

„More Fun, More Risk? Video- und Computerspiele als Herausforderung für den Jugendschutz“

Wissenschaftler, Praktiker und Regulierer aus 14 Staaten diskutierten über aktuelle Forschungsergebnisse, Probleme und konkrete Maßnahmen

„Nur mit Hilfe wissenschaftlicher Forschung und der Erfahrung der Praktikerinnen und Praktiker kann Jugendschutz sinnvoll weiterentwickelt werden, gerade wenn es um neue Medien wie Spiele geht.“ Dies betonte Dr. Wolfgang Schulz, Direktor des Hans-Bredow-Instituts, auf der Europäischen Fachkonferenz „More Fun, More Risk? Video- und Computerspiele als Herausforderung für den Jugendschutz“, die am 16./17. Oktober in Berlin stattfand. Die in Kooperation mit dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und mit Unterstützung der Landesjugendministerien und der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) vom Hans-Bredow-Institut veranstaltete Konferenz brachte mehr als 160 Experten aus 14 Ländern zusammen, die über aktuelle Forschungsergebnisse, regulatorische Erfahrungen und zukünftige Herausforderungen im Bereich des Jugendschutzes bei Video- und Computerspielen diskutierten.

Neben der Europäischen Parlamentarierin und Präsidentin der Intergroup Audiovisuelle Politik, Ruth Hieronymi, dem Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen, Armin Laschet, und Ministerialdirektorin Dr. Annette Niederfranke, BMFSFJ, nahmen zahlreiche Vertreter von Selbstkontrollenrichtungen, wie der USK, FSK, FSM und der PEGI, von Bundes- und Länderministerien, von staatlichen Aufsichtsbehörden wie den Landesmedienanstalten und der KJM sowie von Industrieverbänden an der Tagung teil. Unter den Referenten waren europäische Wissenschaftler der Disziplinen Sozialwissenschaft, Psychologie, Rechtswissenschaft, Politikwissenschaft und Medienpädagogik.

Neben regulatorischen Fragestellungen standen aktuelle Erkenntnisse der Wirkungsforschung, etwa in Bezug auf Gewalt in Video- und Computerspielen, im Mittelpunkt der Diskussion. Ein weiterer Fokus der Veranstaltung lag auf Problemen, die sich aus der exzessiven Nutzung von Onlinespielen ergeben.

Die Konferenz ist eine konsequente Umsetzung des von Bundesjugendministerin Ursula von der Leyen und NRW-Landesjugendminister Armin Laschet präsentierten Sofortprogramms zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Video- und Computerspielen und ermöglichte erstmalig einen international und in-

terdisziplinär angelegten Transfer von Forschungserkenntnissen, Einschätzungen und Erfahrungen zwischen Wissenschaft und Praxis.

Nach dem Willen der Veranstalter soll die Tagung die Basis für einen nachhaltigen Erfahrungsaustausch in Europa über Jugendschutz bei Video- und Computerspielen bilden und so helfen, den Jugendmedienschutz ständig den Erfordernissen anzupassen.

Ergebnisse der Fachtagung „More Fun, More Risk?“

Neben vielen Einzelergebnissen sind aus Sicht des Hans-Bredow-Instituts einige allgemeinere Ergebnisse zu Tage getreten, die im Folgenden kurz dokumentiert sind.

- Es liegen bereits zahlreiche Studien zu den Potenzialen und Risiken der Nutzung von Computerspielen vor. Die wissenschaftsinterne Vernetzung erscheint aber vergleichsweise gering. Es fehlt hier eine bessere internationale bzw. europäische Vernetzung und es fehlen international vergleichbare Datensätze und eine systematische Aufbereitung der Datenlage.
- Dass viele Forschungsergebnisse lediglich in der jeweiligen Landessprache veröffentlicht werden, hemmt den Austausch von Erfahrungen und Erkenntnissen. Die englische Übersetzung entsprechender Studien sowie ein systematisierter Austausch in Expertenforen sollte dieses Hindernis überwinden und dabei helfen, eine starke europäische Forschungsgemeinschaft zu etablieren.
- Die exzessive Nutzung von Medien und Computerspielen ist ein bedeutsames Thema, dem künftig stärkere Beachtung zu schenken ist. Derzeit konzentriert sich die Diskussion sehr stark darauf, ab wann exzessives Verhalten als „Sucht“ oder „Abhängigkeit“ zu bezeichnen ist. Abhängigkeitsphänomene spielen eine wichtige Rolle, müssen aber im Kontext gesehen werden: Spielen kann das Leben eines Menschen bereichern, in anderen Fällen aber auch zerstören.
- Regulierung im Jugendschutz und wissenschaftliche Forschung zur Nutzung und Wirkung von Computerspielen müssen besser vernetzt werden. Die Frage nach einzelnen Wirkungszusammenhängen geht an der Komplexität des Phänomens vorbei und kann daher oft nicht so beantwortet werden, dass das Ergebnis für die Aufsicht direkt verwertbar ist. Nur die systematische Kopplung von Praxis und Wissenschaft kann einen Jugendschutz gewährleisten, der neue Erkenntnisse berücksichtigt und praxisbezogene Forschung ermöglicht. Die Unterstützung von Grundlagenforschung sowie Langzeitstudien wäre in diesem Zusammenhang wünschenswert. Neue Forschungsschwerpunkte sollten sich den positiven Effekten von Bildschirmspielen, der Betrachtung von Spielmechaniken und der differenzierten Untersuchung unterschiedlicher Interfaces widmen.
- Effektiver Jugendmedienschutz sollte mehr Akteure als bislang einbeziehen; er darf nicht auf Regulierer, Publisher und Vertrieb beschränkt bleiben. Eltern und Schulen sollten dabei ebenso berücksichtigt werden wie die Forschung. Ein optimierter Ju-

gendschutz sollte zudem bereits im Stadium des Entwicklungsprozesses von Spielen ansetzen, nicht erst nach dem Abschluss aller inhaltlichen Arbeiten. Daher kommt auch Spieleentwicklern besondere Bedeutung zu, da sie das Spiel von vornherein so gestalten können, dass es für bestimmte Altersgruppen nicht entwicklungsbeeinträchtigend ist.

- Ein stetiges zentrales Monitoring gesellschaftlicher Diskurse, politischer Debatten und gesetzlicher wie untergesetzlicher Änderungen in der Regulierungssystematik und in der Klassifizierungspraxis im Bereich des Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospiele könnte die Transparenz der Entwicklungen erhöhen, zum Verständnis der jeweiligen mitgliedstaatlichen Hintergründe beitragen und eine bessere Prognose der Systementwicklung ermöglichen.
- Ein optimierter Jugendschutz sollte Eltern und Kindern mehr Verbraucherinformationen bieten, etwa öffentlich zugängliche Informationen darüber, aus welchen Gründen die Alterseinstufung erfolgte (Vorbild BBFC: „extended consumer information“).
- Spieler könnten in die (Selbst-)Regulierung einbezogen werden, etwa als Moderatoren oder „Scouts“. Derartige Konzepte sind bereits verbreitet („Flagging“, „Community Courts“) bzw. können schnell und effektiv in Spiele eingebaut werden. Je höher das Spieldaumen der Einzelspieler eines Spiels ist, desto effektiver wirken sich Regulierungsinstrumente in der Spielwelt aus.
- Deutschland hat das europäische Kennzeichnungssystem der Industrie, PEGI, nicht in sein Jugendschutzsystem für Games integriert, da mit den gesetzlichen Regelungen des JuSchG ein sehr hohes Jugendschutzniveau gewährleistet wird. Viele andere Mitgliedsstaaten haben PEGI in das Jugendschutzsystem eingebunden, allerdings jeweils in unterschiedlicher Weise und mittels strukturell unterschiedlicher Ansätze. Insgesamt zeigt sich eine große Bereitschaft aller Beteiligten – Repräsentanten von PEGI, Regulierer in PEGI-Staaten und in Deutschland –, im System des Jugendschutzes bei Games zu kooperieren.
- Viele Spiele sind nur online zu spielen oder sind offen für Modifikationen über das Internet. Diese „Online-Games“ werfen Fragen des Jugendschutzes auf, die allerdings zum Teil nicht Spiel-spezifisch sind und daher unabhängig – wenn auch unter Beteiligung der Games-Spezialisten – gelöst werden müssen. Dazu gehört etwa die Frage, ob und inwieweit ein Spieleanbieter für Inhalte verantwortlich ist, die auf seiner Plattform von Nutzern selbst generiert werden. Spieletypisch ist das Problem, inwieweit das Know-how der Games-Klassifikationen – in Deutschland solche der USK im Rahmen des JuSchG – und die Alterskennzeichnung aus der „Offline-Welt“ produktiv mit den Regelungsstrukturen für Telemedien verbunden werden kann (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag/KJM).

Kontakt und weitere Informationen:

Christiane Matzen, Telefon: 040/450 217-41, c.matzen@hans-bredow-institut.de