

Seit 1994 hat die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in rund 40.000 Prüfverfahren ihre Alterskennzeichen vergeben. Nun sind innerhalb von nur wenigen Monaten Hunderttausende Kennzeichen hinzugekommen. Möglich wurde dies durch das System der International Age Rating Coalition (IARC), mit dem zum ersten Mal in einem einheitlichen Prozess auf globaler Ebene regional unterschiedliche

Altersbewertungen für Spiele und Apps vorgenommen werden können. Die jüngste Kooperation von IARC mit Google macht deutlich, dass das System auf dem besten Weg ist, zum neuen weltweiten Standard zu werden. Der folgende Beitrag gibt einen Einblick in diese neue Initiative, die Funktionalität des IARC-Systems, die Qualitätsverfahren der USK sowie einen Ausblick auf die weitere Entwicklung.

Felix Falk

System mit Zukunft: IARC

IARC – Gruppenfoto von 2014



Millionen von Spielen und Apps werden weltweit angeboten. Auf den Onlinetraffic bezogen macht ihre Nutzung weit mehr als die Hälfte aus. Da Apps mittlerweile durch Einzelpersonen entwickelt werden können, die damit mitunter nicht einmal Geld verdienen wollen, werden sie innerhalb weniger Tage auf globalen Plattformen wie dem Google Play Store oder dem App Store von Apple eingestellt und dort angeboten.

Angesichts dieser neuen medialen Realitäten scheitern die traditionellen Verfahren des Jugendschutzes. Einzelne regionale Prüfungen, in denen Spiele gegen Gebühr individuell durch Gremien vorab bewertet werden, sind schlicht zu kompliziert, zu langsam und zu teuer für die Onlinewelt.

Dieser Herausforderung nahmen sich die Partner der seit 2011 jährlich stattfindenden International Ratings Summits an (Classification Board, Australien; ClassInd, Brasilien; ESRB, Nordamerika; PEGI, Europa und USK, Deutschland) und entwickelten unter dem Namen International Age Rating Coalition (IARC) gemeinsam ein System zur Altersbewertung von Apps und Onlinespielen, das auch in der Onlinewelt für den gewohnt hohen Standard des Jugendschutzes bei Computerspielen sorgen kann (vgl. Falk 2013, S. 72 ff.).

Einheitliche Kriterien, unterschiedliche Gewichtung

Eines war allen Partnern schnell klar: Für Millionen von Inhalten, die mit nur einem Klick auf unterschiedlichsten Geräten unmittelbar weltweit veröffentlicht werden, waren automatisierte Systeme notwendig. Wir entschieden uns daher für ein Klassifizierungsverfahren, in dem der Entwickler in einem detaillierten Fragebogen Auskunft zu jugendschutzrelevanten Aspekten seines Spiels gibt. Über eine Gewichtung der einzelnen Antworten wird am Ende des Prozesses dann automatisch eine Altersstufe generiert. Die USK hatte in einem Pilotprojekt mit den Obersten Landesjugendbehörden bereits 2011 eigene Erfahrungen mit solchen Klassifizierungsansätzen gesammelt und dabei festgestellt, dass sich auf diesem Wege vergleichbare Ergebnisse wie mit Gremienentscheidungen erzielen lassen.

Da es im IARC-System nur einen globalen Fragebogen geben konnte, einigten sich die

Institutionen auf einheitliche Kriterien. Es wurde klar, dass grundlegende Kriterien wie „Gewalt“, „Ängstigende Inhalte“, „Erotik/Sexuelle Inhalte“, „Explizite Sprache“, „Drogen“ oder „Diskriminierung“ in allen Regionen eine Rolle spielten. Nur wenige regionale Besonderheiten blieben übrig und es gelang, auch diese in das System aufzunehmen.

Und doch war der Fragebogen noch zu umfangreich. Wollte IARC mit dem System in der Industrie auf Akzeptanz stoßen, so musste der Fragebogen durch die Entwickler mit möglichst geringem zeitlichem Aufwand auszufüllen sein. Hier hilft ein Mechanismus, an den man sich vor dem Hintergrund der Traditionen im Jugendschutz vielleicht gewöhnen muss. Er ist jedoch überaus effektiv. Wenn einzelne Kriterien kulturell zwar bedeutsam sind, jedoch immer von anderen Antworten im Fragebogen im Resultat dominiert werden, so kann man auf diese Fragen zugunsten eines praktikablen Systems verzichten. Am Ende ist für Eltern und andere Nutzer allein relevant, ob die Altersstufe korrekt ist. Der Fragebogen richtet sich im Übrigen nicht an Experten des Jugendschutzes. Er musste folglich so aufgebaut, formuliert und mit Hilfestellungen und Beispielen versehen sein, dass er durch jeden Entwickler verstanden und richtig ausgefüllt werden kann.

Jede Institution legte nun selbst fest, welche Konsequenz in Bezug auf die Höhe der Altersstufe jeweils mit der einzelnen Frage verknüpft sein sollte. Während die Mehrzahl der einzelnen Bewertungen zu ein und demselben Spiel international miteinander vergleichbar ist, führen die kulturellen Besonderheiten in rund einem Viertel der Fälle zu wesentlichen Unterschieden. Nur dadurch, dass diese im IARC-System berücksichtigt werden können, war der globale Ansatz für alle Partner tragfähig.

Zusätzliche Deskriptoren

Der IARC-Prozess ist nicht darauf beschränkt, Alterskennzeichen einfach auf andere Art und Weise zu generieren. Stattdessen bietet das System zusätzliche Informationen für Nutzer. Es werden Angaben zu den jugendschutzrelevanten Inhalten ausgespielt, die bei dem entsprechenden Spiel oder der entsprechenden App für die Bewertung eine Rolle spielten. Begriffe wie z. B. „Sex/Erotik“, „Seltene Schreckmomente“, „Grusel/Hor-

ror“, „Alkoholkonsum“ oder „Gelegentliches Fluchen“ geben eine Übersicht zu den jugendschutzrelevanten Aspekten. Hinzu kommen Informationen über folgende interaktive Elemente:

- Nutzerinteraktion, wenn das Spiel Kommunikation, Datenaustausch oder generelle Interaktion zwischen Nutzern ermöglicht.
- Datenweitergabe, wenn das Spiel persönliche Nutzerdaten an Dritte weitergibt.
- Standortweitergabe, wenn das Spiel den aktuellen Standort des Nutzers an Dritte weitergibt.
- Onlinekäufe, wenn das Spiel zusätzliche Inhalte oder Items zum Kauf anbietet.
- Uneingeschränkter Internetzugang, wenn die App uneingeschränkten Zugriff auf das Internet ermöglicht.

Die Antwort des Entwicklers auf diese Fragen kann mitunter Auswirkungen auf die Altersbewertung haben. Im Fokus steht jedoch die Information für Nutzer, damit diese bereits vor dem Download wissen, welche zusätzlichen Aspekte mit dem Inhalt verbunden sind. Damit geht die USK bei IARC über die bisherige Vergabe von reinen Alterskennzeichen hinaus und bietet Nutzern hilfreiche Zusatzinformationen.

Integration in die Plattform

Integriert wird das IARC-System von Plattformen, auf denen Entwickler ihre Spiele vertreiben. Der Google Play Store und der App Store von Apple sind die beiden größten Plattformen mit jeweils weit mehr als einer Mio. Apps. Aber seit Jahren kommen immer wieder neue Storefronts auf den Markt, sodass Nutzer mittlerweile aus einer Vielzahl von Angeboten wählen können, angefangen bei Spieleplattformen wie Steam, Xbox Live, Nintendo eShop oder PlayStation Network, über Angebote wie Amazon und Facebook bis hin zu den Smart-TV-Umgebungen von Samsung oder LG. Plattformen, die sich wie Mozilla oder Google bereits dem IARC-System angeschlossen haben, implementieren dieses in den Einreichungsprozess, den die Entwickler immer durchlaufen müssen, wenn sie ein Spiel oder eine App auf der Plattform anbieten wollen. Wenn der Entwickler relevante Änderungen oder Updates an sei-

nem Inhalt vornimmt, so muss er vor dem erneuten Veröffentlichen den Fragebogen neu ausfüllen. Sobald die unterschiedlichen Alterskennzeichen automatisch generiert wurden, spielt die Plattform auf den vielen unterschiedlichen Geräten je nach Land des Nutzers immer nur das zugewiesene regional gültige Kennzeichen zusammen mit den zusätzlichen Deskriptoren in den Produktinformationen aus. Deutsche Nutzer sehen auf ihrem Smartphone oder Tablet also nur die USK-Kennzeichen. Für Regionen, in denen es keine entsprechende Institution bzw. keine offiziellen Alterskennzeichen gibt, spielt das IARC-System ein generisches Alterskennzeichen aus. Das macht IARC zum globalen System. Auf Plattformen wie Google können Eltern die Nutzung von Apps ab einer bestimmten Altersstufe für ihre Kinder über die technischen Einstellungen zudem effektiv beschränken.

Nicht nur Spiele, sondern alle Apps

Zunächst war das IARC-System nur auf Spiele angelegt. Schnell wurde deutlich, dass die Plattformen nur einheitliche Ansätze akzeptieren würden. Neben den Spielen mussten also alle Arten von Apps berücksichtigt werden, egal ob Facebook, Dropbox, Spiegel Online, eine Wasserwaage oder ein Taxi-Service. Verständlich, denn keine Plattform würde ein System integrieren, das ausschließlich für Spiele und damit für nur 20 oder 30 % der Inhalte Jugendschutz bietet. Gemeinsam mit den anderen IARC-Partnern kategorisierten wir die unterschiedlichen Apps und entwickelten spezifische Kriterien, zugeschnitten auf die betreffenden Kategorien. So werden im System beispielsweise bei einer Bildbearbeitungssoftware andere Fragen gestellt als bei einem Spiel.

Qualitätssicherung der USK

Das Testen aller Apps ist aufgrund ihrer Masse schlichtweg unmöglich. Dies ist aber auch gar nicht notwendig, um ein hohes Jugendschutz-Niveau zu erreichen. Jeder IARC-Partner definiert selbst, in welchen Fällen er Überprüfungen vornimmt. Hier einige der Fälle, in denen die USK tätig wird:

- Jede App, bei der ein Kennzeichen verweigert wurde, um dem Entwickler nicht

möglicherweise zu Unrecht den Zutritt zum deutschen Markt zu versperren.

- Bei Beschwerden, egal ob diese von dem Entwickler, von Eltern, Nutzern oder externen Institutionen kommen.
- Durch sogenannte Alerts lassen wir uns durch das System automatisch darauf aufmerksam machen, wenn bestimmte – beispielsweise für eine generelle Veröffentlichung relevante – Fragen positiv beantwortet wurden, und werden bei Bedarf tätig.
- Einen großen Anteil machen zudem Stichproben aus. Wonach sich diese richten, ist von der Umgebung der jeweiligen Plattform abhängig. So achten wir z. B. auf die meistverkauften, beliebtesten oder empfohlenen Spiele und Apps, da diese eine besonders hohe Verbreitung erfahren. Wir prüfen zudem besonders jugendschutzrelevante Produktkategorien wie actionlastige Spiele. Das Gesamtangebot von Spielen und Apps kann zudem mithilfe einer Signalwörter-Liste durchsucht werden.

Die große Herausforderung bei der Qualitätskontrolle ist zweifelsohne die hohe Anzahl von Spielen und Apps. Wichtig ist dabei jedoch die Tatsache, dass die allermeisten Spiele und Apps nicht über große Nutzerzahlen verfügen. Rund zwei Drittel aller Apps werden seltener als tausend Mal heruntergeladen. Wenn man also akzeptiert, dass eine lückenlose Überprüfung weder möglich noch sinnvoll ist, kann man über die gezielte Auswahl von besonders relevanten bzw. häufig genutzten Inhalten die Qualität der Alterskennzeichen so weitreichend sicherstellen, dass das Risiko für Eltern, Kinder oder Jugendliche, eine falsche Alterseinstufung ausgespielt zu bekommen, gegen null tendiert.

Einen zusätzlichen Vorteil bietet die Internationalität des IARC-Systems. So wie wir als USK mit mehreren erfahrenen und intensiv geschulten Mitarbeitern täglich die Einstufungen überprüfen, so tun dies auch die anderen Partner von IARC. Sollte bei ClassInd in Brasilien beispielsweise deutlich werden, dass einzelne Fragen für ein weltweit angebotenes Spiel falsch beantwortet wurden, so kann sich die dort vorgenommene Korrektur auch auf die anderen Partner auswirken. Das Kennzeichen der USK wird also für Deutschland dann mitkorrigiert, wenn die Verände-

rung im Fragebogen auch Auswirkungen auf die Berechnung des Kennzeichens hat. In diesem Fall muss die USK selbst keine Überprüfung vornehmen. Dies führt zu einer Vervielfältigung der vorgenommenen Qualitätsverfahren.

Dreistufiges IARC-Verfahren

Die erste Verfahrensstufe der Qualitätssicherung besteht aus der Überprüfung der Angaben des Entwicklers im Fragebogen. Wenn ein Prüfer bemerkt, dass beispielsweise Alkoholkonsum in einem Spiel thematisiert wird, obwohl der Entwickler die entsprechende Frage mit „Nein“ beantwortet hat, ändert der Prüfer in der internationalen Datenbank diese Antwort. Der Entwickler wird informiert und das entsprechende Alterskennzeichen verändert sich automatisch, wenn die Veränderung zu einer neuen Berechnung führt. In Zweifelsfällen wendet sich der Prüfer an einen zweiten Prüfer. Sind sich beide uneins, so entscheiden sie gemeinsam mit einem dritten Prüfer per Mehrheit. Die Prüfer halten sich dabei eng an einen mit den internationalen Partnern gemeinsam erarbeiteten Leitfadern.

Matrix-Gremium

Anspruchsvoller wird es in der zweiten Verfahrensstufe. Wenn die Prüfer bemerken, dass trotz der richtigen Beantwortung im Fragebogen ein aus ihrer Erfahrung heraus dennoch falsches Alterskennzeichen ausgespielt wird, so wird der Fall an das Matrix-Gremium weitergegeben. Ziel ist es, dort herauszufinden, ob durch die Veränderung der Gewichtung dieses einzelnen Kriteriums generell bessere Ergebnisse erreicht werden. Selbst kleine Änderungen in der Matrix können dabei sehr weitreichend sein, da sie nicht nur für die eine betroffene App zur Anwendung kommen, sondern auch für alle folgenden Verfahren, bei denen das entsprechende Kriterium relevant ist. Das Matrix-Gremium kann sich daher nie nur auf das eine Spiel oder die eine App beziehen, sondern muss andere mögliche Fälle mit in den Blick nehmen. In dieser Verfahrensstufe ist jeder IARC-Partner autark. Jedes Land besetzt sein eigenständiges Matrix-Gremium, das selbstständig über Änderungen mit regionalen Auswirkungen entscheidet.

Rating Authority Working Group

Die höchste und damit dritte Verfahrensstufe im IARC-System ist die Rating Authority Working Group. In diesem internationalen Gremium sind alle regionalen Partner vertreten. Hier werden Änderungen an den global einheitlichen Kriterien und den Hilfstexten dazu diskutiert und vorgenommen. Sollte bei der USK in einer der beiden ersten Verfahrensstufen beispielsweise bemerkt worden sein, dass die Hilfstexte zu einem Kriterium noch zu viel Spielraum lassen oder durch gänzlich neue Inhalte eine Erweiterung der Kriterien notwendig wird, so bringt sie dies in die Rating Authority Working Group ein.

Im Vergleich zum traditionellen Modell der Herstellung eines Konsenses in der Jugendschutz-Spruchpraxis in Deutschland zeigt sich in diesem Verfahrensaufbau bei IARC (1. Einzelprüfung, 2. lokales Matrix-Gremium, 3. internationale Rating Authority Working Group) genau die neue internationale Perspektive. Bei den JuSchG-Verfahren der USK wird der Instanzenzug rein national gestaltet (1. Regelverfahren, 2. Berufungsverfahren, 3. Appellationsverfahren). Ein jeweils höher-rangiges Gremium nimmt eine erneute Prüfung des Inhalts vor und kann die Entscheidung der Vorinstanz mit Mehrheitsbeschluss revidieren. Im IARC ist ebenfalls eine Berufungsmöglichkeit vorgesehen, die zu einem neuen Verfahren führt und eine Änderung des Kennzeichens nach sich ziehen kann. Zentral ist jedoch die neue und elementare Internationalität der Verfahren. So wird die regionale Eigenständigkeit der Partner mit der internationalen Funktionalität des Systems in Ausgleich gebracht.

In den vergangenen Jahren wurden die Ergebnisse durch das beschriebene dreistufige IARC-Verfahren immer weiter verbessert. Im IARC-System wurden und werden durch die USK fortlaufend Tests durchgeführt, die zu einer stetigen Annäherung an die geltende Spruchpraxis führen.

Beide Modelle, sowohl das traditionelle Gremienverfahren als auch die IARC-Klassifizierung über einen Fragebogen, führen zu sehr guten Ergebnissen, haben aber auch ihre jeweiligen spezifischen Unschärfen. IARC hat einerseits die anspruchsvolle Aufgabe, im Fragebogen mit möglichst wenigen Fragen alle entscheidenden Jugendschutz-

aspekte zu erfassen. In Prüfungsgremien gibt es andererseits nicht nur einstimmige Entscheidungen. So fallen in den 5er-Gremien der USK Entscheidungen auch mit einer 3:2- oder einer 4:1-Mehrheit oder das Gremium einer höheren Instanz revidiert die Entscheidung des Vorausschusses. Auch wenn diese Effekte eine hundertprozentige Übereinstimmung zwischen beiden Systemen niemals ermöglichen werden, zeigt die sehr hohe Vergleichbarkeit der vergebenen Altersstufen, dass beide Ansätze sinnvollen Jugendschutz gewährleisten.

Was passiert mit den traditionellen Verfahren?

Bei den traditionellen Verfahren der USK bleiben die Strukturen wie sie sind. Diese USK-Verfahren auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sind für Spiele ausgelegt, die im stationären Handel erscheinen. Es gibt kaum Schnittmengen mit mobilen Spielen und gar keine mit anderen Kategorien von Apps. Wenn für eine Spiel-App bereits ein Alterskennzeichen nach dem JuSchG-Verfahren vergeben wurde, so gilt diese Einstufung und wird dementsprechend auf der Plattform angezeigt. Die Anwendung des IARC-Verfahrens für Spiele auf Datenträgern wäre auch kaum sinnvoll. Hier wird das erteilte Alterskennzeichen tausendfach auf Spielverpackung und Datenträger gedruckt. Wenn sich durch spätere Korrekturen das Kennzeichen ändern würde, müssten alle Exemplare aus dem Handel zurückgezogen und mit dem veränderten Alterskennzeichen neu produziert werden. Das erscheint nicht als durchsetzbare und wirtschaftliche Alternative und wäre ein Rückschritt in Bezug auf die Privilegierung der rechtssicheren Kennzeichen nach dem im Jahr 2003 novellierten Jugendschutzgesetz.

Erfahrungen mit Mozilla

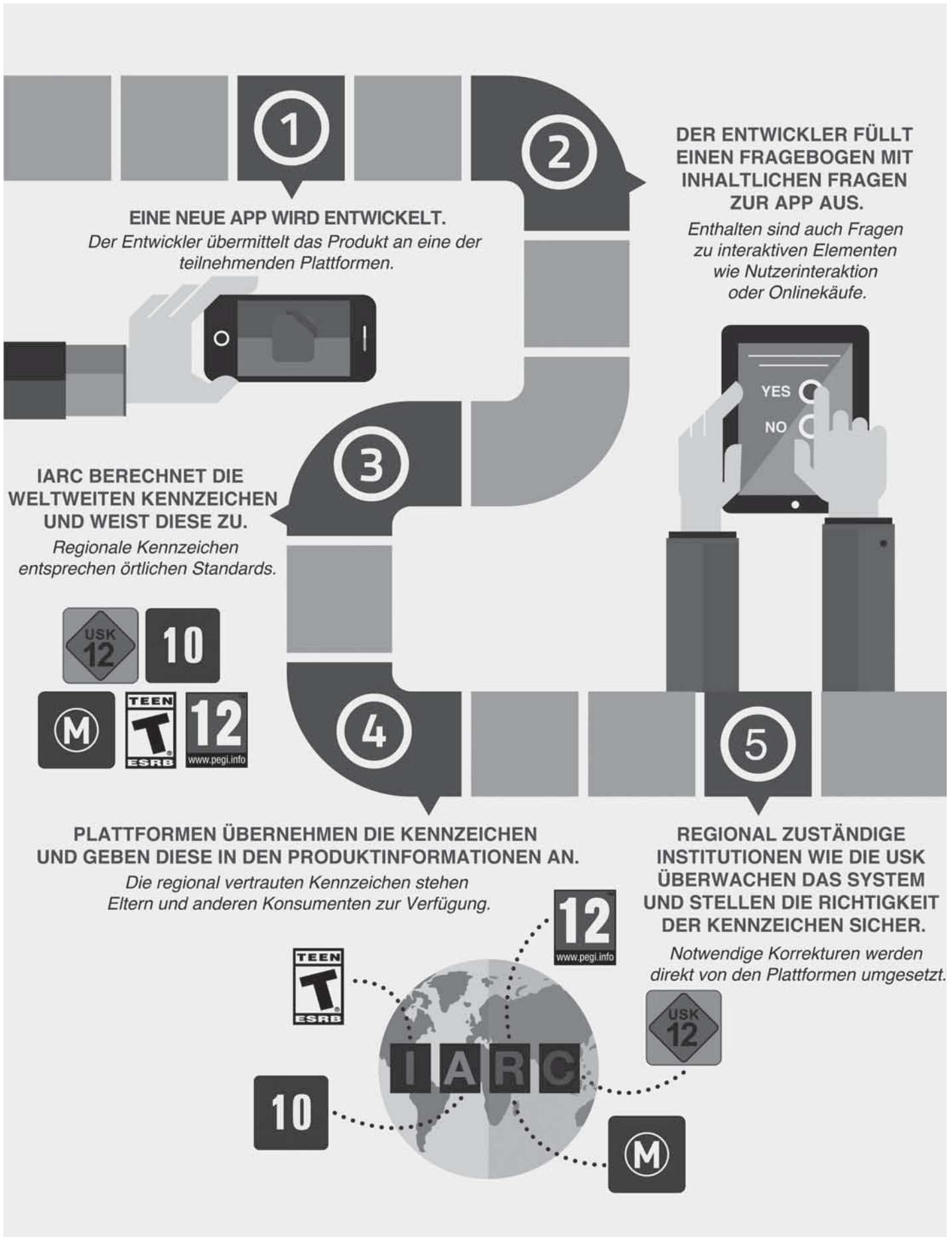
Als erste Plattform hat sich Mozilla mit dem Firefox Marketplace dem IARC-System angeschlossen. Bereits seit 2014 werden hier Alterskennzeichen für alle erhältlichen Apps vergeben. Da der Firefox Marketplace zu diesem Zeitpunkt neu in Deutschland auf den Markt kam, waren hier noch verhältnismäßig wenig Spiele und Apps im Angebot. Dies gab uns mit IARC die willkommene Möglichkeit,

das System und seine Funktionalitäten mit einem Pilotpartner zu erproben. Die sehr guten Ergebnisse bestätigten den Ansatz und das System auf ganzer Linie.

Für den Firefox Marketplace wurden bereits mehrere Tausend Spiele und Apps gekennzeichnet. Fortlaufend überwachte die USK die Qualität der Bewertungen über ihre Qualitätsverfahren und korrigierte in über 200 Fällen die Angaben des Entwicklers zu einzelnen Kriterien, die in der Folge zu einer Änderung des Alterskennzeichens für die entsprechende App führten.

In über 80 % dieser Änderungen wurde das vergebene Alterskennzeichen nach unten korrigiert. So hatten zahlreiche Entwickler beispielsweise missverstanden, dass sie nur Angaben zu ihren selbst programmierten Inhalten machen sollten und nicht zu Inhalten, die möglicherweise durch Nutzer selbst hinzugefügt werden könnten. Dieses Problem wurde durch eine Konkretisierung der Kriterien und die Unterteilung in App-Kategorien durch die Rating Authority Working Group behoben. Bei weniger als 20 % der geänderten Einstufungen wurden die Alterskennzeichen nach oben korrigiert. In den meisten Fällen wurde dabei eine USK 0 auf USK 6 angehoben, da die Entwickler die Frage nach abstrakter Gewaltdarstellung verneint hatten. Sie hatten beispielsweise Kämpfe zwischen sehr rudimentär und pixelig dargestellten Raumschiffen nicht für Kriterien im Bereich „Gewalt“ als relevant erachtet. Auch diese Missverständnisse konnten durch Änderungen der Rating Authority Working Group bei Formulierungen im Fragenkatalog oder in den Hilfstexten verbessert werden.

Für den Firefox Marketplace nahmen die internationalen IARC-Partner jeweils eine ähnliche Anzahl von Korrekturen vor, die sich – wie zuvor beschrieben – auch für die USK auswirkten und damit die Ergebnisse insgesamt weiter verbesserten. Die bisherigen generellen Erfahrungen zeigen im Übrigen auch, dass Entwickler den IARC-Fragebogen sehr verantwortungsvoll und mit der notwendigen Ernsthaftigkeit ausfüllen. Es gab so gut wie keine Fälle, in denen vorsätzlich falsche Angaben gemacht wurden.



Finanzierung

Während bislang der Antragsteller das Prüfverfahren bei der USK über eine Prüfgebühr bezahlt, ist IARC für den Entwickler kostenlos. Dieser Umstand war von den ersten Überlegungen an eine feste Bedingung, um die notwendige Akzeptanz und Verbreitung im Onlinebereich zu ermöglichen. Die Kosten für IARC tragen somit die angeschlossenen Plattformen über eine jährliche Gebühr. Damit besteht die Möglichkeit, zum einen die Ausgaben von IARC zu finanzieren, die sich als gemeinnützige Organisation durch den Zusammenschluss der einzelnen nationalen Partner gegründet hat. Die Zentrale von IARC hat ihren Sitz bei der ESRB in New York City. Zum anderen können durch diese Erträge auch die Kosten für die Überprüfungen und Qualitätsverfahren der lokalen Partner getragen werden.

Ausblick

Mit dem IARC-Anschluss von Google im März 2015 hat das IARC-Projekt eine neue Stufe erreicht. Gemeinsam mit einem der größten globalen Anbieter für Spiele und Apps beweist IARC damit, dass auch für Millionen von Inhalten über ein internationales System verlässliche und regional spezifische Alterskennzeichen vergeben werden können. Die Tatsache, dass die USK für Deutschland eines der Gründungsmitglieder von IARC ist und sogar den stellvertretenden Vorsitzenden stellt, macht deutlich, wie stark auch die Sichtweisen des deutschen Jugendschutzes in das internationale System eingeflossen sind.

Mit IARC beschreiten auch wir als USK neue Wege, die nicht zuletzt viel Arbeit mit sich bringen. Mehrere Prüfer kümmern sich täglich um die Qualität der Verfahren, kontrollieren die Richtigkeit der Entwicklerangaben und daraus resultierende Einstufungen. Hinzu kommt das Engagement in den anderen Verfahrensstufen.

Dabei müssen wir auch dafür sorgen, dass die Bewertungskriterien in Bezug auf Spiele weiterhin mit denen der Prüfgremien in den traditionellen JuSchG-Verfahren vergleichbar sind. Dafür sind unabhängige Experten – wie die Jugendschutzsachverständigen, die die Spruchpraxis der USK seit ihrer Gründung 1994 mit formten – ein wichtiger Be-

standteil. Nicht zuletzt in Bezug auf IARC ist zudem der USK-Beirat von zentraler Bedeutung, in welchem die Entwicklungen von IARC intensiv diskutiert wurden und werden.

Das alles zeigt, dass IARC mitnichten die Abschaffung von Prüfgremien, unabhängigem Sachverstand oder der Berücksichtigung von gesellschaftlichen Gruppen bedeutet. All diese Bestandteile des deutschen Jugendschutz-Systems finden sich auch bei IARC wieder, neu gestaltet für die Onlinewelt.

Nach der medialen Konvergenz der Inhalte und der daraufhin nun erfolgten Konvergenz der Systeme durch IARC kann von einer gesetzlichen Konvergenz in Deutschland allerdings keineswegs die Rede sein. Im Gegenteil: Das in Mediensparten strukturierte und in Bundes- und Landesregelungen zerrissene Jugendschutzrecht erscheint zehn Jahre nach seiner Verabschiedung kaum noch mit dem Medienzeitalter des 21. Jahrhunderts kompatibel. Sowohl Brasilien als auch Australien haben das IARC-System gesetzlich bereits anerkannt. Auch wenn das deutsche Modell der regulierten Selbstregulierung mit dem in anderen Ländern nur bedingt vergleichbar ist, so bleibt es doch dringend notwendig, dass Bund und Länder gemeinsam ein zeitgemäßes, funktionierendes und einheitliches Jugendschutzrecht auf den Weg bringen.

Dass IARC auf dem besten Wege ist, schon bald zum weltweiten Standard zu gehören, zeigt sich auch durch die bevorstehenden Weiterentwicklungen des Systems. Sowohl die Integration weiterer Länder mit ihren zuständigen Institutionen steht in Aussicht als auch der Anschluss weiterer globaler und prominenter Storefronts wie Nintendo eShop, PlayStation Store oder Microsoft Store.

Egal ob es um systematische, technische oder politische Weiterentwicklungen des Jugendschutzes geht: Jedes Engagement sollte sich durch seine konkreten und dabei größtmöglichen positiven Effekte für Eltern und ihre Kinder beweisen. Das IARC-Projekt erreicht bereits heute eine weitreichende positive Wirkung nicht nur auf Eltern, sondern auf alle Nutzer von Spielen und Apps. Und die Aussichten sind überaus ermutigend.

Literatur:

Falk, F.:
Internationale Altersbewertung für Apps und Onlinespiele.
In: tv diskurs, Ausgabe 65, 3/2013, S. 72–77

Felix Falk ist Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC).

