

Motion

Näf-Piera, Muri (SP)

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 Videospiel „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 Videospielen 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 Art. 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.

November 2007