

Jugendschutz bei Videospiele: Grenzen, Tücken und Probleme

 quick-save.de/2017/11/jugendschutz-videospiele/

Sven Festag

16. November 2017



Die USK verteilt bunte Logos mit Altersfreigaben und die BPjM zensiert und verbant Spiele. So ist die verbreitete Auffassung des deutschen Jugendschutzes bei Videospiele.

Für die Umsetzung des Jugendschutzes bei Videospiele sind in Deutschland zwei Institutionen verantwortlich. An erster Stelle steht die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese zeichnet Spiele mit einer Altersfreigabe aus. Erhält ein Spiel keine Altersfreigabe, so kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) feststellen, ob das Spiel eine Gefährdung für Jugendliche darstellt.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK, wurde 1994 gegründet und durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH mit Sitz in Berlin finanziert. Ziel der USK ist es, Gefährdungen für die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen in Videospiele zu erfassen und durch das Vergeben eines Alterskennzeichen die Abgabe an entsprechende Altersgruppen zu unterbinden. Insgesamt wurden bisher über 40.000 Prüfverfahren von Videospiele, Demonstrationsversionen und Werbetrailern vorgenommen.



Es gibt fünf verschiedene Alterskennzeichen, die durch § 14 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) festgelegt worden sind. Neben gesondert gekennzeichneten Lern- und Informationsspielen können Spiele ohne Altersbeschränkung (ab 0 Jahren), ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren oder gar nicht (ab 18 Jahren) für Jugendliche freigegeben sein. Seit 2003 sind diese Freigaben für den Handel verbindlich, sodass Spiele nicht an Jugendliche unter dem freigegebenen Alter verkauft werden dürfen.

Zu diesem Zweck sind die Kennzeichen „ab 0 Jahre“ und „ab 6 Jahre“ allerdings gar nicht geeignet, da Kinder nach § 104 Abs. 1 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) erst ab einem Alter von sieben Jahren, wenn auch beschränkt, geschäftsfähig sind. Kinder unter sieben Jahren können also, unabhängig von der Altersfreigabe, keine Spiele kaufen.

Nicht nur der stationäre, sondern auch der Fernabsatzhandel, also auch Online-Shops, unterliegt den Freigaben der USK. Zwar erlauben viele Online-Shops in ihren Geschäftsbedingungen erst eine Anmeldung ab 18 Jahren oder erfordern zumindest die Einwilligung eines Erziehungsberechtigten, aber praktisch überprüft wird das in wenigen Fällen. Grundsätzlich ist die Nutzung von Online-Shops für beschränkt Geschäftsfähige auch nicht verboten, sofern ein Kauf nach § 110 BGB mit eigenem oder für diesen Zweck zur Verfügung gestelltem Geld oder unter Zustimmung eines Erziehungsberechtigten erfolgt ist. Auch dieser Sachverhalt wird nur selten geprüft. Da erst ab 16 Jahren eine Ausweispflicht gilt, werden Spiele, die ab 12 Jahren freigegeben worden sind, oftmals ohne eine Altersprüfung verschickt. Für Spiele, die ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind, kann eine Alterssichtprüfung durch den Versanddienstleister erfolgen, die von vielen Händlern genutzt wird. Aufgrund der zusätzlichen Kosten verzichten unseriöse Anbieter darauf, um die Ware günstiger und damit unter Umständen gezielt an Jugendliche zu vertreiben. Auch Privatverkäufer, ganz gleich, ob der Verkauf auf einem Flohmarkt oder bei eBay vollzogen wird, sind zur Altersverifikation verpflichtet.

Letztlich sind zu Hause aber die Eltern für den Konsum der Videospiele ihrer Kinder verantwortlich. Daher ist die Alterskennzeichnung nicht selten auch eine Richtlinie für die häuslichen Regeln im Umgang diesem Medium. Problematisch ist aber, dass die Angabe eines Alters nur wenig über den Inhalt des Spiels aussagt. Schließlich sind alle Kinder unterschiedlich und benötigen gegebenenfalls bei speziellen Darstellungen zusätzlichen Schutz.

Selbstverständlich finden sich auf der Verpackung Hinweise, die aber meist eher der Gestaltung und Vermarktung dienen. Bleibt noch eine Recherche zum Spiel, um deren Inhalte in Erfahrung zu bringen. Ein Gegenbeispiel bietet die Pan European Game Information (PEGI), deren Kennzeichnungen etwa in Österreich oder der Schweiz anerkannt sind. Zusätzlich zur Altersstufe werden sogenannte Deskriptoren abgebildet, die auf Inhalte wie Diskriminierung, Gewalt oder Drogen hinweist. Dennoch handelt es sich dabei nur um eine grobe Orientierung, da Deskriptoren nur auf das Vorhandensein hinweist, aber nicht die Art und den Umfang wiedergibt.



Ein weiterer Haken: Die USK prüft nur Spiele, die physisch auf einem Datenträger erscheinen oder zumindest in einer Verpackung mit einem Produktschlüssel im Einzel- oder Versandhandel gekauft werden können. Seit 2012 hat die USK fast 28 % weniger Spiele pro Jahr geprüft, während der Absatz von digitalen Spielen im gleichen Zeitraum um fast 60 % zugenommen hat. Die Verkaufszahlen beinhalten zwar auch die Spiele, die sowohl physisch als auch digital vertrieben und somit einer Prüfung unterzogen worden sind. Dennoch zeigt sich, dass viele Publisher oft auf einen alleinigen digitalen Verkaufsweg setzen. Insbesondere für unabhängige Entwickler ist die damit verbundene Kostenersparnis von mindestens 1.200 Euro nicht zu unterschätzen.

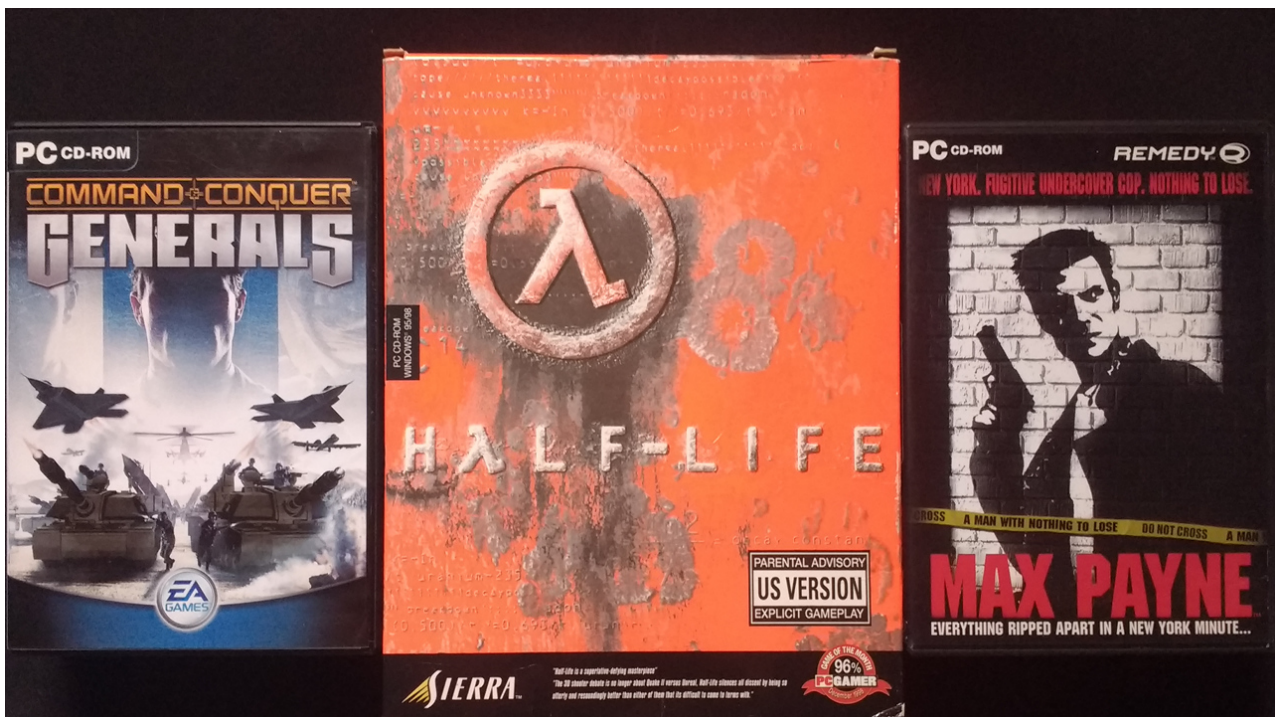
Folglich findet bei digitalen Käufen keine Alterskontrolle des Spielers statt. Auch Spiele, die aufgrund ihres zusätzlichen Vertriebs auf einem Datenträger eine Altersprüfung durchlaufen haben, lassen sich in den jeweiligen Plattformen erwerben. Diese verfügen

zwar über ein, in den Geschäftsbedingungen festgelegtes, Mindestalter, doch dieses wird nicht tatsächlich festgestellt. Gelegentlich erscheint vor dem Anzeigen einer Verkaufsseite von Spielen ein Eingabefeld für das Geburtsdatum. Aber auch hier wird nur die Plausibilität und nicht die Echtheit kontrolliert.

Neben der fehlenden gesetzlichen Verpflichtung mangelt es aktuell auch an einer benutzerfreundlichen Umsetzung. Die Altersverifikation durch Giro-pay-ID oder Geldkarte sind an ein Konto bei einer Bank oder Sparkasse gebunden. Giro-pay-ID hat allerdings den Nachteil, dass die eigene Bank an Giro-pay teilnehmen muss, damit der Service genutzt werden kann. Noch problematischer ist die Nutzung der Geldkarte. Diese muss nur eingelesen werden und benötigt keine weiteren Angaben. So kann auch eine fremde Karte zur Alterskontrolle missbraucht werden.

Ein alternatives Verfahren bietet PostIdent. Da hier allerdings ein Besuch einer Filiale der Deutschen Post notwendig ist, verzögert sich ein möglicher Kauf über mehrere Tage. Der Vorteil der sofortigen Verfügbarkeit entfielen damit.

Die Überprüfung mit dem alten Personalausweis ließ sich einfach umgehen, da der Algorithmus zur Berechnung der Ausweisnummer öffentlich bekannt war und so einfach umgangen werden konnte. Aus dem neuen elektronischen Personalausweis kann das Alter abgefragt und übermittelt werden. Hierzu ist allerdings ein vergleichsweise teures Lesegerät nötig, dessen Anschaffung sich nur bei flächendeckender Verfügbarkeit dieser Methode lohnt.



Unabhängig davon gilt, dass alle Spiele, die keine Kennzeichnung durch die USK erhalten haben, grundsätzlich wie Spiele, die ab 18 Jahren freigegeben worden sind, behandelt werden. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob die USK dem Spiel eine Kennzeichnung verweigert hat oder das Spiel der USK nie zur Prüfung vorgelegt worden ist. Demnach könnten also Publisher Spiele, von denen zu erwarten ist, dass sie keine Jugendfreigabe erhalten werden, auf eine Prüfung durch die USK verzichten. Allerdings bietet die Altersfreigabe durch die USK Schutz vor einer möglichen Indizierung durch die

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Ist ein Spiel durch die USK freigegeben worden, kann die BPjM nach § 18 Abs. 8 JuSchG das Spiel nicht mehr indizieren.

Die Liste der indizierten Medien, die sich neben Spielen auch aus Schriften, Filmen und Tonträgern ist in vier Abschnitte unterteilt. Die Abschnitte A und B sind öffentlich, die Abschnitte C und D nicht. Die Indizierung von Werken wird dann nicht öffentlich zugänglich gemacht, wenn abzusehen ist, dass bereits die Veröffentlichung eine Jugendgefährdung darstellt.

Darüber hinaus sind die Listen so unterteilt, dass die Listen A und C die klassisch indizierten Medien beinhalten, während die Listen B und D die Medien beinhalten, die über die Indizierung hinaus nicht verbreitet werden dürfen. Die dort geführten Spiele beinhalten Volksverhetzung, verfassungswidrige Symbole oder Handlungen, aber auch übermäßige, respektive unverhältnismäßige Gewaltdarstellung.

Die Folge einer Indizierung und Einordnung in Liste A oder C sind Einschränkungen bezüglich Werbung und Vertrieb des Trägermediums. Dieses darf für Minderjährige nicht zugänglich ausgestellt oder beworben werden und entsprechend auch nicht an diese abgegeben werden. In einem für Minderjährige unzugänglichen Bereich oder auf Anfrage nach Alterskontrolle darf ein solches Spiel trotzdem verkauft werden. Für Medien der Liste B und D hingegen gilt ein Verkaufsverbot in Deutschland. Daraus folgt allerdings kein Besitzverbot, sodass ein Import für den eigenen Gebrauch, etwa aus Österreich, grundsätzlich zulässig ist.

Für die Publisher sind diese Auswirkungen aber Grund genug, Gegenmaßnahmen zu ergreifen. In seltenen Fällen wird das Spiel dann nicht auf dem deutschen Markt angeboten. Häufiger wird das Spiel aber so editiert, dass Gewaltdarstellungen oder verfassungswidrige Praktiken stilisiert oder gänzlich aus dem Spiel entfernt werden, damit das Spiel von der USK gekennzeichnet wird und so öffentlich verkauft und beworben werden kann. Natürlich könnte ein Publisher, falls abzusehen ist, dass das Spiel nicht in Liste B oder D eingetragen wird, eine ungeschnittene Fassung anbieten. Die Einschränkungen sind aber derart groß, dass hier Umsatzeinbußen entstehen, da die meisten deutschen Händler keine indizierten Titel verkaufen.



Gewalt- und Kriegsdarstellungen sind von der BpJM in den vergangenen Jahren weniger sensibel behandelt worden. Ein Beispiel ist Doom, das nach 17 Jahren von der Liste der jugendgefährdenden Medien entfernt worden ist und von der USK sogar ab 16 Jahren freigegeben wurde, während früher auch Titel, die ab 16 Jahren freigegeben worden sind, auf ebendieser Liste eingetragen worden sind.

Anders sieht es hingegen bei der Darstellung von verfassungsfeindlichen Symbolen, vornehmlich Hakenkreuzen, aus. Während Filme oft als Kunstobjekte gezählt werden, die nicht indiziert werden dürfen. Spiele hingegen sind weitläufig nicht als solche anerkannt, zumal auch argumentiert wird, dass Spiele zwar einem künstlerischen Anspruch gerecht werden können, aber der Spieler aktiv ins Geschehen eingreift und so dem Erlebnis stärker ausgesetzt ist. Natürlich könnte ein Publisher vor Gericht versuchen, sein Spiel als kulturdienstliches Medium durchzusetzen. Ein solches Verfahren dauert aber womöglich länger als der Produktlebenszyklus des Spiels selbst.

Es bleibt fraglich, ob eine reine Indizierung überhaupt sinnvoll ist, da die Spiele weiterhin an Volljährige ausgegeben werden dürfen. Solange das Cover selbst keine jugendgefährdenden Darstellungen zeigt, ist das Werbeverbot wenig sinnvoll. Weitere Werbung wie Plakate, Spots oder Trailer müssten da gesondert geprüft werden. Gewalt allein stellt keinen ernstzunehmenden Grund für eine Indizierung dar, da spätestens im Erwachsenenalter zwischen Realität und Fiktion unterschieden werden kann und allgemein bekannt ist, dass Krieg und Gewalt nicht zu billigen sind.

Auch die Darstellung von Hakenkreuzen grundsätzlich aus Spielen zu drängen, ist nicht sinnvoll. Ein Umgang mit diesem Symbol und seiner Bedeutung in der deutschen Geschichte sind durchaus wünschenswert. Gleichwohl ist hier zumindest die Prüfung durch ein Gremium denkbar, das kontrolliert, ob der Nationalsozialismus als Teil der Geschichte, und somit als Teil von Kunst und Kultur, dargestellt

Gerade im digitalen Umfeld ist es schwierig, Jugendliche vor bedenklichen oder gar gefährlichen Inhalten zu schützen. Neben finanziellen Fallen zählen dazu auch Videospiele, die neben Schimpfwörtern auch Drogen und Gewalt thematisieren. Allerdings kann die USK selbst wenig dagegen tun, schon allein, weil das Internet eine globale Angelegenheit ist. Für diese Zwecke wurde die International Age Rating Coalition (IARC) ins Leben gerufen, der die USK angehört. Auf freiwilliger Basis können Vertriebsplattformen an diesem Projekt teilnehmen und die Anbieter von Apps und Spielen zu einer Altersfreigabe verpflichten. Während die IARC gemeinsam die Inhalte prüft und einstuft, kontrolliert die USK diese Einstufungen und gibt sie auf bekannte Weise in Form der farbigen Kennzeichen wieder. Zusätzlich gibt es auch Inhaltsdeskriptoren, die nicht nur auf Gewalt oder Drogen, sondern auch auf Mikrotransaktionen hinweist.

Außerhalb öffentlicher Räume stellt die USK nur eine Empfehlung dar, in letzter Instanz entschieden die Eltern, die ihr Kind kennen und wissen, welche Inhalte geeignet sind. Und das ist gut so. Die BPjM verbietet Spiele nicht grundsätzlich, aber die Folgen einer Indizierung grenzen an Bevormundung, die ein Erwachsener nicht nötig hat. Eine Indizierung von Spielen, die einen Straftatbestand erfüllen, ist völlig ausreichend. Insgesamt ist die Umsetzung des deutschen Jugendschutzes durch die USK ein strenges, aber, auch dank der Partizipation in der IARC, progressives Verfahren, das seine Ziele weitgehend erfüllen kann, wenngleich im rein digitalen Bereich noch Nachholbedarf besteht. Indizierungen durch die BPjM schießen aber oft über das Ziel hinaus und ihre Folgen schränken erwachsene Spieler nicht unerheblich ein.

Zusätzliche Quellen: [BIU](#), [USK](#), [USK](#), [USK](#), [USK](#), [§ 4 JuSchG](#), [§ 15 JuSchG](#), [§ 18 JuSchG](#), [§ 24 JuSchG](#), [§ 104 BGB](#), [§ 110 BGB](#), [§ 1 PAuswG](#)