

Jahresbericht 2010/11

1. Vorstand

Seit seiner Gründung am 27. April 2009 hat sich der Verein gegen mediale Gewalt VGMG kontinuierlich weiter entwickelt. Das vergangene Vereinsjahr war gekennzeichnet von einer Phase der Konsolidierung.

Der Vorstand war in der gleichen Zusammensetzung aktiv, teilweise wurden die Aufgaben neu verteilt: Nach seiner Wahl zum Parteipräsidenten der SP des Kantons Bern trat Roland Näf im Oktober 2010 aus dem Co-Präsidium des VGMG zurück und Ursula E. Brunner übernahm das Präsidium. Diego Bigger ist neu für den Bereich Finanzen zuständig und Ruth Raaflaub für das Protokoll. Evi Allemann stellt weiterhin die Verbindung zur nationalen Ebene sicher.

Der Vorstand traf sich in der Berichtsperiode zu vier Sitzungen.

2. Mitgliederbewegungen

Der Verein zählt heute über 200 Mitglieder. Vertreten sind auch fast alle politischen Parteien.

In der Zeitschrift EDUCATION 3.10 konnten wir eine Publireportage machen und den eigens dafür entworfenen Flyer beilegen. Das Feedback war sehr gut. Trotzdem war der Vorstand enttäuscht, dass zwar viele Leute unsere Arbeit gut fanden, aber es verpassten auch gleich die Mitgliedschaft zu beantragen. Am wirkungsvollsten erreichen wir Leute, wenn wir sie im persönlichen Gespräch auf unser Anliegen aufmerksam machen.

3. Aktivitäten und Ausrichtung

Mit mehreren Medienmitteilungen haben wir uns mit pointierten Stellungnahmen an die Öffentlichkeit gewandt. Unsere Stellungnahmen wurden von den Medien regelmässig aufgenommen. Dazu zwei Beispiele:

Im Juli gelang es einen Artikel über das neue Spiel „NAUGHTY BEAR“ in den „20-Minuten“ zu initiieren. Dieses Killergame für Kinder wurde von PEGI ab 12 Jahren freigegeben, obwohl sehr viel Gewalt darin vorkommt:

<http://www.20min.ch/digital/games/story/Empoerung-ueber-Metzel-Game-fuer-Kids-29261940>

Im Februar 2011, wurde ein Leitartikel über Killergames gebracht, welcher ebenfalls durch uns angeregt worden ist:

http://www.20min.ch/news/kreuz_und_quer/story/28291392

Immer wieder wurde Roland Näf als Fachmann für Stellungnahmen und Diskussionen beigezogen. So nahm er an einer Sitzung der Ständeratskommission teil, in der darüber diskutiert wurde, analog zu den Kinoaltersbeschränkungen auch seine solche für Killer-

Games einzuführen. Das Problem für die Umsetzung dieses Anliegens liegt im Moment noch auf eidgenössischer Ebene zwischen den Justizdirektionen, die sich nicht auf eine landesweite Lösung einigen können. Daher streben wir auch auf kantonaler Ebene Lösungen an.

Roland Näf führte ein viel beachtetes Streitgespräch mit Allan Guggenbühl, welches in der Zeitschrift „Fritz und Fränzi“ veröffentlicht worden ist.

Der Arbeit unseres Vereins wird auch sehr viel Widerstand entgegengesetzt. Einerseits geht es um sehr viel Geld bzw. wirtschaftliche Interessen. Andererseits rechtfertigen Anhänger von grausamer Gewalt ihr Hobby mit viel Aufwand. Dabei schrecken sie auch nicht davor zurück öffentlich aufzufordern, Mitgliedern unseres Vorstands virtuell in den Kopf zu schiessen:

<http://www.facebook.com/group.php?gid=109695199047206&v=wall>

4. Ausblick

Entwicklung in der Gamebranche

Wie zu erwarten war, geht die Entwicklung bei den Computerspielen rasant weiter. Games werden noch realitätsnäher und gleichzeitig nimmt die Grausamkeit in vielen Games zu. Für viele Produzenten gibt es keine Grenzen, wie die nachfolgenden Videosequenzen belegen (Videoausschnitte von verschiedenen Games):

<http://www.youtube.com/watch?v=to3YV7osDVM>

<http://www.youtube.com/watch?v=oETS0rL9spo>

<http://www.youtube.com/watch?v=GIaHhJM1DgA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=UIYR25nZvJo>

Eine neue Entwicklung bereitet uns zusätzlich Sorgen. Immer mehr wird Gewalt mit Sexualität in Verbindung gebracht. Offenbar ist die Verbindung von Sexismus mit Gewalt für viele männliche Spieler besonders attraktiv und fördert entsprechend den Umsatz. Das in diesen Games vermittelte Bild von „idealen“ Frauen und Männern ist aus der Sicht des Vorstands der VGMG nicht akzeptabel. Einige Beispiele von Videosequenzen illustrieren unsere Bedenken:

<http://www.youtube.com/watch?v=KkmtBdkml0>

<http://www.youtube.com/watch?v=Wz1YwT-bWb4>

VGMG – kleiner Verein mit grosser Wirkung.

Eine einfache Internetrecherche zeigt die grosse mediale Aufmerksamkeit, die unser Verein erreicht hat:

<http://www.google.ch/search?hl=de&lr=&tbs=qdr:y&q=%22Vereinigung+gegen+mediale+Gewalt%22+OR+VGMG&aq=f&aqi=&aql=&oq=%22Vereinigung+gegen+mediale+Gewalt%22+OR+VGMG&pbx=1&cad=cbv>

Mediale Aufmerksamkeit ist wichtig, weil wir damit der sehr intensiven Lobbyarbeit des Gamehandels etwas entgegen setzen können. Damit haben wir die Verantwortung übernommen, uns wirksam beim Thema mediale Gewalt einzumischen.

Für den Umgang mit dem Problem der Killerspiele empfiehlt der VGMG weiterhin das 4-Säulenprinzip:

1. Information bzw. Aufklärung

2. Förderung der Medienkompetenz
3. rechtlich verbindlicher Jugendschutz
4. Verbot des Handels mit besonders grausamen Gewaltdarstellungen

Das sind die 4 Säulen von Massnahmen gegen die Gewaltverherrlichung. Nur den Handel mit Killergames zu verbieten bringt wenig, den Konsum zu bestrafen lehnen wir ab. Eine wichtige Rolle kommt aus unserer Sicht den Schulen zu. Nur sie haben die Möglichkeit, flächendeckend die Medienkompetenz unserer Kinder und Jugendlichen zu fördern. Doch dafür brauchen sie viel mehr Zeit und angemessene Ressourcen. Zudem muss die Ausbildung der Lehrpersonen entsprechend verbessert und das nötige Bewusstsein geschärft werden. Es darf unserer Ansicht nach nicht länger der persönlichen Überzeugung der Lehrpersonen überlassen werden, ob überhaupt Unterrichtssequenzen im Themenbereich "Medienkompetenz" durchgeführt werden.

Mai 2011, Ursula Brunner