



# Regierungsrat des Kantons Basel-Stadt

An den Grossen Rat

08.5238.02

ED/P085238

Basel, 8. September 2010

Regierungsratsbeschluss  
vom 7. September 2010

## Anzug Remo Gallacchi und Konsorten betreffend Jugendgewalt: Lebensraum Freizeit

Der Grosse Rat hat an seiner Sitzung vom 19. November 2008 den nachstehenden Anzug Remo Gallacchi und Konsorten dem Regierungsrat zum Bericht überwiesen:

„Ein wichtiger Bestandteil unserer Gesellschaft ist das soziale Verhalten gegenüber den Mitmenschen. Das Verhalten ist teilweise bedenklich. Der Respekt gegenüber Erwachsenen und auch gegenüber den Behörden (Schule, Polizei, etc) nimmt stetig ab. Ein entscheidender Faktor ist das Freizeitverhalten der Jugendlichen. Dieses wird stark von Medien und elektronischen Spielen aller Art geprägt. Computerspiele vermitteln keine konstruktiven Formen der Auseinandersetzung und des Auslebens von Konkurrenz. Einen mehrheitlich positiven Einfluss auf das soziale Verhalten haben Sport, Aktivitäten im Freien, musikalische Betätigung und das Vereinsleben. Die Vereine vermitteln soziales Verhalten, Verantwortung tragen und vieles mehr. Es gibt viele Gründe, warum Jugendliche sich nicht auf diese Weise ihre Freizeit gestalten. Wichtige Gründe sind u.a:

- Oft sind diese Angebote aus finanziellen Gründen nicht tragbar.
- Kinder aus Migrationsfamilien dürfen sich nicht einem Verein anschliessen oder werden von den Eltern abgemeldet, wenn sie ein gewisses Alter erreichen.

Damit mehr Jugendliche in den oben erwähnten Bereichen vermehrt und leichter Zugang erhalten, bitten die Anzugsteller die Regierung zu den folgenden Punkte und Fragen Stellung zu nehmen und zu berichten:

1. Es ist zu prüfen, ob ein finanzieller Beitrag in Form eines Freizeitgutschein oder Ähnliches, angeboten werden kann, wenn sich Jugendliche in einem Verein betätigen. (Krankenkassen geben einen Beitrag, wenn ihre Mitglieder Mitglied eines Sportzentrums sind und sich regelmässig in diesem betätigen: Gesundheitsvorsorge).
2. Es gibt viele Freizeitangebote, mehrheitlich von privaten Vereinen. Viele Freizeitangebote werden auch von der Regierung kommuniziert und unterstützt. In wie weit ist es möglich, dass die Regierung bei der Information ihrer Freizeitangebote die privaten Angebote mit einbeziehen kann.
3. Teilweise sind Inhalte von Computerspielen sehr bedenklich für Jugendliche. Wie steht die Regierung zur Schaffung einer Fachstelle, die u.a. Computerspiele betreffend Altersgerechtigkeit und Alterslimite überprüft und auch diese verbindlich festsetzt? Könnte diese auch für Eltern als Kompetenzstelle genutzt werden, um das Gefahrenpotenzial ihrer Kinder abzuklären? Wäre es möglich, eine Liste der gefährlichen Computerspiele im Internet zu veröffentlichen, damit die Eltern nachsehen können, ob ein Spiel für ihr Kind geeignet ist oder nicht?

Remo Gallacchi, Stephan Gassmann, Lukas Engelberger, Gabriele Stutz-Kilcher, Stephan Ebner,

Helen Schai-Zigerlig, Rolf von Aarburg, Oswald Inglin, Pius Marrer, Marcel Rünzi, André Weissen“

Wir berichten zu diesem Anzug wie folgt:

## **1. Einleitende Bemerkungen**

Die Anzugstellenden gehen bei ihren Forderungen von zwei Prämissen aus:

1. Dass der Medienkonsum der Jugendlichen der entscheidende Grund für Gewaltausübungen ist.
2. Dass eine Mitgliedschaft in Vereinen die Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen senken würde.

Der Regierungsrat nimmt zu diesen beiden Prämissen wie folgt Stellung:

### **1.1 Medienkonsum der Jugendlichen**

In öffentlichen oder in politischen Diskussionen wird oft eine Verbindung zwischen Gewaltausübungen durch Jugendliche und dem Konsum von gewaltverherrlichenden Computerspielen hergestellt. Wissenschaftliche Untersuchungen konnten einen solchen direkten Zusammenhang allerdings nicht bestätigen. Gewaltausübungen durch Jugendliche sind auch nicht auf eine einzige Ursache zurückzuführen, sie sind das Ergebnis eines Zusammenspiels verschiedenster Einflussfaktoren auf verschiedenen Ebenen. Um zu erklären, warum Jugendliche mit Gewalt reagieren, berücksichtigt die Gewaltforschung deshalb eine Reihe von individuellen und sozialen Faktoren. Zu diesen Faktoren gehört sicherlich auch der Medienkonsum eines Jugendlichen.

Um feststellen zu können, was der Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Gewalt bei Jugendlichen ist, gab das Bundesamt für Sozialversicherungen einen Expertenbericht in Auftrag, der seit Mai 2009 vorliegt. Dieser kommt zum Schluss, dass «eine generelle Gefährdung Heranwachsender durch den Konsum von Gewaltdarstellungen in Neuen Medien aus wissenschaftlicher Sicht als kaum existent angesehen werden muss». Die Studie zeigte, dass der Medienkonsum eines Jugendlichen nur dann einen negativen Einfluss hat, wenn bereits aufgrund anderer Faktoren ein Gefährdungspotenzial besteht. In seinem Bericht «Jugend und Gewalt. Wirksame Prävention in den Bereichen Familie, Schule, Sozialraum und Medien», der im Mai 2009 erschien und der in Erfüllung dreier Postulate verfasst wurde, betont der Bundesrat gerade deshalb die grosse Bedeutung eines wirkungsvollen Kinder- und Jugendmedienschutzes. Dieser umfasst laut Bundesrat einerseits die Regulierung der Verbreitung und Nutzung von Medieninhalten und andererseits die Information und Schulung von Kindern und Jugendlichen sowie ihrer Bezugspersonen. Was die Regulierung der Verbreitung von Medieninhalten betrifft, lehnt der Bundesrat eine nationale Gesetzgebung ab und fordert die Kantone auf, eigene Sanktionsmassnahmen gegen Händler vorzusehen. Hier hat der Kanton Basel-Stadt mit dem neuen Film- und Trägermediengesetz eine gesetzliche Grundlage geschaffen. Bezüglich der Verbesserung der Information strebt der Bundesrat ein nationales Vorgehen in Zusammenarbeit mit den Medienbranchen an. Kinder, Jugendliche und ihre erwachsenen Bezugspersonen sollen leicht verständliche und leicht zugängliche Informationen über Alterseinstufung und Inhaltskennzeichnung von elektronischen

Medien erhalten. Im Juni 2010 hat der Bundesrat ein Programmkonzept zur Verbesserung der Angebote im Bereich Medieninformation und Medienkompetenz vorgestellt. Dieses wurde gemeinsam mit den Vertretern der Branchenverbände für Film (Video, DVD), Computerspiele, Telekommunikation und der von Microsoft unterstützten Initiative security4kids erarbeitet. Der Fokus des Programms liegt auf der Sensibilisierung und Förderung von Medienkompetenzen von Kindern, Jugendlichen, Eltern und erwachsenen Bezugspersonen. Dies soll mittels dreier Projektvorhaben erreicht werden: Durch die Bündelung und Zusammenstellung von Informationen, durch eine Verbesserung von Schulungsangeboten und durch die nationale Sensibilisierungskampagne «Tag der Medienkompetenz». Gleichzeitig soll das Programm den geeigneten Rahmen bieten, um die Umsetzung von Selbstregulierungsmassnahmen durch die Branche sowie deren gesetzlicher Flankierung auf Ebene der Kantone zu verfolgen (siehe auch Antwort zu Frage 3.).

## **1.2 Freizeitverhalten der Jugendlichen**

Es ist sicher richtig, dass das Vereinsleben soziales Verhalten und Verantwortung fördert. Doch das Freizeitverhalten vieler Jugendlicher hat sich in den letzten Jahren grundsätzlich verändert und es gilt, präventive Massnahmen der Lebensrealität der Jugendlichen anzupassen. Viele Kinder und Jugendliche möchten heute nicht mehr Mitglieder von Vereinen sein, sich klassischen Jugendverbänden anschliessen oder strukturierte Angebote nutzen. Sie bevorzugen stattdessen offene und unverbindliche Angebote. Auch diese Angebote leisten einen wertvollen Beitrag zur Sozialisation von Kindern und Jugendlichen.

## **2. Beantwortung der einzelnen Fragen**

*1. Es ist zu prüfen, ob ein finanzieller Beitrag in Form eines Freizeitgutscheins oder Ähnliches, angeboten werden kann, wenn sich Jugendliche in einem Verein betätigen.*

Gutscheine haben sich mittlerweile in verschiedenen Bereichen öffentlicher Sozialleistungen etabliert. Dazu gehört etwa die Versorgung mit Lebensmitteln, das Bildungssystem (Bildungs- und Betreuungsgutscheine) oder das Gesundheitswesen. Darüber hinaus lassen sich auch in anderen Bereichen Gutscheine finden, etwa im Kultur- und Freizeitangebot.

In der Schweiz gibt es die Form von Freizeitgutscheinen, wie sie den Anzugstellenden vorschweben, praktisch nicht. Vor allem wegen des grossen administrativen Aufwands sind Gutscheinsysteme immer auch mit hohen Kosten verbunden. Damit sich ein solches System lohnt, sollte die Nachfrage nach den Gutscheinen entsprechend gross sein. Gerade bei den Freizeitgutscheinen scheint aber die Nachfrage unter den Jugendlichen eher gering. Erfahrungen mit Freizeitgutscheinen hat das Ökozentrum Langenbruck. Es bietet zusammen mit Benevol Baselland Freizeitgutscheine für Jugendliche an. Das Projekt nennt sich «Jugend aktiv» und erlaubt es Jugendlichen, sich in verschiedenen Institutionen wie etwa Kinderkrippen oder Altersheimen ehrenamtlich zu engagieren. Dafür erhalten die Jugendlichen Punkte, die sie in Freizeitgutscheine eintauschen können. Die Nachfrage nach den Freizeitgutscheinen ist allerdings sehr klein.

Der Kanton Basel-Stadt kennt mit der Freizeitkarte Colour Key schon länger eine gute Alternative, um Jugendlichen den Zugang zu Freizeitangeboten finanziell zu erleichtern. Jugend-

liche und junge Erwachsene zwischen 15 und 25 Jahren zahlen für die Karte CHF 30 pro Jahr und können eine grosse Zahl an Freizeitangeboten vergünstigt nutzen, etwa Kurse in Klettern, Kampfkunst, Tanzen oder Musik. Angeboten wird der Colour Key durch die Basler Freizeitaktion (BFA), getragen wird er unter anderem durch die Gesellschaft für das Gute und Gemeinnützige Basel (GGG), Migros-Kulturprozent, Roche, IWB, Sympany und UBS. Der Kanton Basel-Stadt unterstützt die BFA darin, den Colour Key unter den Jugendlichen, die 15 Jahre alt sind und somit den Colour Key nutzen können, bekannt zu machen. Hierzu schreibt der Kanton Basel-Stadt alle 15-jährigen Jugendlichen an und informiert sie darüber, dass sie im Sinne eines Willkommensgeschenks die Jahresmitgliedschaft gratis erhalten können.

*2. Es gibt viele Freizeitangebote, mehrheitlich von privaten Vereinen. Viele Freizeitangebote werden auch von der Regierung kommuniziert und unterstützt. In wie weit ist es möglich, dass die Regierung bei der Information ihrer Freizeitangebote die privaten Angebote mit einbeziehen kann.*

Im Kanton Basel-Stadt ist das Freizeitangebot für Kinder und Jugendliche gross. Die meisten Angebote werden durch private Vereine angeboten. Über die Angebote wird auf verschiedenen Wegen informiert. Dazu gehören:

- Der Sportkalender, der das Sportamt herausgibt und ihn unter anderem an die Basler Schülerinnen und Schüler verteilt, bietet neben einer Übersicht über die eigenen Sportkurse auch ausgewählte Angebote von externen Anbietern.
- Mit dem Pilotprojekt Connect Café besteht seit Herbst 2008 eine Anlaufstelle für Jugendliche, wo sie sich über die wichtigsten Anbieter, Projekte und Organisationen informieren können. Die Anlaufstelle befindet sich im Unternehmen Mitte, dort können Jugendliche Informationen sammeln oder Fragen stellen. Daneben wird im Rahmen des Projekts auch eine Website betrieben, die aktuelle Freizeitaktivitäten für Jugendliche auflistet.
- Eine Übersicht über alle Adressen im Kanton Basel-Stadt und im Kanton Basel-Landschaft, die für die Jugendlichen wichtig sind, gibt das Handbuch Julex. Julex erschien erstmals 1995 und erscheint im August 2010 in vollständig überarbeiteter Version. Dem Thema Freizeit ist im Handbuch ein ganzes Kapitel gewidmet, dort finden Jugendliche viele Angebote in der Region, die nicht viel Eintritt kosten oder das Budget der Jugendlichen nicht stark belasten. Julex wird den Jugendlichen im Kanton Basel-Stadt kostenlos abgegeben.

Im September 2009 wurden im Auftrag des Regierungsrates 881 Jugendliche in 52 Klassen zu ihren Bedürfnissen und den Freizeitangeboten des Kantons schriftlich befragt. Diese Jugendbefragung zeigte, dass trotz der Bemühungen des Kantons Basel-Stadt in den letzten Jahren, die Freizeitangebote im Kanton unter den Jugendlichen besser bekannt zu machen, diese leider noch immer nicht bekannt genug sind. Als Reaktion wird das Erziehungsdepartement in den nächsten Monaten neue Wege suchen, wie die Jugendlichen besser erreicht werden können.

*3. Teilweise sind Inhalte von Computerspielen sehr bedenklich für Jugendliche. Wie steht die Regierung zur Schaffung einer Fachstelle, die u.a. Computerspiele betreffend Altersgerech-*

*tigkeit und Alterslimite überprüft und auch diese verbindlich festsetzt? Könnte diese auch für Eltern als Kompetenzstelle genutzt werden, um das Gefahrenpotenzial ihrer Kinder abzuklären? Wäre es möglich, eine Liste der gefährlichen Computerspiele im Internet zu veröffentlichen, damit die Eltern nachsehen können, ob ein Spiel für ihr Kind geeignet ist oder nicht?*

Mit dem neuen Film- und Trägermediengesetz, das der Kanton Basel-Stadt und der Kanton Basel-Landschaft gemeinsam erarbeitet haben, werden Altersbeschränkungen auch für Medien wie Videofilme, DVDs, Konsolen- oder Videospiele eingeführt. Das bisherige Filmgesetz regelte bloss den Zutritt ins Kino. Damit will die neue Gesetzesvorlage den Kinder- und Jugendschutz auch im Bereich der elektronischen Trägermedien (darunter fallen auch Computerspiele) gesetzlich verankern und so dem heutigen Medienkonsum der Kinder und Jugendlichen anpassen. Erreicht wird dies, indem Personen, die elektronische Trägermedien handeln, für die Einhaltung der Altersbeschränkungen verantwortlich sind und dies ihrer Kundschaft auch kommunizieren müssen. Das neue Gesetz verpflichtet den Handel, die Altersbegrenzungen auf den Produkten klar zu deklarieren und bei ihren Kunden auch durchzusetzen. Gravierende Auswüchse beim Vertrieb an Jugendliche werden mit Busse bestraft.

Die Einhaltung der Altersbeschränkungen wird durch eine Medienkommission kontrolliert. Die Medienkommission übernimmt dabei für Computerspiele das europaweite System PEGI (Pan-European Game Information) zur Vergabe von Altersempfehlungen. PEGI besteht aus Symbolen, die auf der Vorder- und Rückseite einer Computerspiel-Verpackung aufgedruckt sind und zwischen den Altersgruppen 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren unterscheiden. Sie geben einen verlässlichen Hinweis darauf, ob das Spiel nach Gesichtspunkten des Jugendschutzes für eine Altersgruppe geeignet ist. Die Altersempfehlungen stellen so für die Konsumenten (insbesondere die Eltern) eine Hilfe bei der Entscheidung dar, ob sie ein Computerspiel kaufen sollten. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der Europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung des Jugendschutzes.

In der Schweiz sind aber auch die Händler um eine freiwillige Selbstkontrolle bemüht. Die Hersteller von Computerspielen und der Handel haben sich freiwillig einem «Code of Conduct» unterstellt. Dieser aktive Jugendschutz stellt Alterskontrollen an den Kassen sicher und sieht Werbeeinschränkungen vor. Ausserdem verpflichtet er den Händler dazu, nur Spiele zu verkaufen, die durch das PEGI-Rating gekennzeichnet sind. Nach heutigem Kenntnisstand hat sich lediglich ein sehr kleiner Teil der Hersteller, Händler und Verkaufsstellen dieser Branchenregelung nicht angeschlossen. Mit dem neuen Film- und Trägermediengesetz hat der Kanton Basel-Stadt aber eine Gesetzesgrundlage für Sanktionsmassnahmen für jene Fälle geschaffen, die den Selbstregulierungsmassnahmen zuwider handeln. Der Grosse Rat des Kantons Basel-Stadt stimmte an seiner Sitzung vom 9. Juni 2010 dem Gesetzesentwurf zu.

Aufgrund dieser Entwicklungen sieht der Regierungsrat keine Notwendigkeit einer Fachstelle im Kanton Basel-Stadt, die Computerspiele überprüft und Altersbeschränkungen festsetzt.

### 3. Antrag

Auf Grund dieses Berichts beantragen wir Ihnen, den Anzug Remo Gallacchi und Konsorten betreffend Jugendgewalt: Lebensraum Freizeit als erledigt abzuschreiben.

Im Namen des Regierungsrates des Kantons Basel-Stadt



Dr. Guy Morin  
Präsident



Barbara Schüpbach-Guggenbühl  
Staatsschreiberin