



Pub. 09.06.08; 11:43

## Freispruch für Killergames

**Da dürfte die Game-Gemeinde aufatmen: Im wegweisenden Strafverfahren gegen den Verkauf von «Brutalo-Games» ist es zu einem Freispruch gekommen. Das Spiel «Stranglehold» sei nicht grausam, urteilten die Richter.**

Der Leiter einer Mediamarkt-Filiale in Muri BE muss nicht für den Verkauf des Computergames «Stranglehold» bluten. Das Spiel sei weder grausam, noch würden die gezeigten Bilder die Menschenwürde verletzen. Zwar sei «Stranglehold» ein sogenanntes «Killergame», aber nicht ein verbotenes, lautete die Argumentation des erstinstanzlichen Gerichts.

Die Strafverfolgung ins Rollen gebracht hatte SP-Grossrat Roland Naef. Seine Anzeige richtete sich nicht primär gegen den Geschäftsführer, sondern war grundsätzlicher Natur. Naef wollte mit seiner Anzeige beweisen, dass der massgebende Artikel 135 im Strafgesetzbuch seiner Ansicht nach zu wenig griffig ist.

Zum Prozess war es gekommen, weil ein Untersuchungsrichter ebenfalls der Meinung war, es liege eine Straftat vor. Der angeklagte Mediamarkt-Geschäftsführer hatte das entsprechende Strafmandat jedoch angefochten. Er habe das Spiel nach der Anklage selber angeschaut, hatte er während des Verfahrens gegenüber der Strafeinzelfrichterin Christine Schaer erklärt. Und er sei klar der Meinung, es verstosse nicht gegen das Gesetz. Vorher habe niemand das Spiel ausprobiert, denn Media Markt richte sich nach den Empfehlungen der Pan European Game Information (PEGI).

PEGI ist ein Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele, das die Spielkonsolenhersteller freiwillig eingeführt haben und in 16 europäischen Ländern zur Anwendung kommt.

### **«Zahnloser Papiertiger»**

Mit seiner Anklage zielte der Berner SP-Grossrat Roland Näf-Piera nicht in erster Linie auf den angeklagten Filialleiter. Er wollte damit die Gesetzgebung ausloten, insbesondere der im vorliegenden Fall anwendbare Artikel 135 des Strafgesetzbuchs. Der SP-Grossrat kritisierte, dass der Artikel bis jetzt nur ein «Papiertiger» sei, wie er in einer Mitteilung schrieb.

Der Artikel verbiete zwar die Darstellung, Herstellung, Einfuhr, Lagerung oder Anpreisung von Ton- und Bildaufnahmen grausamer Gewalttätigkeiten. Allerdings erschwerten komplizierte Formulierungen die Anwendung des Gesetzes.

Auch Näf hatte tendenziell eher mit einem Freispruch des Angeschuldigten gerechnet. Der Nachweis, dass die Gewaltdarstellungen in dem Spiel eindringlich seien, die elementare Würde verletzen und keinen schutzwürdigen kulturellen Wert hätten, sei schwer zu erbringen, meinte er im Vorfeld des Prozesses.

### **Training für den Amok?**

Ob und wie Gewaltdarstellungen in Filmen und Computerspielen insbesondere Jugendliche beeinflussen, wird seit Jahren kontrovers diskutiert. Polizei und Strafbehörden machen aus Datenschutzgründen keine Angaben zum Freizeitverhalten von Straftätern.

Bei diversen Straftaten gibt es laut Näf-Piera aber Hinweise, dass die Täter ihr Verhalten zuvor stundenlang am Bildschirm trainiert hätten. So etwa bei der Tötung eines Jugendlichen an der Fasnacht in Locarno oder dem Tötungsdelikt im vergangenen April in Muotathal.

Aus solchen Einzelfällen lasse sich in der Tat kein Beweis für die fatale Wirkung von gewalttätigen Computergames herleiten, räumt Näf ein. Zahlreiche Studien würden jedoch einen statistisch signifikanten Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt belegen.

### **Verbot von «Killerspielen»**

Im Berner Kantonsparlament konnte Näf-Piera bereits einen kleinen Erfolg verbuchen. Der Grosse Rat sagte deutlich Ja zu einer Standesinitiative, mit der sich der Kanton auf nationaler Ebene für ein Verbot von «Killerspielen» einsetzen soll.

Auch im Ausland werden in dieser Richtung Zeichen gesetzt. Die EU-Kommission ermahnte Ende April die Game-Branche zu mehr Selbstregulierung. Bis 2010 soll ein Verhaltenskodex für Einzelhändler mit Regeln für den Verkauf solcher Spiele an Minderjährige erarbeitet werden.

Der Deutsche Bundestag verschärfte Anfang Mai das Jugendschutzgesetz, um Jugendlichen den Zugang zu gewaltverherrlichenden Filmen und Spielen zu erschweren.

Computer- und Videospiele sowie Konsolen sind in der Schweiz beliebter denn je. 2007 war für die Branche mit einem Umsatz von 420 Millionen Franken ein Rekordjahr.

Quelle: SDA/ATS