

Felix Falk

Im Juni 2013 trafen sich in Los Angeles, USA, bereits zum dritten Mal Jugendschutzorganisationen zahlreicher Länder im Bereich „Computerspiele“ zum „International Ratings Summit“. Gemeinsam entwickeln sie mit „IARC“ ein System zur Altersbewertung von Apps und Onlinespielen, das nationalen Besonderheiten Rechnung trägt und schon bald zum internationalen Standard gehören könnte. Im Text wird zunächst die Ausgangslage beleuchtet. Dann werden die aktuellen Entwicklungen vorgestellt.

Internationale Altersbewertung für Apps und Onlinespiele



IARC-Gruppenfoto von 2012

Seit vielen Jahren sind im Bereich der Computer- und Videospiele sowohl Alterskennzeichen als auch vorinstallierte technische Systeme, mit deren Hilfe Eltern für die jeweilige Altersgruppe ungeeignete Inhalte ausblenden lassen können, international gelebte Praxis. Dafür waren insbesondere die stringenten Jugendschutzsysteme auf den Konsolen von Nintendo, Microsoft und Sony wegbereitend, was zur Folge hat, dass heute keine andere Branche auf internationaler Ebene über einen solch hohen und einheitlichen Standard des Jugendschutzes verfügt. So weit, so gut!?

Mittlerweile nutzen Spielerinnen und Spieler immer stärker den Internetbrowser, Onlinekonsolen oder mobile Geräte als Spieleplattformen. In Deutschland ist die Branche nicht verpflichtet, Altersstufen für solche Onlineplattformen, Spiele oder Apps zu integrieren. Während das Jugendschutzgesetz (JuSchG) Alterskennzeichen für Spiele auf Datenträgern festschreibt, macht der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) solche für ein konformes Anbieten von Onlineinhalten in keiner Weise zur Vorgabe. Das Interesse und Engagement der Branche an dem System der Alterskennzeichen lässt sich jedoch mit der Gewöhnung an den bisherigen internationalen Standard und mit dem Bedürfnis für einen einheitlichen und einfach verständlichen Jugendschutz erklären.

Die unterschiedlichen Onlineplattformen werden jedoch häufig von Marktteilnehmern angeboten, die bislang wenig Erfahrung mit dem etablierten Standard der bisherigen Marktführer gemacht haben und diesen nur in Teilen für ihre Onlineangebote übernehmen. Während auf einigen Plattformen jegliche Jugendschutzvorkehrungen fehlen, implementieren insbesondere große Firmen wie beispielsweise Apple oder Google auf ihren Geräten eigene technische Möglichkeiten der Altersbeschränkung. Allerdings zeigt sich im Test schnell, dass die Resultate häufig fehlerhaft sind. Wenn Eltern also beispielsweise das Smartphone ihres 12-jährigen Kindes auf die Alterseinstufung „ab 12“ begrenzen, so können sie nicht sicher sein, dass nicht auch Spiele aktivierbar sind, die in Deutschland von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit „ab 18“ bewertet wurden. An dieser Stelle nimmt in Deutschland der JMStV die Anbieter in die Pflicht, Minderjährige u. a. vor Onlineangeboten „ab 18“ zu schützen.

Richtige Technik, falsche Altersbewertungen

Das Problem liegt dabei weniger an den technischen Systemen. Im Gegenteil: Wird ein Jugendschutzsystem angeboten, so filtert es normalerweise verlässlich die Inhalte, die höher eingestuft sind als die von den Eltern vorgenommene Einstellung. Allerdings scheitern so gut wie alle Systeme häufig an der unkorrekten Altersbewer-

tung der Einzelinhalte. So kann ein Spiel, das in Deutschland die Bewertung „USK ab 18“ erhalten hat, auf der entsprechenden Plattform jedoch mit „ab 12“ gekennzeichnet sein. In diesem Fall kann keine noch so gute Filtersoftware den Jugendschutz sicherstellen. Resultat: Trotz korrekt aktivierter Jugendschutzeinstellung kommt das 12-jährige Kind an ein Spiel, das nur für Erwachsene gedacht ist.

Warum akzeptieren Unternehmen wie Apple oder Google teilweise völlig unzutreffende Altersbewertungen, wo diese doch die prinzipiell guten eigenen technischen Systeme ad absurdum führen? Der Grund dafür ist nicht, dass die Unternehmen Kindern möglichst viele Spiele verkaufen wollen. Die entscheidende Zielgruppe sind mittlerweile längst die erwachsenen Spieler, und das Image eines Unternehmens ist zu wichtig, um es wegen ein paar zusätzlicher Downloads aufs Spiel zu setzen. Stattdessen liegt es zum einen an den firmeneigenen Einstufungskriterien und Altersstufen, die sich mit keinem der national entwickelten Standards decken. Zum anderen ist es die Komplexität des Themas aus der internationalen Perspektive. Diese Komplexität findet besonderen Ausdruck in zwei Aspekten: erstens den unterschiedlichen auf nationaler Ebene zuständigen Institutionen und zweitens den unterschiedlichen Einstufungskriterien in diesen Ländern.

Von „selbst“ bis Kontrolle

Je nachdem, in welches Land wir schauen, variieren das Jugendschutzsystem und seine Rechtsfolgen und damit die verantwortlichen Organisationen. Nur wenige Länder verfügen über keine rechtlichen Vorgaben. Stattdessen werden Regelungen zum Jugendschutz in zahlreichen Ländern zumindest teilweise gesetzlich festgeschrieben, wobei Deutschland mit der Verankerung des Schutzes von Kindern und Jugendlichen im Art. 5 des Grundgesetzes diesem Rechtsgut eine besonders grundlegende und starke Rolle einräumt. In vielen Ländern ersetzt die freiwillige Selbstregulierung der Wirtschaft eine weitreichende gesetzliche Regulierung. Die jeweilige Situation zieht national unterschiedliche Institutionen nach sich, wobei einerseits rein staatliche Aufsichtsstellen sowie andererseits reine Selbstkontrollen der Wirtschaft die Regel darstellen. Deutschland bildet mit seinem System der regulierten Selbstregulierung, in dem Staat und Wirtschaft gemeinschaftlich eine aktive Verantwortung für das System der Altersbewertung tragen, aus internationaler Sicht eine Ausnahme.

Jedes Land hat spezifische Kriterien

Mit Blick auf die Geschichte Deutschlands und die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit seiner Rolle in zwei

Weltkriege lässt sich recht einfach verdeutlichen, warum gerade die mediale Thematisierung von Gewalt und Krieg hier zu den entscheidenden Kriterien der Altersbewertung gehört. Computerspielen, die diese Themen behandeln, wird in der Folge ein höheres Potenzial für eine Beeinträchtigung oder Gefährdung von Kindern und Jugendlichen zugeschrieben. Das ist nur das herausstechende Beispiel dafür, dass in anderen Ländern die Risikopotenziale häufig anders eingeschätzt werden. Während Gewalt und Krieg im Vergleich zu Deutschland im Rest Europas oder auch in Nordamerika als weniger risikoreich gesehen werden, führen andere Kriterien dagegen zu höheren Bewertungen. So werden beispielsweise die Themen „Sex“ und „Erotik“ in den USA als besonders beeinträchtigend bewertet, in England ist explizite Sprache ein entscheidendes Thema, in Australien spielen Drogen für die Altersbeschränkung häufig eine wichtige Rolle, und aufgrund griechischer Bewertungsmaßstäbe reagiert das PEGI-System europaweit besonders sensibel auf Glücksspiel – um nur einige Beispiele zu nennen. Die Situation in nicht demokratischen bzw. autoritären Systemen soll an dieser Stelle ausgeklammert werden, da sich deren – aus unserer Sicht teilweise extrem abweichenden – Kriterien nur bedingt vergleichen lassen.

Besonderheiten bei Onlinespielen

In einem internationalen Markt, der von nur wenigen Unternehmen mit einer geringen Anzahl von Plattformen dominiert wird, ist ein stringentes Jugendschutzsystem, das jeweils nationale Besonderheiten berücksichtigt, möglich. In dem sich jedoch aktuell immer stärker fragmentierenden Markt scheint dies nicht mehr zu gelingen. Die Verbreitung des Internets und der mobilen Plattformen hat dazu beigetragen, dass hinter der Veröffentlichung eines Computerspiels oder einer App nicht mehr zwangsläufig ein großes Unternehmen steht. Die etablierten weltweit operierenden Publisher waren und sind in der Lage, die Altersprüfung finanziell zu tragen, den komplexen Veröffentlichungsprozess zu durchlaufen und dabei auch das Management der Alterskennzeichnung in den unterschiedlichen Ländern zu übernehmen.

Im Zweifel stellt aber mittlerweile ein einzelner Entwickler innerhalb von wenigen Tagen ein kleines Spiel her, das er als App in den App-Store oder den Play-Store lädt. Dabei möchte der Plattformanbieter weder sich selbst noch den Entwickler mit dem weltweiten Prozess der Alterskennzeichnung bei den entsprechenden Institutionen belasten. Im Hinblick auf die hohe Anzahl von Veröffentlichungen und darauf, dass der Entwickler gar nicht weiß, ob er mit möglichen Verkäufen seiner Spiele-App überhaupt in der Lage sein wird, die notwendigen Prüfgebühren für die weltweiten Bewertungsverfahren

wieder einzuspielen, erscheint diese Zurückhaltung in Teilen verständlich.

Hinzu kommt, dass bei der Veröffentlichung von Onlinespielen eine hohe Geschwindigkeit und Flexibilität zum Standard geworden ist. Bewertungsprozesse, die z. T. mehrere Wochen dauern können und zudem nur auf national begrenzten Märkten Gültigkeit besitzen, werden dadurch nicht mehr als praktikabel und zeitgemäß empfunden. In der Folge lassen Plattformbetreiber die Entwickler über einen eigenen Fragebogen eine Bewertung für den gesamten internationalen Markt vornehmen, welche jedoch keinem der nationalen Standards an Jugendschutzkriterien entspricht.

Die Games-Branche wie auch die Institutionen des Jugendschutzes stehen in dieser Situation gleichermaßen vor einer weltweiten Herausforderung. Wenn ein verlässlicher Standard des Kinder- und Jugendschutzes für diesen wichtigen und weiter steigenden Anteil von Onlinespielen und Apps gefunden werden soll, so kann sich ein entsprechendes Jugendschutzsystem nur dann durchsetzen, wenn es für die beschriebenen Bedingungen ein durch internationalen Konsens entwickeltes Modell findet.

„International App Rating Council“ (IARC)

Die Herausforderungen wurden in den vergangenen Jahren von vielen Institutionen des Jugendschutzes weltweit erkannt. Dies führte zu einer Intensivierung des Austauschs untereinander. Unter Federführung der amerikanischen Selbstkontrolle für Computerspiele, dem Entertainment Software Rating Board (ESRB), wurde schließlich das „International App Rating Council“ (IARC) einberufen. Seit 2011 findet in Los Angeles am Rande der Electronic Entertainment Expo (E3) jährlich ein „International Ratings Summit“ statt, an dem sich insbesondere folgende Institutionen im Bereich des Jugendschutzes bei Computerspielen beteiligen:

Australien (Classification Board; ACB; iGEA),
 Brasilien (DEJUS),
 Deutschland (USK),
 Europa (PEGI),
 Japan (CERO),
 Korea (KAOGI),
 Südafrika (FCB),
 USA (ESRB).

Die USK nahm bereits an diesem ersten Treffen im Juni 2011 teil. Ziel war ein Erfahrungsaustausch in Bezug auf Apps und Onlinespiele und die damit verbundenen Alterseinstufungen. Als zentrale Ergebnisse konnte im Kreise aller beteiligten Institutionen übereinstimmend festgehalten werden, dass

1. im Onlinebereich häufig keine Altersbewertungen existieren, obwohl diese in Verbindung mit Altersbewertungssystemen im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes gemeinsam für entscheidend gehalten werden,
2. solche Altersbewertungen, die beispielsweise bei (Spiele-)Apps bereits Anwendung finden, häufig nicht nachvollziehbar und teilweise schlicht unzutreffend sind,
3. die zentralen Kriterien der unterschiedlichen Institutionen durchaus vergleichbar sind, auch wenn eine abweichende Gewichtung dieser Kriterien in der Bewertung von Inhalten teilweise zu unterschiedlichen Resultaten führt.

In der Folge kündigte das ESRB an, unter Mitwirkung möglichst vieler Partnerinstitutionen ein weltweit anwendbares Altersbewertungssystem mithilfe eines Klassifizierungsverfahrens zu entwickeln. Dies wurde als notwendig erachtet, um den Anschluss an den rasant wachsenden Onlinemarkt nicht zu verlieren und auch im Bereich der Apps und Onlinespiele eine internationale Antwort auf die Fragen des national gelebten Jugendschutzes geben zu können.

Kriterien sind international vergleichbar

Während in den vergangenen Jahren immer wieder bezweifelt wurde, dass nationale Kriterien der Alterseinstufung auf internationaler Ebene miteinander vergleichbar sind, waren die Ergebnisse im Zusammenhang mit IARC sehr ermutigend. Die Begrenzung auf die Systeme der etablierten Märkte einerseits und auf den Bereich der Computerspiele andererseits ließ weitreichende Gemeinsamkeiten finden.

Bei dem Folgetreffen des „International Ratings Summit“ im Juni 2012 konnten erste Erfahrungen und Entwicklungsschritte durch das ESRB vorgestellt werden. So lag ein Testsystem vor, das sich nicht nur auf Apps, sondern auch auf alle online verfügbaren Spielangebote bezog und das sowohl Kriterien des ESRB als auch die des europäischen PEGI-Systems integrierte. Die Gewichtung einzelner Aspekte unterscheidet sich von Land zu Land – wie bereits weiter oben beschrieben. Aufgrund der besonderen Ausgestaltung von IARC werden nationale Unterschiede nicht etwa nivelliert, sondern sogar gestärkt, weil sie innerhalb dieses Systems explizit Berücksichtigung finden.

Das IARC-System sieht einen identischen Bestand an Kriterien vor, die in Bezug auf ein konkretes Spiel von dem Anbieter, beispielsweise einem Entwickler, selbst beantwortet werden müssen. Die einzelnen Antworten werden jedoch mittels einer zugrunde liegenden Matrix national unterschiedlich gewichtet, sodass im Ergebnis

im internationalen Vergleich unterschiedliche Altersbewertungen die Folge sein können. So kann beispielsweise beim Kriterium „Sexualität/Erotik“ der besondere Fall eintreten, dass nach Beantwortung der gleichen Fragen im Ergebnis sowohl eine „ESRB 17+“ für Nordamerika als auch eine „PEGI 12+“ für Europa ausgegeben werden. Folglich können beliebig viele Länder mit ihren unterschiedlichen Spezifika integriert werden, so lange die Kriterien selbst vergleichbar sind.

Automatische Einbettung in E-Stores

Das technische System von IARC ist zudem so angelegt, dass die Resultate für jedes Land jeweils sowohl als visuelles Kennzeichen als auch als technischer Code vorliegen. Die Ergebnisse können nun von technischen Plattformen wie beispielsweise dem App-Store oder Play-Store abgerufen werden. Je nach Ländereinstellung des Geräts (z. B. eines Smartphones) wird nun nur das eine, entsprechend gültige nationale Kennzeichen angezeigt und für eine vorhandene Jugendschutzsoftware hinterlegt. Damit wird erreicht, dass die einmalige Beantwortung eines Fragebogens zu unterschiedlichen Altersbewertungen führt, die je nach Nationalität (Ländercode) des Nutzers entsprechend angezeigt und ausgelesen werden.

Korrektur innerhalb weniger Stunden

Doch was passiert, wenn der Entwickler die Fragen fehlerhaft beantwortet? Hier kommen nun die unterschiedlichen nationalen Institutionen ins Spiel. Deren Aufgabe ist die Kontrolle der Alterseinstufungen. Aufgrund der großen Anzahl von Apps und Spielen und der hohen Verbreitung von – aus Sicht des Jugendschutzes – vollkommen unbedenklichen Angeboten ist eine Überprüfung aller Einstufungen kaum sinnvoll und praktikabel. Denkbar sind jedoch Kontrollen für definierte Alterseinstufungen und spezifische Kriterien (z. B. für alle 18er-Inhalte), für Stichproben und bei Beschwerden durch Nutzer oder Aufsichtsbehörden. Auch Berufungsverfahren, beantragt sowohl durch Anbieter als auch zuständige Instanzen, sind vorstellbar.

Sollten sich einzelne Einstufungen als nicht zutreffend herausstellen, so können diese unmittelbar durch die national zuständige Partnerorganisation von IARC korrigiert werden. Innerhalb kürzester Zeit verändert sich dadurch nicht nur die Altersstufe im Ausgangssystem, sondern die veränderte Einstufung wird zudem durch den automatischen Abgleich der Datenbank in die sie nutzende Plattformen übertragen. Insbesondere in dieser Systematik liegt eine besondere Chance, denn auf diese Weise verfügen Spiele und Apps bereits bei ihrem Erscheinen über eine Alterseinstufung, die bei Bedarf

korrigiert werden kann, wobei die Korrekturen unmittelbar wirksam werden.

Mitwirkung der USK

Als Ergebnis des „2. International Ratings Summit“ im Juni 2012 erklärten sich auch die USK und DEJUS (Brasilien) dazu bereit, an einem Pilotprojekt zur Integration in IARC teilzunehmen. In Brasilien konnte das System mittlerweile auf Grundlage einer gesetzlichen Verankerung integriert werden. Die konkrete Zusammenarbeit und Abstimmung mit der USK begann noch im Juni 2012 und konnte im Februar 2013 mit der Integration von USK-Kriterien in das Testsystem von IARC weitestgehend abgeschlossen werden.

Durch Differenzierungen im Hinblick auf deutsche Kriterien wurde die bestehende Matrix kontinuierlich erweitert. So konnten beispielsweise durch das Abstufen von Häufigkeit im Bereich der Atmosphäre (unheimliche oder gruselige Elemente) und Sprache (Fluchen, diskriminierende Ausdrücke, Obszönitäten und sexualisierte Sprache) oder eine zusätzliche Unterscheidung durch eine perspektivische Distanz zum Geschehen in Bezug auf vorhandene Gewalthandlungen immer bessere Ergebnisse erzielt werden. Auch der gerade bei niedrigeren

Alterseinstufungen relevante Aspekt einer möglichen Jugendaffinität findet nun Berücksichtigung in dem Klassifizierungsmodul. Weitere Anpassungen bezogen sich auf die Definition und Differenzierung von Charakteren in Computer- und Videospielen. Da es die Spruchpraxis der USK-Entscheidungen widerspiegelt, dass stark vermenschlichte bzw. menschenähnliche Protagonisten oft mit absichtsvoll menschlich gestalteten Charakteren in ihrer Jugendschutzrelevanz gleichgestellt sind, sorgte dieser Faktor für weitere Verbesserung der Resultate.

Wie weiter?

Auf dem „3. International Ratings Summit“ im Juni 2013 nahm IARC noch konkretere Formen an. Themen waren u. a. die Erfahrungen und laufenden Entwicklungen im System, der endgültige Name des Projekts, die rechtliche Konstituierung von IARC, neue Partnerländer, neue interessierte Plattformen, die konkrete Beteiligung der Partnerländer sowie Modelle der Finanzierung. Die Ergebnisse lagen zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht vor. Doch auch unabhängig davon ist klar, dass in dem Projekt insbesondere durch die große Unterstützung der unterschiedlichen Organisationen und der Wirtschaft eine große Chance liegt.



Prüfraum USK

Im Hinblick auf die beschriebenen internationalen Unternehmen und Plattformen, von denen Google und Apple nur zwei der besonders verbreiteten Beispiele sind, konnte bislang keine nationale Jugendschutzinstitution erfolgreich ihre Anforderungen des Jugendschutzes durchsetzen. Der gemeinschaftliche internationale Ansatz im IARC-System bietet die Möglichkeit, ein allgemeingültiges, flexibles System zu etablieren, das den unterschiedlichen nationalen Bewertungskriterien Rechnung trägt.

Für die USK ist die Mitwirkung am Pilotsystem überaus lehrreich und Erfolg versprechend. Doch bei allem Potenzial, das in IARC steckt, muss in den kommenden Monaten auch die genaue Mitwirkung und Beteiligung geklärt werden. Viele Fragen sind offen: Wie viele Länder lassen sich in ein solches System integrieren, ohne es zu gefährden? Wie lässt sich steigende Komplexität reduzieren? Zu welchem Zeitpunkt sollten die Kriterien der USK in das offizielle System integriert werden? Bei welchen Altersstufen bzw. Kriterien wird ein Überprüfungsprozess durch die USK automatisch ausgelöst? Wie sehen die Verfahren zur Korrektur von Ergebnissen aus? Ist eine politische Beteiligung an dem System – vergleichbar zur derzeitigen Altersprüfung nach dem Jugendschutzgesetz – gewünscht, und wie könnte eine solche Beteiligung aussehen?

Angesichts der vielen offenen Fragen kann dieser Artikel nur einen Zwischenstand aufzeigen und von einer anhaltenden Entwicklung berichten. Diese ist allerdings höchst spannend und zeigt mögliche Antworten auf eine der aktuellsten Fragen des Jugendschutzes, auf die es zumindest bislang kaum gute Antworten zu geben schien.

Felix Falk ist Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

