

## „*Neue Medien, Neue Freiheiten, Neue Probleme*“

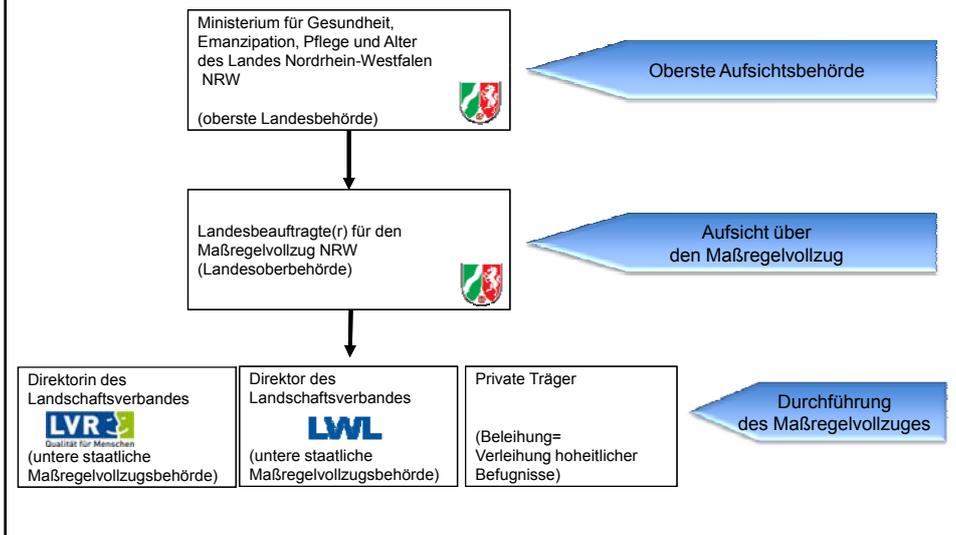
*Die Notwendigkeit etwas Unmögliches zu Regeln.*

**Über Mediennutzung und Medienregelung im LWL Maßregelvollzug**

Woldemar Lange  
LWL-Maßregelvollzugsabteilung Westfalen

Michael Rüpp  
LWL-Zentrum für Forensische Psychiatrie Lippstadt

## Zuständigkeiten im Maßregelvollzug NRW



**LWL** Für die Menschen. Für Westfalen Lippe.

## Maßregelvollzug im LWL

6 LWL-Kliniken für Forensische Psychiatrie:  
Dortmund, Herne, Lippstadt, Marsberg, Stemwede, Rheine

LWL-Maßregelvollzugsabteilung Westfalen:  
Münster

**LWL** Für die Menschen. Für Westfalen Lippe.

## Ausgangssituation

- (ursprünglich) 5 LWL-MRV Kliniken, heute 6 Kliniken (bis 2020 - 8 Kliniken)
- Sehr heterogene „Regelungslandschaft“
- Probleme bei LWL-internen Verlegungen (insbesondere in Kliniken mit restriktiverem Regelungsbestand)
- 4 Kliniken für Unterbringung nach § 63 StGB mit
  - ähnlichen Sicherheitsstandards und
  - ähnlichem Patientenklintel
- Zentrales Regelungsargument : **Sicherheit**

6 LWL-Kliniken für Forensische Psychiatrie:  
Dortmund, Herne, Lippstadt, Marsberg, Stemwede, Rheine

LWL-Maßregelvollzugsabteilung Westfalen:  
Münster

## Entstehungsgeschichte

04 / 2008	Beschluss Betriebsleitungen LWL-MRV-Kliniken: einheitliche Regelung
10 / 2008	▶ 1. LWL -Medienregelung
05 / 2009	in einer LWL- Maßregelvollzugsklinik wird ein „Web-Stick“ entdeckt
07 / 2009	gemeinsame Dienstbesprechung Landesbeauftragter für den Maßregelvollzug: keine patienteneigenen PC in gesicherten Bereichen
06 / 2010	LWL-interner Workshop „Medienregelung“
07 / 2010	▶ 2. (aktualisierte) LWL-Medienregelung
07 / 2012	LWL-interner Workshop „Medienregelung“
04 / 2013	▶ 3. (aktualisierte) LWL-Medienregelung

## Rechtliche Rahmenbedingungen

- § 7 Abs. 3 S. 1 MRVG NRW:  
Die Patientinnen und Patienten können während ihres Aufenthaltes Gegenstände erwerben und einbringen.
- Aber Einschränkung in § 7 Abs. 3 S. 2 MRVG NRW:  
Soweit die Therapie, das geordnete Zusammenleben oder die Sicherheit es erfordern, können die Einbringung oder Benutzung von Gegenständen ausgeschlossen oder untersagt werden.
- Umfangreiche Rechtsprechung zu
  - Gefährlichkeit von Gegenständen und
  - Bestandsschutz

## Regelungskonzept

- Rasanter technischer Fortschritt:  
immer neue Gerätetypen mit sich ständig ändernden  
Ausstattungsmerkmalen
- Offene Formulierungen mit folgenden Merkmalen:
  - Orientierung an erlaubten bzw. verbotenen Fähigkeiten /  
Schnittstellen
  - keine technischen Details und Gerätebezeichnungen
  - aber Klammerzusätze mit Beispielen zum besseren  
Verständnis des Gemeinten
  - viele Begründungen zur Herstellung größtmöglicher  
Transparenz
- Rahmenregelung mit Spielraum für  
Ausführungsbestimmungen

## Überblick über die Regelungen im Einzelnen

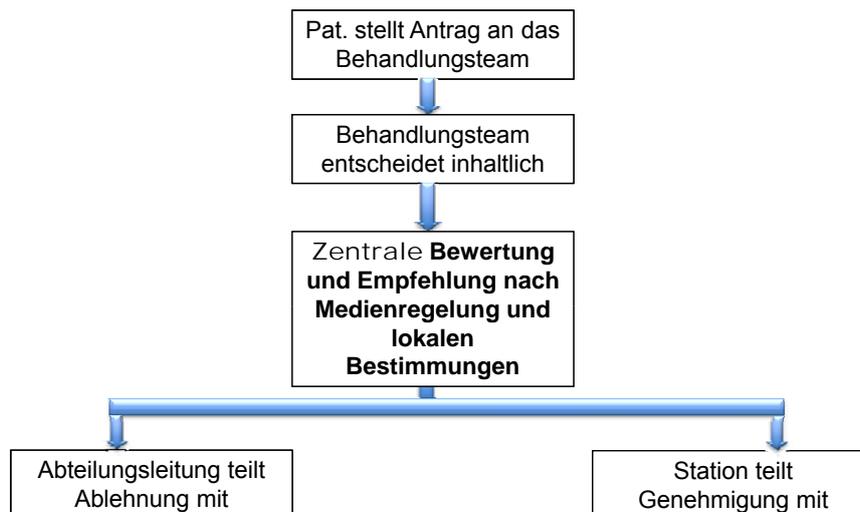


### Allgemeine Regelungen, die für alle Geräte gelten

Geräte / Medien müssen vor der Anschaffung beantragt werden.

Eine Genehmigung für die Beschaffung verliert nach 6 Monaten ihre Gültigkeit, wenn nicht von ihr Gebrauch gemacht wurde.

### Beispiel Antragsverfahren LWL – Zentrum für Forensische Psychiatrie Lippstadt

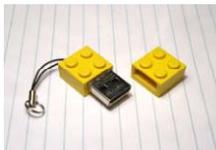


## Allgemeine Regelungen, die für alle Geräte gelten

### KEIN:

- Internetzugang
- Netzwerkfähigkeit
- Digitales Fernsehen
- Massenspeicher
- Schnittstellen für Massenspeicher
- Aufnahmegeräte (Bild und Ton)
- Begrenzung der Anzahl von Datenträgern
- Verschlüsselungshard- und -software sowie Shredder
- Geräte zur Herstellung von Fälschungen

## RISIKEN / MÖGLICHKEITEN USB Sticks



[www.asmetec.de](http://www.asmetec.de)

## RISIKEN / MÖGLICHKEITEN USB Sticks



## Technische Instandhaltung

- nur auf Antrag
- durch von der Einrichtung autorisierte Fachwerkstatt.
- Keine Funktionserweiterung

### **Spezielle Gerätetypen**

- Patienteneigene PCs
- Spielkonsolen
- Fernsehen
- andere Geräte der Unterhaltungselektronik

### **Patienteneigene Computer/PC Grundsätze**

- PC sind Gegenstände mit gesteigerter Gefährlichkeit  
(BVerfG Beschl. v. 31.03.03 – 2 BvR 1848/02, NJW 2003, 2447)
- Keine Neuanschaffung von patienteneigenen PC
- Bestandsschutz mit regelmäßigen qualifizierten Überprüfungen
- Ausreichende Anzahl von Stations-PC
- Ausnahmen sind möglich (z.B. Fernstudium)  
aber ohne Internetzugang  
Antrag mit genauen Details zu Hard- u. Software

### Lösung – Klinik PCs

Die Klinik stellt den Pat. PCs pro Station zur Verfügung.  
Diese werden durch spezielle Sicherungsboxen gesichert.



### Lösung – Klinik PCs



## Spielkonsolen

- Einbringen nur mit Erlaubnis der Klinik zulässig
- Keine (Neuanschaffungen) privater Spielkonsolen
- Klinik stellt Spielkonsolen in öffentlichen Räumen

## Spielkonsolen



## Spielkonsolen

### MÖGLICHKEITEN:

Internetzugang über

- W-LAN
- USB Stick

USB Schnittstellen

Speichermedium

Festplatte

MOD Chip

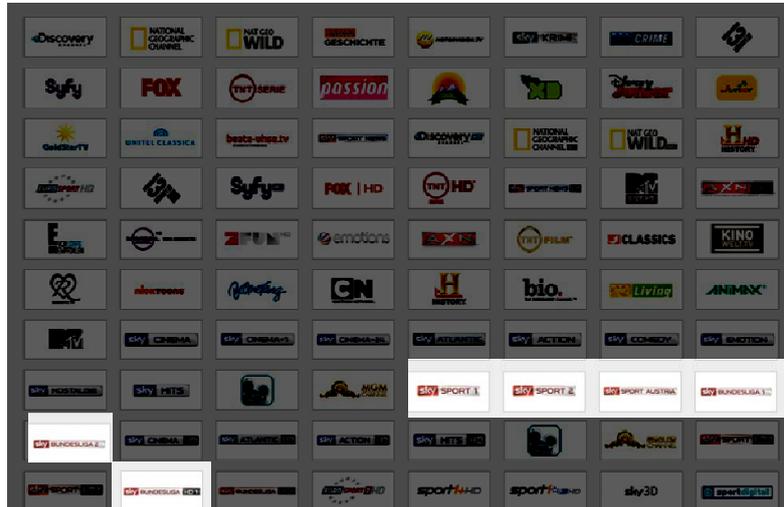
## Fernsehempfang

- Klinik regelt, ob klinikeigene oder patienteneigene TV
- Regelungen und Begrenzungen des Fernsehempfangs:  
individuell und patientenbezogen
- Kein digitales Kabel- oder Satelliten-TV
- Digitales terrestrisches Fernsehen je nach Programmangebot
- Größenbegrenzung patienteneigene TV:  
26“ bzw. 51 cm Bildschirmdiagonale



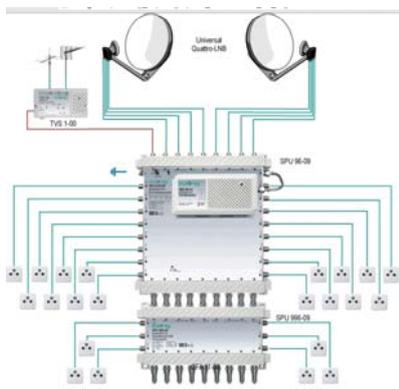
## Fernsehempfang

- Problem Digitales TV ( Beispiel SKY )



## Fernsehempfang

- LÖSUNG EICKELBORN



Umwandlung des Satelliten Signal über eine Filteranlage und Einspeisung in die vorhandene Kabelnetzinfrastruktur

Ausfilterung unerwünschter Programme

Dadurch mehr Freiheit bei der Anschaffung von Endgeräten.

### **Andere Geräte der Unterhaltungselektronik**

- Nur als unbedenklich eingestufte Funkkopfhörer
- Keine Mobiltelefone / Smartphones
- Nutzung von Mobiltelefonen nur außerhalb geschlossener Klinikbereiche, wenn keine Beeinträchtigung von Therapiezielen
- Keine mobilen bildgebenden Geräte

### **(Wieder-) Beschreibbare Medien**

- Sicherheitskritisch
- Einbringung nur mit Erlaubnis der Klinik (insbesondere zur Datensicherung)

### (Wieder-) Beschreibbare Medien

- Beispiel gebrannte CD

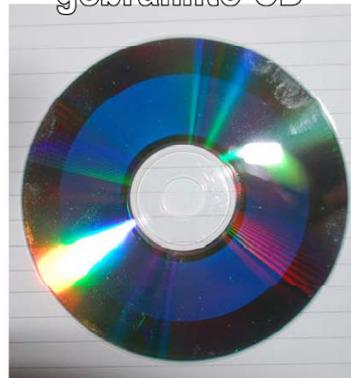


### (Wieder-) Beschreibbare Medien

original CD



gebrannte CD



### **Medien (Software/Spiele/Filme)**

Das Einbringen und Herstellen von Medien, welche die Sicherheit und Ordnung der Einrichtung und das geordnete Zusammenleben gefährden sowie als antitherapeutisch anzusehen sind, ist verboten.

Es wird detailliert aufgezählt, was konkret darunter zu verstehen ist.

Weiterhin gilt:

- Nur original verpackte, über den Handel bezogene Medien
- Deutsche FSK / USK Einstufung bis FSK 16
- Tausch, Verleih und Weitergabe an Andere können eingeschränkt oder von Erlaubnis abhängig gemacht werden.

### Medien (Spiele/Filme)

Dies sind insbesondere

- Unsittliche ,
- sexistische,
- verrohend wirkende,
- die Menschenwürde verletzende,
- zu Gewalttätigkeit,
- Verbrechen oder
- Rassenhass anreizende Medien,

- Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder

- Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird,

- Medien, die ausländerfeindliche, rechtsextreme, antisemitische Inhalte zum Gegenstand haben oder

- sich gegen sonstige Personengruppen richten, die in der Bundesrepublik Deutschland eine Minderheit darstellen,

- Medien, die die totalitäre NS-Ideologie aufwerten, rehabilitieren oder verharmlosen,

- Medien, die zum Drogenkonsum anreizen oder diesen verharmlosen,

- Medien, die Suchtmittelmissbrauch verherrlichen bzw. befürworten sowie

- Medien, die selbsterstörerisches Verhalten propagieren.

- Medien die anderweitige, religiös oder politisch geartete, extreme Ansichten bzw. Ideologien in Verbindung mit einer diesen zu Grunde liegenden Gewaltverherrlichung vertreten oder deren Ziele als erstrebenswert herausstellen.

## Medien (Spiele/Filme)

### USK 16 Erklärung

16- bis 17-Jährige verfügen bereits über vielfältige und systematische mediale Erfahrungen, über Kenntnisse der Medienproduktion und verkraften länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden. Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay. Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.

## Medien (Spiele/Filme)

### USK 16 Erklärung

16- bis 17-Jährige verfügen bereits über vielfältige und systematische mediale Erfahrungen, über Kenntnisse der Medienproduktion und **verkraften länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden.** Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. **Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar.** Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay. **Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.**

## USK / PEGI

bis Juli 2009 [\[Bearbeiten\]](#)

- **3+** – empfohlen ab 3 Jahren
- **4+** – empfohlen ab 4 Jahren (Anpassung in Portugal)
- **6+** – empfohlen ab 6 Jahren (Anpassung in Portugal)
- **7+** – empfohlen ab 7 Jahren
- **11+** – empfohlen ab 11 Jahren (Anpassung in Finnland)
- **12+** – empfohlen ab 12 Jahren
- **15+** – empfohlen ab 15 Jahren (Anpassung in Finnland)
- **16+** – empfohlen ab 16 Jahren
- **18+** – empfohlen ab 18 Jahren

Juli 2009 – Juni 2010 [\[Bearbeiten\]](#)

- **3** – empfohlen ab 3 Jahren
- **4** – empfohlen ab 4 Jahren (statt PEGI 3 in Portugal)
- **6** – empfohlen ab 6 Jahren (statt PEGI 7 in Portugal)
- **7** – empfohlen ab 7 Jahren
- **12** – empfohlen ab 12 Jahren
- **16** – empfohlen ab 16 Jahren
- **18** – empfohlen ab 18 Jahren

seit Juni 2010 [\[Bearbeiten\]](#)

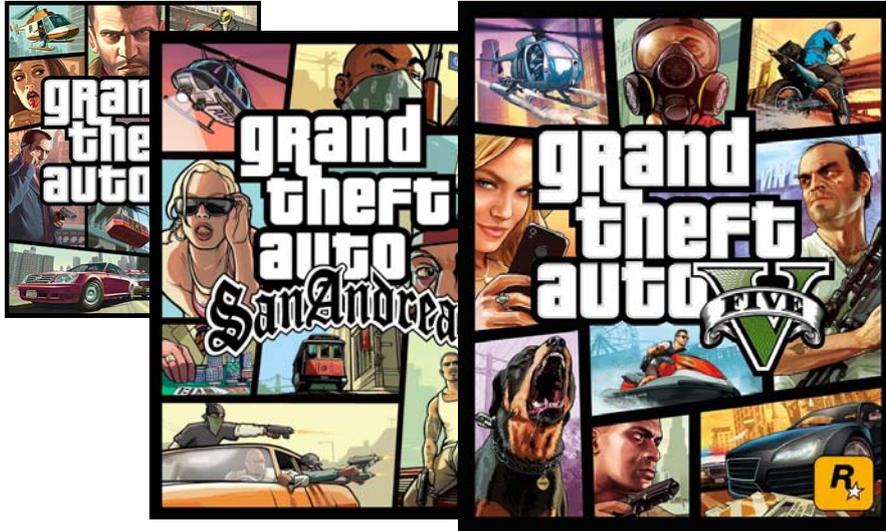
- **3** – empfohlen ab 3 Jahren
- **4** – empfohlen ab 4 Jahren (statt PEGI 3 in Portugal)
- **6** – empfohlen ab 6 Jahren (statt PEGI 7 in Portugal)
- **7** – empfohlen ab 7 Jahren
- **12** – empfohlen ab 12 Jahren
- **16** – empfohlen ab 16 Jahren
- **18** – empfohlen ab 18 Jahren

## USK / PEGI

Die USK-Freigaben lauten:

Etikett (bis 2003)	Altes Etikett (2003–2009)	Neues Etikett (ab 2009)	Text auf dem Etikett seit Juni 2009	Aktuelle Kennzeichnung (§ 14 Abs. 2 JuSchG)
			USK ab 0 freigegeben	Freigegeben ohne Altersbeschränkung
			USK ab 6 freigegeben	Freigegeben ab sechs Jahren
			USK ab 12 freigegeben	Freigegeben ab zwölf Jahren
			USK ab 16 freigegeben	Freigegeben ab sechzehn Jahren
			USK ab 18	Keine Jugendfreigabe

### Medien (Spiele/Filme) - BEISPIEL



### Medien (Spiele/Filme)

#### Beispiel 1.

Amoklauf im Krankenhaus.

Livemitschnitt eines vermutlich Minderjährigen.

Quelle:  
YouTube



**Medien (Spiele/Filme)**

**Beispiel 2**

**Amoklauf auf der Straße**

**Livemitschnitt eines Unbekannten**

**Quelle:  
YouTube**



**Medien (Spiele/Filme)**

**Beispiel 3**

**Amoklauf? / Mord am Strand**

**Livemitschnitt eines Unbekannten**

**Quelle:  
YouTube**



### Medien (Spiele/Filme)

NUR USK Einstufung keine sichere Grundlage

Einspielen von Patches

Umstellen der USK Freigabe

Hot Coffee Cup (Nacktpatch)



### Geltungsbereich

- Genehmigungen gelten nur in der Klinik, die diese erteilt hat.
- Bei Verlegungen Prüfung im Einzelfall, ob Genehmigung aufrecht erhalten bleiben darf.

**LWL** Für die Menschen. Für Westfalen Lippe.

**6 LWL-Kliniken für Forensische Psychiatrie:**  
 Dortmund, Herne, Lippstadt, Marsberg, Stewede, Rheine

**LWL-Maßregelvollzugsabteilung Westfalen:**  
 Münster

**LWL** Für die Menschen. Für Westfalen Lippe.

### Aktuelle Probleme / Ausblick / Visionen

- Know-how-Vermittlung und –transfer
  - Kliniken / Träger / Land / Rechtsanwälte / Gerichte
- Sichere Stationscomputer
- Aktuelles Projekt NRW Medienregelung /
  - Medienkompetenz / Internetzugang / Patientennetzwerk

### Aktuelle Probleme / Ausblick / Visionen

- Vision Patientennetzwerk.
- Personifizierter Zugang
- Berechtigung nach Behandlungsstand
- Jede Software läuft zentral (Thin Client / Terminalserver)
- Zentrale Kontrolle / Protokollierung / Überprüfung
- Überprüfung durch Spezialsoftware
- Kein Schnittstellenmißbrauch möglich

### Aktuelle Probleme / Ausblick / Visionen

- Vision Patient
- Personifizierte
- Berechtigung
- Jede Software
- Zentrale Kont
- Überprüfung (
- Kein Schnittst



terminalserver)  
prüfung

Vielen Dank  
für  
Ihre Aufmerksamkeit!

**Kontakt**

woldemar.lange@lwl.org  
0251 – 591 5938

michael.ruepp@wkp-lwl.org  
02945 – 981 2056

[www.lwl.org](http://www.lwl.org)  
[www.lwl-massregelvollzug.de](http://www.lwl-massregelvollzug.de)