

Autoren: Höynck, Theresia/ Pfeiffer, Christian.

Titel: Verbot von „Killerspielen“? Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes.

Quelle: Unveröffentlichtes Manuskript. Hannover 2006.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autoren.

Theresia Höynck und Christian Pfeiffer

Verbot von „Killerspielen“?

Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes

Im Zusammenhang mit der aktuellen Diskussion um das Verbot so genannter Killerspiele sehen wir uns veranlasst, einige Thesen und Vorschläge zu formulieren, die anschließend begründet werden:

1. Extrem gewalthaltige Computerspiele gehören nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen.
 2. Der Jugendmedienschutz im Bereich gewalthaltiger Computerspiele weist gravierende Mängel auf.
 3. Die Forderung nach einem strafrechtlichen Verbot der Herstellung und Verbreitung so genannter Killerspiele lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit nicht effektiv umsetzen. Höhere Wirksamkeit verspricht demgegenüber eine rechtlich leichter durchsetzbare Ausweitung der Indizierung, d.h. ein Verbot der Werbung und des öffentlichen Verkaufs solcher Spiele. (vgl. 5.2)
 4. Das bestehende Steuerinstrumentarium ist grundsätzlich geeignet, die Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele unter Minderjährigen einzudämmen. Der Anwendungsbereich der verschiedenen Maßnahmen sollte jedoch besser aufeinander abgestimmt werden. Außerdem ist die Umsetzung der einschlägigen Normen an vielen Stellen unzureichend.
-

4.1 Das allgemeine Gewaltdarstellungsverbot des § 131 StGB könnte und sollte im Bereich gewalthaltiger Computerspiele häufiger angewendet werden.

4.2 Die Indizierung von Computerspielen gemäß § 18 Jugendschutzgesetz bewirkt eine erhebliche Verbreitungshemmung. Sie kommt aber zu selten zur Anwendung.

4.3 Die von der Praxis entwickelten Kriterien für die Alterseinstufung und Indizierung erlauben es nicht ausreichend, den problematischen Elementen der Spiele gerecht zu werden.

4.4 Die USK erfüllt die ihr zukommende Schlüsselrolle bei der Alterseinstufung und Indizierung von Computerspielen nur unzureichend.

5. Zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes empfehlen wir sechs Maßnahmen:

5.1 Eine bundesweite Aufklärungskampagne zu den mit Computerspielen verbundenen Gefahren, die sich an die Zielgruppe der 8- bis 16-Jährigen, an ihre Eltern sowie an die Schulen richtet.

5.2 Eine Präzisierung der rechtlichen Voraussetzungen für die Alterseinstufungen und die Indizierung von Computerspielen; beispielsweise sind Spiele, bei denen man die Rolle eines Verbrechers ausübt, der andere tötet, foltert oder beraubt, im Wege der Indizierung vollständig vom öffentlichen Markt zu verbannen.

5.3 Eine grundlegende Reform der USK und der ihr Handeln steuernden Normen, die die USK aus ihrer gegenwärtigen Industrienähe befreit, und ihre Kooperation mit der Bundesprüfstelle bei der Indizierung von Spielen nachhaltig verbessert.

5.4 Eine umfassende, wissenschaftliche Analyse der Entwicklung und Verbreitung von Computerspielsucht, die zur Grundlage von wirksamen Therapieansätzen genutzt wird.

5.5 Ein staatliches Programm zum schrittweisen, flächendeckenden Ausbau unserer Schulen zu Ganztagschulen, die am Nachmittag attraktive Alternativen zum extensiven Medienkonsum anbieten.

5.6 Eine stärkere Inpflichtnahme von Herstellern und Vertriebsfirmen der Computerspiele für die Finanzierung der Maßnahmen, die zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes erforderlich erscheinen.

Begründung der Thesen und Vorschläge:

1. Extrem gewalthaltige Computerspiele gehören nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen.

Die Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche wird kontrovers diskutiert. Der deutsche Gesetzgeber geht zu Recht davon aus, dass von Computerspielen Gefahren für Kinder und Jugendliche ausgehen können. Je häufiger Computerspiele von Kindern und Jugendlichen gespielt werden und je brutaler deren Inhalt ist, umso schlechter fallen die Schulnoten der betroffenen Schüler aus. Darüber hinaus besteht die Gefahr suchartigen Spielverhaltens¹. Und schließlich existieren klare Belege für Zusammenhänge zwischen intensivem Konsum bestimmter Spielgenres und der Erhöhung der Gewaltbereitschaft. Zu dieser Frage ist aus Anlass des Amoklaufs von Emsdetten die Diskussion neu entfacht worden. Aus unserer Sicht ist dazu folgendes festzuhalten:

- Kurzfristige Wirkungen von Computerspielen auf Faktoren, die für Gewalthandeln relevant sind, sind sehr gut belegt. In Kombination mit anderen Belastungsfaktoren erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele das Risiko dafür, dass auch langfristig die Empathiefähigkeit der Nutzer sinkt und sich ihre Gewaltbereitschaft verstärkt.
- Selbstverständlich verursachen gewalthaltige Computerspiele allein keine Gewalt. Erfurt und Emsdetten sind keine guten Beispiele für die gewaltsteigernde Wirkung von Computerspielen, weil die Täter eine sehr große Zahl von zusätzlichen Risikofaktoren aufweisen.
- In allen Bereichen, in denen es um die Reglementierung von möglicherweise gefährdenden Einflussfaktoren geht (Alkohol, Pornographie, Drogen...), orientiert man sich an der Gruppe der gefährdeten Personen. Auch im Bereich von Computerspielen darf der Maßstab nicht der gelegentliche, sozial gut eingebundene und psychisch stabile Nutzer sein.
- Die Computerspielindustrie betont gerne, dass durch Computerspiele Mathematik, Golfen oder kooperative Lösungsfindung gelernt werden können. Man fragt sich allerdings, warum das in Bezug auf gewalttätige Konfliktlösung anders sein soll.
- Wenn eine potenziell gefährdende Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen insgesamt in Frage gestellt wird, lassen sich verbindliche Alterseinstufungen insgesamt nicht rechtfertigen. Auch hinter ethischen Begründungen stehen letztlich Wirkungsvermutungen.

¹ S. hierzu z.B. Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe (ZJJ)*, 3, 295-309 und Bergmann, W., Hüther, G. (2006) Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. jeweils mit umfangreichen weiteren Nachweisen.

2. Der Jugendschutz im Bereich gewalthaltiger Computerspiele weist gravierende Mängel auf.

Eine im Jahr 2005 mit 23.000 Kindern und Jugendlichen vom KFN durchgeführte Repräsentativbefragung hat zur Nutzung problematischer Computerspiele alarmierende Befunde erbracht. Etwa jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren verfügt danach über eigene Erfahrungen mit Computerspielen, die von den Obersten Landesjugendbehörden wegen ihrer brutalen Gewaltszenen erst ab einem Alter von 16 Jahren frei gegeben sind. Jeder fünfte spielte ein derartiges Spiel zum Zeitpunkt der Befragung. Zu den 14-/15-Jährigen zeigt sich ein noch extremerer Befund: vier Fünftel von Ihnen spielen zumindest gelegentlich und jeder dritte häufig Computerspiele, die wegen ihrer exzessiven Gewaltszenen keine Jugendfreigabe erhalten haben.

Es wird davon ausgegangen, dass das Spielen nicht altersadäquater Computerspiele eine stärkere Gefährdung der Betroffenen bedeutet als etwa das verbotene Anschauen von Filmen, die von der FSK entsprechende Alterseinstufungen erhalten haben. Anders als im Kino sind die Kinder und Jugendlichen als Computerspieler nicht in der Rolle des passiv beobachtenden Zuschauers. An der Spielkonsole wird persönliches Engagement gefordert. Man wird selber zum dominant Handelnden und Regisseur des Geschehens und steigt emotional intensiv ein, wenn es darum geht, den Gegner auszuschalten. Das macht die besondere Faszination des Computerspiels aus und zeigt auf, warum wir hier beim Jugendmedienschutz besonders strenge Maßstäbe anlegen müssen. Genau dies scheint jedoch nicht der Fall zu sein. Das KFN führt gegenwärtig zu 72 Computerspielen detaillierte Inhaltsanalysen durch. Bei einem erheblichen Teil der bisher getesteten Spiele haben sich gravierende Zweifel an der Alterseinstufung durch die USK ergeben. In Anbetracht der extremen Gewaltexzesse, zu deren Begehung der Spieler animiert wird, wäre aus unserer Sicht nicht selten zumindest eine höhere Alterseinstufung, zum Teil aber sogar eine Indizierung angemessen gewesen.

3. Die Forderung nach einem strafrechtlichen Verbot der Herstellung und Verbreitung so genannter Killerspiele lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit nicht effektiv umsetzen. Höhere Wirksamkeit verspricht demgegenüber eine rechtlich leichter durchsetzbare Ausweitung der Indizierung, d.h. ein Verbot der Werbung und des öffentlichen Verkaufs solcher Spiele (vgl. 5.2).

Ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot in Bezug auf so genannte Killerspiele würde einen erheblichen Eingriff in die Rechte der Hersteller bzw. Vertrieber solcher Spiele bedeuten. Von daher wird zu Recht die Frage der Verfassungsmäßigkeit einer solchen Regelung problematisiert. Folgende Überlegungen sind aus unserer Sicht in diesem Zusammenhang von besonderer Bedeutung:

- Eine praktikable, dem Bestimmtheitsgebot genügende Beschreibung der einschlägigen Spiele ist schwer zu realisieren. Zwei besondere Eigenschaften der Computerspiele sind insoweit von besonderer Bedeutung: einerseits die Komplexität der Elemente, die Spiele problematisch für Kinder und Jugendliche machen, andererseits die Schnelllebigkeit der Entwicklung. Erst aus dem Zusammenspiel von Spielhandlung, Spiellogik, Handlungsmöglichkeiten des Spielers, visuellen und akustischen Darstellungen, Realitätsnähe und Ernsthaftigkeit lässt sich ermitteln, ob ein Spiel potenziell jugendgefährdend ist. Darüber hinaus verlaufen die technische Entwicklung und die Entwicklung von Spielideen rasant und in kaum vorhersehbarer Weise.
- Angesichts der verfassungsrechtlichen Probleme eines Verbots der so genannten Killerspiele erscheint ein Scheitern entsprechender Bemühungen durchaus denkbar. Diese Niederlage des Staates wäre dann ähnlich kontraproduktiv wie die bei anderen, misslungenen Verbotsverfahren. Die Argumente gegen gewalthaltige Computerspiele würden in der Öffentlichkeit nachhaltig an Glaubwürdigkeit einbüßen. Im Ergebnis hätte man den Jugendmedienschutz in eine seine Wirksamkeit massiv beeinträchtigende Krise manövriert.
- Ein strafbewehrtes Herstellungs- und Verbreitungsverbot würde zwar vermutlich zunächst die Verbreitung der einschlägigen Spiele deutlich eindämmen. Zu beachten ist allerdings angesichts der technischen Möglichkeiten des Internets und der Internationalisierung der Märkte zweierlei: Erstens wäre der Zugang zu solchen Spielen jedenfalls für versierte Personen weiterhin gegeben. Zweitens – und wichtiger in Bezug auf große Verbreitungszahlen – wäre zu erwarten, dass sich der Handel mit Spielergänzungen und ganzen Spielen weiter auf das Internet verlagert.
- Ein Herstellungsverbot könnte angesichts der Tatsache, dass die meisten Spiele im Ausland produziert werden, nur sehr begrenzte Wirkung entfalten.
- Strafrecht muss immer ultima ratio sein. Es ist bisher noch nicht dargetan, dass die aktuellen rechtlichen Regelungen nicht ausreichen.

Eine Ausweitung der Indizierung von Spielen wäre im Vergleich zum strafrechtlichen Verbot rechtlich leichter durchsetzbar, weil die oben genannten Forschungsbefunde ausreichende Ansatzpunkte für die Annahme einer Jugendgefährdung bieten. Der Haupteffekt der Indizierung eines Spieles liegt in der Zerstörung seiner Marktchancen. Mit Spielen, für die man nicht werben und die man nicht öffentlich, sondern nur „unter dem Ladentisch“ an Erwachsene verkaufen darf, lässt sich kein Umsatz erzielen, der die hohen Herstellungskosten rechtfertigt. Gegenwärtig entfaltet dieses Steuerungsinstrument allerdings wenig Wirkung, weil pro Jahr nur etwa ein Prozent der auf den Markt kommenden Spiele indiziert wird. Sollte sich diese Quote auch nur um wenige Prozentpunkte erhöhen, hätten die Hersteller sehr große Verluste, weil gerade bei den besonders gewalthaltigen Spielen hohe Produktionskosten anfallen. Die Firmen müssen zur Vermeidung gravierender wirtschaftlicher Misserfolge die Produktion für den deutschen Massenmarkt umstellen und stärker auf Spiele setzen, die nicht vom Indizierungsrisiko bedroht sind.

4. Das bestehende Steuerinstrumentarium ist grundsätzlich geeignet, die Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele unter Minderjährigen einzudämmen. Der Anwendungsbereich der verschiedenen Maßnahmen sollte jedoch besser aufeinander abgestimmt werden. Außerdem ist die Umsetzung der einschlägigen Normen an vielen Stellen unzureichend.

Das bestehende Instrumentarium zur inhaltlichen Kontrolle von Computerspielen und zur Reglementierung der Verbreitungsmöglichkeiten findet sich im Kernstrafrecht (§§ 86, 86 a, 130, 130 a, 131, 184 StGB), vor allem aber im Jugendschutzgesetz.

4.1 Das allgemeine Gewaltdarstellungsverbot des § 131 StGB könnte und sollte im Bereich gewalthaltiger Computerspiele häufiger angewendet werden.

Im Bereich von Computerspielen kann unmittelbar strafrechtlich vor allem § 131 (Gewaltdarstellungsverbot) relevant werden. Strafverfahren wegen Verstößen gegen § 131 StGB sind allerdings extrem selten (2004 in Westdeutschland und Berlin insgesamt 18 Abgeurteilte, 15 Verurteilte). Die Gründe hierfür sind zahlreich. Praktisch besteht zunächst ein Ressourcenproblem: die entsprechenden Zentralstellen bei den

Staatsanwaltschaften konzentrieren sich (zu Recht) angesichts boomender Märkte im Bereich der Kinderpornographie zumeist auf den Darstellerschutz im diesem Bereich und nicht auf andere Felder, in denen es um reinen Konsumentenschutz geht.

§ 131 StGB bereitet darüber hinaus Auslegungsprobleme. Manche Auslegungsschwierigkeiten, etwa die Frage, was genau eine Gewaltverharmlosung ist, betreffen alle Medien, auch weil Sie eine Erfassung oftmals nur impliziter Aussagen erfordern, deren Wahrnehmung sich von Person zu Person nicht selten unterscheiden wird. Im Bereich der Computerspiele kommt hinzu, dass es sich – anders als etwa im Spielfilm – durchweg um fiktive Figuren handelt, denen teilweise trotz stetig besser werdender Grafik ein gewisser comicartiger Charakter nicht abgesprochen werden kann. Darüber hinaus hat sich in den Spielen – auch in Reaktion auf gängige Bewertungskriterien des Jugendschutzes – eine gelegentlich bizarr anmutende „Kultur“ der Gewaltdarstellung entwickelt: Während bestimmte einzelne Gewaltfolgen häufig ausgeblendet werden (Blut, Splatter), werden andere stark überzeichnet (sich Winden vor Schmerzen, Würgegeräusche, Geräusche brechender Knochen). Schwierig zu bewerten ist auch die Tatsache, dass Spielfiguren innerhalb eines Spiels nicht selten unterschiedlich auf „Verletzungen“ reagieren und die Spiellogik Gewalthandlungen sehr unterschiedlich „belohnt“ bzw. „sanktioniert“.

Dies alles scheint dazu beizutragen, dass – obwohl eine Strafbarkeit nach § 131 StGB bei vielen der heute ab 16 bzw. ab 18 eingestuften Spielen prima facie gut möglich erscheint – praktisch keine Strafverfahren wegen Verstoßes gegen § 131 StGB bei Computerspielen durchgeführt werden. Dies trägt allerdings seinerseits dazu bei, dass eine Klärung der Tatbestandsmerkmale im Bereich der Computerspiele ausbleibt, so dass ein gewisser Kreislauf der Wirkungslosigkeit entsteht. Es erscheint deshalb sinnvoll, in Bezug auf § 131 StGB ein oder mehrere „Musterverfahren“ durchzuführen, mit dem Ziel, die Anwendung auf das spezielle Medium Computerspiele richterlich zu konkretisieren. Zuständig wären hierfür die Staatsanwaltschaften, in deren Gebiet die Herstellungsfirmen bzw. die Vertriebsfirmen importierter Spiele ihren Sitz haben.

4.2 Die Indizierung eines Computerspiels gemäß § 18 JSchG bewirkt eine erhebliche Verbreitungshemmung. Sie kommt aber zu selten zur Anwendung, weil die Bundesprüfstelle für Spiele mit USK-Alterskennzeichnung kein Indizierungsverfahren durchführen darf.

Die KFN-Schülerbefragung des Jahres 2005 belegt, dass die Indizierung von Spielen ihre Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen in hohem Maße behindert. So benannten von den 6.000 im Durchschnitt 10-jährigen Schülerinnen und Schülern vierter Klassen nur sieben ein von ihnen genutztes Spiel, das nach der Feststellung der KFN-Wissenschaftler von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert worden war. Etwa 1.700 spielten dagegen zumindest gelegentlich Spiele, die erst ab 16 bzw. 18 erlaubt waren. Von den 14-/15-Jährigen Neuntklässlern hatten am Tag der Befragung nur 2,5 Prozent ein indiziertes Spiel gespielt, 82 Prozent der Jungen in diesem Alter nutzten dagegen zumindest gelegentlich und ein Drittel häufig solche Spiele, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hatten.

Hier wirkt sich aus, dass für indizierte Spiele jegliche Werbung verboten ist und sie weder in Kaufhäusern, noch in Elektronikmärkten noch von den großen deutschen Versandhandelsunternehmen angeboten werden. Dadurch erreichen sie in der Kinder- und Jugendszene bei weitem nicht den Bekanntheitsgrad, wie die von der USK nur als jugendbeeinträchtigend eingestufteten Spiele.

Die durch eine Indizierung gelöste Verbreitungshemmung kommt allerdings nur sehr selten zum Zug, weil jede von der USK vorgenommene Alterskennzeichnung ein Tätigwerden der Bundesprüfstelle ausschließt (§ 18, Abs. 3,1 JSchG). Faktisch hat man damit der USK für diesen Bereich des Jugendmedienschutzes eine verbindliche Vorprüfungscompetenz im Hinblick auf Indizierungskriterien eingeräumt. Die breite Erfahrung und hohe fachliche Qualität der Bundesprüfstelle kommt deswegen bei der Kontrolle der Computerspiele nur noch sehr begrenzt zum Tragen.

4.3 Die von der Praxis entwickelten Kriterien für die Alterseinstufung und Indizierung erlauben es nicht ausreichend, den problematischen Elementen der Spiele gerecht zu werden.

Die zentralen gesetzlichen Kriterien für die Frage der Alterseinstufung bzw. Indizierung sind unbestimmte Rechtsbegriffe (§ 14 I JSchG, sog. „Jugendbeeinträchtigung“, § 18 I JSchG, sog. „Jugendgefährdung“, § 15 II JSchG „schwere Jugendgefährdung“). In der Praxis von USK und BPjM hat sich insgesamt eine starke Konzentration auf äußerliche bzw. formale Merkmale bzw. Indizien für bzw. gegen Jugendbeeinträchtigung bzw. -gefährdung entwickelt. Eine sehr hohe Bedeutung haben einzelne Aspekte der Visualisierung von Verletzungen (Blut, Splatter...) sowie der quantitative Anteil von gewaltbezogenen Spielsequenzen. Die Frage, ob z.B. „Leichen“ weiter beschossen oder Unschuldige angegriffen werden können, wird zwar thematisiert, vielfach werden solche Möglichkeiten aber eher für nicht jugendbeeinträchtigend gehalten, wenn sie vom Spiel nicht verlangt und/oder nicht ausdrücklich (durch Punktegewinn o.ä.) honoriert werden. Dass die Sanktionierung dabei oftmals wenig folgenreich ist für den Spielerfolg und geradezu zum Experimentieren mit nicht zwingend notwendigen Handlungsmöglichkeiten einlädt, scheint dabei vielfach nicht für bedeutsam gehalten zu werden.

Ähnlich problematisch erscheint die immer wieder aufzufindende Annahme, dass ein Spiel weniger jugendbeeinträchtigend sei, wenn es nicht zu reflexartigem Töten auffordert, sondern Wahlmöglichkeiten hinsichtlich des Umgangs mit einem Gegner bietet. Mindestens ebenso gut lässt sich vertreten, dass gerade die Möglichkeit oder gar spiellogische Notwendigkeit, sich bewusst für besonders viele und grausame Handlungen zu entscheiden, sich beeinträchtigend auf Kinder und Jugendliche auswirken kann. Angesichts immer leistungsfähiger werdender Technik, die immer realitätsnähere Darstellungen aber auch immer subtilere Realitätsverfremdungen ermöglicht, erscheint insgesamt eine stärkere Berücksichtigung von durch die Spiele transportierten Werten und Normen wünschenswert, auch wenn die Operationalisierung solcher Kriterien natürlich nicht einfach zu leisten ist.

4.4 Die USK füllt die ihr zukommende Schlüsselrolle bei der Alterseinstufung und Indizierung von Computerspielen nur unzureichend aus. Hierfür erscheint neben den erwähnten normativen Defiziten sowie strukturellen Mängeln der USK auch ihre ausgeprägte Industrienähe verantwortlich.

Der USK kommt in Bezug auf die Alterseinstufungen der Spiele und die Frage ihrer Indizierung durch die Bundesprüfstelle zentrale Bedeutung zu. Es stellt sich deshalb die Frage, ob in Struktur und Praxis der USK Defizite liegen könnten, die zu den o.g. Problemen beitragen.

Ein Ansatzpunkt könnte das „arbeitsteilige“ Verfahren der Begutachtung sein: Tester spielen die Spiele, berichten den Gutachtern, führen dabei einzelne Sequenzen vor, stehen für Fragen zur Verfügung und verfügen damit praktisch über eine recht hohe Definitionsmacht. Angesichts der hohen Spieldauer gerade auch jugendschutzrelevanter Spiele erscheint diese Vorgehensweise bei guter Ausbildung bzw. Beaufsichtigung der Tester und einer hohen Transparenz des Verfahrens durchaus vertretbar. Auch die Bundesprüfstelle verfährt entsprechend, wenn sie die Indizierung eines Spieles prüft, ohne dass es dort bisher Anlass zur Kritik gegeben hätte. In Bezug auf die USK erscheinen allerdings aus mehreren Gründen Zweifel daran berechtigt, ob sich diese Struktur bewährt hat.

So dokumentiert die Statistik der USK für das Jahr 2005 2.686 von ihr geprüfte Titel, von denen 219 so genannte „Shooter“ sind. Für diese typischerweise nur für höhere Altersgruppen geeigneten Spiele ist nach den Erfahrungen des KFN eine durchschnittliche Spieldauer von mindestens 25 Stunden anzusetzen. Unterstellt man, die USK-Tester hätten sie, wie von der USK behauptet, vollständig durchgespielt (was angesichts ihres Inhalts auch zwingend notwendig erscheint), ergibt sich allein für diese Titel eine Gesamtspieldauer von 5475 Stunden, also von 684 Arbeitstagen, was etwa der Gesamtarbeitszeit von drei Vollzeitkräften entspricht. Die USK beschäftigt aber neben ihrem hauptamtlichen Tester nach eigenen Angaben nur noch drei weitere nebenamtliche Tester. Alle Tester haben neben der Inhaltsermittlung der Spiele umfangreiche weitere Aufgaben wie die Spielepräsentation vor den Gutachtergremien. Es erscheint daher praktisch ausgeschlossen, dass die vier Tester die „Shooter“ und die anderen gewalthaltigen Spiele vollständig durchgespielt haben können. Es ist deshalb zu

vermuten, dass die Inhaltsangaben zu den Gutachten zu einem beachtlichen Teil auf den Spielinformationen beruhen, die die USK von den Herstellern und Anbietern der Spiele erhält.

Möglicherweise ist das hier angesprochene Problem auch der Grund dafür, dass bei Verbreitung eines Spieltitels auf verschiedenen Plattformen in aller Regel nicht für jede Umsetzung eine eigenständige Begutachtung erfolgt. Es wird stattdessen nur ein Verfahren zur Feststellung der Inhaltsgleichheit nach § 11 Abs. 1a der Grundsätze der USK durchgeführt, für das allein der Testbereich der USK und der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden verantwortlich sind. Zweifelhaft ist dies deshalb, weil Umsetzungen von Spielen auf unterschiedlichen Plattformen durchaus mit deutlichen Veränderungen im Spieldesign einhergehen können. Hierunter können auch Darstellungselemente fallen, die für jugendschutzrechtliche Einschätzungen von hoher Relevanz sind, wie z.B. die eingesetzte Physikengine, die Verweildauer der Leichen von Spielfiguren sowie Gewalteffekte wie Blutspritzer und Splatterdarstellungen.

Die kritische Bewertung der USK-Praxis wird ferner durch die Tatsache gestützt, dass die USK offenbar für die Spieleanbieter einen recht weiten Indizierungsschutz leistet. Zunächst fällt auf, dass bisher mit einer Ausnahme (God of War) seit April 2003 alle von der USK nicht gekennzeichneten Titel, die der BPjM vorgelegt wurden, von ihr auch indiziert worden sind. Eine solche Quote erscheint in hohem Maße unwahrscheinlich, wenn wirklich alle Grenzfälle vorgelegt würden. Nach unserem Eindruck wird das Potential der Bundesprüfstelle im Wege der Indizierung von Spielen effektiven Jugendschutz zu betreiben, bei Weitem nicht ausgeschöpft. Dazu trägt auch die Prüfordnung der USK bei.

Nach § 14 IV 3 JSchG muss bei Zweifeln über das Vorliegen von Indizierungsvoraussetzungen eine Entscheidung der BPjM herbeigeführt werden. Die USK legt diese Regelung ausweislich ihrer Prüfordnung (§ 10 IV PrüfO) so aus, dass ein „Zweifelsfall“ nur dann vorliegt, wenn dies von einer Mehrheit des Prüfungsausschusses so gesehen wird. In der Regel reicht damit eine einfache Mehrheit aus (§ 10 PrüfO i.v.m. § 6 Grundsätze der USK), um einen „Zweifelsfall“ auszuschließen. Angesichts der Tatsache, dass, wie sich in den Formulierungen in den Gutachten zeigt, offensichtlich immer wieder unter den Gutachtern der USK jedenfalls zunächst Uneinigkeit über die Frage der Jugendgefährdung besteht, stellt sich die Frage, ob nicht – gegeben die gesetzliche

Regelung – für den Ausschluss der Jugendgefährdung eine einstimmige Entscheidung oder zumindest eine Dreiviertelmehrheit zu fordern wäre. Dies würde eher der wohl h.M. entsprechen, die eine strenge Auslegung für geboten, also eine Alterskennzeichnung nur dann für zulässig hält, wenn sicher keine Jugendgefährdung vorliegt.

Auch im Bereich der bei der USK geprüften Titel, denen das Kennzeichen verweigert wurde, entsteht der Eindruck, dass die USK – selbst im Bereich, den sie selbst offenbar für indizierungswürdig hält – Indizierungsverfahren zumindest nicht fördert. Die USK informiert die BPjM nicht standardmäßig über Fälle, in denen sie die Kennzeichnung verweigert. Dies führt dazu, dass für den nicht seltenen Fall, dass ein Spieleanbieter sich entscheidet, ein nicht gekennzeichnetes Spiel trotzdem auf den deutschen Markt zu bringen, Wochen oder Monate vergehen, bis ein Indizierungsverfahren durchgeführt und abgeschlossen werden kann (z.B. Quake 4 englischsprachige Version für den Vertrieb in Europa: USK kein Kennzeichen 21.09.2005, erschienen 18.10.2005, Indizierungsantrag 28.10.2005, vorläufige Listeneintragung 2.11.2005, Bekanntmachung Listenverbleib 31.12.2005).

Problematisch erscheint ferner, dass die USK, wie sich aus einzelnen Gutachten ergibt, gelegentlich auch bei so genannten „Shootern“ völlig auf eigene Sichtung verzichtet und stattdessen den Spielinhalt durch die Anbieter bzw. den Hersteller darstellen lässt. Eine solche Praxis erscheint in hohem Maß anfällig für eine nicht primär an Jugendschutzbelangen orientierte Spielvorstellung. Die Einbindung von Vertretern der Hersteller birgt zudem die Gefahr, dass sich im Zuge der Interaktion gewisse Solidarisierungseffekte ergeben. Ein zum Teil ähnlich gelagertes Problem ergibt sich aus der Tatsache, dass zumindest gelegentlich den Testern der USK von den Herstellern Spiele im Wege einer informellen Vorprüfung vorgelegt werden. Die Tester beraten die Firmen dann intensiv dabei, wie das jeweilige Spiel gestaltet werden muss, damit es von der USK die vom Hersteller angestrebte Alterseinstufung erreichen kann. „Einige Titel sehen wir drei oder gar viermal im Verlauf des Entstehungsprozesses“². Eine derartige, von den Verfahrensregeln der USK nicht vorgesehene und nicht dokumentierte Vorprüfung birgt eindeutig die Gefahr einer informellen Bindungswirkung. Die Tester geraten unter Erwartungsdruck des jeweiligen Herstellers, das Spiel im offiziellen USK-

² S. hierzu die Interviews mit Marek Klingenstein (<http://www.n-page.de/index.php?page=artikel&artikel=usk>) sowie mit Faruk Yerli (<http://zuender.zeit.de/2006/48/interview-yerli-shooter-spiele?>).

Verfahren so zu präsentieren, dass die mit dem Produzenten gemeinsam anvisierte Alterskennzeichnung auch erreicht wird.

Die hier kritisierte Industrienähe ist im Übrigen auch bei der USK zu beobachten. So hat der sie tragende Verein in unmittelbarer Nachbarschaft zu ihrer Geschäftsstelle mit Geldmitteln der Industrie ein Computerspielmuseum aufgebaut und fördert ferner im Rahmen eines gesonderten Projektes den Einsatz von Computern in Kindergärten. Ihre Öffentlichkeitsarbeit beschränkt die USK primär darauf, sich schützend vor die Nutzer von Gewaltspielen zu stellen und das Computerspielen als höchst sinnvolle Aktivität zu preisen. In einer aufwändigen Kampagne mit 16.000 Plakaten für Klassenräume und Jugendclubs propagiert sie unter der Überschrift: „Gerade PISA“ folgendes: „Liebe Lehrende, wer am Computer spielt, lernt aus Fehlern, kontrolliert sich selbst, findet eigene Lösungen, denkt komplex und überbietet vorgegebene Zeiten, vergisst das Ende der Stunde, recherchiert zuhause, arbeitet im Team – sogar am Wochenende. Man könnte auch sagen: er lernt das Lernen.“ Es mag Spiele geben, auf die das zumindest teilweise zutrifft (z.B. Strategiespiele). Das völlige Verschweigen der Erkenntnisse zum Suchtpotential von Computerspielen und zu den negativen Auswirkungen ihrer extensiven Nutzung auf Schulleistungen und Persönlichkeitsentwicklung widerspricht jedoch nachhaltig dem Auftrag der USK. Stattdessen tritt sie offen als Lobbyistin des Mediums auf, das sie eigentlich überwachen soll und demonstriert damit, dass sie keine ausreichende Distanz zu den Verkaufsinteressen der Hersteller hat.

5. Zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes empfehlen wir sechs Maßnahmen:

5.1 Eine bundesweite Aufklärungskampagne zu den mit Computerspielen verbundenen Gefahren, die sich an die Zielgruppe der 8- bis 16-Jährigen, an ihre Eltern sowie an die Schulen richtet.

Jegliche Öffentlichkeitsarbeit zum Jugendmedienschutz muss heute einen Aspekt berücksichtigen: den rasanten Wandel, den es im Hinblick auf bewegte Bilder bei den Nutzungsmöglichkeiten der Kinder und Jugendlichen im Verlauf der letzten 15 Jahre gegeben hat. In den 80er Jahren gab es faktisch nur einen Ort, der effektiv kontrolliert

werden musste: die Kinokasse. Der gesetzliche Jugendschutz hatte die Aufgabe, stellvertretend für Eltern an diesem Ort präsent zu sein. Die Altersfreigabe der FSK betraf nicht die „Abgabe“ von Filmen, sondern ihre öffentliche Aufführung.

Heute dagegen steht im Vordergrund, dass Filme und Computerspiele von Kindern und Jugendlichen primär in ihrem Zimmer oder denen ihrer Freunde genutzt werden. Damit wird die Kontrolle der Altersfreigabe erheblich erschwert. Zum einen muss sie versuchen, die nicht altersgerechte Abgabe an Kinder und Jugendliche in Videotheken und öffentlichen Märkten zu verhindern. Zum anderen sieht sie sich mit dem Problem konfrontiert, dass Kinder und Jugendliche durch die wachsende Geräteausstattung in ihren Zimmern über breite Möglichkeiten verfügen, weitgehend unkontrolliert Medieninhalte zu konsumieren, die zurecht als jugendgefährdend eingestuft werden. Die Befunde der KFN-Schülerbefragung zeigen dazu eines deutlich auf: Wir müssen den verantwortlichen Umgang mit den neuen Medien erst noch erlernen.

Die meisten Eltern und Schulen sind nicht ausreichend darauf vorbereitet, medienpädagogische Aufklärungsarbeit zu leisten, klare Grenzen zu setzen und ergänzend dazu die Kinder durch ein attraktives Programm einer sinnvollen Freizeitgestaltung auf einen guten Kurs zu bringen. Hier müsste der Schwerpunkt einer Aufklärungskampagne liegen, die Eltern, Schüler und Lehrer über die aktuellen Erkenntnisse der Jugendmedienforschung informiert und praktisch realisierbare Lösungsansätze für die akuten Probleme anbietet.

5.2 Eine Präzisierung der rechtlichen Voraussetzungen für die Alterseinstufungen und die Indizierung von Computerspielen; beispielsweise sind Spiele, bei denen man die Rolle eines Verbrechers ausübt, der andere tötet, foltert oder beraubt, im Wege der Indizierung vollständig vom öffentlichen Markt zu verbannen.

Die Regeln zur Alterseinstufung und Indizierung müssen sich stärker als bisher und explizit an den ethischen Grundregeln unserer Gesellschaft orientieren. In diesem Sinne sind Eckpunkte zu formulieren, die etwa als entsprechende Richtlinien Orientierung schaffen. So kann beispielsweise für eine größere Gruppe der so genannten Killerspiele durch die Bezugnahme auf den strafrechtlich definierten Begriff des Verbrechens eine

Orientierung geboten werden, die von den Gutachtergremien einfacher zu Hand haben ist als die heute geltenden Bestimmungen. Gleichzeitig würde eine solche Regelung Ausstrahlungswirkung auf die Entscheidungen zur Indizierung anderer Spieltypen sowie auf die von der USK vorzunehmenden Alterseinstufungen entfalten.

5.3 Eine grundlegende Reform der USK und der ihr Handeln steuernden Normen, die die USK aus ihrer gegenwärtigen Industrienähe befreit, und ihre Kooperation mit der Bundesprüfstelle bei der Indizierung von Spielen nachhaltig verbessert.

Trotz der oben dargestellten Kritikpunkte zu Struktur und Arbeitsweise der USK erscheint das Grundprinzip, dem sie verpflichtet ist, weiterhin richtig: die Bewertung von Computerspielen sollte auch in Zukunft einem Gremium von Gutachtern übertragen werden, in dem unterschiedliche Gruppierungen vertreten sind: die politisch verantwortlichen Obersten Landesjugendbehörden, gesellschaftliche Institutionen, die mit Jugendfragen befasst sind und die Hersteller von Computerspielen sowie zusätzlich die Medienforschung. Alterseinstufungen und Entscheidungen über die Indizierung von Spielen bedürfen zu ihrer Legitimation einen breit angelegten Diskussionsprozess, in dem gesellschaftliche Erfahrungsprozesse ebenso Eingang finden wie neue Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung oder die Interessen der großen Gruppe von Computerspielern und die Informationen der Herstellerfirmen über den rasanten Wandel zu Inhalt und Gestaltung von Computerspielen.

Der zurzeit ebenfalls erörterte Vorschlag, die USK durch eine rein staatliche, behördenförmige Kontrollinstanz ohne externe Gutachter zu ersetzen, wäre demgegenüber mit dem Risiko verbunden, dass eine primär an der Auslegung von Jugendschutznormen orientierte Behördenpraxis dem gesellschaftlichen und technischen Wandlungsprozess zu wenig Rechnung tragen kann, der gerade im Hinblick auf die Nutzung und die technische Entwicklung von Computerspielen zu erwarten ist. Die USK-Struktur erscheint im Vergleich dazu flexibler und sachgerechter.

Entscheidende Voraussetzung für diesen Lösungsansatz der beschriebenen Probleme wäre allerdings, dass man bereit ist, aus den Fehlern der letzten Jahre zu lernen und eine grundlegende USK-Reform in Angriff zu nehmen. Hier ist nicht der Ort, dazu eine

detaillierte Vorschlagsliste zu unterbreiten. Die oben unter 4.4 dargestellten Kritikpunkte vermitteln allerdings klare Hinweise darauf, welchen Zielen die Reform verpflichtet sein sollte.

So erscheint es sinnvoll, den Herstellerfirmen die Möglichkeit einzuräumen, ähnlich wie bei der FSK, ihre Interessen selber in den Diskussionsprozess über die jeweilige Entscheidung zu Alterseinstufung oder Indizierung einzubringen. Diese transparente Lösung scheint sachgerechter als der im Vorfeld der eigentlichen Präsentation des Spieles stattfindende und für die Gutachter nicht nachvollziehbare Aushandlungsprozess von Spielinhalten. Ferner muss sichergestellt werden, dass der Inhalt gewalthaltiger Spiele vollständig von Seiten der USK ermittelt wird, ohne dass die Hersteller darauf Einfluss haben.

Der beschriebenen Industrienähe der USK ist durch geeignete Maßnahmen entgegenzuwirken. Dazu gehört auch der Vorschlag, die Verbindung der USK mit ihrem Trägerverein aufzulösen, weil dieser sich in hohem Maße der Förderung des Computerspielens verbunden fühlt und auf vielfältige Weise Interessen der Herstellerfirmen vertritt. Zu prüfen ist schließlich, ob man die Arbeitsteilung zwischen Gutachtern und Testern zu Gunsten der Lösung aufgibt, dass in einem Gutachtergremium jeweils eine Person als Berichterstatter fungiert, die selber eine vollständige Inhaltsanalyse des zu beurteilenden Spiels durchgeführt hat. Sollte dieser Vorschlag wegen der dann sehr hohen zeitlichen Belastung der Gutachter nicht realisierbar sein, muss sichergestellt werden, dass die Tester nicht wie bisher die Rolle eines mit den Herstellerfirmen eng kooperierenden Vorgutachters wahrnehmen, sondern sich auf ihre eigentliche Aufgabe der jugendschutzsensiblen Inhaltsfeststellung der Spiele beschränken.

Die die Tätigkeit der USK steuernden Normen sind stärker als bisher an den Zielen des Jugendmedienschutzes und weniger an den Industrieinteressen zu orientieren. Dazu gehört, dass die Bundesprüfstelle bereits dann einzuschalten ist, wenn zwei der fünf Gutachter eines Spiels nach der Sichtung für möglicherweise indizierungswürdig hält. Ferner sollte die USK dazu verpflichtet werden, die Bundesprüfstelle sofort zu informieren, wenn sie bei einem Spiel die Alterskennzeichnung verweigert hat. Und schließlich

erscheint es sinnvoll, die Jugendschutznormen zur Alterseinstufung durch Auslegungsrichtlinien zu präzisieren.

5.4 Eine umfassende, wissenschaftliche Analyse der Entwicklung und Verbreitung von Computerspielsucht, die zur Grundlage von wirksamen Therapieansätzen genutzt wird.

In Deutschland gibt es bisher keine breit fundierten Befunde zu Genese und Ausmaß eines Problems, das bisher nur anhand einzelner Fälle analysiert wurde: Die Computerspielsucht. Die Erkenntnisse, die beispielsweise Hüther und Bergmann im Rahmen ihrer kürzlich veröffentlichten Untersuchung (2006) darstellen, zeigen aber eines deutlich auf: Besonders gefährdet sind offenbar solche Jugendliche, deren Leben durch familiäre oder persönliche Krisen und schulische bzw. berufliche Misserfolge gekennzeichnet ist. Das sich täglich über mehrere Stunden hinziehende Computerspielen wird für sie dank seiner schnell vermittelten Erfolgserlebnisse und der eigenen Gestaltungsmöglichkeiten von Handlungsabläufen und Bilderwelten zu einer für sie faszinierenden Alternative zum oft frustrierenden Lebensalltag. Ein besonders hohes Potential der Computerspielsucht scheinen dabei Online-Spiele zu entfalten, in denen man in festen Gruppen von Mitspielern bestimmte Rollen übernimmt und Aufgaben erfüllt. Dem steht ein schrittweiser Verlust realer sozialer Kontakte gegenüber verbunden mit starken Einbrüchen bei schulischen und sonstigen Leistungen und gravierenden Auswirkungen auf die eigene Persönlichkeitsentwicklung. Vereinzelt sind bisher dazu Erfolg versprechende Therapieansätze entwickelt worden. Aber auch insoweit mangelt es an systematisch gewonnen Erkenntnissen und breit fundierten Langzeitanalysen.

5.5 Ein staatliches Programm zum schrittweisen, flächendeckenden Ausbau unserer Schulen zu Ganztagschulen, die am Nachmittag attraktive Alternativen zum extensiven Medienkonsum anbieten.

Deutschland ist von den beschriebenen Problemen erheblich stärker betroffen als die meisten unserer Nachbarländer, weil die große Mehrheit der Kinder und Jugendlichen bereits am frühen Nachmittag zu Hause ist, und viele von ihnen in ihren Zimmern über

eine vollständige Geräteausstattung verfügen (TV, PC, Spielkonsole und DVD-/Videorekorder). Bei den Jungen ist das, wie die KFN-Schülerbefragung zeigt, weit häufiger der Fall als bei den Mädchen, bei den Migrantenkindern stärker als bei den Einheimischen, bei Kindern aus Nord- und Ostdeutschland viel häufiger als bei denen aus Süddeutschland. Nicht überraschend zeigt sich damit, dass genau die Gruppen mit Bildschirmgeräten „belastet“ sind, die im PISA-Leistungsvergleich besonders schlecht abgeschnitten haben. Die eigenen Geräte werden nun einmal gerade nachmittags vor allem von den Jungen, den Migrantenkindern und den nord- bzw. ostdeutschen 10- bis 14-Jährigen für einen zeitaufwändigen und inhaltlich problematischen Medienkonsum genutzt.

Bund, Länder und Gemeinden sind deshalb aufgefordert, gemeinsam einen Aktionsplan zu entwickeln, der den schrittweisen, flächendeckenden Ausbau von Schulen zu Ganztagschulen vorsieht. In Zusammenarbeit mit Sportvereinen, Musikschulen und anderen gesellschaftlichen Kräften sollte so für den Nachmittag der Kinder und Jugendlichen ein Programm entwickelt werden, für das eine Überschrift gilt: „Lust auf Leben wecken als Antwort auf die wachsende Medienverwahrlosung von Kindern und Jugendlichen“.

5.6 Eine stärkere Inpflichtnahme von Herstellern und Vertriebsfirmen der Computerspiele für die Finanzierung der Maßnahmen, die zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes erforderlich erscheinen.

Der Jahresumsatz, der zurzeit in Deutschland mit dem Verkauf von Computerspielen erzielt wird, liegt bei 1 Milliarde Euro. Die Jahr für Jahr stark ansteigenden Besucherzahlen der „Games Convention“ sind ein deutliches Indiz dafür, dass der Markt weiter boomen wird. Gleichzeitig signalisieren die oben skizzierten Forschungsbefunde zu den mit intensivem Spielkonsum einhergehenden Gefahren einen großen Handlungsbedarf bei der Entwicklung und Verbreitung medienpädagogischer und therapeutischer Gegenkonzepte. In dieser Situation erscheint es richtig, einen aus anderen Bereichen bekannten Grundsatz zum Tragen zu bringen: Wer Gefahren schafft, sollte zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten herangezogen werden.

Der Beitrag, den die Industrie bisher insoweit leistet, ist extrem niedrig. Pro Spiel, das von der USK geprüft wird, hat die jeweilige Herstellungs- bzw. Vertriebsfirma eine Gebühr zwischen 250 und 1.500 Euro zu zahlen. Damit kann nicht einmal der Aufwand gedeckt werden, der bei den insgesamt beteiligten Institutionen für die Verfahren zur Alterseinstufung entsteht. Zu prüfen ist deshalb, auf welchem Weg man die Firmen an den Kosten der Maßnahmen beteiligen kann, die oben vorgeschlagen worden sind. Denkbar wäre beispielsweise eine Abgabe pro Spiel oder eine besondere Spielsteuer, die von den Herstellerfirmen zu leisten wäre. Würden auch nur 25 Cent pro Spiel erhoben, ergäbe dies bereits bei ca. 40 Millionen verkauften Spielen im Jahr einen Betrag von etwa 10 Millionen Euro. Damit ließen sich die oben dargestellten Ziele zumindest zu einem beachtlichen Teil realisieren.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.