

# **Unterhaltungsgewalt**

**Ein gravierendes Gesundheitsrisiko  
für unsere Kinder**

## Impressum

Umschlaggestaltung und Gestaltung: Robert Hofmann

Titelbild: caro/jandke

Druck:

© 2004 | HIPPOKRATISCHE GESELLSCHAFT SCHWEIZ



HIPPOKRATISCHE GESELLSCHAFT SCHWEIZ

Postfach 2806, 8033 Zürich

Telefon 043 261 30 13; Telefax 043 261 30 15

[hgs.ch@gmx.ch](mailto:hgs.ch@gmx.ch) | [www.hippokrates.ch](http://www.hippokrates.ch)

# **Unterhaltungsgewalt – ein gravierendes Gesundheitsrisiko für unsere Kinder**

Liebe Kollegen, liebe Eltern, Lehrer und Erzieher

Wir freuen uns sehr, dass wir von der Amerikanischen Akademie der Kinderärzte die Erlaubnis bekommen haben, ihre Stellungnahme zu den Auswirkungen von Mediengewalt in deutscher Übersetzung als Broschüre herauszugeben. Als Eltern, Erzieher und Ärzte ist es unser vordringliches Anliegen, unsere Kinder vor schädlichen Einflüssen zu schützen und sie zu mündigen, friedfertigen und kooperativen Mitmenschen zu erziehen. Die Überflutung mit Gewaltdarstellungen in Fernsehen, Videospiele und Werbung stellt eine ernsthafte Bedrohung für das Gemüt von Kindern und Jugendlichen dar. Die Forschungsergebnisse hierzu sind weltweit eindeutig und belegen den direkten Zusammenhang zwischen Konsum von gewaltverherrlichenden Filmen oder Training von Gewalt in Videospiele mit dem gewalttätigen Verhalten von Kindern und Jugendlichen – bis hin zu den Schulmassakern von Erfurt, Littleton u. a.

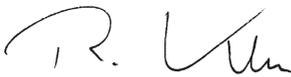
Laut der WHO-Studie zur Gesundheit Jugendlicher sassen im Jahre 2002 in der Schweiz an Wochentagen 16% (Wochenende 40%) der 15jährigen rund 4 Stunden vor dem Fernseher. Und täglich 3 Stunden vor dem Computer verbringen 14% der männlichen 15jährigen unter der Woche (Wochenende 34,5%)<sup>1</sup>. Dies ist eine beträchtliche Zeit, wenn man bedenkt, dass vielen Jugendlichen über Internet und Videospiele der ungehinderte Zugang zu allen möglichen Arten von Gewalt und Perversion offensteht. Der Appell der Berner Psychiatrieprofessoren gegen Gewalt in den Medien aus dem Jahre 1994 weist ebenso wie der

Bundesrat in seiner Antwort auf die Anfrage Dunant «Brutale Computerspiele» vom November 2004 deutlich auf die obengenannten Gefahren hin (siehe Anhang).

Wir hoffen, dass die vorliegende Broschüre dazu beiträgt, die Diskussion unter Ärzten, Lehrern und Eltern zu fördern und der Verharmlosung von Gewalt entgegenzuwirken. Wenn wir nicht auf ähnliche Verhältnisse wie in den USA zusteuern wollen, ist es dringend vonnöten, gemeinsam auf der Grundlage der heute unzweifelhaft gesicherten wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Ausübung, Training und Konsum von Gewalt gesundheitsschädigend ist, konsequent gewaltfördernden Einflüssen entgegenzutreten. Es bestehen international genügend bewährte Konzepte, wie gewaltlose Konfliktlösung erlernt und gefördert werden kann (siehe Literaturliste auf S.27).

Unsere Kinder sind die Hoffnung für eine friedliche Welt von morgen. Dazu brauchen sie eine gesunde Wertegrundlage, Vorbilder und die sichere Anleitung durch uns Erwachsene.

Zürich, im Dezember 2004



Dr. med. Raimund Klesse  
*Präsident Hippokratische  
Gesellschaft Schweiz*



Prof. Dr. med. H. P. Wagner  
*Vorstandsmitglied  
Kinderarzt*

---

<sup>1</sup> Schweizerische Ärztezeitung, 2004; 85; Nr. 27, S. 1420

# Mediengewalt

## Stellungnahme der Amerikanische Akademie der Kinderärzte

Übersetzung: Renate Hänsel

**Abstract:** Die amerikanische Akademie der Kinderärzte stellt fest, dass Mediengewalt – sei es im Fernsehen, in Kinofilmen, in der Musik oder in Videospielen – ein signifikantes Risiko für die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen darstellt.

Umfangreiche Forschungsergebnisse belegen, dass Mediengewalt zu aggressivem Verhalten beitragen kann ebenso wie zu Desensibilisierung (Abstumpfung) gegenüber Gewalt, zu Alpträumen und zu Angst vor Verletzungen durch andere. Es wird empfohlen, dass Kinderärzte das Ausmass des Medienkonsums bei ihren Patienten erheben und bei damit in Zusammenhang stehenden Gesundheitsrisiken intervenieren.

Kinderärzte und andere Beteiligte an der Gesundheitsfürsorge für Kinder können zu einer sichereren Medienumwelt für Kinder beitragen, indem sie zum Lesen ermutigen, zu einem überlegteren und bewussteren Mediengebrauch von Eltern und Kindern, zu einer verantwortlicheren Darstellung von Gewalt in den Medien durch die Medienproduzenten und durch effektivere Medien-Ratings.

# **Inhalt**

**Einleitung – 1**

**Medienkonsum – 2**

**Wirkungen – 5**

**Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte  
gibt folgende Empfehlungen – 10**

**Komitee für öffentliche Erziehung, 2000–2002 – 14**

**Literatur – 15**

**Leseprobe aus «Da spiel ich nicht mit!» – 20**

**Stellungnahme des Bundesrates zur Anfrage  
«Brutale Computerspiele» – 28**

**Appell von Berner Psychiatrieprofessoren  
gegen Gewalt in den Medien vom 20. Mai 1994 – 31**

**Buchempfehlungen – 34**

## Einleitung

Anlässlich eines Kongresses zur öffentlichen Gesundheit im Juli 2000 veröffentlichte die Akademie der Kinderärzte (AAP) gemeinsam mit der Amerikanischen Medizinischen Gesellschaft, der Amerikanischen Akademie der Kinder- und Jugendpsychiatrie und der Amerikanischen Psychologischen Gesellschaft die «Gemeinsame Erklärung über den Einfluss von Unterhaltungsgewalt auf Kinder». Eine solche gemeinsame Erklärung der grossen Fachvereinigungen ist beispiellos. Zwar haben die School-Shootings vor kurzem dazu geführt, dass Politiker und Öffentlichkeit ihr Augenmerk auf den Einfluss von Mediengewalt richteten, die medizinische Gemeinschaft hat sich jedoch schon seit den 50er Jahren mit diesem Thema befasst.<sup>1</sup> Auf der Grundlage einer immer umfangreicheren und in der Aussage fast einstimmigen Ansammlung von Forschungsergebnissen, die Mediengewalt mit gesteigerter Aggressivität von jungen Leuten in Zusammenhang bringen, gab der Gesundheitsminister bereits 1972 einen Sonderbericht über die Wirkungen von Mediengewalt auf die öffentliche Gesundheit heraus.<sup>2</sup> Zehn Jahre später veröffentlichte das Nationale Institut für Geistige Gesundheit (National Institute for Mental Health) einen umfangreichen Forschungsüberblick zu Mediengewalt und ihren Wirkungen, in dem es Sorgen bezüglich der seelischen Gesundheit unserer Kinder dargelegte.<sup>3</sup> Das gleiche tat ein Bericht der Amerikanischen Psychologischen Gesellschaft im Jahre 1993.<sup>4</sup>

## Medienkonsum

Amerikanische Kinder im Alter von 2 bis 18 Jahren verbringen täglich durchschnittlich 6 Stunden und 32 Minuten mit dem Konsum von Medien (Fernsehen, kommerzielle oder selbst aufgenommene Videos, Kinofilme, Videospiele, Druckerzeugnisse, Musikaufnahmen, Computer und Internet).<sup>5</sup> Das ist mehr Zeit als sie auf irgendeine andere Aktivität ausser Schlafen verwenden. Wenn man den gleichzeitigen Gebrauch mehrerer Medien einrechnet, dann erhöht sich der Konsum auf 8 Stunden pro Tag.<sup>6</sup> Ein grosser Teil dieses Medienkonsums beinhaltet Gewaltakte, die von jungen Leuten angeschaut oder (im Fall von Videospielen) sogar «virtuell» begangen werden. Man schätzt, dass ein durchschnittlicher junger Mensch, wenn er oder sie 18 Jahre alt ist, 200 000 Gewaltakte nur schon im Fernsehen gesehen hat.<sup>7</sup>

Eine landesweite Studie über Fernsehgewalt bewertete annähernd 10 000 Stunden Fernsehsendungen zwischen 1995 und 1997 und kam zum Ergebnis, dass 61% der Programme zwischenmenschliche Gewalt thematisierten, in den meisten Fällen in einer unterhaltenden oder sogar glorifizierenden Art und Weise.<sup>8-10</sup> Die höchste Gewaltrate wurde in Kindersendungen gefunden. Von allen Spielfilmen, die zwischen 1937 und 1999 in den Vereinigten Staaten produziert wurden, zeigten alle (100%) Gewalt, und der Anteil der Darstellungen von Gewalt, die mit der Absicht zu verletzen ausgeübt wird, hat im Laufe der Jahre zugenommen.<sup>11</sup>

Mehr als 80% der Gewaltdarstellungen in Musikvideos werden von attraktiven Protagonisten begangen und richten sich überproportional häufig gegen Frauen und Farbige.<sup>12</sup> Gerade die amerikanischen Medien haben die Tendenz, Helden darzustel-

len, die Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel einsetzen, um Konflikte zu lösen und andere zu besiegen.<sup>13</sup>

Solchen Medien längere Zeit ausgesetzt zu sein, führt zu einer vermehrten Akzeptanz von Gewalt als einem angemessenen Mittel, Probleme zu lösen und seine Ziele zu erreichen.<sup>14,15</sup> Solche Fernsehprogramme, Kinofilme und Musikvideos haben zur Folge, dass man es als normal ansieht, Waffen zu tragen, und dass man Waffen als eine Quelle persönlicher Macht verherrlicht.<sup>16</sup> Kinder im 4. bis 8. Schuljahr bevorzugen Videospiele, bei denen man für Gewalt gegen andere mit Punkten belohnt wird.<sup>17</sup> Von den 33 bei Jugendlichen beliebtesten Spielen haben 21% Gewalt gegen Frauen zum Inhalt.<sup>18</sup> Die populärste Musik-CD, die im Jahr 2000 die Hitlisten anführte und TV-Preise für Musik gewann, enthält Lieder über Vergewaltigung und Mord, plastisch geschildert und mit Soundeffekten versehen.<sup>19</sup>

Weil Kinder den Medien in einem solch grossen Ausmass ausgesetzt sind, haben diese mehr Gelegenheit und deshalb einen stärkeren Zugriff auf sie als Eltern oder Lehrer, um die Einstellungen und Handlungen der jungen Leute zu formen. Sie ersetzen diese als Erzieher, Rollenmodelle und primäre Informationsquellen über die Welt und wie man sich in ihr bewegt.<sup>20</sup>

Nach den tragischen School-Shootings an der Columbine Highschool im Jahre 1999 beauftragte Präsident Clinton die Staatliche Handelskommission (Federal Trade Commission, FTC), mit der Untersuchung der Frage, ob die Film-, Musik- und Videospieleindustrie für gewalttätiges Material wirbt und dieses vermarktet. Bei der Untersuchung von Dokumenten, die die Medienindustrie selbst bereitstellte, stellte die FTC fest, dass obwohl die industrieeigenen Beurteilungssysteme das Filmmaterial als nur für Erwachsene angemessen einstufen, diese Medienindu-

strien eine «ausgesprochen aufdringliche und aggressive Werbung für gewalttätige Filme, Musik und elektronische Spiele bei Kindern betreiben».<sup>21</sup>

Viele Eltern empfinden, dass die Bewertungssysteme der Unterhaltungsmedienindustrie schwierig zu benutzen sind. 68% der Eltern der 16 bis 17 Jahre alten Jugendlichen benutzen die Einstufungsskala fürs Fernsehen gar nicht,<sup>22</sup> und nur 10% beachten die Einstufung von Computer- oder Videospiele, die ihre Jugendlichen leihen oder kaufen wollen.<sup>23</sup> Viele Eltern finden das Einstufungssystem sehr unzuverlässig, weil zuwenig einschränkend, und finden – gemäss objektiver elterlicher Einschätzung – mindestens 50% der Fernsehprogramme, die für 14-Jährige eingestuft sind, unangemessen für ihre Teenager.<sup>24</sup>

Die Einstufungen werden von Institutionen vorgenommen, die von der Medienindustrie finanziert werden oder von den Produzenten und Künstlern selbst. Sie beziehen sich auf das Kindesalter, das setzt voraus, dass alle Eltern mit den Beurteilenden einig wären, welche Inhalte für bestimmte Altersstufen angemessen wären. Weiter machen die verschiedenen Einstufungsskalen für die verschiedenen Medien – Fernsehen, Kinofilme, Musik und Videospiele – alle diese Beurteilungen verwirrend, weil sie nicht aufeinander bezogen und deshalb nicht vergleichbar sind.

Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte bietet eine Informationsbroschüre an, die Kinderärzte ihren Patienten – Eltern und Kindern – weitergeben können, um ihnen zu helfen, die verschiedenen Systeme richtig zu benutzen und so die Auswahl der Sendungen besser anleiten zu können.<sup>25</sup>

## Wirkungen

Die Forschung hat Zusammenhänge zwischen der Mediengewalt und einer Vielzahl von physischen und seelischen Gesundheitsproblemen bei Kindern und Heranwachsenden festgestellt, darunter aggressives Verhalten, Desensibilisierung gegenüber Gewalt, Angst, Depressionen, Alpträumen und Schlafstörungen. Mehr als 3500 Forschungsarbeiten haben den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gewalttätigem Verhalten untersucht. Alle bis auf 18 Studien konnten einen positiven Zusammenhang nachweisen.<sup>26</sup> Eine konstante und hohe Korrelation zwischen Medienkonsum und dem Anstieg von Aggressivität konnte sowohl in breitangelegten epidemiologischen Untersuchungen von Gewalt in der amerikanischen Gesellschaft<sup>27</sup> als auch in Kulturvergleichsstudien,<sup>28</sup> in experimentellen<sup>29-31</sup> und «natürlichen» Laboruntersuchungen<sup>32</sup> und in Längsschnittstudien gezeigt werden. Letztere wiesen nach, dass gewalttätiges Verhalten, das mit umfangreichem Medienkonsum korreliert, Jahrzehnte lang fort dauert.<sup>33-35</sup>

Der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und aggressivem Verhalten, in Meta-Analysen untersucht,<sup>36</sup> ist stärker als der Zusammenhang zwischen Kalziumzufuhr und Knochendichte, stärker als der zwischen der Aufnahme von Blei durch die Nahrung und niedrigerem IQ, zwischen der Nicht-Verwendung von Kondomen und Aids-Infektion, zwischen Passivrauchen und Lungenkrebs.<sup>37</sup> Diese Zusammenhänge werden von Klinikern akzeptiert, und die ganze Präventivmedizin baut darauf selbstverständlich auf.

Kinder werden von Medien beeinflusst: Sie lernen durch Beobachtung, Nachahmung und indem sie sich Verhaltensweisen

zu eigen machen. Aggressive Einstellungen und Verhaltensweisen werden erlernt, indem man beobachtete Verhaltensmodelle nachahmt.<sup>38-41</sup> Die Forschung hat erwiesen, dass der Gewalt ausgesetzt zu sein die Variable ist, die am stärksten mit aggressivem Verhalten korreliert.<sup>42-44</sup> Weil Kinder unter acht Jahren nicht zwischen Phantasie und Wirklichkeit unterscheiden können, sind sie unvergleichlich verletzbarer in dem Sinn, dass sie Umstände, Einstellungen und Verhaltensweisen, die ihnen von den Unterhaltungsmedien vorgestellt werden, als Realität ansehen und für sich übernehmen.<sup>45-49</sup>

Es ist nicht die Gewalt selbst, sondern der Kontext, in dem sie vorgestellt wird, die den Unterschied zwischen den beiden Prozessen bewirkt: Etwas über Gewalt zu lernen einerseits und lernen, gewalttätig zu sein, andererseits. Ernsthafte Auseinandersetzung mit Gewalt in Dramen wie «Macbeth» oder in Filmen wie «Save Private Ryan» («Rettet den Gefreiten Ryan») zeigen die Gewalt als das, was sie ist: Ein menschliches Verhalten, das Leiden, Verlust und Trauer für Opfer und Täter bewirkt.

In einem solchen Kontext lernen die Zuschauer die Gefahren und den Schaden, die von der Gewalt ausgehen, verstehen, indem sie deren Folgen nachempfinden. Unglücklicherweise wird aber die meiste Unterhaltungsgewalt benutzt, um einen sofortigen viszeralen Nervenkitzel hervorzurufen, ohne die menschlichen Kosten darzustellen. Raffinierte Spezialeffekte mit zunehmend plastischerer Darstellung der Gemetzel machen virtuelle Gewalt immer echter und wirkungsvoller. Untersuchungen zeigen, dass je realistischer die Gewalt dargestellt wird, die Wahrscheinlichkeit um so grösser ist, dass sie zugelassen und gelernt wird.<sup>50,51</sup> Der Gewaltkitzel in sexuellen Zusammenhängen und Gewalt in komischen Situationen sind besonders gefährlich, weil

sie die Verletzung anderer Menschen mit positiven Gefühlen in Verbindung bringen.<sup>52-54</sup>

Aber die Medien bieten nicht nur Gelegenheit, gewalttätiges Verhalten durch Beobachtung und Nachahmung zu lernen, sie befördern die Vorherrschaft der Gewalt in der Welt auch noch auf eine andere Weise: Sie kultivieren in den Zuschauern das «mean world syndrom», das Gefühl, die Welt sei böse und bedrohlich, die Wahrnehmung der Welt als gefährlichen Ort.<sup>55,56</sup> Die Angst davor, Opfer einer Gewalttat zu werden, ist für junge Leute eine starke Motivation, eine Waffe zu tragen, damit man angriffslustig erscheint, damit «ich sie kriege, bevor sie mich kriegen».

Bei einigen Kindern führt der Konsum von Fernsehgewalt zu Furcht, Depressionen sowie zum posttraumatischem Stresssyndrom<sup>57</sup> oder zu Schlafstörungen und Alpträumen.<sup>58</sup> Es gibt Leute, die die Mediengewalt als eine Möglichkeit der Abfuhr von Feindseligkeit im Rahmen einer ungefährlichen virtuellen Realität verteidigen. Die Forschung jedoch, die dieser «Katharsishypothese» auf den Grund ging, fand heraus, dass nach dem Erleben von Mediengewalt Kinder vermehrt offene Aggressivität an den Tag legten, weil sie weniger Hemmungen hatten.<sup>59</sup>

Viele Studien haben gezeigt, dass der heimtückischste und stärkste Effekt der Mediengewalt der ist, uns alle gegenüber der wirklichen Gewalt im Leben zu desensibilisieren.<sup>60-62</sup> Interaktive Medien, wie z. B. Videospiele und Internet, sind so neu, dass wir noch nicht genug Zeit hatten, ihren Einfluss auf die physische und geistige Gesundheit der Kinder wirklich beurteilen zu können. Neue Studien dieser schnell anwachsenden Flut immer raffinierterer Medientypen weisen jedoch darauf hin, dass die Wirkung dieser virtuellen Gewalt, die vom Kind selbst ausgeht, sogar tiefer geht als die der passiv genutzten Medien wie des Fernsehens.<sup>63-65</sup> Expe-

rimentelle Studien konnten nachweisen, dass die Hilfsbereitschaft und das positive Sozialverhalten junger Leute nach dem Spielen von Videospiele messbar abnahm, während aggressive Gedanken und gewalttätige Reaktionen auf Provokationen zunahmen.<sup>66</sup> Das Spielen gewalttätiger Videospiele ist nach wissenschaftlichen Erkenntnissen verantwortlich für 13% bis 22% des Anstiegs von gewalttätigem Verhalten bei Jugendlichen. Zum Vergleich: Rauchen trägt nur zu 14% zur Zunahme an Lungenkrebs bei.<sup>66</sup>

Kinder lernen durch Beobachtung und durch das Ausprobieren von «Verhaltens-Skripts». Wiederholtes Anschauen von gewalttätigen Verhaltens-Skripts kann zur Verstärkung des Gefühls der Feindseligkeit führen und zu der Erwartung, dass andere sich aggressiv benehmen werden, zur Unempfindlichkeit gegenüber dem Schmerz anderer Menschen. Es erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass man mit anderen unter Verwendung von Gewalt interagiert und auf sie reagiert. Aktive Teilnahme erhöht wirksames Lernen. Videospiele bieten eine ideale Umgebung zum Erlernen von Gewalt. Sie versetzen den Spieler in die Rolle des Angreifers und belohnen ihn für erfolgreiches Gewaltverhalten.

Im Unterschied zum blossen Anschauen einer gewalttätigen Interaktion erlauben die Videospiele dem Spieler, ein komplettes gewalttätiges Verhaltens-Skript immer wieder zu erproben – von der Provokation über die Entscheidung, Gewalt anzuwenden, bis hin zur «Lösung» des Konflikts mittels Gewalt. Darüber hinaus hat man festgestellt, dass Videospiele suchtbildend sind.<sup>67</sup> Kinder und Jugendliche wollen diese Spiele immer länger spielen, um ihre Punktzahl zu verbessern und zu höheren «levels» im Spiel vorzudringen. Immer wieder zu üben verbessert ihr Ergebnis.

Interpersonelle Gewalt, ob beim Opfer oder beim Täter, ist heute ein grösseres Gesundheitsrisiko für Kinder, Jugendliche

und junge Erwachsene als Infektionskrankheiten, Krebs oder Geburtsfehler. Mord, Selbstmord und Traumata führen die Liste der Todesursachen bei Kindern an. Bei den 5 bis 14 Jahre alten Heranwachsenden beträgt die Todesrate 22,8 pro 100 000 und 114,4 pro 100 000 bei den 15- bis 21jährigen.<sup>68</sup> Bei der städtischen Jugend ist interpersonelle Gewalt die wichtigste Ursache für Verletzungen (33%), und das Vorkommen von Schusswunden hat in den vergangenen 10 Jahren dramatisch zugenommen.<sup>69</sup>

Gewalt mittels Schusswaffen ist heute die verbreitetste Methode des Tötens von Kindern und Heranwachsenden.<sup>70,71</sup> Jedes Jahr werden 3500 Jugendliche ermordet,<sup>72</sup> und mehr als 150 000 Jugendliche werden wegen Gewaltverbrechen eingesperrt.<sup>73</sup> Nichtweisse Kinder und Jugendliche, vor allem schwarze Jungen, erleiden die Wirkungen von Gewalt in einem überproportional hohen Masse sowohl als Angreifer als auch als Opfer.

Die Zahl der Mörder im Alter von 15 bis 17 Jahren hat zwischen 1984 und 1994 um 195% zugenommen. 94% dieser jugendlichen Mörder waren männlich, und 59% waren Schwarze.<sup>74</sup> Die Mordrate bei jungen schwarzen Männern stieg im Laufe der 3 Jahrzehnte nach Einführung des Fernsehens in den Vereinigten Staaten um 300%.<sup>75</sup>

Obwohl der Konsum von Mediengewalt natürlich nicht der einzige Faktor ist, der zu Aggression, anti-sozialen Einstellungen und Gewalt unter Kindern und Heranwachsenden beiträgt, stellt die Mediegewalt ein wichtiges Gesundheitsrisiko dar, gegen das wir als Kinderärzte und als Mitglieder einer anthropologischen Gesellschaft etwas unternehmen können.

## **Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte gibt folgende Empfehlungen:**

Kinderärzte sollten ihre Aufmerksamkeit auf den überwältigenden Einfluss richten, den weite und immer weiter expandierende Teile der Unterhaltungsindustrie auf die psychische und geistige Gesundheit von Kindern und Jugendlichen ausüben. Kinderärzte sollten die Mediengeschichte eines Kindes in die jährlich stattfindenden Gesundheits-Checkups einbeziehen und – wie bei Anschnallgurten und Fahrradhelmen – den Kindern gesunde Alternativen vorschlagen, wie z. B. Sport, kreative Tätigkeiten, interaktives Spiel und Lesen. Wenn bei einem Kinde übermässiger Medienkonsum festgestellt wird, sollten Kinderärzte das betreffende Kind gezielt nach aggressivem Verhalten, Ängsten oder Schlafstörungen befragen und entsprechend intervenieren.<sup>77</sup> Kinderärzte sollten die Eltern ermutigen, sich an die Medienerziehungsempfehlungen der Gesellschaft der Amerikanischen Kinderärzte zu halten.<sup>78</sup> Das schliesst eine überlegte Medienwahl ein sowie die gemeinsame Mediennutzung von Eltern und Kindern und die Begrenzung der Bildschirmzeit (von Fernsehen, Videos und Computer-Videospielen) auf maximal 1 bis 2 Stunden am Tag, das Benutzen des V-Chips (Vorrichtung am Fernseher, mit der bestimmte Sendungen gesperrt werden können), den Verzicht auf gewalttätige Videospiele, vor allem in Familien, wo dies von kleineren Kindern beobachtet und nachgeahmt werden kann, sowie dass Eltern die Schlafzimmer ihrer Kinder medienfrei halten.

Kinderärzte und andere professionelle Gesundheitsfürsorger sollten sicherstellen, dass für Patienten ausschliesslich gewaltfreie Medien in Wartezimmern und Krankenzimmern zur Ver-

fügung stehen. Es sollten spezifische Richtlinien für Unterhaltungssendungen in allen Gesundheitseinrichtungen für Kinder und Jugendliche erstellt werden. Filme, Videospiele und Druckerzeugnisse sollten vorher angeschaut und Fernsehsendungen durch einen V-Chip gefiltert werden, bevor junge Patienten sie zu sehen bekommen.

Auf lokaler Ebene sollten Kinderärzte die Eltern, Schulen und Gemeinden ermutigen, die Kinder zum richtigen Gebrauch der Medien zu erziehen. Dies ist ein Weg, sie vor den verderblichen Gesundheitsschäden infolge Medienkonsums zu schützen.<sup>78-81</sup> Medienerziehung bedeutet, die Kinder zu lehren, wie die Medien arbeiten, wie Medien uns beeinflussen können, vor allem die Art und Weise, wie wir die Wirklichkeit wahrnehmen und Einstellungen entwickeln. Medienerziehung beinhaltet auch die Aufgabe, beurteilen zu lernen, ob die Medienbotschaften angemessen sind und wie man Botschaften abweist, die ungesund sind. Die Forschung hat gezeigt, dass Medienerziehung und der überlegte Gebrauch von Medien gewalttätiges Verhalten bei Kindern verringern kann.<sup>82</sup>

Auf staatlicher Ebene sollten Kinderärzte mit anderen Gesundheitsorganisationen, Erziehern, der Regierung und Geldgebern für die Forschung zusammenarbeiten, damit das Thema Mediengewalt im öffentlichen Gesundheitswesen auf der Tagesordnung bleibt. Da führende Wissenschaftler nun klargestellt haben, dass der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und aggressivem Verhalten unabweisbar ist,<sup>83</sup> sollten die Institutionen des öffentlichen Gesundheitswesens, Psychologen und Kommunikationsforscher ihre zukünftigen Bemühungen darauf konzentrieren, wirksame soziale, künstlerische und klinische Interventionen zu erforschen, mit denen man die schädlichen Auswirkungen des Me-

dienkonsums verringern kann. Kinderärzte sollten sich für kindgerechtere Medien einsetzen, nicht für Zensur. Kinderärzte sollten mit Medienproduzenten zusammenarbeiten und diese unterstützen, indem sie ihnen ihr Wissen über kindliche Gesundheit und Entwicklung zur Verfügung stellen, um kinderfreundliche und wahrheitsgetreue Medien zu entwickeln. Die Unterhaltungsindustrie sollte dringend angehalten werden, persönliche Sorge für das Wohlergehen von Kindern bei ihrem Geschäft mit dem Erzeugen und Verkaufen von Filmen, Fernsehen, Musik und Videospielen zu tragen. Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte gibt der Unterhaltungsindustrie folgende Empfehlungen:

- Vermeidet die Verherrlichung des Waffentragens und die Normalisierung von Gewalt als ein akzeptables Mittel der Konfliktlösung.
- Merzt die Anwendung von Gewalt in komischen oder sexuellen Zusammenhängen und auch in jedem anderen Kontext aus, der amüsant, erregend oder trivial ist.
- Zeigt keine Darstellungen von zwischenmenschlicher Gewalt mehr, die die Gewalt als lohnenswert erscheinen lassen; verbietet die hasserfüllte, rassistische, Hass gegen Frauen vermittelnde und menschenverachtende Sprache aus euren Produkten, wenn ihr nicht gleichzeitig explizit aufzeigt, wie destruktiv solche Wörter und Handlungen sind.
- Wenn Gewaltanwendung dargestellt wird, sollte es sehr überlegt geschehen. Sie sollte als ein Drama gezeigt werden, das die Verletzung und den Verlust thematisiert, die von Opfern und Tätern immer erlitten werden.
- Musiktexte sollten für Eltern leicht zugänglich gemacht werden, damit sie sie lesen können, bevor sie sich dafür entscheiden, die Aufnahme zu kaufen.

- Videospiele sollten keine menschlichen oder lebenden Ziele verwenden oder den Spieler mit Punkten für das Töten belohnen, denn das lehrt Kinder, Vergnügen und Erfolg mit ihrer Fähigkeit, anderen Schmerz und Leid zuzufügen, zu verknüpfen.
- Wenn gewalttätige Spiele gespielt werden, dann muss das in einer Umgebung, die für bestimmte Altersgruppen verboten ist, geschehen. Die Verbreitung von Videos und Videospiele und das Vorführen von Filmen sollte auf angemessene Altersgruppen beschränkt werden.

Wir, die Kinderärzte, sollten dabei helfen, dass vereinfachte, auf dem Inhalt beruhende Bewertungen entwickelt werden, die es den Eltern erleichtern, ihre Kinder zu einer gesunden Mediennutzung anzuleiten. Wir brauchen ein neues, kinder- und familienfreundliches Bewertungssystem, das den Inhalt des Mediums in verschiedenen Bereichen beschreibt (Gewalt, Sprache, Sex, Nacktheit usw.), so dass die Eltern den Medienkonsum ihrer Kinder ihren persönlichen Werten anpassen können. Trotz der Einsicht, dass es grosse Unterschiede zwischen Medien gibt, sollte ein einfaches, den Inhalt beschreibendes Bewertungssystem, das sich auf alle Medien beziehen lässt, entworfen werden.

So wie es wichtig ist, dass die Eltern wissen, welche Bestandteile die Nahrung hat, die sie ihren Kindern geben, sollten sie umfassend über den Inhalt der Medien informiert sein, die ihre Kinder konsumieren. Kinderärzte sollten daran denken und die Familien ihrer Patienten daran erinnern, dass wenn wir solche Unterhaltungsmedien, die unseren Kindern schaden, nicht mehr kaufen oder benutzen, diese Medien nicht mehr produziert werden.

## **Komitee für öffentliche Erziehung, 2000–2002**

Miriam E. Bar-on, MD, Chairperson

Daniel D. Broughton, MD

Susan Buttross, MD

Suzanne Corrigan, MD

Alberto Gedissman, MD

M. Rosario González de Rivas, MD

Michael O. Rich, MD, MPH

Donald L. Shifrin, MD

*In Zusammenarbeit mit*

Michael Brody, MD

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry

Brian Wilcox, PhD

American Psychological Association

CONSULTANT

Paul Horowitz, MD

AAP Media Resource Team

STAFF

Jennifer Stone

# Literatur

- <sup>1</sup> Smith A. Influence of TV crime programs on children 's health. *JAMA*. 1952;150:37
- <sup>2</sup> US Surgeon General 's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior. *Television and Growing Up: The Impact of Televised Violence: Report to the Surgeon General, US Public Health Service*. Rockville, MD: National Institute of Mental Health; 1972. Publ. No. HSM 72-9090
- <sup>3</sup> Pearl D, Bouthilet L, Lazar J. *Television and Behavior. Ten Years of Scientific Progress and Implications for the Eighties*. Rockville, MD: National Institute of Mental Health; 1982
- <sup>4</sup> American Psychological Association. *Summary Report of the American Psychological Association Commission on Violence and Youth*. Washington, DC: American Psychological Association; 1993
- <sup>5</sup> The Henry J. Kaiser Family Foundation. *Kids and Media at the New Millennium: A Kaiser Family Foundation Report*. Menlo Park, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation; 1999
- <sup>6</sup> Roberts DF. Media and youth: access, exposure, and privatization. *J Adolesc Health*. 2000;27(suppl):8-14
- <sup>7</sup> Huston AC, Donnerstein E, Fairchild H, et al. *Big World, Small Screen: The Role of Television in American Society*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press; 1992
- <sup>8</sup> University of California, Center for Communication and Social Policy. *National Television Violence Study, I*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications; 1996
- <sup>9</sup> University of California, Center for Communication and Social Policy. *National Television Violence Study, II*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications; 1997
- <sup>10</sup> University of California, Center for Communication and Social Policy. *National Television Violence Study, III*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications; 1998
- <sup>11</sup> Yokota F, Thompson KM. Violence in G-rated animated films. *JAMA*. 2000;283:2716-2720
- <sup>12</sup> Rich M, Woods ER, Goodman E, Emans SJ, DuRant RH. Aggressors or victims: gender and race in music video violence. *Pediatrics*. 1998;101:669-674
- <sup>13</sup> Comstock G, Strasburger VC. Media violence: Q&A. *Adolesc Med*. 1993;4:495-510
- <sup>14</sup> Leifer A, Roberts D. Children 's Responses to Television Violence. In: Murray J, Rubinstein E, Comstock G, eds. *Television and Social Behavior, II: Television and Social Learning*. Rockville, MD: United States Department of Health, Education, and Welfare; 1977:43-129
- <sup>15</sup> Collins WA. Effect of temporal separation between motivation, aggression, and consequences: a developmental study. *Dev Psychol*. 1973;8:215-221
- <sup>16</sup> DuRant RH, Rich M, Emans SJ, Rome ES, Allred E, Woods ER. Violence and weapon carrying in music videos: a content analysis. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 1997;151:443-448

- 17 Funk JB, Buchman DD. Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *J Commun.* 1996;46:19-32
- 18 Dietz TL. An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles.* 1998;38:425-442
- 19 Eminem. The Marshall Mathers LP. Interscope Records; 2000
- 20 Strasburger VC. Sex, drugs, Rock 'n' roll, and the media – are the media responsible for adolescent behavior? *Adolesc Med.* 1997;8:403-414
- 21 US Federal Trade Commission. Marketing Violent Entertainment to Children: A Review of Self-Regulation and Industry Practices in the Motion Picture, Music Recording and Electronic Game Industries. Washington, DC: US Federal Trade Commission; 2000
- 22 The Henry J. Kaiser Family Foundation. Parents, Children, and the Television Ratings System. Menlo Park, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation; 1998
- 23 Walsh DA. Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science and Transportation, United States Senate.
- 24 <http://www.senate.gov/~commerce/hearings/hearings.htm>. Accessed July 20, 2000
- 25 Walsh DA, Gentile DA. A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics.* 2001;107:1302-1308
- 26 American Academy of Pediatrics. The Ratings Game. Choosing Your Child's Entertainment. Elk Grove Village, IL: American Academy of Pediatrics; 2000
- 27 Grossman D, DeGaetano G. Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence. New York, NY: Crown Publishers; 1999
- 28 Centerwall BS. Television violence. The scale of the problem and where we go from here. *JAMA.* 1992;267:3059-3063
- 29 Huesmann LR, Eron LD. Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum; 1986
- 30 Malamuth NM, Check JV. The effects of mass media exposure on acceptance of violence against women: a field experiment. *J Res Personal.* 1981;15:436-446
- 31 Malamuth NM, Briere J. Sexual violence in the media: indirect effects on aggression against women. *J Soc Issues.* 1986;42:75-92
- 32 Peterson DL, Pfof KS. Influence of rock videos on attitudes of violence against women. *Psychol Rep.* 1989;64:319-322
- 33 Williams TM. The Impact of Television: A Natural Experiment in Three Communities. Orlando, FL: Academic Press; 1986
- 34 Eron LD. Relationship of TV viewing habits and aggressive behavior in children. *J Abnorm Soc Psychol.* 1963;67:193-196
- 35 Lefkowitz M, Eron LD, Walder LO. Television Violence and Child Aggression: A Follow-up Study. Albany, NY: New York State Department of Mental Hygiene; 1971

- <sup>36</sup> Huesmann LR, Eron LD, Lefkowitz MM, Walder LO. Stability of aggression over time and generations. *Dev Psychol.* 1984;20:1120-1134
- <sup>37</sup> Paik H, Comstock G. The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Commun Res.* 1994;21:516-546
- <sup>38</sup> Bushman BJ, Huesmann LR. Effects of televised violence on aggression. In: Singer D, Singer JL, eds. *Handbook of Children and the Media.* Thousand Oaks, CA: Sage Publications; 2001:223-254
- <sup>39</sup> Bandura A, Ross D, Ross SA. Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *J Abnorm Soc Psychol.* 1961;63:575-582
- <sup>40</sup> Bandura A, Ross D, Ross SA. Imitation of film-mediated aggressive models. *J Abnorm Soc Psychol.* 1963;66:3-11
- <sup>41</sup> Bandura A. *Social Learning Theory.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall; 1977
- <sup>42</sup> Bandura A. Social Learning Theory of Aggression. *J Commun.* 1978;28:12-29
- <sup>42</sup> DuRant RH, Treiber F, Goodman E, Woods ER. Intentions to use violence among young adolescents. *Pediatrics.* 1996;98:1104-1108
- <sup>43</sup> DuRant RH, Getts A, Cadenhead C, Emans SJ, Woods ER. Exposure to violence and victimization and depression, hopelessness, and purpose in life among adolescents living in and around public housing. *J Dev Behav Pediatr.* 1995;16:233-237
- <sup>44</sup> DuRant RH, Cadenhead C, Pendergrast RA, Slavens G, Linder CW. Factors associated with the use of violence among urban black adolescents. *Am J Public Health.* 1994;84:612-617
- <sup>45</sup> Flavell JH. The development of children's knowledge about the appearance-reality distinction. *Am Psychol.* 1986;41:418-425
- <sup>46</sup> Morison P, Gardner H. Dragons and dinosaurs: the child's capacity to differentiate fantasy from reality. *Child Dev.* 1978;49:642-648
- <sup>47</sup> Potter WJ. Perceived reality in television effects research. *J Broadcasting Electronic Media.* 1988;32:23-41
- <sup>48</sup> Reeves B. Perceived TV reality as a predictor of children's social behavior. *Journalism Q.* 1978;55:682-689, 695
- <sup>49</sup> Wright JC, Huston AC, Reitz AL, Pieymat S. Young children's perceptions of television reality: determinants and developmental differences. *Dev Psychol.* 1994;30:229-239
- <sup>50</sup> Liebert RM, Sprafkin J. *The Early Window: Effects of Television on Children and Youth.* 3rd ed. New York, NY: Pergamon Press; 1988
- <sup>51</sup> Cantor J. *Mommy, I'm Scared: How TV and Movies Frighten Children and What We Can Do to Protect Them.* New York, NY: Harcourt Brace; 1998
- <sup>52</sup> Linz DG, Donnerstein E, Penrod S. Effects of long-term exposure to violent and sexually degrading depictions of women. *J Pers Soc Psychol.* 1988;55:758-768
- <sup>53</sup> Strasburger VC, Donnerstein E. Children, adolescents, and the media in the 21st

- century. *Adolesc Med.* 2000;11:51-68
- <sup>54</sup> Grossman D. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society.* Boston, MA: Little, Brown and Company; 1996
- <sup>55</sup> Gerbner G, Gross L, Morgan M, Signorielli N. The «mainstreaming» of America: Violence Profile No. 11. *J Commun.* 1980;30:10-29
- <sup>56</sup> Bryant J, Carveth RA, Brown D. Television viewing and anxiety: an experimental examination. *J Commun.* 1981;31:106-119
- <sup>57</sup> Singer MI, Slovak K, Frierson T, York P. Viewing preferences, symptoms of psychological trauma, and violent behaviors among children who watch television. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry.* 1998;37:1041-1048
- <sup>58</sup> Owens J, Maxim R, McGuinn M, Nobile C, Msall M, Alario A. Television-viewing habits and sleep disturbance in school children. *Pediatrics.* 1999;104(3). Available at: <http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/104/3/e27>
- <sup>59</sup> Berkowitz L, Rawlings E. Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. *J Abnorm Soc Psychol.* 1963;66:405-412
- <sup>60</sup> Drabman RS, Thomas MH. Does media violence increase children's toleration of real-life aggression? *Dev Psychol.* 1974;10:418-421
- <sup>61</sup> Thomas MH, Drabman RS. Toleration of real life aggression as a function of exposure to televised violence and age of subject. *Merrill-Palmer Q.* 1975;21:227-232
- <sup>62</sup> Thomas MH, Horton RW, Lippincott EC, Drabman RS. Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence. *J Pers Soc Psychol.* 1977;35:450-458
- <sup>63</sup> Anderson CA, Dill KE. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *J Pers Soc Psychol.* 2000;78:772-790
- <sup>64</sup> Irwin AR, Gross AM. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *J Fam Violence.* 1995;10:337-350
- <sup>65</sup> Silvern SB, Williamson PA. The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *J Appl Dev Psychol.* 1987;8:453-462
- <sup>66</sup> The Impact of Interactive Violence on Children. Hearing Before the Senate Committee on Commerce, Science, and Transportation. 106th Cong, 1st Sess (2000) (statement of Craig Anderson, Professor, Iowa State University, Department of Psychology)
- <sup>67</sup> Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychol Rep.* 1998;82:475-480
- <sup>68</sup> Hoyert DL, Kochanek KD, Murphy SL. Deaths: final data for 1997. *Nat Vital Stat Rep.* 1999;47:19
- <sup>69</sup> Nance ML, Stafford PW, Schwab CW. Firearm injury among urban youth during the last decade: an escalation in violence. *J Pediatr Surg.* 1997;32:949-952
- <sup>70</sup> Cherry D, Annet JL, Mercy JA, Kresnow M, Pollock DA. Trends in nonfatal and fatal firearm-related injury rates in the United States, 1985-1995. *Ann Emerg Med.* 1998;32:51-59

- <sup>71</sup> Centers for Disease Control and Prevention. Nonfatal and fatal firearm-related injuries – United States, 1993-1997. *MMWR Morb Mortal Wkly Rep.* 1999;48:1029-1034
- <sup>72</sup> Centers for Disease Control and Prevention. Homicide and Legal Intervention Deaths and Rates per 100 000 – United States, 1988-1994; Atlanta, GA: Centers for Disease Control and Prevention; 1996
- <sup>73</sup> National Adolescent Health Information Center. Fact Sheet on Adolescent Homicide. San Francisco, CA: University of California; 1995
- <sup>74</sup> Snyder HN, Sickmund M, Poe-Yamagata E. Juvenile Offenders and Victims: 1996 Update on Violence. Washington, DC: US Department of Justice; 1996
- <sup>75</sup> Fingerhut LA, Kleinman JC. International and interstate comparison of homicide among young males. *JAMA.* 1990;263:3292-3295
- <sup>76</sup> American Academy of Pediatrics. Media Matters: A National Media Education Campaign. Elk Grove Village, IL: American Academy of Pediatrics; 1997
- <sup>77</sup> American Academy of Pediatrics, Committee on Injury and Poison Prevention. Firearm-related injuries affecting the pediatric population. *Pediatrics.* 2000;105:888-895
- <sup>78</sup> American Academy of Pediatrics, Committee on Public Education. Media education. *Pediatrics.* 1999;104:341-343
- <sup>79</sup> Huston AC, Wright JC. Educating children with television: the forms of the medium. In: Zillman D, Bryant J, Huston AC, eds. *Media, Children, and the Family: Social Scientific, Psychodynamic, and Clinical Perspectives.* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum; 1994:73-84
- <sup>80</sup> Strasburger VC. Children, adolescents, and the media: five crucial issues. *Adolesc Med.* 1993;4:479-494
- <sup>81</sup> Dietz WH, Strasburger VC. Children, adolescents, and television. *Curr Probl Pediatr.* 1991;1:8-32
- <sup>82</sup> Robinson TN, Wilde ML, Navracruz LC, Haydel KF, Varady A. Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior: a randomized controlled trial. *Arch Pediatr Adolesc Med.* 2001;155:17-23
- <sup>83</sup> Eron L. *The Problem of Media Violence and Children's Behavior.* New York, NY: Guggenheim Foundation; 1993

- ♦ Diese Veröffentlichung ist eine Übersetzung des Artikels «Media Violence», Copyright 2001, der Amerikanischen Akademie der Kinderärzte. Die Übersetzung entspricht der üblichen Praxis in den USA zur Zeit der ursprünglichen Veröffentlichung in der Zeitschrift «Pediatrics». Da die Übersetzung auf Deutsch nicht von der Amerikanischen Akademie der Kinderärzte gemacht wurde, übernimmt diese keine Verantwortung für allfällige Fehler, Auslassungen oder andere Probleme im Zusammenhang mit der Übersetzung.

## Leseprobe aus «Da spiel ich nicht mit!»

II. 4. Wildes «Rumballern» und gezieltes Töten – Erfahrungen eines Jugendlichen mit Killerspielen von Thomas Braumüller

Als ich mit dem Spielen anfang, habe ich sehr schnell begonnen, Nächte durchzumachen. Gleich nach der Schule wurde eingeschaltet und Counter-Strike geぞockt. Das ging von ca. halb drei bis zum Spätnachmittag, dann schnell Hausaufgaben gemacht und abends um neun Uhr war mein Cousin in den USA online, dann spielte man noch bis kurz vor Mitternacht. Das herbeigesehnte Wochenende wurde natürlich ebenfalls «voll» ausgenützt. Bei dieser Spieldauer würde ich jedoch noch nicht von übermäßiger Spielsucht sprechen, da fast alle meine Freunde und viele Gleichgesinnte einen ähnlichen Rhythmus hatten. Man traf sich nachmittags oder am Wochenende, spielte zusammen im Internet und später im Clan als Training oder Wettkampf. Zur eigentlichen Spielzeit am Computer kam noch das Surfen im Internet, die Suche nach anderen Clans und das Chatten mit anderen Spielern.

Ich würde die durchschnittliche Spielzeit von Montag bis Freitag auf ca. 20 Stunden schätzen. Ich kenne wenige, die mehr «schaffen». Natürlich variiert diese Spieldauer, oft wird nicht täglich trainiert, 20 Stunden sind das Maximum. Um aber zu wissen, wie viel einer wirklich spielt, muss man das Wochenende hinzurechnen, an dem meistens noch einmal so lang gespielt wird wie während der ganzen Woche. Das heißt also vierzig Stunden pro Woche. Das Business 2.0-Magazin ging in seiner Ausgabe vom Oktober 2002 von 1,7 Millionen Counter-Strike-Spielern aus, die monatlich mehr als 2,4 Milliarden Minuten spielen. Ich glaube

aber, dass das noch zu niedrig geschätzt ist.

Egoshooter-Spieler sehen sich in der Zeit, in der sie nicht spielen, gerne Actionfilme wie «Stirb Langsam» oder ähnliches an, denn diese gleichen den Egoshooter-Spielen, die sich an den Actionfilmen orientieren. Der Unterschied ist lediglich, dass man beim Fernsehen passiv ist.

Durch die einseitige oberflächliche Konversation über Internet wird man abgestumpft. Es ändert sich die Sprechweise, man gewöhnt sich an den brutalen Spielerjargon. Bei den heute verbreiteten Spielen mit Kopfhörer und Mikrofon (Headset), also echter Konversation während eines Spiels, ist es besonders schlimm, da Meldungen meist so aussehen: «Da kommt der Feind, blast ihm die Rübe weg, ich verpass ihm einen Kopfschuss!». Aus alledem entwickelt sich Aggressivität im Alltag, die ich an mir selbst beobachtet habe und die auch noch da ist, wenn nicht gespielt wird. Ich habe auch von anderen gehört, dass sie den Wunsch hatten, jemandem den «Kopf wegzublasen» als Lösung für ein Problem, genau wie im Spiel. Es wird zwar oft im Scherz gesagt, zeigt aber meines Erachtens den Anfang einer Wesensveränderung. Man reagiert immer emotionaler, es «juckt einen im Finger», der beim Spiel ja am Abzug sitzt. Es ist deshalb kein Wunder, dass sich der Spieler emotional verändert, denn er wird durch ein Spiel «trainiert», in dem Schwäche mit Verlieren gleichgesetzt wird. Er hört keine netten Worte, Anerkennung gibt es nur für das Töten. Im Spiel Counter-Strike ist der Spieler zum Beispiel Mitglied einer Kampfereinheit und dementsprechend ist auch sein emotionales und sprachliches Verhalten.

Als langjähriger Spieler von Egoshootern beobachtete ich bei mir selbst und anderen Spielern eine Art Zurückgezogenheit

und Vereinsamung: Ich habe außerhalb der Spielergemeinschaft kaum andere soziale Kontakte geknüpft. Diese Vereinsamung und Abschottung ist so ähnlich wie bei Drogensüchtigen. Man lebt nur noch in seinem «Clan» oder in seiner «virtuellen Welt», die er am Tag öfter sieht als seine Familie. Er akzeptiert nur noch die Meinung von Gleichgesinnten. Emotional wird diese «Familie» wichtiger als die real existierende.

Es war im Frühjahr 1997 als ich mit Half-Life anfing. Da es erst ab 18 Jahren erhältlich war, kaufte meine Mutter es für meinen Bruder. Seitdem habe ich so ziemlich alle bekannten E-goshoooter und Strategiespiele gespielt. Auch mehrere Freunde habe ich auf den «Geschmack» gebracht. Langeweile kam nie auf, denn die Spieleindustrie sorgte für Nachschub und dass das stundenlange Computerspielen schlecht für meine Psyche sei, das hörte man ja von niemandem. Auch meine Eltern fragten nie nach und machten sich lediglich manchmal Sorgen, wenn ich das ganze Wochenende durchgespielt hatte. Aber da kümmerte es mich schon gar nicht mehr. Ich spielte entweder alleine oder bei einem Freund, dessen Eltern hatten zwei Computer im Keller, und so konnten wir stundenlang über Netzwerk spielen. Mit einem anderen Freund gründete ich einen Counter-Strike-Clan und war unter dem Namen «Crazy Gunman» bei unzähligen Onlinespielen dabei. Ich gehörte zur ersten Generation der Counter-Strike-Spieler. Das Ganze ging so sieben Jahre lang. Weder die Augenringe am Wochenende noch die Gereiztheit, Aggressivität und das abgestumpfte Mitleidsempfinden, was mich auch im Alltag bestimmte, ließen mich Verdacht schöpfen. Was andere als pervers empfanden, war für uns einfach nur «lustig», so z.B. das Töten von Zivilisten am Computer und die Todesschreie der

Gegner. Was haben wir gelacht, wenn ein Zivilist im Spiel Half-Life unter den Schlägen mit einer virtuellen Brechstange blutend zu Boden ging. Jeder Spieler hat über so etwas gelacht.

Noch nicht einmal das Ereignis von Erfurt hat mich aufgerüttelt. Ich fragte mich nicht, ob viel-leicht etwas mit mir falsch läuft. Es kommt ein Punkt, da hört man auf niemanden mehr, nicht auf Eltern, Lehrer oder Freunde. Die meisten meiner Freunde waren ja der gleichen Mei-nung, weil sie entweder spielten oder keine Probleme darin sahen. Der Steinhäuser war halt ein «Durchgeknallter», der mit uns, also den Counter-Strike-Spielern nichts zu tun hatte. Spie-len fördert schließlich den sozialen Umgang, das Teamwork. Das waren die Zauberworte. Mehr musste und wollte man nicht hören.

Ein Elternbrief, den die Schulleitung Ende des Schuljahres 2002 verschickte, brachte bei mir die Wende. Da ich volljährig bin, lese ich die Elternbriefe als erstes selbst durch. Bei diesem Elternbrief stieß ich auf einen beigehefteten Diskussionsbeitrag eines Schulberaters zu den Ereignissen von Erfurt. Zunächst war ich ungläubig, doch nach mehrmaligem Durchlesen konnte ich mich der mehr als einleuchtenden Argumentation in diesem Rundbrief nicht verschließen, dass gewalthaltige Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen zu einer syste-matischen seelischen Abstumpfung führen. Es war einfach nicht von der Hand zu weisen, dass das stimmte.

Es dauerte aber noch lange, bis ich mich von meinen Gewaltspielen trennen konnte. Es fiel mir schwer, mir einzugestehen, dass ich eine Unmenge an Zeit verschwendet hatte. Für was? Für das virtuelle Töten von anderen. Das war sicherlich das Schwerste, das zuzugeben. Ich wünschte, dass es früher eine solche

Aufklärung gegeben hätte und nicht erst nach Erfurt. Vielleicht hätte ich dann erst gar nicht mit virtuellem Töten angefangen oder meine Eltern hätten es mir ausgedeutet. Meine Eltern konnten sich, nachdem sie von meiner Spielsucht erfuhren, nur dafür entschuldigen, die Sache «unterschätzt» zu haben. Sie hatten schlichtweg keine «Kenntnis» von der Materie gehabt. Aber welche Kenntnis braucht es? Reicht nicht der Blick auf den Computerbildschirm um zu sehen, was da vor sich geht? Machen nicht die schrecklichen Geräusche, die aus den Lautsprechern kommen einen normalen Menschen stutzig?

Doch wer selbst einmal drin ist, der stellt solche Fragen schon nicht mehr, da zählt nur das Spiel. Durch einen Zufall wurde mir der Ausstieg ermöglicht, ich wurde zum ersten Mal mit einer nachvollziehbaren Gegenargumentation zur Mediengewalt (besagter Erfurt-Erklärung) konfrontiert. Diese Erklärung hätte nicht nur an meiner Schule, sondern an allen Schulen an die Elternbriefe geheftet und deren Inhalt verbreitet werden sollen, weit mehr als es getan wurde. Wie schwierig es ist, jemanden aus diesem Teufelskreis zu holen, habe ich selbst erfahren. Selbst mit fundierten Beweisen ist es sehr schwer, deshalb wäre mehr Prävention durch zeitige Aufklärung – besonders der Eltern und Lehrer – wichtig.

Selbstverständlich wissen die Eltern nicht, wie sie mit Ihren Kindern in diesem Punkt umgehen sollen. So hörte ich oft von Freunden, dass die Mutter ins Zimmer kommt und fragt: «Was machst denn du da??? Was ist denn das Schreckliche???» Solche Fragen führen bei den Jugendlichen – insbesondere wenn die Eltern das Spiel verbieten wollen – zu der Reaktion: «Die haben ja eh keine Ahnung!» Und wenn man es nicht daheim spielen darf,

dann geht man halt zu einem Freund oder noch besser auf eine sog. ‹LAN-Session›, wo sich viele ‹Gleichgesinnte› treffen, die alle die besten sein wollen. Da kann man sich dann auch gleich richtig betrinken und die Sau rauslassen, man ist ja weit weg von daheim.

Ich ärgere mich heute, dass manche Menschen die Dreistigkeit besitzen, eine negative Be-einflussung durch gewalthaltige PC-Spiele in Frage zu stellen. Vielleicht spielen sie entweder selbst, oder sie haben gespielt und sind deshalb geblendet, oder sie haben schlichtweg kei-ne Ahnung von der Sache. Ich finde es sehr wichtig, den Eltern klar zu machen, dass auch ihr Kind von Gewaltspielen beeinflusst wird, wenn es welche besitzt. Ausreden der Jugendli-chen wie: ‹Ich werde doch nicht von so was beeinflusst!› oder ähnliche sollten die Eltern nicht glauben. Aber es kommt darauf an, wie man mit ihnen redet. Die Jugendlichen dürfen sich nicht angegriffen fühlen, man muss ihnen einen ordentlichen Ausgleich ermöglichen. Wahrscheinlich würden viele Jugendliche lieber am Samstag mit ihren Eltern etwas unter-nehmen, aber die Eltern haben keine Zeit dafür und deshalb setzt sich der Jugendliche an den Computer oder vor den Fernseher.

Was ich jetzt sage, mag vielleicht nichts Neues sein, aber es ist der einfachste Nachweis für die These der negativen Beeinflussung inklusive Senkung der Hemmschwelle, wenn man einen Jugendlichen spielen läßt. Beobachten Sie ihn am Abend, wenn er eine ganze Nacht ‹durchzockt›, wie es im Spielerjargon heißt. Ich habe es selbst ein paar Mal gemacht und erschrecke, wenn ich im Nachhinein daran denke, wie aggressiv ich nach stundenlangem Spielen wurde. Die Müdigkeit und ein paar andere Faktoren lassen die Realität in einer Art und Weise verschwimmen,

wie es sich ein Außenstehender sicherlich nie vorstellen und nachvollziehen kann. Und wir dürfen auch den Frustfaktor nicht vergessen. Er ist es, der die Aggressionen hervorruft, so habe ich es jedenfalls an mir selbst und anderen beobachtet. Insbesondere wenn ein Jugendlicher versucht, Probleme und Schwächen zu kompensieren, indem er besonders gut spielt. Dann sind die besten Voraussetzungen gegeben. Es läuft dann ungefähr nach diesem Schema ab: «Der Jugendliche spielt und steigert sich selbstverständlich extrem in das Spiel hinein, denn er muss ja siegen, wenn nicht woanders, dann in diesem Spiel. Wer auch immer am anderen Ende der Leitung ist, ihn einfach besiegen. Ist der andere besser, so entsteht ein tiefer Frust, der zu einer weiteren Hineinsteigern und zu Aggressionen führt. Der Spieler versucht immer energischer zu punkten, um zu gewinnen und am Ende werden das Spiel oder die Eingabegeräte verflucht: «Es muss doch möglich sein, den anderen früher zu töten als er mich!» Darin liegt die eigentliche Perversion dieser Spiele, das Leben eines Menschen bedeutet nichts mehr.

Und was blieb mir am Ende? Es blieb die Gewissheit, Jahre des Lebens verschwendet zu haben an etwas, das nie real existierte und mir auch nichts von dem wiedergegeben hat, was ich ihm gab. Es bleibt die Erkenntnis, das eigene Gefühlsvermögen so weit reduziert zu haben, dass einen nichts mehr ekeln oder schockieren kann und man nicht mehr richtig in der Lage ist, für jemanden oder etwas Mitleid zu empfinden.

Wenn ich jetzt zurückblicke, war das ein viel zu hoher Preis, den ich da gezahlt habe und es bleibt die Frage, warum ich eigentlich nicht mehr aus dieser Zeit gemacht habe.

Buch Titel und Angaben zum Buch

## **Stellungnahme des Bundesrates zur Anfrage «Brutale Computerspiele»**

Eingereicht von Nationalrat Jean Henri Dunant am 6.10.2004

### **Eingereichter Text**

Im Gegensatz zur mit Recht polizeilich verfolgten Kinderpornographie sind ebenso perverse Brutalo-Computerspiele überall erhältlich und kein Thema. Zwar ist über den Jugendschutz geregelt, dass je nach Bedenklichkeitsstufe die Spiele nur an über 12- bzw. 16- oder 18jährige abgegeben werden. Gerade dies animiert jedoch besonders dazu, sich möglichst brutale Spiele zu verschaffen.

Alle Bedenken gegenüber Brutalo-Videogames werden bisher bagatellisiert. Das virtuelle Herumhetzen von Menschen, das virtuelle Verletzen, Quälen, Erschiessen und Abschlachten sei eine Form der Unterhaltung, die ja niemandem real schade. Im übrigen seien gleiche Szenen im Internet frei zugänglich. Studien haben inzwischen belegt, dass der Konsum solcher Produkte gerade bei Jugendlichen zu einer gestörten Einschätzung der realen Welt führt und gegenüber menschlichem Leiden abstupft. In der Folge häuft sich aggressives Verhalten, während die Beziehungsfähigkeit zurückgeht. Wie beurteilt der Bundesrat die Situation? Plant er, gegen die Verbreitung perverser Brutalo-Computerspiele vorzugehen?

### **Antwort des Bundesrates vom 17.11.2004**

Der Bundesrat teilt die Auffassung, dass der Konsum von brutalen Gewaltdarstellungen – seien dies reale Bild- oder Filmaufnahmen oder künstlich hergestellte, virtuelle Computerspiele – das Verhalten gerade auch Jugendlicher in einer für sie und die Gesellschaft negativen Weise beeinflussen kann. Solche Gewalt-

darstellungen sind zudem allgemein geeignet, die Bereitschaft zur Nachahmung zu erhöhen oder zumindest die Abstumpfung gegenüber Gewalttätigkeiten zu fördern.

Vor dem Hintergrund dieser Zusammenhänge ist am 1. Januar 1990 die sogenannte «Brutalo-Norm», Artikel 135 StGB (Gewaltdarstellungen), in das schweizerische Strafgesetzbuch eingeführt worden. Seither wird in der Schweiz mit Gefängnis oder Busse bestraft, wer «Ton- oder Bildaufnahmen, Abbildungen, andere Gegenstände oder Vorführungen, die, ohne schutzwürdigen kulturellen oder wissenschaftlichen Wert zu haben, grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere eindringlich darstellen und dabei die elementare Würde des Menschen in schwerer Weise verletzen, herstellt, einführt, lagert, in Verkehr bringt, anpreist, ausstellt, anbietet, zeigt, überlässt oder zugänglich macht.» (Artikel 135 Absatz 1 StGB) Unter den Anwendungsbe- reich von Artikel 135 StGB fallen alle optischen oder akustisch wahrnehmbaren Gewaltdarstellungen. Namentlich die «Brutalo-Computerspiele» sollten nach dem Willen des Gesetzgebers ausdrücklich mit erfasst werden. (vgl. AB 1989 N 722 f.)

Darüber hinaus sind nun seit dem 1. April 2002 auch der Erwerb, die Beschaffung über elektronische Mittel sowie der Besitz von solchen Gewaltdarstellungen strafbar. (Artikel 135, Absatz 1bis StGB) Dasselbe gilt auch für alle sexuellen Darstellungen, die Gewalttätigkeiten zum Inhalt haben. Diese Kategorie von Gewaltdarstellungen fällt unter die strafbare sogenannte harte Pornographie. (vgl. Artikel 197 Ziffern 3 und 3bis StGB) In der Botschaft zu diesen Änderungen des Strafgesetzbuches hatte der Bundesrat betont, es sei gerechtfertigt, den Besitz von virtuellen Darstellungen in gleicher Weise für strafbar zu erklären wie denjenigen von Darstellungen, die reales Geschehen zum Inhalt

haben. (vgl. BBI 2000 S. 2983)

Die Durchsetzung von Artikel 135 und 197 StGB, beides Offizialdelikte, obliegt den Kantonen. Die kantonalen Strafverfolgungsbehörden müssen somit von Amtes wegen tätig werden, wenn sie Kenntnis erlangen, dass «Brutalo-Computerspiele» hergestellt, angeboten oder verbreitet beziehungsweise erworben oder besessen werden. Artikel 36, Absatz 4 des Zollgesetzes (SR 631.0) sorgt zudem dafür, dass solche im Rahmen der Zollabfertigung entdeckten Produkte bereits an der Grenze vorläufig beschlagnahmt und der zuständigen Staatsanwaltschaft übermittelt werden können. Seit Anfang 2003 unterstützt zudem die nationale Koordinationsstelle Internet-Kriminalität (KOBIK) Bund und Kantone bei der Bekämpfung strafbarer Handlungen, die mit Hilfe des Internets begangen werden, wozu auch das Anbieten und Verbreiten von brutalen Computerspielen zu zählen sind.

Aus all diesen Gründen ist der Bundesrat überzeugt, dass auf Stufe Bund insbesondere die rechtlichen Mittel vorhanden sind, um gegen die Verbreitung von brutalen Computerspielen vorzugehen. Daneben bleibt es den Kantonen und Gemeinden unbenommen, mit anderen als mit strafrechtlichen Mitteln gegen die Verbreitung solcher Produkte vorzugehen. Denkbar sind z. B. gewerbepolizeiliche Massnahmen oder Informationskampagnen im Bereich Schule und Elternhaus.

## **Appell von Berner Psychiatrieprofessoren gegen Gewalt in den Medien vom 20. Mai 1994**

Tag für Tag werden wir durch Nachrichten und Bilder erschreckt, die besagen, dass Menschen – vielfach junge – immer mehr Gewalt anwenden, brutale Gewalt, um sich eine unmittelbare Befriedigung zu verschaffen: Geld, Sex, Rache oder blinde Lust an Zerstörung. Unkontrollierbare Impulse erleben kein Nachdenken, kein Zögern, keine Selbstprüfung. Sie handeln unter dem Einfluss von unbewussten Bildern und Schlagworten.

Mit grosser Sorge verfolgen wir als psychiatrische Fachleute und Lehrer diese Entwicklung, die sich ja auch in zahlreichen hilflosen Protesten aufgeschreckter Bürger spiegelt. Nicht nur vom Schicksal einzelner aus dem Gleichgewicht geratener Menschen, die wir zu behandeln haben, sind wir betroffen, sondern auch vom seelischen Wohl der ganzen Gemeinschaft.

Und hier stellt sich nun immer brennender die Frage, welchen Anteil an dieser Entwicklung die Flut von Bildern der Gewalt hat, die durch die Medien pausenlos auf uns niederprasselt. Obwohl direkte Zusammenhänge nicht leicht nachzuweisen sind und von interessierter Seite auch immer wieder geleugnet werden, gibt es doch wissenschaftliche Beweise genug, die die negative Wirkung solcher Bilder belegen. Verharmlosungen aller Art überzeugen uns deshalb als Fachleute in keiner Weise.

Auch unzählige Einzelerfahrungen mit kranken, verängstigten oder aggressiven Menschen bestätigen, was der gesunde Menschenverstand längst weiss und die moderne Reklametechnik massiv ausnutzt: Affektbeladene Bilder besitzen eine enorme suggestive Kraft. Sie bahnen unterschwellig das Verhalten. Gewalt- und Horrorbilder, die zum Vergnügen konsumiert und mit

Lustgefühlen gekoppelt werden, wecken keineswegs nur Angst und Abscheu, sondern können zu unbewussten Vor- und Leitbildern werden. Besonders gefährlich ist die pornographische Verkoppelung von Gewalt mit Lust und Sexualität, die heute in Videos und Fernsehen immer mehr überhand nimmt. Niemand ist gefeit gegen die Aktivierung von zerstörerischen Triebkräften, die letztlich in jedem Menschen schlummern.

Wer ständig mit Gewalt konfrontiert wird, sei es über die Medien oder gar in direkten, z. B. kriegerischen Aktionen, findet seelisch oft den Weg in einen friedlichen Alltag nicht mehr zurück. Unter besonderen Umständen können gespeicherte Horrorbilder plötzlich wieder aktionswirksam werden. Alles, was sie bahnt, erhöht deshalb die Wahrscheinlichkeit von Gewalttaten. Auch Bilder von Gewalt und Missbrauch, die unter dem Motto der «objektiven Information» angeblich nur zur Abschreckung dargestellt werden, stumpfen ab und machen Gewaltanwendung zur Banalität.

Was tun? Gesetzlich wieder viel strenger verbieten, strafen und zensurieren? Oder genügt es, breiter zu informieren und zu versuchen, das Verantwortungsgefühl jedes einzelnen aufzurütteln?

Obwohl wir kein Patentrezept anzubieten haben, wollen und können wir nicht länger schweigen. Wir appellieren eindringlich an alle, die es angeht – Politiker, Behörden, Eltern und Erzieher, vor allem aber an Medienschaffende, Produzenten und Konsumenten jedes Alters –, die folgenden Feststellungen zur Kenntnis zu nehmen:

1. Bilder aller Art haben eine enorme suggestive Kraft. Sie wecken untergründige Wünsche und Triebe.
2. Gewalt- und Horrorbilder können zu unbewussten Vor- und Leitbildern werden. Sie bahnen den Weg zur Anwendung von Gewalt.

3. Jedermann kann unter besonderen Bedingungen gewalttätig werden. Besonders gefährdet sind unreife und seelisch verletzte Menschen.
4. Darstellungen, die Gewalt mit Sexualität oder andern Lustgefühlen koppeln, reizen auf und beseitigen natürliche Hemmungen. Sie zerstören die Fähigkeit zu Zärtlichkeit, Liebe und menschlicher Anteilnahme.
5. Wer Darstellungen der Gewalt zum Vergnügen oder aus Gewinnsucht zeigt, verkauft, produziert oder konsumiert, der handelt verantwortungslos und verwerflich.

Prof. Dr. med. Wolfgang Böker

Prof. Dr. med. Luc Ciompi

Prof. Dr. med. Willi Felder

Prof. Dr. med. Edgar Heim

## Buchempfehlungen

**Alsaker, Françoise D.:** Quälgeister und ihre Opfer.

Mobbing unter Kindern – und wie man damit umgeht.

Psychologie Forschung, 2003, kartoniert. ISBN 3-456-83920-0

**DeGrandpre, Richard:** Die Ritalin-Gesellschaft.

ADS: Eine Generation wird krankgeschrieben.

2002. 253 Seiten, ISBN 3-407-85796-9

**Glogauer, Werner:** Die neuen Medien verändern die Kindheit.

Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videofilme,

Computer- und Videospiele, der Werbung und Musikvideo-Clips.

4. Aufl. 1998

**Glogauer, Werner:** Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen

durch Medien. Wirkungen gewalttätiger, sexueller, pornographi-

scher und satanischer Darstellungen. Nomos, 4. Aufl. 1994,

ISBN 3-7815-0611-8

**Glogauer, Werner:** Videofilm-Konsum der Kinder und Jugendlichen.

2. Aufl. 1989, ISBN 3-7890-3391-X

**Grossman, D.:** Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?

Ein Aufruf gegen Gewalt in Film, Fernsehen und Computerspielen,

Verlag Freies Geistesleben, 2002, ISBN 3-7725-2225-4

**Hänsel, Rudolf u. Renate (Hrsg.):** Da spiel ich nicht mit!

Auswirkungen von «Unterhaltungsgewalt» im Fernsehen, in

Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann.

Eine Handreichung für Eltern und Lehrer,

AUER-Verlag 2004. Best.-Nr.4268. ISBN: 3-403-04268-5

**Olweus, Dan:** Gewalt in der Schule

Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können,

Verlag Hans Huber, ISBN 3-456-83923-5

**Tschöpe Scheffler, Sigrid:** Fünf Säulen der Erziehung.

Wege zu einem entwicklungsfördernden Miteinander von

Erwachsenen und Kindern. Grünewald 2003, ISBN 3-7867-2469-5

## Broschüren



- 
- \_\_\_ Ex. der Broschüre «Mediengewalt», Fr. 7.–  
(für Schulklassen o.ä.n. Absprache zum Selbstkostenpreis)
  - \_\_\_ Ex. des Dossiers «Legalisierung der ‹aktiven Sterbehilfe›  
in der Schweiz?», Fr. 7.–
  - \_\_\_ Ex. des Dossiers «Keine Euthanasie!», Fr. 7.–

Adresse auf der Rückseite eintragen.

.....

Vorname/Name

Strasse/Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

**Bitte zurücksenden an**

Hippokratische Gesellschaft Schweiz, Postfach 2806, 8033 Zürich

Telefax: 043 261 30 15

# HIPPOKRATISCHE GESELLSCHAFT SCHWEIZ

## Wer sind wir?

Der Verein bezweckt, in Anlehnung an die «World Medical Association» und deren Deklarationen, das Wohl des Patienten im Sinne des hippokratischen Eides, unabhängig von Rasse, Farbe, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer und sonstiger Überzeugung, nationaler oder sozialer Herkunft, Eigentum, Geburt oder sonstigen Umständen an erste Stelle zu setzen. Dieses Ideal ist das alte ärztliche Ideal des hippokratischen Eides, welcher nach den Schrecknissen von Terrorregimen im Genfer Gelöbnis von 1948 vertieft ausformuliert wurde.



## Beitritts- und Bestellformular

- Ich möchte der «Hippokratischen Gesellschaft Schweiz» als Mitglied beitreten.

Vorname/Name

---

FMH-Titel

---

Strasse/Nr.

---

PLZ/Ort

---

Telefon Geschäft

Telefax Geschäft

---

Natel

E-Mail

---

Datum

---

Stempel und Unterschrift

## Bitte zurücksenden an

Hippokratische Gesellschaft Schweiz, Postfach 2806, 8033 Zürich

Telefax: 043 261 30 15

