

Verbessern statt verschärfen

Ihr Institut hat im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie der Länder untersucht, ob und inwieweit der Jugendschutz effektiv funktioniert. Was haben Sie in Bezug auf Video- und Computerspiele herausgefunden?

Man kann zumindest als Erstes sagen, dass das Jugendschutzsystem sich durch die Novellierung 2003 verbessert hat. Das heißt insbesondere, dass die Prüfung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK, die ja faktisch für die Kennzeichnung zuständig ist, den Regelfall bildet. Man kommt also in den Standardverkauf in den meisten großen Handelsketten ohne eine USK-Kennzeichnung als Publisher eigentlich nicht hinein.

Allerdings verpflichtet auch das neue Gesetz den Publisher nicht, eine USK-Kennzeichnung einzuholen.

Nein. Aber – und das ist mit der Erfolg dieser ganzen Geschichte – man hat einen extrem hohen Anreiz, das zu tun. Denn die Tatsache, dass die Obersten Landesjugendbehörden die USK-Entscheidung rechtsverbindlich übernehmen, gibt denjenigen, die Spiele auf den Markt bringen, die Sicherheit, dass sie rechtlich auf jeden Fall auf der sicheren Seite sind, etwa vor einer nachträglichen Indizierung. Deshalb hat sich dieses System als De-facto-Standard entwickelt. Das heißt, wir haben hier ein von der Wirtschaft akzeptiertes System. Nach unserer Erkenntnis gibt es in Deutschland kaum Spiele, die ohne Kennzeichnung verbreitet werden, jedenfalls nicht bei den meisten großen Handelsketten, die einen Großteil des Absatzes innehaben.

Das Hamburger Hans-Bredow-Institut für Medienforschung hat Vorschläge gemacht, wie der Jugendschutz in Bezug auf Computerspiele optimiert werden kann. Denn es besteht Handlungsbedarf – so das Ergebnis einer Studie des Instituts. Zwar habe sich das Jugendschutzsystem verbessert, nachdem 2003 als Folge des Amoklaufs von Erfurt die Novellierung des Jugendmedienschutzes verabschiedet worden war. Dennoch: In einer Mängeliste zeigen die Wissenschaftler die Schwächen des Systems auf. tv diskurs sprach mit Dr. Wolfgang Schulz, Direktor des Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung an der Universität Hamburg sowie Projektleiter der Studie.



Laut Aussage der USK gab es, bevor das neue Gesetz erlassen wurde, so gut wie keine Fehleinschätzungen seitens der USK bei der Bewertung von Spielen. Das scheint also auch schon gut funktioniert zu haben. Wie schätzen Sie die Bewertungen der USK heute ein?

Fehleinschätzungen sind bei einer Thematik wie dem Jugendmedienschutz und bei einem System, das auf plural zusammengesetzte Prüfungsgremien baut, vor allem persönliche Geschmackssache derjenigen, die diese in Einzelfällen als erwiesen sehen. Wenn die USK die Entscheidung trifft, ein Spiel freizugeben, folgt daraus eine sogenannte Indizierungssperre. Die Bundesprüfstelle kann dann dieses Spiel nicht noch einmal prüfen, um es dann vielleicht doch zu indizieren. Deshalb müssen sich die USK und die Bundesprüfstelle sehr eng abstimmen. Wir schlagen vor, dass möglichst alle Kooperationsmechanismen genutzt werden, wie regelmäßige gemeinsame Sitzungen, wo über die Kriterien beraten wird, um sicherzustellen, dass die USK auch wirklich genau die Kriterien anwendet, die die Bundesprüfstelle als Indizierungskriterien herausgearbeitet hat.

Gibt es denn Defizite bei dieser Abstimmung?

Wir können nicht sagen, dass es da konkrete inhaltliche Defizite gibt. Und zwar aus systematischen Gründen können wir das nicht sagen, weil es ja gerade diese Indizierungssperre gibt und die BPjM im Nachhinein keine USK-geprüften Spiele mehr sichtet. Aber eben deshalb ist diese Kooperation im Vorfeld so wichtig.

Wie sieht es in der Praxis aus? Werden unterschiedliche Kriterien angewandt oder gibt es einfach keine Transparenz dabei?

Nein, im Gegenteil. Da, wo wir uns das angeschaut haben, ist eindeutig, dass dieselben Kriterien angewandt werden. Aber das Kriterium auf dem Papier ist eben das eine, wie es dann konkret ausgelegt und angewandt wird in der Praxis – bei der Beurteilung etwa eines Spieleinhalts –, das ist das Entscheidende und da muss ein Gleichklang sein. Was die Transparenz betrifft: Man kann nur darauf setzen, dass es zu einem ständigen Austausch kommt.

Jugendschutz ist hier – wie an vielen anderen Stellen – etwas, das man über den Prozess sichern muss.

Sie kritisieren in Ihrer Studie, dass die Prüfungsgutachten der USK von sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität sind, was Sie im Hinblick auf die Akzeptanz und Evaluierbarkeit dieser Gutachten nicht für optimal halten. Wie erklären Sie sich, dass es unterschiedliche Prüfungsgruppen gibt?

Die Prüfungsgruppen der USK sind in immer neuen Kombinationen zusammen, dadurch sind systematisch vergleichbare Diskussionsstränge ausgeschlossen. Vermutlich liegt es auch daran, dass diese Gutachten im Umlaufverfahren geschrieben werden. Sie werden von verschiedenen Personen verfasst, die auch unterschiedliche Stile, Hintergründe und Erfahrungen haben. Ich weiß, dass die USK und der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden daran arbeiten, das stärker zu vereinheitlichen, so dass es zu gravierenden Unterschieden nicht kommt und auf jeden Fall Gutachten entstehen, die hinreichend aussagekräftig sind. Das ist natürlich immer auch eine Frage des Ressourcenmanagements. Es gibt nicht beliebig viele Menschen, die bereit sind, sich da als Gutachter fachkundig hinzusetzen und sich Sachen anzusehen, die sie sich ansonsten vielleicht gar nicht anschauen wollten. Wenn Sie sehen, dass da eine große Zahl von Spielen pro Jahr zu bearbeiten ist, kann man auch nicht erwarten, dass lange Aufsätze zu jedem Spiel geschrieben werden. Das muss man optimieren, denn unser Eindruck war, dass gerade im Hinblick auf die Evaluierbarkeit und den Austausch mit anderen Selbstkontroll- und staatlichen Kontrolleinstellungen Verbesserungen möglich sind. In neueren Gutachten ist das bereits erkennbar.

Wie könnte man das verbessern? Durch einen Kriterienkatalog oder indem man ein bestimmtes Procedere festlegt, wonach Gutachten erstellt werden sollen?

Soweit ich weiß, gibt es mittlerweile ein grobes Muster, nach dem die USK vorgeht. Das wäre eine Möglichkeit. Bei älteren Gutachten war das für uns nicht so erkennbar. Die Auffassungen dazu, wie weit man in das Abchecken von Einzelkriterien gehen kann, sind durchaus unterschiedlich. Es gibt eine Schule, die sehr stark in diese Richtung geht, und eine andere, die sagt, dass ein Gutachten immer eine gemeinschaftliche Beurteilung eines Gremiums im Hinblick auf ein konkretes Spiel ist und dass sich das nicht so stark standardisieren lässt. Unsere Auffassung ist da in der Mitte angesiedelt. Man kann sich aus unserer Sicht in der Tat nicht einfach nur auf ein formelles Abhaken von bestimmten Kriterien konzentrieren. Auf der anderen Seite muss man versuchen, so viel Transparenz und Vergleichbarkeit wie möglich zu erreichen. Und das auszutarieren, zu optimieren, dieser Prozess ist Aufgabe der beteiligten Akteure.

Sie haben auch Ihr Verständnis dafür zum Ausdruck gebracht, dass die Spieletester an ihre Grenzen geraten, weil einfach so viele Spiele zu prüfen sind. Wie schätzen Sie die personelle Ausstattung der USK ein?

Es gibt einen hauptamtlichen und drei freiberufliche Tester. Ich kann mich da nur auf das beziehen, was wir in Expertengesprächen gehört haben. Da gibt es Anzeichen dafür, dass die Testerausstattung in der USK einmal an ihre Grenzen geraten muss. Man kann sich das ja auch vorstellen, wenn man sich anschaut, welcher Aufwand für ein Spiel im Schnitt betrieben werden muss. Aber genau lässt sich das von außen schwer berechnen, weil die Spiele unterschiedlich komplex sind. Worauf wir hingewiesen haben, ist: Je mehr Spiele es gibt, desto knapper sind qualifizierte und unabhängige Tester.

Müsste man unter Umständen mehr Geld zur Verfügung stellen, damit mehr Tester beschäftigt werden können?

Wenn man dazu kommt zu sagen – das tun wir nicht abschließend –, dass hier zumindest perspektivisch aufgerüstet werden muss, dann ist das sicher auch kostenrelevant.

Ein weiterer Kritikpunkt, den Sie aufgelistet haben, bezieht sich auf die Kennzeichnung der Spiele. Diese Kennzeichnung sollte auf der Verpackung so gestaltet werden, dass sie für Eltern hinreichend deutlich sagt, wo für welche Altersgruppe eine Gefährdung stattfinden kann. Bisher ist dies aus Ihrer Sicht nicht optimal gelöst. Was schlagen Sie vor?

Ein kritischer Punkt ist das Nebeneinander der europäischen PEGI-Einstufung und der deutschen USK-Kennzeichnung. Wir haben bei einem Testkauf, der nur wenige Minuten gedauert hat, 20 Spiele gefunden, bei denen die PEGI-Kennzeichnung von der der USK nach oben abweicht, und 20, wo es eine Abweichung nach unten gibt. Das heißt, die Eltern oder Verwandten, die ein Spiel kaufen wollen, haben auf einer Verpackung ganz unterschiedliche Altersangaben. Und das ist sicher nicht optimal für die Akzeptanz des Jugendschutzes, weil es dann so aussehen könnte, als sei es beliebig.

Tatsächlich differieren die verschiedenen Kennzeichnungen. Wie kann man dieses Problem lösen?

Klar sein muss, dass das in Deutschland verbindlichere USK-Kennzeichen mindestens gleich auffällig, wenn nicht sogar auffälliger auf einer Packung sein sollte als etwa das PEGI-Kennzeichen. Eine Möglichkeit wäre aber auch, dass die Hersteller in Deutschland freiwillig darauf verzichten, dieses PEGI-Kennzeichen aufzudrucken. Dass sie es also nur in den Ländern machen, in denen PEGI das einzige Kennzeichnungssystem ist. Das ist für die Hersteller mühsam, aber es gibt durchaus welche, die dies tun. Das heißt, es ist grundsätzlich möglich.

Außerdem stellen Sie fest, dass die grafische Darstellung der USK-Altersfreigaben auf den Spielverpackungen in der Praxis oft zu falschen Vorstellungen darüber führt, wer über die Kennzeichnung letztlich entscheidet und wie deren rechtliche Verbindlichkeit aussieht. Die zentrale Altersangabe der Kennzeichen sei nicht hinreichend auffällig gestaltet; zudem käme es in der Praxis zu Fehlinterpretationen, etwa hinsichtlich der Verbindlichkeit und dem Urheber der Kennzeichnungsentscheidung. Welche Überlegungen haben Sie, wie die grafische Darstellung der USK-Altersfreigaben gestaltet werden könnte?

Über die Gestaltung sollte man zumindest noch einmal nachdenken. Die Kennzeichen sollten zum einen hinreichend groß und kontrastreich sein. Zum anderen müsste die entscheidende Information hervorstechen, nämlich die Altersangabe. Wir haben Anzeichen dafür gefunden, dass es da zu Verwechslungen kommen kann. Weil auch der einschlägige Paragraf aufgedruckt ist, könnte ein flüchtiger Leser glauben, dass dies eine Altersangabe und nicht eine Rechtsnorm ist. Auch sind wir nicht sicher, ob die Kennzeichnungen „keine Jugendfreigabe“ und „ohne Altersbeschränkung“ von den Betreffenden richtig interpretiert werden. Wir können darüber im Augenblick nur sehr vorsichtige Aussagen machen. Unser Kooperationspartner, das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München, JFF, hat sich in einer Untersuchung mit diesen Fragen auch auseinandergesetzt. Die Kollegen hatten nur erste Ergebnisse für die Games-Evaluation für uns vorgezogen. Die Gesamtstudie von ihnen liegt uns jetzt intern vor – und die werten wir für den Endbericht aus, den wir für den gesamten Jugendschutzbereich Anfang Oktober dieses Jahres fertig haben werden. Und dann gibt es möglicherweise im Hinblick auf diese Kennzeichnungen noch neue Erkenntnisse.

Es gibt eine enge Verzahnung zwischen staatlichen Stellen und der USK. In den Prüfungsgremien der USK sitzt ein Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Das heißt doch auch, dass diese Kritik am System und an dessen Wirkungsweise nicht nur die USK trifft, sondern auch die verantwortlichen staatlichen Stellen.

Unsere Sichtweise ist ohnehin nicht, dass wir einzelne Institutionen oder Personen kritisieren, sondern uns geht es um die Effektivität des Systems insgesamt. Und es ist in der Tat charakteristisch für dieses USK-System – bei der FSK, im Bereich der Kinofilme ist es ähnlich –, dass hier eine sehr enge Verklammerung von Selbstkontrolle der Wirtschaft und staatlichen Stellen stattfindet. Dies macht es teilweise schwierig zu erkennen, an wen man eigentlich Verbesserungsvorschläge adressieren muss, wer für bestimmte Dinge eigentlich verantwortlich ist. Das ist in der Tat so, dass hier den Obersten Landesjugendbehörden eine starke mitbestimmende Rolle zukommt.

Sie haben auch auf gesetzlicher Ebene Vorschläge gemacht, wie man das System des Jugendschutzes noch verbessern kann. Zum Beispiel sollte man die Begriffe präzisieren, so dass Computerspiele möglichst klar erfasst werden können.

Die Regelungen, die wir im Augenblick haben, beziehen sich überwiegend auf Medien, die sich nicht interaktiv im Gebrauch mit dem Nutzer entfalten, sondern die einfach statisch sind. Also die ganz traditionellen – wie das Kino oder andere Inhalte. Die Besonderheit bei Spielen besteht darin, dass das, was man sehen kann, davon abhängt, was die Nutzer daraus machen. Hier könnte man die Begrifflichkeiten präzisieren. Das ist aus meiner Sicht nicht zwingend, weil die Rechtswissenschaft überwiegend davon ausgeht, dass die Paragrafen trotzdem anwendbar sind. Dennoch könnte man die Regelungen noch einmal darauf abklopfen, ob man sie noch klarer stellen kann, das heißt, dass die Normen auch dann einschlägig sind, wenn die Wirkungen durch die Nutzerinteraktion entstehen. Wenn wir also nicht einfach eine Darstellung haben, die so abläuft, wie der Programmierer oder der Regisseur sich das ursprünglich gedacht hat. Spiele sind etwas Neues, weil das, was man da sehen kann, abhängt von den Aktionen der Nutzer.

Weiterhin gibt es Vorschläge, wie man noch besser wissenschaftliche Erkenntnisse darüber einfließen lassen kann, wann Spiele für Kinder und Jugendliche gefährlich oder beeinträchtigend sein können.

Wissenschaftliche Erkenntnisse fließen jetzt schon ein, etwa wenn Gutachterschulungen stattfinden. Unser Vorschlag geht dahin, dass man versucht, möglichst zu verstetigen und zu systematisieren. Es muss sichergestellt werden, dass neue gesicherte Erkenntnisse seitens der Wissenschaft möglichst rasch an alle jugendschutzrelevanten Institutionen „geliefert“ werden. Andersherum müssen diese auch offen dafür sein, solche neuen Erkenntnisse in ihre Prüfungsentscheidungen zu integrieren. Da bieten sich regelmäßige Schulungen an oder auch Symposien oder Workshops, auf denen Wissenschaftler und Praktiker sich noch stärker als bisher miteinander vernetzen.

Als Sie im Sommer die ersten Ergebnisse Ihrer Studie veröffentlicht hatten, gab es vielfältige Medienreaktionen. In einem Bericht „Der Welt“ etwa hieß es, dass die Bundesregierung mehr Computerspiele als bisher verbieten wolle. Nach Ansicht von Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen rutschten bislang zu viele Spiele durch den Filter der Selbstkontrolle USK. Ein wesentlicher Punkt sei, dass künftig nicht nur gewaltverherrlichende Spiele für Computer und Spielekonsolen auf den Index kommen sollten, sondern dass der entsprechende Paragraf auf „gewaltbeherrschte Spiele“ ausgedehnt werden solle. „Wenn Sie beispielsweise in einem Spiel belohnt werden, weil Sie Gewalt anwenden, anstatt eine Aufgabe friedlich zu lösen, kann das aus unserer Sicht Jugendliche negativ beeinflussen“, wird ein Ministeriumssprecher zitiert. Wie bewerten Sie eine solche geplante Verschärfung des Jugendschutzgesetzes? Ist dies nötig?

Ich halte in dieser Hinsicht den Begriff der Verschärfung nicht für sonderlich sinnvoll. Man kann aus unserer Untersuchung Anhaltspunkte dafür gewinnen, wie man das System verbessern kann. Wie man also noch treffgenauer die Dinge in das System einbeziehen oder die Dinge richtig kennzeichnen kann, die tatsächlich entwicklungsbeeinträchtigend sind. Wir haben keine Ergebnisse gefunden, die darauf hinauslaufen würden, dass bestimmte Dinge in stärkerem Umfang als bisher auf den Index kommen oder verboten werden sollten. Das Thema der Verbote ist in hohem Maße ambivalent, weil es sich auch bei Spielen um Kommu-

nikationsinhalte handelt, die verfassungsrechtlich geschützt sind. Da kann auch nicht einfach der Staat, weil er etwas geschmacklos findet oder aus sonstigen eher moralischen Erwägungen heraus sagen: Das wird verboten. Dafür gibt es keine verfassungsrechtliche Grundlage – und es ist auch in der Praxis sehr ambivalent, weil mit Verboten auch Anreizeffekte und ähnliches verbunden sind. Insofern gehen unsere Vorschläge überwiegend darauf hinaus, sich sehr im Detail anzuschauen, wo man Verbesserungen vornehmen kann. Ich bin auch ganz froh, das ist mein Eindruck zumindest, dass unser Gutachten zu einer Versachlichung der Diskussion beigetragen hat und dass man sich jetzt stärker diese einzelnen Punkte anschaut, anstatt das Ganze nur unter dem Rubrum: „Müssen wir mehr verbieten oder weniger verbieten“ zu thematisieren.

Bei vielen Computerspielen gehört Gewalt als ein Mittel, mit dem man Probleme lösen kann, dazu. Da könnte man doch sagen: „Gewalt einzusetzen ohne Grund, das entspricht nicht unseren gesellschaftlichen Werten.“

Ja, aber wie eben schon gesagt, die unter dem Grundgesetz aufgespannte Ordnung ist nicht eine, wo man irgendetwas einfach verbieten kann aus dem Gesichtspunkt heraus, dass es gegen bestimmte Wertvorstellungen breiter Bevölkerungsschichten verstößt. Dafür gibt es keine Grundlage. Das Zweite ist, dass Sie sich sehr genau anschauen müssen, wie solche Dinge wie etwa Gewalt in Spielsituationen einbezogen werden. Es ist sehr schwierig, dort generalisierende Aussagen zu machen. Man kann nicht sagen: Immer wenn etwas in der und der Weise eingesetzt wird, ist automatisch eine bestimmte Ebene von Jugendbeeinträchtigung oder gar -gefährdung gegeben. Der Aspekt, dass etwas „gewaltbeherrscht“ ist, wird bereits von den handelnden Institutionen miteinbezogen bei der Beurteilung eines Spiels. Ob er nun eine hinreichende Bedingung dafür sein kann, dass bestimmte Rechtsfolgen daran geknüpft werden können, dass etwa eine Jugendgefährdung vorliegt, das ist schwierig und hängt auf jeden Fall davon ab, wie man es formuliert. Wenn der Gesetzgeber sich da zu einer Veränderung entschließt, bleibt die Frage, wie er diese tatsächlich fassen würde.

Wie wirkungsvoll ist das Jugendschutzsystem eigentlich? Inwiefern schützt es Kinder und Jugendliche tatsächlich davor, dass sie Spiele in die Hand bekommen könnten, die nicht für sie geeignet sind?

Die Wirkung dieser Mechanismen hängt von vielen Punkten ab. Zum Teil basieren sie darauf, dass der Handel kontrolliert, an wen er bestimmte Spiele abgibt. Wir haben das nicht flächendeckend testen können, aber unser Eindruck ist, dass das System durchaus besser ist als sein Ruf. Dass es also nicht immer zutrifft, wenn Kinder und Jugendliche behaupten, dass sie alles irgendwie bekommen könnten. Allerdings muss man sagen, die beste Kontrolle beim Handel bewirkt nichts, wenn Eltern, erwachsene Geschwister oder ältere Freunde die Spiele besorgen. Insofern ist Jugendschutz hier immer auf Kooperation angewiesen.

Der Gesetzentwurf der Bundesregierung sieht vor, staatlichen Kontrolleuren Testkäufe im Handel zu erleichtern. Könnten Sie sich vorstellen, auch Jugendliche als Testkäufer loszuschicken?

Was wir auch identifiziert haben, ist ein Problem im Bereich des Vollzugs. Zum Beispiel kann man gar nicht richtig sehen, wie stark die Ausführung dieser Regelung kontrolliert wird. Es gibt darüber keine Daten, jedenfalls keine flächendeckenden Daten. Deshalb ist es sicher zu begrüßen, dass eine Rechtsgrundlage dafür geschaffen werden soll, solche Testkäufe durchzuführen. Wie man das im Einzelnen organisiert, muss man sehen. Ausgeschlossen ist das nicht, dass hier auch Jugendliche herangezogen werden. Aber natürlich muss man dann aufpassen, dass man mit diesen Jugendlichen so umgeht, dass sie nicht in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigt werden. Das ist aber durchaus denkbar, weil sie ja mit den Inhalten nicht in Kontakt kommen.

Es gibt Stimmen, die fragen: Hat der Jugendschutz bei Computerspielen überhaupt Sinn? Man kann sich im Ausland Spiele kaufen, ohne kontrolliert zu werden, man kann sie sich im Internet herunterladen, legal oder illegal. Es gibt viele Umgehungsmöglichkeiten. Trotzdem sind Sie der Ansicht, dass der Jugendschutz eine Wirkung hat.

Meine Auffassung dazu ist, dass Jugendschutz so etwas ist wie Risikomanagement. Man kann nicht davon ausgehen, dass man absolute Sicherheit bekommt und dementsprechend auch nicht, wenn man feststellt, dass es Umgehungen gibt, sagen, dass das ganze System nicht funktioniert und man es besser sein lässt. Man muss versuchen, an den Stellen anzusetzen, wo man etwas tun kann. Es stimmt sicherlich, dass der Bereich des Onlinevertriebs und die Internationalisierung, die Möglichkeit, bei ausländischen Shops etwas zu bestellen, Umgehungsgelegenheiten sind. Man kann auch beobachten, dass sie genutzt, auch zunehmend wohl genutzt werden. Mit diesem Thema muss man sich auseinandersetzen. Aber das heißt nicht, dass das System im Augenblick nicht da, wo es ansetzt, auch Wirkung erzielt.

Das Interview führte Vera Linß.

Links und weitere Hinweise:

www.hans-bredow-institut.de

Dort finden sich die Ergebnisse der Studie zum Herunterladen unter: www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf

www.usk.de

www.jff.de

Pan European Game Information:

Die Pan-Europäische-Spiel-Information, kurz: PEGI, ist das europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele und wird von der Interaktiven Softwareföderation Europas (ISFE) verwaltet. Für die praktische Umsetzung des PEGI-Systems ist das niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (NICAM) zuständig (Quelle: Wikipedia).

Interactive Software Federation of Europe:

Die ISFE ist die europäische Vereinigung der Publisher von Video- und Computerspielen.