

Zeitschrift: Schweizer Soldat : die führende Militärzeitschrift der Schweiz
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 85 (2010)
Heft: 5

Artikel: Killerspiele (fast) verboten
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-715964>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 15.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Killerspiele (fast) verboten

Am 17. März 2010 hiess der Ständerat mit 27 zu 1 Stimme eine Motion von Nationalrat Norbert Hochreutener gut, die für Kinder und Jugendliche Killerspiele verbietet. Killerspiele sind interaktive elektronische Spielprogramme, bei denen das virtuelle Töten von Menschen oder anderen Wesen zum Spielerfolg beiträgt.

Ständerat Hermann Bürgi, der Präsident der Rechtskommission, rief in Erinnerung, dass der Nationalrat die Motion Hochreutener angenommen hatte. Und er stellte fest, dass das Traktandum «sehr kontrovers» beurteilt werde, gerade auch von der jungen Generation.

Schranken setzen

Bürgi warf die Frage auf: «Besteht Handlungsbedarf?» Er verwahrte sich gegen die Vorwürfe an die ältere Generation: «Ich bin erstaunt zu hören, dass der Konsum von Gewaltdarstellungen völlig unproblematisch sei. Es wird gesagt, die älteren Damen und Herren wüssten halt nicht damit umzugehen, deshalb seien sie dagegen. Aber es ist nicht eine Frage des Alters!»

Die Frage sei vielmehr, ob die Gesellschaft gewisse Formen von Gewaltdarstellungen einfach so zur Kenntnis nehmen wolle – oder ob es nicht eine Aufgabe der Gesellschaft und damit des Staates sei, Gewaltdarstellungen Schranken zu setzen: «Ich bin der Meinung, ja.»

Wie umsetzen?

Bürgi nahm auch Stellung zur Motion von Nationalrätin Evi Allemann, die ein generelles Verbot von Killerspielen verlangt: Hier habe die Kommission des Ständerates Vorbehalte angebracht – in dem Sinne, dass ein allgemeines Verbot der Spiele doch sehr problematisch erscheine.

Es komme hinzu, dass ein generelles Verbot unter dem Gesichtspunkt der Umsetzbarkeit grosse Fragen offen lasse, so im Zusammenhang mit dem Internet. Anerkennend sei zur Kenntnis zu nehmen, dass



In der virtuellen Welt der Killerspiele wird Gewaltanwendung offen praktiziert.

Archivbilder



Der maskierte Gegner im Fadenkreuz.




Begleittext: «Duke kam, sah und ging.»

die Branche selber gehandelt habe, so mit dem *Code of Conduct*, mit Verhaltensregeln zum Jugendschutz.

Für die Motionen Hochreutener und Allemann trat die Genfer Ständerätin Géraldine Savary ein: «Ich habe auch Kinder zu Hause. Die normalen Fernsehprogramme sind doch etwas anderes als die ex-

trem gewaltverherrlichenden Killerspiele, zu denen auch Acht- bis Zwölfjährige Zugang haben.»

Bundesrätin Widmer-Schlumpf sprach sich gegen die Motionen aus. Der Ständerat nahm den Vorstoss Hochreutener jedoch wuchtig an und hiess auch die Motion Allemann mit 19 zu 12 Stimmen gut. fo. 

Wilhelm Busch

Der Innerrhoder Ständerat Ivo Bischofberger empfahl die Motionen Hochreutener und Allemann zur Annahme.

Dem Parlament rief er Wilhelm Busch in Erinnerung: «Sollen die Jungen sich ordentlich bewegen, müssen wir Erwachsenen ein Beispiel geben.»

Junge protestieren

Mit aller Kraft setzten sich die Jungparteien gegen das Verbot ein.

Wörtlich: «Es ist nicht Aufgabe einer Generation, die Mühe hat, der Entwicklung der Technologie zu folgen, das Freizeitverhalten unserer Generation moralisch zu be- oder verurteilen.»

Virtuelle Welt

Die jurassische Ständerätin Anne Seydoux-Christe mahnte ihren Sohn, der am Computer sass: «Matthieu, was spielst du da?»

Matthieu: «Aber Maman, ich weiss, was ich spiele. Das ist die virtuelle Welt. Also komme mir bitte nicht damit!»