



## **Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK**

Zusammenfassung des Forschungsberichtes<sup>1</sup>

Theresia Höynck, Thomas Möble, Matthias Kleimann, Christian Pfeiffer, Florian Rehbein

### **1. Befunde der empirischen Forschung zu Computerspielen**

Das Konzept des Jugendmedienschutzes bei Computerspielen beruht seit der 2003 erfolgten Novellierung des Jugendschutzgesetzes auf verbindlichen Alterseinstufungen. Diese entfalten allerdings nicht die erhoffte Wirkung. Die KFN-Schülerbefragung des Jahres 2005 mit 6.000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern hat erbracht, dass jeder zweite 10-jährige Junge über Erfahrungen mit Spielen verfügte, die ab 16 oder ab 18 eingestuft sind und dass jeder Fünfte solche Spiele aktuell nutzte; von 14-/15-jährigen Jungen hatten 82 Prozent Erfahrungen mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten haben, ein Drittel spielte sie regelmäßig. Die Indizierung von Spielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Werbeverbot, kein öffentlicher Verkauf) erweist sich dagegen als sehr effektiv. Nur 0,1 Prozent der befragten 10-Jährigen und 2,5 Prozent der 14-/15-Jährigen nutzten derartige Spiele.

Zur Wirkung gewalthaltiger Spiele ist eines zu beachten: an der Spielkonsole wird persönliches Engagement gefordert, wenn man aktiv in die Rolle desjenigen einsteigt, der andere tötet oder foltert. Dies erklärt, warum die intensive Nutzung solcher Spiele nach Erkenntnissen amerikanischer und deutscher Wissenschaftler Desensibilisierungsprozesse auslöst und die Empathiefähigkeit weit stärker reduziert als das passive Betrachten eines entsprechend brutalen Films. In Verbindung mit anderen Gefährdungsmerkmalen erhöhen derartige Spiele damit das Risiko, dass die Nutzer Gewalttaten verüben. Hinweisen möchten wir ferner auf einen Aspekt, der für die aktuelle Leistungskrise der Jungen bedeutsam ist. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in das Computerspielen investieren und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus.

### **2. Befunde der Analyse zu 72 Computerspielen**

Das kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen hat Anfang dieses Jahres eine von der Fritz Thyssen Stiftung geförderte Untersuchung zur Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) durchgeführt. Gegenstand der Analyse waren 62 gewalthaltige Computerspiele mit den Alterseinstufungen „ab 12“, „ab 16“, und „Keine Jugendfreigabe“ sowie 10 weitere, inzwischen von der BPjM indizierte Spiele, die von der USK entweder keine Kennzeichnung erhalten hatten oder der USK nicht vorgelegt worden waren. Alle Spiele wurden von speziell geschulten Testern des KFN vollständig gespielt und auf der Grundlage eines neu entwickelten, standardisierten

---

<sup>1</sup> Der Forschungsbericht wird in ca. vier Wochen als Buch erscheinen.

Testberichtschemas detailliert beschrieben und bewertet. Unabhängig davon wurden die 72 Gutachten der USK einer gründlichen Analyse unterzogen und unter Berücksichtigung der KFN-Testberichte bewertet.

Im Ergebnis sind von den 62 mit USK-Alterskennzeichen versehenen Spielen nach unserer Einschätzung nur 22 (35,5 %) angemessen eingestuft worden, bei 17 (27,4 %) haben wir Zweifel an der Alterseinstufung, bei 23 (37,1 %) halten wir sie für nicht angemessen. Mindestens sechs Spiele hätten aus unserer Sicht keine Kennzeichnung erhalten dürfen, mit der Folge, dass sie dann vermutlich indiziert worden wären; sechs weitere, die bisher ab 16 eingestuft wurden, bewerten wir als Grenzfälle zur Indizierung.

	<b>USK- Einstufung angemessen</b>	<b>USK-Einstufung zweifelhaft</b>	<b>USK-Einstufung nicht angemessen</b>
<b>Ab 12</b>	3 (30,0 %)	1 (10,0 %)	6 (60,0 %)
<b>Ab 16</b>	9 (34,6 %)	6 (23,1%)	11 (42,3%)
<b>Keine Jugendfreigabe</b>	10 (38,5 %)	10 (38,5 %)	6 (23,0 %)
<b>Spiele insgesamt</b>	<b>22 (35,5 %)</b>	<b>17 (27,4 %)</b>	<b>23 (37,1 %)</b>

### 3. Die festgestellten Mängel der USK-Alterseinstufungen

An den USK-Gutachten sind uns eine Reihe von häufig wiederkehrenden Mängeln aufgefallen:

- Prüfungen erfolgten nicht selten auf der Grundlage nicht fertiger Spiele bzw. unvollständiger Unterlagen; nach Plattformänderungen gab es in der Regel keine erneute Prüfung, obwohl sich das Spieldesign häufig änderte.
- In einer Reihe von Gutachten werden falsche oder verharmlosende Feststellungen zu jugendschutzrelevanten Punkten getroffen (z.B. im Hinblick auf drastische Blutdarstellungen), während offensichtlich wichtige Punkte in den Gutachten keine Würdigung gefunden haben; die Frage liegt nahe, ob sie den Gutachtern überhaupt bekannt geworden sind.
- Sehr problematisch erscheinen einige häufig wiederkehrende Wertungsgesichtspunkte: so werden unter Jugendschützerwägungen zu kritisierende Handlungsmöglichkeiten (z.B. Tötung eines unbeteiligten Passanten) dann nicht für problematisch gehalten, wenn sie nicht spielnotwendig sind oder es wird davon ausgegangen, dass gewaltfreie Spielelemente wie etwa Rätsel dominierende Gewaltinhalte neutralisieren können.
- Die Gutachten enthalten zu indizierten Vorgängerversionen der zu prüfenden Spiele keine Auseinandersetzung mit den jeweiligen Indizierungsentscheidungen; entgegen der gesetzlichen Vorgabe findet eine formelle Einbeziehung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bei Grenzfällen zur Indizierung offenbar fast nie statt.
- Die USK-Gutachten vermitteln häufig den Eindruck, dass die Prüfer spielerfahrene, medienkompetente Kinder und Jugendliche vor Augen haben; man orientiert sich in aller Regel nicht am unteren Ende von Alter und Medienerfahrung, also gerade nicht an solchen Kindern und Jugendlichen, die besonders schutzbedürftig erscheinen.
- Häufig werden Bedenken in Bezug auf die Intensität der Gewalt mit eher formelhaften Begründungen verneint (z.B., die Gewalt gehe nicht über das Genretypische hinaus); die

wünschenswerte Auseinandersetzung mit den Besonderheiten des Spiels und seinen möglichen jugendbeeinträchtigenden Wirkungen findet dann nicht statt.

- Bei allen untersuchten, so genannten Kriegsshootern drängt sich zumindest eine Prüfung des Indizierungsmerkmals der Kriegsverherrlichung auf. Typischerweise werden sie allerdings von der USK unter Verweis auf eher „unblutige“ Verletzungsanzeigen und nur „genretypische“ Gewalt in einem historischen Szenario ab 16 oder 18 frei gegeben.
- Werbetrailer für Spiele werden niedriger eingestuft als das eigentliche Spiel; man nimmt damit in Kauf, dass Kinder und Jugendliche dadurch verführt werden, sich solche Spiele illegal zu kaufen.

#### **4. Erklärungsangebote für die dargestellten Mängel**

Für die festgestellten Mängel sehen wir vielfältige Ursachen. So sind die das Handeln der USK steuernden gesetzlichen Normen und die sie ergänzende Prüfordnung sehr allgemein gehalten; es wird wenig Orientierungshilfe geboten. Für die Zweifelsfälle, ob eine Jugendgefährdung vorliegt, fehlt eine Regelung, wonach die USK dann durchweg die BPjM einzuschalten hat. Im Hinblick auf die Tester, die die Gutachter über den Inhalt der Spiele informieren, haben sich auf der Grundlage von Berechnungen zur Spieldauer erhebliche Zweifel daran ergeben, ob die Tester die gewalthaltigen Spiele tatsächlich vollständig durchgespielt haben oder sich bei ihren Berichten teilweise auf Inhaltsangaben der Hersteller stützen. Sehr problematisch erscheint zudem, dass sie nach eigenen Angaben teilweise für die Herstellerfirmen als Produktionsberater dabei behilflich sind, die Spiele so zu gestalten, dass diese die vom Hersteller angestrebte USK-Alterseinstufung erreichen können. Ferner gibt es möglicherweise nach jahrelanger Mitwirkung an Prüfungstätigkeiten Abstumpfungsgefahren, die die Akteure der Alterseinstufung unsensibel für das werden lassen, was die Spiele an Gewaltexzessen beinhalten.

Schließlich kritisieren wir eine zu geringe Distanz der USK zur Computerspielindustrie und ihren Interessen. Zwei Beispiele: Über Jahre hinweg hat die USK ihre Öffentlichkeitsarbeit darauf beschränkt, um das Verständnis für Computerspieler zu werben und die Akzeptanz für Computerspiele zu erhöhen. Hinweise auf Gefährdungspotentiale gab es nicht. Erst unter dem Eindruck wachsender Kritik hat sich das vor einigen Monaten positiv verändert. Ferner enthielt die USK-Prüfungsordnung bis Mitte letzten Jahres eine Bestimmung, wonach die USK-Gutachten der Wissenschaft nur zur Verfügung gestellt werden dürfen, wenn der jeweilige Hersteller zustimmt – mit der Folge, dass man uns die Herausgabe der Gutachten verweigerte. Erst mit Hilfe eines Rechtsgutachtens ist es uns gelungen, die Bundesländer zur Aufhebung dieser rechtswidrigen Bestimmung zu veranlassen und die Gutachten zu erhalten.

#### **5. Folgerungen für den Jugendmedienschutz**

Aus dieser Kritik haben wir eine Reihe von Folgerungen für die zukünftige Gestaltung des Jugendmedienschutzes abgeleitet. Dazu einige Vorschläge:

- Eine grundlegende Reform der USK und ihrer Zusammenarbeit mit der BPjM, die insbesondere erwarten lässt, dass in Zweifelsfällen im Interesse des Jugendmedienschutzes Indizierungen häufiger ausgesprochen werden.
- Eine stärkere Einflussnahme durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden; zu prüfen wäre hier, ob die Einbindung von jeweils drei

Bundesländern besser absichern kann, dass die Belange des Jugendmedienschutzes angemessen vertreten werden.

- Strategien zur Verhinderung von Abstumpfungsprozessen (Fortbildung, Rotation, zeitliche Obergrenze für die Mitwirkung als Ständige Vertreter, Tester, Gutachter usw.)
- Eine Präzisierung der gesetzlichen Normen und weiteren Regelungen, die für die Alterseinstufung von Computerspielen maßgeblich sind, z.B. eines standardisierten Kriterienkataloges.
- Wer Gefahren schafft, sollte auch zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten herangezogen werden. Wir schlagen deshalb vor, die Herstellerfirmen zur Zahlung einer Abgabe pro verkauftes Spiel zu verpflichten. Bei nur 50 Cent pro Spiel wären dies bereits pro Jahr ca. 20 Millionen Euro, die man für die Entwicklung von tauglichen Therapien gegen Computerspielsucht, für Medienwirkungsforschung, für eine bundesweite Aufklärungskampagne zum Jugendmedienschutz sowie für den Aufbau einer starken, von der Industrie unabhängigen USK einsetzen könnte.
- Im Hinblick auf das strafrechtliche Verbot so genannter Killerspiele gibt es im Team der Autoren des Forschungsberichtes zwei unterschiedliche Positionen. Angesichts der wissenschaftlichen Befunde, wonach von der aktiven Nutzung sehr gewalthaltiger Spiele im Vergleich zum passiven Betrachten entsprechender Filme eine deutlich stärkere Belastung ausgeht, hält C. Pfeiffer es für richtig, hier eine gesonderte strafrechtliche Verbotsnorm ins Auge zu fassen. Die anderen Autoren meinen dagegen, dass diesem Gesichtspunkt auch im Rahmen einer Strafverfolgung nach dem geltenden § 131 StGB ausreichend Rechnung getragen werden kann.
- Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können und dass wir insbesondere über (Ganztags-) schulen und Vereine ein Programm umsetzen, dass nach dem Motto „Lust auf Leben wecken“ Kindern und Jugendlichen attraktive Freizeitangebote für Sport, Musik und gesellschaftliche Handlungsfelder eröffnet.