

Guten Tag Herr Meister

Für Ihre Rückmeldung danke ich Ihnen vielmals und ich habe mit Interesse Ihre engagierten Argumente gelesen.

Gerne möchte ich Ihnen meine Haltung in Sachen medialer Gewalt darlegen.

In Bezug auf reale Gewalt gilt es zu betonen, dass es mehrere Faktoren gibt, welche zu Gewalttaten führen. Grausame Gewalt wie in Winnenden lässt sich nie auf eine einzige Ursache zurückführen, vielmehr liegt immer eine Kumulation von Faktoren vor. Im Anhang sende ich Ihnen eine Analyse, welche die Gemeinsamkeiten von Schul-Amokläufen analysiert bzw. zusammenfasst. Dieses Modell geht von 4 Bedingungen aus, welche sich zwingend kumulieren müssen, damit es zu einem Schulamoklauf kommt.

Ganz anders als Sie beurteile ich den Zusammenhang mit dem Faktor mediale Gewalt (Horrorvideos und Killergames). Das dürfte wohl damit zusammenhängen, dass ich mich in der Forschung (Pädagogische Psychologie) umfassend mit der Wirkung von Medien auf Lernprozesse (auch unerwünschte) auseinandergesetzt habe. In der Psychologie können wir uns nie auf Selbstbeobachtung verlassen, wie Sie das offenbar machen, umso mehr die meisten "Killergamer" zum Glück nie reale Gewalt anwenden. Unbestritten sind in der empirischen Forschung aber die verstärkende Wirkung von Killergames und die höchst gefährliche Herabsetzung der Tötungshemmung bzw. die Handlungsautomatismen, die beim Gamen erworben werden.

Ich verstehe Ihr Mail auch dahin, dass Sie erfahren möchten, warum ich mich nicht nur auf sozialpolitischer Ebene einsetze, sondern auch gegen mediale Gewalt kämpfe. Deshalb sende ich Ihnen hier den Link eines recht umfassenden Literaturverzeichnisses, in dem die wichtigsten Studien zur Wirkungsforschung aufgeführt sind. In dieser Bibliographie wurde streng darauf geachtet, dass Publikationen in international anerkannten Wissenschaftszeitschriften aufgenommen wurden:

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

Um Ihnen gleichzeitig den Zugang zur Forschung zu erleichtern, erhalten Sie im Anhang 3 der neusten Studien zum Wirkungszusammenhang. Es handelt sich um sehr aussagekräftige Langzeitstudien, welche die Verhaltensänderung über mehrere Jahre in unterschiedlichen Stichproben erfassen. Damit wird, was sehr wichtig ist, die Wirkungsrichtung einbezogen (die Frage, ob aggressive Menschen mehr solche Games spielen oder aber die Games das Aggressionspotential verändern). Aus der Lektüre dieser Studien können Sie auch die Antworten auf Ihre Fragen ableiten.

Ein Punkt, der aus Ihren Kreisen immer wieder erwähnt wird, ist die Definition des Begriffs „Killergames“. Ich denke, dass es mir in der Hauptforderung meiner Standesinitiative gelungen ist eine geeignete Formulierung zu finden, welche den Tatbestand präzise erfasst und damit eine geeignete Grundlage für eine Änderung des Strafgesetzes darstellt:

Killergames sind Spielprogramme, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.

Sehr interessant finde ich, dass viele Gamer und auch die SIEA neuerdings sehr wohl einsehen, dass mediale Gewalt Kindern und Jugendlichen schaden kann. Damit wird ja nicht einmal mehr von Ihrer Seite eine negative Wirkung bestritten. Interessant ist dann aber, dass Sie offenbar glauben, mit dem 18. Altersjahr würde automatisch die negative Wirkung wegfallen. Wäre dem so, könnte ein Mensch ab 18 nichts mehr dazu lernen, weil ja laut Ihnen Erwachsene problemlos stunden- und tagelang virtuellen Massenmord begehen

können, ohne dass sich im Gehirn Veränderungen abspielen. Das scheint mir aus der Sicht der Hirnforschung doch etwas seltsam.

Durchaus wichtig finde ich den Verweis auf die Verantwortung der Eltern. Wir müssen von den Eltern mehr Sorgfalt im Umgang mit den Medien verlangen. Leider muss ich Ihnen aufgrund meiner 25-jährigen pädagogischen Erfahrung sagen, dass ein erheblicher Teil der Eltern sich schlicht nicht um die Erziehung kümmert bzw. vollkommen überfordert ist. Deshalb ist auch die Aufklärung und Sensibilisierung der Eltern ein wichtiges Ziel der Vereinigung gegen mediale Gewalt. Aber eben, es wird immer Eltern geben, die wir nicht erreichen und es hilft den Angehörigen der Opfer realer Gewalt wenig, wenn wir auf die Mitschuld der Eltern verweisen.

Neben der wissenschaftlichen Perspektive sind auch Überlegungen zu grundsätzlichen Werthaltungen wichtig, und zwar in Bezug auf Aspekte wie Solidarität, Mitgefühl und Gewaltfreiheit. Was ich konkret meine, erfahren Sie in einem zwar etwas schöngestigen, aber trotzdem wertvollen Beitrag in der FAZ:

http://faz-community.faz.net/blogs/stuetzen/archive/2009/03/12/rilke_2C00_-voltaire-und-amok.aspx

Abgesehen von der wissenschaftlichen und der kulturkritischen Sicht weise ich gerne darauf hin, dass ich von Games doch einiges verstehe als ehemaliger Software-Entwickler und Lehrer für Informatik, auch wenn mein Ehrgeiz nicht durch schnelles und effizientes Schiessen angeregt wird und sich viel mehr ein tiefes Unbehagen in mir breit macht. Aber ich habe mir im Gegensatz zu vielen anderen Kritikern wirklich selbst ein Bild gemacht (und dabei etwas gelitten ...). Ich habe mehrere Killergames sehr ausgiebig getestet zur Vorbereitung von Strafklagen und nicht einfach 5 Minuten zugeschaut...

Freundliche Grüsse

Roland Näf

Roland Näf-Piera
Lic. phil. I, Grossrat / Vizepräsident SP Kt. BE

Aarwilweg 28
3074 Muri

Tel.: 031 952 73 68

Mob.: 076 482 18 10

E-Mail: postmaster@naefpiera.ch

<http://www.naefpiera.ch>