

Rubrik ‚Aus Politik und Gesellschaft‘

Interview mit dem ehemaligen Bayerischen Innenminister und jetzigen Ministerpräsidenten Dr. Günther Beckstein

zum Thema GewaltPrävention

(die Fragen stellte Herbert Metze, Vorstand Glückliche Familie e.V.)

1. **Thema Kindeswohl / Gewalt trainierende Computerspiele / neues Strafgesetz / Verschärfung des Jugendschutzgesetzes.** Seit Jahren werden die sog. ‚Killerspiele‘ auch in Deutschland hergestellt und vertrieben. Was veranlasst die Bayerische Regierung zum jetzigen Zeitpunkt, ein Verbot einzuführen ?
2. **Seit wann werden diesbezügliche Schritte auf Partei- bzw. Regierungsebene debattiert ?**

Die Bayerische Staatsregierung hat sich bereits mehrfach mit der Verbesserung des Jugendschutzes und insbesondere mit einem Verbot sogenannter Killerspiele befasst. Bereits nach der Amoktat in Bad Reichenhall 1999 startete die Staatsregierung eine entsprechende Bundesrats-Initiative zur Verbesserungen des Jugendschutzes. Die damalige Bundesregierung setzte die vom Bundesrat geforderten Änderungen allerdings nicht um. Bei der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2002 durch die damalige Bundesregierung forderte Bayern zusätzliche Verbesserungen und brachte einen Gesetzentwurf zur Änderung des Jugendschutzgesetzes in den Bundesrat ein. Der Änderungsentwurf wurde von der damaligen Bundestagsmehrheit aber nicht berücksichtigt.¹

Die **Koalitionsvereinbarung** aus dem Jahr **2005** greift das Verbot von Killerspielen ebenfalls auf. Darin wird festgelegt:

„Die Koalitionspartner verabreden, den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern. Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten.

Die Neuregelungen im Jugendschutz werden schnellstmöglich – und deutlich vor dem für März 2008 verabredeten Zeitpunkt – evaluiert, um notwendige Konsequenzen rechtzeitig ziehen zu können. Wir wollen hierzu unverzüglich in einen zielorientierten Dialog mit den Ländern eintreten. Folgende Eckpunkte sollen vorrangig erörtert werden:

- *Wirksamkeit des Konstrukts „Regulierte Selbstkontrolle“*
- *Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Spielen/ Alterskennzeichnung von Computerspielen*
- *Verlässliche Kontroll- und Sicherheitsstandards für Videoverleihautomaten*
- *Verbot von „Killerspielen“*

¹ wir merken an, auf welchem Weg sinnvolle Änderungen/Weiterentwicklungen blockiert werden können (Anm.d.Red.)

**Rubrik ‚Aus Politik und Gesellschaft‘
Interview mit Dr. Günther Beckstein
zum Thema GewaltPrävention**

Wir werden uns auf europäischer- bzw. internationaler Ebene für die Entwicklung/Einhaltung von Internet-Mindeststandards einsetzen...."

Der Ministerrat befasste sich in seiner Sitzung am 21. November 2006 mit der Amoktat eines ehemaligen Schülers in Emsdetten und beschloss, die bayerischen Initiativen zum Verbot von sog. Killerspielen erneut aufzugreifen. In seiner Sitzung am 9. Januar 2007 wurde der Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes gebilligt, der am 16. Februar 2007 in den Bundesrat eingebracht wurde (BR-Drs. 76/07).

- 1. Welche Faktoren waren für die beabsichtigte Einführung ausschlaggebend ?**
- 2. Was erhofft sich die bayerische Regierung von der Einführung des Strafgesetzes ?**

Wesentlicher Gegenstand dieser Bundesratsinitiative ist das Verbot von sog. virtuellen Killerspielen im **neuen § 131a StGB**. Es betrifft die Herstellung und Verbreitung von Spielprogrammen, die „**grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen.**“



(Wir danken Herby Meseritsch, Fotograf, Austria und der Fotoagentur PantherMedia, München für die Aufnahme)

**Rubrik ‚Aus Politik und Gesellschaft‘
Interview mit Dr. Günther Beckstein
zum Thema GewaltPrävention**

Die bestehenden Verbotsregelungen werden den Erfordernissen eines ausreichenden Schutzes vor menschenverachtenden virtuellen Gewaltspielen nicht hinreichend gerecht. **Die strafrechtliche Praxis zeigt, dass es bisher kaum zu Strafverfahren gekommen ist, obwohl der bestehende § 131 StGB grundsätzlich auch Spielprogramme erfasst.**²

Dies hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass dieser Tatbestand nicht ausreichend auf Spielprogramme ausgerichtet ist. Der Kern des Unrechts und die spezifische Gefährlichkeit von Killerspielen liegen nicht nur in der Schilderung von Gewalttätigkeiten (worauf § 131 StGB abzielt), sondern insbesondere in der Ausrichtung des Spiels auf die Begehung von (virtuellen) Gewalttätigkeiten grausamer oder sonst unmenschlicher Art.³

Das Verfahren der Alterskennzeichnung durch die **Obersten Landesjugendbehörden** bzw. die freiwillige Selbstkontrolle der Hersteller (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – **USK**) ist nicht in gleicher Weise wie ein strafbewehrtes Verbot geeignet, die entsprechenden Spiele vom Markt zu drängen.

Gleiches gilt für das Verfahren der Indizierung durch die **Bundesprüfstelle**, da die Indizierung kein umfassendes Verbreitungsverbot und erst recht kein Herstellungsverbot derartiger Medien zur Folge hat, sondern lediglich Beschränkungen bei der Abgabe bzw. dem Vertrieb.

Die Praxis zeigt, dass Einschränkungen der Verbreitungswege, insbesondere Altersbeschränkungen, oft ohne Aufwand umgangen werden. Die Indizierung erfolgt zudem erst, wenn die entsprechenden Produkte bereits auf dem Markt sind. Eine effektive Bekämpfung darf nicht nur an der Einschränkung der Verbreitungswege von virtuellen Gewaltspielen ansetzen, sondern muss bereits ein Herstellungsverbot umfassen.

3. Warum verging Ihrer Meinung nach diese lange Anlaufzeit, bis ein Verbot umgesetzt wurde ?

4. Wie engagieren Sie sich persönlich bei Gesetz und Einführung und aus welchem Grund ?

Mit dem Gesetzentwurf liegen die bayerischen Vorschläge für eine wirksame Bekämpfung von Killerspielen vor. Diese fanden auch bei Experten große Unterstützung. Sie wurden allerdings auch von verschiedenen Seiten, insbesondere von Vertretern der Spieleindustrie, heftig kritisiert.

Auf Initiative Bayerns wurde die Thematik mehrfach bei der Innenministerkonferenz sowie der Konferenz der B-Innenminister und –senatoren behandelt.

² diese Ausführungen sind für Psychologen keinesfalls nachvollziehbar, da die Gewaltverherrlichung - siehe beispielsweise die besprochenen Jugendbücher von Ravensburger - unverhohlen auftritt (Anm.d.Red.)

³ auch hier scheint die Beeinflussung / Suggestion / Verhaltensprägung dieser Spiele auf Heranwachsende keine Bedeutung zu besitzen oder nicht erkannt zu werden (Anm.d.Red.)

**Rubrik ‚Aus Politik und Gesellschaft‘
Interview mit Dr. Günther Beckstein
zum Thema GewaltPrävention**

Innenminister Dr. Beckstein hat beispielsweise bei der Tagung der EU-Justiz- und Innenminister im Januar 2007 in Dresden dazu aufgefordert, ein strafbewehrtes Verbot der Herstellung und Verbreitung von Killerspielen in Deutschland rasch umzusetzen.

Er betonte unter anderem: „Wir können nicht tatenlos zusehen und mit dem Ausdruck des Bedauerns zur Tagesordnung übergehen, wenn immer wieder Jugendliche und junge Erwachsene nach dem Konsum von Killerspielen schwerste Gewalttaten begehen. Der Vorschlag Bayerns für ein strafbewehrtes Killerspiel-Verbot liegt bereits auf dem Tisch.“ (siehe auch PM Nr. 14/2007 des StMI vom 16. Januar 2007).

- 5. Mit welchen Mitteln werden die Gewalteinflüsse aus dem Internet (z.B. herunter geladene Computerspiele) verhindert ?**
- 6. Mit einem Verbot ist es oft nicht getan. Wie sollen nach Ihrer Meinung die Masse von Jugendlichen von der Gefährlichkeit der ‚Killerspiele‘ überzeugt werden, um davon abzulassen ?**
- 7. Gewalt in Medien. Wie wird die Regierung die Wirtschaft (z.B. Fernsehsender) überzeugen, gewalttätig beeinflussende Inhalte in Bezug auf Kinder und Jugendliche zu unterlassen ?**

Die Wahrung des Jugendschutzes im Internet findet in der Bundesrepublik Deutschland durch verschiedene staatliche Stellen und Einrichtungen statt. Auf Bundesebene sind das zum Beispiel die **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)** und die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**, auf Landesebene die jeweiligen **Obersten Landesjugendbehörden (OLJB)**. Unterstützt werden KJM und OLJB unter anderem durch „jugendschutz.net“, das jugendschutzrelevante Angebote im Internet (sog. Telemedien) auf die **Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen überprüft**.⁴

Auch die **Bayerische Polizei** engagiert sich in diesem Bereich unter anderem

- mit vielfältigen allgemeine Präventionsbemühungen,
- durch die konsequente Verfolgung von Straftaten und Ordnungswidrigkeiten und
- mit anlassunabhängigen Fahndungsmaßnahmen in Datennetzen durch die sogenannte „Netzwerkfahndung“ des Bayerischen Landeskriminalamtes (daneben verschiedene weitere polizeiliche Zentralstellen beim Bundeskriminalamt und in anderen Bundesländern).

Trotz der vielfältigen staatlichen Bemühungen sind die **weltweit vernetzten Internetangebote** insbesondere aufgrund der international unterschiedlichen einschlägigen rechtlichen Vorschriften **kaum zu kontrollieren**.

⁴ dass gerade in den Medien – auch in öffentlich rechtlichen - der Gedanke des Jugendschutzes an vielen Stellen nicht begriffen wird und es an Verantwortungsbewusstsein mangelt, beweist beispielsweise der Kinderkanal mit Sendungen, die sogar Erwachsene schockieren ! (Anm.d.Red.)

**Rubrik ‚Aus Politik und Gesellschaft‘
Interview mit Dr. Günther Beckstein
zum Thema GewaltPrävention**

Beispielsweise sind strafverfolgende Maßnahmen oder Sperrungen von Servern im Ausland in der Regel nicht durchsetzbar. Darüber hinaus können ohne Altersüberprüfung zum Beispiel Computerspiele aller Art und spezielle Software zur Erhöhung der Gewaltdarstellungen – sogenannte „Blood-Patches“ heruntergeladen werden. Auch die Teilnahme an Online-Spielen ist in vielen Fällen nicht an gewisse Altersgrenzen gebunden.

Durch das geplante bundesweite Herstellungs- und Verbreitungsverbot gewalt-verherrlichender Spielprogramme sind dennoch auch Auswirkungen auf das einschlägige Medien-Angebot zu erwarten, da zumindest für die Bundesrepublik Deutschland wichtige wirtschaftliche Anreize für die Hersteller zur Entwicklung derartiger Programme angesichts der hohen Produktionskosten wegfallen würden. Nur ein geringer Anteil der gewaltverherrlichenden Computerspiele sind reine Onlinespiele.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie der Eltern und Lehrer gezielt zu verbessern. Insbesondere gilt es, ressortübergreifend über die Möglichkeiten und Gefahren der vielfältigen Medien aufzuklären und für eine verantwortungsvolle Nutzung nachhaltig zu sensibilisieren.

8. Qualitätssiegel. Wir arbeiten gemeinsam mit Fachexperten an einem besonderen Qualitätssiegel (Zielgruppen Kinder und Jugendliche), das Produkte bzw. Produktionen nach strengen Fachkriterien auf Gewaltinhalte und auf ‚sachliche Richtigkeit‘ prüft und den Verzicht auf Gewalt (= Gewaltlosigkeit) zertifiziert. Würden Sie dieses Qualitätssiegel unterstützen und fördern, wenn ja in welcher Form ?

Medien als kinder- und jugendgerecht auszuzeichnen kann beispielsweise Eltern eine wichtige Hilfestellung bei der Medienauswahl und –nutzung geben und ist daher grundsätzlich zu begrüßen. Wesentlich für ein „Qualitätssiegel“ ist, dass es von einem unabhängigen Gremium durch nachvollziehbare Kriterien vergeben und entsprechend anerkannt wird. Insoweit sind zum geplanten „Qualitätssiegel“ des Glückliche Familie e.V. noch weitere Informationen – beispielsweise ein detailliertes Konzept – einzuholen, die zur Entscheidung über das weitere Vorgehen unter Einbindung der zuständigen Ressorts geprüft werden müssen.

Dr. Günther Beckstein

ehemaliger Bayerischer Innenminister
amtierender Bayerischer Ministerpräsident