

Hamburg, 28.6.2007

Mehr Transparenz für bessere Akzeptanz

Hans-Bredow-Institut veröffentlicht Studie zum Jugendschutzsystem im Bereich Video- und Computerspiele

Bericht online abrufbar unter <http://www.hans-bredow-institut.de>

Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit des Jugendschutzes im Bereich Video- und Computerspiele könnten durch eine konsistentere und transparentere Praxis verbessert werden, so die Schlussfolgerung des Berichts vom Hamburger Hans-Bredow-Institut. Im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und der Länder untersucht das Institut derzeit, ob und inwieweit der Jugendmedienschutz effektiv funktioniert. Der Bereich der Video- und Computerspiele wurde dabei aufgrund der aktuellen Diskussion vertieft und vorgezogen.

Die Rahmenbedingungen für einen wirksamen Jugendmedienschutz im Bereich der Video- und Computerspiele sind durch die Gesetzesreform von 2003 grundsätzlich besser geworden. Trotz dieser positiven Entwicklung gibt es jedoch Bereiche, in denen Verbesserungen möglich und sinnvoll wären. So könnten die Entscheidungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nachvollziehbarer werden, wenn die jeweiligen Bewertungskriterien transparenter dargestellt würden. Im Bereich der Indizierung von Computerspielen könnte eine noch systematischere Kooperation zwischen USK und BPjM sicherstellen, dass die von beiden Institutionen verwendeten Kriterien möglichst gleich interpretiert werden.

Außerdem führt die grafische Darstellung der Altersfreigaben auf den Spielverpackungen in der Praxis oft zu falschen Vorstellungen darüber, wer über die Kennzeichnung letztlich entscheidet und wie deren rechtliche Verbindlichkeit aussieht. Auch das Nebeneinander verschiedener Alterskennzeichen und -empfehlungen erweckt in der Öffentlichkeit den Eindruck, dass im Jugendmedienschutz Inkonsistenzen bestehen.

Im Hinblick auf die Kontrolle der Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften und den ordnungs- und strafrechtlichen Vollzug bei Verstößen sieht die Studie erheblichen Verbesserungsbedarf, etwa indem Ordnungsbehörden Testkäufe gestattet werden.

Das Hans-Bredow-Institut betont, dass eine sachliche und wissenschaftlich fundierte Diskussion zu mehr Transparenz im Jugendmedienschutz führen müsse, damit Eltern, Kinder und Jugendliche dessen Kriterien nachvollziehen und akzeptieren könnten.

Der Bericht, der gemeinsam von Juristen und Sozialwissenschaftlern des Hans-Bredow-Instituts im aktiven Austausch mit den beteiligten Institutionen im Jugendmedienschutz erarbeitet wurde, enthält neben den Ergebnissen der Analysen auch einen ökonomischen Überblick in den Games-Sektor, aktuelle Daten zur Nutzung von Spielen durch Kinder und Jugendliche, eine Zusammenfassung der bisherigen Ergebnisse der Medienwirkungsforschung in Bezug auf Video- und Computerspiele sowie eine Darstellung der verfassungsrechtlichen Rahmenbedingungen.

Die Ergebnisse der Studie im Einzelnen:

- Der § 131 StGB (Gewaltverherrlichung) ist bereits auf Computer- und Videospiele anwendbar. Einer Erweiterung des Anwendungsbereiches (also z. B. das Verbot bestimmter Spielgattungen) sind enge verfassungsrechtliche Grenzen gesetzt, da etwa ein Totalverbot auch erwachsenen Nutzerinnen und Nutzern die Inhalte vorenthält und in die Rechte der Hersteller eingreift. Auch Spiele sind nach Art. 5 Abs. 1 GG geschützte Kommunikationsinhalte. Eine Konkretisierung kann aber im Hinblick auf das derzeitige Tatbestandsmerkmal „Schildern“ angezeigt sein, um den Besonderheiten von Video- und Computerspielen Rechnung zu tragen.
- Auch wenn der Jugendmedienschutz zu Recht überwiegend auf Verfahren sachverständiger Gremien baut und sich nicht durch Kriterien-Checklisten für die Beeinträchtigung oder Gefährdung von Kindern und Jugendlichen vorprogrammieren lässt, die einfach auf Spiele anzuwenden wären, sind Konkretisierungen in diesem Bereich möglich.
- Die Prüfungsgutachten der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind von sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität. Dies ist im Hinblick auf Akzeptanz und Evaluierbarkeit nicht optimal. Eine Verbesserung könnte durch die Ausarbeitung von nach außen kommunizierten Kriterienkatalogen erfolgen, die im Rahmen der Gesamtbetrachtung eines Prüfungsgegenstandes systematisch berücksichtigt werden.
- Inhaltlich stehen die Kriterien, die die USK derzeit anwendet, weitgehend in Übereinstimmung mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Wirkung von Computer- und Videospiele. Ausdifferenzierungen und Ergänzungen sind im Hinblick auf die konkrete Einbindung von Gewalt sowie auf Sucht- und Angstpotezial sinnvoll. Im Hinblick auf die Kriterien, die der Altersfreigabe durch die USK zugrunde liegen, ist allerdings auf ihre verbesserungsfähige Kriterientransparenz hinzuweisen.

- Angesichts der Zahl der zu prüfenden Spiele ist die Kritik plausibel, dass die Kapazität der Spieletester an ihre Grenzen geraten muss. Angesichts ihrer zentralen Stellung – sie präsentieren das zu prüfende Spiel dem Prüfungsausschuss, das selbst ein Spiel nicht vollständig durchspielt – ist es für die Akzeptanz des Systems sinnvoll, die personelle Ausstattung, die Auswahl, die Schulung und die systematische Kontrolle des Testbereichs weiter zu verbessern.
- Auch im Hinblick auf die Kennzeichen selbst ist eine Umgestaltung empfehlenswert. Die zentrale Altersangabe der Kennzeichen ist nicht hinreichend auffällig gestaltet; zudem kommt es in der Praxis zu Fehlinterpretationen, etwa hinsichtlich der Verbindlichkeit (sie kann als Empfehlung interpretiert werden) und dem Urheber der Kennzeichnungsentscheidung. Das Problem verschärft sich dadurch, dass die USK-Kennzeichen nicht selten in optischer Konkurrenz zu – teils abweichenden – Altersempfehlungen des europäischen PEGI-Systems stehen. Dies kann in der Wahrnehmung von Eltern, aber auch Kindern und Jugendlichen eine gewisse Beliebigkeit vermitteln, die die Orientierungsfunktion der Kennzeichen insgesamt konterkariert.
- Die Indizierung erweist sich als weiterhin wirksamer Weg des Jugendschutzes, da sie das Spiel am Markt durch Werbe- und Ausstellungsverbote weitgehend „unsichtbar“ macht, ohne Erwachsenen den Zugang zu versperren; allerdings muss damit gerechnet werden, dass vor Abschluss eines mehrere Wochen andauernden Indizierungsverfahrens bereits ein großer Teil eines Spieles abverkauft sein kann. Verfahren vorläufiger Anordnungen können diese Entwicklung relativieren.
- Eine wichtige Schnittstelle des Jugendschutzes bei Video- und Computerspielen ist die Kooperation von USK und Bundesprüfstelle: Aufgrund der Indizierungssperre, die für alle USK-gekennzeichneten Spiele gilt, wird die Prüfung der Indizierungskriterien faktisch auf den Zeitpunkt der USK-Prüfung vorverlegt. Insofern ist es wichtig, dass die Anwendung der Indizierungskriterien durch die USK möglichst identisch mit denen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sind. Hier sind zwar keine systematischen Hinweise darauf gefunden worden, dass es zu größeren Abweichungen kommt. Eine Verstärkung der bisherigen Kooperation in dieser wichtigen Nahtstelle erscheint aber dennoch sinnvoll.
- Systeme der Kooperation von staatlicher und nicht-staatlicher Regulierung sind im Jugendmedienschutz durchaus leistungsfähig. Es ist aber auf eine klare Kompetenzzuordnung zu achten. Eine Optimierung des USK-Systems im Hinblick auf transparente Verantwortungsstrukturen erscheint – zumindest nachdem oder gerade weil es unter Legitimationsdruck geraten ist – sinnvoll.
- Auch im Hinblick auf die Kontrolle der Einhaltung von gesetzlichen Vorgaben und den Vollzug bei Verstößen ist ein Defizit an Transparenz festzustellen. Es gibt keine zentrale Anlaufstelle, die es erlaubt, sich ein Bild über die Vollzugskontrollen zu machen. Eine auch für die beteiligten Institutionen klarer kommunizierte Aufgaben-

verteilung im Dreieck Ordnungsämter bzw. Gewerbeaufsicht, Polizei und Oberste Landesjugendbehörden wäre sinnvoll und deren verstärkte Kooperation wünschenswert. Im Hinblick auf die Kontrolle der Abgabe in Ladengeschäften, die grundsätzlich durch die zuständigen Ordnungsämter vorgenommen werden, ist ein Grund für Vollzugsdefizite, dass bisher keine gesetzliche Grundlage für Testkäufe existiert.

- Im Hinblick auf die zahlenmäßig geringe Verfolgung von Straftaten nach § 131 StGB oder § 27 JuSchG im Bereich Spiele ist ein – nachvollziehbarer – Grund, dass sich die Staatsanwaltschaften angesichts knapper Ressourcen auf Delikte konzentrieren, bei denen konkrete Gefährdungen von Opfern vorliegen (Kindesmissbrauch, Kinderpornographie). Eine Umsteuerung durch die Länder wäre möglich – aber wegen der Gewichtigkeit der Rechtsgüter nur bei Ausweitung der Ressourcen sinnvoll.
- Viele Fragen – etwa der mangelnden Wirkung von Vertriebsbeschränkungen – ergeben sich durch den zunehmenden Onlinevertrieb der Spiele selbst oder von Mods, Demo-Versionen oder Trailern. Damit ist der Bereich des Jugendschutzes in konvergenten Medienumgebungen angesprochen, der Teil der Hauptevaluation sein wird.

Die Pressemitteilung sowie der komplette Bericht sind online abrufbar unter <http://www.hans-bredow-institut.de>

Kontakt und weitere Informationen:

Christiane Matzen, Telefon: 040/450 217-41, c.matzen@hans-bredow-institut.de

Publikation:

Inka Brunn, Hardy Dreier, Stephan Dreyer, Uwe Hasebrink, Thorsten Held, Claudia Lampert und Wolfgang Schulz (Projektleitung): Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht, 28. Juni 2007.