

### Motion

0307 Näf, Muri (SP-JUSO)

Weitere Unterschriften: 19

Eingereicht am: 19.11.2007

#### **Standesinitiative zum Verbot von „Killerspielen“**

Gestützt auf Artikel 160 Absatz 1 der Bundesverfassung sowie Artikel 79 Absatz 1 b der Kantonsverfassung wird die Bundesversammlung ersucht, für das folgende Anliegen die Rechtsgrundlagen zu schaffen:

Verbot der Herstellung, des Anpreisens, der Einfuhr, des Verkaufs und der Weitergabe von Spielprogrammen, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.

#### Begründung:

Zwar lassen sich die Ursachen von Jugendgewalt nicht auf einzelne Faktoren reduzieren, aber Metaanalysen zeigen, dass in neueren Studien ein zunehmender empirischer Zusammenhang zwischen gewalttätigem Verhalten und dem Konsum von „Killerspielen“ ausgewiesen wird. Erklärt wird dies vor allem mit der realitätsnahen Grafik und den vielfältigen Möglichkeiten Gewalt anzuwenden. Durch den Einsatz von grausamen Waffen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen steigt der Erfolg. Bezeichnend ist, wie solche Spiele angepriesen werden. Oliver Beck, Manager vom Hersteller Midway, zum neusten, 35 Millionen Franken teuren Videospiele „STRANGLEHOLD“:

Das Spiel wartet mit einer Grafik auf, die es möglich macht, die Umgebung im Game komplett zu zerstören. Nahezu jedes Objekt auf dem Bildschirm lässt sich physikalisch korrekt zerschliessen. Wir nennen dies „Massive-Destructability-System“ (Berner Zeitung, 10.09.2007)

Nicht nur empirisch kann die negative Wirkung von Gewaltspielen gezeigt werden. Einzelereignisse wie in Littleton (USA), Erfurt (D), Tessin (D) und Tuusula (FIN) bestärken die Annahme, dass Gewaltspiele bei einzelnen Konsumenten zu schlimmster realer Gewalt beitragen. Aufschlussreich war im Juni 2007 der Prozess gegen die jugendlichen Täter von Tessin (D). Ein Verteidiger forderte in den Verhandlungen, der erhebliche Anteil von Videospiele und Horrorfilmen, die sein Mandant konsumiert habe, sei angemessen zu berücksichtigen (im Sinne von strafmildernden Umständen). Seine Forderung lässt sich auch mit Ergebnissen der neueren Hirnforschung rechtfertigen. Erfolg im Spiel durch grausame Gewalttätigkeiten wird begleitet von der Ausschüttung des „Glückshormons“ Dopamin, nach der Devise: „Je effizienter ich töte, desto schöner“. Entsprechende „Lernprozesse“ durch häufiges Spielen bilden sich physiologisch im Gehirn ab. Trotzdem können Hersteller und Verkäufer von „Killerspielen“ bisher nicht für die Folgen verantwortlich gemacht werden.

Eine Möglichkeit zur Umsetzung der Standesinitiative besteht in der Konkretisierung von Artikel 135 StGB. Dieser verbietet die Darstellung, Herstellung, Einfuhr, Lagerung, Anpreisung etc. von Ton- oder Bildaufnahmen grausamer Gewalttätigkeiten. Dieser Artikel kann in der heutigen Form offenbar nur sehr eingeschränkt gegen einschlägige Videospiele angewendet werden.

Faktisch wirkungslos ist die Altersbeschränkung durch Absprachen der Hersteller und Händler (PEGI). Umfragen zeigen, dass sich Jugendliche problemlos Videospiele mit dem Symbol +18 beschaffen können, denn der Verkauf bzw. die Weitergabe an Minderjährige kann bisher nicht strafrechtlich sanktioniert werden. Als Beispiel ist bemerkenswert, dass die in der Schweiz zugelassene Version des oben erwähnten Spiels in Deutschland in dieser Form nicht angeboten werden darf.

Auch wenn keine formale Notwendigkeit besteht, ist die vorliegende Motion prioritär zu behandeln. Ein rasches Handeln ist angezeigt, denn ein Verbot von „Killerspielen“ dürfte mittelfristig zu einem Rückgang von Jugendgewalt führen.

### **Antwort des Regierungsrats**

Ungeachtet der zahlreichen Studien im Zusammenhang mit Jugendgewalt, welche in letzter Zeit erstellt worden sind und letztlich heterogene Resultate zu Tage gefördert haben, erachtet der Regierungsrat die Bekämpfung derselben als vorrangige Aufgabe. Aus diesem Grund ist es angezeigt, alle möglichen Massnahmen im Zusammenhang mit der Eindämmung der Gewalt von und an jugendlichen Personen zu prüfen.

Mit Sicherheit ist die gestiegene Bereitschaft zur Anwendung von Gewalt auf sehr unterschiedliche Einflussfaktoren zurückzuführen. Schon alleine die täglichen Berichterstattungen über Kriege, Terror, Katastrophen und Ähnliches mehr bringen es mit sich, dass nicht nur Jugendliche, sondern die Gesellschaft als Ganzes vermehrt mit brutalen Gewaltdarstellungen konfrontiert wird.

Konkret geht es in der vorliegenden Motion um ein Verbot von so genannten „Killerspielen“. Auf welche Weise genau diese „Killerspiele“ das Verhalten von Jugendlichen in Bezug auf Gewaltanwendungen negativ beeinflussen, ist heute selbst unter Fachleuten umstritten. Allerdings muss aufgrund statistischer Erhebungen davon ausgegangen werden, dass die von Jugendlichen begangenen, schweren Gewaltexzesse in den vergangenen Jahren tatsächlich zugenommen haben. In verschiedenen Fällen wurden bei den mutmasslichen Tätern solche „Killerspiele“ sichergestellt.

Wie vom Motionär richtig dargelegt, sollten diese Entwicklungen vorab von Art. 135 StGB eingedämmt bzw. geschützt werden. Dieser Strafartikel ist als abstraktes Gefährdungsdelikt ausgestaltet. Unter Strafe gestellt wird dabei die Demonstration von grausamen Gewalttätigkeiten, das heisst auf die Zufügung von physischen oder psychischen Leiden ausgerichtete, brutale Einwirkungen auf den Körper von Menschen oder Tieren. Die Darstellung muss dabei eindringlich und realistisch sein sowie suggestiv wirken.

Das Problem bei Art. 135 StGB ist dessen Anwendung in der Praxis, insbesondere auch in Bezug auf „Killerspiele“. So fehlen weitgehend konkrete Urteile, ob die fraglichen Spiele an sich unter den Artikel fallen. Aus Sicht der Regierung ist zumindest nicht ausgeschlossen, dass gewisse solcher „Killerspiele“ mit Art. 135 StGB faktisch unter Strafe stehen würden. Den Entscheid darüber muss aber in jedem Einzelfall letztlich ein Gericht fällen.

Nicht unterschätzt werden darf, dass die praktische Umsetzung von Art. 135 StGB in Bezug auf „Killerspiele“ mit einem weit grösseren Aufwand verbunden ist, als dies beispielsweise im Bereich der verbotenen Pornografie der Fall ist. Einerseits lassen sich Computerspiele ebenso problemlos vom Internet herunterladen lassen wie verbotene

Pornografie. Andererseits ist aber die Visualisierung mit einem ungleich höheren Aufwand verbunden. Dies ist damit zu erklären, dass die meisten dieser Computerspiele verschiedene Spielebenen, sog. Levels, aufweisen. So ist es durchaus möglich, dass sich ein Spiel anfänglich noch als absolut harmlos darstellt, jedoch mit Erreichen höherer Levels, welche unter Umständen erst nach stunden- oder gar tagelangem Spielen zu erreichen sind, als Strafnorm verletzendes „Killerspiel“ entpuppt. Welche Massnahmen auch immer ergriffen werden zur Eindämmung von „Killerspielen“, ziehen diese unweigerlich auch personellen Konsequenzen nach sich. Zudem zeichnen sich für die Praxis heikle Abgrenzungskriterien ab, wann nun ein Spiel exzessive Gewalt zeigt.

Aus Sicht des Regierungsrates besteht nicht in erster Linie gesetzgeberischer Handlungsbedarf, sondern es wäre allenfalls zu prüfen, ob nicht administrativ-rechtliche Massnahmen tauglich sein könnten, um die Verbreitung von „Killerspielen“ einzudämmen. So wäre es beispielsweise möglich, dafür eine Art eidgenössische Zulassungsstelle zu schaffen.

Unter Abwägung der Argumente kommt der Regierungsrat zur Ansicht, dass die heute vorhandenen gesetzlichen Grundlagen ausreichen, gegen „Killerspiele“ wirksam vorzugehen. Das Problem liegt bei deren Umsetzung. Die Schaffung einer eidgenössischen Zulassungsstelle könnte eine wirksame Massnahme sein. Das Einleiten von Massnahmen der Strafverfolgungsbehörden in diesem Bereich ist sehr personalintensiv. Die stärkere Bekämpfung von „Killerspielen“ ist - abgesehen von einzelnen Aktionen - nur über die Verstärkung der personellen Ressourcen möglich.

**Antrag:** Ablehnung

**An den Grossen Rat**