



Statement zur Reform des Jugendmedienschutzes

Christian Pfeiffer

Seit mehreren Jahren beschäftigen sich Forschungsteams im KFN mit verschiedenen Aspekten der Mediennutzung und ihrer Wirkung auf die Rezipienten. Kriminologisch relevante Fragestellungen mit Methoden und Theorien der Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung zu verknüpfen ist derzeit in mehreren der KFN-Projekte ein zentrales Anliegen.

Die KFN-Schülerbefragungen zu Mediennutzung und Schulleistungen ergaben, dass ab 16 oder ab 18 freigegebene Computerspiele sehr häufig von Kindern und Jugendlichen gespielt werden, die deutlich unter 16 bzw. 18 Jahren sind. Die meisten dieser Spiele sind sehr gewalthaltig. Vor diesem Hintergrund stellte sich die Frage danach, warum die relativ starke Verbreitung unter Minderjährigen trotz der geltenden rechtlichen Bestimmungen vor allem des Jugendschutzrechts möglich ist, welche Regelungen bestehen und wie deren praktische Umsetzung, insbesondere durch die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) erfolgt. Zentrales Element der zu diesen Fragen konzipierten Untersuchung „Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen – eine Analyse der USK-Alterseinstufungen“ war eine genaue Analyse 72 besonders populärer Computerspiele mit unterschiedlichen Alterseinstufungen. Die folgenden Vorschläge zur Verbesserung der Arbeit der USK sowie zu gesetzlichen Neuregelungen im Jugendmedienschutz beruhen auf den Ergebnissen dieser Untersuchung

A. Umsetzung und Durchsetzung des geltenden Rechts

1) Reform und Stärkung der USK sowie ihrer Kooperation mit der BPjM

Das Grundprinzip der USK, scheint trotz der vielfältigen Kritik 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 eines breit angelegten Diskussionsprozesses, in den 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. Es erscheint auch richtig, diese pluralistische Entscheidung wie bisher als System freiwilliger Selbstkontrolle zu organisieren und nicht in eine rein behördliche Struktur zu überführen¹. Ein entscheidender Grund liegt darin, dass nur ein solches System eine mit Zustimmung der Hersteller- und Vertriebsfirmen realisierte Kontrolle ermöglicht, bevor die Spiele mit beachtlichem Werbeaufwand auf dem Markt präsentiert werden.

Entscheidende Voraussetzung für eine grundsätzliche Beibehaltung der gegenwärtigen Struktur erscheint allerdings, dass man bereit ist, aus den Fehlern der letzten Jahre zu lernen

¹ S. z. B. den Vorschlag des niedersächsischen Innenministers Schünemann in Focus Online vom 13.4.2007: http://www.focus.de/digital/games/computerspiele_aid_53428.html

und eine **grundlegende Reform der USK** in Angriff zu nehmen. Einige Ansatzpunkte für eine solche Reform ergeben sich relativ unmittelbar aus den im Rahmen Studie „Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen – Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen“ festgestellten Mängeln in der aktuellen Praxis.

- a. Zu fordern ist zunächst eine **stärkere Einflussnahme durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden** im Sinne des Jugendschutzes. Dieser hat durch seine Einbindung in den Prüfalltag der USK und seine Überwachungskompetenzen sowohl die praktische Möglichkeit als auch die rechtliche Verpflichtung, dafür zu sorgen, dass die Selbstkontrolle im Sinne des Gesetzes durchgeführt wird. Zu prüfen wäre, ob sich etwa durch ein Rotationsprinzip oder die Einbindung von jeweils drei Obersten Landesjugendbehörden besser als bisher strukturell absichern lässt, dass die Belange des Jugendschutzes angemessen vertreten werden.
- b. Verbesserungsbedürftig erscheint ferner die **Zusammenarbeit der USK mit der BPjM**. Zum einen ist die Einbeziehung der BPjM in Zweifelsfällen i.S.d. § 14 Abs. 4 S. 3 JuSchG zu stärken. Zum anderen ist zu prüfen, wie der Zeitverzug zwischen Veröffentlichung eines von der USK mit „keine Kennzeichnung“ eingestuften Spiels und Indizierung vermieden werden kann. Neben diesen auf konkrete Einzelfälle bezogenen Punkten erscheint erforderlich, die Praxis von USK und BPjM so auf einander abzustimmen, dass nicht der Eindruck entsteht, die Institutionen würden gegen einander arbeiten.
- c. Der Eindruck fehlender Distanz der USK zu den Verbreitungsinteressen der Hersteller hängt unter anderem mit dem Selbstverständnis und der Arbeitsweise des bisherigen Trägervereins zusammen, der allerdings seit der öffentlichen Debatte um die Praxis der Alterseinstufungen zum Teil sehr erfreuliche Korrekturen zumindest seines öffentlichen Auftretens etwa auf der Homepage vollzogen hat. Der fjs (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.) betreibt jeweils in enger Zusammenarbeit mit der Industrie ein Computerspielmuseum und ein Softwarearchiv (zavatar.de) und engagiert sich für die Verbreitung von Computern in Kindergärten. Um Profil und Selbstverständnis der USK als Institution mit einem klaren Auftrag des Jugendschutzes zu schärfen könnte es sinnvoller sein, die **USK als eigenständige Institution** zu führen und ggf. in solche Strukturen einzubinden, deren inhaltliche Ausrichtung eindeutig und transparent sind und verdeutlichen, dass der Jugendmedienschutz klar im Vordergrund steht.
- d. Um Bedenken bezüglich der Verflechtung von Industrie- und Jugendschutzinteressen in Zukunft auszuräumen erscheint es zudem sinnvoll, die **beratende Rolle der USK für die Spielentwickler personell** von den Personen, die für Analyse und Begutachtung der Spiele zuständig sind, zu **entkoppeln**. Bislang wird diese Aufgabe vom hauptamtlichen Spieltester übernommen.
- e. Bei den Überlegungen zur Strukturreform der USK ist zu berücksichtigen, dass auch die Menschen, die sich als Tester, Gutachter oder Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden über Jahre hinweg mit extrem gewalthaltigen Spielen auseinandersetzen müssen, in Gefahr sind, ihre Sensibilität für die Gewalt zu verlieren. Auch bei ihnen können – gewissermaßen als „deformation professionelle“ – Abstumpfungsprozesse eintreten, die sie unempfindlich für das werden lassen, was diese Spiele zu einer Gefahr für Kinder und Jugendliche werden lässt. Die Lösung des Problems könnte darin liegen, zu einem die **Fortbildung der Gutachter und Mitarbeiter der USK erheblich zu intensivieren** und zum anderen die **Dauer einer Tätigkeit für die USK zu begrenzen**.

Auf der anderen Seite ist zu beachten, dass man für eine sachgerechte Alterseinstufung **fachliche Kompetenz** und **breite Erfahrung** benötigt. Zudem sind **Kontinuität** und

Berechenbarkeit solcher Entscheidungen für die Hersteller von Computerspielen Voraussetzung dafür, sich auf ein System der Freiwilligen Selbstkontrolle einzulassen. Es erscheint deshalb wichtig, beiden Gesichtspunkten Rechnung zu tragen. Dies könnte dadurch geschehen, dass man einerseits für die verschiedenen Rollen, die es in diesem System einer Freiwilligen Selbstkontrolle zu besetzen gibt, zeitliche Obergrenzen einführt. Denkbar wäre also beispielsweise, die Mitwirkung als Tester oder Gutachter auf zwei bis drei Jahre zu beschränken. Andererseits sollte aber darauf geachtet werden die Teams, die in den verschiedenen Funktionen tätig sind, jeweils so zusammenzustellen, dass neben solchen Personen, die sich als „Neulinge“ einarbeiten, auch immer andere tätig sind, die über ein hohes Maß an Erfahrung und Fachkenntnissen verfügen. Entsprechend könnte man bei den „Ständigen Vertretern“ der Obersten Landesjugendbehörden verfahren, indem man die Wahrnehmung dieser Aufgabe durch ein Bundesland auf vier oder fünf Jahre beschränkt und zudem darauf achtet, dass auch in diesem Gremium eine Mischung aus erfahrenen und neu in das Amt hineinwachsenden Personen besteht.

- f. Zu fordern ist auch eine „**vollständige**“ **Sichtung** der Spielinhalte. Dies ist angesichts der bestehenden Ressourcen der USK mit vier Personen im Testbereich und jährlich etwa 3000 neu erscheinenden Spielen nicht zu leisten. Eine personelle **Aufstockung** erscheint daher unumgänglich.
- g. Konkret in Bezug auf das Begutachtungsverfahren ist zu fordern, dass die USK sehr viel stärker als bisher **explizite Bewertungskriterien** formuliert und diese ständig weiterentwickelt. Die USK betont, nicht mit „Checklisten“ zu arbeiten². Dies erscheint angesichts der Erfahrungen des KFN nicht sinnvoll, wenn Spiele mit dem Ziel betrachtet werden, jugendschutzrelevante Aspekte herauszuarbeiten. Es ist essentiell, Suchrichtungen für Jugendbeeinträchtigungen und -gefährdung vorzugeben, Kriterien explizit zu machen und – auch öffentlich – zu diskutieren. Die entsprechenden Kriterien müssen regelmäßig überarbeitet werden, um sie an die Entwicklung der Spiele und gesellschaftliche Wahrnehmungen anpassen zu können. Ein wichtiger Ertrag des Forschungsprojekts des KFN liegt damit in der Entwicklung eines solchen Analyseschemas für Computerspiele. Mit Hilfe dieses Analyseschemas lassen sich die derzeit gängigen unterschiedlichen Typen gewalthaltiger Spiele recht gut in vergleichbarer Weise im Hinblick auf jugendschutzrelevante Kriterien erfassen. Die Spielanalyse durch die Tester (Analysten) schafft dabei eine standardisierte Entscheidungsgrundlage einer sich anschließenden Spielbegutachtung durch das Gremium. Mit ihrer Hilfe wird sichergestellt, dass ein Computerspiel nicht einfach „durchgespielt“ wird und Videosequenzen typischer Spielhandlungen erstellt werden, sondern vielmehr suchend gespielt wird. Der Analyst orientiert sich in seiner Spielrezeption bereits an einem vorgegebenen Leitfaden und ergründet das Spiel hinsichtlich vorgegebener Kriterien, zu denen im Spiel Antworten gefunden werden müssen. Die sich anschließende Begutachtung im Gremium kann sich dann auf Kriterien und Material stützen, welches in standardisierter Weise erhoben wurde und damit auch einen systematischen Vergleich unterschiedlicher Spiele und Spielinhalte erlaubt.
- h. Die bisherigen Normen des Jugendmedienschutzes sind daran orientiert, Kinder und Jugendliche vor sehr gewalthaltigen Spielen zu schützen. Ein weiteres mit Computerspielen verknüpft Problem stellen die zum Teil intensiven Nutzungszeiten dar. So sind einige Spiele so konstruiert, dass sie exzessive Nutzungszeiten nahe legen. Die Gefahr, dass junge Menschen durch bestimmte Spiele in **suchtartige Spielen** geraten

² Vgl. die Interviews mit hauptamtlichen Tester der USK Marek Klingelstein unter <http://www.n-page.de/index.php?artikel=usk&page=artikel> oder Peter Gerstenberger, dem ehemaligen Geschäftsführer der USK unter <http://www.electronic-arts.de/publish/page204297447365355.php3?1=1&aid=141&spieleid=>

können, wird bisher nicht erkannt und hat deshalb im Konzept des Jugendmedienschutzes keinen Niederschlag gefunden. Dabei liegen zu diesem Phänomen national wie international erste Erkenntnisse vor, die klar aufzeigen, dass die Politik hier nicht länger passiv bleiben darf. Wir verweisen hier exemplarisch auf Untersuchungen von Grüsser, Thalemann, Albrecht & Thalemann (2005) und Griffiths, Davies & Chapell (2004) sowie die Befunde einer Repräsentativbefragung von 17.000 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen, die im Jahr 2005 vom KFN durchgeführt wurde. In letzterer wurde unter den durchschnittlich 15-jährigen Jugendlichen ein Anteil von 3,6 Prozent als computerspielsuchtgefährdet und ein Anteil von 1,5 Prozent als computerspielsüchtig ermittelt. Unter den Jungen ist der Anteil nochmals weitaus höher: Hier sind 6,2 Prozent als gefährdet und 2,7 Prozent als süchtig einzustufen. Am Beispiel des Online-Spieles „World of Warcraft (WoW)“ möchten wir nachfolgend erläutern, warum wir Anlass dazu sehen, spezifische Jugendschutzregelungen zur Vorbeugung und Bekämpfung suchtartigen Spielens zu entwickeln.

WoW ist seit dem 11.02.2005 im deutschen Handel erhältlich. Der Kaufpreis liegt bei € 14,99 (1 Freimonat inklusive). Hinzu kommen eine monatliche Nutzungsgebühr von € 10,99, € 11,99 oder € 12,99 je nach Art des Abonnements (6, 3 bzw. 1 Monat) oder die Kosten für eine Prepaidkarte von € 26,99 (mit 60 Tagen Spielzeit). WoW ist ab dem Alter von 12 frei gegeben worden. Angesichts seines eher martialischen Titels mag das auf den ersten Blick überraschen. Eine Erklärung bietet die Tatsache, dass das Spiel nicht von brutalen Gewaltszenen geprägt ist. Aus den USA war allerdings schon zum Zeitpunkt der Markteinführung von WoW in Deutschland bekannt, dass WoW-Nutzer vermehrt über das Gefühl berichten, von dem Spiel abhängig zu sein. Für unsere befragten Jugendlichen ergibt sich ein drei- bis vier mal höheres Suchtrisiko bei WoW-Nutzern gegenüber Nutzern anderer Spiele.

Neben den finanziellen Kosten scheinen auch weitere nichtmaterielle Kosten mit einer Computerspielsucht verbunden zu sein. So zeigte die Befragung des KFN, dass in den Gruppen der Computerspielabhängigen bzw. Abhängigkeitsgefährdeten der Anteil von an ADHS betroffenen Personen stark erhöht war. Zum anderen zeigten die als computerspielsuchtgefährdet und –süchtig klassifizierten Jugendlichen auch höhere Gewaltakzeptanzwerte. Erwartungsgemäß wurden auch schlechtere Schulleistungen bei computerspielsuchtgefährdeten und -süchtigen Jugendlichen beobachtet.

Es erscheint naheliegend, dass bestimmte Spiele eine besondere Reife erfordern, um ihre Nutzung zeitlich zu begrenzen. Kinder im Alter von 12 Jahren ist dies häufig noch nicht zuzutrauen, weshalb sich die **Altersfreigaben** zukünftig nicht nur an den Inhalten sondern zusätzlich an dem **Abhängigkeitspotential und den Nutzungsbedingungen der Spiele** orientieren sollten.

- i. An die Empfehlung leitfadengestützter Spielanalyse und Begutachtung schließt sich auch die Forderung nach einer **Offenlegung des Entscheidungsprozesses** an. Dies kann durch eine obligatorische Veröffentlichung der Gutachten und ausgefüllten Analyseschemata erreicht werden. Bislang sind die Gutachten nicht öffentlich und können selbst von Wissenschaftlern nur unter großen Schwierigkeiten und langen Wartezeiten eingesehen werden.
- j. Erforderlich ist auch, die **Hersteller bzw. Vertriebsfirmen in stärkerem Maße als bisher zu verpflichten, an der Feststellung jugendschutzrelevanter Inhalte mitzuwirken**. Zwar sieht die Prüfordnung der USK (§ 1 Abs. 2 e und f) schon jetzt vor, dass mit dem Antrag auf Alterseinstufung umfassende Informationen zu Lösungswegen und programmtechnische Hilfen eingereicht werden müssen. Ob bzw. in welchem Umfang und in welcher Weise dies praktiziert wird, konnte nicht untersucht werden. Die

gegenwärtige Praxis scheint jedoch nicht dazu zu führen, dass vom Hersteller sehr einfach zu beantwortende Fragen etwa nach Splattereffekten, Tötungsarten oder Todesanimationen systematisch Eingang in das Begutachtungsverfahren finden. Es erscheint zumutbar und praktikabel, die Beantwortung eines entsprechenden Fragebogens, wie er z. B. auch im System PEGI³ verwendet wird, zur Voraussetzung für die Begutachtung zu machen. Dies würde – auch weil sich ein solcher Fragebogen auf eindeutig festzustellende Punkte beschränken müsste – keinesfalls einen gründlichen Test des Spiels ersparen, aber u.U. vor allem bei offenen Spielformaten verhindern, dass wichtige Punkte übersehen werden.

- k. Die Feststellung einer Altersfreigabe im vereinfachten Verfahren nach **Inhaltsgleichheit** erscheint **problematisch**. So hat die USK nach den Grundsätzen ihrer Prüfordnung die Möglichkeit, ein Spiel, welches in wesentlichen Teilen mit einem bereits begutachteten Spiel inhaltsgleich ist, unter Feststellung von Inhaltsgleichheit mit derselben Altersfreigabe zu versehen. Hierbei wird werden jedoch zum Teil wesentliche Unterscheidungsmerkmale übersehen wie wir am Beispiel von „Der Pate“ (Keine Jugendfreigabe, Prüfdatum 16.03.2006) und „Der Pate – Die Don Edition“ (Keine Jugendfreigabe, Feststellung auf Inhaltsgleichheit vom 18.01.07) nachweisen konnten⁴.
- l. Darüber hinaus erscheint es notwendig, die Hersteller stärker als bisher etwa durch die **Vereinbarung von Vertragsstrafen** dazu zu verpflichten, sicherzustellen, dass an den Spielen nicht mit einfachsten Mitteln jugendschutzrelevante Veränderungen vorgenommen werden können. Selbstverständlich gibt es Grenzen des den Herstellern Zurechenbaren etwa im Bereich von Patches – gleichwohl ist nicht akzeptabel, dass die gesetzlichen Regelungen dadurch gezielt umgangen werden, dass durch einfache Umstellungen die Spielfassung auf eine andere als die geprüfte umgestellt werden kann. Zu überprüfen wäre, wie eine solche Vereinbarung standardmäßig getroffen und die Einhaltung effektiv überwacht werden kann.

2) Durchsetzung der Altersbeschränkungen

Verbesserungen bei der Alterseinstufungspraxis der USK laufen ins Leere, wenn die Altersbeschränkungen nicht durchgesetzt werden. Neben der sicherlich zentralen Aufklärungsarbeit ist daher offensiv auszuloten, welche technischen Möglichkeiten bestehen, etwa durch die Ausstattung von Kassensystemen mit Warnmeldern die Abgabe von nicht altersgemäßen Spielen einzudämmen. Auch stärkeren Kontrollen kommt in diesem Zusammenhang eine gewisse zumindest symbolische Bedeutung zu – jedenfalls die großen Anbieter wie Kaufhäuser und Elektronikmärkte dürften kein Interesse daran haben, mit entsprechenden Ordnungswidrigkeitenverfahren auf sich aufmerksam zu machen.

³ Pan European Game Information. Vgl. www.pegi.info zu diesem in den meisten europäischen Ländern genutzten System der Alterseinstufung.

⁴ Das Spiel *Der Pate – Don Edition (DP-DE)* wurde von der USK mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet (Prüfdatum 18.01.2007). Diese Entscheidung beruht auf einer Feststellung von Inhaltsgleichheit mit dem Spiel *Der Pate – Das Spiel (DP-DS)*, welches am 16.03.2006 geprüft wurde. Die Möglichkeit der Feststellung von Inhaltsgleichheit ist in den Grundsätzen der USK für den Fall vorgesehen, dass „ein Spiel mit einem anderen, bereits gekennzeichneten Prüfgegenstand ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist“ (§ 11, Abs. 1a, Grundsätze USK). Damit soll im Sinne der Verfahrensökonomie vermieden werden, dass ein auf verschiedenen Spielplattformen erscheinendes (z.B. Umsetzung eines Spiels für PS2 und XBOX) jedoch hinsichtlich aller jugendschutzrechtlichen Merkmale inhaltsgleiches Spiel nicht mehrmals überprüft werden muss. Die oben genannte Feststellung der USK ist jedoch nachweislich falsch (siehe „Vergleichende Analyse der Spiele Der Pate – Das Spiel und Der Pate – Don Edition“ Rehbein & Kleimann, 2007 [zu beziehen per Email beim KFN, rehbein@uni-bremen.de])

3) Öffentlichkeitsarbeit für das System der Altersbeschränkungen, Aufklärungskampagne

Im Vordergrund des Jugendmedienschutzes stehen heute nicht mehr das Kino, sondern Filme und Computerspiele, die von Kindern und Jugendlichen primär in ihren Zimmern oder denen ihrer Freunde genutzt werden. Damit wird die Kontrolle der Altersfreigabe erheblich erschwert. Die meisten Eltern und Schulen sind nicht ausreichend darauf vorbereitet, medienpädagogische Aufklärungsarbeit zu leisten, klare Grenzen zu setzen und 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. Dies gilt umso mehr, je stärker sich die Verbreitung von Computerspielen von Trägermedien auf das mit nationalen Mechanismen kaum zu kontrollierende Internet verlagert.

4) Wirtschaftliche Inpflichtnahme von Herstellern und Vertriebsfirmen

Der Jahresumsatz, der zurzeit in Deutschland mit dem Verkauf von Computerspielen erzielt wird, liegt bei über einer Milliarde Euro. Gleichzeitig signalisieren die Forschungsbefunde des KFN einen großen Handlungsbedarf bei der Entwicklung und Verbreitung medienpädagogischer und therapeutischer Konzepte. In dieser Situation erscheint es richtig, den Grundsatz zum Tragen zu bringen, dass wer Gefahren schafft, zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten herangezogen werden sollte. 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 nicht einmal kostendeckende Gebühr (250 bis 1.500 €) zu zahlen. Zu prüfen ist deshalb, auf welchem Weg man die Firmen an den Kosten der o.g. Maßnahmen beteiligen kann. 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.

5) Musterverfahren nach § 131 StGB

Nachdem mit § 131 StGB eine Strafnorm existiert, die vom Wortlaut her geeignet erscheint, auch gewalthaltige Computerspiele zu erfassen, sollte versucht werden, in Bezug auf § 131 StGB ein oder mehrere „Musterverfahren“ durchzuführen, mit dem Ziel, die Anwendung auf das spezielle Medium Computerspiele richterlich zu konkretisieren.

B. Gesetzliche Regelungen im Jugendmedienschutz

Neben dringend erforderlichen Verbesserungen in der Umsetzung der geltenden Normen zum Jugendmedienschutz im Bereich Computerspiele gibt es einige wenige Stellen, an denen gesetzliche Korrekturen nahe liegen.⁵

⁵ Die hier angedeuteten Vorschläge verstehen sich dabei keineswegs als umfassend, sondern beziehen sich ausschließlich auf solche Punkte, die unmittelbar in Zusammenhang mit der Studie „Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen – Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen“ stehen bzw. in der aktuellen rechtspolitischen Diskussion eine große Rolle spielen. Ob und in wie weit ggf. größere Reformen etwa im Hinblick auf die das JuSchG prägende Unterscheidung von Trägermedien und Telemedien darüber hinaus erforderlich erscheinen, geht über die hier verfolgte Fragestellung hinaus, wird aber Gegenstand der derzeit laufenden Evaluation des Jugendschutzgesetzes durch das Hans-Bredow-Institut in Hamburg sein.

1) **Alterseinstufungen und Indizierungen**

Wenn man beim gegenwärtigen System des gesetzlichen Jugendschutzes bleibt, ergeben sich nur kleinere Vorschläge für gesetzliche Änderungen im JuSchG. Wichtig erscheint zunächst, das Zusammenspiel der Regelung zum so genannten Indizierungsschutz (§ 18 Abs. 8 JuSchG) und der Zweifelsfallregelung (14 IV 3 JuSchG) so auszugestalten, dass die BPjM in Zweifels- und Grenzfälle systematisch einbezogen wird, anstatt wie bisher die entsprechende Einschätzung der USK zu überlassen. Ob es darüber hinaus sinnvoll ist, die Praxis der USK stärker gesetzlich zu reglementieren, erscheint eher zweifelhaft und dem Konstrukt der Selbstkontrolle zu widersprechen. Insoweit sind die Länder aufgefordert, durch Vereinbarungen mit der USK und entsprechende Aufsicht für eine effektive Praxis zu sorgen.

Die im Arbeitsentwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes Stand 30.04.2007 genannten Vorschläge zur Änderung der §§ 15 II und 18 I JuSchG verfolgen das berechnete Interesse, die Kriterien für die Indizierung gewalthaltiger Medien zu konkretisieren und damit die Anwendung der entsprechenden Normen zu erleichtern. Die Vorschläge setzen dabei an den materiellen Voraussetzungen der Indizierung bzw. Indizierung kraft Gesetzes an und werfen damit mehrere Fragen auf.

Es erscheint zunächst zweifelhaft, dass die unbestreitbaren Umsetzungsdefizite des JuSchG im Bereich gewalthaltiger Medien eine zentrale Ursache in den materiellen Voraussetzungen der Alterseinstufung und Indizierung haben, ob also auf dieser Ebene überhaupt Änderungen sinnvoll und erforderlich sind. Wie oben ausgeführt, gibt es eine Vielzahl an Verbesserungsmöglichkeiten bei Strukturen und Verfahren der Alterseinstufung und Indizierung, die dazu beitragen könnten, die materiellen Regelungen in angemessener Weise umzusetzen.

Hinzu kommt, dass die vorgeschlagenen Regelungen die Auslegungsschwierigkeiten nicht lösen, sondern unter den Gesichtspunkten Bestimmtheit und Trennschärfe problematisch sind. Sie führen letztlich zu einer dreistufigen Systematik: an der Spitze stehen (wie schon bisher) nach § 131 StGB strafbare und damit nach § 15 II Nr. 1 kraft Gesetzes indizierte Medien, am unteren Ende der indizierungswürdigen Medien stehen (ebenfalls wie bisher aber in der vorgeschlagenen Weise konkretisiert) jugendgefährdende, verrohend wirkende Medien. Dazwischen wird nun mit § 15 II Nr. 3 a eine neue Kategorie eingeführt, deren genaue Konturen sich kaum erschließen lassen. Nachdem § 27 I Nr. 1 i.V.m. § 15 II JuSchG auch Strafbarkeitsvoraussetzungen normiert, könnte dies mit dem Bestimmtheitsgebot im Konflikt stehen.

Zu bedenken ist weiterhin die Frage der Wirkungsweise der Indizierung kraft Gesetzes. Die Indizierung kraft Gesetzes nach § 15 II JuSchG hat eine starke symbolische Wirkung, kann aber in der Praxis nur dann unmittelbare Wirkung entfalten, wenn die BPjM das Vorliegen der gesetzlichen Voraussetzungen deklaratorisch festgestellt hat. Die praktischen Folgen unterscheiden sich daher letztlich nicht von einer normalen Indizierung.

Im Hinblick auf die vorgeschlagene Änderung des § 18 JuSchG ist anzumerken, dass mit ihr eine sehr starke Betonung des Problems der Gewaltdarstellungen verbunden ist. Es könnte dabei der Eindruck entstehen, dass die anderen auch in der Praxis sehr wichtigen (bei anderen Medien als Computerspielen oft sogar wichtigeren) Fallgruppen Pornographie und Rassenhass damit abgewertet werden. Sieht man die Notwendigkeit, die Voraussetzungen für Indizierungen zu konkretisieren, wäre zu überlegen, ob dies nicht für alle Fallgruppen erfolgen sollte.

2) Testkäufe durch Kinder und Jugendliche

Mit dem geplanten Jugenschutz-Änderungsgesetz JSchGÄndG wird u.a. angestrebt, die Kontrolle des Verkaufes von alkoholischen Getränken, Tabakwaren und jugendgefährdenden Trägermedien dadurch effektiver zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche als Testkäufer eingesetzt werden dürfen, sofern diese dabei von Mitarbeitern der zuständigen Kontrollbehörde begleitet werden. Über das für und wider dieser Regelung ist in der Öffentlichkeit eine heftige Kontroverse entbrannt. Angesichts der teilweise sehr massiven Kritik hat Frau Ministerin von der Leyen ihren Gesetzentwurf erst einmal zurückgezogen. Wir bedauern das sehr und möchten uns nachfolgend mit den Argumenten der Kritiker auseinandersetzen.

Behauptet wurde, Kinder und Jugendliche würden als Testkäufer dazu animiert, dass Verkaufspersonal anzulügen und als Spitzel bzw. als Spion aufzutreten. Dies sei ethisch nicht hinnehmbar. Es gäbe im Übrigen andere erfolgversprechende Wege, den Regelungen des JSchG zu größerer Wirksamkeit zu verhelfen.

Der Vorwurf, die jungen Testkäufer würden von staatlichen Behörden zum aktiven Lügen verführt, geht schon deswegen an der Wirklichkeit vorbei, weil die Testkäufe in aller Regel non-verbal abgewickelt werden. Man legt die Ware auf den Kassentisch, erfährt den Preis, bezahlt und erhält die Ware ausgehändigt. Der Vorwurf wäre nur dann berechtigt, wenn der Vertreter der Kontrollbehörde die jungen Testkäufer dazu auffordern dürfte, bei Rückfragen des Verkaufspersonals zum eignen Alter falsche Angaben zu machen. Dies aber kann der Gesetzgeber problemlos durch eine klar stellende Regelung verhindern. Wir schlagen deshalb vor, in den neuen § 28 JSchG eine entsprechende Bestimmung aufzunehmen.

Zu beachten ist allerdings die Tatsache, dass die jungen Testkäufer auf passive Weise die Rolle eines „agent provocateur“ übernehmen. Sie verhalten sich so, als würden sie tatsächlich die erst für ab 16-Jährige bzw. nur für Erwachsene erlaubte Ware kaufen wollen und verschweigen damit, dass sie in Wahrheit gemeinsam mit dem sie unerkant begleitenden Vertreter der Ordnungsbehörde überprüfen wollen, ob sich das Verkaufspersonal korrekt verhält. Übernehmen sie damit tatsächlich die ethisch problematische Rolle eines Spitzels oder Spions?

Bei einer derartigen Abqualifizierung ihrer Tätigkeit wird unseres Erachtens übersehen, dass die jungen Testkäufer etwas moralisch sehr Wertvolles leisten. Sie verhelfen gesetzlichen Regelungen zu gesteigerter Wirksamkeit, die zum Schutz Jugendlicher erlassen worden sind, die aber bisher angesichts eines skrupellosen Gewinnstrebens und eines sehr niedrigen Risikos der Tataufdeckung wenig effizient sind. Den an Testkäufen beteiligten jungen Menschen wird dadurch eine wichtige Lernerfahrung vermittelt: Gute Gesetze sind zunächst einmal nur auf Papier gedruckte Absichtserklärungen des Staates. Ihre verhaltenssteuernde Wirkung können sie erst dann entfalten, wenn sich die Bürger aktiv dafür einsetzen, wenn sie sich also beispielsweise als Zeugen oder als ein die Anzeige erstattendes Opfer an die Polizei wenden oder als Testkäufer daran mitwirken, dass Fehlverhalten geahndet werden kann. Die Abschreckungswirkung von Strafanrohungen geht nun einmal ins Leere, wenn das Risiko des Erwischtwerdens minimal ist.

Unser Jugenschutzgesetz erweist sich in Kaufhäusern, an Tankstellen oder anderen Verkaufsstellen jugendgefährdender Waren bisher leider als ein zahnloser Tiger. Dies belegt beispielsweise die Tatsache, dass Testkäufe von Kindern und Jugendlichen, die in den letzten Wochen verstärkt von Zeitungen, Vereinen, Fernsehanstalten und Radiosendern durchgeführt wurden, nach den Angaben dieser Institutionen zu 80 bis 90 Prozent erfolgreich waren. Auf der anderen Seite beklagen die Krankenhäuser, dass sich in den letzten fünf Jahren die Zahl der mit Alkoholvergiftungen eingelieferten Kinder und Jugendlichen von 9.500 auf über

19.000 erhöht hat. Zudem zeigt eine 2005 vom KFN durchgeführte Repräsentativbefragung von 6.000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern, dass jeder zweite der 10-jährigen Jungen und gut vier Fünftel der 14-/15-jährigen Jungen zumindest gelegentlich Computerspiele nutzen, die wegen ihrer brutalen Gewaltextesse erst ab 16 bzw. ab 18 frei gegeben sind.

Angesichts der geringen Wirkung, die das JSchG bisher im Hinblick auf den Verkauf von Alkohol, Zigaretten und jugendgefährdenden Trägermedien an Kinder und Jugendliche erzielen konnte, muss nach neuen Wegen zu seiner effektiven Durchsetzung gesucht werden. Auf den ersten Blick erscheint hier eine Verschärfung von Kontrollen durch die zuständigen Behörden als eine denkbare Antwort auf das Problem. Gegen diese Lösung spricht jedoch die Tatsache, dass das gezielte Beobachten von Kaufvorgängen an der Kasse wenig Erfolg verspricht. Es fällt nun einmal auf, wenn die die Kontrolle durchführende Person sich längere Zeit in der Nähe einer Kasse aufhält und dabei versucht, die zwischen Kindern und Jugendlichen einerseits und dem Verkaufspersonal andererseits ablaufende Kommunikation beim Kauf bestimmter Waren möglichst genau zu erfassen. Zu beachten ist, dass die Kontrollperson sehr nah bei der Kasse stehen müsste, um beispielsweise erkennen zu können, ob ein von einem Jungen der Kassiererin vorgelegtes Computerspiel ab 12, ab 16 oder ab 18 frei gegeben ist. Und gleichzeitig sollte sie zudem in der Lage sein, das Alter des Jungen Käufers richtig einzuschätzen. Das Verkaufspersonal wird ein derart auffälliges Kontrollverhalten schnell durchschauen und sich dann korrekt verhalten. Dies dürfte die Haupterklärung dafür sein, warum es bisher nur extrem selten zu OWiG-Verfahren wegen Verstößen gegen die entsprechenden Schutznormen des JSchG gekommen ist.

Angesichts des geringen Risikos der Tataufdeckung solcher Normverletzungen verspricht nur der Einsatz von jungen Testkäufern durchschlagenden Erfolg, die Wirksamkeit des Jugendschutzgesetzes nachhaltig zu erhöhen. Zu überlegen wäre allerdings, ob der Gesetzgeber neben dem oben angesprochenen Verbot aktiven Lügens drei weitere Klarstellungen vornehmen sollte.

Erstens erscheint es angebracht, für die jungen Testkäufer ein Mindestalter von 14 Jahren festzusetzen. Damit würde eine Altersgrenze gewählt, die sich bei der Festlegung der Strafmündigkeit bewährt hat. Im Jugendstrafrecht gehen wir davon aus, dass Kinder ab dem Alter von 14 Jahren in der Lage sind, Recht und Unrecht zu unterscheiden. Es erscheint dann nur konsequent, ihnen auch zuzutrauen, dass sie ab dem Alter von 14 das für und wider der Mitwirkung an einem Testkauf selber richtig abwägen können.

Zweitens sollte klar gestellt werden können, dass die Zustimmung der Eltern eingeholt werden muss, bevor 14-/15-Jährige als Testkäufer eingesetzt werden. Bei 16-/17-Jährigen scheint dies dagegen nicht zwingend erforderlich, weil Jugendliche in diesem Alter über die notwendige Reife verfügen, um eine derartige Entscheidung allein treffen zu können.

Und schließlich sollten die zuständigen Behörden dazu verpflichtet werden, bei der Mitwirkung von Jugendlichen an Testkäufen die datenschutzrechtlichen Vorschriften streng zu beachten. So sollte sicher gestellt werden, dass bei etwaigen Gerichtsverhandlungen, die aus Anlass des Widerspruchs gegen eine nach dem Jugendschutzgesetz verhängte Geldbuße entstehen können, die Öffentlichkeit ausgeschlossen wird, wenn ein junger Testkäufer als Zeuge auftreten müsste.