



USK ZIEHT POSITIVE BILANZ:

Die Alterskennzeichnung von Spielprogrammen

Seit dem 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) in Kraft. Neben der Neuordnung der Zuständigkeiten von Bund und Ländern für die unterschiedlichen Verbreitungsformen medialer Inhalte sieht das Gesetz als eine wesentliche Neuerung gegenüber dem bis dahin gültigen Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) vor, dass nun auch mit Spielen programmierte Bildträger einer Freigabe durch die Obersten Landesjugendbehörden bedürfen, wenn sie Kindern oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Lediglich Programme zu Informations-, Instruktions- und Lehrzwecken sind von der Pflicht zur Alterskennzeichnung ausgenommen; sie dürfen durch die Anbieter selbst mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden. Das JuSchG lässt es zu, dass die Altersfreigabe und -kennzeichnung in Zusammenarbeit mit einer Selbstkontrolle erfolgt. Daher haben die Länder auf der Grundlage einer Vereinbarung mit dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) das Verfahren so geregelt, dass die Prüfung der Inhalte unter Mitwirkung der Obersten Landesjugendbehörden durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle

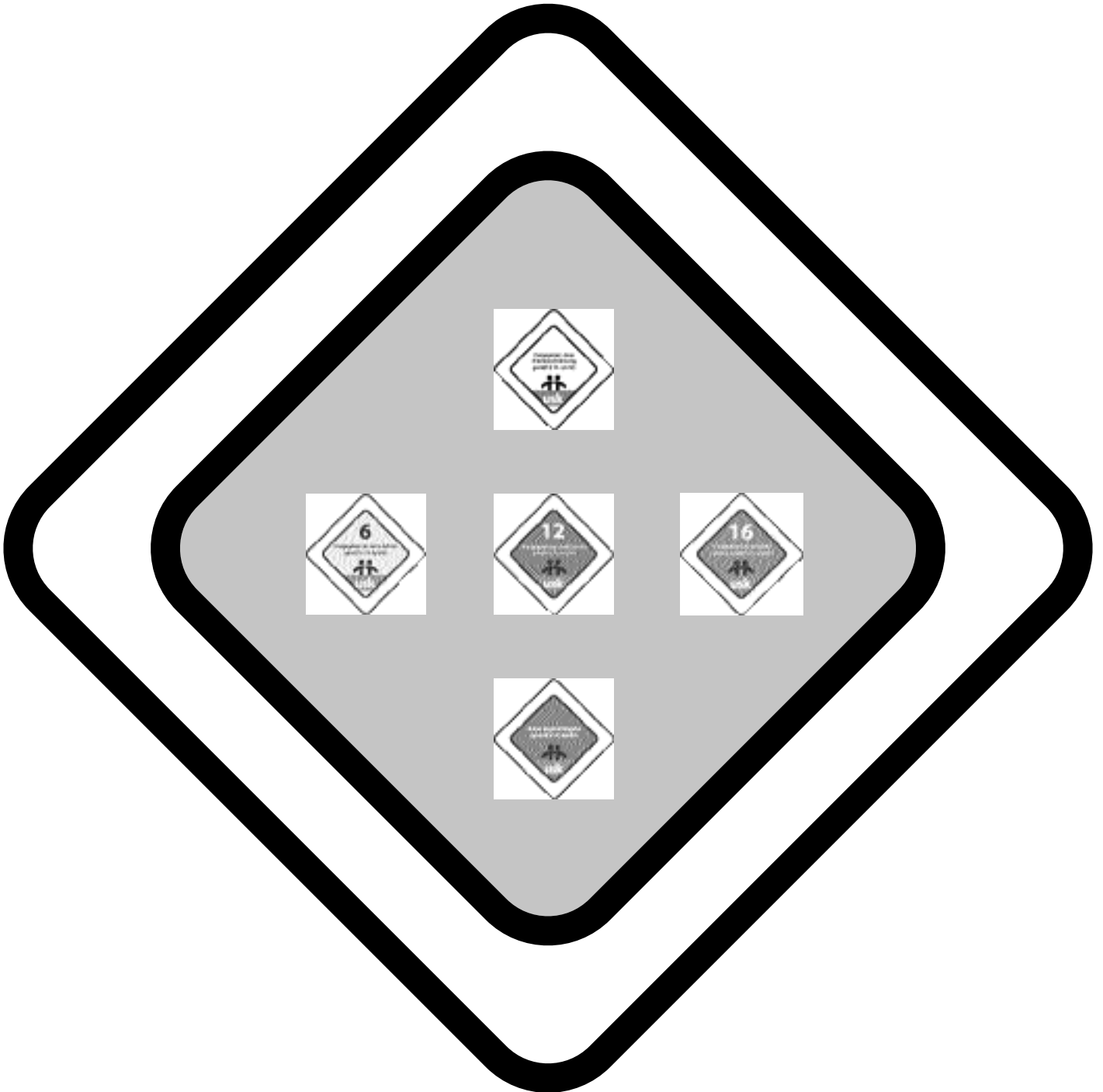
(USK) erfolgt. Diese Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle prüft bereits seit zehn Jahren Computerspiele und verfügt daher über das notwendige fachliche und organisatorische Know-how. Bis zum Inkrafttreten des JuSchG hatten die Prüfvoten der USK einen empfehlenden Charakter für den Handel.

Um nun ein verbindliches, dem Gesetz entsprechendes Verfahren der Prüfung und Kennzeichnung zu entwickeln, orientierten sich die an den Verhandlungen Beteiligten an zwei Überlegungen: Einerseits sollten die guten Erfahrungen, die mit der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) in den letzten Jahren gemacht wurden, auch für die Altersfreigabe von Computerspielen nutzbar gemacht werden. Andererseits sollten auch die ebenfalls guten Erfahrungen der USK Eingang in die neuen Prozesse finden. Im Ergebnis wurden Verfahrensgrundsätze und eine Prüfordnung vereinbart, die beiden Gesichtspunkten Rechnung tragen. Aufbauend auf der bereits bei der USK vorgefundenen Organisationsstruktur wurde der begleitende Beirat um noch nicht repräsentierte Gruppen wie z. B. die Kirchen erweitert und damit auf breitere gesellschaftliche Akzeptanz hin ausgerichtet. Die be-

reits aktiven Gutachter der USK wurden übernommen, die Gesamtzahl wurde durch die Benennung weiterer Gutachter durch die Länder aufgestockt. Schließlich stellte man über die Entsendung eines Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden in die USK sicher, dass die Ergebnisse der Prüfprozesse unter Beteiligung der Länder entstehen und diese unmittelbar und reibungslos in Freigabebescheide der Obersten Landesjugendbehörden umgesetzt werden können.

Diese neue Struktur der Selbstkontrolle – mit veränderten Aufgaben und teilweise neuen Akteuren – bedurfte und bedarf einer genauen Betrachtung der Praxistauglichkeit. Daher wurde nicht nur der Prozess der Errichtung der Selbstkontrolle nach dem JuSchG, sondern auch die Praxis in den ersten beiden Jahren von Seiten der Obersten Landesjugendbehörden eng begleitet. Ziel dieses „Monitoring“ war und ist es, die Abläufe zu optimieren und strukturelle Probleme, Fehlentwicklungen oder mögliche Konflikte frühzeitig zu erkennen, um rechtzeitig gegensteuern zu können.

Nach zwei Jahren Praxiserfahrung lässt sich – ohne einer später erforderlichen Evaluation vorgreifen zu wollen – eine erste positive Bilanz ziehen.

**Farben:**

Freigegeben
 ohne Alterskennzeichnung – weiß
 ab 6 Jahren – gelb
 ab 12 Jahren – grün
 ab 16 Jahren – blau
 Keine Jugendfreigabe – rot



Marktdaten

Nach einer Pressemeldung des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) sind die Computerspiele ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor. Allein mit Spielen wurde in Deutschland im Jahr 2003 über 1 Mrd. Euro umgesetzt. Das entspricht – im Vergleich zum Jahr 2002 – einer Steigerung um 8,1%. Hinzu kommen noch fast 4 Mrd. Euro für die notwendige Hardware, d. h. Spielkonsolen und PC. Das macht Deutschland nach Großbritannien zum zweitstärksten Spielemarkt in Europa (www.vud.de).

In der oben genannten Pressemeldung wird weiterhin ergänzend auf zwei Aspekte hingewiesen, die den Markt der Computerspiele zusätzlich beflügeln könnten: Onlinespiele und Handygames. Deutschland ist mit 1,5 Mio. Onlinespielern der größte europäische Markt. Der enorme Anstieg der Onlinespiele lässt sich auf den rasanten Ausbau der Breitbandzugänge – in Deutschland hat sich die Anzahl dieser Internetzugänge innerhalb eines Jahres verdoppelt – und auf eine Verbesserung der Spieltechnologie zurückführen. Das Marktforschungsunternehmen Frost & Sullivan prognostiziert dem Weltmarkt für mobile Spiele ein Wachstum von ca. 800 Mio. US-Dollar im Jahr 2002 auf ca. 7 Mrd. US-Dollar im Jahr 2006; dies entspricht einem Wachstum von 775%!

Generell lässt sich zum Spielemarkt festhalten, dass im Gegensatz zum allgemeinen wirtschaftlichen Trend hier deutliche Zuwächse zu verzeichnen sind. Anlässlich der Games Convention im Jahr 2004 legte der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland die Halbjahreszahlen vor. Im ersten Halbjahr 2004 wurden demnach insgesamt 22,1 Mio. Spiele für die unterschiedlichen Geräte verkauft, während es im ersten Halbjahr 2003 noch 19,9 Mio. Spiele waren (+ 11%). Diese Zunahme schlägt sich auch in den Umsatzzahlen nieder. Im ersten Halbjahr 2004 konnte diese Branche gegenüber dem ersten Halbjahr 2003 einen Zuwachs von etwa 7,5% erreichen (477 Mio. Euro gegenüber 444 Mio. Euro). Auffällig ist dabei insbesondere der enorme Zuwachs im Edutainmentbereich, in dem im ersten Halbjahr ein Plus von 34% gegenüber dem Vorjahr erzielt werden konnte (76,6 Mio. Euro gegenüber 57,2 Mio. Euro).

Diese Daten zeigen, dass es sich bei dem Markt für Computer- und Konsolenspiele um einen wachsenden Markt handelt. Betrachtet man die Ergebnisse der Forschung zur Nutzung von Computerspielen bzw. zur Freizeitgestaltung (z. B. die Studie *Jugend und Medien* des medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest 2004), so zeigt sich, dass es vor allem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sind, die Computerspiele nutzen. Damit sind die Wachstumszahlen dieses Marktes als Synonym für steigende Anforderungen an den Kinder- und Jugendschutz zu sehen.

Prüfvolumen

In den zwei Jahren seit dem Inkrafttreten des JuSchG wurden insgesamt 4.428 Bildträger mit Spielprogrammen geprüft. Dies bedeutet jedoch nicht, dass in diesem Zeitraum 4.428 neue Spiele auf dem Markt erschienen sind, sondern in dieser Zahl sind z. B. auch die Beilagen zu Spielezeitschriften enthalten, die Umsetzungen von Spielen für andere Spielplattformen (z. B. vom PC zur Xbox) usw. Mehr als die Hälfte dieser vorgelegten Spielprogramme war über den PC abspielbar (2.357 bzw. 53,2%). An zweiter Stelle stehen die Programme für die Playstation 1 + 2 (872 bzw. 19,7%), vor den Produkten für die Xbox (453 bzw. 10,3%) und dem Gamecube (205 bzw. 4,6%). Insgesamt 541 Produkte (12,2%) wurden für sonstige Hardware (z. B. Gameboy) zur Prüfung und Kennzeichnung vorgelegt.

In Bezug auf die erteilten Altersfreigaben zeigt sich, dass über zwei Drittel aller gekennzeichneten Produkte auf die unteren Alterskategorien entfallen. So wurden 1.953 Produkte (44,2%) mit „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ gekennzeichnet, 627 (14,3%) mit „Freigegeben ab 6 Jahren“ und 880 Produkte (20,0%) mit „Freigegeben ab 12 Jahren“. Eine Kennzeichnung mit „Freigegeben ab 16 Jahren“ erhielten 759 Bildträger (17,2%), mit „Keine Jugendfreigabe“ wurden 152 Produkte gekennzeichnet (3,4%). In insgesamt 41 Fällen (0,9%) wurde eine Kennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden verweigert, da hier die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als erfüllt angesehen wurden. Bei den verbleibenden Spielen (16) handelt es sich um Info- und Lernprogramme.

Da die Gesamtzahl aller Prüfungen auch diejenigen umfasst, die in vereinfachten Verfahren durchgeführt werden (z. B. Umsetzungen auf andere Spielplattformen), erscheint es sinnvoll, eine getrennte Auswertung für diejenigen Spiele vorzunehmen, die neu vorgelegt und im Regelverfahren durch die Gutachter geprüft wurden.

In den Jahren 2003 und 2004 wurden 2.217 Spiele neu vorgelegt. Mehr als die Hälfte der Spiele war für den PC (50,1%); auf die unterschiedlichen Konsolen (Gamecube, Playstation, Xbox) entfielen 897 (40,5%), 210 (9,4%) entfielen auf sonstige Hardware (z. B. Gameboy). Im zeitlichen Verlauf zeigt sich, dass gerade in der jüngeren Zeit mehr Spiele für die Konsolen vorgelegt werden und damit eine Angleichung an die übrigen europäischen Länder stattfindet.

Mit „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ wurden 1.018 Spiele gekennzeichnet (45,9%); mit „Freigegeben ab 6 Jahren“ waren es 365 (16,5%). Die Kennzeichnung mit „Freigegeben ab 12 Jahren“ erhielten 462 (20,8%). Eine Freigabe ab 16 Jahren erhielten 264 Spiele (11,9%), bei 71 Spielen (3,2%) stellten die Gutachter eine Jugendbeeinträchtigung fest und vergaben das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“. Bei lediglich 37 Spielen (1,7%) sahen die Gutachter den Tatbestand der Jugendgefährdung als erfüllt an und verweigerten die Kennzeichnung.

In Bezug auf die Struktur der erteilten Altersfreigaben ergeben sich damit kaum signifikante Unterschiede. Im Gegenteil wird der Anteil der Freigaben für die unteren Altersgruppen sogar noch höher, denn insgesamt 83,2% aller durch die Gutachter beurteilten Spiele entfielen auf die Kennzeichnungen bis zu 12 Jahren. Der Anteil der Freigaben ab 16 Jahren reduziert sich von 17,2% auf 11,9%, während der Anteil der Freigaben nur für Erwachsene nahezu gleich bleibt (3,2% gegenüber 3,4%). Einen leichten Anstieg verzeichnet die Anzahl der Verweigerung eines Kennzeichens auf 1,7%; die absolute Anzahl von 37 Spielen innerhalb eines Zeitraums von zwei Jahren verdeutlicht jedoch die zumindest zahlenmäßig geringe Bedeutung dieser Spiele.

Insgesamt lässt sich damit als ein erstes Ergebnis festhalten, dass die Computerspiele – bezogen auf die oft unterstellte Gewaltlastigkeit – weit weniger belastet sind, als wie häufig vermutet: Der überwiegende Teil der in

Deutschland auf dem Markt befindlichen Computer- und Konsolenspiele wurde für Kinder und Jugendliche bis zum Alter von 12 Jahren freigegeben. Vergleichsweise gering ist dagegen die Anzahl der Computerspiele, die nach der Auffassung der Gutachter eine Jugendbeeinträchtigung beinhalten und daher mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet wurden. Diese – das sei noch einmal ausdrücklich betont – dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Noch geringer ist die Anzahl der als jugendgefährdend eingestuft und daher nicht gekennzeichneten Computerspiele. In diesem Zusammenhang ist besonders bemerkenswert, dass ein Großteil dieser Spiele in der vorgelegten Fassung gar nicht auf dem deutschen Markt erschien, sondern zumeist von den jeweiligen Anbietern überarbeitet und (in einer abgeschwächten Fassung) erneut vorgelegt wurde, um doch noch gekennzeichnet zu werden. Damit sind die (meistens gewalthaltigeren) Originalfassungen aufgrund der internationalen Vertriebswege zwar nicht gänzlich vom deutschen Markt verschwunden, spielen jedoch kaum eine Rolle.

Bewertung

Vor dem Hintergrund der dargelegten Prüfbilanz stellt sich die Frage, warum in der öffentlichen Wahrnehmung – ausgelöst durch einzelne Zeitungsartikel und Fernsehsendungen – immer wieder der Eindruck entsteht, dass Computerspiele überwiegend Gewalt verherrlichend, sexistisch oder verdummend seien.

Eine mögliche Erklärung kann man sicher in dem Umstand finden, dass nur wenige Erwachsene – insbesondere aus dem Kreis derer, die meinungsbildend tätig sind – ein hinreichendes Verständnis sowie Praxiserfahrung mit dem Medium Computerspiele haben. Oftmals ist das tatsächliche Spektrum von Genres, Spielanlagen usw. nicht bekannt. So entsteht eine Fokussierung auf die Spiele, die öffentliche Aufmerksamkeit erregen, weil sie gewalthaltige oder anderweitig problematische Inhalte aufweisen. Hinzu kommt, dass diese Spielinhalte nicht im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Stattdessen wird vor dem Hintergrund der jeweils eigenen Wahrnehmungsraster, die in der Regel durch den Konsum von Filmen geprägt sind, der Spielinhalt als nicht interaktiv veränderbar erlebt und

bewertet. Damit wandelt sich freilich der Charakter des Dargestellten, was zu Problemen bei der Beurteilung der tatsächlichen Wirkung führt: So wie jemand, der noch nie im Kino war, die Wirkung eines Films nur für sich selbst, nicht aber für passionierte Filmfans beurteilen kann, kann auch der Nichtspieler die Wirkung von interaktiven Spielen auf Computerspieler – egal welchen Alters – nicht wirklich beurteilen. Der Versuch, dies trotzdem zu tun, bedient sich dann meistens der Methode des Analogieschlusses, d. h. es wird unterstellt, dass das eigene Empfinden beim Erleben (meist nur Anschauen) einer Spielszene auch für andere Gültigkeit besitzt. Die unterschiedlichen Erfahrungshorizonte von Spielern und Nichtspielern werden dabei ebenso ausgeblendet wie die Wirkung aktiven Spielens im Gegensatz zum reinen Konsum der Bilder, bei dem keine andere Aktivität als das Zuschauen erforderlich ist.

Ein weiterer möglicher Erklärungsansatz für die teilweise kritische Bewertung der Leistung der Selbstkontrolle im Bereich „Video- und Computerspiele“ gründet möglicherweise in der Erwartung an die über den Jugendschutz zu realisierende Regulierung des Marktes. Gerade die im Stil eher etwas reißerisch vorgebrachte Kritik an den Altersfreigaben der USK verankert den Kern ihrer kritischen Betrachtung in dem Argument, dass Spiele mit einer Altersfreigabe „Keine Jugendfreigabe“ oder gar Spiele ohne Alterskennzeichen Kindern und Jugendlichen in der Regel zugänglich wären (Stichwort: Gemetzel im Kinderzimmer). Dahinter steckt die – zu Unrecht erweckte – Erwartung, dass die Vergabe des Kennzeichens selbst schon den Zugang regeln würde. Nimmt man diese Steuerungsmöglichkeit über Alterskennzeichen an, ist die Bewertung vom „Versagen der Selbstkontrolle“ nachvollziehbar. Allerdings geht die Argumentation von falschen Voraussetzungen aus. Das Alterskennzeichen selbst ist nur der Hinweis auf die Beschränkung des Zugänglichmachens. Dies bedeutet: Nur die altersgekennzeichneten Produkte dürfen Kindern und Jugendlichen entsprechend der Altersgruppen zugänglich gemacht werden. Bei dem Verkauf oder Verleih selbst ist sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche nur solche Spiele erhalten, die für ihre Altersgruppe freigegeben sind. Wenn dies nicht eingehalten wird, wenn also der Handel oder der Gewerbetreibende die Vorgaben des JuSchG

nicht berücksichtigt, so liegt kein Versagen der Selbstkontrolle vor, sondern ein zu ahndender Verstoß gegen das JuSchG. Hier ist also nicht die Frage zu stellen, ob die Selbstkontrolle funktioniert, sondern ob der Handel und die Gewerbetreibenden ihrer Verantwortung hinreichend nachkommen und ob die Kontrollen der vor Ort zuständigen Behörden ausreichen.

Schließlich ist noch ein weiterer Aspekt von Bedeutung, der an dieser Stelle nur kurz beleuchtet werden soll: Es war das erklärte Ziel der Reform des Jugendmedienschutzes, die Darstellung von Gewalt oder problematischer Inhalte in den Medien zu minimieren. Ohne eine genaue Analyse der Fernsehprogramme, der Kinofilme und der neu auf den Markt gekommenen Computerspiele für den Zeitraum der letzten beiden Jahre vornehmen zu wollen, liegt doch die Vermutung nahe, dass dieses Ziel nicht erreicht wurde. Für den Bereich „Fernsehen“ ist beispielsweise offensichtlich, dass gerade in den letzten beiden Jahren die Formate, die gezielt Tabubrüche zur Steigerung der Zuschauerzahlen vornehmen (z. B. Operationsshows wie *The Swan* oder andere Formate wie *Die Burg*), zwischenzeitlich zugekommen haben. Im Bereich der Computerspiele hat die Verbesserung der graphischen Darstellungsmöglichkeiten dazu geführt, dass auch die Gewaltdarstellungen – aber eben nicht nur diese – realitätsnäher ausgeführt werden können. Statt grober Pixelbilder finden sich heute bei technisch herausragenden Spielen Darstellungen, die nahe an Spielfilmqualität heranreichen. Auch diese, durch technische Entwicklungen ausgelöste Veränderung in der Gewaltdarstellung ist problematisch und muss ihren Niederschlag in den Altersfreigaben von Spielen finden.

Letztendlich zeigt sich heute in der Gesellschaft eine Tendenz, das Machbare auch umzusetzen. Damit entstehen eben auch problematische Medieninhalte. Aufgabe des Jugendschutzes ist es nicht, das Entstehen solcher Inhalte zu vermeiden – auch wenn manche Diskussion um ein angeblich notwendiges Verbot der Produktion von sogenannten Gewaltspielen diesen Eindruck entstehen lässt. Aufgabe des Jugendschutzes ist es, einen Beitrag dazu zu leisten, dass Kinder und Jugendliche keinen Zugang zu solchen Medieninhalten erlangen. Für Erwachsene aber bleibt dieser Zugang so lange erhalten, wie diese Inhalte nicht gegen bestehendes Recht verstoßen. Vor die-

sem Hintergrund wäre es wünschenswert, wenn die Diskussion über Ethik, Moral und Gewalt nicht als Jugendschutzdebatte, sondern als gesellschaftspolitische Diskussion geführt werden würde mit dem Ziel, gesellschaftliche Verantwortung – auch im Sinne der Selbstbeschränkung der Medienproduzenten – einzufordern. Mit einer solchen Diskussion könnte ein Beitrag zur unbestritten erforderlichen Reduzierung gewalthaltiger Medieninhalte erreicht werden. Dies würde auch dem Jugendschutz nachhaltig Nutzen bringen.

Zusammenfassung

Nach nunmehr zwei Jahren Erfahrung mit der Prüfung von Computerspielen und insgesamt mehr als 4.000 Prüfungsvorgängen lässt sich zusammenfassend feststellen, dass die gewählten Verfahren von allen Beteiligten – Jugendschutzfachleuten, Obersten Landesjugendbehörden, Vertretern der Wirtschaft und Fachleuten aus der Jugendhilfe und den Kirchen – positiv beurteilt werden. Die zunächst befürchteten Startschwierigkeiten sind kaum aufgetreten. Die Integration neuer Akteure, die Entwicklung einer konsistenten Spruchpraxis und die Abstimmung mit anderen Institutionen des Kinder- und Jugendschutzes – all das funktioniert weitgehend reibungslos. Der Handel sowie die Hersteller oder Publisher von Computerspielen profitieren von der Rechtssicherheit, die durch die Kennzeichnung gewährleistet wird. Für Eltern bzw. Erwachsene bieten die Alterseinstufungen zwar kein pädagogisches Gütesiegel, sind aber eine Einschätzung von Fachleuten in Bezug auf mögliche Wirkungsrisiken für bestimmte Altersgruppen.

Auch der im Vergleich zu den meisten anderen (nicht nur europäischen) Ländern hohe Standard an Jugendschutzvorschriften in Deutschland wird zumindest derzeit durch den Handel und die Hersteller von Spielen nicht in Frage gestellt. Auch dies ist ein Hinweis darauf, dass das System der Selbstkontrolle unter Mitwirkung der Länder hohe Akzeptanz auf der Basis seiner Fachlichkeit genießt.

Mit Blick auf alle Freigaben und verweigerter Freigaben bleibt festzuhalten, dass die in Deutschland auf den Markt kommenden Computerspiele überwiegend nicht in die Kategorie der unter Kinder- und Jugendschutzgesichtspunkten kritisch zu bewertenden Spiele gehören. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die

Spiele deshalb sinnvoll, moralisch, ethisch oder aus sonst einem Grund wertvoll wären. Gerade diese Diskussion über den Sinn und Nutzen von Computerspielen, ihren Beitrag zur Ausbildung von Werten bei Kindern und Jugendlichen sowie über ihren Nutzen zur Förderung von Kompetenzen ist eine Debatte, der zukünftig hoffentlich mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird. Erst wenn der Diskurs über Computerspiele ein Reflexionsniveau vergleichbar dem des Diskurses über das Fernsehen erreicht hat, kann davon ausgegangen werden, dass diese Form der Mediennutzung als kulturelle Erscheinung gesellschaftliche Akzeptanz – nicht etwa schon positive Bewertung – erlangt hat. Dorthin zu kommen, ist das nächste Etappenziel. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen kann einen Beitrag auf dem Weg zu mehr Verständnis und Akzeptanz leisten. Wesentlich aber wird die Bereitschaft der beteiligten Akteure und Meinungsbildner sein, sich tatsächlich auf eine medien- und kulturpolitische Debatte einzulassen, die die Beschäftigung mit Computerspielen als das nimmt, was sie in erster Linie ist: eine Jugendkultur.

Jürgen Hilde ist der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK).

Jürgen Schattmann ist Referatsleiter im Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen. Das Ministerium nimmt die Federführung für die Obersten Landesjugendbehörden der Länder zu Fragen der Alterskennzeichnung von Computerspielen wahr.