

## Pressemitteilung des Vereins zum Massaker von Winnenden am 11.03.2009

### Pressemitteilung des Vereins

#### "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V."

#### zum Massaker von Winnenden am 11.3.2009

Wissenschaftler nach Massaker von Winnenden:

Auf den Zusammenhang von Gewalttaten und dem Konsum gewalttätiger elektronischer Spiele ("Killerspiele") bei Jugendlichen weisen Mitglieder des Vereins in ihren wissenschaftlichen Publikationen und auf Tagungen seit langem hin. Die Gefahren, die von Gewaltspielen für Kinder und Jugendliche ausgehen, werden von Lobbyisten der Unterhaltungsindustrie, ihnen nahe stehenden Journalisten und Wissenschaftlern sowie natürlich exzessiven Spielern aber immer wieder unverantwortlich verharmlost oder mit alle rhetorischen Tricks abgestritten (z.B. "Ich bin jetzt 30 Jahre, spiele seit ich 14 bin und habe noch nie jemanden ermordet!"). Die Zusammenhänge zwischen Gewalttaten und dem Konsum von Mediengewalt lassen sich jedoch nicht länger leugnen. Massaker wie das von Winnenden sind glücklicherweise selten, aber wie die sprichwörtliche Spitze des Eisbergs weisen sie auf das verborgene Gewaltpotential hin.

Bei der immer wieder geäußerten Behauptung, es bestehe kein Ursache-Wirkungs-Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalttaten, verwenden die Befürworter und Verteidiger von Gewaltspielen einen simplen, mechanistischen Kausalbegriff. Menschliches Handeln aber hängt in komplexen Lebenszusammenhängen nicht von einer einzigen, sondern von einer ganzen Reihe von Ursachen ab, die das Handeln gemeinsam bedingen ("Multikausalität"). Wissenschaftliche Studien berücksichtigen diese Multikausalität und weisen nicht nur in Korrelationsstudien, wie immer wieder gern behauptet wird, sondern auch in Experimentalstudien und vor allem in Längsschnittstudien von Kindern und Jugendlichen über mehrere Jahre hinweg den bedrohlichen Einfluss von Gewaltmedien auf die Entwicklung von Feindseligkeit, Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit bei den Konsumenten nach. Beispielsweise belegt die Längsschnittstudie von Hopf, Huber und Weiß (2008): Je häufiger Kinder schon in jungen Jahren Horror- und Gewaltvideos sehen und je häufiger sie später in Gewaltspielen aktiv sind, desto höher sind ihre Gewalttätigkeit und Delinquenz im Alter von 14 Jahren. Einzelheiten dazu und zu weiteren Untersuchungen im Zusammenhang mit dem Massaker von Winnenden finden sich [hier](#) auf unserer Homepage.

Gefährliche Produkte der Spiele-Industrie dürfen nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gelangen. Deshalb muss das Instrument der Alterskennzeichnung durch die "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK) auf den Prüfstand gestellt werden. Wie andere für die Allgemeinheit möglicherweise gefährliche Produkte, z.B. Medikamente, Flugzeuge, Autos müssen Computerspiele unabhängig und mit wissenschaftlich gesicherten Kriterien geprüft werden. Nur so kann erreicht werden, dass gewaltverherrlichende "Spiele" gemäß den Bestimmungen des Jugendschutzes tatsächlich indiziert werden und damit nicht mehr beworben und öffentlich verkauft werden dürfen.

Wenn auch das Handeln in Gewaltspielen als strategisch planender und oft gemeinsam mit anderen aktiver Mörder erheblich größeren Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hat (siehe neuro-physiologische Forschungsbefunde) als der passive Konsum beispielsweise gewalthaltiger Krimis im Kino und Fernsehen, muss die Gesellschaft sich fragen, ob nicht grundsätzlich gefordert werden muss, die Gewaltdarstellungen in den Medien zu reduzieren. Will die Gesellschaft wirklich die Verbreitung krypto-faschistischer oder mafiöser Haltungen in der jungen Generation fördern, Haltungen in denen Reaktionsschnelligkeit, Strategie, Teamgeist immer wieder beschworen werden, allerdings ohne jede Bindung an humane Werte? Eine Gesellschaft aber und eine Politik, die so etwas zulässt, machen sich letztlich mitschuldig an der eskalierenden Gewalt. Was wir zumindest einfordern ist ein gesamt-gesellschaftlicher Konsens über die Ächtung menschenverachtender Gewaltmedien.