

Die Gremien entscheiden im Einzelfall

Starre Kriterien sind im Jugendschutz nur bedingt hilfreich

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), 1994 vom Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs) für die Beratung der Eltern gegründet, arbeitet seit dem neuen Jugendschutzgesetz 2003 wie die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) als gutachterliches Gremium für die Obersten Landesjugendbehörden. Von allen Jugendschutzinstitutionen steht sie am heftigsten in der Kritik. Das hängt sicherlich auch damit zusammen, dass bei Computerspielen ein besonders hohes Wirkungsrisiko angenommen wird. *tv diskurs* sprach mit USK-Geschäftsführer Dr. Klaus Spieler über die Kritik an den Alterseinstufungen der USK sowie über die Zukunft dieser Selbstkontrollereinrichtung.



Wie kam ein Verein wie der fjs auf die Idee, eine Selbstkontrollereinrichtung wie die USK aufzubauen?

Wir hatten, schon lange vor Gründung der USK, die Computerspiele im Visier. Das hängt sicherlich auch mit persönlichen Interessen zusammen. Anfang der 1990er Jahre waren wir der Meinung, dass Computerspiele die Medien sein würden, die die Kultur im einundzwanzigsten Jahrhundert am meisten prägen werden. Wir hatten damals die Möglichkeit, gute ABM-Kräfte zu bekommen, und so begannen wir, eine Computerspieleberatung aufzubauen mit dem Ziel, möglichst viele Spiele zu erfassen und sie auf ihre Verwendbarkeit in sozialen und pädagogischen Konstellationen zu bewerten. Dank finanzieller Unterstützung des Berliner Senats konnten wir diese Ergebnisse in die Öffentlichkeit tragen. Als sich 1994 die Branche der Computerspielehersteller organisierte und den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) gründete, kam es zu ersten Kontakten zwischen uns und der Branche. Es gab in der Folge Überlegungen, dass eine Freiwillige Selbstkontrolle eine Reihe von

Problemen lösen könnte. Im Juli 1994 haben wir dann die USK gegründet, zunächst versuchsweise für ein halbes Jahr. Die Erfahrungen waren gut, insbesondere deshalb, weil es uns gelungen war, die großen Händler zu gewinnen. Deren Selbstverpflichtung, nur noch Spiele mit USK-Bewertung zu vertreiben, war genauso wichtig wie die Bereitschaft der Hersteller, ihre Spiele durch die USK prüfen zu lassen. Wir haben dann bis 2003 auf dieser freiwilligen Grundlage gearbeitet. Und ich meine guten Gewissens sagen zu können, dass das System ziemlich wirksam war.

Damals konnten alle Computerspiele – unabhängig von unserer Altersempfehlung – indiziert werden. Dennoch sind von 9.000 Spielen, die wir zwischen 1994 und 2003 für Jugendliche empfohlen haben, nur vier auf dem Index gelandet. Ich halte das für ein vertretbares Ergebnis.

Wie ist die USK nach dem neuen Gesetz jetzt aufgebaut?

Auf der einen Seite gibt es die Geschäftsstelle mit ihren angestellten Mitarbeitern, zu denen ich auch die Tester rechne. Auf der anderen Seite gibt es die Gremien, in denen die eigentlich wichtigen Entscheidungen getroffen werden. Die Mitarbeiter der Geschäftsstelle haben keine Möglichkeit, die Empfehlungen für eine Altersfreigabe zu beeinflussen. Dafür sind die Gutachterinnen und Gutachter zuständig, von denen wir zurzeit 55 haben. Sie sind wirtschaftlich von der USK unabhängig, das heißt, sie müssen ihren Lebensunterhalt außerhalb der USK oder der Computerspielwirtschaft verdienen. Sie kommen aus ganz unterschiedlichen Bereichen: aus der Jugendarbeit, der Wissenschaft, aus der Medienpädagogik, aber auch aus der Schulverwaltung. Die Bedeutung der USK hat sich durch das Jugendschutzgesetz dahin gehend verändert, dass sie die Entscheidungen nicht mehr allein trifft. Sie bereitet logistisch und inhaltlich die Freigaben durch die Obersten Landesjugendbehörden vor. Dazu gehört auch, dass der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden regelmäßig in den Prüfungsgremien, die aus jeweils fünf Personen bestehen, mitwirkt. Das heißt, die Bewertung, die er dann in eine Freigabeentscheidung umsetzt, ist vorher mit ihm diskutiert und beschlossen worden.

Darüber hinaus haben wir einen aus 18 Personen bestehenden Beirat, der vor allem für die Arbeitsrichtlinien und Grundsätze der USK verantwortlich ist. Zwei Mitglieder des Beirats werden von der Wirtschaft benannt, zwei von den Obersten Landesbehörden. Der Bund ist durch die Bundesprüfstelle sowie durch das für Jugendfragen zuständige Ministerium vertreten, außerdem besteht der Beirat aus Wissenschaftlern und Vertretern von Kirchen sowie von Einrichtungen, die ein besonderes Interesse am Jugendschutz haben.

Das Problem eines solchen Beirats, der sich zweimal im Jahr trifft, liegt immer darin, die Vorgänge ausreichend zu kontrollieren. Seine Mitglieder kennen sicher nicht jedes freigegebene Spiel, nicht alle sind so spezialisiert, dass sie ihre Richtlinienkompetenz in jedem Teilbereich ausüben könnten. Doch hat sich als sehr positiv erwiesen, dass der Beirat bei Berufungen eine wichtige Rolle spielt. Wenn ein Antragsteller mit einem Kennzeichen nicht einverstanden ist, kann er Widerspruch einlegen. Darüber verhandelt zunächst innerhalb der USK ein Gremium, das genauso zusammengesetzt ist wie das erste. Es müssen allerdings andere Prüfer sein. Die nächste Stufe ist dann die Beiratsprüfung. Dabei wird das Spiel in einem Ausschuss geprüft, in dem sechs Beiratsmitglieder mit dem Ständigen Vertreter zusammenkommen. Den Teilnehmern an solch einer Sitzung wird hier die Möglichkeit gegeben, sich im konkreten Fall mit der Bewertung von Computerspielen und deren Freigabekriterien auseinanderzusetzen. Dies ist die letzte Instanz, bisher wurde dagegen auch nie geklagt. Solche Beiratsprüfungen finden im Jahr mehrmals statt. Dabei kann der Beirat tatsächlich zu schärferen Ergebnissen kommen als das erste und das zweite Gremium, manchmal ist er allerdings auch „großzügiger“. So hat er in einem Fall, im Gegensatz zu den Vorinstanzen, für eine Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ entschieden, weil er die Meinung vertrat, die Gewalt wirke in dem betreffenden Spiel sehr formal. Das zeigt auch, dass nicht jedes Gewaltszenario in Computerspielen automatisch jugendgefährdend sein muss.

In Actionfilmen ist die Gewalt des Helden nur gerechtfertigt, weil er das Böse vernichtet. In Computerspielen dagegen handelt man gewalttätig, weil man gewinnen will. Wird dadurch Gewalt nicht von einer moralischen Legitimation getrennt und so gerechtfertigt?

Zunächst einmal hat jedes Spiel seine eigene Ethik, und das sind die Spielregeln. Die muss der Spieler einhalten. Im Gegensatz zum tatsächlichen Leben bietet das Spiel aber kaum Chancen, diese Regeln zu brechen. Vielleicht ist der Spieler so klug, dass er die Regeln, die das Spiel hat, gegen die Maschine anwendet. Aber dann bewegt er sich immer noch auf Basis der Regeln. Durch diese Regeln gibt es eine Ethik im Spiel, vergleichbar der in Familienspielen wie Mühle oder Schach. Bei Mühle ärgere dich nicht, bei Schach ärgere dich nicht beispielsweise gibt es ein Empathieverbot: Ob man den Opa liebt oder nicht, man muss seine Figur rausschmeißen, wenn nicht die eigene Figur rausgeschmissen werden soll. Beim Schach besteht das klare Spielziel darin, den gegnerischen König zu liquidieren. Für das Erreichen dieses Ziels ist jedes Mittel recht, auch das Opfern der eigenen Spielfiguren. Sicher wäre es naiv, zu leugnen, dass das Befolgen solcher Spielregeln Folgen für das reale Leben hat. Man leiht der Spielfigur die eigene Seele, und diese verändert sich möglicherweise während des Spiels. Das ist die Befürchtung, die in der „Killerspiel“-Diskussion unterschwellig eine Rolle spielt. Und diese Befürchtung halte ich für berechtigt. Spiele können unter Umständen die Lust am Bösen wecken. In manchen Spielen kann man Dinge tun, die eigentlich nicht zum Spiel gehören. In Grand Theft Auto (GTA): San Andreas kann man beispielsweise jeden Passanten einfach verprügeln, wenn einem danach ist. Im Gegensatz zum Spiel alten Typs zeigt der Passant auch entsprechende Reaktionen von Schmerz oder Angst.

Die visuelle Animation in Spielen wird immer perfekter: Bei Mühle oder Schach werden Steine bewegt, die zwar Menschen symbolisieren, aber eben sehr abstrakt sind. In Computerspielen bewegt sich der Spieler dagegen in einer virtuellen Welt, die sehr realistisch wirkt.

Das ist richtig, und da komme ich zu dem Punkt, an dem ich mich frage, ob das mit der Empathiefreiheit so stimmen kann. Der König aus Holz oder Stein in einem Schachspiel zeigt ja nicht, wie weh es ihm tut, wenn er aus dem Spiel hinausgeworfen wird. Eine Figur in einem Computerspiel zeigt mitunter deutlich, dass ihr wehgetan wird. Daran könnte der Spielende Spaß gewinnen. Der Transfer ins reale Leben muss allerdings nicht linear sein. Ebenso ist es möglich, dass im Spiel Aggressionen ausgelebt und damit aus dem realen Leben des Spielenden entfernt werden.

Im Gegensatz zur Filmrezeption ist der Spieler beim Computerspielen Akteur. Die Regeln zwingen ihn, Hemmschwellen zu überwinden und zu töten, weil er sonst das Spiel verliert. Wird dadurch rücksichtsloses Gewaltverhalten nicht virtuell eingeübt?

Ich halte es nicht für abwegig, so etwas zu denken. Beim Film ist der Regisseur dafür verantwortlich, was passiert, der Zuschauer kann sich damit identifizieren oder davon distanzieren. Im Spiel aber ist der Spieler verantwortlich. Seine Spielfigur wird von ihm gesteuert. Zwar gibt es auch Strategiespiele, bei denen die eigenen Soldaten nach dem Aufstellen rein maschinell handeln, aber wir reden jetzt von den Spielen, bei denen der Spieler selbst auf den Knopf drückt und dafür sorgt, dass beispielsweise die Spielfigur, die gerade verhört wird, mit dem Kopf auf die glühende Herdplatte gedrückt wird. Das ist schon eine Entscheidung mit ethischer Dimension. Der Spieler, der sie trifft, tut das natürlich, um der eigenen Spielfigur zum Erfolg zu verhelfen. Diese muss beispielsweise möglichst schnell herausbekommen, was sie wissen will, also... Aber der Spieler trifft diese Entscheidung. In einem solchen Spiel muss er also lernen, Entscheidungen zu treffen, die ihm normalerweise moralisch gegen den Strich gehen. Manche meinen, damit würde man lernen, Tötungshemmungen zu überwinden. Das ist sicher übertrieben. Denn die virtuelle und die reale Welt sind in den Köpfen der Spieler schon getrennt. Wer in der virtuellen Welt so handelt, wie er es in der realen ablehnen würde, muss aber in der Realität damit zurechtkommen. Geht es um Freigaben für Computerspiele, ist ein Kriterium besonders wichtig: Mühsen

bestimmte Formen von Gewalt durchgehend angewendet werden, um zu gewinnen, oder gibt es auch andere Möglichkeiten. Ein Spiel, bei dem man unbedingt töten muss, um zu gewinnen, ist für mich jugendgefährdend. Insgesamt halte ich allerdings starre Kriterien, die man einfach abhaken kann, nicht für sehr sinnvoll. Hinzu kommt, dass die Aussagen über die Entwicklungsstufen von Kindern und Jugendlichen sehr ungenau sind. Das hat damit zu tun, dass innerhalb der einzelnen Altersstufen die Sozialisationsunterschiede sehr groß sein können. Dazu treten die massiven geschlechtsspezifischen Differenzen. Zum Beispiel sind im Alter von 12 Jahren Mädchen weiter entwickelt als gleichaltrige Jungen. Umso mehr schätze ich das deutsche Verfahren, denn es schließt das mechanische Vorgehen aus. Für die Beurteilung von möglichen Beeinträchtigungen oder Gefährdungen ist eigentlich egal, welche Farbe das Blut hat. Entschieden wird in einem Gremium, in dem man sich mit Prüfern auseinandersetzt, die möglicherweise anderer Meinung sind als man selbst. Dann muss man so lange diskutieren, bis man zu einer Entscheidung kommt. USK-Entscheidungen werden sehr oft mit Mehrheit getroffen. Das heißt, eine Minderheit hätte eine andere Bewertung richtig gefunden. Der Streit, der in der Gesellschaft um Computerspiele geführt wird, findet also auch in den Gremien statt. Aber die Entscheidung fällt aufgrund des Verfahrens und nicht aufgrund von Kriterien, die niemals wirklich so objektiv sein können, dass sie beispielsweise nach Ausfüllen eines Fragebogens automatisch schon zu der richtigen Jugendentscheidung führen würden. Natürlich gibt es in der Prüfordnung Kriterien, aber relativ wenige davon sind wirklich vom konkreten Kontext eines Spieles zu trennen. Wodurch könnte die „Lust am Bösen“ entstehen? Wahrscheinlich weniger dadurch, dass man im Spiel das Böse verkörpert, sondern möglicherweise eher dadurch, dass man der Gute ist, der demzufolge das Recht hat, ohne ethische Vorbehalte gegen den Bösen alles zu tun, was das Spielprogramm anbietet.

Doch der Spieler wird in eine Situation hineingeworfen, in der er brutaler handelt, als er müsste. Deshalb ist er selbst böse, fühlt sich aber moralisch im Recht.

Das ist natürlich richtig, ich will solche Situationen überhaupt nicht schönreden. Vielleicht sollte ich aber an dieser Stelle betonen, dass die überwiegende Mehrheit der Spiele absolut nichts mit brutaler Gewalt zu tun haben. Doch es gibt eben einige Kriterien, an denen wir, wie ich finde, festhalten müssen. Ein Spiel, das sich in zynischer Weise mit dem Töten anderer Spielfiguren befasst, dies als etwas Cooles und Erstrebenswertes bezeichnet, ja das quasi den Empathieverlust zum Kult macht, ist für mich jugendgefährdend – und doch könnte man darüber schon streiten. Wir haben beispielsweise das Problem, dass Humor die Gewalt handlung manchmal relativieren kann, sie aber an anderen Stellen auch verstärkt. Solche Entscheidungen müssen verantwortungsbewusste Menschen treffen, mit Kriterien allein ist da nichts zu machen.

Sie meinen also, dass es ausreicht, ein Ziel zu formulieren, beispielsweise: Spiele sollen bei Kindern und Jugendlichen nicht den Eindruck erwecken, Gewalt sei ein erlaubtes und normales Mittel, um Konflikte zu lösen oder Ziele zu erreichen. Und die jeweiligen Prüfausschüsse müssen dann in jedem Einzelfall entscheiden, ob ein Spiel dazu geeignet ist.

Ja, und sie sollen Gewalt auch nicht zu einer legitimen Form von Unterhaltung machen. Aber das ist nur ein Ziel, nicht alles. Es geht darum, abzuwägen, welche Folgen ein Spiel für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben könnte und es geht auch darum, die Werte der Gesellschaft gegenüber dieser Entwicklung aufzustellen.

Jugendschutz sollte sich auf Wirkungsforschung stützen, so gut er es kann. Er muss sich sicherlich auch auf Sozialisationsforschung stützen, weil es wichtig ist, ein genaues Bild von der Generation zu haben, für die man die Altersfreigaben erteilt. Letztlich aber muss man sich darüber im Klaren sein, dass es sich beim Jugendschutz um einen Vorgang kultureller Grenzziehung handelt, in dem es darum geht, herauszufiltern, welche gesellschaftlichen Werte existieren, über die man sich einig ist. Diese müssen geschützt wer-

den. Nichts weiter erreichen wir, wenn wir Verbote für eine bestimmte Altersgruppe durchsetzen. Dass es sich hierbei um kulturelle Phänomene handelt, sieht man schon daran, wie unterschiedlich Freigaben und gesetzliche Vorschriften in den europäischen Ländern sind. Wir in Deutschland haben eine große Fixierung auf Gewalt – eine Tatsache, die vermutlich geschichtlich bedingt ist. In Großbritannien dagegen versucht man, die Konfrontation mit Darstellungen bestimmter unbedeckter Körperteile oder mit vulgären Ausdrücken zu verhindern.

Die Mitglieder in den USK-Ausschüssen spielen nicht selbst, sondern die Spiele werden ihnen von Testern vorgestellt. Damit ist nicht garantiert, dass sie das einzelne Spiel in ausreichendem Umfang wahrnehmen.

Das ist natürlich ein Problem. Ich weiß allerdings nicht, ob es tatsächlich eine Alternative wäre, wenn die Ausschussmitglieder alle Spiele selbst spielen würden. Einmal unterstellt, sie wären immer dazu in der Lage würde man dafür unglaublich viel Zeit brauchen. Das Ziel der Prüfung ist nicht, dass fünf Prüfer ein Spiel gespielt haben, sondern Ziel ist doch, ein Spiel gemeinsam kennen zu lernen und gemeinsam im Hinblick auf das Spiel eine Entscheidung zu treffen. Der Tester dagegen hat das Spiel von vorn bis hinten durchgespielt. Wir haben für die Tester in den letzten Jahren ein inzwischen ziemlich umfangreiches Handbuch entwickelt, um klare Hinweise für das Testen und die Auszüge, die dem Ausschuss vorgeführt werden, zu geben. Dazu gehört auch, dass der Tester eine umfassende schriftliche Beschreibung des Spiels vorlegen muss. Hierin liegt auch etwas, das ihn selbst bindet, denn so ließe sich auch später noch feststellen, ob er selbst das Spiel tatsächlich ganz gespielt hat. Der Tester zeigt den Gremien zunächst das, was er im Spiel für wichtig hält. Das Gremium kann dann an die Szenen anknüpfen, die der Tester vorgeführt hat. Es wird nachgefragt, wie andere Gewalthandlungen im Spiel waren, in der Regel werden den Ausschussmitgliedern noch weitere Sequenzen gezeigt. So gehen alle gemeinsam im Dialog das betreffende Spiel durch. Die Prüfer fragen so lange nach, bis sie den Eindruck haben, ausreichend informiert zu sein. Auch ein Gericht arbeitet mit Sachverständigen – und so ähnlich müssen Sie sich die Rolle der Tester vorstellen. Ich halte das insgesamt wirklich für ein vernünftiges Verfahren.

Der Kriminologe Christian Pfeiffer kritisiert den Einsatz der Tester. Seiner Meinung nach kennen die Ausschüsse das Spiel, das sie freigeben, gar nicht in vollem Umfang. In einer anderen Untersuchung kommt Pfeiffer zu dem Ergebnis, dass über die Hälfte der 13- und 14-Jährigen Spiele kennen, die nur für Erwachsene freigegeben sind. Insgesamt fordert er von der USK strengere Urteile.

Ich glaube, Professor Pfeiffer unterschätzt da unsere Ausschüsse. Ansonsten sehe ich bei seiner Kritik einen Widerspruch, den ich nicht auflösen kann: Wenn Christian Pfeiffer feststellt, dass die USK-Freigaben ohnehin nicht eingehalten werden, macht es doch gar keinen Sinn, strengere Freigaben zu fordern. Professor Pfeiffer hat auch schon einmal die These vertreten, eine Freigabe „ab 16 Jahren“ beziehungsweise mit der Einstufung „keine Jugendfreigabe“ sei ein Adelstitel, der Anreize für die 12-Jährigen schaffe, sich das Spiel zu besorgen. Wenn man dem folgt, müsste man das System des Jugendschutzes in Deutschland generell in Frage stellen.

Christian Pfeiffer vertritt die Auffassung, Verbote über das Strafrecht oder die Indizierung seien letztlich wirkungsvoller, denn nach seiner Untersuchung sind strafrechtlich verbotene und indizierte Spiele weitaus weniger bekannt bei Kindern als solche mit einem USK-Label.

Das halte ich nicht für abwegig. Sicherlich ist die Indizierung ein wichtiges Mittel, um den Zugang zu gefährdenden Spielen noch einmal zu erschweren. Sonst könnte man ja auch auf dieses gesetzliche Instrument verzichten. Doch den Zugang völlig verhindern – das kann auch die Indizierung nicht, denn jeder halbwegs einflussreiche Jugendliche kann sich ein Spiel entweder aus dem Netz ziehen oder über einen Versandhandel, zum Beispiel aus Österreich, bestellen. Was mich wundert, ist, dass Menschen, die einen strengeren Jugendschutz fordern, sich nicht für mehr Kontrollen im Handel stark machen oder nicht gegen die normalerweise ohne Altersüberprüfung erfolgenden Zugänge aus anderen EU-Staaten über den Versandhandel vorgehen wollen. Man darf in diesem Zusammenhang auch nicht vergessen, dass die Indizierung im Normalfall

Spiele, die von der USK mit „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet sind, können nicht indiziert werden. In Zweifelsfällen, so das Gesetz, müssen sie ein Votum der Bundesprüfstelle einholen...

frühestens sechs bis acht Wochen nach Markteinführung eines Spiels wirksam werden kann. Das Strafrecht wirkt oft sogar noch viel später und setzt voraus, dass ein Spiel gegenüber der Staatsanwaltschaft oder der Polizei überhaupt auffällig wird.

Ich glaube, die Kombination von Altersfreigaben und Indizierungen hat sich im Jugendschutz als sehr wirkungsvoll erwiesen. Dieses System unterbindet, dass bestimmte Spiele in Deutschland überhaupt indiziert werden müssen. Denn wenn ein Spiel kein Kennzeichen von der USK erhält, wird es von den großen Herstellern hierzulande erst gar nicht auf den Markt gebracht. Außerdem stellen die umsatzstarken Handelsketten Spiele ohne Kennzeichnung nicht in ihre Regale. Die Marktchancen für solche Spiele sind also minimal.

Von den circa 30 Spielen, die jährlich indiziert werden, haben nur wenige der USK vorgelegen. Legt ein Anbieter der USK ein Spiel vor und erhält dieses kein Kennzeichen, wird damit signalisiert, dass das Spiel mutmaßlich jugendgefährdend ist und wahrscheinlich indiziert würde, wenn es in den Handel käme. Dies hält die seriösen Hersteller in der Regel davon ab, besagtes Spiel überhaupt auf den Markt zu bringen. Allerdings ist nach dem Gesetz eine Altersfreigabe nur dann vorgeschrieben, wenn das Spiel an Kinder und Jugendliche abgegeben werden soll. Manche Anbieter, die genau wissen, dass sie keine Chance auf eine Kennzeichnung haben, vermarkten ihre Spiele ohne Kennzeichen und hoffen darauf, dass die Indizierung möglichst spät erfolgt. Aus Untersuchungen wissen wir, dass solche Spiele schon nach vier bis sechs Wochen auf dem Markt realisiert sein können. Sieht man einmal vom Imageverlust ab, ist also das Risiko, Spiele dieser Art auf den Markt zu bringen, relativ gering. Denn wenn diese Spiele nach sechs bis acht Wochen indiziert werden, haben sie ihren Erlös schon erbracht. Aber einschränkend muss man noch einmal sagen, dass man solche Spiele in den großen Handelsketten nicht findet. Das richtige Geschäft ist damit also nicht zu machen.

Die Entscheidung „kein Kennzeichen“ ist nicht abstimmungsbedürftig. Abstimmungsbedürftig wäre nur der so genannte Zweifelsfall: erhält das Spiel ein Kennzeichen („keine Jugendfreigabe“) oder erhält es kein Kennzeichen und damit auch keinen „Schutz“ vor einer Indizierung. Meiner Meinung nach ist es gut, dass man in Zweifelsfällen die Bundesprüfstelle konsultieren kann – nicht zuletzt auch deshalb, weil man sich dann die Verantwortung mit den anderen teilt. Dieser Zweifelsfall wäre allerdings genauer zu definieren. So könnte man beispielsweise festlegen, dass er eintritt, wenn schon ein Prüfer gegen eine Kennzeichnung stimmt. Ich setze mich für eine entsprechende Veränderung der Grundsätze der USK ein.

Die USK stand im vergangenen Jahr ziemlich in der Kritik. Wird das Konsequenzen haben?

Die USK soll demnächst aus dem fjs ausgegliedert und in Form einer GmbH weitergeführt werden. Dies liegt meiner Meinung nach in der Geschichte der USK begründet, denn unsere Institution fungierte ja zunächst als Mittler zwischen Wirtschaft und Jugendschutz. Diese Konstruktion zog ein starkes Gewicht des Trägers der USK nach sich. Das hat sich durch das neue Jugendschutzgesetz 2003 geändert, denn seitdem sind der Staat und die Wirtschaft die eigentlichen Akteure. Die Mittlerfunktion hatte der fjs seinerzeit übernommen, weil er Computerspiele für ein kulturell wertvolles Phänomen hielt. Dieses Engagement wird ihm nun in gewisser Weise zum Verhängnis, weil sich mancher in der Öffentlichkeit fragt, ob ein Verein, der grundsätzlich ein positives Verhältnis zu Computerspielen hat, diese im Bereich des Jugendschutzes mit der nötigen Strenge beurteilen kann. In der neuen Konstruktion wird die USK ganz klar die Stelle sein, die die Freigaben durch die Obersten Landesjugendbehörden vorbereitet. Die Stellung der Obersten Landesjugendbehörden als Verantwortliche für die Freigabeentscheidung wird damit sichtbarer gemacht.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.