



Die Position deutscher Ministerien zu Problemen des Schutzes der Jugend vor Kriegs- und Verbrechenstpielen. Ergebnisse einer Umfrage

Prof. i.R. Dr. Günter L. Huber und Ingeborg Huber
Mediengewalt - Internationale Forschung und Beratung e.V.

1. Hintergrund

Im Prinzip ist der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gefährdungen ihrer Entwicklung durch Filme oder Spiele auf Bildträgern klar geregelt: Nach § 12 des Jugendschutzgesetzes¹ dürfen *"... programmierte Datenträger ... einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet sind ..."*. Die obersten Landesjugendbehörden tragen also die Verantwortung für die Alterskennzeichnung, können sich aber für die Durchführung und altersspezifische Freigabe der Medien einer von Verbänden der Wirtschaft getragenen Organisation freiwilliger Selbstkontrolle bedienen. Es kann nach dem erwähnten Verfahren gemäß § 14 Abs. 6 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) bestimmt werden, *"dass die Freigaben und Kennzeichnungen durch eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle Freigaben und Kennzeichnungen der obersten Landesbehörde aller Länder sind, soweit nicht eine oberste Landesbehörde für ihren Bereich eine abweichende Entscheidung trifft."* Da die Entscheidungen einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle demnach als quasi amtliche Entscheidungen von den verantwortlichen Behörden übernommen werden, muss genau gesichtet werden, wie solche Entscheidungen zustande kommen.

In Deutschland ist die "Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle" (USK) mit der Prüfung und Alterskennzeichnung von Bildträgern betraut. Rechtsträger der USK² sind die Gesellschafter der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, nämlich der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) und der G.A.M.E. Bundesverband e.V.. Ob und ab welchem Alter programmierte Datenträger Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden, entscheiden also wesentlich, wie darzustellen sein wird, die Interessenverbände der Anbieter und Produzenten sowie der Entwickler von Unterhaltungssoftware und Computerspielen. In ihrer Informationsbroschüre² weist die USK einerseits darauf hin, dass *"Spiele mit Gewaltdarstellungen, die die Entwicklung junger Menschen nicht nur beeinträchtigen, sondern gefährden" ... "von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert"* werden. *"Das bedeutet, diese Spiele werden in die 'Liste jugendgefährdender Medien' gem. § 18 JuSchG aufgenommen."* Andererseits erwähnt diese Broschüre aber auch: *"Computerspiele können nur dann indiziert werden, wenn sie keine deutsche Alterskennzeichnung haben."*

Mit Blick auf elektronische Kriegs- und Verbrechen Spiele, die sich durch besonders scheußliche Gewaltdarstellungen auszeichnen, sind zwei Aspekte dieser Ausführungen bemerkenswert. Zum einen wird offenbar in Kauf genommen, dass Spiele mit Gewaltdarstellungen die Entwicklung junger Menschen beeinträchtigen können. Erst wenn eine Gefährdung angenommen werden muss, werden solche Spiele in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen und damit untersagt, dass sie Kindern oder Jugendlichen angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden. Zum anderen aber schützt die Alterskennzeichnung "Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG" gerade Spiele, die *"nabezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen"*², weil sie vornehmlich *"kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs"*² als Spielidee thematisieren, vor dem Verbot von Werbung und öffentlichem Verkauf. Es ist ja auch nur logisch, dass ein Produkt, das nicht für Jugendliche freigegeben ist, nicht unter die Bestimmungen des Jugendschutzes fällt. Man kann sich gut vorstellen, dass die Interessenvertretung der Spieleindustrie bei problematischen Produkten beruhigt ist, wenn diese Produkte im Prüfverfahren die Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" bekommen, sozusagen eine Immunisierung gegen weiter reichende Maßnahmen nach den Bestimmungen des JuSchG und eine Gefährdung des Umsatzes.

Kinder und Jugendliche sind damit aber keineswegs gegen die Gefährdung durch Kriegs- und Verbrechen Spiele geschützt. In ihrem Forschungsbericht zur Alterseinstufung von Computerspielen weisen Höynck et al. (2007)³ darauf hin, dass von den im Jahr 2005 befragten 23000 Schülern in der Gruppe der 10-jährigen Jungen rund 50% Erfahrungen mit Spielen hatte, die erst als geeignet ab 16 oder 18 (keine Jugendfreigabe!) klassifiziert waren. Bei den 14-15-jährigen Jungen waren dies bereits 82%. Weiß (2009)¹⁰ hat in einer Befragung Ende 2008 festgestellt, dass schon fünf Monate nach Publikation der Konsolenversion von "GTA IV" (ab 18, keine Jugendfreigabe) 53 % der durchschnittlich 13,6jährigen (!) Jungen dieses Spiel gespielt hatten und 12 % es selbst besaßen, wovon es die Hälfte selbst im Handel gekauft hatte. Darüber hinaus zeigt der Untersuchungsbericht des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. (Höynck et al., 2007)³, wie problematisch die Alterskennzeichnungen der USK sind. Insgesamt erschienen rund 37% der Alterseinstufungen nicht angemessen, weitere rund 27% zumindest zweifelhaft. Von den 62 überprüften Spielen hätten nach Meinung der Autoren sechs Spiele nicht die immunisierende Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG" (s.o.) erhalten dürfen, sondern hätten von den zuständigen Behörden auf Indizierung überprüft werden müssen. Auch sechs von den von der USK als für 16-jährige geeignet eingestuften Spielen erschienen den Autoren als Kandidaten für ein Werbe- und Verkaufsverbot.

Von den politisch Verantwortlichen vernimmt man Stellungnahmen zur Verbreitung von Kriegs- und Verbrechen Spielen üblicherweise nur nach realen Gewalttaten Jugendlicher. In der Summe bedienen zumindest die in der Presse publizierten Äußerungen meist das gesamte Spektrum der in der Gesellschaft vertretenen Positionen zu elektronischen Kriegs- und Verbrechen Spielen. Einerseits werden Kriegs- und Verbrechen Spiele als *"unvereinbar mit dem Wertekonsens unserer ... Gesellschaft"* bezeichnet, weshalb sie wie Drogen oder Kinderpornografie geächtet werden sollten, andererseits sprechen sich Politiker *"gegen eine Stigmatisierung der Spielebranche und gegen den Begriff 'Killerspiel' aus"* und Parteimitglieder fordern, *"pauschale Verbotsdiskussionen müssen endlich der Vergangenheit angehören", Computerspiele als Kulturgut anerkannt werden"*⁴.

2. Umfrage

2.1 Adressaten und Vorgehen

Bei der Lektüre der Broschüren, der Grundordnung und der Prüfungsordnung der USK sowie der Erläuterungen des ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK zum Verfahren der Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen ergaben sich so viele Ungereimtheiten, dass wir beschlossen, die Probleme knapp und pointiert zusammenzufassen und sie den jeweils verantwortlichen Landesministerien mit der Bitte um Stellungnahme bzw. Markierung der dazu formulierten Auswahlantworten vorzulegen. Da nach den Informationen aus verschiedenen Bundesländern die Jugendämter und die Polizei die Einhaltung der Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes prüfen und kontrollieren, haben wir unsere Umfrage an die jeweils obersten Landesbehörden, also an die Sozial- bzw. Familienministerien und die Innenministerien gerichtet.

Die unten wiedergegebenen Informationen und Fragen wurden also an insgesamt 32 Landesministerien versandt. In einem Begleitschreiben haben wir die zuständigen Minister und Ministerinnen auf die Position von Pädagogik und Entwicklungspsychologie hingewiesen, wonach das Spielen die Kinder und Jugendlichen auf das Leben im Erwachsenenalter vorbereitet und wichtige Verhaltensweisen und emotionale Muster übt. Mit Bezug auf Kriegs- und Verbrechen-spiele drückten wir weiter unsere Sorge aus, dass ungeachtet der Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" auch brutale Spiele dieses Genres schon sehr früh in die Hände von Kindern und Jugendlichen gelangen bzw. sogar von ihnen im Handel erworben werden können. Besonders betonten wir im Anschreiben die unserer Meinung nach bedenkliche Rolle des Beurteilungsverfahrens der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK) und die Konsequenzen daraus. Abschließend baten wir, uns zu den kritischen Informationen und Fragen im beiliegenden Fragebogen mit Hilfe der vorgesehen Antwortalternativen die eigene Meinung mitzuteilen oder die ebenfalls vorgesehenen Möglichkeiten zu individuellen Kommentaren und Antworten zu nutzen.

Zielsetzung der Umfrage war es, Grundlagen zur Generierung von Hypothesen über die Realisierung des Schutzes von Kindern und Jugendlichen in Deutschland vor problematischen Erzeugnissen der Medienindustrie zu liefern. Dazu wollten wir von den Verantwortlichen Stellungnahmen zur konkreten Umsetzung des Jugendmedienschutzes erhalten um unsere Kritik gegebenenfalls differenzieren und präzisieren sowie unsere eigenen Forschungsbemühungen problemorientiert ansetzen können. Wenn einzelne Abschnitte unseres Informations- und Fragebogens suggestiv erscheinen, dann mag das daran liegen, dass wir Formulierungen zum Teil wörtlich übernommen haben, mit denen in den vorliegenden und zitierten Materialien die Perfektion des Jugendmedienschutzes durch die aktuellen Bewertungsprozeduren suggeriert wird. Im übrigen haben wir zusätzlich zu den Antwortalternativen in jedem Punkt die Möglichkeit der offenen Beantwortung angeboten.

2.2 Der Informations- und Fragebogen

Im Folgenden sind die zehn Informationen und zugeordneten Fragen unserer Umfrage wiedergegeben:

1. Beurteilung der Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch elektronische Spiele

Der Wissenschaftliche Dienst des Deutschen Bundestags⁵ hat bereits 1971 festgestellt, dass "Gewaltdarstellungen der Medien ... nachweislich als einer von mehreren Faktoren in den Wirkungszusammenhang" von Gewaltdarstellungen und kriminellen Handeln eingehen. Die Forschung hat dies inzwischen in vielen Untersuchungen bestätigt und kann den Beitrag des Faktors "Mediengewalt" für die Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beziffern.

Frage: Ist es angesichts der Verkaufszahlen von Kriegs- und Verbrechensspielen und ihrer raschen Verbreitung auch unter Kindern und Jugendlichen sozial und politisch zu verantworten, wenn die Beurteilung des Gefährdungspotentials solcher Spiele für die junge Generation einer "Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle" (USK) überantwortet bleibt?

2. Kennzeichnung der Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch elektronische Spiele

In vielen Ländern werden den Eltern nicht nur Altersempfehlungen für den Kauf von elektronischen Spielen gegeben, sondern mit Inhaltskennzeichnungen (z.B. Online-Spiel, Gewalt, vulgäre Sprache, Angstpotenzial des Spiels, Nackt- und Sexdarstellungen, Drogenkonsum, Diskriminierung, Glücksspiel, Suchtpotenzial) mehr Information darüber, womit ihre Kinder konfrontiert werden. Die aktuelle Liste der "Pan European Game Information" (PEGI) beispielsweise zählt über 300 Hersteller weltweit auf, die sich dieser Konvention zur Inhaltskennzeichnung angeschlossen haben. Interessanterweise fehlen darunter die Hersteller so umsatzstarker und bedenklicher Kriegs- und Verbrechensspiele wie "Counter Strike", "Half Life" und "GTA IV".

Frage: Sollten auch in Deutschland für den Handel mit elektronischen Spielen Inhaltskennzeichnungen verbindlich vorgeschrieben werden?

3. Kennzeichnung des Suchtpotenzials von elektronischen Spielen

Unter den in Nr. 2 oben angeführten Inhaltskennzeichnungen erscheint besonders ein Hinweis auf das Suchtpotenzial der Spiele wichtig. Rehbein, Kleimann und Möble (2009)⁶ verweisen darauf, dass aufgrund spielspezifischer Merkmale ein bereits ab 12 Jahren freigegebenes Spiel in ihrer Studie das *höchste* Abhängigkeitspotenzial aufweist.

Frage: Muss in die Kriterien der Altersfreigabe auch das Suchtpotenzial eines Spiels aufgenommen werden?

4. Zusammensetzung der Begutachtungsgremien im Beurteilungsverfahren der USK

Die Tätigkeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wird durch einen Beirat kontrolliert, dessen Mitglieder laut Satzung die Breite gesellschaftlicher, politischer und wirtschaftlicher Verantwortung repräsentieren. Der Beirat bestellt derzeit knapp über 50 Gutachter. In der Abwicklung des vereinfachten oder des Regel-Prüfverfahrens wird jedoch nur eine kleine Auswahl von je drei bzw. fünf Gutachtern tätig. Anders als z.B. bei

Filmbewertungen können die Gutachter selbst wegen des enormen Zeitaufwands die Spiele und ihre Wirkung nicht in ihrer Ganzheit erleben. Deshalb beauftragt die USK eigene Spiel-Tester damit, die Spiele für die Gutachter aufzubereiten und sie ihnen zu präsentieren. Gegenwärtig arbeiten insgesamt nur drei Spiel-Tester⁷ für die USK.

Frage: Ist die Reduktion des plural zusammengesetzten USK-Gremiums durch die Konzentration der eigentlichen Beurteilungstätigkeit auf so wenige Personen ein Problem?

5. Qualitätssicherung des Prüfverfahrens der USK

Wie Jürgen Hilse, der ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK betont², kommt der "*kontinuierlichen Schulung und Weiterbildung zur Qualitätssicherung*" der Beteiligten in den Prüfverfahren besondere Bedeutung zu. Aus der Formulierung, dass die Präsentation der Spiele durch die Spiel-Tester "*neutral*" sein muss, lässt sich schließen, dass die Schulung offenbar bis in Empfehlungen für sprachliche Formulierungen reicht. Wenn also letztlich der Tenor der Spielepräsentation für die Gutachter durch Schulung der Beteiligten beeinflusst ist, verdienen die Maßnahmen der USK zur Qualitätssicherung besondere Aufmerksamkeit.

Frage: Muss überprüft werden, wer darüber entscheidet und wer verantwortet, welche Inhalte und Ziele für die Schulungen ausgewählt werden und welche Personen diese Schulungen durchführen?

6. Vollständigkeit der Begutachtung von Spielen

Nach den Angaben von Jürgen Hilse², ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK, werden derzeit jährlich 900 Prüfungen von Spielen durchgeführt, für die ein versierter Spieler je 20-40 Stunden benötigt. Bei Veranschlagung nur eines mittleren Zeitbedarfs von 30 Stunden pro Spiel fallen also jährlich für die vollständige Prüfung der Spiele 27.000 Teststunden an, für jeden der drei Spiel-Tester² der USK mithin 9000 Stunden. Bei einer Regel-Arbeitszeit von 40 Wochenstunden müsste das Jahr für die drei Tester der USK also 225 Wochen haben. Ohne Rücksicht auf Arbeitszeitregelungen formuliert: Um das jährliche Testpensum zu bewältigen, müsste jeder Spiel-Tester täglich 24,7 (!) Stunden arbeiten. Es bleibt nur die Folgerung, dass die Angaben zur Gründlichkeit und Verantwortlichkeit der USK nicht zutreffend sind, da die Spiele offensichtlich nur in Auszügen gespielt und bewertet werden können. Dies würde der Bestimmung in §7, Ziff. 2, 3. Satz der Prüfordnung der USK⁸ widersprechen, wonach "*die Natur des Mediums eine Beurteilung des Prüfgegenstands in seiner Gesamtheit*" erfordert.

Frage: Kann unter diesen Bedingungen das Prüfverfahren der USK sozial und politisch verantwortet werden?

7. Abschirmung der realen Prozeduren der USK durch Schweigepflicht

Nach den Grundsätzen der USK⁹ sind die Gutachtenden verpflichtet, "*über die Prüfobjekte, Gutachten und die damit zusammenhängenden Informationen Stillschweigen zu bewahren*". So lange sich die Beteiligten an diese Verpflichtung halten, lassen sich Vermutungen über Diskrepanzen zwischen Selbstdarstellung und Wirklichkeit des Prüfverfahrens der USK, z.B. hinsichtlich einer Beeinflussung der Gutachter und Spiel-Tester durch gezielte Schulung (s. Frage 4)

oder hinsichtlich nur teilweiser Testung und Präsentation komplexer Spiele (s. Frage 5) nicht überprüfen.

Frage: Wenn selbst die Tätigkeit der Geheimdienste der politischen Kontrolle zugänglich ist, sollten dann nicht auch die Verfahren zum Schutz der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen so transparent wie möglich gestaltet werden?

8. Eng befristete Einspruchsmöglichkeiten gegen die Alterskennzeichnung von Spielen

Im Regelverfahren der USK, wenn es also um die für Kriegs- und Verbrechen Spiele kritische Entscheidung geht, ob das Spiel eine Kennzeichnung erhält oder nicht, führt der ständige Vertreter der Landesjugendschutzbehörden den Vorsitz des fünfköpfigen Prüfungsgremiums. Während die Kennzeichnung "*Keine Jugendfreigabe*" den Handel mit dem Spiel für Erwachsene nicht beeinträchtigt, führt erst die Verweigerung der Alterskennzeichnung zu einer möglichen Indizierung durch die BPjM mit Folgen für ungehinderte Bewerbung und Vertrieb des Produkts. Werden die Bedenken von Mitgliedern gegen die Vergabe eines Kennzeichens im Prüfungsgremium überstimmt, kann nur der Vorsitzende Berufung gegen die Entscheidung einlegen – und das nur innerhalb von 24 Stunden nach Abschluss der Sitzung des Prüfungsgremiums¹⁰. Für das einzige politisch verantwortliche Mitglied des Gremiums wird die Beratung und Rücksprache mit Vertretern der Jugendschutzbehörden der anderen Länder und mit Experten so nahezu verhindert. Die Landesjugendschutzbehörden können allerdings von sich aus eine Überprüfung der Entscheidung verlangen – aber mit einer Appellationsfrist von nur 10 Tagen, die ebenfalls mit Abschluss der Sitzung des Prüfungsgremiums beginnt⁵, wann immer die Verantwortlichen in diesen Behörden von der Entscheidung Kenntnis erhalten mögen (nach §1, Ziff. 13 der Prüfverordnung der USK erhalten die Obersten Landesbehörden das Gutachten binnen einer Frist von höchstens sechs Wochen nach der Prüfung!).

Frage: Soll für die Berufung gegen Alterskennzeichnungen der USK das Interesse der Wirtschaft an raschen Entscheidungen gegenüber dem Bedürfnis der Eltern nach wohlüberlegten Entscheidungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen Vorrang genießen?

9. Alterskennzeichnung der USK als Immunisierung gegen Indizierung

Durch die Übernahme der USK-Entscheidungen als hoheitliche Verwaltungsakte entsteht bei der Kennzeichnung auch besonders brutaler Kriegs- und Verbrechen Spiele das Problem, dass mit der Kennzeichnung "*Keine Jugendfreigabe*" nach der juristischen Logik keine Jugendgefährdung mehr vorliegt und also auch keine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in Gang gesetzt werden kann. Mithin darf ein derartig gekennzeichnetes Spiel öffentlich ausgestellt und durch eine Vielzahl von Werbemaßnahmen das Interesse auch von Kindern und Jugendlichen daran geweckt werden. R. H. Weiß¹¹ hat beispielsweise in einer Befragung in Baden-Württemberg und Bayern in zwölf Schulklassen des achten Jahrgangs mit rund 250 Schülern aus allen Schularten im Oktober/November 2008 festgestellt, dass schon fünf Monate nach Publikation der Konsolenversion von "GTA IV" 53 % der durchschnittlich 13,6-jährigen (!) Jungen dieses Spiel gespielt hatten, 12 % es selbst besaßen, wovon es die Hälfte selbst im Handel gekauft hatte.

Frage: Sollte bei Kriegs- und Verbrechensspielen die Immunisierung gegen Indizierungsprüfungen durch die BPjM aufgehoben werden und die Entscheidung der USK grundsätzlich überprüft werden?

10. Kriegs- und Verbrechensspiele als Kulturgut

Nach dem Schulmassaker in Winnenden forderten betroffene Eltern in einer Fernsehdiskussion einen der Befürworter von Kriegs- und Verbrechensspielen auf, er solle ihnen einen Grund nennen, warum derartige Medien auf dem Markt verfügbar sein müssen. Die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung, Schulmassaker und die Diskussion um elektronische Spiele als Kulturgut verleihen dieser Frage besondere Brisanz.

Frage: Sind Kriegs- und Verbrechensspiele Teil unserer Kultur, der gegen staatliche Eingriffe geschützt werden muss?

Zu jeder Frage waren drei Antwortalternativen nach gleichem Muster und die Möglichkeit einer offenen Antwort vorgegeben:

- ... hat sich bewährt und kann beibehalten werden.
- ... muss überprüft und diskutiert werden.
- ... ist heute unhaltbar und muss geändert werden.
- _____

Der ausgepunktete Antwortteil nennt den zentralen Gegenstand der Frage, also beispielsweise "Die Selbstkontrolle" bei der ersten Frage, "Die Alterskennzeichnung" bei der zweiten, und so fort. Die erste Alternative drückt jeweils Zustimmung zum status quo aus, die zweite Alternative macht die Notwendigkeit deutlich, den aktuellen Zustand zu überprüfen, die dritte Alternative spricht sich für Veränderungen aus. Je nach Fragestellung wurde der Wortlaut der Alternativen sinngemäß variiert, z.B. bei der Frage 4 nach der Tätigkeit von Gutachtern und Spieletestern der USK stand statt "überprüft und diskutiert" die Formulierung "extern evaluiert".

3. Ergebnisse

Kopien der Bögen und ein Anschreiben wurden am 26. August 2009 an die insgesamt 32 Sozial- bzw. Familienministerien und Innenministerien der Bundesländer verschickt. Die erste Antwort ging am 8. September 2009, die letzte am 6. November 2009 ein. Insgesamt haben nur 13 der 32 angeschriebenen Behörden überhaupt geantwortet, dies entspricht einem Rücklauf von ca. 41%. Die Antworten kamen nur aus neun oder 56% von 16 Bundesländern.

Gründe für Nicht-Beantwortung der Umfrage

Beinahe drei Fünftel (59%) der angeschriebenen Ministerien erachteten offenbar eine Umfrage zu ihrer Position zum Jugendmedienschutz keiner Antwort wert. Ein Grund für die Nichtbeachtung als Reaktion auf die "irritierende" Umfrage, wie ein Schreiben unser Papier qualifizierte, könnte vielleicht darin liegen, dass die Mehrzahl der für den Jugendmedienschutz Verantwortlichen ihre für die Öffentlichkeit aufbereitete Realitätskonstruktion nicht in Frage gestellt sehen möchte. Explizit versichert eines der Antwortschreiben, der Jugendmedienschutz in Deutschland sei effektiv, effizient und vorbildlich in Europa, er repräsentiere eine Kultur der Verantwortung, leiste Risiko-

management, sei verhaltenslenkend und nicht zuletzt auch vertriebslenkend. Die in der Umfrage geäußerte Kritik an der USK entbehre jeder Grundlage.

Bundesländer delegieren Verantwortung unter Verzicht auf föderale Autonomie

In keinem der 13 Antwortschreiben gingen die Empfänger der Umfrage im Einzelnen auf die zehn Fragen ein. Dabei drückten fünf (38%) der Antwortschreiben explizit die Ablehnung aus, sich an der Umfrage zu beteiligen. Eines dieser fünf Schreiben kam mit 76 Wörtern aus, mit denen darauf verwiesen wurde, dass die Verbesserung des Jugendmedienschutzes ein zentrales Anliegen sei, aber eine neue Untersuchung zu diesem Thema nicht für erforderlich gehalten werde, das Landesministerium sich im übrigen in der Frage des Jugendmedienschutzes der Auffassung des für Computerspiele federführend zuständigen Bundeslandes Nordrhein-Westfalen anschließe. In den acht anderen Antwortschreiben, die eine Beteiligung an der Umfrage nicht direkt ablehnten, trotzdem aber nicht oder nur vage auf einige der Fragen eingingen, wurde noch in dreien auf das Übereinkommen verwiesen, wonach Nordrhein-Westfalen im Jugendmedienschutz zentral federführend für die Bundesländer sei. Angesichts der sonst zu beobachtenden Empfindlichkeit der Bundesländer in Fragen der Landeshoheit wundert es, dass die Behandlung eines gesellschaftlich so bedeutsamen Problems wie die mögliche Beeinträchtigung oder Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durch den Zugang zu Kriegs- und Verbrechensspielen an ein einzelnes Bundesland delegiert wird, das dann wieder die Entscheidungen einer nicht-staatlichen Selbstkontrollorganisation als eigene und auch für die anderen Länder gültige Entscheidung übernehmen kann. Gerade wenn Verantwortung delegiert wurde, müssten Hinweise auf Unstimmigkeiten sehr ernst genommen werden. Im übrigen fragen wir uns, warum andererseits bei der Prüfung des Mediums "Schulbuch" die Produkte der Verlage in allen Bundesländern gesonderten Zulassungsverfahren unterzogen werden.

Verbesserung der Effektivität des Jugendschutzes wäre möglich

Insbesondere die Hinweise auf die Probleme der Alterskennzeichnung von Computerspielen durch die USK wurden nur von fünf Ministerien aufgegriffen. In einem Fall, wie erwähnt, wurde diese Kritik als grundlos bezeichnet. Als Kommentar dazu erscheint es ausreichend, nochmals auf die Analyse der USK-Alterseinstufungen im Forschungsbericht Nr. 101³ des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen zu verweisen. In den anderen Schreiben, die auf die Kritik an der USK und ihren Verfahren eingingen, finden sich sechs Hinweise darauf, dass der gegenwärtige Jugendschutz perfekt sei, zwei Aussagen, dass kein weiterer Forschungsbedarf bestehe und sechs Verweise auf die Ergebnisse des Hans-Bredow-Instituts, das die Reform des Jugendmedienschutzes im Bereich der Video- und Computerspiele von 2003 evaluiert und dazu 2007 einen Bericht¹² veröffentlicht hat. In seinen Folgerungen stellt dieses Gutachten fest, dass sich zwar die "*Rahmenbedingungen für einen effektiven Jugendmedienschutz im Bereich der Computer- und Videospiele*" verbessert haben ..., "doch "... *hat die Evaluation Bereiche identifiziert, in denen Optimierungen möglich sind*" (S.159). Konkret folgert auch dieses Gutachten, dass im Regelungskonzept des JuSchG "... *an unterschiedlichen Stellen die Kriterien weiter konkretisiert werden*" könnten "... *mit der Folge, die Effektivität des Jugendschutzes zu erhöhen. Denkbar ist dies zunächst bei der Anwendung der Indizierungskriterien auf gewalthaltige Computer- und Videospiele.*" (S. 160).

Entscheidend für Veränderungen ist der politische Wille der Länder

Mit Blick auf die von uns angesprochene Unterscheidung zwischen "lediglich" einer Beeinträchtigung und einer Gefährdung der Entwicklung Jugendlicher legt sich der Endbericht des Bredow-Instituts nicht fest, ob die Kriterien dafür "hinreichend trennscharf" sind, sondern behält diese Entscheidung der noch ausstehenden Hauptevaluation vor (S. 160). Jedenfalls "... *bietet das Gesetz in § 14 Abs.1 JuSchG bislang wenig Kriterien, sondern überlässt die Entwicklung überwiegend der Umsetzung im*

Verfahren der Kennzeichnung. Die Evaluation bietet für den Fall, dass der Gesetzgeber hier Mindestkriterien festschreiben will, Anhaltspunkte aus der Wirkungsforschung" (S. 160). Was eine Strafverfolgung wegen Gewaltverherrlichung betrifft, verweist der Bericht ebenfalls auf den dazu notwendigen politischen Willen der Bundesländer: "Eine Umsteuerung durch die Länder wäre hier möglich, aber wegen der Wichtigkeit der Rechtsgüter nur bei Ausweitung der Ressourcen sinnvoll" (S.161). Gemeint ist hier, dass die verfügbaren Mittel im Augenblick vor allem auf die Verfolgung von Delikten verwendet werden, "bei denen eine konkrete Gefährdung von Personen gegeben ist (Kindesmissbrauch, Kinderpornographie)" (S. 161).

Alterskennzeichnung garantiert keinen Schutz vor Kriegs- und Verbrechensspielen

Was die Alterskennzeichnung durch die USK betrifft, kann der Text des Bredow-Berichts für sich sprechen: *"Die gesetzlich vorgegebenen Altersabstufungen (6/12/16/18) sind zunehmend weniger geeignet, tatsächlich zu verhindern, dass Angebote nicht in die Hand von Kindern oder Jugendlichen gelangen, die ihn oder sie in ihrer oder seiner Entwicklung beeinträchtigen könnten"* (S.162). Wir unterstellen hier wohlwollend, dass die doppelte Verneinung in dieser Aussage nicht unter die Kategorie Freud'scher Fehlleistungen fällt und nicht verborgene Einstellungen der Verfasser des Gutachtens offenbart. Weiter führt das Gutachten aus: *"Im Hinblick auf die der USK-Kennzeichnung zugrunde liegenden Kriterien sind ebenfalls Verbesserungsmöglichkeiten erkennbar geworden"* (S.162), die sich einerseits auf die Transparenz der Kriterien im Beurteilungsverfahren beziehen, andererseits auf notwendige Ergänzungen: *"diese betreffen zum einen die Art der Einbindung von Gewalt (Realitätsnähe, Belohnung, Explizitheit), dem Angst machenden Potenzial und zum anderen das potenzielle 'Suchtrisiko', das bislang offenbar nicht systematisch einbezogen wird"* (S. 163).

Die Selbstkontrolle gerät unter Legitimationsdruck

Die Kooperation von Einrichtungen der Selbstkontrolle und staatlichen Behörden wird im Bredow-Gutachten, auf das die Antwortschreiben der Ministerien in neun Fällen Bezug nehmen um die Beteiligung an der Umfrage abzulehnen und/oder die Überflüssigkeit weiterer Forschung zu begründen, sehr vorsichtig nicht als völlig unproblematisch beschrieben: *"Systeme der Kooperation von staatlicher und nicht-staatlicher Regulierung sind gerade im Jugendmedienschutzbereich durchaus leistungsfähig. Dabei ist aber auf eine klare Kompetenzzuordnung zu achten, auch was die Zuschreibung von Verantwortung durch Dritte angeht. Dies ist jedenfalls dann erforderlich, wenn die Konstruktion – wie offenbar bei der USK – unter Legitimationsdruck gerät"* (S. 164f).

4. Folgerung

Immerhin zwei Ministerien setzten sich ausführlich mit den kritischen Informationen in der Umfrage auseinander und bezogen dazu eindeutig Stellung. Diese Aussagen können wir als Folgerung aus unserer Umfrage übernehmen.

Das erste dieser Schreiben stellt fest: *"Wissenschaftliche Erkenntnisse belegen, dass insbesondere sogenannte 'Killerspiele' in ihren brutalen Gewaltszenen bei labilen Charakteren stimulierende Wirkung haben können. Wenn man über mehrere Stunden ständig in einer virtuellen Welt Gewalt ausübt, verringern sich offensichtlich die Hemmschwellen für die eigene Gewaltbereitschaft auch in der realen Welt. Ich halte daher eine Verankerung des Verbots von zumindest besonders brutalen und Gewalt verherrlichenden Computerspielen im Jugendschutzgesetz sowie dem Strafgesetzbuch nach wie vor für unabdingbar."* Weiter werden notwendige Maßnahmen zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes aufgeführt: *"Nur unter Einbeziehung aller beteiligten Ressorts, der Hersteller und Vertreiber von Computerspielen, weiterer Einrichtungen und Institutionen, insbesondere der Erziehungsberechtigten sowie der Kinder und Jugendlichen, kann den negativen Auswirkungen von Gewalt*

verherrlichenden Computerspielen wirksam und nachhaltig begegnet werden. Das Verbot derartiger Spiele stellt hierbei einen unverzichtbaren Baustein dieses Maßnahmenbündels dar."

Das andere Schreiben unterstreicht noch diese Bewertung von Kriegs- und Verbrechensspielen und das Problem der Selbstkontrolle durch Hersteller und Entwickler: *"Zwischenzeitlich gibt es auch nach unserer Kenntnis zahlreiche Untersuchungen anerkannter Wissenschaftler aus der Medienwirkungsforschung und den Neurowissenschaften, wonach die Gewaltbereitschaft steigt und die Fähigkeit sinkt, Mitleid zu empfinden, je intensiver jemand gewalthaltige Computerspiele spielt. Das Spielen derartiger Spiele, bei dem der Spieler handelnder Akteur ist und in eine mittlerweile fotorealistische virtuelle Welt eintaucht, unterscheidet sich hinsichtlich der schädlichen Auswirkungen dabei ganz deutlich vom bloßen passiven Betrachten vergleichbarer Filme."* Ein gesetzliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot für solche Spiele *"... findet sich zwar bereits grundsätzlich in § 131 Strafgesetzbuch (StGB), der Gewaltdarstellungen unter Strafe stellt und über eine Verweisung auch auf 'Datenspeicher' anwendbar ist. Mit Ausnahme weniger Beschlagnahmen läuft dieser Straftatbestand bei Computerspielen aber weitgehend leer. Die Ursache liegt vor allem in der auch nach hiesiger Ansicht viel zu großzügigen Kennzeichnungspraxis der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK). Wie Sie wissen, kann ein Spiel, das von der USK einmal für den Markt freigegeben worden ist - wozu die Kennzeichnung 'keine Jugendfreigabe' ausreicht -, nach der derzeitigen Rechtslage nicht mehr von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden. Im Ergebnis entfällt dann auch jede Möglichkeit einer Strafverfolgung nach § 131 StGB, da Herstellern und Verbreitern derartiger Spiele kein strafrechtlich relevanter Vorsatz mehr nachgewiesen werden kann."*

Der Schlussabschnitt der Antwort aus diesem Ministerium könnte auch diesen Bericht beschließen: *"Wir wollen keine Gesellschaft, in der Gewalt zur Selbstverständlichkeit wird. Deshalb muss Gewalt geächtet werden, auch auf den heimischen Computern. Der Staat allein kann mit Verboten oder durch Erziehung zu Medienkompetenz in den Schulen nur einen Teil beitragen. Gefordert sind wir alle, wenn es darum geht, eine humane Gesellschaft zu verwirklichen, die der Werteordnung des Grundgesetzes und damit in erster Linie der Würde des Menschen entspricht."* Wenn die Aktivität des Staates auch nur eine unter mehreren notwendigen Aktivitäten ist, so ist sein Beitrag doch ein höchst gewichtiger. Wir stellen auch als Ergebnis dieser Umfrage fest, dass dieser staatliche Beitrag zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor negativer Beeinflussung und Schädigung durch elektronische Spiele in der Regel eher zurückhaltend geleistet wird.

Zwei Fragen bleiben also offen: Was bewegt eine große Zahl politisch Verantwortlicher, die vorliegenden Fakten und Gutachten so zu lesen, dass sich für sie keine Notwendigkeit zu politischem Handeln ergibt? Natürlich können staatliche Verbote allein Kinder und Jugendliche nicht vor schädigenden Einflüssen durch Kriegs- und Verbrechensspiele schützen, aber das Herstellungs- und Verbreitungsverbot wäre eine äußerst wirksame Maßnahme innerhalb des oben vorgeschlagenen Bündels. Davon sind offensichtlich zumindest einige der politisch Verantwortlichen überzeugt. Tatsächlich gab es nach Gewalttaten Jugendlicher mehrfach politische Forderungen nach einem Verbot von Kriegs- und Verbrechensspielen. Allerdings verliefen diese Ansätze nach kurzer Zeit im Sande. So fragen wir uns weiter: Wer oder was hindert die politisch Verantwortlichen eigentlich daran, ihre Überzeugungen zu realisieren?

5. Schlussbemerkung

Ausgerechnet die Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn wirbt für eine von der Medienindustrie und industrienahen Institutionen zusammen angebotene Initiative "Eltern-LAN - Zusammen. Spiele. Erleben."¹³ Damit sollen "Berührungsgänge" von Eltern und Lehrern

gegenüber Computern abgebaut werden und sie an die für ihre Kinder und Schüler faszinierende Spielwelt herangeführt werden. Sieht man sich den Lehrplan an, scheint es eher, die Eltern und Lehrer sollten an den Suchtstoff der Gewaltspiele "angefüttert" werden. Nach dem Beginn mit einem ohne Altersbeschränkung freigegebenen Auto-Rennspiel folgt die Einführung in das als geeignet ab 16 Jahren klassifizierte Kriegs- und Verbrechenenspiel (es geht um Terrorismus) "Counter Strike" und schließlich in das schon ab 12 Jahren freigegebene Echtzeit-Rollenspiel "Warcraft III" – nach empirischen Erhebungen hat diese Spielgattung das höchste Suchtpotenzial. Krönender Abschluss ist das "hautnahe" Erleben eines Kampftags der "Electronic Sports League". Wer definiert eigentlich Ziele und Inhalte der politischen Bildung in Deutschland - die Produzenten elektronischer Spiele?

Endnoten:

1. Jugenschutzgesetz (JuSchG) vom 23. Juli 2002, zuletzt geändert am 20. Juli 2007 (BGBl I S. 1595)
2. USK (2008). Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Berlin: USK.
<http://www.usk.de/media/pdf/215.pdf> (Download: 12.07.2009)
3. Höynck, Th., Möble, Th., Kleimann, M., Pfeiffer, Ch. & Rehbein, F. (2007). Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen (KFN-Forschungsbericht Nr. 101). Hannover: KFN. Zusammenfassung unter <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/uskalterseinstufungen.pdf>
4. Spiegel Online, 03. April 2009, 14:54 Uhr. Netzwelt-Ticker
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,617256.00.html> (Download: 04.04.2009)
5. Deutscher Bundestag (1971). Wirkungen von Gewaltdarstellungen auf dem Bildschirm. Zusammenhänge zwischen dargestellter Gewalt und aggressiven Verhaltensweisen. Bonn: Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, Materialien Nr. 28, Dezember 1971.
6. Rehbein, F., Kleimann, M. & Möble, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Forschungsbericht Nr. 108. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> (Download: 12.07.2009)
7. Hilde, Jürgen: Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen.
http://www.mbjs.brandenburg.de/sixcms/media.php/lbm1.a.2882.de/Pruefverfahren_Computerspiele.pdf (Download: 22.06.2009)
8. Prüfordnung der USK.
http://www.usk.de/media/pdf/USK-PO_2006.pdf (Download 22.06.2009)
9. Grundsätze der USK (hier: §4, Ziff. 3).
http://www.usk.de/media/pdf/USK-Grunds_2006.pdf (Download 22.06.2009)
10. Grundsätze der USK (hier: §8, Ziff. 3 und §10, Ziff. 2).
http://www.usk.de/media/pdf/USK-Grunds_2006.pdf (Download 22.06.2009)
11. Weiß, R. H. (2009). Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder. Eine Feldstudie als Längsschnitt- und Querschnittanalyse zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13 bis 14jährigen Schülern.
http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS_GTA_IV-Gesamt.pdf

12. Brunn, I., Dreier, H., Dreyer, S., Hasebrink, U., Held, T., Lampert, C. & Schulz, W. (2007). Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht des Hans-Bredow-Instituts an der Universität Hamburg.
http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (Download: 12.07.2009)
13. Bundeszentrale für politische Bildung (o.J.). *ELTERN-LAN. ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.* Bonn.
<http://www.bpb.de/files/0HTQ56.pdf> (Download: 25.02.2010)