

Motion „Killerspiele“, Grosser Rat März 08

Um was geht es?

Games, bei denen man mit Erschiessen, Kopfweghauen oder Schädeleinschlagen, Aufspiessen usw. Punkte gewinnen oder in ein höheres Level kommen kann. Es gibt jede Menge davon, das sind paar Beispiele (Motionär zeigt Hüllen von Killergames). Typisch sind die winzigen Etiketten mit Altersbeschränkungen 14, 16 oder 18. Diese Games kommen nicht aus meiner Sammlung, sondern sind von Schülern. Sie haben sie zum Teil schon mit 13 oder früher angefangen.

Was will ich mit der Standesinitiative?

1. Dass weniger Giele solche Games machen und vor allem weniger lang. Ganz weg bringen wir das nicht, genauso wenig wie Kinderpornografie.
2. Einen Artikel im StGB, der die Umsetzung erleichtert bzw. überhaupt möglich macht, und zwar mit verantwortbaren Kosten.

Drei Tatsachen rechtfertigen aus meiner Sicht eine Gesetzesänderung. Ich hoffe, dass Sie zum gleichen Schluss kommen:

1. Es gibt einen beängstigenden Zusammenhang zwischen Killerspielen und aggressivem Verhalten.
2. Art. 135 StGB langt nicht
3. Ein Verbot hat eine grosse Wirkung, auch wenn man den Zugang wegen dem Internet nie vollständig verhindern kann.

Also, zuerst zur Frage, ob solche Games zu realer Gewalt führen

Ich habe vor ein paar Wochen zum Teil sehr aggressive Mails von jungen Männern erhalten. Meistens mit der Aussage: „Ich mache schon lange Ballergames und ich werde bestimmt keinen umbringen.“ Es ist schon so, dass die meisten nicht zum Mörder werden. Aber zusammen mit persönlichen Problemen oder schlimme Erfahrungen in der Kindheit können sich Killerspiele fatal auswirken, wie eine Verstärkung. Oder anders gesagt: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Giel schneller zur Gewalt greift, wenn er solche Games macht, ist viel grösser.

Einige haben wahrscheinlich letzte Woche den Kassensturz gesehen und es wurde auch erwähnt, dass es noch mehr braucht, bis ein Gamer zum Gewalttäter wird. Aber es wird wahrscheinlicher, dass junge Männer zu Amokläufern werden oder zum Beispiel einen, der schon am Boden liegt, in den Kopf kicken (Stichwort Postgasse und Locarno) oder wie in Zürich Höngg im Januar mit dem Sturmgewehr auf einen jemanden schiessen. Was das für die betroffene Familie bedeutet, brauche ich nicht auszuführen.

Genügt Art. 135 StGB?

Dieser Artikel ist ein Zungenbrecher, ein Papiertiger und äusserst kompliziert in der Umsetzung. Es geht um Kriterien wie „ohne schutzwürdigen kulturellen oder wissenschaftlichen Wert“, „grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere“, „eindringliche Darstellung“ und „Verletzung elementarer Würde des Menschen in schwerer Weise“. Arme Richterinnen und Richter, die das alles beurteilen müssen!

Ein Bundesrat hat letzten Sommer behauptet, der Artikel genüge, es brauche nur eine Klage. Das habe ich letztes Jahr gemacht und es kommt am 3. Juni um 14 Uhr am Nachmittag hier in Bern zum ersten Prozess in Sachen Killergames in der Schweiz. Mir tut der Polizist Leid, der bei der Untersuchung wahrscheinlich manche Stunden solche Scheusslichkeiten anschauen musste. Nein, noch viel schlimmer, sehr realitätsnah massenweise Menschen totschiessen musste, um im Spiel weiter-

zukommen. Ich weiss, von was ich rede, ich habe es vor der Klage ausprobiert. Stellen wir uns jetzt vor, was es für die Polizei bedeutet, alle einschlägigen Games durchzuspielen. Der RR hat Recht, eine befriedigende Umsetzung ist ohne viel mehr Geld nicht möglich. Und genau wegen dem, liebe Kolleginnen und Kollegen, brauchen wir ein besseres, das heisst einfacheres Gesetz. Bei einer Änderung von Art. 135 StGB im Sinne des Motionstextes muss die Polizei nur noch schauen, ob man in einem Game mit grausamer Gewalt Erfolg hat. Das sieht man, ich habe es getestet, sehr schnell.

Encore une remarque pour les collègues de langue française: Dans la première version de mon intervention, la traduction n'était pas assez précise. Mon critère pour interdire un jeu vidéo, c'est le fait qu'on atteigne le succès en tuant quelqu'un. C'est à dire, le fait de gagner des points ou d'atteindre un niveau plus élevé.

„Ein Verbot bringt viel, obschon man die Games einfach herunterladen kann

Mit einem Verbot von Killerspielen ist es gleich wie bei Kinderpornografie: Man bringt es nie ganz weg, aber wenn der Zugang schwieriger und damit risikoreicher wird, nimmt der Konsum zeitlich ab. Und das ist entscheidend. Bei Untersuchungen über die Folgen vom Gamen zeigt sich immer wieder, dass eine Variable entscheidend ist: die Zeit, also wie lange zum Beispiel jeden Tag gespielt wird. Fatal ist, wenn Giele stundenlang, das virtuelle Killen trainieren.

Die Kantonspolizei Bern und das Inselspital betonen, dass die Verletzungen durch Jugendgewalt immer schwerer sind. Das ist wohl kein Zufall.

Noch etwas sehr Erfreuliches zeigt sich in Deutschland: Ein paar Games darf man in Deutschland nicht mehr bewerben oder ausstellen. Sie sind unter dem Ladentisch versteckt. Solche Games werden dann sehr schnell vom Markt genommen, weil man kein Geld mehr verdienen kann. Bei den hohen Investitionen (Stranglehold 35 Millionen) bedeutet das längerfristig, dass solche Games gar nicht mehr produziert werden. Und das ist doch unser Ziel.

Man könnte sich auch fragen, warum es überhaupt eine Standesinitiative braucht, es hat ja unterdessen Vorstösse auf nationaler Ebene. Erstens braucht es jetzt Druck, da kann der grosse Kanton Bern viel bewirken und zweitens finde ich die Vorstösse zu wenig überzeugend. Die Formulierungen sind unbestimmt und Kriterien, was unzulässig ist, unklar. Mit dem ist die Umsetzung in Frage gestellt, weil es schlicht zu teuer ist. Genauso wie schon heute.

Kolleginnen und Kollegen. Ich denke an das Leiden von Kindern, die wegen Kinderpornografie missbraucht werden. Und niemand fordert, dass Kinderpornografie nicht mehr verboten wird. Aber ich sehe in Bezug auf Schmerz und Leiden der Opfer keinen Unterschied zu einem Menschen, dem durch gewalttätige junge Männer das Gehirn eingedrückt wird.

Ich beantrage Namensaufruf.

Roland Näf, 8. April 08