bei einem Grossteil der jugendlichen Gewalttaten der mediale Einfluss der bedeutendste Faktor ist. Möchten Sie sich über den Stand der aktuellen Wirkungs-Forschung orientieren, finden Sie eine umfassende Bibliographie unter:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_Literatur.pdf.

Zwei der neusten Studien zum Wirkungszusammenhang sende ich Ihnen im Anhang.

Folgende Ziele möchte ich mit der Vereinigung gegen mediale Gewalt erreichen:

1. *Aufklärung beziehungsweise Sensibilisierung der Bevölkerung und insbesondere der Eltern*
2. *Beschränkung der Verbreitung von Computergames und Filmen mit Darstellungen grausamer Gewalt*
3. *Koordination der Arbeit der gesellschaftlichen Kräfte gegen die mediale Gewalt*
4. *Information und Einflussnahme gegenüber den Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger auf allen politischen Ebenen*
5. *Erleichterung des Zugangs zu Forschungsergebnissen*

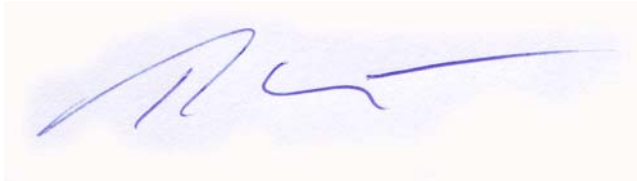
Geplant ist die Gründungsversammlung Dienstagabend, 28. April in Bern (während der Sondersession des Nationalrates). Genauere Angaben werde ich Interessierten rechtzeitig zu-

kommen lassen. Weitere Informationen zur Planung der „Vereinigung gegen mediale Gewalt“ finden Sie auch im Anhang (Konzept der Vereinsgründung, Entwurf der Statuten).

Es würde mich sehr freuen, wenn Sie als Gründungsmitglied bei der neuen Vereinigung mitmachen. Bitte teilen Sie mir Ihr Interesse bis am 22. März mit, damit ich die Veranstaltung am 28. April sachgerecht organisieren kann.

Freundliche Grüsse

Roland Näf



Beilagen:

1. Zwei neue Studien zum wissenschaftlichen Zusammenhang
2. Standesinitiative zum Verbot von „Killergames“
3. Entwurf der Vereinsstatuten
4. Konzept zur Vereinsgründung
5. Interview mit dem Psychologen Helmut Lukesch in der FAZ (Bezug Winnenden)