

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) vertritt die Interessen der Anbieter und Produzenten von Computer- und Videospielen in Deutschland. Der BIU deckt mit seinen Mitgliedern mehr als 80 % des Marktes ab. Der Verband wurde nach Auflösung der Vorgängerorganisation Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V. (VUD) im April 2005 gegründet. Der BIU unterstützt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gem. § 14 JuSchG und als Mitglied der Interactive Software Federation of Europe (ISFE) mit dem Pan European Game Information System (PEGI) ein Alterskennzeichnungssystem auf europäischer Ebene.

Alterskennzeichnung als Jugendschutzmodell

Die Unterhaltungssoftware-Industrie setzt beim Jugendschutz schon sehr lange auf Alterskennzeichnungen als Jugendschutzmodell. Bereits im Jahr 1994 wurde die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle als Initiative der Industrie und mit Unterstützung eines freien Trägers der Jugendhilfe (Förderverein für Jugend und Soziales e. V.) gegründet. Die Alterskennzeichnung selbst folgt beim Verfahren dem Modell der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

Der Jugendschutz bei Computer- und Videospielen aus Sicht der Unterhaltungssoftware-Industrie

Olaf Wolters

Olaf Wolters ist Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU).



Seit 2002 verfügt die Industrie auch auf europäischer Ebene über ein Alterskennzeichnungssystem. Das Pan European Game Information System (PEGI) generiert ebenfalls Alterseinstufungen und gibt daneben auch Inhaltsbeurteilungen. Die Inhaltsbeurteilungen weisen über Piktogramme beispielsweise auf Gewaltdarstellungen und vulgäre Sprache hin. Die Kennzeichnungen und Inhaltsbeurteilungen selbst erfolgen über ein Selbsterfassungssystem auf Grundlage eines „Codes“, über welchen das PEGI Advisory Board wacht.

Die Alterskennzeichnungen werden bereits heute gut sichtbar auf den Verpackungen der Spiele angebracht. Daneben werden in Deutschland auch die Datenträger mit einer Alterskennzeichnung versehen.

Technische Vorrichtungen auf den Spielplattformen

Mit der Einführung der neuesten Konsolengeneration bietet die Industrie auch technische Jugendschutzmaßnahmen auf Grundlage der Alterskennzeichnungen an. Die neuen Videokonsolen ermöglichen es, Altersbarrieren vor einzustellen und durch ein Passwort zu schützen. Das neue Betriebssystem von Microsoft sieht eine entsprechende Funktion vor. Die Alterskennzeichnungen werden digital auf den Datenträgern hinterlegt und können nicht umgangen werden. Da Raubkopien auf den neuen Plattformen nur bei sehr weitreichenden Modifikationen an der Hardware möglich sind, ist das ganze System sehr sicher und gegen Missbrauch im möglichen Rahmen geschützt.

Die rechtlichen Grundlagen des Jugendschutzes

Für Computer- und Videospiele auf Datenträgern, die zurzeit einen Marktanteil von 98 % darstellen, sind seit der letzten Jugendschutznovelle die rechtlichen Regelungen des Jugendschutzgesetzes maßgeblich. Seit dem 1. April 2003 werden alle Spiele, die auf Datenträgern Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden sollen, von der USK geprüft und von den Obersten Landesjugendbehörden mit einem Alterskennzeichen versehen. Die Industrie lässt heute auch solche Spiele kennzeichnen, die eine erwachsene Zielgruppe ansprechen. In der Praxis werden in Deutschland alle Spiele der USK vorgelegt und ein Alterskennzeichen beantragt.

Spiele, die von der USK keine Kennzeichen erhalten, werden von den deutschen Anbietern meist nicht auf den Markt gebracht. Die Firma Microsoft hat für die Konsole XBOX 360 festgelegt, dass ungekennzeichnete Spiele in Deutschland über die Lizenznehmer nicht offiziell angeboten werden dürfen. Dabei hält sich Microsoft selbst an diese Beschränkung und hat im Jahr 2006 auf die Veröffentlichung eines nicht gekennzeichneten Spiels (*Gears of War*) verzichtet.

Es finden allerdings immer wieder Spiele als EU-Importe ihren Weg in den deutschen Handel.

Im Bereich der digitalen Distribution finden die Regelungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags Anwendung. Zurzeit spielt die digitale Distribution allerdings nur eine untergeordnete Rolle. Die wirtschaftliche Bedeutung von Downloadportalen ist gegenwärtig nur marginal (weniger als 2 % des Marktes). Allerdings gibt es Spielgenres, die fast vollständig von der digitalen Distribution abhängen. Bekanntestes Beispiel sind Spiele für Handys. Allerdings wächst dieser Markt, entgegen aller Prognosen von branchenfremden Institutionen, nur sehr langsam (2006: 4 % auf 61,4 Mio. Euro).

Zukünftige Entwicklungen

Verstärkte Aufmerksamkeit richtet die Industrie auf den Bereich der digitalen Distribution. Es ist damit zu rechnen, dass dieser Bereich in den nächsten Jahren an wirtschaftlicher Bedeutung zunehmen wird.

Deshalb wurde auf europäischer Ebene das Projekt „PEGI-Online“ gestartet, um auch im Internet einen einheitlichen Jugendschutzstandard zu gewährleisten. In Deutschland wird die Industrie das Thema gemeinsam mit der Onlinewirtschaft verfolgen und Lösungsvorschläge erarbeiten.

Eine weitere Herausforderung dürfte der „user-generated-content“ darstellen. Auch bei den Computer- und Videospiele sind von den Nutzern modifizierte oder produzierte Inhalte auf dem Vormarsch. Was der Jugendschutz in einem vom Nutzer dominierten Internet leisten kann, dürfte Gegenstand der zukünftigen Diskussionen mit der Politik sein.

Aus Sicht der Unterhaltungssoftware-Industrie dürften die bestehenden gesetzlichen Regelungen ausreichen, um auch diesen zukünftigen Herausforderungen gerecht zu werden.