

Bern, 13. März 2010

Vereinigung gegen mediale Gewalt (VGMG)

Sehr geehrte Frau Ständerätin, sehr geehrter Herr Ständerat

Am 18. März werden Sie laut Programm folgende vom Nationalrat und Ihrer Rechtskommission überwiesenen Motionen beraten:

- 09.3422, "Verbot von Killerspielen"
- 07.3870 "Verbot von elektronischen Killerspielen"

Gerne empfehlen wir Ihnen, dem Nationalrat und der vorberatenden Kommission zu folgen, und wir bitten Sie folgende Argumente zu berücksichtigen:

- Aus sozialwissenschaftlicher Sicht besteht ein bedeutender empirischer Zusammenhang zwischen dem häufigen Konsum medialer Gewalt und Aggressionsverhalten. Langzeitstudien belegen die unerwünschte Entwicklung, vor allem bei jüngeren Menschen. Weitere Informationen und eine umfassende Bibliographie finden Sie unter <http://www.vgmg.ch/forschung/forschung.htm>. Gerade in den letzten Tagen erschien eine neue Metastudie des renommiertesten Instituts auf diesem Gebiet. Sie zeigt, dass Killergames aggressiv machen und das Mitgefühl senken: <http://www.news.iastate.edu/news/2010/mar/vgeffects> <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/32/32176/1.html>
- Ein starker, strafrechtlich abgestützter Jugendschutz sowie ein Verbot von Killergames bedeuten keinen Nachteil für den Handel. Vielmehr hat der Mangel an Grenzen bezüglich Gewaltverherrlichung eine negative wirtschaftliche Auswirkung: Zunehmend nehmen Eltern und potentielle KonsumentInnen die Game-Industrie als "Schmuddel-Gewerbe" wahr und lehnen Videospiele grundsätzlich ab. Durch ein Verbot von besonders grausamen Darstellungen werden Produktion und Verkauf von gesellschaftlich akzeptablen Videospiele unterstützt.
- In mehreren Kantonen wie Bern, St. Gallen und Freiburg wurden Standesinitiativen überwiesen, die das Anliegen aufnehmen und eine Verschärfung der Bundesgesetzgebung fordern.
- Andere Staaten haben deutlich strengere gesetzliche Regelungen als die Schweiz. Die Schweiz droht eine Insel für den ansonsten illegalen Killergame-Vertrieb zu werden. Mit Strafklagen gegen den Vertrieb von "Stranglehold" und "Manhunt 2" ([http://www.vgmg.ch/artikel\\_presse/artik\\_presse.htm](http://www.vgmg.ch/artikel_presse/artik_presse.htm)) erbrachte die VGMG den Nachweis, dass der sogenannte "Brutalo-Artikel" (Art. 135 StGB ) auch bei schlimmsten Gewaltexzessen in Videospiele nicht anwendbar ist.
- Die Umsetzung der Motion könnte erfolgen durch die Verschärfung von Art. 135 StGB oder durch Massnahmen im Sinne der bundesdeutschen Regelungen (USK-Standards sowie Verbot des Anpreisens und Ausstellens von indizierten Produkten).

Wenige PolitikerInnen haben selber Erfahrungen mit Killergames. Im Folgenden führen wir Ihnen ein paar Links auf, damit Sie sich anhand von Videosequenzen ein Bild machen können von Killergames, ohne dass Sie sich zuerst stundenlang bis zu den entsprechenden Stellen durchkämpfen müssen. Dabei halten wir fest, dass laut Nutzungsstudien auch viele jüngere Kinder in der Schweiz täglich solche Games konsumieren:

<http://www.youtube.com/watch?v=vxdZyGGE3T8> (meist verkauftes Game "Call of Duty")

<http://www.gametrailers.com/video/x10-walkthrough-dead-rising/61909> (Was uns dieses Jahr Neues erwartet...)

<http://www.youtube.com/watch?v=6Zm7GX7Cqac>

Wir freuen uns, wenn Sie unsere Argumente positiv gewichten und das Anliegen für einen griffigen Jugendschutz und strengere Massnahmen gegen Auswüchse in der Game-Industrie weiter vorantreiben.

Freundliche Grüsse

Roland Näf, Co-Präsident Vereinigung gegen mediale Gewalt

P.S. Bitte entschuldigen Sie, dass dieser Mail-Text mangels Ressourcen nicht in alle Landessprachen übersetzt werden konnte!