

# Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele

Endbericht, 28.6.2007

Inka Brunn, Hardy Dreier, Stephan Dreyer, Uwe Hasebrink, Thorsten Held,  
Claudia Lampert und Wolfgang Schulz (Projektleitung)



**HANS-BREDOW-INSTITUT**  
für Medienforschung **an der Universität Hamburg**

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	5
2	Erkenntnisinteresse und Gang der Untersuchung .....	6
<b>MODUL A: ÖKONOMISCHE RAHMENBEDINGUNGEN.....</b>		<b>9</b>
1	Einleitung .....	10
2	Produktions- und Absatzmärkte.....	10
3	Vertriebswege und Bezugsquellen .....	18
4	Angebotstypen und Spielegenres.....	22
<b>MODUL B: NUTZUNGSDATEN UND ERGEBNISSE DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG.....</b>		<b>26</b>
1	Einleitung .....	27
2	Nutzungsanalysen .....	27
3	Wirkungsanalysen .....	45
4	Literatur.....	70
<b>MODUL C: VERFASSUNGSRECHTLICHE VORGABEN .....</b>		<b>73</b>
1	Einleitung .....	74
2	Verfassungsrechtliche Verankerung des Jugendschutzes .....	74
3	Entgegenstehende Grundrechte Dritter.....	77
4	Allgemeine Anforderungen an Beschränkungen zum Zwecke des Jugendmedienschutzes .....	80
5	Folgerungen aus den verfassungsrechtlichen Überlegungen .....	86
<b>MODUL D: ERGEBNISSE DER EVALUATION .....</b>		<b>89</b>
1	Einleitung .....	90
2	Reform des Jugendmedienschutzes im Bereich der Video- und Computerspiele (2003) .....	90
3	Gesetzliche Anwendungsbereiche und Begriffsbestimmungen.....	91
4	Bewertungskriterien und -maßstäbe.....	101
5	Kennzeichnung von Video- und Computerspielen.....	110
6	Kennzeichnung von Bildschirmspielgeräten durch die ASK .....	130
7	Indizierung von Video- und Computerspielen.....	132
8	Revidierbarkeit von Entscheidungen .....	141
9	Vollzug und Kontrolle von Kennzeichnung und Indizierung.....	142

10	Kooperation und Koordination der Aufsicht .....	151
11	Faktische Wirkungsprobleme des Jugendschutzsystems .....	151
<b>MODUL F: FAZIT – HANDLUNGSBEDARF UND HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN.....</b>		<b>158</b>
1	Übersicht.....	159
2	Gesetzlicher Rahmen .....	159
3	Umsetzung der gesetzlichen Vorgaben.....	162
4	Kontrolle und Vollzug.....	166
5	Faktische Rahmenbedingungen.....	166
<b>Quellenangaben .....</b>		<b>169</b>
1	Statistiken .....	172
2	Jahresberichte .....	169
3	Workshop.....	170
4	Expertisen zur Kennzeichnung von Video- und Computerspielen.....	170
5	Gruppeninterviews.....	170
6	Experteninterviews .....	170
7	Praxisüberprüfungen .....	171
8	Literatur.....	172



# 1 Einleitung

Das Hans-Bredow-Institut analysiert derzeit das deutsche Jugendschutzsystem (JMStV und JuSchG). Vor dem Hintergrund der im Jahr 2003 im Zusammenwirken von Bund und Ländern auf den Weg gebrachten Reformen sollen die in dem Projekt gewonnenen wissenschaftlichen Erkenntnisse Bund und Länder bei einer Gesamtevaluierung der Gesetze wichtige Grundlagen zur Verfügung stellen.

Aufgrund der aktuellen Relevanz der Thematik hat das Hans-Bredow-Institut den Bereich des Jugendschutzes bei Video- und Computerspielen gegenüber dem ursprünglich geplanten Zeitrahmen vorgezogen und darüber hinaus den Bereich vertieft untersucht. Anlass dafür war eine intensive öffentliche Debatte über Computer- und Videospiele, die sich vor allem an gewalthaltigen Spielen (in der öffentlichen Diskussion oft als „Killerspiele“ bezeichnet) entzündet.

Die Evaluation von Gesetzen ist zumindest für die Bundesrepublik ein modernes Instrument der Sicherung von Gesetzgebungsqualität („Better Regulation“). Im Hinblick auf die auch verfassungsrechtlich geforderte Effektivität des Jugendmedienschutzes ist es daher zu begrüßen, dass gerade auch im nicht immer spannungsfreien Verhältnis der Gesetzgebungskompetenz von Bund und Ländern und auch unterschiedlichen Ressortzuständigkeiten zu diesem Instrument gegriffen wurde. Es setzt eine enge Kooperation von Wissenschaft und Politik bei wechselseitiger Wahrung der Unabhängigkeit voraus, die zu erproben für die Wissensgesellschaft sicherlich Gewinn bringend sein kann.

„Better Regulation“ erscheint im Bereich der Computer- und Videospiele besonders schwierig, da es sich bei dem Betrachtungsgegenstand um ein für bestimmte Bevölkerungsteile im Alltag hochrelevantes Phänomen handelt, im Alltag der darüber Entscheidenden aber eine regelmäßig eher untergeordnete Rolle spielt. Umso wichtiger erscheint es, sich eine rationale Entscheidungsgrundlage zu schaffen. Das Phänomen der Computer- und Videospiele wird von technischen Entwicklungen, den kreativen Herausforderungen und dem enormen wirtschaftlichen Potenzial getrieben und ist daher rascher Veränderung unterworfen. Dies stellt die Entwicklung einer sachgerechten Konzeption des Jugendmedienschutzes vor weitere Herausforderungen. Diese Veränderungen werden im Evaluationsbericht angesprochen, sind aber auch Gegenstand der Hauptevaluation, da es um die Abgrenzung der unterschiedlichen Regelungsmaterien geht, wenn etwa der Trend zum Online-Vertrieb von Spielen gegenständlich wird.

Wir hoffen, dass der hiermit vorgelegte Bericht die Grundlage für eine weitere Optimierung des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computer- und Videospiele bilden kann.

Wolfgang Schulz

Hamburg, 28. Juni 2007

## 2 Erkenntnisinteresse und Gang der Untersuchung

### 2.1 Fragestellung und Vorgehen<sup>1</sup>

Die Evaluation des Jugendschutzsystems im Bereich der Computer- und Videospiele ist eine Vertiefung und Verbreiterung der Gesamtevaluation und folgt daher auch im Kern deren Fragestellung und Vorgehen. Es geht darum abzuschätzen, ob das rechtliche Schutzprogramm die intendierten Folgen hervorruft (und dabei möglichst nicht intendierte Folgen vermeidet).

Der eigentlichen Evaluation vorangestellt sind drei Berichtsteile, die den Rahmen für die Beurteilung der rechtlichen Regelungen bilden.

Zunächst wird ein deskriptiver Überblick über *ökonomische Rahmenbedingungen* des Spielesektors gegeben. Er informiert über die unterschiedlichen Akteure, über Plattformen und Genres. Er liefert Informationen, die vor allem für die Beurteilung relevant sind, an welchen Stellen Jugendschutz ansetzen kann, aber auch, welche ökonomische Bedeutung der Bereich bereits hat und welche Folgen Interventionen ggf. haben können.

Jugendschutz zielt darauf, bestimmte als beeinträchtigend oder gar gefährlich beurteilte Einwirkungen auf Jugendliche zu verhindern. Daher werden anschließend *Nutzungsdaten und Ergebnisse der Medienwirkungsforschung* im Überblick dargestellt. Dies erfolgt bereits mit Blick auf die Fragen, die der Jugendschutz an die Wissenschaft stellt, aber auch mit dem Ziel, jedenfalls einen groben Überblick über die Typen der vorhandenen Studien und ihre Ergebnisse zu liefern. Dabei handelt es sich um eine Literaturstudie, die auch die für die Evaluation eingeholten Expertisen von Wissenschaftlern unterschiedlicher Forschungsperspektiven (Liste im Anhang) einbezieht und auch auf selbst durchgeführte explorative Gruppeninterviews zurückgreift. Die Ergebnisse der Analysen, die das JFF für die Hauptevaluation durchführt, standen noch nicht zur Verfügung. Es konnten aber bereits Aufmerksamkeitspunkte identifiziert werden, denen bei der vorliegenden Sonderevaluation besonderes Augenmerk geschenkt wurde.

Schließlich bilden die verfassungsrechtlichen Vorschriften den normativen Rahmen für den Jugendschutz. Er ist zwar selbst an den Staat als Auftrag adressiert, gerät aber regelhaft in Konflikt mit anderen, ebenfalls verfassungsrechtlich geschützten Gütern, namentlich den Kommunikationsfreiheiten nach Art. 5 Abs. 1 GG. Ein *verfassungsrechtliches Kurzgutachten* zu den Rahmenbedingungen wird daher ebenfalls der Evaluation voran gestellt. Es gibt den Stand

---

<sup>1</sup> Eine Evaluation, die Theorie und Praxis analysiert lebt von der Unterstützung der mit dem System befassten und durch das System vorgezeichneten Organisationen und Praktiker. Unser Dank gilt daher den Akteuren, die uns die Evaluation dieses Teilbereichs durch Zeit, Rat und Expertise erleichtert haben: den Mitarbeitern des BMFSFJ, der Obersten Landesjugendbehörden (insb. Nordrhein-Westfalen und Rheinland-Pfalz), der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, der USK, der ASK, des BIU sowie des Entwicklerverbands GAME. An dieser Stelle sei auch den wissenschaftlichen Kollegen des JFF sowie den Autoren der speziell für dieses Projekt angefertigten Expertisen sowie den studentischen Mitarbeitern am Hans-Bredow-Institut gedankt.

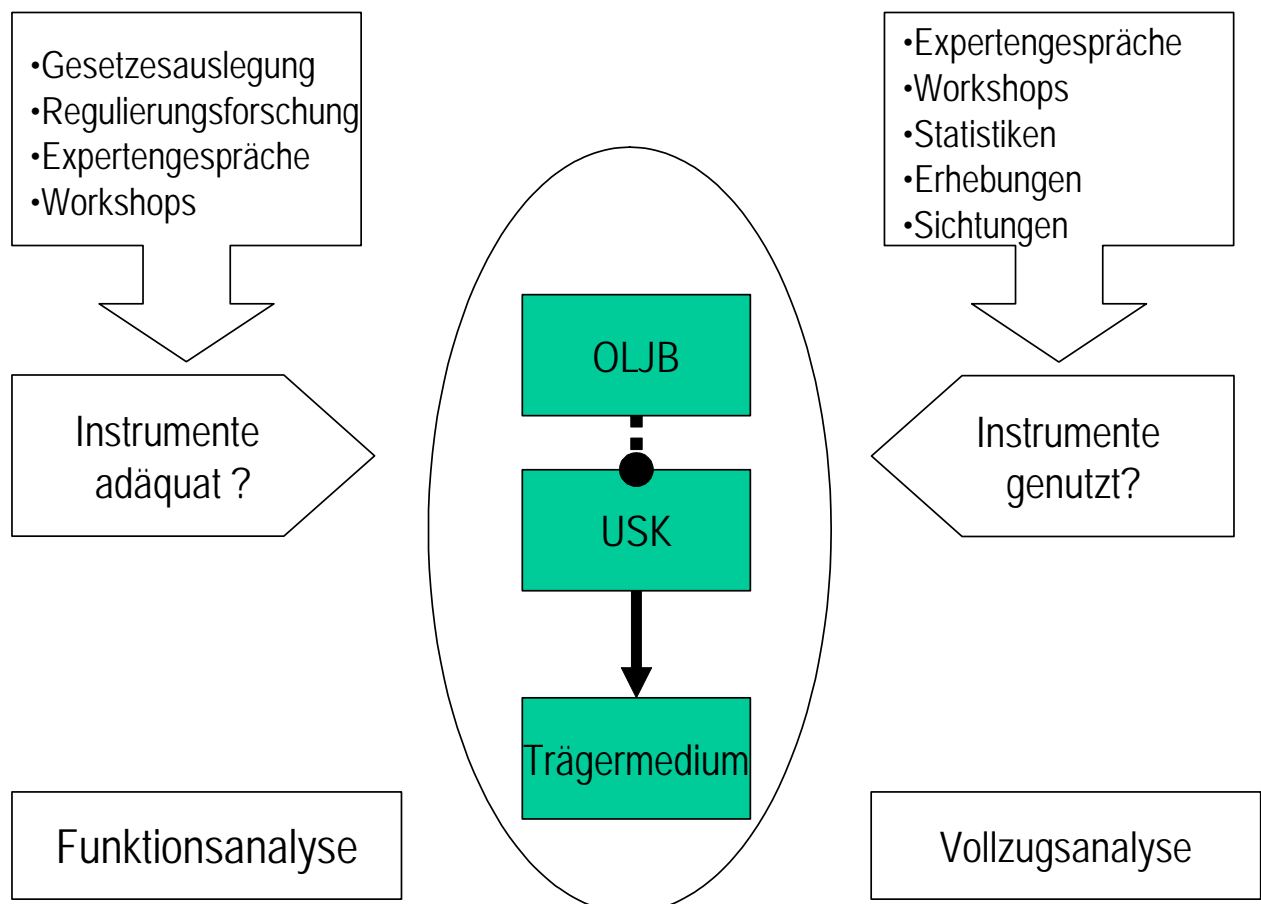
der verfassungsrechtlichen Diskussion mit Bezug auf Jugendschutz bei Trägermedien wieder, bezieht sich aber nicht auf konkrete Reformvorschläge, die gesondert zu prüfen wären, sondern markiert abstrakt den Handlungsspielraum des Gesetzgebers.

Kern der Untersuchung bildet die Evaluation selbst. Ungeachtet der Bedeutung von Rechtsfolgenabschätzung hat sich noch keine einheitliche Methodik dafür herausgebildet. In der (retrospektiven) Rechtsfolgenabschätzung kann zwischen zwei Perspektiven unterschieden werden, die für die Analyse herangezogen wurden:

- eine **Funktionsanalyse**, bei der die in den gesetzlichen Grundlagen reformierten Prozesse daraufhin untersucht werden, inwieweit sie adäquat sind, das entsprechende jeweilige Regelungsziel – also den spezifischen Regelungszweck unter Berücksichtigung des Verfassungsrechts – zu erreichen,
- und eine **Vollzugsanalyse**, mit Hilfe derer überprüft wird, inwieweit sich die vorgesehenen Regelungen in der Praxis bewähren.

Beide Perspektiven zusammen erlauben die Feststellung von potenziellen Schwachstellen der derzeitigen Regelungen.

Abb.: *Beispiel für das Vorgehen in der Funktions- und Vollzugsanalyse*



Für die Funktionsanalyse wurden zunächst die relevanten Prozesse, die das JuSchG vorzeichnet, in ein Verlaufsmodell eingetragen und so die Abläufe transparent gemacht. Zudem wurden die beteiligten Institutionen nach einem vorgegeben Raster analysiert.

Aus diesen Erkenntnissen ließen sich konkrete Fragen formulieren, von deren Beantwortung das Funktionieren des Systems in bestimmten Bereichen abhängt. Um sie zu beantworten wurden unterschiedliche Typen von Erkenntnisquellen genutzt. Sie sind im Anhang im Einzelnen aufgelistet; es handelt sich um:

- Expertisen zur Kennzeichnung von Video- und Computerspielen
- Workshops
- Gruppeninterviews
- Experteninterviews
- Ladenbegehungen
- Spielesichtungen
- Statistiken, Jahresberichte

Ziel der Analyse ist es, Schwachstellen im System aufzudecken. Schließlich werden in den Bereichen, in den Optimierungsmöglichkeiten bestehen, wo möglich Handlungsoptionen aufgezeigt. Vielfach haben der Gesetzgeber und die bei der Umsetzung Agierenden unterschiedliche Möglichkeiten, jedenfalls gibt die Verfassung nicht nur eine Lösung vor. Hier wird versucht, die wissenschaftlichen Befunde daraufhin auszuwerten, ob sie etwa im Hinblick auf die Erkenntnisse zur Nutzung und Wirkung von Computer- und Videospiele Anhaltspunkte zur Optimierung erkennen lassen. Mehr als Anhaltspunkte sind hier aber nicht zu erwarten. Bei den bestehenden Unsicherheiten handelt es sich nicht (nur) um Forschungslücken. Für viele der nachvollziehbaren Fragen zur Wirkung gibt es keine generelle wissenschaftliche Antwort, so dass es an der Politik ist, im Rahmen der verfassungsrechtlichen Grenzen zu entscheiden.



**MODUL A:  
ÖKONOMISCHE RAHMENBEDINGUNGEN**

### **3 Einleitung**

Jugendschutz lebt von Bedingungen, die er selbst rechtlich nicht garantieren kann. Vielmehr bestimmen der Alltag des Einzelnen, die Nutzungsgewohnheiten der Spielerinnen und Spieler und die wirtschaftlichen Auswertungsstrategien, wie mit Spielen umgegangen wird. Für auf den Realbereich bezogene (rechts-)wissenschaftliche Analyseergebnisse, aber auch für das Gesamtverständnis des Mediums „Game“ ist ein Überblick über die Rahmenbedingungen von Video- und Computerspielen unerlässlich.

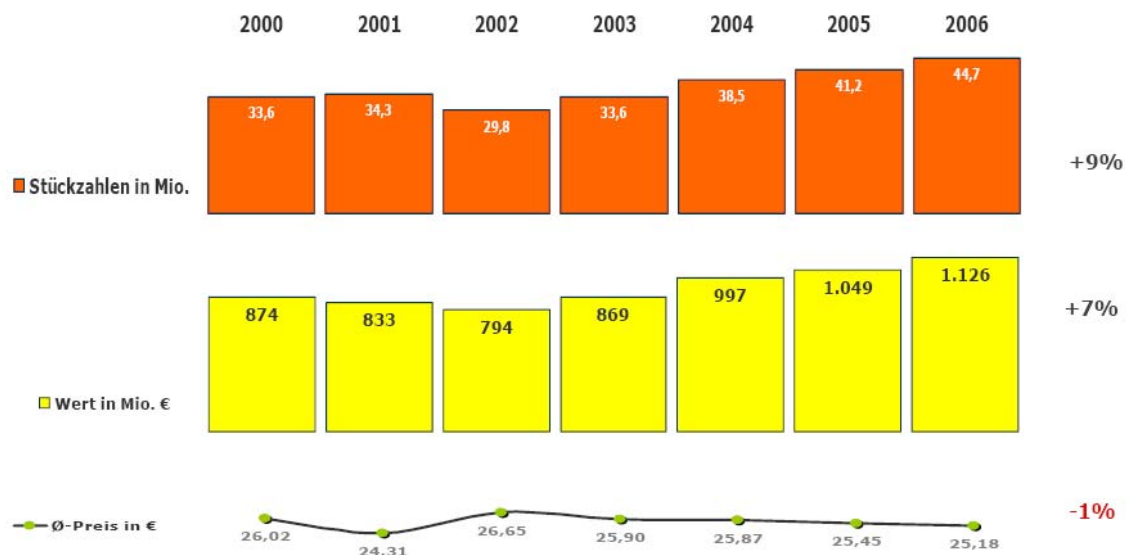
Die Grundlage einer Analyse der Marktstruktur ist die Beschreibung der entscheidenden Akteure und ihrer Gestaltungsmöglichkeiten in Bezug auf den Auswertungsprozess von Spielen. Die Produzenten und Entwickler von Video- und Computerspielen und die Publisher, die beim Marketing und zum Teil auch bei der Finanzierung von Spielen aktiv sind, spielen die entscheidenden Rollen für die Entwicklung der Produktions- und Absatzmärkte, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden. Entwickler sind bei der Entwicklung und Produktion der Spiele die entscheidenden Akteure, Publisher spielen zum einen eine entscheidende Rolle bei der Finanzierung von Spielen und sorgen für das Marketing und die Verbreitung der Spiele im Handel. Die verfügbaren und tatsächlich genutzten Vertriebswege über den traditionellen Handel oder alternative Vertriebsformen werden in einem eigenen Abschnitt im Mittelpunkt stehen, bevor es schließlich um die einzelnen Angebotstypen und die bisherigen Versuche einer Differenzierung in Genres nach bestimmten Merkmalen geht.

Vor dem Hintergrund dieser grundsätzlichen Akteurskonstellation lassen sich für die verschiedenen technischen Plattformen deutliche Unterschiede bei der Zusammensetzung und Position der Einzelakteure identifizieren. Aufgrund der unterschiedlichen technischen Plattformen haben sich der Markt der Spielkonsolen und der für PC-Spiele strukturell sehr unterschiedlich entwickelt. Auf der einen Seite stehen mit den Anbietern der Videospielekonsolen Akteure, die aufgrund ihrer Position starke Kontrolle über die Auswertung ihrer Produkte haben. Die Kontrolle über die technische Entwicklung der Hardware sorgt dafür, dass Softwareanbieter, die Produkte für diese Plattformen anbieten wollen, auf die Kooperation mit den drei Konsolenanbietern angewiesen sind, da sie sonst keinen Zugang zu dieser Plattform haben. Auf der anderen Seite bestehen auf dem PC-Markt Netzwerke von Akteuren – meist unter der Führung eines Publishers –, die sich um den wirtschaftlichen Erfolg bemühen. Auf diesem Markt gibt es keinen bestimmenden Hardwareanbieter, die entscheidende Position bei der Sicherung des Erfolgs eines Spiels kommt in diesem Bereich häufig den Publishern zu, die Marketing und Vertrieb der Spiele sicherstellen.

### **4 Produktions- und Absatzmärkte**

Die Märkte für Bildschirmspiele entwickelten sich in den letzten Jahren sehr dynamisch. Im Jahr 2000 belief sich der Umsatz mit PC- und Videospiele in Deutschland auf 874 Mio. €

bis zum Jahr 2006 stieg der Umsatz auf 1.126 Mio. € an.<sup>2</sup> Mittlerweile hat sich die Zahl der veröffentlichten Titel von 2.969 im Jahr 2000 auf 3.800 Titel im Jahr 2006 erhöht.<sup>3</sup> Die Zahl der verkauften Spiele wuchs in diesem Zeitraum von 33,6 Mio. Stück auf 44,7 Mio. Stück. Die Games-Branche ist auf der Grundlage der Umsatzzahlen damit bedeutender als die deutsche Kinobranche, die 2006 einen Umsatz von etwa 0,8 Mrd. € erzielte.<sup>4</sup> Dabei ist zu beachten, dass diese Umsätze sich allein auf den Softwaremarkt beziehen und wesentliche Umsatzgrößen nicht berücksichtigt sind. So werden mittlerweile neben den etablierten Spielplattformen PC und Spielkonsole zunehmend neue Endgeräte wie PDAs und Mobiltelefone als Spielplattformen genutzt, die steigende technische Leistungsfähigkeit der Geräte sorgt dafür, dass in diesem Segment bis 2012 ebenfalls Erlöse im dreistelligen Millionenbereich erwartet werden. Hinzu kommen Umsätze mit Online- und Browserspielen, die in vielen Fällen national schwer zurechenbar sind.



© 2007 BIU e.V. [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

Quelle: GfK Panel Services Deutschland

Zu den Umsätzen aus dem Datenträgerverkauf kommt eine Vielzahl von Spezialmagazinen und Online-Medien, die das Thema Spiele zum Mittelpunkt haben. Die auflagenstärkste europäische Spielezeitschrift *Computer Bild Spiele* erzielt eine verkaufte Auflage von mehr als 450.000 Exemplaren, andere Spiele-Zeitschriften wie *GameStar* und *PC Games* erzielen ebenfalls Auflagen von weit mehr als 150.000 Exemplaren. Auch die Umsätze, die mit der

<sup>2</sup> Quelle: BIU, Marktzahlen 2006, abrufbar unter [http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen\\_2006.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen_2006.pdf) (Stand: 31.05.2007).

<sup>3</sup> Gamesmarkt 09/07, S. 31.

<sup>4</sup> Vgl. FFA info compact 2007, abrufbar unter [http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa\\_intern/FFA\\_info\\_compact\\_2006.pdf](http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa_intern/FFA_info_compact_2006.pdf) (Stand: 31.05.2007).

jeweiligen Spielehardware erzielt werden, liegen jährlich im dreistelligen Millionenbereich, bei Verkaufspreisen von rund 600 € für eine *PlayStation 3* und 80.000 Exemplaren, die zwischen Erscheinen der Plattform (23.03.2007) und Ende des ersten Quartals 2007 verkauft wurden, ergibt sich schon hier ein Umsatz in Höhe von 48 Mio. € Hinzu kommen Umsätze aus dem Verkauf von Steuergeräten und zusätzlichen Hardwarekomponenten, die den Games-Markt zu einem der wirtschaftlich attraktivsten Teilmärkte in einer mittlerweile ruhigeren Gesamtentwicklung des EDV-Marktes machen.

Die Produktion von Spielen wird von einem Netzwerk verschieden spezialisierter Akteure durchgeführt, in dem je nach technischer Plattform unterschiedliche Mitbestimmungsmöglichkeiten für die Akteure bestehen. Generell lassen sich die Akteure mit ihrem jeweiligen Schwerpunkt den Gruppen der Entwickler und der Publisher zuordnen, allerdings sind die Tätigkeitsfelder der Unternehmen nicht scharf voneinander getrennt. Je nach Entwicklung der einzelnen Unternehmen bzw. des Marktes kommt es vor, dass Publisher Eigentümer von Entwicklungsstudios sind oder diese als Division in ihr Unternehmen eingegliedert haben oder dass Spieleentwickler einen eigenen Vertriebsbereich aufgebaut haben und dieser mittlerweile auch als Dienstleister für andere Produktionen als die aus dem eigenen Haus aktiv ist. Besonders Publisher verfügen über die notwendigen Ressourcen, um Entwicklungsstudios zu übernehmen und in einen Unternehmensverbund zu integrieren, wie dies z. B. zuletzt mit dem erfolgreichen deutschen Developer *Sunflowers* geschah, der nach der Publikation einer neuen Folge der *Anno*-Serie vom französischen Publisher *Ubisoft* übernommen wurde. Vorteile einer solchen Akquisition durch den Publisher sind unter anderem die Sicherung von Know-how und Technologie, einer starken Marke und die optimale Möglichkeit zur Steuerung der Veröffentlichung neuer Titel.

Bei den Entwicklern von Spielen werden First-, Second- und Third-Party-Developer unterschieden. Der erste Fall bedeutet, dass der Entwickler vollständig zu einem Hardwareanbieter gehört und auf diese Weise optimale Informationen über die Gestaltung der Hardware erhält. Diese Konstellation ist in erster Linie bei den Anbietern von Spielkonsolen zu finden, also bei Microsoft, Nintendo und Sony. Allerdings ist eine solche Konstellation mittlerweile auch bei den Spielen für Mobiltelefone denkbar, so gibt es mittlerweile exklusive Partnerschaften in diesem Bereich, die den Entwicklern einen frühen Zugang zu den technischen Spezifikationen neuer Endgeräte sichern.

Second-Party-Developer sind entweder fest z. B. durch Exklusivverträge mit einem Hardwareanbieter aus dem Konsolenbereich verflochten oder durch langfristige Verträge an ein solches Unternehmen gebunden. In einem solchen Fall verlangen die Hardwareanbieter mittlerweile den Nachweis, komplexe Entwicklungsprojekte erfolgreich umsetzen zu können. Die Vergabe von Aufträgen wird dabei an eine Vielzahl von Bedingungen geknüpft, die z. B. die Personalausstattung betreffen kann. So hatten deutsche Entwicklungsunternehmen allein auf-

grund der Vorgaben zur Größe der Entwicklungsteams große Probleme, überhaupt für die Entwicklung von Konsolenspielen der neuesten Generation in Frage zu kommen.<sup>5</sup> Mittlerweile werden allerdings in Deutschland von einigen Studios Titel für die neue Konsolengeneration erstellt.

Third-Party-Developer schließlich sind von den Hardwareanbietern unabhängige Unternehmen, die Spiele entwickeln und dann in Kooperation mit Publishern vermarkten. Diese Variante der Entwicklung und Auswertung von Spielen ist für den PC-Markt der Normalfall. Abgesehen von den Konsolenanbietern sind Publisher unabhängige Unternehmen, die als Dienstleister und Kapitalgeber mit den Entwicklern zusammenarbeiten. Die Kooperationsverhältnisse sind hierbei sehr variabel, die Aktivität des Publishers kann bei der Finanzierung des Spiels beginnen und zu einem inhaltlichen Einfluss auf die Entwicklung des Spiels führen, dieser Einfluss kann aber auch auf die Qualitätsüberwachung und die Gestaltung von lokalisierten Spielversionen begrenzt sein oder insgesamt nur die Produktion und Verbreitung der Datenträger betreffen.

Die Funktion von Developern bei der Erstellung von Spielen ist bei allen Plattformen ähnlich. Sie lässt sich in technische und kreative Funktionen unterteilen, die sich auf der Ebene der benötigten Qualifikationen erkennen lassen. Tätigkeiten wie die Entwicklung und Umsetzung des speziellen Designs für ein Spiel, die Umsetzung der Vorstellungen der Entwickler in den jeweiligen Programmcode, die künstlerische Gestaltung, die Entwicklung von Audio-Effekten von Sound über Musik bis hin zu Sprechern und Dialogen, die Gestaltung zusätzlicher Effekte wie das Vibrieren von Eingabegeräten und das Teammanagement sind die wesentlichen Bestandteile der Arbeit eines Entwicklerteams. Zum Teil werden diese Arbeitsschritte von den Developern selbst übernommen, in einigen Fällen nutzen die Unternehmen mittlerweile aber auch die Ressourcen anderer Unternehmen und lagern die jeweiligen Arbeiten an spezialisierte Unternehmen aus.<sup>6</sup> Im Fall der Lokalisierung der Spiele für unterschiedliche nationale Märkte sind bei der Anpassung meist die Publisher Auftraggeber für die jeweiligen Anpassungen. In der Vergangenheit war die Lokalisierung internationaler Spieleproduktionen für deutsche Entwicklungsstudios ein wesentlicher Umsatzfaktor.

Ein Bestandteil der Entwicklungsarbeit ist die Schaffung einer technischen Plattform („Engine“), mit deren Hilfe das jeweilige Spiel erstellt werden kann. In vielen Fällen wird von Developern von Spielen, die dreidimensionale Umgebungen im Spiel nutzen, auf bereits existierende Vorprodukte zurückgegriffen, die in unterschiedlichen Varianten vermarktet werden. Dies kann zum einen bedeuten, dass für die Nutzung dieser Produkte einmalig Kosten von mehr als 250.000 US-\$ anfallen; es gibt auch Varianten, bei denen sich die Anbieter der entsprechenden Software einen Anteil am Erlös aus dem Verkauf der Spiele sichern.<sup>7</sup> Diese so

---

<sup>5</sup> Müller-Lietzkow/Bouncken/Seufert 2006, S. 101.

<sup>6</sup> Bethke 2003, S. 183 ff.

<sup>7</sup> Powell 2005, S. 258.

genannten Engines können bei der Entwicklung des Spiels zu einem wesentlichen Kostenfaktor werden, wenn sie aufgrund der technischen Entwicklung weiterentwickelt werden müssen.

Die Kenntnisse über den Umgang mit entsprechenden Softwareumgebungen sind dabei eine wichtige Qualifikation für die Mitarbeiter der jeweiligen Entwicklungsstudios, in diesem Bereich ist ein hoher Spezialisierungsgrad zu verzeichnen. Solche Qualifikationen werden nur in sehr seltenen Fällen im Ausbildungsbereich vermittelt, häufig haben die einzelnen Programmierer sich die Kenntnisse allein angeeignet. In Deutschland gibt es bislang nur wenige speziell für die Entwicklung von Spielen ausgelegte Ausbildungsangebote. Dazu zählen die Berliner *Games-Academy* und eine wachsende Zahl von Studiengängen, in denen die Entwicklung von Spielen eine wichtige Rolle spielt, etwa an der *BITS Iserlohn* oder der Ausbildungsgang *Mediadesign* an der Hochschule für Design und Informatik in München.<sup>8</sup> Die verschiedenen Angebote weisen erhebliche Unterschiede im Hinblick auf Inhalt und Dauer auf. Ein differenzierteres Ausbildungsangebot für Entwickler von Computerspielen gibt es in Frankreich und Großbritannien, in den USA hat sich der Spielebereich neben dem Filmbereich mittlerweile auf der Ebene der akademischen Ausbildung fest etabliert.<sup>9</sup>

Neben der Programmierung des Spiels, also der technischen Umsetzung des Konzeptes, liegt der zentrale Teil der Arbeit des Developers in der inhaltlichen und künstlerischen Gestaltung des Spiels. Dabei spielt für deutsche Entwicklungsstudios aufgrund der fehlenden Größe die Existenz funktionierender Netzwerke für eine aufgabenbezogene Kooperation eine wichtige Rolle, so wird z. B. in vielen Fällen die Musik für ein Spiel nicht vom Studio selbst erstellt. Im internationalen Bereich verfügen große Studios über eigene Abteilungen für die Umsetzung solcher Aufgaben.

Die Entwicklung des Marktes für Video- und Computerspiele ist in Deutschland in erster Linie die Entwicklung eines Absatzmarktes. Der weitaus überwiegende Teil der in Deutschland erhältlichen Titel wird von ausländischen Entwicklern hergestellt, der Marktanteil deutscher Entwicklungen liegt unter 10 Prozent. In den Fällen, in denen ein deutsches Entwicklerteam erfolgreiche Spiele auf den Markt bringt, ist es ein Übernahmeziel ausländischer Unternehmen.

Der Marktanteil ausländischer Publisher auf dem deutschen Markt liegt nach Branchenschätzungen bei mehr als 75 Prozent. Die Publisher setzen die internationale Auswertung der Spiele um und sorgen in diesem Zusammenhang auch für eine länderspezifische Anpassung der Spiele, die so genannte Lokalisierung. Mit dieser Anpassung bemühen sich die Publisher, neben den unterschiedlichen Ansprüchen der jeweiligen nationalen Spielergemeinde, auch den unterschiedlichen rechtlichen Vorgaben zu entsprechen. Die Umsetzung der Lokalisierung, also der jeweiligen Anpassung an das Verbreitungsgebiet, wird häufig von Entwicklern aus den jeweiligen Regionen vorgenommen.

---

<sup>8</sup> Müller-Lietzkow/Bouncken/Seufert 2006, S. 103 ff.

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 110 f.

## 4.1 Computerspiele

Für diese Form digitaler Spiele wird mit dem PC eine universelle technische Plattform genutzt, die neben der Nutzung von Bildschirmspielen auch für andere Tätigkeiten eingesetzt wird. Die Entwickler und Anbieter von Computerhardware sind nur in wenigen Fällen mit Anbietern aus dem Softwarebereich verbunden, hinzu kommt, dass einzelne Hardwareanbieter in der Regel gegeneinander austauschbare Komponenten entwickeln, die häufig erst vom Handel zu einem Gesamtangebot zusammengestellt werden. Diese einzelnen Komponenten sind z. B. Laufwerke, Speichermedien, Grafikkarten, Eingabegeräte und Monitore. Hinzu kommt in einem solchen Paket häufig Software, die neben einem Betriebssystem z. B. auch Office-Anwendungen und Computerspiele enthalten kann.

Diese wechselnden Konfigurationen der Plattform stellen die Entwickler von Computerspielen vor große Herausforderungen, denn ihr Angebot muss unter variablen Konfigurationen eine möglichst hohe Leistung bringen. Neben den sich aus der Unterschiedlichkeit der Hardware-Konfigurationen ergebenden Problemen ist auch die Entwicklungsgeschwindigkeit in diesem Bereich aus Sicht der Entwickler eine zusätzliche Schwierigkeit, da mit Blick auf die Entwicklungszeit eines Computerspiels von etwa 1,5 bis 2,5 Jahren immer wieder technische Verbesserungen bei der Prozessor- und Grafikleistung berücksichtigt werden müssen.<sup>10</sup>

Alle diese Faktoren tragen dazu bei, dass die Entwicklung eines PC-Spiels mit erheblichen wirtschaftlichen Risiken verbunden ist. Bei einer Entwicklungszeit von bis zu drei Jahren sind die Unternehmen auf eine Vorfinanzierung für ihre Projekte angewiesen. Diese Vorfinanzierung erfolgt nur in sehr seltenen Fällen durch Banken oder andere traditionelle Investoren. In den meisten Fällen bewerben sich die Studios mit Prototypen der jeweiligen Spiele bei Publishern um eine Finanzierung des jeweiligen Projektes. Die Kosten für einen solchen Prototyp belaufen sich mittlerweile in vielen Fällen auf Summen von 50.000 € und mehr, eine Summe, die ein Studio vorfinanzieren muss, um überhaupt eine Chance für eine Projektfinanzierung zu erhalten. Die tatsächlichen Entwicklungskosten eines Spiels belaufen sich regelmäßig auf mehr als 1 Mio. € in einigen Fällen kostet die Entwicklung von Spielen Beträge im zweistelligen Millionenbereich.

Aktuelle Computerspiele sind darauf ausgelegt, die zur Verfügung stehende Hardware und die entsprechenden Betriebssysteme möglichst optimal zu nutzen. Die erforderliche Leistungsfähigkeit der Hardware trägt dazu bei, dass in vielen Fällen Spiele genutzt werden, um die technische Leistungsfähigkeit von Systemen und Einzelkomponenten zu verdeutlichen. So werden insbesondere Grafikkarten mit Blick auf möglichst exakte und schnelle Darstellung von bewegten Bildern mit Bezug auf Spiele beworben. Solche Hochleistungskomponenten können mittlerweile mehr als 600 € kosten und liegen damit über dem Preis, der für eine der aktuellen Spielkonsolen zu zahlen ist. Vor allem für die Gruppe der Intensivspieler bedeutet diese stetige technische Weiterentwicklung einen kontinuierlichen Bedarf nach neuer Tech-

---

<sup>10</sup> Vgl. Janson 2002, S. 30.

nik, um die jeweils aktuellen Spiele auch tatsächlich in einer aktuellen Grafikqualität nutzen zu können.

## 4.2 Videospiele

Im Gegensatz zu Computerspielen werden Videospiele auf einer Plattform genutzt, die vollständig für dieses Angebot entwickelt wurde, den Spielkonsolen. In den letzten Jahren ist dieser Markt erheblich in Bewegung geraten, nachdem sich 2002 mit *Microsoft* ein neuer Wettbewerber darum bemüht, Marktanteile zu gewinnen, und sich mit *Sega* 2001 ein anderer Wettbewerber als Konsolenanbieter zurückzog. Spielkonsolen nutzen im Gegensatz zum PC in der Regel den Fernseher als Bildschirm. Eine Ausnahme von dieser Regel sind die diversen Varianten des *Game Boy* von *Nintendo* und die *PlayStation Portable* (PSP), diese mobilen Spielkonsolen verfügen über eingebauten Bildschirme.

Bei Spielkonsolen handelt es sich um proprietäre Plattformen. Softwareanbieter, die Konsolenspiele herstellen wollen, sind gezwungen, Lizenzen zu erwerben, um einen entsprechenden Titel für die jeweilige Plattform anbieten zu können. Auf diese Art haben die Konsolenanbieter ein hohes Maß an Kontrolle über die für die jeweiligen Plattformen verfügbaren Titel und können das Angebot populärer Spiele steuern.<sup>11</sup>

Das Geschäftsmodell bei Spielkonsolen beruht bisher darauf, zunächst die Hardware in möglichst großer Zahl beim Publikum zu verbreiten. Dafür nehmen die Anbieter auch in Kauf, dass die Preise der Konsolen nicht kostendeckend sind. Die Erlöse werden dann über den Verkauf der Software erwirtschaftet, die im Vergleich zu Computerspielen wesentlich teurer ist. So lag im Jahr 2006 der durchschnittliche Preis für ein Computerspiel bei 19,45 €, 2005 lag der Preis noch bei 19,17 €. Verantwortlich für diesen geringen Durchschnittspreis ist ein Downpricing der Spiele in ihrem Produktlebenszyklus. Diesen Effekt gibt es in diesem Ausmaß für Konsolenspiele nicht, zur jeweils aktuellen technischen Plattform passt die technische Leistungsfähigkeit der Software. Im Gegensatz zu PC-Spielen kosten Spiele für Konsolen erheblich mehr. 2005 kostete ein Konsolenspiel im Durchschnitt 34,72 €, 2006 sank dieser Preis auf 32,02 €. Die Gründe für diesen Rückgang liegen im Erscheinen der neuen Konsolengeneration. In dieser Einführungsphase wird eine zunehmende Zahl von Konsolenspielen für die vorangegangenen Plattformen im Preis gesenkt, da sie offensichtlich nicht mehr dem neuesten Stand der Technik entsprechen. In der Zukunft könnte sich das Geschäftsmodell des Konsolenmarktes ändern, wenn die geplanten Online-Netzwerke mit der Möglichkeit, Spiele im Rahmen monatlicher Abo-Gebühren zu nutzen, neue Erlösquellen eröffnen.<sup>12</sup>

Zurzeit sind es drei Wettbewerber, die sich den Markt der Konsolen aufteilen: *Microsoft*, *Nintendo* und *Sony*. Dabei ist *Microsoft* als jüngster Wettbewerber mit zwei Varianten seiner Hardware vertreten, der *Xbox* und der *Xbox 360*. *Sony* bietet mittlerweile vier verschiedene

---

<sup>11</sup> Vgl. Gieselmann/Zota 2002.

<sup>12</sup> Vgl. Schmitt 2003.



Versionen der *PlayStation* an, die technisch überholten *PlayStation One* und *PlayStation 2*, die aktuelle Konsole *PlayStation 3* sowie die mobile Spielkonsole *PlayStation Portable* (PSP). Die beiden aktuellen Konsolen dieser Anbieter sind technisch sehr leistungsfähig und erlauben ähnlich wie der PC einen multifunktionalen Einsatz als Spielkonsole, DVD-Abspielgerät und mit entsprechenden Erweiterungen als Personal Video Recorder (PVR).

Im Gegensatz zum PC, dessen Ursprung die Workstation ist, sind diese Konsolen jedoch auch bei ihren Erweiterungen im Schwerpunkt auf Unterhaltung ausgelegt. Als *Sony* die *PlayStation* entwickelte, war die Namensgebung bewusst als Gegensatz zur Workstation angelegt, eine der folgenden Generationen wird womöglich den Namen Entertainmentstation tragen und wesentliche Elemente heutiger Unterhaltungselektronik miteinander verbinden.<sup>13</sup> Sowohl *Microsoft* als auch *Sony* bemühen sich offenbar, mit ihren Konsolen einen prominenten Platz im Wohnzimmer in der Nähe des Fernsehers zu erobern.

Im Gegensatz zu den Mitbewerbern bemüht sich der frühere Marktführer *Nintendo*, weiterhin seine gute Marktstellung im Kinderzimmer zu behalten und darüber hinaus neue Zielgruppen zu erschließen. Mit dem neuen Bedienkonzept der Konsole *Wii* gelingt es dem Unternehmen offenbar, beide Ziele umzusetzen. Der kabellose Controller der Konsole wird in den Spielen für die Simulation der jeweils erforderlichen Bewegung eingesetzt, d. h. er wird wie ein Baseballschläger geschwungen oder wie eine Bowlingkugel bewegt. Diese Form des „Action-Plays“ erschloss für diese Konsole neue Zielgruppen und trägt zum enormen wirtschaftlichen Erfolg von *Nintendo* bei. Auch der erheblich günstigere Verkaufspreis im Vergleich zur Konkurrenz macht die Plattform für neue Zielgruppen interessant. Der kabellose Controller der *Wii* ist eine Weiterentwicklung von bereits in der Vergangenheit üblichen Steuergeräten wie Lenkrädern oder Joysticks; in Einzelfällen gab es in der Vergangenheit auch spezielle Pistolen für die Konsolennutzung mit einzelnen Spielen.

Beim Wettbewerb um das Erreichen der kritischen Masse beim Absatz der Hardware, also dem Versuch, eine möglichst große Zahl von Endgeräten zu verkaufen, die den Softwareverkauf zum lukrativen Geschäft werden lässt, sind *Microsoft* und *Sony* zu zahlreichen Kompromissen bereit. Da *Sony* den Vorteil hat, dass auch Spiele der alten Konsole mit der neuen Hardware genutzt werden können, gibt es eine Vielzahl von Titeln, die mit der *PlayStation 3* nutzbar sind. Um diesen Wettbewerbsnachteil aufzuholen, hat *Microsoft* sich bemüht, viele Spiele als Lizenz für die *Xbox* und die *Xbox 360* auf den Markt zu bringen, die bereits bekannt sind. Dabei wurde auch eine Vielzahl von Spielen zu Sportereignissen, Kinofilmen und Serien ins Angebot genommen. Als Resultat beteiligte sich auch *Sony* an der Jagd nach attraktiven Lizenzen. Einzig *Nintendo* hält sich in diesem Wettbewerb der neuen Konsolen zurück. Wirtschaftlich ist das Unternehmen den Mitbewerbern unterlegen, so dass *Nintendo* den direkten Wettbewerb meidet.

---

<sup>13</sup> Vgl. Asakura 2000, S. 30.

Die für *Nintendo* wichtigste Plattform ist dabei der in den Achtzigerjahren eingeführte *Game Boy*, der in seinen verschiedenen Varianten weltweit mittlerweile mehr als 160 Millionen mal verkauft wurde. Die Dominanz des *Game Boy* als mobile Spielkonsole - der Marktanteil beträgt mehr als 90 Prozent - wird in der Zukunft vor allem in der jungen Zielgruppe stabil bleiben, da sich eventuelle Wettbewerber eher auf ältere Kunden konzentrieren. So waren Kombinationen aus mobiler Spielplattform und Handy wie der *N-Gage* von *Nokia* offensichtlich zur Zerstreung junger Erwachsener geplant, die für Unterhaltungsdienste zahlungsbereit sind. Allerdings sorgt die schnelle technische Entwicklung der Mobiltelefone dafür, dass auch diese Geräte in einigen Zielgruppen zur ernsthaften Konkurrenz der Game-only-Plattformen werden.

Aufgrund der praktisch konkurrenzlosen Stellung des *Game Boy* bei den mobilen Spielekonsolen wird diese Plattform bislang nicht mit Verlust angeboten, sondern beschert dem Unternehmen Gewinne. Im Gegensatz zum Geschäft mit den großen Konsolen, bei denen die Anbieter auf die Erlöse aus dem Verkauf der Software angewiesen sind, verdient Nintendo sowohl an der Hardware als auch an der Software. Um den Verkauf der Hardware zu forcieren, ist es für Nintendo wichtig, immer wieder Softwaretitel auf den Markt zu bringen, die in den jeweiligen Zielgruppen erfolgreich sind. Dabei wendet *Nintendo* die traditionelle Strategie an, Software in Variationen über einen längeren Zeitraum zu veröffentlichen, so gibt es etwa eine Vielzahl von Varianten von *Pokémon* für den *Game Boy*, die jeweils zu Verkaufsschlagern wurden.<sup>14</sup> Zuletzt ist es dem Unternehmen aber auch gelungen, neue Zielgruppen für mobile Spiele zu erreichen, so hat die Dual-Screen-Konsole *Nintendo DS* mit einigen Titeln eine große Verbreitung bei älteren Spielern gefunden.

## 5 Vertriebswege und Bezugsquellen

Die meisten Computer- und Videospiele werden nach wie vor mithilfe von Datenträgern für die jeweiligen Endgeräte an die Konsumenten verbreitet. Der Anteil der Umsätze, die bislang mit dem Online-Vertrieb von Spielen erzielt werden, wird spielt bislang für die Erstveröffentlichung eines Spiels nur eine untergeordnete Rolle. Auch im Fall von MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) wie *World of Warcraft* ist die Grundlage für eine Teilnahme die Installation des entsprechenden Programms von einem Datenträger, auch Erweiterungen und Ergänzungen des Spiels werden in der Regel in dieser Form verbreitet. Das Internet spielt allerdings eine zentrale Rolle bei der Verbreitung von Korrekturprogrammen und kleineren Programmergänzungen, die von den Seiten der jeweiligen Anbieter oder aus spezialisierten Datenbanken heruntergeladen werden können („Patches“). Auf diesem Wege wird durch eine Erweiterung des erworbenen Programms eine Veränderung des Spiels erreicht.

---

<sup>14</sup> Vgl. Steininger 2003, S. 10.

Aufgrund der großen Vielfalt des Angebotes insbesondere im PC-Bereich ist es für die Anbieter entscheidend, im Handel prominente Regalplätze für ihr Angebot zu sichern. Bei der Durchsetzung ihrer Interessen haben hier die großen Publisher in der Verhandlung mit dem Handel gute Möglichkeiten, ihre Interessen durchzusetzen. Entscheidend für den Erfolg der meisten Spiele ist ein funktionierendes Marketing, das von einem einzuhaltenden Zeitplan wesentlich mitbestimmt wird. Eine Verzögerung in der Entwicklung von Spielen oder Hardware und die dadurch ausgelöste Fehlsteuerung im Marketing führen regelmäßig zu großen Problemen für die jeweiligen Anbieter. Die Verzögerung der Auslieferung des Spiels *Der Pate* durch Electronic Arts resultierte in einer negativen Reaktion des Aktienkurses, da eine Veröffentlichung im Weihnachtsgeschäft misslang. Ebenso wirken sich Auslieferungsprobleme für Hardwareanbieter im Konsolenbereich im Wettbewerb extrem nachteilig aus, wie der schlechte Start der neuen Konsole von Sony zeigt.

Die wichtigsten Anbieter von Computer- und Videospiele sind die großen Elektronikanbieter *Saturn* und *Media Markt*, die aufgrund dieser Bedeutung im Gegensatz zum übrigen Handel über ein Remissionsrecht an den Großhandel verfügen. Mittlerweile entwickeln sich auch spezialisierte Anbieter von Spielen wie z. B. *GameStop*, die versuchen, ähnliche Bedingungen zu erreichen. Abgesehen von der Verbreitung über den traditionellen Handel spielt auch das Internet eine wichtige Rolle für den Verkauf von Spielen. Der wichtigste Online-Anbieter von Spielen ist *Amazon*. Nach Branchenangaben liegen die Umsatzanteile von *Media Markt*, *Saturn* und *Amazon* deutlich im zweistelligen Bereich, diese Händler spielen also eine zentrale Rolle für die Verbreitung von Bildschirmspielen. Die Spieleentwickler und Publisher selbst treten als Online-Anbieter von Spielen im E-Commerce-Bereich auf, spielen aber praktisch keine Rolle.

In der Zukunft ist allerdings absehbar, dass die Möglichkeit des Online-Vertriebes eine wichtigere Rolle übernehmen wird. Mit der neuen Generation der Spielkonsolen werden von den Akteuren unterschiedliche Varianten von Downloadportalen angeboten, über die mit Abo-Modellen oder per Einzeltransaktion Spiele auf die Festplatten der Konsolen geladen werden sollen.

## 5.1 Computerspiele

Im Fall eines PC-Spiels folgt auf die Produktion des Spiels über einen Zeitraum von 6-36 Monaten mit Kosten ab 1 Mio. €aufwärts eine Auswertung in vier Phasen. Bei der Erstveröffentlichung kostet ein Spiel in den ersten sechs Monaten 40-55 € Nach dieser ersten Phase, in der der Hauptabverkauf des Titels stattfindet, wird eine zweite Auflage des Spiels in den Monaten 7 bis 12 in der Regel für einen Verkaufspreis zwischen 25-40 €angeboten. PC-Spiele, die älter als ein Jahr sind, werden in einer dritten Auflage für 5-20 €verkauft. In einer letzten gesteuerten Auswertungsphase findet das Spiel dann seinen Weg auf das Cover von Spielzeitschriften oder es wird Bestandteil einer Spielesammlung. Verantwortlich für diesen Preisverfall ist neben der inhaltlichen vor allem die technische Aktualität, da die nachdrängenden neuen Titel in der Regel bereits technisch verbessert sind und ihren Käufern mehr Spielspaß versprechen. Der größte Marketingdruck wird von den Akteuren zum Erscheinungstermin des

Spiels entwickelt, um möglichst schnell in der ersten Hochpreisverkaufsphase die Abverkaufszahlen auf die Spitze zu treiben. Ein Blick auf die Charts zeigt, dass dies bei vielen Titeln auch gelingt. In der Regel verschwinden die Spiele für den PC nach ca. 10 Wochen aus den Top-10-Platzierungen der Charts. Bei den Konsolen gibt es aufgrund der anderen Auswertung einen weniger schnellen Wechsel der Titel in den Charts.

Von den Verkaufserlösen geht ca. die Hälfte an Publisher und Entwickler, der Anteil der Entwickler beträgt dabei je nach Vertrag zwischen 5 und 20 Prozent dieses Betrages. Am Ende des wirtschaftlichen Lebenszyklus von Spielen stehen die Publisher dann vor der Frage, inwieweit sie die aufgebaute Marke nutzen, um weitere Produkte zu veröffentlichen. Dies kann einerseits in Form von neuen Folgen einer Serie erfolgen, andererseits können auch Ergänzungspakete und Erweiterungen dazu beitragen, den kurzen Lebenszyklus der meisten Spiele zu durchbrechen. Dies ist in der Vergangenheit besonders erfolgreich bei Spielen wie *Die Sims* gelungen, die durch die Veröffentlichungen von Ergänzungen und Erweiterungen kontinuierlich einen Platz unter den meistverkauften Spielen einnehmen. Zur anhaltenden Popularität einiger Spiele trägt auch die jeweilige Fangemeinde bei, die vor allem im Online-Bereich sehr aktiv ist und zum Teil eigene Programme zur Ergänzung und Erweiterung des Basisspiels präsentiert. Diese von den Nutzern erstellten Bestandteile können z. B. so genannte Maps sein, die eine neue Spielumgebung darstellen. Darüber hinaus sorgt auch die öffentliche Diskussion über Killerspiele mit dem wiederholten Hinweis auf das Spiel *Counter-Strike* für Aufmerksamkeit und Interesse für dieses Programm; selbst in Fällen wie dem Amoklauf in Erfurt im Jahr 2001 wurde das Spiel permanent in den Medien genannt, obwohl es nach dem offiziellen Untersuchungsbericht kaum vom Schützen genutzt wurde.<sup>15</sup>

Aufgrund dieser Situation bei der Auswertung der Spiele stehen die Publisher unter einem ähnlichen Premierendruck, wie dies bei den Filmanbietern der Fall ist. Ihnen blieben aber in der Vergangenheit weitere Märkte für die Auswertung ihrer Produkte verschlossen, lediglich Spielideen und Prinzipien sowie die Pflege einer Community über einen längeren Zeitraum ermöglichten es, aus der Vorlage eines erfolgreichen Spiels über das Einzelprodukt hinaus Erlöse zu erzielen. So entwickelte sich bei Computerspielen eine große Serialität, Spiele wurden in verschiedenen Variationen mit den gleichen Hauptfiguren und ähnlichen Inhalten und Steuerungselementen entwickelt. Einige dieser Serien haben mittlerweile Millionenauflagen erzielt, auch weniger gelungene Folgen finden in einer stabilen Fangemeinde ihren Absatz, so gibt es zu Bestsellern wie *Tomb Raider*, *Civilization*, *Command & Conquer* und *Myst*, die weltweit millionenfach verkauft wurden, mehrere Fortsetzungen.

Einige populäre Computerspiele sind mittlerweile auch zu Vorlagen für entsprechende Kinofilme geworden, die Filmindustrie erwarb von den Rechteinhabern die erforderlichen Lizen-

---

<sup>15</sup> Vgl. Bericht der unabhängigen Kommission zur Untersuchung der Verbrechen vom 26. April 2002 im Gutenberg-Gymnasium in Erfurt v. 19.4.04, S. 337 f.; abrufbar unter [http://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht\\_der\\_kommission\\_gutenberg\\_gymnasium.pdf](http://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht_der_kommission_gutenberg_gymnasium.pdf) (Stand: 31.5.2007).

zen. So ist die Heldin des Computerspiels *Tomb Raider, Lara Croft*, mittlerweile in mehreren Filmen zu sehen. Weitere Beispiele für die Verfilmung von Spieleinhalten sind *Resident Evil, Alone in the Dark, Final Fantasy* und *Doom*. Bei einem Zusammenspiel von Akteuren aus dem Bereich der Computerspiele und der Filmindustrie waren in der Vergangenheit – bei der Umsetzung von Filmen in Videospiele – in der Regel die Filmstudios bestimmend. Das Interesse der Filmstudios bestand in der Vergangenheit darin, einen möglichst hohen Preis für ein gut zu vermarktendes Angebot zu erzielen. Eine Folge dieser erlösorientierten Lizenzvergabe war eine schwach ausgeprägte Qualitätskontrolle, die dazu führte, dass Spiele zu Kinofilmen häufig nicht dem Standard erfolgreicher Spiele entsprachen. Mittlerweile jedoch bemühen sich die Lizenzinhaber, Partner zu finden, mit denen auch für das Computerspiel ein akzeptabler Standard gesichert werden kann. So wird einerseits das Zusammenspiel der Angebote für die Entwicklung einer Marke genutzt, andererseits wird der Verkaufserfolg nicht durch schlechte Kritiken gefährdet.

## 5.2 Videospiele

Bei Konsolenspielen ist der technische Innovationsdruck weit geringer, als dies im PC-Bereich der Fall ist. Der Austauschzyklus dieser Systeme liegt bei 4 bis 7 Jahren, so dass die Entwickler und Publisher von einer wesentlich stabileren Hardwarebasis ausgehen können. Dazu kommt, dass die Entwicklung und Verbreitung von Konsolenspielen in der Regel in Abstimmung mit den Hardwareanbietern erfolgt. Aus diesem Grund sind im Konsolenmarkt höhere Verkaufspreise zu realisieren, eine Auswertung erfolgt in der Regel nur mit zwei Staffellungen bei den Preisen, einer Normalpreisvariante und einer Budgetvariante. Die Budgetvariante kommt am ehesten zum Tragen, wenn Spiele für eine bereits technisch überholte Version der Hardware erscheinen. Da die installierte Basis der Hardware bei den Konsolen der entscheidende Faktor für den Verkauf der Software ist, erscheinen auch nach der Markteinführung einer neuen Konsolengeneration weitere Titel für die vorangegangene Generation. Aus diesem Grund sind Konsolenanbieter für Entwickler aus technischer Sicht attraktive Partner, allerdings schränkt die wirtschaftliche Macht der Hardwareanbieter diese Attraktivität wiederum stark ein, da die Softwareanbieter die Hardwareanbieter an ihren Umsätzen beteiligen müssen. In der Regel gehen 10 bis 15 Prozent des Verkaufserlöses an den Plattformanbieter.

Insgesamt ist heute festzustellen, dass neben den in Serien veröffentlichten Titeln und ihren jeweiligen Ergänzungen und Erweiterungen vor allem crossmedial veröffentlichte Titel die Verkaufscharts dominieren. So zählen Spiele zu Filmen wie *Spider Man, Harry Potter, Star Wars* etc. zu den erfolgreichsten Spielen überhaupt und werden auf allen Plattformen veröffentlicht. Traditionell setzen die Konsolenanbieter bei der Entwicklung ihrer Plattformen auf plattformspezifische Angebote, die exklusiv für die jeweiligen Plattformen erscheinen und die als Referenztitel für die technische Leistungsfähigkeit der Konsolen gelten. So sind *Pokémon* und *Super Mario* untrennbar mit den Konsolen von *Nintendo* verbunden, die Kämpfer aus *Tekken* gibt es nur auf der *PlayStation*, und das Spiel *Halo* kann nur auf *Microsoft*-Plattformen gespielt werden (*Xbox, Xbox 360, Windows-PC*).

## 6 Angebotstypen und Spielegenres

### 6.1 Angebotstypen

Das Angebot bei Bildschirmspielen lässt sich unter anderem nach den technischen Plattformen, für die die Spiele angeboten werden, differenzieren. Hier lassen sich PC-Spiele, Konsolenspiele und Spiele für mobile Geräte unterscheiden. Hinzu kommen in unterschiedlichen technischen Varianten Online-Spiele, die teilweise über Internet-Features verfügen, teilweise aber auch ausschließlich online gespielt werden können. Außerdem verfügt mittlerweile die weitaus überwiegende Zahl der Spiele über einen Multiplayer-Modus, so dass mehrere Spieler gemeinsam vor dem Bildschirm oder den Bildschirmen sitzen können. Die Entwicklung der technischen Plattformen in ihren jeweiligen Kontexten hat dazu geführt, dass sich für einzelne Genres bevorzugte Plattformen herausgebildet haben. Dies wird mit der Wii-Konsole von Nintendo am deutlichsten, die als Plattform für „Action-Play“ im Moment bei Sportspielen dominierend ist, während Strategie- und Aufbauspiele eher mit dem PC verbunden werden. Grafisch anspruchsvolle Umsetzungen von Action- und Rennspielen sind wiederum in ihren Versionen für die Spielkonsolen von Sony und Microsoft besonders erfolgreich. In einigen Bereichen wirkt sich die Differenzierung der Plattformen nicht mehr so stark aus, wie dies in der Vergangenheit der Fall war. Starke Marken wie *Die Sims* gibt es mittlerweile für alle Plattformen, und auch Lizenztitel zu Kinofilmen werden in vielen Fällen simultan auf allen Plattformen veröffentlicht.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern ist in Deutschland die wichtigste Spielplattform der PC. Allerdings holen die Konsolen mittlerweile auf, 2006 wurden 42 % der Umsätze mit PC-Spielen erzielt, der Umsatzanteil der Konsolenspiele lag bei 39 %, die mobilen Spielplattformen PSP und die Handhelds von Nintendo erzielten einen Umsatzanteil von 19 %. Die Verbreitung der einzelnen Plattformen in den einzelnen Altersgruppen unterscheidet sich dabei stark. Während der PC relativ gleichmäßig bei allen Altersgruppen vertreten ist, sind 64 % der Besitzer der Xbox 360 zwischen 20 und 39 Jahren alt. Bei den mobilen Plattformen PSP und Nintendo DS sind jeweils mehr als 40 Prozent der Besitzer jünger als 20 Jahre. Die am weitesten verbreiteten Plattformen neben dem PC sind in Deutschland die *PlayStation 2*, von der mehr als 5 Mio. Stück verkauft wurden, es folgen der *Game Boy Advance* mit 3,6 Mio., das *Nintendo DS* mit 1,6 Mio. und die *PlayStation Portable* mit 630.000 Stück. Die neue Konsolengeneration baut erst die installierte Basis auf, hier lag im ersten Quartal 2007 die *Xbox 360* mit 360.000 Exemplaren vor der *Wii* mit 220.000 und der frisch eingeführten *PlayStation 3* mit 80.000 Stück.

Neben den traditionellen Spielplattformen entwickelt sich mittlerweile auch das Mobiltelefon zu einem wichtiger werdenden Teilsegment des Marktes. Mittlerweile entfallen mehr als 30 Prozent aller Downloads für Mobiltelefone auf Spiele, für rund 15 Mio. Downloads gaben die

Nutzer 2005 mehr als 50 Mio. €aus.<sup>16</sup> Diese Spielplattform bringt allerdings eine Vielzahl von technischen Einschränkungen mit sich und ist darüber hinaus aufgrund des Nutzungskontextes eher für „Nebenbei-Spiele“ geeignet, auch wenn es mittlerweile einige spezialisierte Anbieter für aufwändigere 3-D-Spiele gibt.

Die Netzwerkfähigkeit der Spiele hat mittlerweile zur Entwicklung einer großen Community geführt, die diese Funktionalität entweder im Rahmen von Großveranstaltungen für Spieler, den so genannten LAN-Partys nutzt oder die im Rahmen von Wettbewerben mit Preisen und Preisgeldern, die mittlerweile in Ligastrukturen als E-Sportler organisiert sind, gegeneinander antritt. Schätzungen zufolge gibt es in Deutschland 1,2 bis 1,5 Millionen in Gruppen organisierte Teams („Clans“), die gemeinsam an derartigen Veranstaltungen teilnehmen. Jährlich finden rund 500 LAN-Partys in Deutschland statt, die Teilnehmerzahl reicht dabei von unter 100 bis zu rund 2.000 Personen.<sup>17</sup> Die größte europäische Ligaorganisation ist die Electronic Sports League (ESL) mit rund 675.000 Nutzern. Bislang sind diese Veranstaltungen durch den PC als Plattform bestimmt, es ist allerdings zu erwarten, dass die neuen Netzwerkmöglichkeiten der Konsolen für eine wachsende Bedeutung dieser Plattform in diesem Bereich sorgen werden. Die Beliebtheit von E-Sport ist vor allem in Asien beträchtlich, dort sind diese Veranstaltungen extrem populär, mehr als 1,2 Mio. Spieler nehmen an einzelnen Wettbewerben teil, die auch im Fernsehen übertragen werden.

Abgesehen vom Basisspiel ist eine Vielzahl von Erweiterungen und Ergänzungen zu den Angeboten erhältlich, die vor allem bei PC-Spielen eine wichtige Rolle spielen. Einerseits gibt es Angebote vom ursprünglichen Entwickler oder Publisher des Spiels, die meist online zugänglich sind. Darüber hinaus gibt es je nach Spiel eine Community, die ein intensives Eigenleben entfacht und in unterschiedlicher Intensität und Komplexität eigene Inhalte erstellt, die mit dem Basisspiel kombiniert werden können.

Aus der Sicht der Branche gibt es eine Reihe von Versuchen, das Publikum in unterschiedliche Zielgruppen einzuteilen. Die einfachste Unterscheidung war in der Vergangenheit die zwischen Core-Gamer und Casual-Gamer. Die einfache Gegenüberstellung von Intensiv- und Gelegenheitsspieler wird heute kaum noch verwendet, die Branche entwickelt mittlerweile differenzierte Zielgruppenstrategien mit entsprechend ausgerichtetem Marketing. Eine der aktuellen Typologien unterscheidet zwischen fünf Typen von Spielern.<sup>18</sup> Die mit Abstand größte Gruppe ist die der Freizeitspieler, zu der 54 % der Befragten einer Untersuchung von *Electronic Arts, Jung v. Matt* und *Gee* gerechnet werden. Diese Gruppe bevorzugt Sport- und Rennspiele, spielt nur gelegentlich und hat ein Durchschnittsalter von 44 Jahren. Die zweitgrößte Gruppe mit 24 % ist die der Gewohnheitsspieler, die Retrogames, Strategie und Action bevorzugt. Hier haben Spiele einen festen Platz in der Freizeit, das Alter dieser Spieler liegt

---

<sup>16</sup> Quelle: [http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM\\_PK\\_Gaming\\_Praesentation\\_29.01.2007.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_PK_Gaming_Praesentation_29.01.2007.pdf) (Stand: 31.5.2007).

<sup>17</sup> Müller-Lietzkow/Bouncken/Seufert 2006, S. 161.

<sup>18</sup> Electronic Arts/Jung v. Matt/Gee 2006, S. 12 f.

bei etwa 30 Jahren. Die nächste Gruppe ist die der Denkspieler, die Strategie-, Simulations- und Geschicklichkeitsspiele bevorzugt. Diese Gruppe ist im Schnitt 38 Jahre alt und umfasst 11 Prozent der Spieler. Die Gruppe der Fantasiespieler ist mit 6 % größer als die der Intensivspieler mit 5 %. Fantasiespieler bevorzugen Rollenspiele und Adventures, drei Viertel dieser Spieler leben in Haushalten mit mindestens drei Personen. Intensivspieler sind mit einem Durchschnittsalter von unter dreißig Jahren die jüngste Gruppe. Sie haben keine bevorzugten Genres, sondern nutzen praktisch alle Varianten von Spielen.

## 6.2 Spielegenres

Die Verwendung des Begriffes Genre wird in Bezug auf Bildschirmspiele in Anlehnung an den Filmbereich verwendet. Eine Vergleichbarkeit mit dieser Form der Genrebildung ist nicht unproblematisch, da der Film ein statisches Medium ist, das sich klar beschreiben lässt und in der Regel nicht durch den Betrachter modifiziert werden kann. Bei Spielen entscheidet in unterschiedlicher Form letztlich der Spieler mit, welchem Genretyp das Angebot eher entspricht – etwa durch die Wahl eines Charakters in einem Rollenspiel: Es ist ein erkennbarer Unterschied, wenn jemand sich für die Rolle eines Heilers oder die eines Kriegers entscheidet.

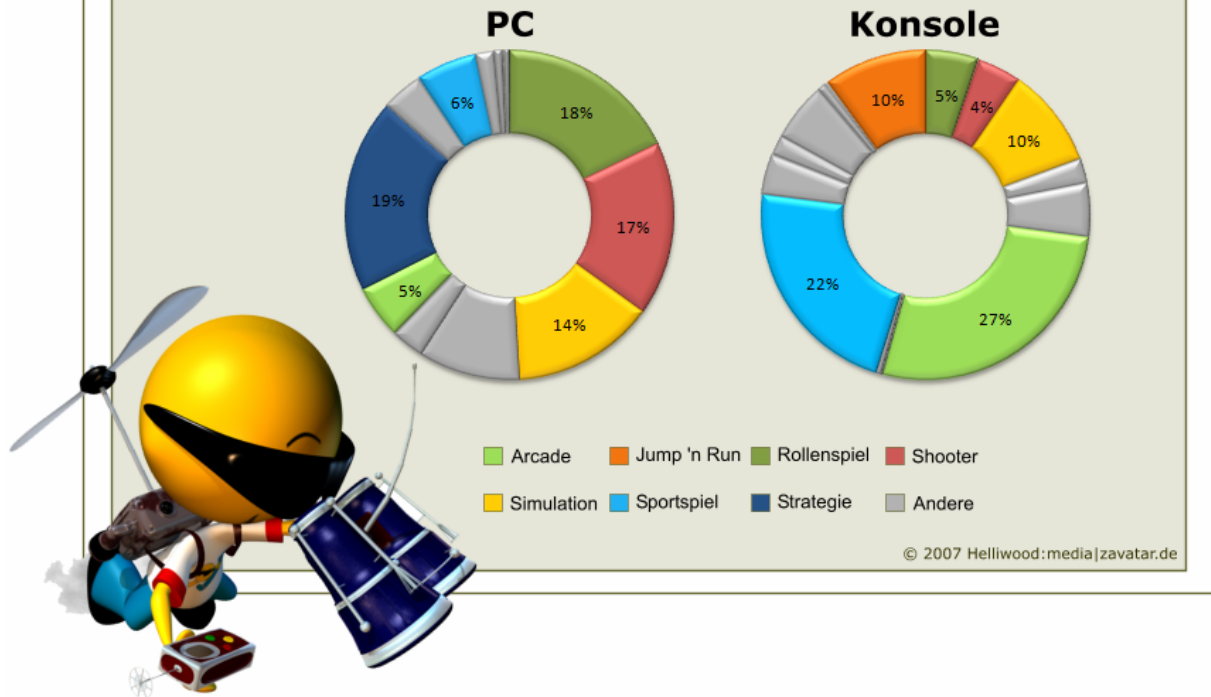
Insofern findet die Konstruktion von Genres in der Spielebranche in erster Linie vor dem Hintergrund des Marketings statt. Die Zuordnung zu einem Genre soll vor allem Orientierung für die Käufer bieten und zeigt an, welche Elemente den Schwerpunkt des Spiels bilden. Die gängigen Genres sind Action, Rollenspiele, Adventures, Strategie, Simulation, Sport und Rennspiele. Probleme dieser Klassifizierung zeigen sich auf den ersten Blick: Ist ein Autorennspiel kein Sportspiel? Ist ein Skispringspiel keine Simulation? Ist ein Bundesligamangerspiel Sportspiel oder Wirtschaftssimulation? In den meisten dieser Fälle wird das Herangehen des Nutzers mitentscheiden, um was es sich letztlich handelt.

Im Jahr 2005 wurden bei der USK vor allem Spiele aus den Bereichen Arcade (Beat 'em Up, Shoot 'em Up, Geschicklichkeit, Racer) eingereicht. 556 Titel zählten zu diesen Genres. Daneben waren Spielesammlungen mit 363 Titeln und Shooter mit 219 Titeln, gefolgt von den Sportspielen mit 216 Titeln die wichtigsten Genres. Jump 'n' Run mit 135 Titeln, Action-Adventures und Simulation mit je 105, Gesellschaftsspiel mit 88 und Strategie mit 82, Genremix mit 70 und Rollenspiel mit 66 Titeln waren die übrigen Kategorien.



## Genreverteilung der USK in den Top200

Verteilung der Genre der USK bezogen auf die TOP200 der Jahrescharts 2006 unter Berücksichtigung der Verhältnispunkte (TOP200|Charts Media Control)



Auf der Ebene der Genres zeigt sich, dass beim PC 17 Prozent der verkauften Spiele des Jahres 2006 auf Shooter entfallen, größere Marktanteile haben hier Rollen- und Strategiespiele mit 18 bzw. 19 % Marktanteil. Bei den Konsolen kommen nur 5 % der 200 erfolgreichsten Spiele aus diesem Genre, hier dominieren Titel aus den Genres Arcade (27 %), Sport (22 %), Simulation und Jump'n'Run (je 10 %).

Vor dem Hintergrund des Hauptzwecks der Genreklassifizierung – dem Marketing – und der schlechten Zuordnung einzelner Titel zu einzelnen Genres wird deutlich, dass sich rechtliche Anforderungen, die an Genres anknüpfen, in der Praxis als schwierig erweisen. Auch die in der medienpolitischen Diskussion immer wieder diskutierten so genannten „Killerspiele“ sind als Genre aufgrund der Vielfältigkeit der Genremischungen und -überschneidungen kaum zu fassen.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> In dieser Hinsicht kritisch wäre die Aufnahme des Begriffes in den Titel des § 131 a StGB, vgl. BR-Drs. 76/07.

**MODUL B:  
NUTZUNGSDATEN UND ERGEBNISSE DER  
MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG**

## 7 Einleitung

Der nachfolgende Berichtsteil bietet einen Überblick über vorliegende empirische Befunde zur Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen.<sup>20</sup> Neben verfügbaren Forschungsüberblicken<sup>21</sup>, Meta-Studien<sup>22</sup> und aktuellen Einzeluntersuchungen wurden die im Rahmen der Jugendschutzevaluation erstellten Expertisen einschlägiger Wissenschaftler<sup>23</sup> sowie die Ergebnisse aus qualitativen Gruppendiskussionen mit Jugendlichen zwischen 13 und 17 Jahren berücksichtigt, die zur Ergänzung des Forschungsstandes um einige für die Evaluation des Jugendmedienschutzes besonders relevante Aspekte durchgeführt wurden.<sup>24</sup>

## 8 Nutzungsanalysen

Der Blick richtet sich zunächst auf die Perspektive der Nutzer – d. h. Kinder und Jugendliche im Alter zwischen sechs und 19 Jahren –, um einen Überblick über den Stellenwert von Bildschirmspielen in der Lebenswelt von Heranwachsenden zu geben. Die Darstellung gliedert sich in zwei Teile: Der erste Teil umfasst allgemeine Daten zur Bildschirmspielenutzung von Heranwachsenden und konzentriert sich dabei auf folgende Fragen:

- Welchen Zugang haben die Heranwachsenden zu Bildschirmspielemedien?
- Welchen Stellenwert haben Bildschirmspiele im Alltag von Kindern und Jugendlichen?
- Welche Spiele werden in welchem Umfang genutzt?

---

<sup>20</sup> Siehe hierzu ausführlich Kunczik/Zipfel (2006): Kunczik /Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln: Böhlau (5., völlig neu überarbeitete Auflage), S. 287. Im Gegensatz zu Kunczik/Zipfel wird im Folgenden der Begriff Bildschirmspiele als übergeordnete Begriffskategorie verwendet, die sowohl Computerspiele, Videospiele, Arcade-Spiele als auch Handhelds (tragbare Spielgeräte wie z. B. den Game Boy oder die PlayStation Portable) umfasst.

<sup>21</sup> Z. B. Kunczik/Zipfel 2006 a. a. O., Klimmt/Trepte (2003): Klimmt, Christoph/Trepte, Sabine (2003): Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. Zeitschrift für Medienpsychologie 15, S. 114-121.

<sup>22</sup> Z. B. Sherry, John L. (2007): Violent video games and aggression: Why can't we find effects? In: Preiss, Raymond W./Gayle, Barbara Mae/Burrell, Nancy/Allen, Mike/Bryant, Jennings (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah: New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates, 245-262; Sherry, John L. (2001): The effect of violent video games on aggression. A meta-analytic analysis. In: Human Communication Research, 3, S. 409-431; Anderson, Craig A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: Journal of Adolescence, S. 113-122; Anderson, Craig A./Bushman, Brad J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: American Psychological Society, Vol. 12, No. 5, S. 353-359.

<sup>23</sup> Der Dank geht insbesondere an Prof. Dr. Jürgen Fritz, Dr. Christoph Klimmt und Prof. Dr. Michael Kunczik.

<sup>24</sup> Durchgeführt wurden fünf Gruppendiskussionen mit Jugendlichen. Das Sample umfasste insgesamt 20 Jugendliche mit unterschiedlichem Bildungshintergrund. In dem Sample sind deutlich mehr Jungen (n=18) vertreten als Mädchen (n=2). Die Gruppendiskussionen haben in erster Linie explorative Funktion; die Daten erheben keinerlei Anspruch auf Repräsentativität.

- Welches sind die bevorzugten Genres?

Der zweite Teil nähert sich ausgewählten jugendschutzrelevanten Fragen, um Ansatzpunkte für die Gesamtanalyse zu identifizieren. Die Ergebnisse der Nutzungsforschung sind dabei insbesondere im Hinblick auf die Umsetzung der Jugendschutzregelungen interessant. Berücksichtigt werden in diesem Zusammenhang folgende Fragen:

- Inwieweit nutzen Kinder und Jugendliche ihrem Alter nicht angemessene Bildschirmspiele?
- Inwieweit sind die rechtlichen Regelungen im Hinblick auf Bildschirmmedien bekannt?
- Wie verhalten sich die Eltern im Hinblick auf die Bildschirmspielenutzung ihrer Kinder?

### 8.1 Zur medialen Ausstattung von Kindern und Jugendlichen

Die Verfügbarkeit von Bildschirmspielen hat in den letzten Jahren zugenommen, was u. a. mit der Ausweitung des Spielkonsolenangebots, aber sicherlich auch mit dem Rückgang der Kosten für Hardware (insbesondere PCs) zusammenhängt. 2006 kann man von einer Computervollausstattung in deutschen Haushalten sprechen, wobei das Alter der in den Haushalten lebenden Kinder zu berücksichtigen ist: So lag der Anteil derjenigen, die über einen Computer verfügten, bei den Familien mit Kindern zwischen sechs und 13 Jahren bei 89 Prozent, bei den Familien mit Kindern im Jugendalter bereits bei 98 Prozent.<sup>25</sup> In der KIM-Befragung 2006 gaben 77 Prozent der Haupterzieher an, dass es in der Familie eine Spielkonsole gibt.<sup>26</sup> In der JIM-Studie 2006 wurde die Geräteausstattung etwas differenzierter betrachtet; hier geben 60 Prozent an, über Spielkonsolen (für TV/PC) zu verfügen, 42 Prozent verfügen über andere tragbare Spielkonsolen.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich auch in den Kinderzimmern ab: Die Hälfte der Sechs- bis 13-Jährigen verfügt über eine tragbare oder nicht tragbare Spielkonsole<sup>27</sup>, wobei sich sehr deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede abzeichnen (s. Tab. 1). Der Anteil insbesondere der nicht tragbaren Spielkonsolen steigt im Jugendalter an.<sup>28</sup> Allerdings zeigt die Gegenüberstellung der Daten auch deutlich, dass mit zunehmendem Alter der Computer und auch der Internetzugang an Bedeutung gewinnen, während bei den Jüngeren noch tragbare Spielkonsolen im Vordergrund stehen.

---

<sup>25</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006): Kinder + Medien, Computer + Internet (KIM 2006). Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf> [im Folgenden KIM (2006)]; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2006). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online abrufbar unter: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf) [im Folgenden JIM 2006].

<sup>26</sup> Der Wert umfasst nicht tragbare sowie tragbare Spielkonsolen, inklusive PSP.

<sup>27</sup> Vgl. KIM (2006) a. a. O., Angabe der Erziehungsberechtigten.

<sup>28</sup> Vgl. auch Ehapa Verlag (2006): KidsVerbraucherAnalyse 2006, online abrufbar unter: [http://www.ehapamedia.de/pdf\\_download/KVA06\\_Praesentation.pdf](http://www.ehapamedia.de/pdf_download/KVA06_Praesentation.pdf).

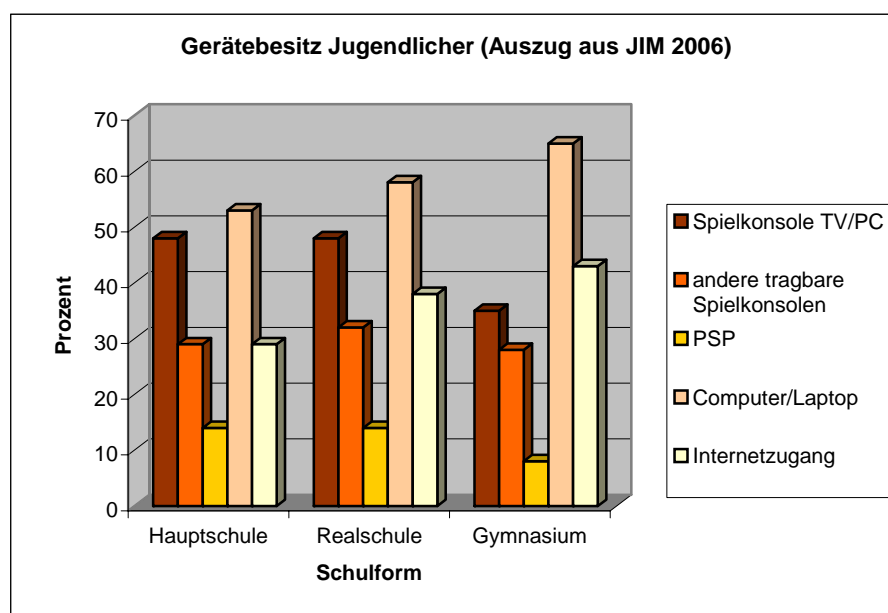
**Tabelle 1: Gerätebesitz von Spielkonsolen, Computer und Internet von Kindern und Jugendlichen (nach KIM und JIM 2006)**

Gerät	Sechs- bis 13-Jährige		12- bis 19-Jährige	
	Jungen	Mädchen	Jungen	Mädchen
Tragbare Spielkonsole (ohne PSP)	49	37	33	26
Nicht tragbare Spielkonsole	31	13	54	30
PlayStation Portable (PSP)	15	9	13	10
Computer <sup>29</sup>	21	14	51	69
Kindercomputer	14	16	-	-
Internet	10	7	43	32

Quelle: KIM- und JIM-Studie 2006 [Auswahl]. Basis KIM-Studie: Gesamt, n=1.203 [Angaben des Haupterziehers]. Basis JIM-Studie: alle befragten Jugendlichen, n=1.205.

Eine differenzierte Betrachtung der Geräte-Verfügbarkeit nach Schultypen zeigt, dass die ausgewiesenen Bildschirmspielgeräte eher von Real- und Hauptschülern genutzt werden, während der Anteil der Jugendliche, die über einen Computer/Laptop bzw. einen Internetanschluss verfügen, bei den Gymnasiasten höher ausfällt.

**Abbildung 1: Gerätebesitz Jugendlicher (Auszug)**



Quelle: JIM 2006, S. 11; Basis: alle Befragte, n=1.205.

Diejenigen Kinder, die Computerspiele nutzen, besitzen durchschnittlich 13 Spiele, wobei die Anzahl mit zunehmendem Alter steigt. Wenig überraschend ist, dass die Jungen mehr Spiele

<sup>29</sup> Computer und Internet wurden aufgrund ihrer Relevanz für den Bildschirmsspielenkonsum in der Zusammenstellung mitberücksichtigt. Das Handy wurde allerdings nicht aufgeführt, da es aktuell als Bildschirmspielgerät eine untergeordnete Rolle spielt.

besitzen (durchschnittlich 16) als die Mädchen (10 Spiele). Zu den Lieblingsspielen 2006 zählten in der Altersgruppe der Sechs- bis 13-Jährigen *Die Sims*, *FIFA* und *Harry Potter*.<sup>30</sup> Für die Altersgruppe der Zwölf- bis 19-Jährigen weist die JIM-Studie leider keine vergleichbaren Angaben bzw. konkreten Titel aus.

## 8.2 Zum Stellenwert von Bildschirmspielen im Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen

Nicht-mediale Freizeitaktivitäten wie das Treffen mit Freunden oder draußen Spielen haben im Alltag von Kindern und Jugendlichen nach wie vor einen hohen Stellenwert. Aber auch die Mediennutzung stellt für viele eine der bevorzugten Freizeitaktivitäten dar. So gaben 15 Prozent der Mädchen und 28 Prozent der Jungen zwischen sechs und 13 Jahren die Computernutzung als Lieblingsfreizeitaktivität an, auf die Nutzung von Videospiele (Spielkonsole) entfielen zwei Prozent (Mädchen) bzw. 14 Prozent (Jungen), bei vier Prozent der Mädchen und zehn Prozent der Jungen zählte die Game-Boy-Nutzung als Lieblingsaktivität.<sup>31</sup> Sieht man sich unabhängig von den Lieblingsaktivitäten an, was die Kinder in ihrer Freizeit tun, geben immerhin 68 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen an, mindestens ein-/mehrmals pro Woche den Computer zu nutzen. Gut zwei Fünftel spielen ein-/mehrmals pro Woche mit dem Game Boy (43 %) oder mit einer Spielkonsole (42 %).<sup>32</sup> Dabei zeigt sich bei den Befragten dieser Altersgruppe, dass das Spielen von Bildschirmspielen eine Aktivität ist, die entweder allein oder aber gemeinsam mit Freunden ausgeübt wird, aber kaum gemeinsam mit Eltern.<sup>33</sup> Mit zunehmendem Alter steigt der Anteil der Kinder, die angeben, Computerspiele eher allein zu spielen, wobei hier nicht deutlich wird, ob die Kinder zwischen der Spielsituation vor dem Computer (allein vor dem Gerät sitzen) und dem Spiel als gemeinsames Event (mit anderen über das Internet vernetzt spielen) differenzieren.

Mit zunehmendem Alter gewinnt die Computernutzung bei den Heranwachsenden an Bedeutung. 83 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen nutzen diesen täglich/mehrmals pro Woche, wobei der Anteil der Mädchen mit 88 Prozent etwas höher ausfällt als bei den Jungen (76 %). Ungefähr ein Fünftel der Zwölf- bis 19-Jährigen gibt an, regelmäßig Spiele auf der Spielkonsole zu spielen, wobei die geschlechtsspezifischen Unterschiede abermals sehr deutlich sind: So geben 32 Prozent der Jungen, aber nur sechs Prozent der Mädchen an, in ihrer Freizeit Spielkonsolen zu nutzen.

---

<sup>30</sup> Vgl. KIM (2006) a. a. O., S. 36.

<sup>31</sup> Vgl. ebd.

<sup>32</sup> Dabei handelt es sich vor allem um eine favorisierte Freizeitaktivität von Jungen (vgl. KVA 2006): 24 Prozent der Sechs- bis Neun-Jährigen und 29 Prozent der Zehn- bis 13-Jährigen gaben an, häufig mit dem Game Boy zu spielen (Rang 8 der zehn häufigsten Freizeitaktivitäten). 13 Prozent der Sechs- bis Neun-Jährigen und 32 Prozent der Zehn- bis 13-Jährigen spielen ebenfalls häufig Computerspiele (Rang 10) [Basis: Jungen im Alter von sechs bis 13 Jahren, n=847]. Bei den Mädchen tauchen Bildschirmspiele nicht unter den zehn häufigsten Freizeitaktivitäten auf.

<sup>33</sup> Vgl. KIM (2006) a. a. O., S. 15.

### 8.3 Zur Nutzung von Bildschirmspielen

In der öffentlichen Diskussion wird im Allgemeinen von „Computerspielen“ gesprochen. Bei genauerer Betrachtung handelt es sich dabei jedoch nur um einen Ausschnitt aus der Bildschirmspielenutzung, nämlich denjenigen, der sich auf Spiele, die über den Computer gespielt werden, bezieht. Hinsichtlich der Ausstattung bzw. des Gerätebesitzes wurde bereits konstatiert, dass der Computer auch bei den Kindern zwischen sechs und 13 Jahren in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat. 89 Prozent steht im Haushalt ein Computer zur Verfügung, ein Drittel verfügt entweder über einen speziellen Kindercomputer oder einen normalen PC. Betrachtet man die Computernutzung der Kinder hinsichtlich der Tätigkeiten am Gerät, zeigt sich, dass das Spielen am PC die bevorzugt ausgeübte Aktivität ist, der sie regelmäßig (mindestens einmal pro Woche) nachgehen – entweder allein oder mit anderen zusammen. Geschlechtsspezifische Unterschiede spiegeln sich hier deutlich wider: Computerspiele werden bevorzugt von Jungen genutzt, 72 Prozent geben an, diese mindestens einmal die Woche allein zu spielen, 61 Prozent spielen gemeinsam mit anderen.<sup>34</sup> Bei den Mädchen fällt der Anteil deutlich geringer aus. Nur 52 Prozent spielen regelmäßig allein und 42 Prozent mit anderen. Allerdings kann man auch für die Mädchen feststellen, dass sie bevorzugt spielen, wenn sie den PC nutzen.<sup>35</sup>

Bei den Jugendlichen ab 12 Jahren lässt sich hinsichtlich der bevorzugten Aktivitäten am Computer eine leichte Prioritätenverschiebung feststellen. Betrachtet man die Offline-Tätigkeiten, lässt sich feststellen, dass die Jugendlichen bevorzugt und regelmäßig (täglich/mehrmals pro Woche) mit dem PC Musik hören. Die Computerspiele rangieren an zweiter Stelle, wobei der geschlechtsspezifische Unterschied noch deutlicher zutage tritt. Von den befragten PC-Nutzern gaben 57 Prozent der Jungen und 17 Prozent der Mädchen an, am Computer Spiele zu spielen.<sup>36</sup> Die Ergebnisse der JIM-Studie 2006 zeigen, dass die Jungen mehr Zeit ihrer Computernutzung mit Spielen verbringen als die Mädchen. Es zeigt sich aber auch, dass der Anteil der für Spiele aufgewendeten Zeit mit zunehmendem Alter abnimmt, während der Anteil für Online-Aktivitäten (Surfen), aber vor allem für Lernen und Arbeit zunimmt. Bezieht man den Bildungsaspekt mit ein, zeigt sich, dass die Hauptschüler einen größeren Anteil ihrer Computernutzung für das Spielen verwenden (28 %) als die Realschüler (20 %) oder die Gymnasiasten (18 %).

#### 8.3.1 Nutzungshäufigkeiten

Ein genauerer Blick auf die PC-Spieler zeigt, dass ungefähr die Hälfte der Befragten täglich/mehrmals pro Woche spielt, 21 Prozent spielen gelegentlich (einmal/Woche bis ein-

---

<sup>34</sup> Auch hier ist nicht ganz eindeutig, ob sich das gemeinsame Spielen auf die Situation vor dem PC bezieht oder z. B. auch Online-Spiel-Situationen mit berücksichtigt. Entscheidend scheint jedoch, dass für einen Großteil der Kinder das Spielen am PC eine Aktivität ist, die auch eine soziale Komponente hat.

<sup>35</sup> Vgl. ebd., Basis: PC-Nutzer, n=972.

<sup>36</sup> Vgl. JIM (2006) a. a. O., S. 34; n=1.168.

mal/Monat) und knapp ein Drittel selten (einmal/Monat und seltener). Auch hier finden sich geschlechtsspezifischen Unterschiede. Bildungsspezifische Unterschiede zeigen sich dahingehend deutlich, dass der Anteil an Intensivspielern bei den Hauptschülern mit 60 Prozent deutlich höher ausfällt als bei den Realschülern (52 %) oder Gymnasiasten (45 %). Interessant ist, dass die Spielfrequenz mit zunehmendem Alter zurückgeht: Während in der Altersgruppe der 12-/13-Jährigen noch 57 Prozent angeben, täglich/mehrmals pro Woche Computerspiele zu nutzen, sind es bei den 18-/19-Jährigen noch 42 Prozent, was vermutlich einerseits mit der Hinwendung zu anderen Medienangeboten, aber andererseits auch mit schulischen Belastungen oder der beruflichen Neuorientierung korrespondiert.

Ein Fünftel der Kinder zwischen sechs und 12 Jahren kann als regelmäßige PC-Spieler bezeichnet werden. Sie spielen (fast) täglich allein oder gemeinsam mit anderen. Knapp die Hälfte der befragten Kinder spielt im Durchschnitt maximal 60 Minuten an einem normalen Tag, bei einem Drittel liegt die Nutzung bei maximal einer halben Stunde. 16 Prozent der PC-Spieler können als Intensivspieler bezeichnet werden, bei ihnen liegt die durchschnittliche Spieldauer bei über einer Stunde.<sup>37</sup>

### 8.3.2 Genrepräferenzen

Ein Blick auf die Spiele- bzw. Genrepräferenzen zeigt, dass vor allem Simulationsspiele von den Kindern dieser Altersstufe bevorzugt werden, gefolgt von Strategiespielen, Fun-/Gesellschaftsspielen und Jump'n'Run-Spielen. Die in der Öffentlichkeit umstrittenen Actionspiele folgen erst an fünfter Stelle, wobei die angegebenen Beispiele auch verdeutlichen, wie heterogen die Genres im Einzelnen sind bzw. wie schwer insbesondere komplexere Spiele zu kategorisieren sind (zu den Genres s. auch Abschnitt 3.1.3).

*Tabelle 2: Lieblingsspiele der Sechs- bis 13-Jährigen (bis zu 3 Nennungen)*

Kategorie	Gesamt	Mädchen	Jungen
Simulation ( <i>Die Sims</i> )	39	34	42
Strategie (Tetris, Siedler)	31	28	33
Fun/Gesellschaft	29	35	24
Jump & run (Super Mario, Sponge Bob)	28	34	23
Action (Counter-Strike, Battlefield, Moorhuhn)	23	16	28
Sportspiele ( <i>FIFA</i> )	20	7	30
Adventurespiele (Lara Croft, Pokémon)	18	19	18
Lernspiele (Was ist was, Löwenzahn)	14	23	8

Quelle: KIM-Studie 2006, Basis: Nutzer von Computerspielen, n=883. Die angeführten Beispiele dienen in erster Linie der Illustration.

<sup>37</sup> Auf exzessive Formen der Bildschirmspielnutzung wird weiter unten im Zusammenhang mit der Frage nach dem Suchtpotenzial von Bildschirmspielen eingegangen.



Ein interessanter und auch für den Jugendmedienschutz relevanter Punkt betrifft die Frage, woher die Kinder ihre Computerspiele beziehen. Der KIM-Studie zufolge sind es vor allem die Eltern, die ihren Kindern die Computerspiele kaufen (auf die Rolle der Eltern wird weiter unten noch genauer eingegangen): 61 Prozent gaben ihre Eltern als Quelle für PC-Spiele an, 36 Prozent nannten Freunde, 35 Prozent tauschen ihre Spiele mit anderen, 37 Prozent kaufen sich selbst die Spiele. Seltener werden Spiele ge- oder verliehen (25 %) oder über Geschwister bezogen (17 %).

#### **8.4 Zur Nutzung von Online-Spielen und Mobile Games**

Neben den klassischen Video- und PC-Spielen gewinnen insbesondere Online-Games (Netz- und Multiplayer-Spiele) an Bedeutung: 40 Prozent der Befragten gaben 2006 an, mindestens einmal pro Woche allein Online-Spiele zu spielen, weitere 24 Prozent spielen mit anderen zusammen über das Internet. Der Anteil der Kinder dieser Altersgruppe, die sich regelmäßig Spiele aus dem Internet herunterladen, lag 2006 bei 11 Prozent.<sup>38</sup>

Bei den Zwölf- bis 19-Jährigen zeigt sich deutlich, dass sie das Internet primär als Kommunikationsmedium (vor allem Instant-Messenger und E-Mail) verwenden. Online-Spiele werden von 15 Prozent als regelmäßige Internet-Aktivität angegeben (täglich/mehrmals pro Woche), wobei der Anteil der Jungen (25 %) deutlich über dem der Mädchen (4 %) liegt.<sup>39</sup>

Bislang vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit geschenkt wurde bisher so genannten Mobile Games, die über das Handy gespielt werden. 44 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen und 92 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren verfügen über ein Handy. Wenngleich in beiden Altergruppen die kommunikativen Funktionen (vor allem SMS und Telefonie) neben Fotografieren und Musikhören den höchsten Stellenwert haben, zeigt sich, dass das Handy als Plattform für Spiel durchaus genutzt wird: 56 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen Handybesitzer geben an, mindestens ein-/mehrmals pro Woche Spiele über das Handy zu spielen, 30 Prozent spielen selten und 13 Prozent nie.<sup>40</sup> Bei den älteren Jugendlichen erschließt sich die Relevanz von Mobile Games über die Wichtigkeit verschiedener Handy-Funktionen. Aus dieser Perspektive spielt das Handy als Spieleplattform eine eher untergeordnete Rolle: Lediglich für ein Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen stellt Spielen die wichtigste Funktion am Handy dar, für zwei Prozent ist es die zweitwichtigste Funktion und bei elf Prozent rangiert das mobile Gaming auf Platz drei der relevanten Funktionen.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Vgl. KIM (2006) a. a. O.

<sup>39</sup> Basis: Internet-Nutzer, n=1.088; Van Eimeren und Frees (2006) zufolge nutzen 31 Prozent der 14- bis 19-jährigen Online-Nutzer mindestens einmal wöchentlich Online-Spiele, wobei das Interesse an Online-Spielen mit zunehmendem Alter abnimmt (vgl. ebd., van Eimeren/Frees 2005) [Basis 2006: Online-Nutzer ab 14 Jahren in Deutschland, n=1.084]. Der Anteil derjenigen, die Online-Spiele spielen, ist mit 12 Prozent in den letzten fünf Jahren vergleichsweise konstant geblieben (vgl. van Eimeren/Frees 2006, S. 408).

<sup>40</sup> Vgl. KIM (2006) a. a. O., S. 50., Basis: Handybesitzer (n=527).

<sup>41</sup> Vgl. JIM (2006) a. a. O., S. 52.

## 8.5 Wissen über gesetzliche Regelungen, die sich auf Bildschirmspiele beziehen

In den vorliegenden Studien zur Bildschirmspielesnutzung von Kindern und Jugendlichen wurde dem Wissen über rechtliche Regelungen und insbesondere über Alterskennzeichnungen bislang keine Bedeutung beigemessen. Die Gruppendiskussionen mit den Jugendlichen geben in diesem Zusammenhang Anhaltspunkte über das Wissen, die Relevanz und die Akzeptanz bestehender rechtlicher Regelungen.<sup>42</sup>

### 8.5.1 USK-Alterskennzeichnungen

Die Ergebnisse zeigen, dass in allen Gruppen Altersbeschränkungen bekannt sind, zum Teil können einige Jugendliche auch die Altersstufen spontan richtig benennen. Neben der Altersfreigabe verbinden die Jugendlichen mit Bildschirmspielen Fragen von Urheberrecht, Jugendschutz (allgemein), Copyright sowie die Möglichkeit der Indizierung von Spielen. Die Abkürzung USK hat der eine oder andere schon einmal gehört, aber keiner der Jugendlichen kann erläutern, wofür die Abkürzung steht, geschweige denn, was die Aufgabe der USK ist. Deutlich geläufiger ist den Jugendlichen die FSK, was in einem Fall dazu führte, dass die USK als Pendant zur freiwilligen Selbstkontrolle als „unfreiwillige Selbstkontrolle“ deklariert wurde. Trotz des fehlenden Begriffsverständnisses wird die USK jedoch von fast allen mit den Altersbeschränkungen von Bildschirmspielen und den entsprechenden Logos in Verbindung gebracht. Dem Großteil der Jugendlichen sind die Altersstufen bekannt. Von einigen wird die Stufe „ohne Altersbeschränkung“ ausgelassen oder es werden Altersstufen genannt, die über 18 Jahre hinausweisen.

Mit Ausnahme einer Gruppe beziehen die Jugendlichen die USK-Freigaben kaum auf sich selbst. Aus ihrer Sicht dient die Alterskennzeichnung in erster Linie dazu, dass die Eltern überprüfen können, welche Spiele sich die Kinder kaufen wollen. Auf der anderen Seite seien die Kennzeichnungen auch wichtig für Verkäufer, damit sie wissen, an wen sie die Spiele überhaupt verkaufen dürfen. Auch wenn die Jugendlichen die Auffassung vertreten, dass die Kennzeichnungen den Eltern eine Orientierungshilfe bieten sollen, sind sie doch der Ansicht, dass die Eltern sich kaum daran halten und zum Teil auch nicht wüssten, was die Altersfreigaben bedeuten. Lediglich in einer Gruppe (G5) wird die USK-Kennzeichnung auch als Orientierungskriterium für die Jugendlichen betrachtet, „*dass man, wenn man noch nicht das Alter erreicht hat, man das auch nicht spielen sollte unbedingt. Ist ja genauso wie in Filmen, wenn die z. B. ab 16 oder ab 18 sind*“ (Peer<sup>43</sup>, 14 Jahre, G3).

---

<sup>42</sup> Das JFF untersucht die Akzeptanz des derzeitigen Jugendschutzes, die Ergebnisse werden für den Haupt-evaluationsbericht vorliegen und können die hier genannten Ergebnisse erweitern.








<sup>43</sup> Die Namen der Jugendlichen wurden aus Gründen des Datenschutzes durch Aliasnamen ersetzt.

### 8.5.2 PEGI-Kennzeichnung und PEGI-Symbole

Den in den Gruppendiskussionen befragten Jugendlichen ist der Begriff PEGI gänzlich unbekannt. Die PEGI-Kennzeichnungen/-Symbole hatten einige der Befragten schon einmal auf Spielverpackungen gesehen, die Bedeutung der Kennzeichnungen und Symbole ist den meisten jedoch nicht klar. Die einen sehen in der PEGI-Alters-Kennzeichnung ein Benotungssystem von Spielen, einige „auch so'ne Altersbegrenzung“ oder „Warnung“, und für andere handelt es sich um eine Altersempfehlung, wie sie auch auf herkömmlichen Gesellschaftsspielen zu finden ist („Die sind doch auch auf Brettspielen, oder?“). Der Bezug bzw. die Abgrenzung zu der USK-Kennzeichnung ist aus Sicht der meisten Jugendlichen unklar („... ist denn das eine von den Spieleherstellern und das andere von den Testern?“).

Auch die PEGI-Symbole wurden von manchen Jugendlichen schon einmal wahrgenommen, wobei sich in den Äußerungen deutlich zeigt, dass einige der Symbole teilweise falsch verstanden werden können:

*Tabelle 3: Bedeutung und einzelne Missdeutungen der PEGI-Symbole*

Symbol	Bedeutung des Symbols	Missdeutung/ Fehlinterpretationen <sup>44</sup>
	<b>Gewalt</b> Das Spiel enthält Gewalt und/oder verherrlicht/verharmlost Gewalt.	Dieses Symbol wurde von den Jugendlichen in der Regel richtig gedeutet.
	<b>Sprache</b> Das Spiel enthält vulgäre Sprache.	„Zensur von Schimpfwörtern?“
	<b>Angst</b> Das Spiel könnte Kinder ängstigen.	„...vielleicht so ein Naturspiel?“, „Mutierende Tiere?“
	<b>Sex</b> Das Spiel enthält Nackt- oder Sexdarstellungen.	„... vielleicht so Geschlechtsspiele, so wie Sims, wo so 'ne Familie spielt.“
	<b>Drogen</b> Das Spiel zeigt Drogenkonsum und verherrlicht/verharmlost diesen.	„Suchtspiele, wovon man leicht süchtig wird...“ „Ärztlicher Fortschritt.“
	<b>Diskriminierung</b> Das Spiel zeigt Darstellungen von Diskriminierung oder verherrlicht oder verharmlost diese.	„Multiplayer“, „Online-Rollenspiele“, „Mafia, so was mit Entführungen?“
	<b>Glücksspiel</b> Das Spiel enthält Glücksspielelemente.	„...Spiele, wo man so pokert, oder Spiele wie Mau-Mau...“

Anmerkung: Bei den Missdeutungen handelt es sich um Fehlinterpretationen der in den Gruppendiskussionen befragten Jugendlichen.

<sup>44</sup> Die meisten Jugendlichen hatten die Symbole noch nicht bewusst zur Kenntnis genommen und versuchten daher spontan, den Symbolen eine Bedeutung zuzuweisen. Die Unsicherheit hinsichtlich der Bedeutungszuschreibung kommt in den Fragen sehr deutlich zum Ausdruck.

Die Missdeutungen bzw. Fehlinterpretationen deuten darauf hin, dass einige der Symbole nicht optimal gewählt sind.<sup>45</sup> Dennoch wurden die Kennzeichnungen von den Jugendlichen dahingehend positiv bewertet, dass sich die Art des Spieles aus den Symbolen erkennen lässt. Teilweise werden die Alterskennzeichnungen auch dazu genutzt, um nicht an ein „zu lasches“ Spiel zu geraten („... und man gerät dann so an ein Kinderspiel wie Benjamin Blümchen in unserem Alter, das wäre dann schon blöd...“).

Vereinzelt sehen die Jugendlichen – wie z. B. der 17-jährige Patrick – für die Eltern in den PEGI-Symbolen durchaus ein hilfreiches Orientierungsangebot, das ihnen helfen könnte, ein Spiel zu beurteilen: *„Ich find auf jeden Fall, dass sich die Eltern damit beschäftigen sollten [...] durch diese Dinger müssen sie da nicht das Spiel irgendwie angucken oder so, sondern werden direkt von der Verpackung aus... nicht so gesagt, das ist ab sechzehn, das ist schlecht, sondern sie werden informiert darüber, was schlecht ist und ob sie ihren Kindern das so zumuten wollen.“*

Generell kritisierten die Jugendlichen die unterschiedliche Einstufung in Altersklassen sowie eine unzureichende Aufklärung über Kennzeichnungen und Symbole, sowohl von PEGI als auch der USK.

## **8.6 Nutzung nicht altersangemessener Bildschirmspiele**

Für die Beurteilung der rechtlichen Maßnahmen ist u. a. bedeutsam, inwieweit sich die bestehenden Altersklassifikationen auch in der Praxis niederschlagen bzw. ihr Ziel erreichen. Anhaltspunkte liefern diesbezüglich Daten zur Nutzung nicht altersangemessener Bildschirmspiele (d. h. Bildschirmspiele, deren USK-Altersfreigabe über dem Alter der Kinder liegt).

Den Angaben der JIM-Studie 2005 zufolge wissen nahezu alle Spieler im Alter von zwölf bis 19 Jahren, dass es gesetzliche Altersbestimmungen gibt (97 Prozent).<sup>46</sup> Das Wissen um die gesetzlichen Regelungen heißt jedoch nicht, dass die Jugendlichen die Spiele, die nicht für sie freigegeben sind, nicht spielen. 61 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen gab an, schon einmal Computerspiele gespielt zu haben, die nicht für ihr Alter freigegeben waren, wobei der Anteil bei den Jungen deutlich höher ausfällt als der der Mädchen.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Einige der Symbole (z.B. Gewalt und Sprache) konnten sich die Jugendlichen besser erschließen als andere.

<sup>46</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2005): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2005). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2005.pdf>. [im Folgenden JIM 2005], S. 33. Vergleichbare Daten wurden in der JIM 2006 nicht ausgewiesen.

<sup>47</sup> Vgl. ebd., S. 31.

In der JIM-Studie 2004 wurde der Jugendmedienschutzaspekt im Zusammenhang mit Computerspielen detaillierter erfasst: Anhand einer Liste mit ausgewählten Spielen<sup>48</sup> wurden die Zwölf- bis 19-Jährigen gefragt, ob sie das Spiel aus eigener Erfahrung oder dem Namen nach kennen und/oder ob sie es schon einmal gespielt haben. Leider ist in den Folgejahren diese Fragestellung nicht mehr verwendet worden, so dass in dieser Hinsicht nur die Befunde aus dem Jahr 2004 herangezogen werden können, die immerhin Aufschluss über die Vorlieben der Jugendlichen für bestimmte Spieltypen erlauben. Die Autoren der damaligen Studien verweisen in der Ergebnisdarstellung auf das Problem der verschiedenen Altersfreigaben je nach unterschiedlicher Version, das sich einerseits in der Einstufung der Titel<sup>49</sup> und andererseits auch in der Zuschreibung und Einordnung seitens der Jugendlichen widerspiegelt und letztendlich auch die Verständigung über die Spiele erschwert.<sup>50</sup>

Die Ergebnisse zeigen, dass die Heranwachsenden durchaus einige der Spiele ohne Jugendfreigabe bzw. der indizierten Spiele dem Namen nach kennen und auch zum Teil schon selbst einige Spiele gespielt haben. *Resident Evil Outbreak* kannten zum Beispiel 44 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen, 18 Prozent haben das Spiel auch selbst gespielt. Das von den meisten genutzte Spiel war *Max Payne*; ein Drittel der Heranwachsenden hat dieses Spiel gespielt, und knapp ein Viertel kannte es dem Namen nach.

Betrachtet man die Ergebnisse unter altersspezifischen Gesichtspunkten, zeigt sich, dass alle der angeführten Spiele (einschließlich der indizierten) von einzelnen Jugendlichen unterschiedlichster Altersstufen gespielt wurden. Die Alterskennzeichnung – so das Resümee der Autoren – scheint am besten noch bei den Jüngsten zu greifen, bei den Älteren sind weniger Unterschiede zwischen den verschiedenen Altersgruppen erkennbar.“<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2004): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2004). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2004.pdf>. [im Folgenden JIM 2004]. Die Daten stammen aus dem Jahr 2004. Die Autoren geben an, dass es sich bei den ausgewählten Spielen mit Ausnahme von *Counter-Strike* und *Command and Conquer* (freigegeben ab 16 Jahren) um indizierte Spiele handelt, verweisen aber in den entsprechenden Fußnoten darauf, dass sich die Indizierung in einigen Fällen nur auf die Demo-Version oder die internationale Version bezieht. Zum besseren Verständnis wurden die aktuellen USK-Altersangaben in der Tabelle ergänzt.

<sup>49</sup> Die Überprüfung der ausgewählten Spieletitel zeigte, dass nicht alle Spiele in der deutschen Version tatsächlich indiziert sind. Der Bedarf einer Liste, aus der deutlich hervorgeht, welches Spiel in welcher Version wie eingestuft ist, wird hier sehr deutlich.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 29. Die Autoren verweisen darüber hinaus auf das Problem der sozialen Erwünschtheit, das sich erwartbar auch in dieser Abfrage niederschlägt, da die Jugendlichen in der Regel wüssten, welche Spiele indiziert und nicht für sie vorgesehen sind (vgl. JIM 2004, S. 29).

<sup>51</sup> Siehe ebd., S. 31.

*Tabelle 4: Nutzung ausgewählter nicht jugendgeeigneter Computerspiele*

Spiel	USK-Kennzeichnung (aktualisiert)	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Counter-Strike	16	28	49	47	49
Command and Conquer (Basisspiel) <sup>52</sup>	16	28	41	38	48
Resident Evil Outbreak	18	14	19	20	19
Call of Duty	18	10	22	18	16
Far Cry <sup>53</sup>	18	4	17	14	10
True Crime: Streets of L. A. <sup>54</sup>	18	11	13	12	8
Painkiller <sup>55</sup>	18	4	8	9	3
Max Payne	indiziert	15	35	37	36
From Dusk till Dawn <sup>56</sup>	indiziert	3	4	6	4
Manhunt	indiziert	3	3	3	4

Quelle: JIM 2004, Basis: Nutzer von PC-Spielen, n=721 („habe ich schon mal gespielt“). Die beiden ersten Spiele wurden aufgrund ihrer Popularität mit in die Abfrage aufgenommen.

Auch in Bezug auf die indizierten Spiele zeigen sich die erwarteten geschlechtsspezifischen Unterschiede: Lediglich bei den bekannten Spielen (*Counter-Strike*, *Command and Conquer* [beide ab 16 Jahren freigegeben] und *Resident Evil*) lag der Anteil bei den Mädchen bei über zehn Prozent.

Möller erfasste im Rahmen ihrer Untersuchung ebenfalls anhand einer vorgegebenen Liste die Nutzung ausgewählter gewalthaltiger Bildschirmspiele von Jugendlichen im Alter von zwölf bis sechzehn Jahren.<sup>57</sup> Neben der USK-Altersfreigabe wurde auf der Grundlage von mindestens drei unabhängigen Experten-Einschätzungen<sup>58</sup> die Gewalthaltigkeit der Bildschirmspiele

<sup>52</sup> Die Autoren verweisen darauf, dass der Titel *Command and Conquer: Generals* indiziert ist. Inzwischen liegen 5 Teile des Spiels vor.

<sup>53</sup> Internationale Version ist indiziert.

<sup>54</sup> True Crime: New York City ist indiziert.

<sup>55</sup> Die Version inkl. Add-On *Battle out of Hell* ist in der internationalen Version indiziert.

<sup>56</sup> Vor der JuSchG-Novelle indiziert.

<sup>57</sup> Möller, Ingrid (2006): Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele; Dissertation, online abrufbar unter: [http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/pdf/moeller\\_diss.pdf](http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/pdf/moeller_diss.pdf), abgerufen am 20.5.2007.

<sup>58</sup> Experten waren Studierende der Kommunikationswissenschaft und Informatik sowie Redakteure von Spielezeitschriften im Alter von 23 bis 30 Jahren (vgl. ebd., S. 162). Die Spiele wurden von den Experten hinsichtlich ihres Inhalts (sehr unrealistisch bis sehr realistisch), ihrer Grafik (sehr unrealistisch bis sehr realistisch) sowie ihres Gewaltgehalts (gewaltfrei bis sehr gewalthaltig) jeweils auf einer 5-stufigen Skala eingestuft. Als *gewaltfrei* galten die Spiele, die einen Gewaltindex von 1.00 aufwiesen, als moderat gewalthaltig wurden die Spiele bezeichnet, deren Gewaltindex zwischen 1.00 und 3.00 lag. Spiele, deren Gewaltindex höher als 3.0 lag, wurden als *sehr gewalthaltig* bezeichnet.

(Gewaltindex) ermittelt. Die Ergebnisse zeigen, dass von den 40 ausgewählten Spielen knapp die Hälfte (18 Spiele) von den Experten als sehr gewalthaltig eingestuft wurde. Fünf dieser sehr gewalthaltigen Spiele wurden von der USK mit der Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ versehen.<sup>59</sup> Die Daten von Möller geben zudem Hinweise auf die Erfahrung der Jugendlichen mit diesen Spielen, die in dieselbe Richtung weisen wie die Ergebnisse aus der JIM-Studie 2004. Von den befragten Jugendlichen zwischen zwölf und sechzehn Jahren haben einige durchaus bereits Erfahrungen mit diesen Spielen gesammelt, wobei der Anteil der Jungen durchweg höher ausfällt als der Anteil der Mädchen.<sup>60</sup>

In ähnliche Richtung weisen auch die Ergebnisse aus den Studien von Möhle et al.<sup>61</sup> und von Salisch et al.<sup>62</sup> zum Medienkonsum von Viertklässlern. Auch Zehnjährige nutzen danach Spiele, die nicht für ihre Altersstufe freigegeben sind: In der Studie von Möhle et al. von 2005 gaben drei Prozent der Mädchen und 21,3 Prozent der Jungen an, zum Zeitpunkt der Befragung ein Spiel gespielt zu haben, das erst ab 16 Jahren freigegeben war bzw. keine Jugendfreigabe hatte. Indizierte Spiele wurden nur von sieben Kindern genannt, was die Autoren zum einen auf die geringe Anzahl indizierter Spiele, zum anderen auf den geringen Bekanntheitsgrad durch das Werbeverbot zurückführen. Die Daten der Studie von Salisch et al. sind etwas älter; von den im Jahr 2002 befragten Viertklässlern nannten 21 Prozent der Jungen und fünf Prozent der Mädchen mindestens ein Lieblingsspiel, das erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben war. Ein Jahr später, also in der fünften Klassen, waren es in derselben Gruppe 41 Prozent der Jungen und sieben Prozent der Mädchen.

In den ergänzenden explorativen Gruppendiskussionen wurden die Jugendlichen u. a. auch direkt zum Thema Index<sup>63</sup> befragt. Dabei zeigte sich, dass die Jugendlichen den Begriff selbst zwar nicht kennen, aber durchaus wissen, dass es verbotene Spiele bzw. eine Liste gibt, auf der verbotene Spiele stehen. Einige Spiele sind den Jugendlichen bekannt<sup>64</sup>, zum Teil haben

---

<sup>59</sup> Hierzu zählen laut Möller (2006): *Counter-Strike* (Anmerkung der Autoren: Die englische Version von *Counter-Strike* hat kein USK-Kennzeichen, die deutsche Version des Spiels ist freigegeben ab 16 Jahren), *Max Payne*, *Medal of Honor*, *Quake* sowie *Resident Evil*.

<sup>60</sup> Vgl. JIM (2004) a. a. O., S. 171.

<sup>61</sup> Vgl. Möhle, Thomas/ Kleimann, Matthias/ Rehbein, Florian/ Pfeiffer, Christian (2006): Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. In *ZJJ – Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, H. 3, S. 295-309.

<sup>62</sup> Von Salisch, Maria/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2007/im Druck): *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern*. Stuttgart: Kohlhammer.

<sup>63</sup> In den Gruppengesprächen wurde nach dem „Index“-Begriff gefragt, da angenommen wurde, dass dieser Begriff den Jugendlichen geläufiger ist als eine „Liste jugendgefährdender Medien“.

<sup>64</sup> Zu berücksichtigen ist auch hier, dass aus den Nennungen der Spielnamen nicht immer eindeutig hervorgeht, um welche Version es sich handelt. Dabei können Verwechslungen dahingehend auftreten, dass Jugendliche Spiele nennen, von denen sie meinen, dass die indiziert sind, diese jedoch in entschärften Versionen vorliegen. Zu den genannten Spielen, die von den Jugendlichen als Beispiele für indizierte Spiele genannt wurden, zählen *Postal* und *Postal 2*, *Wolfenstein 3D*, *Hitman – Codename 47*.

sie auch indizierte Spiele nach eigener Aussage selbst schon gespielt<sup>65</sup>. Für manche werden die Spiele aufgrund der Indizierung erst interessant.

Die *Beschaffung* nicht altersangemessener Spiele wird von 76 Prozent der befragten Jugendlichen, denen Spiele mit Altersbegrenzung bekannt sind, als ganz einfach bzw. einfach eingestuft.<sup>66</sup> Auch hier zeigen sich die üblichen alters-, geschlechts- und bildungsspezifischen Differenzen (vgl. Abbildung 2).<sup>67</sup> Bei Angaben zu Fragen dieser Art ist allerdings zu berücksichtigen, dass sowohl Effekte der sozialen Erwünschtheit als auch bei einigen Befragten eine Tendenz, sich mit besonderer Kennerschaft zu brüsten, die Antworten verzerren können.

Die *Bezugsquellen* für nicht altersangemessene Spiele unterscheiden sich nachvollziehbarerweise von den normalen Quellen. 57 Prozent der befragten Jugendlichen geben an, derartige Spiele über Freunde zu beziehen, jeweils 45 Prozent nennen Geschäfte und das Internet als Bezugsquellen. Von 18 Prozent der befragten Jugendlichen wurden allerdings auch die Eltern genannt, die ihnen den Zugang zu nicht altersangemessenen Spielen über den Kauf ermöglichen.<sup>68</sup> Dies gilt sowohl für die 16- bis 17-Jährigen (18 %), aber auch für die Zwölf- bis 13-Jährigen (19 %).<sup>69</sup>

---

<sup>65</sup> Hier tritt ebenfalls das Problem der eindeutigen Klassifizierung auf. Die meisten der bekannten indizierten Spiele wurden auch schon mal gespielt. *Postal 2* wurde von mehreren der befragten Jugendlichen gespielt.

<sup>66</sup> JIM (2005) a. a. O., S. 33 f. Basis: Nutzer von PC-Spielen, denen Spiele mit Altersbegrenzungen bekannt sind, n=819.

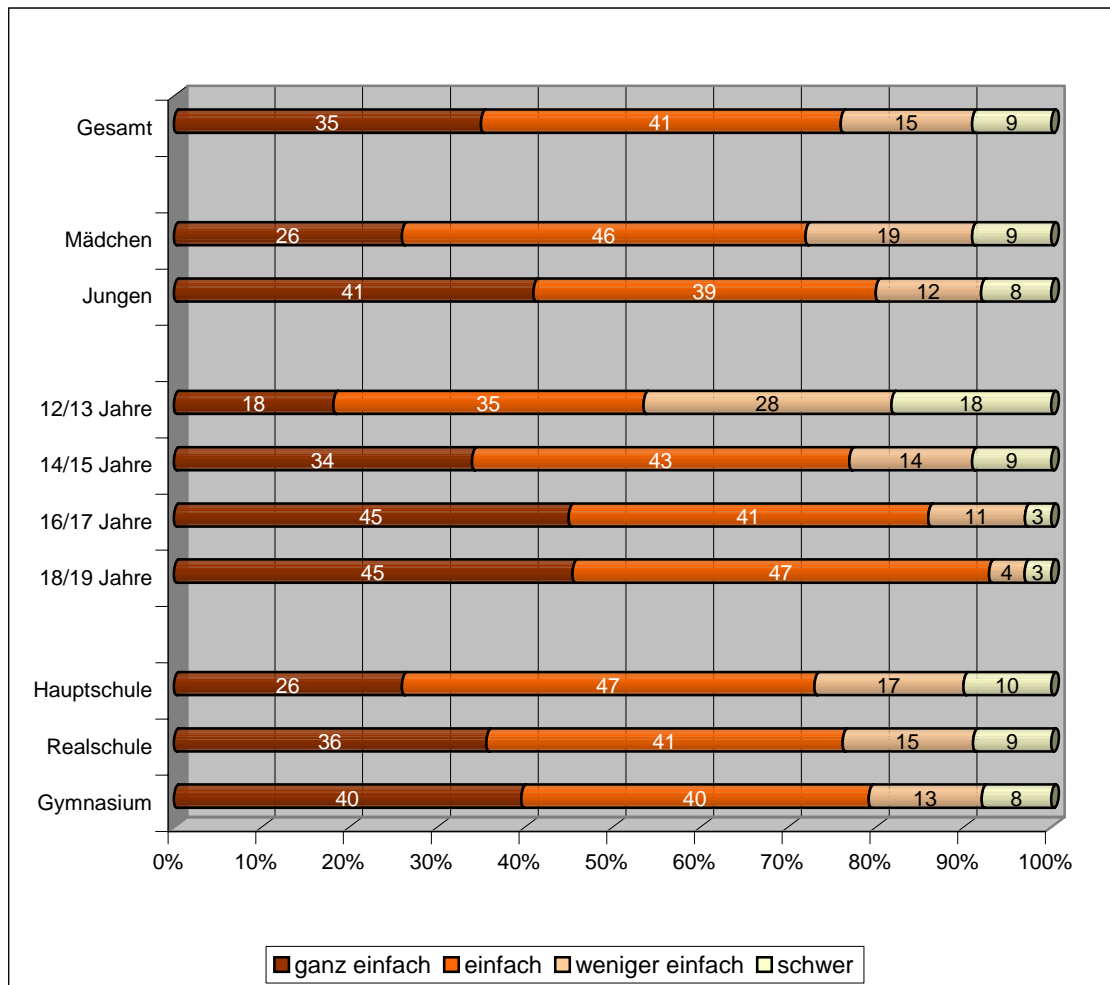
<sup>67</sup> Vgl. JIM (2005) a. a. O., S. 33 f.

<sup>68</sup> Siehe hierzu auch die Äußerungen von Eltern in Cragg/Taylor/Tooms (2006): Video Games - Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games, online abrufbar unter: <http://www.bbfc.co.uk/downloads/pub/Policy%20and%20Research/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf>, S. 105. In der qualitativen Untersuchung wurden sowohl Jugendliche als auch Eltern und so genannte Professionals befragt.

<sup>69</sup> Vgl. ebd., S. 105.



Abbildung 2: Einschätzung der Beschaffungsmöglichkeit von nicht altersangemessenen Computerspielen nach Alter (Angaben in Prozent)



Quelle: JIM (2005), Basis: Nutzer von PC-Spielen, denen Spiele mit Altersbegrenzung bekannt sind, n=819.

Die Ergebnisse aus den ergänzenden Gruppendiskussionen mit Jugendlichen, die im Rahmen dieser Untersuchung durchgeführt wurden, unterstreichen die Ergebnisse der JIM-Studie. Alle Befragten gaben an, dass sie auch Spiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind.

Etwa die Hälfte der befragten Jugendlichen (12 von 20) gab bei der Frage nach ihren Lieblingsspielen (mindestens) ein Spiel an, das eine höhere Alterskennzeichnung aufwies und insofern nicht ihrem Alter entsprach.<sup>70</sup> In dem Fall eines 14-jährigen Hauptschülers hatten alle drei genannten Lieblingsspiele eine USK-16-Freigabe. In drei Fällen gaben Jugendliche Spiele als ihre Favoriten an, die keine Jugendfreigaben hatten. In dem einen Fall handelt es

<sup>70</sup> Die Lieblingsspiele (bis zu drei Nennungen) wurden vor Beginn des eigentlichen Gesprächs in einem Kurzfragebogen erhoben, eine entsprechende Übersicht mit den Angaben der genannten Lieblingsspiele findet sich im Anhang. Wenn man die Anzahl der genannten Lieblingsspiele zugrunde legt (n=60), stimmen in 40 Fällen die Altersfreigabe der Spiele mit dem Alter der Spieler überein.

sich um einen 15-jährigen Realschüler, der neben *FIFA 07* (PSP, keine Altersbeschränkung) und *Counter-Strike* (USK 16) zudem noch *Call of Duty* (keine Jugendfreigabe) als Lieblingsspiel angab. Zu den Favoriten eines 16-jährigen Hauptschülers zählten neben *Counter-Strike* (USK 16) die Spiele *Call of Duty* und *Brothers in Arms* (beide keine Jugendfreigabe). Im dritten Fall nannte ein 17-jähriger Gymnasiast neben *NBA Street Homecourt* (ohne Beschränkung) die Spiele *God of War* und *S.T.A.L.K.E.R – Shadow of Chernobyl* (beide keine Jugendfreigabe).

Die Möglichkeiten, an diese Spiele zu gelangen, sind vielfältig und bestätigen die Daten aus der JIM-Studie: Die Jugendlichen laden sich die Spiele aus dem Internet herunter, brennen sich die Spiele von Freunden oder lassen sich die Spiele von Verwandten schenken. Auch auf LAN-Partys findet ein reger Austausch von Spielen statt, wobei Altersvorgaben kaum eine Rolle zu spielen scheinen. Die Jugendlichen berichten aber auch von Käufen in Geschäften, in denen sie nicht nach dem Ausweis gefragt wurden. Die Jugendlichen scheinen diesbezüglich sehr genau zu wissen, in welchen Geschäften weniger streng kontrolliert wird. Ebenso wissen die Jugendlichen im Allgemeinen, dass sich indizierte Spiele vergleichsweise einfach über das Internet bestellen lassen (allerdings hat keiner der Befragten bislang ein indiziertes Spiel im Ausland bestellt, insofern handelt es sich nur um eine Vermutung). Generell ist bei den Jugendlichen kein Unrechtsbewusstsein festzustellen, wenn sie sich Spiele beschaffen, die nicht für ihr Alter vorgesehen sind.<sup>71</sup> Auch das Brennen und Downloaden von Spielen stellt für sie in erster Linie eine kostengünstige Möglichkeit der Beschaffung dar. Ein Problem wird nicht erkannt, da es ja schließlich jeder – die Jugendlichen verweisen in diesem Zusammenhang auch gern auf offizielle Autoritäten – mache. In den Aussagen der Jugendlichen finden sich Anhaltspunkte, dass ihnen zum einen ein Unrechtsbewusstsein im Hinblick auf das Kopieren von Spielen fehlt. Zum anderen sind ihnen die Alterskennzeichnungen nicht einsichtig. Aus Sicht einiger Jugendlicher steigern die Alterkennzeichnungen die Attraktivität der Spiele, da eine höhere Einstufung aus ihrer Sicht mit mehr Spannung korrespondiert (unklar ist hier allerdings, ob die Alterskennzeichnung ausschlaggebender ist als Testberichte oder Kommentare von Freunden). Auch in anderen Untersuchungen finden sich Anhaltspunkte, dass Warnhinweise das Interesse an gewalthaltigen Spielen erhöhen, vor allem dann, wenn die Quelle Autorität besaß.<sup>72</sup> Insgesamt lassen sich die Ergebnisse aus den Gruppendiskussionen auf die Formel bringen: „*Wenn man dran will, kommt man dran – allein schon durchs Internet.*“ Die Aussagen sind mit Blick auf das geringe Sample mit Vorsicht zu interpretieren und lassen keine allgemein gültigen Schlussfolgerungen über die Effektivität der bestehenden Jugendschutzmaßnahmen zu. Die Einschätzung der Jugendlichen ist jedoch insofern von Bedeutung, als sie verdeutlicht, dass die Heranwachsenden sehr empfänglich sind für Spiele, die nicht für ihre Altersgruppe geeignet sind und zudem eine starke Neigung zeigen, sich über die beste-

---

<sup>71</sup> Vgl. auch Klimmt (2007) a. a. O.

<sup>72</sup> Vgl. Expertise von Kunczik (2007) mit Bezug auf Bushman/Stack (1996).

henden Jugendschutzmaßnahmen hinwegzusetzen.<sup>73</sup> Klimmt verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass die Altersphase zwischen 12 und 15 Jahre eine kritische Entwicklungsphase im Sinne des Jugendschutzes bei Computerspielen sei, weil insbesondere den Jugendlichen, die sich in der Phase der Identitätsentwicklung u. a. auch intensiv mit Bildschirmspielen auseinandersetzen, ein alters- und entwicklungsadäquater Orientierungsmaßstab fehlt. Aus anderen Untersuchungen zur Mediennutzung ist bekannt, dass sich Jüngere im Rahmen ihrer Identitätsentwicklung in der Regel eher an den Älteren und deren bevorzugten Medienangeboten orientieren, u. a. auch um sich von Jüngeren bzw. der Phase des Kindseins abzugrenzen.<sup>74</sup> Aus dieser Perspektive erscheint es sehr plausibel, dass Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren eher an den Angeboten für Ältere Interesse zeigen.

Um das Problembewusstsein der Jugendlichen bzw. das Wissen um ordnungsrechtliche Konsequenzen im Zusammenhang mit der Weitergabe von Spielen an jüngere Jugendliche zu erhöhen, schlägt Klimmt vor, die Spiele mit einem Beipackzettel zu versehen, der die Heranwachsenden über die rechtlichen Rahmenbedingungen aufklärt.<sup>75</sup>

## 8.7 Zur Rolle der Eltern

Ein zentraler Aspekt im Zusammenhang mit der Mediennutzung von Kindern im Allgemeinen und der Bildschirmspielenutzung im Besonderen ist die Rolle der Eltern. Bislang fehlt es jedoch an empirischen Studien, die sich eingehender mit dem Medienerziehungsverhalten der Eltern im Hinblick auf Bildschirmspiele und dem Umgang der Eltern mit vorhandenen Altersklassifikationssystemen befassen. Es finden sich nur vereinzelt Anhaltspunkte, die darauf hindeuten, dass sich das Gros der Eltern trotz aller Bedenken vergleichsweise wenig für die Computerspielenutzung – sowohl was die Inhalte als auch den zeitlichen Rahmen anbelangt – ihrer Kinder interessiert.<sup>76</sup> Gleichzeitig werden die Eltern von den Sechs- bis 13-Jährigen als wichtigste Quelle für Computerspiele angegeben: 61 Prozent geben an, die Spiele vom Vater zu bekommen, 58 Prozent bekommen ihre Spiele von der Mutter.<sup>77</sup>

Die Eltern kaufen nicht nur Computerspiele, sie entscheiden auch darüber, welche Spiele die Kinder spielen. Den Ergebnissen der KIM-Studie 2006 zufolge suchen 55 Prozent der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren gemeinsam mit ihren Eltern die Spiele aus, bei jedem zehnten Kind entscheiden die Eltern allein über die Spieleauswahl.

---

<sup>73</sup> Siehe hierzu auch die Einschätzung von Klimmt (2007) a. a. O., S. 5.

<sup>74</sup> Vgl. z. B. Paus-Hasebrink, Ingrid et al. (2004): Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchung zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München: KoPäd.

<sup>75</sup> Vgl. ebd. S. 21.

<sup>76</sup> Für Großbritannien siehe Cragg/Taylor/Tooms (2006) a. a. O., S. 14.

<sup>77</sup> 37 Prozent geben an, sich Spiele auch schon mal selbst gekauft zu haben. Die Freunde stehen erst an vierter bzw. fünfter Stelle: 36 Prozent der Kinder geben an, von ihnen schon einmal Spiele geschenkt bekommen zu haben, 35 Prozent haben auch schon mal mit Freunden Spiele getauscht, ein Viertel hat sich Spiele von anderen geliehen. Die Geschwister spielen lediglich für knapp ein Fünftel als Quelle für Computerspiele eine Rolle. Vgl. KIM (2006) a. a. O., Basis: Kinder, die eigene PC-Spiele haben, n=816.

Der Einfluss der Eltern nimmt, wie zu erwarten, mit zunehmendem Alter ab: Während neun Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen ihre Spiele selbst aussuchen, sind es bei den Acht- bis Neun-Jährigen bereits 15 Prozent, bei den 10- bis 11-Jährigen 32 Prozent und bei den Zwölf- bis 13-Jährigen knapp die Hälfte der Kinder.<sup>78</sup>

Möller befragte im Rahmen ihrer Untersuchung Zwölf- bis 16-Jährige u. a. zur Kontrolle des Spielekonsums durch die Eltern.<sup>79</sup> Der Anteil derjenigen, die angaben, dass die Eltern den Konsum in zeitlicher Hinsicht kontrollieren würden, lag bei den Jungen (60 Prozent) höher als bei den Mädchen (50 Prozent), während sich das Verhältnis hinsichtlich der inhaltlichen Kontrolle umkehrte. Hier lag der Anteil der Mädchen bei ca. 45 Prozent, bei den Jungen bei ca. 36 Prozent.<sup>80</sup>

Insgesamt ist das Interesse der Eltern in Bezug auf Bildschirmspiele als zu gering einzuschätzen. Klimmt verweist aber zu Recht drauf, dass eine Verbesserung des elterlichen Bewusstseins und Umgangs mit der Thematik kaum durch Veränderungen der Altersfreigaben zu erzielen ist.<sup>81</sup> Fritz hält es für sinnvoll und angemessen, die Eltern hinsichtlich ihrer Erziehungsverantwortung dahingehend zu stärken, dass sie es sind, die den Heranwachsenden den Zugang zu virtuellen Spielwelten erst ermöglichen: Für kostenpflichtige Online-Spiele schlägt er vor, dass Minderjährige nur mit Erlaubnis ihrer Eltern Zugang erhalten.<sup>82</sup>

Einer Untersuchung von Walsh in den USA zufolge prüfen 90 Prozent der Eltern von Kindern der achten bis zwölften Klasse (ca. 12 bis 17 Jahre) nicht, welche Einstufung die Spiele haben, bevor diese angeschafft werden. Lediglich ein Prozent der Eltern hat ein Spiel aufgrund der Einstufung nicht gekauft. Auch die Dauer der Bildschirmspielesutzung wird von den meisten Eltern nicht reglementiert.<sup>83</sup>

Auch eine Studie des British Board of Film Classification, in deren Rahmen u. a. qualitative Interviews mit Eltern zum Thema Bildschirmspiele geführt wurden, zeigt sich sehr deutlich, dass sich die Eltern nur wenig für die Bildschirmspielesutzung ihrer Kinder interessieren: „Some parents have never had a video game box in their hand and the classification of video games appears to be less familiar and less respected than the classification of films. Some parents simply ignore classifications; either they do not think about it, or they feel restrictions (however sensible in principle) need not apply to their own children.“<sup>84</sup> Die Autoren vermu-

---

<sup>78</sup> Vgl. ebd.

<sup>79</sup> Vgl. Möller (2006) a. a. O.

<sup>80</sup> Die Einzelwerte sind in der Abbildung (Abb. 23, S. 169) nicht genau ausgewiesen und können daher nur ungefähr angegeben werden.

<sup>81</sup> Vgl. Klimmt (2007) a. a. O.

<sup>82</sup> Expertise von Fritz 2007, im Folgenden Fritz (2007).

<sup>83</sup> Vgl. Walsh, David (2000): Interactive violence and children. Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science and Transportation, United States Senate, March 21, 2000. Einsehbar unter: <http://www.mediafamily.org/press/senateviolence.shtml>.

<sup>84</sup> Cragg/Taylor/Tooms (2006) a. a. O., S. 14.

ten, dass das Interesse u. a. deshalb so marginal ist, weil die Eltern sich auf einem ihnen unbekanntem Terrain bewegen, da die meisten (noch) ohne Bildschirmspiele (oder zumindest mit Bildschirmspielen einer anderen Generation) aufgewachsen sind. Die Unkenntnis ist wiederum verbunden mit einem Gefühl großer Unsicherheit, wie sie mit Bildschirmspielen im Erziehungsalltag umgehen sollen.<sup>85</sup> Eine Regulierung halten die britischen Eltern allerdings für notwendig.<sup>86</sup>

Die Ergebnisse stimmen mit den Äußerungen aus den Gruppengesprächen mit den Jugendlichen überein. Die Jugendlichen geben an, dass Eltern in der Regel nicht wüssten, welche Spiele ihre Kinder spielen, geschweige denn, welche USK-Kennzeichnung diese haben. Auch wenn einige Eltern sich dafür interessieren, wissen die Jugendlichen relativ genau, dass sie die für sie nicht freigegebenen Spiele nicht offen liegen lassen sollten, um die Eltern nicht auf die Altersfreigaben zu stoßen.

## 9 Wirkungsanalysen<sup>87</sup>

Die Frage nach den Wirkungen von (gewalthaltigen) Computerspielen spielt nicht nur in der Öffentlichkeit, sondern auch in der Medienforschung die größte Rolle. Wenngleich sich in den letzten Jahren zahlreiche Studien mit der Wirkungsfrage befasst haben, werden die Ergebnisse nach wie vor als uneindeutig bzw. inkonsistent beschrieben.<sup>88</sup> In verschiedenen Forschungsüberblicken wird zumeist auf die Ergebnisse vorliegender Metaanalysen sowie Experimental-, Korrelations- und Interventionsstudien rekurriert, die auf unterschiedliche Weise die potenziellen Wirkungen gewalthaltiger Bildschirmspiele untersuchen.<sup>89</sup>

### 9.1 Empirische Basis

Im Folgenden wird zunächst auf der Basis vorliegender Studienüberblicke und aktueller Untersuchungen<sup>90</sup> ein Überblick über die verschiedenen Typen von Studien gegeben, um zu ver-

---

<sup>85</sup> Vgl. ebd.

<sup>86</sup> Vgl. ebd., S. 101. In der Studie finden sich einige interessante Anhaltspunkte, wie Eltern mit den Altersklassifikationen umgehen, z. B. dass einige diese mit Blick auf ihr Kind interpretieren und bewerten, anstatt sie anzuwenden.

<sup>87</sup> Die Darstellung des Forschungsstandes basiert insbesondere auf dem zusammenfassenden Überblick von Kunczik und Zipfel (2006), der die bis 2004 erschienene Forschungsliteratur berücksichtigt, sowie auf weiteren aktuellen Untersuchungen.

<sup>88</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O.; vgl. Klimmt, Christoph/Trepte, Sabine (2003): Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15, S. 114-121; vgl. Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau (5. Auflage), Kap. 9: Wirkungen von Gewalt in Computerspielen.

<sup>89</sup> Ein umfassender und systematischer Überblick über die verschiedenen vorliegenden Studien aus dem Zeitraum 1994/95 bis 2004 findet sich bei Möller (2006).

<sup>90</sup> Vgl. z. B. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., Möller (2006) a. a. O., Hartmann (2006) a. a. O. sowie Klimmt/Trepte (2003) a. a. O.

deutlichen, auf welche Art von empirischen Befunden sich die Diskussion bezieht. Daran anschließend werden Ergebnisse zu den drei zentralen Schwerpunkten dargestellt, die im Zusammenhang mit gewalthaltigen Bildschirmspielen diskutiert werden. Im Zusammenhang der vorliegenden Evaluation des Jugendmedienschutzes im Bereich der Bildschirmspiele konzentriert sich die folgende Darstellung auf die Risikopotenziale, also auf potenzielle negative Wirkungen. Die wachsende Zahl der Studien, die sich mit positiven Wirkungen des Umgangs mit Bildschirmspielen beschäftigen, bleibt dabei unberücksichtigt; in der allgemeinen Diskussion um den Stellenwert von Bildschirmspielen in der Lebenswelt von Heranwachsenden sollte jedoch diese Perspektive nicht vernachlässigt werden.

### 9.1.1 Metaanalysen

Metaanalysen untersuchen auf der Basis vorliegender Einzeluntersuchungen (Experimental- und/oder Korrelationsstudien) den Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und Aggression auf Seiten der Nutzer.<sup>91</sup>

Die Autoren dieser Studien ermittelten auf der Basis ihrer Metaanalysen, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristige Wirkungen im Sinne einer erhöhten Aggression sowohl auf der emotionalen, kognitiven oder Verhaltensebene hinterlassen als auch Wirkungen auf den Erregungszustand der Spieler haben, während prosoziale Verhaltensweisen (kurzfristig) zurückgehen.<sup>92</sup> Die Metaanalysen stellen letztendlich eine Verdichtung der Einzelbefunde dar und lassen ebenfalls nur Aussagen über kurzfristige Wirkungen zu. Berücksichtigt werden muss allerdings auch, dass sich die Einzelstudien hinsichtlich ihrer Anlage, Zielrichtung und Qualität deutlich unterscheiden (siehe unten).<sup>93</sup> Anderson fasst die Ergebnisse seiner Metaanalyse wie folgt zusammen:

„An updated meta-analysis reveals that exposure to violent video games is significantly linked to increases in aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, and cardiovascular arousal, and to decreases in helping behavior. Experimental studies reveal this linkage to be causal. Correlational studies reveal a linkage to serious, real-world types of aggression. Methodologically weaker studies yielded smaller effect sizes than methodologically stronger studies, sug-

---

<sup>91</sup> Vgl. Anderson, Craig A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: *Journal of Adolescence*, 113-122. Vgl. Anderson, Craig A./ Bushman, Brad J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: *American Psychological Society*, Vol. 12, No. 5, S. 353-359. Sherry, John L. (2001): The effect of violent video games on aggression. A meta-analytic analysis. In: *Human Communication Research*, 3, S. 409-431. Eine systematische Betrachtung dieser Metaanalysen findet sich bei Hartmann (2006), a. a. O. Für eine kritische Betrachtung von Metaanalysen siehe Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 325.

<sup>92</sup> Vgl. Anderson (2004) a. a. O.; vgl. Anderson/Bushman (2001) a. a. O.; vgl. Hartmann (2006) a. a. O.

<sup>93</sup> Anderson (2004) differenzierte in einer Studie zwischen hochwertigen und weniger hochwertigen experimentellen Studien und stellte durchgängig stärkere Effekte für die hochwertigen Studien fest (siehe hierzu auch Möller 2006). Darüber hinaus differenzierte er zwischen Experimental- und Korrelationsstudien mit dem Ergebnis, dass sich in den Korrelationsstudien größere Zusammenhänge zwischen der Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele und aggressivem Verhalten sowie des geringeren Sozialverhaltens zeigten, für die physiologische Erregung jedoch kein Zusammenhang gefunden wurde (vgl. Anderson 2004, S. 120).

gesting that previous meta-analytic studies of violent video games underestimate the true magnitude of observed deleterious effects on behaviour, cognition, and affect<sup>94</sup>.

Andere Metaanalysen konzentrieren sich auf die statistischen Zusammenhänge zwischen verschiedenen Faktoren, z. B. den Zusammenhang zwischen verschiedenen Spielgenres und aggressivem Verhalten oder der Dauer der Nutzung.<sup>95</sup>

### 9.1.2 Experimentalstudien

In Experimentalstudien wird in der Regel die (kurzfristige) Wirkung von gewalthaltigen Bildschirmspielen auf Einstellungen, Erregung oder aggressives Verhalten untersucht. Dabei wird einer Untersuchungsgruppe ein gewalthaltiges Bildschirmspiel präsentiert, während eine Kontrollgruppe in der Regel ein nicht gewalthaltiges Spiel (oder kein Spiel) spielt.

Schwierigkeiten hinsichtlich der Vergleichbarkeit der Befunde ergeben sich bereits aufgrund der Tatsache, dass sowohl der Gewaltaspekt (in den ausgewählten Bildschirmspielen) als auch die Aggression (als abhängige Variable) in diesen Studien unterschiedlich definiert und auf unterschiedliche Weise erfasst wird:

- als Ärgeraffekt (z. B. über Selbstauskunft im Fragebogen).
- als physiologische Erregung (Ermittlung über Blutdruck, Puls- oder Herzfrequenz und/oder Erhebung der subjektiv gefühlten Erregung). Hier tritt das Problem auf, dass nicht nur gewalthaltige, sondern auch andere Spiele zu einer Erregungserhöhung führen können.
- als aggressives Verhalten (z. B. feindselige Attribution [Vignetten], Bestrafung durch Lärmreize, Selbstauskünfte etc.).

Experimentalstudien stellen zwar im Prinzip für die Untersuchung von Kausalzusammenhängen die Methode der Wahl dar, da nur so die Wirkung eines konkreten Stimulus (z.B. eines bestimmten Bildschirmspiels) auf Einstellungen, Emotionen, Verhaltensweisen etc. zweifelsfrei bestimmt werden kann. Die für ein Experiment erforderlichen Anforderungen an das Untersuchungsdesign (kontrollierte Rahmenbedingungen) schränken jedoch die Übertragbarkeit der Ergebnisse auf andere Zusammenhänge sowie die Vergleichbarkeit mit den Ergebnissen anderer Studien (die z. B. andere Stimuli verwendet haben) sehr stark ein.<sup>96</sup> Das führt dazu, dass die Befundlage aus den verschiedenen Studien durch hohe Inkonsistenz gekennzeichnet ist, die u. a. mit der Auswahl der Spiele<sup>97</sup>, den sehr unterschiedlichen, zumeist kurzen Spiel-

---

<sup>94</sup> Vgl. Anderson (2004) a. a. O., S. 113.

<sup>95</sup> Siehe z. B. Sherry (2001) a. a. O. oder Sherry, John L. (2007): Violent Video Games and Aggression: Why can't we find effects. In: Preiss, Raymond W. Et al. (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates, S. 245-260.

<sup>96</sup> Vgl. Hartmann (2006) a. a. O.

<sup>97</sup> Hartmann (2006) verweist in diesem Zusammenhang z. B. auf das Problem, dass sich die Spiele nicht nur hinsichtlich der Gewalt, sondern auch in diversen anderen Dimensionen unterscheiden, wodurch ein Rückschluss der Ergebnisse auf den Gewaltgehalt der Spiele nicht möglich ist (vgl. auch Klimmt/Trepte 2003).

zeiten<sup>98</sup>, die nicht der realen Spielsituation entsprechen, bzw. der künstlichen Spielsituation an sich zusammenhängt. Zu berücksichtigen ist weiter, dass Experimentalstudien aufgrund ihrer Anlage allenfalls Aussagen hinsichtlich kurzfristiger Effekte zulassen. Aussagen über langfristige Wirkungen lassen sich allenfalls auf der Basis von Langzeitstudien treffen.

### 9.1.3 Längsschnittstudien

Längsschnittstudien zielen zum einen auf die Untersuchung langfristiger Wirkungen ab, zum anderen versuchen sie, die Richtung des Wirkungszusammenhanges zu ermitteln. Dabei lassen sich grob zwei zentrale Fragerichtungen unterscheiden<sup>99</sup>:

- Inwieweit beeinflusst die Aggressionsneigung einer Person die Hinwendung zu bzw. Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele (Selektion)?
- Inwieweit wirkt sich die Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele (oder gewalthaltiger Medienangeboten insgesamt) auf die Aggressionsneigung und das Verhalten der Nutzer aus (Wirkung)?

Längsschnittstudien sind aufgrund des erhöhten Aufwands in der Durchführung nach wie vor vergleichsweise rar.<sup>100</sup> In einigen Studien wurde ein Zusammenhang festgestellt zwischen einer hohen allgemeinen Mediennutzung bzw. eines hohen Videospielekonsums und der „physischen Aggressionsneigung“<sup>101</sup> bzw. der Einschätzung von Mitschülern als verbal und physisch aggressiv.

Hartmann zufolge ergeben die vorliegenden Längsschnittstudien insgesamt ein übereinstimmendes Bild: „Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion). Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig. Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Verminderung prosozialen Verhaltens) begünstigt.“<sup>102</sup>.

---

<sup>98</sup> Sherry (2001) zufolge variierte die Spieldauer in den von ihm berücksichtigten Studien zwischen fünf und 75 Minuten, S. 414.

<sup>99</sup> Vgl. ebd.

<sup>100</sup> Möller (2006) a. a. O., von Salisch et al. (2007/im Druck) a.a.O., Kristen, Astrid (2006): Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele. Eine Längsschnittstudie zur Frage, wer wen beeinflusst, online abrufbar unter: [diss-fu-berlin.de/2006/108/index.html](http://diss-fu-berlin.de/2006/108/index.html)., als Beispiel für eine Längsschnittstudie zu Online-Spielen (MMORPG) siehe Williams/Skoric (2005) a. a. O.

<sup>101</sup> Vgl. Möller (2006) a. a. O.

<sup>102</sup> Vgl. Hartmann (2006) a. a. O., S. 92.



Ein interessanter Punkt, auf den Hartmann in diesem Zusammenhang verweist, ist, dass sich die aggressive Persönlichkeitsstruktur nicht nur in der Zuwendung zu gewalthaltigen Bildschirmspielen, sondern in der gesamten Mediennutzung niederschlägt.<sup>103</sup> Wie eine „Abwärts-spirale“<sup>104</sup> würden sich die aggressive Persönlichkeitsstruktur und gewalthaltige Mediennutzung gegenseitig forcieren.<sup>105</sup> Allerdings zeigte sich in der Studie von Slater et al., in deren Rahmen 2.250 Kinder der sechsten und siebten Klassenstufe über einen Zeitraum von zwei Jahren untersucht wurden<sup>106</sup>, dass sich aufgrund der Nutzung gewalthaltiger Medien Aussagen über die Aggressionsneigung einer Person treffen ließen; es konnten jedoch keine Vorhersagen von der Aggressionsneigung auf den Konsum gewalthaltiger Medien getroffen werden. Es wurde jedoch zu allen vier Messzeitpunkten ein Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und selbstberichteter Aggression festgestellt.<sup>107</sup>

Auch Möller konnte im Rahmen ihrer Längsschnittstudie einen Einfluss der Mediennutzung auf die Aggressivität der Nutzer nachweisen: „Die vorliegenden Resultate sprechen für eine stärkere Beeinflussung der Aggressivität durch den Gewaltspielkonsum als umgekehrt der Beschäftigung mit dem Medium durch die Persönlichkeit. Dieser Befund gilt für beide Geschlechter gleichermaßen, wenngleich für die Jungen keine Wechselbeziehung zwischen Medienkonsum und Aggressionsneigung ermittelt werden konnte, während für die Mädchen nur die Wirkthese empirisch bestätigt wurde.“<sup>108</sup>. Die Ergebnisse von Möller schließen an die vorangegangener Studien an, ermöglichen jedoch im Vergleich zu Slater et al., die verschiedene gewalthaltige Medienangebote zusammenfassend betrachten, Aussagen über den Einfluss speziell von Bildschirmspielen auf die Aggressivität der Nutzer.

William und Skoric, die eine Langzeitstudie (Feldexperiment) unter besonderer Berücksichtigung von Online-Spielen durchführten, konnten keinen signifikanten Zusammenhang zwischen der Nutzung eines MMORPG, genauer des Spiels *Asheron's Call2*, und aggressiven Einstellungen und aggressiven Sozialverhalten feststellen.<sup>109</sup>

#### 9.1.4 Korrelationsstudien

In Korrelationsstudien werden unterschiedliche Daten von Probanden (z. B. zum Medienkonsum, zum Bildschirmspielekonsum und zur Aggression oder abweichenden Verhalten von

---

<sup>103</sup> Vgl. ebd.

<sup>104</sup> Vgl. Slater, Michael D. et al. (2003): Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. In: Communication research, 30, S. 713-736.

<sup>105</sup> Vgl. Hartmann (2006) a. a. O.

<sup>106</sup> Berücksichtigt wurde hier die Nutzung von Videospiele, Filmen und Internetseiten. Möller weist zudem darauf hin, dass in der Studie keine Differenzierung der Einzelmedien vorgenommen wurde, weshalb sich keine gesicherten Aussagen über die Auswirkungen von Gewaltspielen auf die Aggressionssteigerung treffen lassen (vgl. S. 196).

<sup>107</sup> Vgl. Möller (2006) a. a. O., S. 106.

<sup>108</sup> Vgl. ebd., S. 196.

<sup>109</sup> Das Spiel wurde von den Probanden einen Monat lang gespielt.

Personen) zueinander in Beziehung gesetzt und geprüft, inwieweit zwischen diesen Variablen ein Zusammenhang besteht. Auch hier zeigt der Überblick über die verschiedenen Studien, dass die Befundlage sehr heterogen ausfällt.<sup>110</sup>

Möller (2006) zieht aus ihrem Überblick über vorliegende Korrelationsstudien die Schlussfolgerung, „dass für verschiedene Altersgruppen in unterschiedlichen Kulturen ein zumindest schwach- bis moderat positiver Zusammenhang zwischen dem Videospielekonsum und der Aggression der Spieler besteht.“<sup>111</sup>. Angesichts dieser Befundlage wird jedoch oftmals übersehen, dass Korrelationen lediglich einen Hinweis darauf geben, dass zwischen zwei Variablen ein positiver oder negativer bzw. Zusammenhang besteht. Korrelationen erlauben jedoch keine Aussagen über die Richtung des Wirkungszusammenhangs. Es bleibt daher offen, ob die Nutzung gewalthaltiger Spiele zu einer Erhöhung aggressiver Einstellungen oder Verhaltensweisen beiträgt oder ob diese (bereits vorhandenen) Einstellungen und Verhaltensweisen möglicherweise zu einer erhöhten Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele führen.

„Für das Medium der Spiele gibt es (abgesehen von laborexperimentellen Designs) bislang hauptsächlich korrelative Ergebnisse, aus denen sich jedoch schlussfolgern lässt, dass sowohl für verschiedene Altersgruppen als auch in unterschiedlichen Kulturen ebenfalls ein positiver Zusammenhang zwischen Gewaltspielkonsum und Aggression besteht. Die Frage nach der Wirkungsrichtung bleibt allerdings innerhalb dieser Querschnittsanalysen unbeantwortet.“<sup>112</sup>.

Ebenso lässt sich bei Korrelationsstudien nicht eindeutig ausschließen, ob der beobachtete Zusammenhang nicht darauf zurückzuführen ist, dass eine nicht berücksichtigte dritte Variable beide Variablen beeinflusst hat und somit einen Scheinzusammenhang erzeugt.

### 9.1.5 Interventionsstudien

In Veröffentlichungen jüngeren Datums wird neben den klassischen Wirkungsstudien auch auf die Ergebnisse von Interventionsstudien verwiesen.<sup>113</sup> Diese Art von Studien untersucht den Effekt einer konkreten Interventionsmaßnahme. Berücksichtigt werden ausgewählte Variablen vor und nach der Intervention. Im Rahmen der Studie von Robinson et al. wurden beispielsweise Kinder der dritten und vierten Grundschulklasse dazu animiert, über einen Zeitraum von sechs Monaten ihren Medienkonsum (Fernsehen, Videonutzung und Bildschirmmediennutzung) zu reduzieren. Die Intervention umfasste eine 18-stündige Lerneinheit in der Schule zu den verschiedenen Medienangeboten, ein Informationsangebot für die Eltern, eine Phase des Medienverzichts von zehn Tagen sowie Unterrichtseinheiten zum gezielten Medienkonsum. Zu Beginn und nach der Intervention wurden die Teilnehmer von ihren Mitschülern im Hinblick auf ihre Aggressivität eingeschätzt. Darüber hinaus wurde die verbale Aggression und aggressives Verhalten auf dem Spielplatz beobachtet. Die Autoren stellten im

---

<sup>110</sup> Vgl. Möller (2006) a. a. O., S. 79.

<sup>111</sup> Vgl. ebd., S. 97.

<sup>112</sup> Vgl. ebd., S. 129.

<sup>113</sup> Siehe hierzu u. a. Robinson, Thomas N. et al. (2001): Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, 155, S. 17-23.

Rahmen ihrer Studie fest, dass die Kinder, die an der Intervention teilnahmen, als weniger aggressiv eingeschätzt wurden und weniger aggressive Verhaltensweisen zeigten. Die Autoren schlussfolgern daraus, dass die Reduktion des Medienkonsums zu einer Reduktion aggressiven Verhaltens führt. Problematisch ist, dass dabei die Abnahme des aggressiven Verhaltens nur im Hinblick auf den Medienkonsum reflektiert wurde und der Einfluss der (medienpädagogischen) Maßnahmen unberücksichtigt blieb. Das Resümee der Autoren, „[...] these findings support the casual influences of these media on aggression and the potential benefits of reducing children’s media use“<sup>114</sup>, erscheint vor diesem Hintergrund nicht angemessen.

## **9.2 Zentrale Ergebnisse der Wirkungsforschung im Zusammenhang mit gewalthaltigen Bildschirmspielen**

Der Systematik von Kunczik und Zipfel folgend, lassen sich drei thematische Schwerpunkte identifizieren, die im Zusammenhang mit der Frage nach der Wirkung von violenten Bildschirmspielen eingehender untersucht wurden<sup>115</sup>:

- Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus;
- Förderung violenter Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen;
- Reduktion von Empathie und prosozialem Verhalten.

Im Folgenden werden überblicksartig die zentralen Ergebnisse zu diesen Schwerpunktthemen dargestellt.<sup>116</sup>

### **9.2.1 Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus**

Kunczik und Zipfel verweisen in ihrem Forschungsblick auf Studien, die eine Erregungserhöhung nach Bildschirmspielekonsum nachweisen konnten.<sup>117</sup> Anderson und Bushman weisen allerdings darauf hin, dass auch nicht violente Spiele zu einer Erregungssteigerung führen können,<sup>118</sup> Klimmt und Trepte erweitern die Perspektive auf das gesamte Medienspektrum.<sup>119</sup> Zudem liegen auch Studien vor, die nach einem 20-minütigen Spiel einen niedrigeren Puls aufwiesen<sup>120</sup>, was als Desensibilisierung gedeutet wurde. Kunczik und Zipfel geben weiterhin

---

<sup>114</sup> Robinson et al. (2001) a. a. O., S. 17.

<sup>115</sup> Vgl. auch Anderson/Bushman (2001) a. a. O.

<sup>116</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O.

<sup>117</sup> Vgl. ebd.

<sup>118</sup> Anderson/Bushman (2001) a. a. O.

<sup>119</sup> Vgl. Klimmt/Trepte (2003) a. a. O.

<sup>120</sup> Vgl. Carnagey, Nicholas L./Anderson, Craig A. (2004): Violent video game exposure and aggression: A literature review. In: *Minerva Psychiatrica*, 45, S. 1-18.

zu bedenken, dass von einer Erregungssteigerung nicht unmittelbar auf eine erhöhte Aggressionsbereitschaft geschlossen werden kann.<sup>121</sup>

### 9.2.2 Förderung aggressiver Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen

Auch in Hinblick auf diese drei Dimensionen sind die Forschungsergebnisse inkonsistent. Wenn negative Wirkungen festgestellt wurden, handelte es sich zumeist um kurzfristige Effekte. So stellten Krahe und Möller in einer Untersuchung mit Achtklässlern fest, dass das Spielen von violenten Bildschirmspielen die Akzeptanz violenter Normen förderte.<sup>122</sup> Williams und Skoric konnten im Rahmen ihrer Langzeitstudie allerdings keine Auswirkungen von violenten Computerspielen auf die Kognition nachweisen.<sup>123</sup>

Ein eindeutiger empirischer Nachweis, dass violente Bildschirmspiele aggressive Emotionen fördern, konnte bislang auch noch nicht erbracht werden. Das Spektrum geäußerter Emotionen umfasst sowohl negative (Frustration, Ärger) als auch positive.<sup>124</sup> Wichtig erscheint in diesem Zusammenhang der Hinweis, dass die Ergebnisse in den meisten Studien zum einen auf Selbstangaben der Spieler beruhen, die nur bedingt aussagekräftig sind; zum anderen bleibt ungeklärt, inwieweit die evozierten Emotionen tatsächlich auf die (violenten) Inhalte oder vielmehr auf den (mangelnden) Spielerfolg zurückzuführen sind.

Von besonderem Interesse ist vor allem die Frage, inwieweit sich gewalthaltige Bildschirmspiele auf das reale Verhalten der Spieler auswirken bzw. ob sie aggressive Verhaltensweisen fördern. Ähnlich wie bei den Kognitionen und Emotionen sind die Ergebnisse sehr uneindeutig und zum Teil widersprüchlich. Die Ergebnisse sind zudem schwer verallgemeinerbar, da sich die Untersuchungen hinsichtlich der verwendeten Methoden (Befragungen und Laborexperimente, Querschnitt- vs. Langzeitstudien), der eingesetzten Bildschirmspieletypen (z. B. klassisches Bildschirmspiel oder Rollenspiele), der Definition des violenten Inhalts sowie hinsichtlich der untersuchten Altersgruppe deutlich unterscheiden.<sup>125</sup> Hinzu kommt – hierauf machen Williams und Skoric in ihrer Untersuchung aufmerksam –, dass der Spieltyp sowie der kontextuelle Rahmen, in dem gespielt wird (allein oder mit anderen), maßgeblichen Ein-

---

<sup>121</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 297.

<sup>122</sup> Vgl. Krahe, Barbara/Möller, Ingrid (2004): Playing violent electronic games, hostile attribution bias, and aggression-related norms in German adolescents. In: *Journal of Adolescence*, 27, S. 53-69.

<sup>123</sup> Vgl. Williams, Dimitri/Skoric, Marko (2005): Internet Fantasy Violence. A test of aggression in an online game: In: *Communication Monographs*, S. 72, S. 217-233. Einsehbar unter: <https://netfiles.uiuc.edu/dewill/www/CMWilliamsSkoric.pdf>.

<sup>124</sup> Vgl. Durkin/Aisbett 1999, S. 99, zitiert nach Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 299.

<sup>125</sup> Vgl. Sherry (2001, 2007) a. a. O. In den Metaanalysen von Anderson (2004) wurden sowohl Experimentals als auch Korrelationsstudien berücksichtigt und ein korrelativer Zusammenhang zwischen der Nutzung von gewalthaltigen Bildschirmspielen und aggressivem Verhalten festgestellt (siehe Abschnitt zu Metaanalysen).

fluss auf etwaige Wirkungen haben.<sup>126</sup> Von Salisch et al. berichten über Zusammenhänge zwischen der Spielintensität von Viertklässlern und dem von Lehrkräften und Klassenkameraden eingeschätzten aggressiven Verhalten.<sup>127</sup> Auf der Grundlage der groß angelegten Studie bei Neuntklässlern aus dem Jahre 2005 berichten Möble et al. über Zusammenhänge zwischen der Häufigkeit der Nutzung von Kampfspielen und der Akzeptanz gewaltlegitimierender Männlichkeitsnormen.<sup>128</sup> Die gefundenen Korrelationen legen nahe, dass die Nutzung bestimmter Kampfspiele und ein bestimmtes Bild von Männlichkeit in einem positiven Wechselverhältnis stehen und sich gegenseitig verstärken. Direkte Rückschlüsse von diesen Befunden auf tatsächliches aggressives Handeln lassen sich allerdings auf dieser Grundlage nicht ziehen.

### **9.2.3 Abnahme von Empathie und prosozialem Verhalten**

Neben der These, dass das Spielen gewalthaltiger Bildschirmspiele zu einer Erhöhung negativer, aggressiver Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen führt, besteht die Annahme, dass das (wiederholte) Spielen von gewalthaltigen Bildschirmspielen zu einer Abnahme von Empathie und prosozialem Verhalten beiträgt. In verschiedenen Metaanalysen wurden dieser Aspekt mit erfasst und ein Zusammenhang nachgewiesen.<sup>129</sup> Kunczik und Zipfel führen mehrere Studien an, in denen nachgewiesen wurde, dass das Spielen violenter Bildschirmspiele zu einer Verringerung des prosozialem Verhaltens beitragen kann.<sup>130</sup> Sie verweisen in diesem Zusammenhang z. B. auf ein Experiment von Ballard und Lineberger (1999), in dem männliche Studenten ein violentes Spiel spielten und anschließend eine Aufgabe erfüllen sollten bzw. andere für die Ausführung dieser Aufgabe (hierbei handelte es sich um eine Gedächtnisaufgabe) belohnen oder bestrafen sollten (eine Kontrollgruppe spielte entsprechend ein nicht violentes Spiel). Die Belohnung erfolgte über Süßigkeiten, die Bestrafung über das Eintauchen der Hand in Eiswasser. Dabei wurde festgestellt, dass diejenigen, die ein violentes Spiel spielten, vergleichsweise weniger belohnt wurden.<sup>131</sup>

## **9.3 Zum Wirkungspotenzial von Bildschirmspielen im Vergleich zu anderen Medien**

Neben den klassischen Wirkungsstudien, die sich auf die unmittelbaren Wirkungen von Bildschirmspielinhalten konzentrieren und theoretisch an die Studien zur Fernsehgewaltforschung anknüpfen, finden sich Ansätze, die versuchen, den besonderen Spezifika von Bildschirmspielen Rechnung zu tragen, die eine Wirkung maßgeblich beeinflussen. Zu diesen Spezifika

---

<sup>126</sup> Vgl. William/Skoric (2005) a. a. O., siehe auch Sherry (2001, 2007) a. a. O.

<sup>127</sup> Vgl. von Salisch et al. (2007/im Druck) a. a. O.

<sup>128</sup> Vgl. Möble et al. (2006) a. a. O.

<sup>129</sup> Vgl. Anderson (2004) a. a. O.; vgl. Anderson/Bushman (2001) a. a. O.

<sup>130</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O.

<sup>131</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 302. Inwieweit diese experimentellen Handlungsoptionen etwas über reales aggressives bzw. prosoziales Verhalten aussagen, ist allerdings fraglich.

zählen u. a. der Aspekt der *Interaktivität*, die u. a. das *Spieleerlebnis* (u. a. auch den Flow) und auch auf die *Wahrnehmung und Bewertung (Rahmung) der (gewalthaltigen) Spielehandlung* beeinflusst. Auf die genannten Aspekte wird im Folgenden genauer eingegangen.

### 9.3.1 Interaktivität & Flow

In der Diskussion und in der Forschung wird immer wieder ein Vergleich von Bildschirmspielen mit anderen Medien (vor allem dem Fernsehen) angestellt, bzw. es werden Ergebnisse der Fernsehforschung auf die Bildschirmspiele übertragen.<sup>132</sup> Eine weit verbreitete Annahme besteht darin, dass bei Bildschirmspielen das Medienerleben sowie potenzielle (negative) Wirkungen aufgrund der Interaktivität bzw. der Möglichkeit zum eigenen Handeln entsprechend größer ausfallen müssten als beispielsweise bei Fernsehinhalten.<sup>133</sup>

Im Vergleich zu anderen Medienangeboten besteht bei Bildschirmspielen die Möglichkeit, sich nicht nur eine Identifikationsfigur auszuwählen, sondern diese auch nach eigenen Vorstellungen auszustatten und zu gestalten, was zu einer intensiveren Beziehung zu und stärkeren Identifikation mit dieser Figur führen könnte. Aus dieser Perspektive erscheinen insbesondere Spiele problematisch, in denen der Spieler nur die Rolle eines gewaltausübenden Charakters einnehmen kann, der für die Ausübung von Gewalthandlungen zudem noch belohnt wird.<sup>134</sup>

Im Vergleich zum Fernsehen oder Filmserleben wird den Bildschirmspielen durch den hohen Grad der Beteiligung zudem ein höheres Potenzial an „gefühlsmäßigen Erleben“<sup>135</sup> zugeschrieben, das in der Forschungsliteratur als Flow, Telepräsenz oder Immersion bezeichnet wird. Der Begriff des Flow-Erlebnisses wurde erstmals von dem Soziologen Mihaly Csikszentmihalyi Mitte der 1970er Jahre verwendet und bezeichnet „das holistische Gefühl bei völligem Aufgehen in einer Tätigkeit“<sup>136</sup>, welches auftritt, wenn man von einer Handlung so absorbiert wird, dass alle zur Verfügung stehende Aufmerksamkeit des Handelnden in die aktuelle Tätigkeit fließt. Neben dem „Verschmolzensein“ mit der Umwelt zeichnet sich das Flow-Erlebnis auch durch ein Gefühl der Kontrolle über die ausgeübte Tätigkeit bzw. das eigene Handeln aus. Insbesondere Aktivitäten, bei denen man theoretisch alle Anforderungen erfüllen kann, die also kontrollierbar sind, begünstigen Flow-Erlebnisse<sup>137</sup>. Bildschirmspiele

---

<sup>132</sup> Vgl. Sherry, John L. (2007): Violent video games and aggression: Why can't we find effects? In: Preiss, Raymond W./Gayle, Barbara Mae/Burrell, Nancy/Allen, Mike/Bryant, Jennings (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah: New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates, S. 245-262. Vgl. auch Anderson/Bushman (2001) a. a. O.

<sup>133</sup> Vgl. Sherry (2007) a. a. O., vgl. Kunczik/Zipfel (2006), S. 295 f.

<sup>134</sup> Vgl. Klimmt/Trepte (2003) a. a. O.

<sup>135</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O.

<sup>136</sup> Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly (2000): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 58 f.

<sup>137</sup> Zur Problematik der Messung von Flow-Erlebnissen siehe Böttcher (2005).

sind insofern sehr geeignet, um Flow-Erlebnisse zu evozieren<sup>138</sup>, was sie letztendlich für die Spieler auch besonders attraktiv macht: Wie alle Spiele dienen sie keinem Zweck, der über die Handlung selbst hinausweist. Sie sind rein intrinsisch motiviert, folgen einem klaren Regelwerk und stellen eindeutige Handlungsanforderungen, deren Bewältigung mit eindeutigen Rückmeldungen belohnt wird. Durch das Einstellen des Schwierigkeitsgrades und das Spielen in unterschiedlichen Leveln kann man die Anforderungen des Computerspiels oftmals den eigenen Fähigkeiten anpassen:<sup>139</sup> „Video games possess ideal characteristics to create and maintain flow experiences in that the flow experience of video games is brought on when the skills of the player match the difficulty of the game.“<sup>140</sup>.

Studien zum Flow-Erlebnis bei der Bildschirmspielenutzung liefern u. a. Hinweise, dass bei Jungen häufiger Flow-Erlebnisse auftreten als bei Mädchen<sup>141</sup>, was u. a. mit den geschlechtsspezifischen Genrepräferenzen erklärt wurde: Die Mädchen bevorzugten Spiele, die keine großen Aufgaben an sie stellten und daher weniger geeignet waren, Flow-Erlebnisse hervorzurufen.<sup>142</sup> Ein Flow-Erlebnis wurde zumeist dann erreicht, wenn ein neues Spiel gespielt wurde oder sich der Schwierigkeitsgrad erhöhte. Spielecharakteristika, -genres sowie der Schwierigkeitsgrad hatten insofern einen Einfluss auf die Flow-Erlebnisse der Kinder.

Im Hinblick auf die Bedrohlichkeit von Spielen und auf die möglichen schockierenden und aufwühlenden Konsequenzen von besonders brutalen und/oder die Menschenwürde verletzenden Darstellungen wird zumeist die Annahme vertreten, dass das mit den konkreten Spielinhalten verbundene Wirkungsrisiko aufgrund der beim Spielen zu beobachtenden intensiveren inneren Teilnahme, Aktivität und Aufmerksamkeit der Spielenden (Involvement, Immersion, Flow-Erleben) erhöht ist. Bisher ist das Flow-Erleben von Bildschirmspielen noch wenig untersucht, und die bisherigen Befunde weisen in unterschiedliche Richtungen:

Empirische Forschungsergebnisse zeigen zwar, dass das Involvement bei Spielen in der Regel höher ist, aufgrund des bei der Rezeption von Filmen maßgeblichen empathischen Miterlebens der Ereignisse, denen auch im Falle eindeutig fiktionaler Stoffe ein gewisser Realitätscharakter zugewiesen wird, wirken aber dieselben visuellen Darstellungen in einem Film bedrohlicher als in Bildschirmspielen, die stets an das eigene Handeln der Spielenden gebunden bleiben. Trotz des Flow-Erlebens sind sich die Spieler in der Regel bewusst, dass sie ein Spiel

---

<sup>138</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O.

Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 293.

<sup>139</sup> Fritz (2007) zufolge können vor allem zeitkritische Spiele mit existentiellen Bedrohungssituationen besonders intensive Flow-Erlebnisse hervorrufen (vgl. S. 15).

<sup>140</sup> Vgl. Sherry (2004) a. a. O., S. 340.

<sup>141</sup> Vgl. Inal, Yavuz/Cagiltay, Kursat (2007): Flow Experiences of children in an interactive social game environment. In: British Journal of Educational Technology Vol. 38 No 3 2007, S. 455-464.

<sup>142</sup> Bei der Studie handelt es sich um keine repräsentative Erhebung. Untersucht wurden 33 Kinder im Alter von 7 und 9 Jahren.

spielen, was ihnen zum Inhalt eine gewisse Distanz verschafft.<sup>143</sup> Metaanalysen haben außerdem gezeigt, dass der Zusammenhang zwischen Computerspielnutzung und aggressivem Verhalten geringer ist als zwischen Fernsehnutzung und aggressivem Verhalten.<sup>144</sup> Es liegen allerdings Hinweise vor, dass sich dieser Unterschied im Laufe der Zeit – also mit den aufwändigeren, komplexeren und grafisch besseren Computerspielen – ausgleicht.<sup>145</sup>

Klimmt verweist allerdings auch auf eine Studie von Farrar et al. (2006), derzufolge die interaktive Spielnutzung (Immersion) mehr Aggression hervorrief als das (passive) Ansehen eines Spielverlaufs.<sup>146</sup>

Im Hinblick auf die besondere Situation gerade jüngerer Kinder, für die die Identifikation mit den Spielfiguren durch die Interaktivität massiv steigerbar sei, plädiert Klimmt dafür, die Schutzhöhe in dieser Altersgruppe möglichst hoch anzusetzen.<sup>147</sup>

Flow-Erlebnisse werden in der Forschungsliteratur grundsätzlich als etwas Positives gewertet und u. a. auch im Hinblick auf die Gestaltung von Lernsoftware diskutiert. Der Grad zum Suchtverhalten scheint allerdings sehr schmal: „Auf diese Weise kann das Spielen zu einer Selbstvergessenheit, zum Vergessen von Problemen, Verpflichtungen usw. sowie zu einem Verlust des Zeitgefühls führen und eine Art Sogwirkung und Suchtpotenzial erzeugen“<sup>148</sup>. Insbesondere von Eltern wird das „Abtauchen“ in die virtuelle Spielewelt, das häufig auch mit einer zeitlich sehr ausgedehnten Nutzung einhergeht, als besorgniserregend wahrgenommen und schnell mit dem Begriff „Sucht“ etikettiert.

### 9.3.2 Zum exzessiven Umgang mit Bildschirmspielen

Neben der Gewaltthematik wird seit einiger Zeit in der öffentlichen Diskussion sowie in der Medienberichterstattung dem Aspekt der exzessiven Bildschirmspielenutzung besondere

---

<sup>143</sup> Auch in den Gruppendiskussionen finden sich Anhaltspunkte, dass die Jugendlichen Fernsehgewalt als intensiver und z. T. auch bedrohlicher wahrnehmen als die Gewalt in Bildschirmspielen. Fernsehgewalt sei zum Teil als Fiktion zu durchschauen. Bei Bildschirmspielen stellt sich das Verwechslungsrisiko insofern nicht, da die Spieler das Geschehen über den Controller oder die Tastatur kontrollieren (können). Allerdings zeigte sich in diesem Zusammenhang eine Art Third-Person-Effekt, da die Jugendlichen zum Teil der Ansicht waren, dass Jüngere u. a. aufgrund ihrer kognitiven Entwicklung noch nicht in der Lage wären, sicher zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Vgl. auch die Ergebnisse in der BBFC-Studie von Cragg/Taylor/Toombs (2006). Die Autoren führen Aussagen von Jugendlichen an, die deutlich machen, dass die Gewaltdarstellungen bei den (vor allem jüngeren) Befragten durchaus Spuren hinterlassen (S. 73). Dennoch wird die Gewalt im Verhältnis zum Film als weniger belastend eingestuft (u. a. aufgrund der weniger realitätsnahen Grafik).

<sup>144</sup> Vgl. Sherry (2001, 2007) a. a. O.

<sup>145</sup> Vgl. Klimmt (2007) a. a. O., S. 17.

<sup>146</sup> Vgl. ebd. S. 18.

<sup>147</sup> Vgl. ebd. S. 19.

<sup>148</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 293.



Aufmerksamkeit geschenkt.<sup>149</sup> In einer Untersuchung von Online-Spielern zählten 5 Prozent der Online-Spieler mit einer durchschnittlichen Spieldauer von 60 Stunden pro Woche zu den „Hardcore-Spielern“, ein Drittel der Spieler spielten wöchentlich durchschnittlich zwischen 30 und 59 Stunden („Vielspieler“), und 65 Prozent zählten mit einer Spieldauer von durchschnittlich maximal 29 Stunden pro Woche zu den „Normalspielern“.<sup>150</sup> Dabei werden insbesondere die Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) wie z. B. World of Warcraft in den Blick genommen, die durch eine hohe Spielbindung (sowohl ökonomisch als auch sozial), verbunden mit einem hohen zeitlichen Einsatz gekennzeichnet sind<sup>151</sup>.

„Aufgrund der gemeinsam zu bewältigen Aufgaben, die oft nicht so vielschichtig wie in der Realität strukturiert sind, kann für die Spieler die Illusion entstehen, dass Aufgaben, die sozialen Fertigkeiten unterliegen, konfliktfrei lösbar sind. Erfolg und soziales Prestige sind in den virtuellen Welten für Jedermann erreichbar. Letztlich wird eine funktionale Parallelwelt zur Realität, in der die Spieler „abtauchen“ und „abschalten“ können, mit den Onlinespielen angeboten. Die von den Betroffenen einer „Computersucht“ beschriebenen Symptome, Verhaltensweisen und Erlebniswelten weisen auf deutlich psychopathologisch gefärbte Muster hin, die denen einer Suchterkrankung gleichen.“<sup>152</sup>

Bislang ist Computerspielesucht jedoch noch nicht als Verhaltenssucht anerkannt. Zudem fehlen empirische Befunde, die eine Pathologisierung der Bildschirmspielenutzung rechtfertigen. Fritz hält den Terminus im Kontext exzessiver Computerspielenutzung für nicht angemessen; aus seiner Sicht handelt es sich lediglich um eine Ausdehnung der realen Welt in virtuelle Räume, die bereits auf anderen Ebenen stattgefunden hat (z. B. Online-Banking, Lernplattformen etc.).<sup>153</sup> Eine aktuelle Studie der interdisziplinären Suchtforschungsgruppe der Berliner Charité mit Kindern zwischen elf und 14 Jahren (N=323) zeigte, dass knapp zehn Prozent der befragten Kinder die Kriterien<sup>154</sup> für exzessives Computerspielverhalten erfüllen. Es wurden deutliche Unterschiede zwischen exzessiven Spielern und nicht exzessiven Spielern hinsichtlich des Fernsehkonsums, des Kommunikationsverhaltens, der Konzentrationsfä-

---

149 „Wer im Computer lebt“ (sueddeutsche.de, 21.1.06), „Alltagsdroge Computerspiel“ (br-online.de, 13.2.07), „Wenn der Computer zur Droge wird“ (Welt Online, 11.3.07), „Die Droge Computer: Hilfe für Spielsüchtige“ (Welt Online, 12.3.07), „Wenn der Computer zur Droge wird“ (Welt Online, 11.3.07).

150 Vgl. Cypra, Olgierd (2005): Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Diplomarbeit Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Online abrufbar unter: <http://www.mmorpg-research.de> (aufgerufen am 31.05.2007).

151 Vgl. Grüsser-Sinopoli, Sabine M. (o. J.): Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien, Pressemitteilung, online abrufbar unter: [http://www.ahg.de/ahgde.nsf/2df0ea093b74822541256a690040e03b/599e32aa97195967c12572c20048737a/\\$FILE/Exzessive+Computernutzung.pdf](http://www.ahg.de/ahgde.nsf/2df0ea093b74822541256a690040e03b/599e32aa97195967c12572c20048737a/$FILE/Exzessive+Computernutzung.pdf).

152 Vgl. ebd., S. 1.

153 Vgl. Fritz (2007) a. a. O., S. 47.

154 (1) unwiderstehliches Verlangen, am Computer zu spielen, (2) verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens, (3) Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei veränderter Computerspielenutzung, (4) Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens), (5) fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen, (6) anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung) (vgl. Grüsser-Sinopoli o. J., 2, siehe auch die Hinweise für Eltern in Grüsser/Thalemann 2006, 71 f.).

higkeit im Unterricht sowie der Bewältigungsstrategien bezüglich negativer Gefühle festgestellt. Die Ergebnisse werden dahingehend gedeutet, dass die Kinder die Spiele als Stressbewältigungsstrategie nutzen. Eine Studie, die die Gehirnaktivitäten von exzessiven Spielern untersuchte, zeigte, dass computerspielbezogene Reize bei exzessiven Spielern eine größere Erregung evozierten als neutrale Reize (den Probanden wurden Bilder von negativen, positiven und neutralen Gegenständen sowie von Computerspielen und Alkohol vorgelegt). In den Reaktionen sehen die Autoren Parallelen zu anderen Abhängigkeitsreaktionen, wenngleich die Computerspielsucht nicht mit einer körperlichen Abhängigkeit einhergeht. Ein völliger Verzicht sei vor diesem Hintergrund nicht notwendig, ein maßvoller, kontrollierter Umgang<sup>155</sup> jedoch sinnvoll<sup>156</sup>. Das zeitliche Ausmaß lässt sich nur bedingt gesetzlich regulieren. In erster Linie sind vor allem die Eltern gefordert. Fritz schlägt allerdings im Hinblick auf die Online-Spiele vor, dass sich die Spieleanbieter verpflichten, ihre Angebote nur volljährigen Personen zugänglich zu machen. Minderjährige bedürfen der Erlaubnis ihrer Eltern, um diese Spiele nutzen zu können.<sup>157</sup>

### 9.3.3 Wiederholungs- sowie Einübungseffekte und Kontinuität

Ein Aspekt, der u. a. im Zusammenhang mit der Nutzung von Bildschirmspielen angeführt wird, ist der „Wiederholungs-/Einübungseffekt und Kontinuität“<sup>158</sup>, der berücksichtigt, dass bestimmte Sequenzen in Computerspielen anders als beim Fernsehen sehr häufig wiederholt und dadurch trainiert werden. Kunczik und Zipfel heben in diesem Zusammenhang zudem hervor, dass die Spieler violenter Spiele permanent in Gewalthandlungen involviert seien, während Gewaltszenen im Fernsehen kürzer und nicht in derart konzentrierter Form dargeboten würden. Anderson und Bushman<sup>159</sup> sehen hierin eine verstärkende Wirkung. In ihrem General Aggression Model (GAM) veranschaulichen sie, dass durch das wiederholte Spielen gewalthaltiger Spiele entsprechendes aggressives Verhalten gelernt, erprobt und dadurch auch verstärkt würde, was unmittelbar zu negativen Einflüssen sowohl auf Einstellungen und Meinungen, Wahrnehmungs- und Erwartungsschemata, Verhaltensweisen und auf die subjektive Gewaltschwelle<sup>160</sup> führen und langfristig in eine Steigerung der aggressiven Persönlichkeit münden würde.<sup>161</sup>

---

<sup>155</sup> Dieser wird nicht genauer spezifiziert.

<sup>156</sup> Vgl. auch Fritz (2007) a. a. O., S. 47 f.

<sup>157</sup> Vgl. ebd., S. 54.

<sup>158</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 296.

<sup>159</sup> Vgl. Anderson/Bushman (2001) a. a. O.

<sup>160</sup> Die Autoren sprechen hier von „aggression desensitization“ (Anderson/Bushman 2001, S. 355).

<sup>161</sup> Vgl. auch Klimmt/Trepte (2003) a. a. O. Klimmt und Trepte kritisieren an dem General Aggression Model, dass dieses die Besonderheiten von Bildschirmspielen wie z. B. Interaktivität und Wettbewerbsorientierung unberücksichtigt lässt. „Diese beiden Eigenschaften von Computerspielen dürften jedoch von zentraler Bedeutung sein: Computerspieler/innen machen aufgrund der Interaktivität (möglicherweise) viel direktere Erfahrungen mit Gewalthandlungen, da sie selbst als gewalttätige Akteure auftreten (und nicht etwa ‚nur‘ gewalttätige TV-Personen beobachten).“ (Klimmt/Trepte 2003, S. 116).

## 9.4 Zur Wahrnehmung und Bewertung von (gewalthaltigen) Spieleinhalten

Ein Aspekt, der im Zusammenhang von Mediennutzung im Allgemeinen, aber auch insbesondere im Zusammenhang mit Bildschirmspielen diskutiert wird, aber (noch) vergleichsweise wenig erforscht ist<sup>162</sup>, ist die Frage nach der Fähigkeit der Spieler(innen), zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Dabei wird angenommen, dass eine fehlende Unterscheidungskompetenz negative Wirkungen wahrscheinlicher macht, während die Fähigkeit zur Differenzierung auch mit einer Distanzierungs- und Reflexionskompetenz verbunden ist. Während das Verwechslungsrisiko für (violente, aber auch andere) Medieninhalte bereits vielfach untersucht wurde<sup>163</sup>, steht eine Erweiterung der Untersuchungen auf virtuelle, interaktive Medien und Bildschirmspiele, die von der Gestaltung zunehmend realistischer werden, noch aus.<sup>164</sup> „Insbesondere mit Blick auf die interaktive Nutzung von Computerspielen dürfte dabei die Frage zu erörtern sein, inwiefern es gelingen kann, durch bewusste RFU [Realitäts-Fiktion-Unterscheidung, Verf.] (oder andere denk- und handlungsbezogene Aspekte von Medienkompetenz) die Anwendung von im Spiel erworbenen Gewaltscripts in realen Settings zu blockieren.“<sup>165</sup> In den Äußerungen von Jugendlichen finden sich diesbezüglich Anhaltspunkte, dass die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion bei Bildschirmspielen besser gelingt als bei Filmen, da sie das Geschehen selbst steuern und gegebenenfalls auch beenden können. In ähnliche Richtung weisen auch die Ergebnisse der Studie von Cragg/Tylor/Tooms: „Moreover, any violence is unlikely to be shocking (in the way that film violence can be) precisely because the gamer is in control of it.“<sup>166</sup>

### 9.4.1 Zur „Rahmung“ von Bildschirmspieleinhalten und -erlebnissen

Die Diskussion über die Wirkungen von Bildschirmspielen wird durch unterschiedliche Sichtweisen bestimmt, die sich vor allem hinsichtlich ihrer Einschätzung des Gefährdungspotenzials unterscheiden. Während Politiker und Eltern vor allem von den gewalthaltigen Darstellungen und Inhalten auf potenzielle Wirkungen schließen, wird von Seiten der Spieler immer wieder argumentiert, dass der Gewaltaspekt in den Spielen nebensächlich sei und sich die Spielhandlung auf taktische Manöver oder kommunikative Erlebnisse konzentriere.<sup>167</sup> Nach Aussagen von Spielern hat Gewalt in Bildschirmspielen vor allem eine instrumentelle

---

<sup>162</sup> Vgl. ebd., S. 116.

<sup>163</sup> Vgl. Aufenanger, Stefan/Lampert, Claudia/Vockerodt, Yvonne (1996): Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humoreske Programmkontexte. München: R. Fischer Verlag.

<sup>164</sup> Vgl. Klimmt/Trepte (2003) a. a. O.

<sup>165</sup> Vgl. Klimmt/Trepte (2003) a. a. O., S. 118.

<sup>166</sup> Cragg/Tylor/Tooms (2006): Video Games - Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games, online abrufbar unter <http://www.bbfc.co.uk/downloads/pub/Policy%20and%20Research/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf>, S. 61.

<sup>167</sup> Entsprechende Hinweise finden sich auch in den Gruppendiskussionen.

Funktion, um das Spielziel zu erreichen<sup>168</sup>. Ein Bezug zu realer Gewalt wird nicht hergestellt: „Gewalt ist nach den Ergebnissen der Untersuchung für die Spieler offenbar ein spannender, herausfordernder Wettkampf und ermöglicht die schadensfreie virtuelle Simulation von Macht und Kontrolle. Sie ist weniger ein Abbild realer Gewalt als vielmehr eine abstrakte Metapher für Wünsche und Motivationen der meist unter 25-jährigen, männlichen Spieler – Wünsche und Motivationen wie Herausforderung, Erfolg und Nervenkitzel.“<sup>169</sup>

Fritz zufolge handelt es sich bei diesen unterschiedlichen Sichtweisen in erster Linie um „Rahmungskonflikte“.<sup>170</sup> Rahmen sind allgemein menschliche Zugangsweisen zu Objekten, die entsprechend die Wahrnehmung und Bewertung beeinflussen.<sup>171</sup> Rahmen sind abhängig vom jeweiligen Kontext, aber auch vom Alter und Erfahrungshintergrund (sowohl allgemein als auch bezogen auf die Bildschirmspiele), der allgemeinen Sozialisation, der aktuellen Lebenssituation sowie der persönlichen Spielvorlieben.<sup>172</sup> Insbesondere im Hinblick auf gewalthaltige Spiele sei Fritz zufolge noch ungeklärt, welcher Rahmen für die Beurteilung angemessen ist<sup>173</sup>.

„Spieler rahmen die Computer- und Videospiele als eine Abfolge von Szenen, in denen sie angemessen handeln müssen, damit ihr „Bleiberecht“ in der virtuellen Spielwelt gewährleistet bleibt. Die virtuelle Gewalthandlung ist bedeutungsvoll für das Spielziel: Gegner zu besiegen und selbst am „Leben“ zu bleiben. Für die meisten Spieler sind Shooter-Games Formen „virtuellen Kampfsports“, mithin virtuelles Geschehen und nicht reales Handeln. Die grafische Präsentation der Gegner und der Folgen des Kampfes werden nicht als problematisch oder anstößig empfunden, weil sie als Rückmeldungen für das spielerische Handeln gerahmt werden. Die Spielprozesse und das spielerische Handeln haben für die Spieler keinen Referenzcharakter in Hinblick auf die reale Welt. Für die Spieler sind allenfalls in Teilaspekten Bezüge zur realen Welt erkennbar (z. B. in der Abbildtreue der Waffen)“.<sup>174</sup>

Das bedeutet, dass ein Spieler ein Bildschirmspiel im Hinblick auf das Gewaltpotenzial vor dem Hintergrund seines Rahmens anders beurteilt als ein Zuschauer (ohne entsprechende Spielerfahrung), der gewalthaltige Bildschirmspiele von vornherein als „Killerspiele“ rahmt.<sup>175</sup> Auch unter Spielern kommt es zu unterschiedlichen Rahmungen. Ein Spieler, der das Spiel aus Vergnügen spielt, wird die darin enthaltende Gewalt anders interpretieren als ein Spieler, der in dem Spiel eine Simulation der realen Welt sieht.<sup>176</sup> Die Rahmung ist wie-

---

<sup>168</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O.; vgl. auch Ladas, Manuel (2002): Brutal(e) Spieler? In: Telepolis vom 1.5.2003, online abrufbar unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12443/1.html>, Stand: 29.5.2007.

<sup>169</sup> Vgl. Ladas (2002) a. a. O., S. 1.

<sup>170</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O., S. 18.

<sup>171</sup> Vgl. ebd., S. 18.

<sup>172</sup> Vgl. ebd. S. 26. Das bedeutet Fritz zufolge aber auch, dass der eigene Erfahrungshintergrund unzureichend sein kann, um bestimmte Objekte und Inhalte angemessen zu rahmen (vgl. S. 20).

<sup>173</sup> Vgl. ebd., S. 19.

<sup>174</sup> Vgl. ebd., S. 19.

<sup>175</sup> Vgl. ebd., S. 18 f. Fritz (2007) spricht in diesem Zusammenhang von „segmentierter Rahmung“, d. h. dass ein Aspekt (z. B. die grafische Präsentation) aus dem Gesamtkontext herausgelöst wird, um die gewünschte Rahmung zu legitimieren.

<sup>176</sup> Vgl. ebd., S. 31.

derum entscheidend für potenzielle Transfereffekte (z. B. Nachahmung von Handlungssequenzen aus dem Spiel). Die Fokussierung auf einen aus dem Kontext herausgelösten Aspekt führt zu einem spezifischen Rahmen, der u. a. auf andere Erfahrungskontexte (z. B. auf die Gewaltdarstellungen in Filmen) zurückgreift: „Die virtuelle Gewalthandlung gleicht (in diesem Rahmen) einem „Splatterfilm“, ist affekt aufgeladene virtuelle Gewalt, die modellhafte Anreize für Gewalt in realen Kontexten bietet und ist insofern jugendgefährdende Ware“.<sup>177</sup>

Für Fritz ergibt sich aus dem Rahmungsansatz<sup>178</sup>, dass weniger der Spieleinhalt, sondern die Rahmungskompetenz der Spieler im Mittelpunkt der Betrachtung stehen sollte. Rahmungskompetenz bezeichnet einen „angemessenen“ Umgang mit (gewalthaltigen) Bildschirmspielen und zeigt sich in der Fähigkeit, das Spielgeschehen „adäquat“ zu rahmen.<sup>179</sup>

„Ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz ist die Erkenntnis, dass Sachverhalte, die in der einen Welt Gültigkeit beanspruchen dürfen, in der anderen Welt nichts zu suchen haben, und dass Handlungsschemata, die in der einen Welt sinnvoll und zweckmäßig sind, in der anderen Welt zu fatalen Folgen führen könnten. Daher ist es sinnvoll, Grenzen zwischen den Welten zu ziehen und den Transfer zwischen ihnen zu kontrollieren. Dies zu können, ist ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz.“<sup>180</sup>

Die Rahmungskompetenz verhindert Fritz zufolge eine zu starke emotionale Beeinträchtigung sowie einen Transfer von virtuellen Gewaltschemata in die Realität und stellt aus seiner Sicht den wirksamsten Schutz gegen mögliche schädigende Wirkungen von Gewalt in Bildschirmmedien dar.<sup>181</sup> Eine Beeinträchtigung der Rahmungskompetenz tritt dann ein, wenn die virtuellen Welten übermäßige Bedeutung gewinnen und keine ausreichenden realen Erfahrungen gemacht werden, die als Orientierungsmaßstab bzw. auch als Korrektiv dienen. Negative Realerfahrungen und belastende Lebensumstände beeinflussen ebenfalls die Ausbildung einer Rahmungskompetenz bzw. können einen Transfer von virtuellen Gewaltschemata begünstigen. Der ungefilterte Transfer wird jedoch eher als eine Folge psychischer Störungen gesehen und weniger als eine Folge der Spielnutzung.<sup>182</sup>

Die Rahmungskompetenz ist abhängig vom Alter, der Bildung, den Spielerfahrungen (u. a. Genrewissen) sowie den Austauschprozessen mit anderen (Spielern oder aber auch Eltern)<sup>183</sup>:

---

<sup>177</sup> Vgl. ebd., S. 19.

<sup>178</sup> Zur Kritik des Rahmenansatzes siehe Kunczik/Zipfl (2006). Klärungsbedarf besteht aus der Sicht der Autoren vor allem die Frage nach den Faktoren, die die Rahmungskompetenz außer Kraft setzen, wodurch es dann doch zu Transferprozessen kommt (S. 310, 313). Darüber hinaus bedarf es aus ihrer Sicht noch eines entsprechenden empirischen Nachweises der (nicht eintretenden) Transferwirkungen (ebd.).

<sup>179</sup> Vgl. ebd., S. 42.

<sup>180</sup> Vgl. ebd., S. 42.

<sup>181</sup> Vgl. ebd., S. 50.

<sup>182</sup> Vgl. Ladas (2002) a. a. O.

<sup>183</sup> Vgl. Fritz (2007) a. a. O., S. 44. Fritz (2007) verweist in diesem Zusammenhang auf ein Forschungsdefizit. Unklar ist zudem, wie es tatsächlich gelingen kann, durch die Erhöhung der Rahmungskompetenz (in diesem Zusammenhang verweisen Klimmt und Trepte (2003) auch auf die notwendige Unterscheidung von Realität und Fiktion) einen Transfer der im Spiel erworbenen Schemata auf die Realität zu übertragen, S. 118).

„Je älter, erfahrener und kompetenter ein Spieler im Umgang mit Computer- und Videospielen, desto besser ist seine Rahmungskompetenz ausgebildet und umso besser ist er gegen mögliche schädigende Wirkungen bestimmter Spiele (speziell der Spiele mit gewaltorientierten Inhalten) geschützt“<sup>184</sup>. Grundsätzlich sieht Fritz den Aspekt der Rahmungskompetenz in den USK-Freigaben berücksichtigt. An Grenzen stößt die Kompetenz aus seiner Sicht bei solchen Inhalten, „die in besonders drastischer Weise den Wertekonsensus unserer Gesellschaft verletzen“<sup>185</sup>.

Die Frage des Transfers wird in der Literatur u. a. im Zusammenhang mit den dargestellten (sehr realistisch anmutenden) Waffen dahingehend thematisiert, dass Spieler durch die Auseinandersetzung mit virtuellen Waffen ein Interesse für bzw. eine Affinität zu Waffen entwickeln könnten.<sup>186</sup> Gerade die Realitätsnähe der Darstellungen könnte die Auseinandersetzung mit realen Waffen schüren, da die Spieler die virtuellen Waffen mit realen vergleichen würden: „Die technische Faszination verbindet sich mit der Zuschreibung als Machtinstrument. Das Interesse an virtuellen Waffen kann in eine Begeisterung für reale Waffen umschlagen und massive Besitzwünsche auslösen.“<sup>187</sup> Ladas verweist aber auch darauf, dass ebenso das Interesse an Waffen die Zuwendung zu gewalthaltigen Spielen beeinflussen könne.<sup>188</sup>

## **9.5 Zentrale Einflussfaktoren, die den Zusammenhang von Medieninhalt und Gewaltverhalten moderieren**

In der Forschung besteht Konsens darüber, dass das Verhältnis zwischen Medienangebot und Nutzer immer durch zentrale Einflussfaktoren beeinflusst wird. Neben den Inhaltsvariablen (Grafik, Figuren, Story, Darstellung von Gewalt), Personenvariablen (Alter, Geschlecht, Dispositionen etc.) und sozialen Variablen (Sozialisation, Medienerziehung) spielt vor allem auch der situative Kontext, in dem das Spiel gespielt wird (handelt es sich um einen sportlichen Wettkampf oder um eine Revanche), im Hinblick auf potenzielle Wirkungen eine wichtige Rolle.<sup>189</sup>

---

184 Vgl. ebd., S. 44.

185 Vgl. ebd., S. 51.

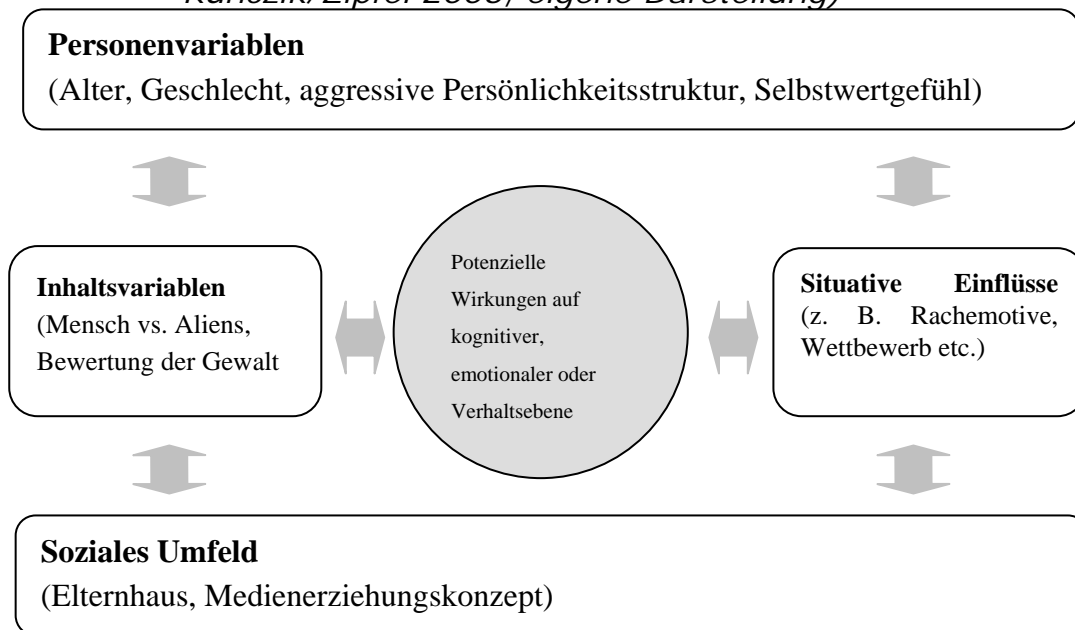
186 Vgl. ebd., vgl. Ladas (2000) a. a. O.

187 Vgl. Fritz (2007) a. a. O., S. 34.

188 Vgl. Ladas (2000) a. a. O.

189 Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 313.

Abbildung 3: Überblick über relevante Einflussfaktoren (vgl. Kunczik/Zipfel 2006, eigene Darstellung)



Die Einflussfaktoren sind in zweierlei Hinsicht insbesondere für jugendschutzrelevante Fragen von zentraler Bedeutung: Zum einen geben die **Inhaltsvariablen** wichtige Hinweise auf Kriterien, die bei der Beurteilung von Bildschirmspielen berücksichtigt werden sollten, wobei diese auch mit Vorsicht zu interpretieren sind. In einer Studie von Sherry<sup>190</sup> wurden beispielsweise stärkere Effekte in Spielen festgestellt, in denen Fantasiegestalten oder Menschen Gewalt ausübten. Vergleichsmaßstab waren Sportspiele, weshalb unklar ist, inwieweit die Effekte tatsächlich auf die Figuren zurückzuführen sind.<sup>191</sup> Entscheidender scheint die Legitimierung der Gewaltanwendung zu sein: Spiele, in denen nicht-menschliche Charaktere destruktive Gewalt ausübten, zeigten einen größeren Effekt im Hinblick auf Aggression als Spiele, in denen sozial legitimierte Gewalt ausgeübt wurde.<sup>192</sup> Unterschiede hinsichtlich der Darstellung von Blut (rot oder grün) konnten nicht festgestellt werden.<sup>193</sup> In einem anderen Experiment konnte nachgewiesen werden, dass die Belohnung von Gewalthandlungen durch Punktegewinn (in einem Autorennspiel) zu einer Erhöhung aggressiver Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen führte. Wurde die Gewalthandlung durch Punkteabzug bestraft, zeigte sich nur noch ein Zusammenhang zu den aggressiven Gefühlen.<sup>194</sup>

<sup>190</sup> Vgl. Sherry (2001) a. a. O.

<sup>191</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 319.

<sup>192</sup> Vgl. Sherry (2007) a. a. O., S. 253.

<sup>193</sup> Vgl. Anderson (2004) a. a. O.

<sup>194</sup> Vgl. Carnegy/Anderson (2005) a. a. O.

Zum anderen sind die **Personenvariablen** bedeutsam, die in einen **Risikogruppenansatz** münden, der sich auf Personen konzentriert, „whose pre-existing characteristics may interact with their game-playing habits to contribute to negative outcomes“<sup>195</sup>. Wenngleich im Hinblick auf Risikogruppen noch Forschungsbedarf besteht, wurden vor dem Hintergrund einiger Untersuchungen einige Indikatoren identifiziert:<sup>196</sup>

### 9.5.1 Geringes Alter (unter 11 bis 12 Jahren)

Es wird davon ausgegangen, dass jüngere Kinder sich noch im Prozess der moralischen Entwicklung befinden, der durch violente Medieninhalte negativ beeinflusst würde. Zudem seien sie noch nicht in der Lage, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden.

### 9.5.2 Exzessiver Computerspielekonsum

Es besteht die Annahme, dass exzessiver Bildschirmspielkonsum zu suchtartigen Verhaltensweisen führen kann (siehe Abschnitt zum Suchtpotenzial von Bildschirmspielen). Unklar ist, ab wann ein Computerspielekonsum als übermäßig bzw. exzessiv zu bewerten ist. In einigen Studien wird ein täglicher Konsum von mehr als zwei Stunden bereits als problematisch angesehen andere definieren Spieler als „Hardcore“-Spieler, die durchschnittlich mindestens 60 Stunden pro Woche spielen.<sup>197</sup>

### 9.5.3 Starke Präferenzen für violente Spiele

Kinder, die bevorzugt gewalthaltige Spiele spielen, werden ebenfalls der Risikogruppe zugeordnet. Dieses doch sehr allgemein formulierte Kriterium ließe sich dahingehend präzisieren, dass insbesondere die Kinder zur Risikogruppe zählen, die bevorzugt Spiele spielen, die laut USK-Kennzeichnung nicht für ihre Altergruppe vorgesehen sind. Darüber hinaus gilt es zu berücksichtigen, dass sich Genrepräferenzen auch in anderen Medienangeboten niederschlagen und die Einzelmedien dadurch eine verstärkende Funktion bekommen: „Dabei spielen die Langfristigkeit bei der Nutzung der vielfältigen Medien ebenso eine Rolle wie die Verstärkungseffekte, die durch die Kumulation verschiedener Medien im Rahmen eines „Medienverbundsystems“ entstehen können. Gewalthaltige Computerspiele ergänzen den Bestand an aggressionshaltigen Medienangeboten. Sie tragen dazu bei, dass sich das „innere aggressive Milieu“ der Nutzer, also die aggressiven Tendenzen, eher verstärken als abschwächen. Ob jedoch diese Wirkung in einem konkreten sozialen Feld aggressives Handeln auslöst, bleibt eine offene Frage.“<sup>198</sup>

---

<sup>195</sup> Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 320 verweisen in diesem Kontext vor allem Funk, Jeanne B. et al (2000): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. In: Studies in Media & Information Literacy Education 2, online verfügbar unter: [www.utpjournals.com/jour.ihtml?lp=simile/issue8/funkX1.html](http://www.utpjournals.com/jour.ihtml?lp=simile/issue8/funkX1.html).

<sup>196</sup> Vgl. ebd., S. 320 f., mit Bezug auf die Arbeiten von Funk u. a. (2000).

<sup>197</sup> Vgl. Funk 1996 nach Kunczik (2006) a. a. O. sowie Grüsser-Sinopoli o. J. a. a. O.

<sup>198</sup> Fritz (2007) a. a. O., S. 39.



#### **9.5.4 Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten**

Die Annahme ist, dass Kinder mit geringer sozialer Problemlösefähigkeit in realen Konfliktsituationen überfordert sind und – mangels entsprechender Kompetenzen – auf ihnen vertraute, gewaltorientierte Schemata aus den gewalthaltigen Bildschirmspielen zurückgreifen.

#### **9.5.5 Probleme bei der Gefühlsregulierung**

Insbesondere bei Heranwachsenden mit Problemen in der Gefühlsregulierung wird gemutmaßt, dass sie dazu tendieren (können), in virtuelle Welten auszuweichen (siehe hierzu auch den Abschnitt über das Suchtpotenzial).

#### **9.5.6 Erhöhte Reizbarkeit/verringerte Frustrationstoleranz**

Eine geringe soziale Problemlösefähigkeit sowie Schwierigkeiten der Gefühlsregulierung gehen einher mit einer verringerten Frustrationstoleranz, verbunden mit einer erhöhten Reizbarkeit, die durch Misserfolge in der Bildschirmspielenutzung (unabhängig vom Gewaltbezug der Spiele) erhöht werden kann. Denkbar ist durchaus auch, dass sich die „Erfolge“ der Bildschirmspielenutzung positiv auf die genannten Faktoren auswirken.

#### **9.5.7 Gewalttätige Umgebungen**

Heranwachsende, die in von Gewalt und Aggression geprägten Kontexten aufwachsen, gelten als empfänglicher für Gewaltdarstellungen, da die virtuellen Schemata den realen entsprechen.

Darüber hinaus wurden eine feindselige Persönlichkeit, frühere aggressive Verhaltensweisen sowie die fehlende Regulierung des Spielverhaltens durch die Eltern als Indikatoren ergänzt.<sup>199</sup>

### **9.6 Zusammenfassende Bewertung der bisherigen empirischen Ergebnisse**

Die Forschungslage hinsichtlich der Frage nach der Wirkung von Gewalt in Bildschirmspielen ist – ebenso wie die Wirkungsforschung zu gewalthaltigen Fernsehangeboten – nach wie vor uneindeutig. Häufig werden in der öffentlichen Diskussion Befunde einzelner Studien überinterpretiert, auf unzulässige Weise verallgemeinert, statistische Zusammenhänge in Wirkungszusammenhänge umgedeutet oder pauschal auf andere Medienangebote übertragen.<sup>200</sup> Auf der Grundlage der heterogenen Befundlage lassen sich folgende Ergebnisse zur Wirkung von gewalthaltigen Bildschirmspielen festhalten:

- Die Untersuchungen deuten darauf hin, dass es einen *statistischen* Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Bildschirmspielen und der Aggression auf Seiten der Nutzer gibt.

---

<sup>199</sup> Vgl. Gentile/Anderson (2003), erwähnt in Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 321.

<sup>200</sup> Vgl. u. a. Sherry (2007) a. a. O.

Der Effekt ist je nach betrachteter Facette von Aggression schwach bis mittelstark ausgeprägt.<sup>201</sup>

- In verschiedenen experimentellen Untersuchungen wurde eine *kurzfristige* Wirkung der Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele festgestellt. Dieser Wirkungszusammenhang ist aber sehr vorsichtig zu interpretieren und aufgrund der experimentellen Rahmenbedingungen keinesfalls pauschal übertragbar.
- Die bisher vorliegenden Langzeitstudien verweisen mit Ausnahme der Untersuchung von William und Skoric auf ein wechselseitiges Verhältnis von Mediennutzung und Persönlichkeitsvariablen: Personen mit hoher Aggressivität nutzen gern gewalthaltige Medienangebote, die sie wiederum in ihrer aggressiven Grundhaltung bestätigen.

Klimmt und Trepte (2003) kritisieren an den vorliegenden Studien vor allem, dass den Spezifika von Bildschirmspielen (insbesondere den Aspekten der Interaktivität und der Wettbewerbsorientierung) nicht angemessen Rechnung getragen würde, und beurteilen die Befunde als unzureichend, „weil sie die Besonderheiten von gewalthaltigen Computerspielen im Gegensatz zu anderen gewalthaltigen (Medien-)gattungen nicht abbilden“.<sup>202</sup>

Als Grundproblem wird angeführt, dass der Gewaltbegriff in vielen Studien – wenn überhaupt – nur sehr unzureichend und weit gefasst wurde.<sup>203</sup> Hinzu käme, dass aufgrund der Interaktivität der Spiele nicht davon ausgegangen werden könne, dass alle Spieler denselben Grad an Gewalt wahrnehmen.<sup>204</sup> Bereits in den Studien zur Wahrnehmung von Gewalt in Fernsehangeboten zeigten sich große intersubjektive Unterschiede, die vermutlich bei Bildschirmspielen noch deutlicher ausfallen.

Darüber hinaus werden insbesondere methodische Mängel als Kritik an der bisherigen Forschung angeführt, die eine eindeutige Einschätzung des Forschungsstandes zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in Bildschirmspielen erschweren.<sup>205</sup> Vor allem in Experimentalstudien, die auf den Nachweis eines Kausalzusammenhanges abzielen, sei häufig nicht nachvollziehbar, ob ein Effekt tatsächlich auf die Gewalt im Spiel oder auf andere Faktoren zurückzuführen ist.<sup>206</sup>

---

<sup>201</sup> Hartmann (2006) a. a. O., S. 93.

<sup>202</sup> Vgl. Klimmt und Trepte (2003) a. a. O., S. 117.

<sup>203</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O.

<sup>204</sup> Vgl. Kunczik (2007) a. a. O.

<sup>205</sup> Vgl. ebd.; vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O.; vgl. Klimmt/Trepte (2003) a. a. O.

<sup>206</sup> Kritisiert werden u. a. die Auswahl und Qualität der Spiele (sowohl für die Untersuchungs- als auch für die Kontrollgruppen), kurze Spielzeiten, die der tatsächlichen Nutzung nicht angemessen sind etc. (vgl. Kunczik/Zipfel 2006, Klimmt/Trepte 2003). Klimmt/Trepte (2003) verweisen in diesem Zusammenhang auf die Notwendigkeit von Längsschnitt- sowie Feldstudien, die die experimentell ermittelten Effekte in der realen Lebenssituation der Spiele untersuchen (ebd., S. 118).

Weiterhin wird kritisch angemerkt, dass sich der Forschungsgegenstand in den letzten Jahren aufgrund der technologischen Möglichkeiten enorm verändert hat<sup>207</sup>, so dass sich die Frage stellt, inwieweit die Ergebnisse auf die heutige Bildschirmmedienlandschaft übertragbar sind.<sup>208</sup>

## 9.7 Relevanz für den Jugendmedienschutz

Auch in der Auseinandersetzung mit Fragen zur Wirkung von (gewalthaltigen) Bildschirmspielen konnten einige zentrale Punkte identifiziert werden, die zum Teil auf Lücken in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung verweisen, aber in jedem Fall Anregungen für die weitere Auseinandersetzung mit der Thematik im Kontext von Jugendmedienschutz bereitstellen.

- Neben der Frage nach der potenziellen Wirkung von violenten Videospielen gewinnt die Frage nach der Wahrnehmung als Grundvoraussetzung für etwaige Wirkungen an Bedeutung. Hier zeigt sich u. a., dass die **Erwartbarkeit von Gewalt** Einfluss auf die Wahrnehmung der Gewaltintensität hat. Gewalthandlungen in Zusammenhängen, in denen man sie nicht erwartet, werden erheblich intensiver wahrgenommen als in Zusammenhängen, in denen die Gewalt untrennbar zum Genre gehört.<sup>209</sup> Vor diesem Hintergrund gewinnt die so genannte „Rahmungskompetenz“<sup>210</sup> an Bedeutung, um einerseits zu begründen, weshalb die Nutzung von violenten Bildschirmspielen nicht unmittelbar zu Gewalthandlungen führt und um andererseits einen Ansatzpunkt für jugendschutz- und medienpädagogisch relevante Maßnahmen zu formulieren. Rahmen stellen Fritz zufolge „Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung“ dar<sup>211</sup>, die abhängig sind von Alter, Bildung und den (Spiel-)Erfahrungen der Spieler. Für die Angebote wäre die Empfehlung zu formulieren, dass gewalthaltige Spiele dem Nutzer Anhaltspunkte bieten sollten, die Spiele entsprechend „rahmen“ zu können. Die Alterskennzeichnungen stellen einen Orientierungspunkt dar, evtl. lassen sich weitere Möglichkeiten finden. Im Hinblick auf die Ausbildung der Rahmungskompetenz wären ergänzend medienpädagogische Maßnahmen zu erwägen.
- Das Angebot der Bildschirmspiele hat sich in den letzten 40 Jahren sehr verändert. Durch die **technologischen Entwicklungen** hat sich zum einen die **Grafik** deutlich verbessert, was eine sehr realitätsnahe Darstellung ermöglicht. Diese bezieht sich auch auf Gewalthandlungen, die hinsichtlich ihrer Darstellung immer detailgetreuer werden. *Möller* verweist in diesem Zusammenhang auf das Spiel *Soldier of Fortune*, in dem über 20 „killing

---

<sup>207</sup> Dies betrifft insbesondere die Entwicklung auf den Markt der Online-Spiele, aber auch die Weiterentwicklung von Spielekonsolen wie z. B. der *Wii-PlayStation* von *Nintendo* (seit November 2006 erhältlich), die dem Spieler einen körperlichen Einsatz abverlangt.

<sup>208</sup> Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 289.

<sup>209</sup> Vgl. Kunczik (2007), a. a. O., S. 17.

<sup>210</sup> Fritz (2007) a. a. O., S. 42.

<sup>211</sup> Ebd, S. 42.

zones“ beschrieben werden, „wobei der getroffene Feind realistisch in den Verwundungs- bzw. Tötungsszenen reagiert – in Abhängigkeit davon, an welcher Stelle er mit welcher Waffe aus welcher Entfernung getroffen ist“. <sup>212</sup> In einigen Studien finden sich zudem Anhaltspunkte, dass Untersuchungen mit Bildschirmspielen jüngerer Datums größere Effektstärken aufweisen als Studien, die sich auf ältere Spiele beziehen. <sup>213</sup> Allerdings lässt sich Klimmt zufolge aus diesen Ergebnissen nicht zwangsläufig der Bedarf nach einer höheren Schutzhöhe in Bezug auf modernere Bildschirmspiele ableiten. <sup>214</sup>

- Neben der Grafik haben sich die Spiele insbesondere hinsichtlich ihrer **interaktiven Möglichkeiten** weiterentwickelt. Die Handlungen im Rahmen eines Bildschirmspiels sind längst nicht mehr nur auf die Interaktion mit dem Gerät oder auf die Spielsituation mit einem Gerät bezogen; online-basierte Spiele eröffnen zusätzlich interaktive Möglichkeiten mit anderen Spielern. Gerade der Aspekt der Interaktivität stellt nicht nur Forscher vor große Herausforderungen <sup>215</sup>, sondern ist auch für jugendschutzbezogene Fragen relevant, da die Spieler maßgeblich über den Verlauf eines Spiels entscheiden. <sup>216</sup> Gerade im Hinblick auf diesen Aspekt unterscheiden sich Bildschirmspiele maßgeblich von anderen Medienangeboten: „Die durch die Interaktivität von Computerspielen massiv steigerbare Identifikation bei Computerspielen (Klimmt 2006) ist daher ein Argument, die Schutzhöhe bei Computerspielen im Vergleich zum Fernsehen für jüngere Kinder (Freigabestufen „ohne Altersbeschränkung“ und „ab sechs Jahren“) sehr hoch anzusetzen.“ <sup>217</sup> Klimmt räumt jedoch ein, dass die Schutzhöhe in Bezug auf Bildschirmspiele bereits höher angesetzt ist als bei Fernsehinhalten.
- Das **Angstpotenzial** gewalthaltiger Bildschirmspiele wurde bisher bei der Beurteilung von Spielen zu wenig berücksichtigt. Wenngleich noch keine direkten Befunde zu den angstauslösenden Effekten von Spielen vorliegen, verweisen die Ergebnisse aus der fernsehbezogenen Forschung auf die Relevanz des Themas. Es finden sich z. B. Anhaltspunkte, dass Kinder Gewalt weniger anhand konkreter Gewaltmerkmale beschreiben, sondern eher nach dem Grad der emotionalen Ängstigung. <sup>218</sup> Die Medienerfahrung und Genrekompetenz sowie die Erwartungen an ein Format oder Genre spielen in diesem Zusammenhang eine

---

<sup>212</sup> Möller (2006) a. a. O., S. 66.

<sup>213</sup> Klimmt (2007) a. a. O., S. 17.

<sup>214</sup> Vgl. ebd.

<sup>215</sup> Vgl. Möller (2006) a. a. O., S. 68.

<sup>216</sup> Klimmt (2007) a. a. O., S. 18.

<sup>217</sup> Ebd., S. 18.

<sup>218</sup> Vgl. Kunczik (2007) a. a. O. mit Bezug auf Hargrave (2003): How children interpret screen violence, siehe aber auch Theunert et al. (1992): Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Berlin: Vistas Verlag.

wichtige Rolle. Die Befunde aus der Fernsehforschung werden als Anlass gesehen, diesen Aspekt bei der Altersklassifizierung zu berücksichtigen.<sup>219</sup>

- Das **zeitliche Ausmaß** von Bildschirmspielen (insbesondere Online-Spielen) wurde offenbar bisher nicht systematisch berücksichtigt, sollte aber angesichts der zunehmenden Bedeutung von Online-Spielen ohne definiertes Spielende, die einen unablässigen Druck aufbauen weiterzuspielen, aufgegriffen werden.<sup>220</sup> Angesichts zahlreicher Beobachtungen exzessiver Spielenutzung wird in diesem Zusammenhang auch vom Spielen im Sinne einer Verhaltenssucht gesprochen.

Besonders hervorgehoben wird auch die mit neueren Online-Spielen verbundene Möglichkeit, tief in die virtuellen Spielwelten einzutauchen und damit – zumindest aus der Perspektive der Eltern, deren Sorge gegenüber den Spielen sich weniger an der konkreten Gestaltung von Spielen als an exzessiver Spieldauer festmacht – den Bezug zur Realität zu verlieren.<sup>221</sup> Dies berührt die für das Jugendmedienschutzsystem maßgebliche Formulierung von der Gemeinschaftsfähigkeit, die durch die Medienangebote nicht beeinträchtigt oder gefährdet werden soll. Fritz regt an, konstante Online-Welten generell nur ab 18 Jahren zu öffnen und dies an das Zahlungssystem für die monatlichen Mitgliedsbeiträge zu knüpfen. Kinder unter 18 Jahren erhalten demzufolge nur mit dem Einverständnis der Eltern Zutritt zu den Online-Spielen.<sup>222</sup>

- Verschiedene Untersuchungen deuten darauf hin, dass ein **intaktes soziales Umfeld**, in dem der Spielekonsum reguliert wird, die Urteilsfähigkeit fördert und damit einen wichtigen Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele darstellt.<sup>223</sup> Dieses lässt sich nicht rechtlich erwirken. Der Aspekt betont jedoch noch einmal die Bedeutung kommunikativer Maßnahmen, um den Eltern die Relevanz des Themas zu verdeutlichen und ihre medienpädagogische Kompetenz zu fördern.

---

<sup>219</sup> Vgl. Klimmt (2007) a. a. O. , Kunczik (2007) a. a. O., S. 16 f.

<sup>220</sup> Klimmt (2007) a. a. O., S. 15; Fritz (2007) a. a. O., S. 54 f.

<sup>221</sup> Fritz (2007) a. a. O., S. 54.

<sup>222</sup> Vgl. ebd.

<sup>223</sup> Kunczik (2007) a. a. O., S. 14.

## 10 Literatur

- Anderson, Craig A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: *Journal of Adolescence*, 113-122.
- Anderson, Craig A./Bushman, Brad J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: *American Psychological Society*, Vol. 12, No. 5, 353-359.
- Aufenanger, Stefan/Lampert, Claudia/Vockerodt, Yvonne (1996): *Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humoreske Programmkontexte*. München: R. Fischer Verlag.
- BBFC (2006): Video Games - Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games. Online abrufbar unter: <http://www.bbfc.co.uk/downloads/pub/Policy%20and%20Research/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf> [abgerufen am 31.05.2007].
- Bushman, Brad J./Stack, Angela D. (1996): Forbidden fruit versus tainted fruit: Effects of warning labels on attraction to television violence. In: *Journal of Experimental Psychology: Applied* 2, 207-226
- Carnagey, Nicholas L./Anderson, Craig A. (2004): Violent video game exposure and aggression: A literature review. In: *Minerva Psychiatrica*, 45, 1-18.
- Carnagey, Nicholas L./Anderson, Craig A. (2005): The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behaviour. In: *Psychological Science*, 16, 882-889. Online abrufbar unter: [http://www.psychologicalscience.org/pdf/ps/video\\_game\\_violence.pdf](http://www.psychologicalscience.org/pdf/ps/video_game_violence.pdf) [abgerufen am 31.05.2007].
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2000): *Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta, 58f.
- Cypra, Olgierd (2005): *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Diplomarbeit Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Online abrufbar unter: <http://www.mmorpg-research.de> [abgerufen am 31.05.2007].
- Ehapa Verlag (2006): *KidsVerbraucherAnalyse 2006*. Online abrufbar unter: [http://www.ehapamedia.de/pdf\\_download/KVA06\\_Praesentation.pdf](http://www.ehapamedia.de/pdf_download/KVA06_Praesentation.pdf) [abgerufen am 31.05.2007].
- Funk, Jeanne B. (2002): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. In: *Studies in Media & Information Literacy Education* 2. Online abrufbar unter: <http://www.utpjournals.com/simile/issue8/funkX1.html> [abgerufen am 31.05.2007].
- Funk, Jeanne B./Buchman, Debra D. (1996): Playing violent video games and adolescent self-concept. In: *Journal of Communication*, 46, 19-32
- Grüsser, Sabine M./Thalemann, Ralf (2006): *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*. Bern: Verlag Hans Huber.

- Grüsser-Sinopoli, Sabine M. (o.J.): Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien (Pressemitteilung). Online abrufbar unter: [http://www.ahg.de/ahgde.nsf/2df0ea093b74822541256a690040e03b/599e32aa97195967c12572c20048737a/\\$FILE/Exzessive+Computernutzung.pdf](http://www.ahg.de/ahgde.nsf/2df0ea093b74822541256a690040e03b/599e32aa97195967c12572c20048737a/$FILE/Exzessive+Computernutzung.pdf) [abgerufen am 31.05.2007].
- Hargrave, Andrea Millwood (2003): How children interpret screen violence. London: BBC. Online abrufbar unter: <http://www.bbc.co.uk/guidelines/editorialguidelines/assets/research/howchildreninterpretscreenviolence.pdf> [abgerufen am 31.05.2007].
- Hartig, Johannes/Frey, Andreas/Ketzel, Amdré (2003): Modifikation des Computerspiels Quake III. Arena zur Durchführung psychologischer Experimente in einer virtuellen 3D-Umgebung. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, Jg. 15, 4, 149-154.
- Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: KoPäd, 81-99.
- Inal, Yavuz/Cagiltay, Kursat (2007): Flow Experiences of children in an interactive social game environment. In: British Journal of Educational Technology, Vol. 38, No. 3, 455-464
- Klimmt, Christoph/Trepte, Sabine (2003): Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. Zeitschrift für Medienpsychologie, 15, 114-121.
- Krahé, Barbara/Möller, Ingrid (2004): Playing violent electronic games, hostile attribution bias, and aggression-related norms in German adolescents. In: Journal of Adolescence, 27, 53-69.
- Kristen, Astrid (2006): Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele. Eine Längsschnittstudie zur Frage, wer wen beeinflusst. Online abrufbar unter: [diss-fu-berlin.de/2006/108/index.html](http://diss-fu-berlin.de/2006/108/index.html) [abgerufen am 10. Mai 2007].
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln: Böhlau (5., völlig neu überarbeitete Auflage). [Kap. 9: Wirkungen von Gewalt in Computerspielen]
- Ladas, Manuel (2002): Brutal(e) Spieler? In: Telepolis vom 1.5.2003. Online abrufbar unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12443/1.html> [abgerufen am 31.05.2007].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2004): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2004). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2004.pdf> [abgerufen am 31.05.2007].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2005): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2005). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2005.pdf> [abgerufen am 31.05.2007].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006): Jugend, Information und (Multi-) Media (JIM 2006). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online abrufbar unter: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie\\_2006.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf) [abgerufen am 31.05.2007].

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006): Kinder + Medien, Computer + Internet (KIM 2006). Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf> [abgerufen am 31.05.2007].
- Möller, Ingrid (2006): Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele (Dissertation). Online abrufbar unter: [http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/pdf/moeller\\_diss.pdf](http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/pdf/moeller_diss.pdf) [abgerufen am 20.5.2007].
- Möble, Thomas/ Kleimann, Matthias/ Rehbein, Florian/ Pfeiffer, Christian (2006): Medienutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. In ZJJ – Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, H. 3, S. 295-309.
- Paus-Hasebrink, Ingrid/ Neumann-Braun, Klaus/ Hasebrink, Uwe/ Aufenanger, Stefan (2004): Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchung zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München: KoPäd Verlag.
- Sherry, John L. (2001): The effect of violent video games on aggression. A meta-analytic analysis. In: Human Communication Research, 3, 409-431.
- Sherry, John L. (2004): Flow and media enjoyment. In: Communication Theory, 14, 328–347.
- Sherry, John L. (2007): Violent video games and aggression: Why can't we find effects? In: Preiss, Raymond W./Gayle, Barbara Mae/Burrell, Nancy/Allen, Mike/Bryant, Jennings (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah: New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates, 245-262.
- Slater, Michael D. et al. (2003): Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. In: Communication research, 30, 713-736.
- Theunert, Helga/Pescher, Renate/Best, Petra/Schorb, Bernd (1992): Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Berlin: Vistas Verlag.
- Van Eimeren, Birgit/Frees, Beate (2005): Nach dem Boom: Größter Zuwachse in internetfernen Gruppen. In: Media Perspektiven, 8, 362-379.
- Van Eimeren, Birgit/Frees, Beate (2006): Schnelle Zugänge, neue Anwendungen, neue Nutzer? In: Media Perspektiven, 8, 402-415.
- Von Salisch, Maria/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2007/im Druck): Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.
- Walsh, David (2000): Interactive violence and children. Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science and Transportation, United States Senate, March 21, 2000. Online abrufbar unter: <http://www.mediafamily.org/press/senateviolence-full.shtml> [abgerufen am 31.05.2007].



**MODUL C:  
VERFASSUNGSRECHTLICHE VORGABEN**

## 11 Einleitung

Das Grundgesetz enthält grundrechtlich garantierte Freiheiten, staatliche Schutzpflichten und gesellschaftliche Grundwerte, die die Konzeption und Umsetzung einfachgesetzlichen Jugendschutzes in vielerlei Hinsicht vorzeichnen, prägen und auch beschränken. Bei der rechtlichen Analyse der gesetzlichen Vorgaben des JuSchG ist ein Überblick über die verfassungsrechtlichen Grundlagen des Jugendschutzes, entgegenstehende Grundrechte und daraus resultierende sowie allgemeine grundgesetzliche Anforderungen an die Ausgestaltung des einfachgesetzlichen Jugendschutzes zwingend notwendig. Nicht Gegenstand dieses verfassungsrechtlichen Moduls sind Einzelprüfungen von Maßnahmen und kompetenzrechtliche Einordnungen und Fragestellungen.

## 12 Verfassungsrechtliche Verankerung des Jugendschutzes

### 12.1 Verfassungsrechtlicher Jugendschutzauftrag und Erziehungsrecht

Jugendschutz ist ein Rechtsgut mit Verfassungsrang.<sup>224</sup> Als eine verfassungsrechtliche Wurzel wird zu Recht Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 GG gesehen.<sup>225</sup> Daraus folgt nicht nur ein subjektives Abwehrrecht, sondern auch der Auftrag an den Staat, von Kindern und Jugendlichen Einflüsse fern zu halten, die bei diesen zu erheblichen, schwer oder gar nicht korrigierbaren Fehlentwicklungen führen können.<sup>226</sup>

Ziel ist es zu gewährleisten, dass sich Minderjährige innerhalb der sozialen Gemeinschaft zu selbstbestimmten und verantwortungsbewussten Menschen entwickeln können.<sup>227</sup> Plakativ wird aus den genannten Verfassungsnormen ein „Recht auf Personwerden“<sup>228</sup> abgeleitet.

Der Jugendschutz besitzt aber noch eine zweite verfassungsrechtliche Wurzel, nämlich Art. 6 Abs. 2 GG. Diese Norm bezieht sich vor allem auf die Rollenverteilung zwischen Staat und Eltern. Aus Art. 6 Abs. 2 GG wird abgeleitet, dass die Verantwortung für die Entwicklung und Entfaltung von Minderjährigen zu allererst den Eltern und nur subsidiär dem Staat obliegt. Aus Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 GG entsteht allerdings ein Schutzauftrag für den Staat, der auch Eingriffe in das Erziehungsrecht aus Art. 6 GG rechtfertigen kann. Schutzpflichten des Staates entstehen jedenfalls dort, wo die für die Persönlichkeitsentwick-

---

<sup>224</sup> BVerfGE 30, 336 (347 f.); 77, 346 (356); 83, 130 (139 ff.).

<sup>225</sup> Schulze-Fielitz in Dreier, GG, Art. 5 Abs. 1, 2, Rn. 147; BVerfGE 83, 139 (140); Bethge in Sachs, GG, Art. 5 Rn. 160.

<sup>226</sup> Vgl. BVerfGE 30, 336, (347); Schulze-Fielitz in Dreier, GG, Art. 5 Abs. 1, 2, Rn. 147.

<sup>227</sup> Vgl. BVerfGE 79, 51, (63); Schulze-Fielitz in Dreier, GG, Art. 5 Abs. 1, 2, Rn. 147; Isensee/Axer, S. 69.

<sup>228</sup> Engels, AöR 1997, 212 (219 ff., 226 ff.).

lung konstitutiven Bedingungen in Bezug genommen werden.<sup>229</sup> Im Rahmen des staatlichen „Wächteramtes“ wird der Schutzauftragsgedanke bei elterlichem Fehlverhalten aktiviert.<sup>230</sup> Darüber hinaus hat er dort Bedeutung, wo die Eltern für die Ausübung ihrer erzieherischen Aufgabe auf gesetzlich determinierte Rahmenbedingungen angewiesen sind. Dies wird gerade im Medienbereich, wo eine lückenlose elterliche Kontrolle der Mediennutzung ausscheidet – oder etwa in Bezug auf Spiele kaum stattfindet, s. S. 43 f. –, oftmals der Fall sein.<sup>231</sup>

Andersherum wirkt das Primat elterlicher Erziehungsverantwortung aus Art. 6 GG dergestalt in den staatlichen Jugendmedienschutzauftrag ein, dass primär Konzeptionen zu wählen sind, die den Eltern für die Ausübung ihrer – durchaus unterschiedlichen – Erziehungskonzepte Raum gibt und diese nicht überprägt, wo auch auf andere Weise ein hinreichendes Jugendschutzniveau erreichbar ist.<sup>232</sup>

Das „Recht auf Personwerden“ ist zunächst wertneutral, es zielt auf eine chancengleiche und anlagengerechte Entfaltung.<sup>233</sup> Was als Gefährdung oder Beeinträchtigung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen anzusehen ist, wird durch das Grundgesetz nicht materiell determiniert. Der Gesetzgeber hat hier einen Beurteilungsspielraum, dessen Struktur und Weite von den dadurch möglicherweise betroffenen Grundrechten Dritter abhängt (s. unten S. 77 ff.).

Bei Handlungen des Staates, die Auswirkungen auf Kommunikationsinhalte haben, hat der Staat das Neutralitätsgebot zu beachten.<sup>234</sup> Dies bedeutet vor allem, dass er sich nicht mit bestimmten Weltdeutungen identifizieren darf.<sup>235</sup> Dies heißt aber nicht, dass der Staat nicht im Hinblick auf die Entwicklung Minderjähriger etwa in der Erziehung bestimmte Ziele verfolgen oder Wertorientierungen zugrunde legen dürfte;<sup>236</sup> er hat aber das Elternrecht aus Art. 6 GG zu beachten.

---

<sup>229</sup> Vgl. BVerfGE 96, 56 (61).

<sup>230</sup> S. di Fabio in Maunz/Dürig, GG, Art. 2 Abs. 1 Rn. 208.

<sup>231</sup> Schulz, MMR 1998, 182 (183).

<sup>232</sup> Schulz, MMR 1998, 182 (183).

<sup>233</sup> BVerfGE 24, 119 (144), 57, 361 (383); 99, 145 (156 ff.).

<sup>234</sup> Hesse, Grundzüge des Verfassungsrechts, 20. Auflage, 1995, Rz. 160; Krüger, Allgemeine Staatslehre, 1966, S. 178 ff.; in Anlehnung daran Zippelius, Allgemeine Staatslehre, 1999, S. 236; Schlaich, Neutralität als verfassungsrechtliches Prinzip, 1972, S. 239.

<sup>235</sup> Vgl. etwa BVerfGE 12, 1 (4); 18, 385 (386); 33, 23 (28); 44, 103 (104); 42, 312 (330 s. f.); 88, 40 (46); in der Literatur Böckenförde, VVDRStL 28 (1970), S. 33 (55, 84); Isensee, Subsidiaritätsprinzip und Verfassungsrecht, 1968, S. 183.

<sup>236</sup> Vgl. etwa Pieroth, Erziehungsauftrag und Erziehungsmaßstab der Schule im freiheitlichen Verfassungsstaat, DVBl. 1994, S. 949 ff.; Bothe, Erziehungsauftrag und Erziehungsmaßstab der Schule im freiheitlichen Verfassungsstaat, VVDStRL 54 (1995) S. 7 ff.; Ahrendt, Aufgaben und Grenzen der Staatsgewalt im Bereich der Schulbildung. In: ders. (Hrsg.), Politische Reden und Schriften, 1976, S. 203 ff.; Roellecke, Zum Verhältnis von Recht und Erziehung. In: Festschrift für Geiger, 1989, S. 256, Böckenförde, Elternrecht- Recht des Kindes – Recht des Staates. In: Essener Gespräche zum Thema Staat und Kirche, Heft 14, 1980, S. 84.

## 12.2 Bedeutung der Menschenwürde

Mit dem Ziel des Jugendschutzes verbunden ist der Schutz der Menschenwürde.<sup>237</sup> Dabei kann es darum gehen, dass Menschenwürde verachtende Darstellungen zugleich auch die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen können; aber der Schutz der Menschenwürde steht daneben selbstständig und unabhängig von der Schutzrichtung der Entwicklung von Minderjährigen im Raum, wenn es um Darstellungen in Medien – also auch in Computer- und Videospielen – geht.<sup>238</sup>

Der Schutz der Menschenwürde wird dem Staat in Art. 1 Abs. 1 GG als expliziter Schutzauftrag überantwortet. Mit dem Bezug auf die Menschenwürde wird auf den unverfügbaren Eigenwert jedes einzelnen Menschen als personenhaftes, mit geistig-sittlicher Selbstbestimmungs- und Entscheidungsfähigkeit begabtem Wesen verwiesen.<sup>239</sup> Eine Würdeverletzung liegt also gerade dann vor, wenn dies nicht geachtet, sondern der Mensch zum Objekt, insbesondere zu einem staatlichen Handelns gemacht wird.<sup>240</sup> Damit ist allerdings auch das Ende der Klarheit im Hinblick auf die Auslegung von Art. 1 Abs. 1 GG erreicht.

Umstritten ist, inwieweit dies für mediale Darstellungen, etwa gewalthaltige Computerspiele, gegeben sein kann. Vertritt man eine subjektive Auffassung der Menschenwürde, so kann ein Menschenwürdeverstoß nur vorliegen, wenn reale Personen etwa gegen ihren Willen zum Objekt der Sensationslust von Zuschauern gemacht werden oder aber die Selbstachtung des Zuschauers verletzt wird.<sup>241</sup> Die Rechtsprechung objektiviert die Menschenwürde und hat etwa das Verbot von bestimmten Darbietungen gestützt auf Art. 1 Abs. 1 GG als zulässig angesehen, auch wenn die Darstellung dem subjektiven Willen und dem Selbstverständnis der agierenden Darsteller entsprach.<sup>242</sup>

Auf der Grundlage dieser Lehre werden auch fiktionale Darstellungen als Menschenwürdeverachtend angesehen<sup>243</sup>, so dass sich entsprechende Maßnahmen zu ihrer Regulierung auf Art. 1 Abs. 1 GG stützen können. Insgesamt bedarf es aber bei darauf gestützten Maßnahmen einer genauen Bestimmung dessen, was als Verstoß der Menschenwürde angesehen wird.<sup>244</sup> Nicht alles, was den guten Geschmack der breiten Mehrheit der Bevölkerung verletzt, ist ein Menschenwürdeverstoß.

---

<sup>237</sup> Mahrenholz, ZUM 1998, 525 ff.

<sup>238</sup> Liesching, JMSR 4/2004, 2 (3).

<sup>239</sup> Stern, S. 628 f.

<sup>240</sup> Dürig in Maunz/Dürig, GG, Art. 1 Rn. 28.

<sup>241</sup> Schulz, MuK 2000, 366 ff.

<sup>242</sup> BVerwG 64, 274 (280); 84, 317; kritisch dazu Ohlshausen, NJW 1982, 2221 ff.

<sup>243</sup> BVerfGE 87, 209 (228).

<sup>244</sup> Dörr/Cole, K&R 2000, 369 ff.; di Fabio, S. 20 ff.; Gersdorf, S. 23 f.

## 13 Entgegenstehende Grundrechte Dritter

Maßnahmen des Jugendmedienschutzes betreffen – abhängig von ihrer konkreten Ausgestaltung – Grundrechte unterschiedlicher natürlicher oder juristischer Personen. In Betracht kommen jedenfalls Grundrechte der Entwickler, der Publisher und Unternehmen des Vertriebs. Darüber hinaus ist zu beachten, dass Beschränkungen der Zugänglichkeit zu Inhalten auch die Freiheit der „erwachsenen“ Rezipienten betreffen können, die das Material erhalten wollen.

### 13.1 Kommunikationsfreiheiten

Maßnahmen des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computerspiele betreffen den hochsensiblen Bereich der Kommunikationsfreiheiten.<sup>245</sup> Trägermedien mit audiovisuellen Inhalten sind Presse im Sinne des Art. 5 Abs. 1 S. 2 GG<sup>246</sup>, so dass auch auf diese Weise verbreitete Computerspiele dem Grundrechtsschutz unterfallen.

Wenn und soweit Computer- oder Videospiele online angeboten werden, stellen sie Rundfunk dar. Auf verfassungsrechtlicher Ebene ist als Rundfunk jede Verbreitung von kommunikativen Inhalten auf telekommunikativem Wege an die Allgemeinheit geschützt.<sup>247</sup> Selbst wenn man mit einigen Stimmen in der Literatur verlangt, dass ein gewisser meinungsbildender Charakter erforderlich ist, weil auch auf verfassungsrechtlicher Ebene eine „Darbietung“ vorliegen muss, damit Rundfunk gegeben ist<sup>248</sup>, dürfte dies bei Computerspielen erfüllt sein. Lediglich wenn man verlangt, dass eine dem traditionellen Rundfunk vergleichbare Programmstruktur vorliegt<sup>249</sup>, erfüllen reine Online-Computer- oder Videospiele dies typischerweise nicht. Auch wenn ein Schutz über die Rundfunkfreiheit nicht in Betracht kommt, können die kommunikativen Inhalte an sich unter den Schutz der Meinungsfreiheit nach Art. 5 Abs. 1 S. 1 GG fallen.

Für die audiovisuellen Inhalte von Spielen kann auch die Meinungsfreiheit nach Art. 5 Abs. 1 S. 1 einschlägig sein. Das Bundesverfassungsgericht bestimmt das Verhältnis von Meinungs- und Medienfreiheit dahin gehend, dass der Schutzbereich der Medienfreiheiten berührt ist, wenn es um die in den Medien tätigen Personen in Ausübung ihrer Funktion, um die Medien-erzeugung selbst oder um die institutionell-organisatorischen Voraussetzungen und Rahmenbedingungen geht. Betrifft es hingegen die Frage, ob ein bestimmter kommunikativer Inhalt

---

<sup>245</sup> Dies übersieht etwa das Gutachten des wissenschaftlichen Dienstes des Bundestages; s. Grote/Sinnokrot, Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“) v. 15.08.2006.

<sup>246</sup> Bethge in Sachs, GG, Art. 5 Rn. 68; Schulze-Fielitz in Dreier, GG, Art. 5 Abs. 1, 2 Rn. 90.

<sup>247</sup> Vgl. Schulz in Hahn/Vesting, RStV, § 2 Rn. 10 ff. mit weiteren Nachweisen.

<sup>248</sup> Vgl. zu diesem Ansatz Hoffmann-Riem, AfP 1996, 9 (12).

<sup>249</sup> In diese Richtung Hartstein u.a., RStV, § 2 Rn. 4 a.

erlaubt war oder nicht, ist unabhängig vom Verbreitungsmedium Art. 5 Abs. 1 S. 1 einschlägig.<sup>250</sup>

Jugendschutzmaßnahmen, die sich gegen einzelne Darstellungen richten, können daher auch Art. 5 Abs. 1 S. 1 GG betreffen. Voraussetzung ist allerdings, dass es sich um „Meinungen“ im Sinne der Vorschrift handelt und eine vom Grundrechtsschutz umfasste Tätigkeit betroffen ist. Der Begriff der Meinung im Rahmen von Art. 5 Abs. 1 S. 1 GG ist weit zu verstehen, wie die Aufzählung Wort, Schrift und Bild belegt, fallen auch visuelle Darstellungen darunter, die für die Wahrnehmung von Menschen geeignet und bestimmt sind.<sup>251</sup>

Vom Grundrechtsschutz nach Art. 5 Abs. 1 GG umfasst sind Hersteller und Publisher im Hinblick auf den gesamten Vorgang der Produktion und des Vertriebs. Ob der Handel nach den Grundsätzen der Presse-Grosso-Entscheidung<sup>252</sup> des Bundesverfassungsgerichts an diesem Grundrechtsschutz teilhat, kann für dieses Kurzgutachten offen bleiben; zumindest kommt für Bereich des Vertriebs ein grundrechtlicher Schutz aus Art. 12 Abs. 1 GG in Betracht.

Ebenfalls vom Grundrechtsschutz des Art. 5 Abs. 1 S. 2 GG umfasst ist die Berichterstattung über Spiele; soweit es um konkrete einzelne Inhalte geht, durch die Meinungsäußerungsfreiheit nach Art. 5 Abs. 1 S. 1 GG. Spiele-Werbung unterfällt – wie jede Werbung – dann der Kommunikationsfreiheit nach Art. 5 Abs. 1 GG, wenn sie einen wertenden, meinungsbildenden Inhalt hat oder Angaben enthält, die der Meinungsbildung dienen.<sup>253</sup> Werbeaussagen sind aber nur im Hinblick auf ihren kommunikativen Gehalt durch Art. 5 Abs. 1 GG geschützt, die kommerzielle Zwecksetzung kann über Art. 12 Abs. 1 GG Schutz genießen.<sup>254</sup>

Darüber hinaus ist die Informationsfreiheit jedenfalls der erwachsenen Rezipienten betroffen, die aufgrund von Jugendmedienschutzmaßnahmen nicht oder nur erschwert Zugang zu kommunikativen Inhalten erlangen können. Die Informationsfreiheit schützt aus der Perspektive des Rezipienten vor staatlicher Intervention im Prozess der Vermittlung kommunikativer Inhalte, die vom Kommunikator für die Allgemeinheit zugänglich gemacht werden.<sup>255</sup>

## 13.2 Kunstfreiheit

Staatliche Maßnahmen können besonderen Beschränkungen unterliegen, wenn der mediale Gegenstand, um den es sich handelt, Kunst im Sinne von Art. 5 Abs. 3 GG ist. Zu klären, ob Kunst vorliegt, ist nicht nur schwierig, sondern nahezu unmöglich.<sup>256</sup> Ungeachtet der Unmög-

---

<sup>250</sup> BVerfGE 85, 1 (12 f.); s. a. 86, 122 (128).

<sup>251</sup> Degenhart in BK, Art. 5 GG, Rn. 136.

<sup>252</sup> BVerfGE 77, 346.

<sup>253</sup> BVerfGE 71, 162 (175); 95, 173 (182); 102, 347 (359 f.); BVerfG NJW 2001, 3403 ff.

<sup>254</sup> Hoffmann-Riem in AK-GG AK, Art. 5 Rn. 31.

<sup>255</sup> BVerfGE 27, 71 (83); 90, 27 (32); BVerwGE 47, 247 (252).

<sup>256</sup> Vgl. BVerfGE 75, 369 (377).

lichkeit, Kunst generell zu definieren, gebietet die verfassungsrechtliche Verbürgung dieser Freiheit, ihren Schutzbereich bei der konkreten Rechtsanwendung zu bestimmen.<sup>257</sup> Vor diesem Hintergrund ist ein formaler Kunstbegriff geprägt worden, der das Wesen der künstlerischen Betätigung in der freien schöpferischen Gestaltung sieht, in der Eindrücke, Erfahrungen, Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zur unmittelbaren Anschauung gebracht werden.<sup>258</sup> Es kommt mithin auf den Bezug zur individuellen Persönlichkeit des Künstlers an.<sup>259</sup>

Die Bestimmung des Schutzbereiches darf nicht von einer „Niveauekontrolle“ abhängig gemacht werden, es gibt also keine Differenzierung zwischen „höherer“ und „niederer“ oder „guter“ und „schlechter“ Kunst; dies liefe auf eine verfassungsrechtlich unzulässige Inhaltskontrolle hinaus.<sup>260</sup> So kann die Beurteilung der Wirkung eines Kunstwerkes eine Voraussetzung für die Frage sein, ob sie dem Schutzbereich der Kunstfreiheit unterfällt oder nicht. Insofern kann Kunst auch Pornographie oder Gewalt mit einschließen.<sup>261</sup>

Auch dass die Wahrnehmbarkeit von Computerprogrammen abhängt, schließt nicht aus, dass es sich um Kunst handelt, solange dadurch noch der Ausdruck der individuellen Persönlichkeit des Künstlers gegeben ist. Zwar handelt es sich bei Computerspielen nicht um einen Rückgriff auf einen traditionellen Formenschatz, der die Einordnung als Kunst erleichtert.<sup>262</sup> Nichtsdestotrotz gibt es eine breite wissenschaftliche Diskussion über die ästhetische Qualität von Computerspielen.<sup>263</sup> Auch medienpolitisch wird daher auf die Bedeutung der Kunstfreiheit bei der Regulierung von Computerspielen zum Zwecke des Jugendschutzes hingewiesen<sup>264</sup>, daneben stehen wissenschaftliche Aussagen, die die kulturelle Bedeutung von Video- und Computerspielen belegen.<sup>265</sup>

Ist ein Computer- oder Videospiel als Kunst im Sinne von Art. 5 Abs. 3 GG einzustufen, gelten nur verfassungsimmanente Schranken. Zu diesen gehört allerdings auch der Jugendschutz nach Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 GG. Die Voraussetzungen an die Rechtmäßigkeit eines Eingriffs sind aber höher, als dies bei lediglich durch Art. 5 Abs. 1 GG ge-

---

<sup>257</sup> BVerfGE 67, 213 (225); 75, 369 (377).

<sup>258</sup> BVerfGE 30, 173 (189).

<sup>259</sup> Vgl. auch Scholz in Maunz/Dürig, GG, Art. 5 Abs. 3 Rn. 24, 29; Geiger, FS Leibholz 1966, S. 187, 191.

<sup>260</sup> BVerfGE 75, 369 (377).

<sup>261</sup> Vgl. BVerfGE 83, 130 (139).

<sup>262</sup> Grundsätzlich aber in diese Richtung Gauß, GRUR 2004, 558 (559).

<sup>263</sup> S. nur Korn, Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes, 2005 m.w.N.

<sup>264</sup> Vgl. Erklärung des Deutschen Kulturrates vom 14.2.2007.

<sup>265</sup> Vgl. nur Castronova, Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games, 2005; King (Hg.), Game on. The history and culture of video games, 2002; Mertens/Meißner, Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen, 2002; Pias, Computer Spiel Welten, 2002; Poole, Trigger Happy. The inner life of video games, 2001; Wenz, Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung, in: Glasenapp (Hrsg.), Cyberspace und Populärkultur, 2002.

geschützten Spielen der Fall ist. Im Übrigen müssen die Vorschriften sicherstellen, dass die Kunstfreiheit im Einzelfall in ihrer Bedeutung zur Geltung gelangen kann.

### **13.3 Berufsfreiheit und Eigentumsgarantie**

Ob neben den Kommunikationsfreiheiten ein Rückgriff auf die Berufsfreiheit nach Art. 12 Abs. 1 GG und die Eigentumsgarantie nach Art. 14 Abs. 1 GG möglich ist, ist umstritten.<sup>266</sup>

Sofern die Berufsfreiheit als nicht durch Art. 5 Abs. 1 GG verdrängt erscheint, dürfte bei Jugendschutzmaßnahmen im Rahmen von Computer- und Videospielen grundsätzlich eine Tätigkeit zur Schaffung und Erhaltung einer Lebensgrundlage, mithin ein Beruf, vorliegen.<sup>267</sup> Ebenso dürften Maßnahmen grundsätzlich einen hinreichenden Berufsbezug aufweisen, um Eingriffe in Art. 12 GG darzustellen. Sofern nicht der Zugang zu einem Beruf insgesamt geregelt wird, dürfte es sich dabei um Berufsausübungsbeschränkungen handeln, die durch jede vernünftige Erwägung des Gemeinwohls legitimiert werden können.<sup>268</sup> Ob bei dem Verbot von ganzen SpieleGattungen eine Berufszugangsregelung vorliegt, die erhöhten verfassungsrechtlichen Begründungsanforderungen unterliegt, hängt davon ab, ob die Herstellung und das Vertreiben derartiger Spiele einen eigenständigen Beruf darstellt; dies dürfte – wie sich die Branche derzeit darstellt – siehe oben S. 10 ff.) nicht der Fall sein.

## **14 Allgemeine Anforderungen an Beschränkungen zum Zwecke des Jugendmedienschutzes**

Im Folgenden sollen einige verfassungsrechtliche Anforderungen dargestellt werden, die unabhängig von der einzelnen Gefährdungslage, Regelungskonstruktion und betroffenen verfassungsrechtlich geschützten Interessen zu beachten sind.

### **14.1 Hinreichende Bestimmtheit**

Verfassungsrechtlich sind zwei Stufen der Bestimmtheit von Rechtsvorschriften zu differenzieren. Der allgemeine Bestimmtheitsgrundsatz aus Art. 20 Abs. 3 GG bezieht sich auf die Gesamtheit der für eine bestimmte Frage relevanten Rechtsvorschriften. Der Bestimmtheitsgrundsatz gebietet, dass Rechtsvorschriften so genau zu fassen sind, „wie dies nach der Eigenart der zu ordnenden Lebenssachverhalte mit Rücksicht auf den Normzweck möglich ist“<sup>269</sup>. Die verfassungsrechtlichen Anforderungen erkennen an, dass die Regelungsfähigkeit der unterschiedlichen Materien verschieden ausfallen kann. Unbestimmte, auslegungsbedürf-

---

<sup>266</sup> Für Idealkonkurrenz Herzog in Maunz/Dürig, GG, Art. 5 Rn. 142, Schulze-Fielitz in Dreier, GG, Art. 5 Rn. 245; für Spezialität gegenüber Art. 12: Degenhart in GG-BK, Art. 5 Rn. 940 f.

<sup>267</sup> BVerfGE 97, 228 (252 f.).

<sup>268</sup> BVerfGE 70, 1 (28); Jarass/Pieroth, GG, Art. 12 Rn. 36.

<sup>269</sup> BVerfGE 93, 213 (238).



tige Rechtsbegriffe sind daher regelmäßig zulässig<sup>270</sup>; ebenso Generalklauseln<sup>271</sup>. Verletzt ist das Bestimmtheitsgebot allerdings dann, wenn eine willkürliche Handhabung durch die Behörden ermöglicht wird.<sup>272</sup>

Schärfer ist die Sonderregelung des Art. 103 Abs. 2 GG. Bei Strafvorschriften ist zu gewährleisten, dass der Normunterworfenen von vornherein erkennen kann, welches Verhalten strafwürdig ist und welche Strafe ihm für den Fall eines Verstoßes droht, damit er in der Lage ist, sein Verhalten danach auszurichten.<sup>273</sup> Die Strafnorm muss umso präziser sein, je schwerer die angedrohte Strafe ist.<sup>274</sup> Dabei ist die Verwendung unbestimmter, wertausführungsbedürftiger Begriffe und Generalklauseln auch hier nicht generell ausgeschlossen.<sup>275</sup> Im Bereich des Jugendmedienschutzes hat das Bundesverfassungsgericht für den § 131 StGB festgestellt, dass die Vorschrift „nicht schon wegen einer übermäßigen Häufung auslegungsbedürftiger Tatbestandsmerkmale zu unbestimmt“ sei, da es sich bei den in Frage stehenden Tatbestandsmerkmalen um eine noch überschaubare Anzahl normativer Begriffe handele<sup>276</sup> (zu der Kritik an § 131 StGB siehe im Übrigen unten S. 96 f.).<sup>277</sup>

## 14.2 Beurteilungsspielräume

Der Jugendmedienschutz ist typischerweise von Entscheidungen geprägt, die rechtlich nicht vollständig determiniert sind und über die fachlich keineswegs Einigkeit bestehen muss. Dies betrifft unterschiedliche Kategorien von Unsicherheiten:

- Entscheidungsrelevante Tatsachengrundlagen (etwa Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen, individuelle und soziale Wirkungen von Medienkonsum etc.),
- Entwicklungsverläufe (Prognose der Wirkungen bei Beibehalten des Status quo oder nach der Wahl unterschiedlicher Regelungsoptionen),
- Wertungsfragen (bei welchen Einstellungen liegt eine sozial-ethische *Desorientierung* vor, die als Entwicklungsbeeinträchtigung zu werten ist).

Das Verfassungsrecht steuert dabei die Frage, inwieweit der Gesetzgeber hier über einen Spielraum verfügt, der verfassungsgerichtlich nur beschränkt überprüfbar ist und inwieweit derartige Spielräume an die Verwaltung oder auch an Einrichtungen der Selbstkontrolle übertragen werden können.

---

<sup>270</sup> BVerfGE 78, 205 (212); 103, 21 (33).

<sup>271</sup> BVerfGE 8, 274 (326).

<sup>272</sup> BVerfGE 80, 137 (161).

<sup>273</sup> BVerfGE 78, 374 (381 f.); 87, 363 (391 f.); 105, 135 (153).

<sup>274</sup> BVerfGE 105, 135 (155 f.).

<sup>275</sup> BVerfGE 96, 68 (97 f.).

<sup>276</sup> BVerfGE 87, 209 (225).

<sup>277</sup> Ob diese Einschätzung auch für den von Bayern im Bundesrat vorgeschlagenen Entwurfstext von § 131 a StGB (BR-Drs. 76/07) gelten kann, ist diskussionswürdig.

In Bezug auf Einschätzungs- und Beurteilungsspielräume des Gesetzgebers reichen die gerichtlichen Überprüfungsmöglichkeiten des Bundesverfassungsgerichts<sup>278</sup> – in ganz unterschiedlichen Zusammenhängen – von einer Evidenzkontrolle<sup>279</sup> über eine Vertretbarkeitskontrolle<sup>280</sup> bis hin zu einer intensivierten inhaltlichen Kontrollpflicht<sup>281</sup>. Gerade im Bereich des Jugendmedienschutzes geht das Gericht aber im Hinblick auf alle der o. g. Kategorien davon aus, dass hier ein breiter gesetzgeberischer Spielraum besteht.<sup>282</sup> Im Hinblick auf die faktischen Voraussetzungen ist der Gesetzgeber keineswegs gezwungen, sich einer Mehrheitsauffassung in der Wissenschaft anzuschließen oder aber darauf zu warten, dass wissenschaftlich eindeutige Ergebnisse etwa über die Wirkung bestimmter Inhalte auf Kinder oder Jugendliche vorliegen. Die Grenze des Beurteilungsspielraumes ist allerdings erreicht, wenn er wissenschaftlich nicht mehr vertretbaren oder gar offensichtlich fehlsamen<sup>283</sup> Auffassungen folgt.<sup>284</sup>

Innerhalb dieser recht weit gefassten Grenzen seines gesetzgeberischen Spielraums liegt es nach Ansicht des Bundesverfassungsgerichts bei allen mit einer gewissen Unsicherheit belasteten Sachverhalten „zuvorderst in der politischen Verantwortung des Gesetzgebers und der Regierung, im Rahmen ihrer jeweiligen Kompetenzen die von ihnen für zweckmäßig erachteten Entscheidungen zu treffen“. <sup>285</sup> Gerichte könnten insoweit nur gehalten sein zu überprüfen, ob die ergriffenen gesetzgeberischen Maßnahmen sachgerecht sind<sup>286</sup> und auf Grundlagen erfolgen, die nicht widerlegbar sind<sup>287</sup>. Ändern sich aber der dem Tätigwerden des Gesetzgebers zugrunde liegende Kenntnisstand oder die Erfahrungen bezüglich der durch das Gesetz bezweckten Zielerreichung<sup>288</sup>, so ist der Gesetzgeber zu einem neuerlichen Tätigwerden bzw. zu einer Nachbesserung verpflichtet.<sup>289</sup>

In Bezug auf legislatorische Maßnahmen im Jugendmedienschutz konnte der Gesetzgeber insoweit tätig werden, als eine unmittelbare Kausalität zwischen Mediennutzung und Jugendgefährdung zwar nicht bewiesen werden kann, aber eben auch nicht widerlegbar ist.<sup>290</sup> Erlässt er also dem wissenschaftlichen Erkenntnisstand folgend (dazu s. oben S. 45 ff.) und seinen

---

<sup>278</sup> Vgl. BVerfGE 50, 290 (333).

<sup>279</sup> BVerfGE 36, 1 (17); 37, 1 (20); 40, 196 (223).

<sup>280</sup> BVerfGE 25, 1 (12 f., 17); 30, 250 (263); 39, 210 (225 f.).

<sup>281</sup> BVerfGE 7, 377 (415); 11, 30 (45); 17, 269 (276 ff.); 39, 1 (46, 51 ff.); 45, 187 (238).

<sup>282</sup> BVerfGE 83, 130 ff.; vgl. auch Schulz, RuF 1993, 339 (347).

<sup>283</sup> BVerfGE 30, 292 (317); 37, 1 (20).

<sup>284</sup> S. auch Schulz RuF 1993, 339 (347).

<sup>285</sup> BVerfGE 49, 89 (131 f.).

<sup>286</sup> BVerfGE 50, 290 (334).

<sup>287</sup> BVerfGE 45, 187 (238).

<sup>288</sup> Vgl. BVerfGE 95, 267 (314 f.) m. w. N.

<sup>289</sup> BVerfGE 49, 89 (131 f.).

<sup>290</sup> BVerfGE 83, 130 (141).

Einschätzungsspielraum "in vertretbarer Weise" handhabend<sup>291</sup> Regelungen in diesem Bereich, muss er aber „die für die Grundrechtsverwirklichung maßgeblichen Regelungen im wesentlichen selbst [...] treffen und diese nicht dem Handeln und der Entscheidungsmacht der Exekutive“ überlassen.<sup>292</sup>

Inwiefern das Verfassungsrecht die Delegation von Beurteilungsspielräumen an Verwaltungsbehörden oder Einrichtungen der Selbstkontrolle vorzeichnet und begrenzt, kann im Rahmen dieses Kurzgutachtens nicht bearbeitet werden.

### 14.3 Verhältnismäßigkeit

Da es sich bei Jugendschutzmaßnahmen in der Regel nicht um die Medienfreiheit ausgestaltende Regelungen, sondern um Schranken handeln wird<sup>293</sup>, ist eine volle Verhältnismäßigkeitsprüfung durchzuführen, deren genaue Struktur von den einzelnen verfassungsrechtlich geschützten Interessen auf beiden Seiten determiniert wird.

Im Hinblick auf die generelle Eignung des Jugendschutzes als Ziel einer Grundrechtsbeschränkung ist festzuhalten, dass sie aufgrund der Verankerung in Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit 1 Abs. 1 und Art. 6 GG geeignet ist, alle in Betracht kommenden oben genannten Grundrechte zu beschränken. Im Hinblick auf Art. 5 Abs. 1 ist der Jugendschutz sogar ausdrücklich in Art. 5 Abs. 2 GG als Schranke genannt – aber auch wenn sich im Einzelfall ein Computer- oder Videospiele als „Kunst“ im Sinne von Art. 5 Abs. 3 GG darstellt, kommt eine verfassungsimmanente Beschränkung durch Interessen des Jugendschutzes in Betracht.<sup>294</sup> In diesem Fall muss allerdings der besonderen Bedeutung des schrankenlos gewährten Schutzes der Kunstfreiheit eine besonders schwere Beeinträchtigung des Jugendschutzes drohen, um Beschränkungen auch im Wirkungsbereich der Kunst zu rechtfertigen.<sup>295</sup>

Um die Intensität der Beeinträchtigung der Grundrechte prüfen zu können, ist es bei der Bestimmung des Zieles eines jugendschutzrechtlichen Gesetzesprogramms erforderlich festzulegen bzw. transparent zu machen, mit welchem Grad der Sicherheit verhindert werden soll, dass Jugendliche mit für sie nicht geeignetem Material in Kontakt kommen, und auch, welcher Typ von Jugendlichen als Maßstab herangezogen wird. Im Hinblick auf Letzteres hat das Bundesverwaltungsgericht es jedenfalls für zulässig gehalten, dass sich der Gesetzgeber nicht an den durchschnittlichen Jugendlichen, auch nicht an dem Zielgruppenpublikum eines Mediums orientiert, sondern auf besonders gefahrgeneigte Jugendliche rekurriert.<sup>296</sup> Maßnahmen werden sich aber i. d. R. als unzulässig darstellen, wenn sie sich an Extremfällen, etwa patho-

---

<sup>291</sup> S. dazu BVerfGE 88, 203 (262).

<sup>292</sup> BVerfGE 83, 130 (142).

<sup>293</sup> Zur Abgrenzung s. Bethge in Sachs, GG, Art. 5 Rn. 154 ff.

<sup>294</sup> Vgl. BVerfGE 83, 130 (143).

<sup>295</sup> BVerfGE 83, 130 (146 f.).

<sup>296</sup> BVerwGE 39, 197 (205).

logischen Jugendlichen, orientieren und dies zum Maßstab für den allgemeinen Jugendmedienschutz machen. Auf der anderen Seite ist verfassungsrechtlich nicht ausgeschlossen, sich beim Jugendmedienschutz nicht am Gefahr geneigten, sondern am Durchschnitt einer Zielgruppe zu orientieren. Gewährleistet muss allerdings sein, dass insgesamt ein hinreichender Jugendmedienschutz etabliert wird.

Im Hinblick auf den Bestimmtheitsgrundsatz (s. o. 80 f.) kann es geboten sein, transparent zu machen, an welchem Bezugspunkt sich das Jugendmedienschutzsystem orientiert.

Grundrechtsbeschränkungen müssen sich als zur Zielerreichung erforderlich erweisen. Dies bedeutet, dass es bei anstößigen, etwa gewalthaltigen, Computer- oder Videospielen nicht für eine Grundrechtsbeschränkung ausreicht, dass der Politik nicht einleuchtet, warum „es so etwas geben soll“. Vielmehr müssen mit hinreichender Wahrscheinlichkeit konkrete Gefährdungen des Schutzgutes, in diesem Fall der ungestörten Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, dargelegt werden.

In jedem Fall als überschritten sieht das BVerfG die legalen Schranken als überschritten an, wenn eine gesetzliche Regelung ohne Beachtung des oben genannten Konkordanzgebotes stets ein Überwiegen des Jugendschutzes gegenüber der Kunstfreiheit ohne Prüfung des Einzelfalls unterstellt.<sup>297</sup>

#### **14.4 Zensurverbot als absolute Grenze für Beschränkungen**

Das Zensurverbot des Art. 5 Abs. 1 Satz 3 GG will sichern, dass keine der grundrechtsbezogenen Maßnahmen sich als Zensur darstellen darf, weder die Schrankensetzung durch ein allgemeines Gesetz nach Art. 5 Abs. 2 noch die Ausgestaltungsregelung nach Art. 5 Abs. 1 Satz 2 GG. Damit soll eine durch Kontrolle bewirkte Einschüchterung der kommunikationsbereiten Bürger abgewehrt und in der Folge einer Einengung des Kommunikationsspektrums und der Gefahr der Meinungslenkung vorgebeugt werden. Die herrschende Meinung kommt zu einer engen Bestimmung des Geltungsbereichs des Zensurverbots, indem sie zum einen einen formellen Zensurbegriff<sup>298</sup> zugrunde legt und zum anderen nur die Vorzensur<sup>299</sup> für verboten hält.

Zensur liegt nach dem formellen Verständnis nur dann vor, wenn eine Verpflichtung begründet wird, den Kommunikationsinhalt vor der Verbreitung einer staatlichen Stelle zur Prüfung vorzulegen, wie es insbesondere im Zuge eines Verbots mit Erlaubnisvorbehalt geschehen kann (formeller Zensurbegriff). Es gibt gute Gründe, lähmende Kommunikationsbehinderung auch dann zu befürchten, wenn zwar auf ein formelles Genehmigungsverfahren verzichtet

---

<sup>297</sup> BVerfGE 83, 130 (143).

<sup>298</sup> S. statt vieler Herzog, in: Maunz/Dürig, GG, Art. 5 Abs. 1 Rn. 78; Hesse, Verfassungsrecht, Rn. 397; anderer Ansicht Noltenius, S. 108; Rohde, S. 69 ff.

<sup>299</sup> BVerfGE 33, 52 (72); 73, 118 (166); 83, 130 (155); 87, 209 (230); Degenhart in BK, GG, Art. 5 Abs. 1, 2 Rn. 916.

wird, staatliche Stellen jedoch zur systematischen Überwachung der Kommunikation eingesetzt und ihnen Aufgaben anlassunabhängiger, planmäßiger Gefahrenforschung im Kommunikationsbereich übertragen werden;<sup>300</sup> dies bleibt aber in diesem Kurzgutachten außer Betracht. Auch das BVerfG lässt allerdings neben einem formellen Veröffentlichungsverbot „staatliche Maßnahmen mit zensurgleicher Wirkung“ genügen.<sup>301</sup> Was den Umfang der Wirkung angeht, muss es sich um eine generelle Beschränkung der Veröffentlichung handeln; Zugangs- und Vertriebsbeschränkungen nur für Kinder und Jugendliche reichen nicht aus, das Zensurverbot zu aktivieren.<sup>302</sup> Das BVerfG hat allerdings offen gelassen, ob das (damalige) FSK-Kennzeichnungsverfahren wegen der faktischen Auswirkungen Bedenken im Hinblick auf das Zensurverbot auslöst. Es hat aber festgestellt, dass es jedenfalls nicht so gehandhabt werden darf, dass ein Anbieter nicht mehr frei darüber entscheiden kann, ob er den zur Kennzeichnung vorgelegten Film verbreiten will oder nicht.<sup>303</sup>

Die weitere von der h. M. und dem BVerfG vorgenommene Begrenzung des Zensurverbots ist die auf die Vorzensur – also auf eine beschränkende Maßnahme vor der Herstellung bzw. erstmaligen Verbreitung eines Geisteswerks.<sup>304</sup> Auch hier wird – gerade mit Blick auf neue Medien – über Erweiterungen des Begriffs nachgedacht.<sup>305</sup> Eine Einziehung vor Abschluss des Kennzeichnungsverfahrens nach dem JuSchG stellt jedenfalls Zensur dar.<sup>306</sup>

Schließlich ist von dem Grundsatz auszugehen, dass Art. 5 Abs. 1 Satz 2 GG systematische Inhaltskontrollen durch den Staat ausschließt. Vom Abwehrcharakter des Grundrechts werden dabei auch mittelbare Eingriffe erfasst, also entsprechende anlassunabhängige Kontrollen, bei denen der Staat sich Privater als Instrument bedient. Zensurfunktionen dürfen vom Staat auch nicht dadurch "ausgelagert" werden, dass er zensurgleiches Handeln privater Akteure staatlich fördert oder gar entsprechende Rechtspflichten vorsieht bzw. negative Sanktionen für den Fall der Verletzung verhängt.<sup>307</sup>

---

<sup>300</sup> Vgl. Minderheitenvotum in BVerfGE 33, 89 f.; vor diesem Hintergrund ist der Vorschlag Schönemanns, ein rein staatliches Prüfungs- und Kennzeichnungsverfahren einzurichten, diskussionswürdig, vgl. dazu Meldung unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/82420> [Stand: 30.05.2007] und [http://www.focus.de/digital/games/computerspiele\\_aid\\_53428.html](http://www.focus.de/digital/games/computerspiele_aid_53428.html) [Stand: 30.05.2007].

<sup>301</sup> BVerfGE 87, 209 (232 f.)

<sup>302</sup> In diese Richtung wohl BVerfGE 33, 52 (72); Weides, NJW 1987, 224 (226).

<sup>303</sup> BVerfG 87, 209 (232).

<sup>304</sup> BVerfGE 87, 209 (232 f.)

<sup>305</sup> Degenhart in BK, GG, Art. 5 Abs. 1, 2 Rn. 930 f.

<sup>306</sup> BVerfG NVwZ 1993, 254.

<sup>307</sup> Vgl. Bethge in Sachs, GG, Art. 5 Rn. 135 a.

Selbst wenn man dem herrschenden engen Verständnis des Zensurverbots folgt, ist die Wertung des Art. 5 Abs. 1 Satz 3 GG bei der Prüfung der Verhältnismäßigkeit eines Eingriffs zu beachten. Maßnahmen, die nur nach Veröffentlichung wirken, aber zu einer „Lähmung des Geisteslebens“ wie eine formelle Zensur führen, werden nur unter besonders hohen Anforderungen gerechtfertigt sein.<sup>308</sup>

Für Maßnahmen im Bereich des Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospiele sind – auch für mögliche Umgestaltungen des Systems – alle Merkmale des Begriffes relevant. Die Frage, welche Form der Beschränkung ausreicht, von Zensur zu sprechen, spielt bei Zugangs- und Vertriebsbeschränkungen eine Rolle. Die Frage, was dem Staat noch zuzurechnen ist, wird bedeutsam, wenn es um Maßnahmen von Selbstkontrolleinrichtungen und die Kooperation mit staatlichen Stellen (Oberste Landesjugendbehörden, BPjM) geht. Schließlich ist bei allen Umgestaltungen darauf zu achten, dass vor dem Zeitpunkt der Veröffentlichung staatliche Stellen keinen zensurgleichen Einfluss ausüben dürfen.

## **15 Folgerungen aus den verfassungsrechtlichen Überlegungen**

### **15.1 Bewertungsmaßstäbe und -kriterien**

Aus dem oben Gesagten ergibt sich zunächst einmal ein weiter Beurteilungsspielraum des Gesetzgebers im Hinblick auf die Kriterien, die der Bewertung von jugendschutzrelevantem Material zugrunde gelegt werden. Grenzen sind die Eignung für den Jugendmedienschutz sowie das staatliche Neutralitätsgebot (s. o. S. 74).

Im Hinblick auf die Bestimmtheit ist zwischen den Vorschriften, die strafbewehrt sind, und solchen, die lediglich Beschränkungen der Kommunikations- oder Berufsfreiheit vorsehen, zu unterscheiden (s. oben). Im Hinblick auf strafbewehrte Vorschriften muss eine Vorhersehbarkeit für die Handelnden gegeben sein. In der Literatur umstrittene Begriffe wie der der „Gewalt“ sind aber nicht von vornherein ausgeschlossen. Zudem kann der Rechtsprechung des BVerfG zufolge auch die Systematik helfen, Bezüge auf schwer definierbare Begriffe wie den der Menschenwürde zu konkretisierten. Zu fordern ist aber mit dem Gericht, dass auch bei möglichen Erweiterungen von Straftatbeständen, die auf Gewaltdarstellungen rekurren, Begriffe gewählt werden, die darauf abstellen, dass der Betrachter zur bejahenden Anteilnahme an den Szenen angeregt wird. Diese hohen Anforderungen an die Bestimmtheit gelten auch für den Bereich der schweren Jugendgefährdung.

---

<sup>308</sup> Bullinger in Löffler, Presserecht, § 1 Rn. 160 mit Verweis auf das Sondervotum BVerfGE 33, 52 (90).

## 15.2 Aufsicht inklusive Koordination und Kooperation

Zunächst folgt aus dem Jugendschutzauftrag, dass auch eine hinreichende Vollzugskontrolle zu gewährleisten ist. Die entgegenstehenden Grundrechte setzen den Möglichkeiten aber Grenzen und strukturieren den Raum möglicher Veränderungen des Rechtsrahmens.

Vertriebsbeschränkungen oder lenkende Maßnahmen müssen sich daher in ihrer Wirkung möglichst auf Jugendliche beschränken.<sup>309</sup> Gesetzliche Verbote und Beschränkungen dürfen daher in der Regel nicht von vornherein die Herstellung und Verbreitung von Darstellungen jugendgefährdenden Inhalts untersagen, sondern haben sich darauf zu beschränken, Jugendliche an einem Zugang zu derartigen Informationsquellen zu hindern, also die Zugänglichkeit einer bereits eröffneten, für die Allgemeinheit bestimmten Informationsquelle für bestimmte Rezipienten zu beseitigen. Beschränkungen der Informationszugänglichkeit auch für Erwachsene sind hinzunehmen, sofern ihnen gegenüber die legitime Zielsetzung des Jugendschutzes den Grundeingriff in seiner Intensität rechtfertigt.<sup>310</sup>

Zudem wird bei allen Maßnahmen, die eine Beschränkung des Zugangs auch Erwachsener bewirken, das Zensurverbot aktiviert. Maßnahmen mit derartigen Folgen dürfen also nicht im Vorfeld der Veröffentlichung – auch nicht im Rahmen der Praxis des Kennzeichnungsverfahrens – stattfinden; das betrifft nach dem oben Gesagten alle Einstufungen, die eine Strafverfolgung und damit möglicherweise eine Einziehung des Spiels zufolge haben. Auch beim Indizierungsverfahren ist bei der Abwägung zu berücksichtigen, dass sie angesichts der zensurähnlichen Folgen Vorwirkungen nur unter besonderen Voraussetzungen zulässig sein können.

Die Beschränkung der Einfuhr und das Anhalten und ggf. Einziehen von jugendschutzrelevanten Kommunikationsinhalten durch den Zoll wird als zulässig angesehen.<sup>311</sup>

Darüber hinaus wirkt sich auf der Vollzugsebene das oben angesprochene Verbot<sup>312</sup> eines automatischen Vorrangs des Jugendschutzes über die Kunstfreiheit ohne Prüfung des Einzelfalls dergestalt aus, dass die Vollzugsbehörden nicht systematisch ohne Sichtung des einzelnen Spiels Vertriebsbeschränkungen, Beschlagnahmungen oder Indizierungen vornehmen dürfen. Auch im Bereich der „nur“ den Grundrechten aus Art. 5 Abs. 1 GG unterfallenden Spiele ist zu gewährleisten, dass bei der Prüfung im Einzelfall der Bedeutung dieser Grundrechte Rechnung getragen werden kann.

Aus Art. 6 GG folgt zudem, dass jedenfalls bei wirkungsgleichen Schutzmaßnahmen die(jenigen) vorzuziehen sind, die den Eltern Spielraum für die Verwirklichung ihrer Konzepte der Medienerziehung (be)lassen und sie dabei unterstützen, auf die Mediennutzung ihrer Kinder einzuwirken.

Eingriffe in Werbung vor einer Indizierung dürften nicht zu rechtfertigende Eingriffe in Art. 5 Abs. 1 GG darstellen; dies gilt auch für staatliche Einflussnahme auf die Berichterstattung über Spiele. Hier kann nur an die Selbstverantwortung der Medien appelliert werden.

---

<sup>309</sup> BVerfGE 30, 334 (336); Degenhart in BK, GG, Art. 5 Abs. 1, 2 Rn. 376.

<sup>310</sup> Isensee/Axer, S. 79 ff.

<sup>311</sup> Degenhart in BK, GG, Art. 5 Abs. 1, 2 Rn. 377 unter Bezug auf OLG Hamm, NJW 1970, 1754 f.

<sup>312</sup> BVerfGE 83, 130 (143).



**MODUL D:  
ERGEBNISSE DER EVALUATION**

## 16 Einleitung

Jugendmedienschutz im Bereich Video- und Computerspiele ist selbst ein „Spiel“ mit großer Dynamik, mit sich schnell bewegenden Objekten. Die Spiele selbst verändern sich rasch; haben sie Online-Funktionen, können sie sich auch nach Markteinführung ständig verändern, Kinder und Jugendliche sind findig im Umgehen von Zugangs- und Vertriebsbeschränkungen, auch hier machen es Online-Bestellungen einfacher, graue oder ausländische Quellen zu nutzen. Die in Modul B (s. S. 27 ff.) gewonnenen Erkenntnisse bestätigen diesen Befund auf differenzierte Weise. Geht man davon aus, dass trotz aller Bemühungen um Steigerung der Kompetenz Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigt oder sogar gefährdet werden können, wenn sie mit den für sie falschen Spielen in Kontakt kommen, könnte man annehmen, das „Spiel“ um den Jugendmedienschutz sei angesichts dieser Befunde nicht zu gewinnen. Dies trifft aber nur zu, wenn man von falschen Voraussetzungen ausgeht. Jugend- schutz in modernen Gesellschaften ist Risikomanagement. Im Zusammenwirken aller muss das höchste Schutzniveau erreicht werden, jedenfalls ein hinreichend hohes, um den verfas- sungsrechtlichen Schutzauftrag gegenüber der Jugend zu erfüllen. Die Evaluation und Opti- mierung des Systems ist also aller Beteiligten Mühe wert.

Im folgenden Kapitel sollen die Ergebnisse der Prozess- und Vollzugsanalysen dargestellt werden. Die Vorstellung erfolgt dabei thematisch, insofern ergeben sich anhand der Reihen- folge keinerlei Rückschlüsse auf die Gewichtigkeit oder Priorisierungen der einzelnen Erge- bnisse. Die Methodik der Analysen ist oben auf S. 6 ff. dargestellt. Die Perspektive der Analy- seergebnisse richtet sich auch in diesem Teilbereich der Hauptevaluation nach den Vorgaben der Protokollerklärung der Länder zum JMStV. Demnach sind „alle Erfahrungen auszuwer- ten, die hinsichtlich der Zuordnung der Regelungskompetenzen, der Geltungsbereiche von Bundesgesetz und Länderstaatsvertrag, der Praxistauglichkeit der zugrunde gelegten Jugend- schutzkriterien, der Leistungsfähigkeit und Effizienz der Aufsichtsstruktur sowie der Einbe- ziehung von Einrichtungen der Selbstkontrolle angefallen sind. Die Überprüfung ist insbe- sondere nach den Kriterien vorzunehmen, inwieweit mit der Neuregelung eine Verbesserung des Jugendschutzes erreicht wurde und ob die neue Struktur eine wirksame und praxisgerechte Aufsicht gewährleistet.“

## 17 Reform des Jugendmedienschutzes im Bereich der Video- und Computerspiele (2003)

Durch die 2003 von Bund und Ländern abgeschlossene Reform des Jugendmedienschutzes ist der Anwendungsbereich des Jugendschutzgesetzes im Hinblick auf „Spielprogramme“ erwei- tert worden. Erstmals wurden nun auch Video- und Computerspiele von dem Gesetz umfasst. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist zwar bereits seit April 1994 tätig und hat bis Ende 2001 insgesamt 6.610 Spielprogramme geprüft und mit Altersempfehlungen ver-

sehen. Diese „früheren“ Kennzeichnungen waren jedoch vor Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes unverbindliche Alterseinstufungen, es handelte sich insofern um bloße Empfehlungen und Orientierungshilfen seitens der USK. Seit der Reform sind die Kennzeichnungen verbindliche Entscheidungen der Länder, die Hersteller, Publisher, Händler sowie die Bürgerinnen und Bürger verpflichten.

Daher ist zunächst deutlich herauszustellen, dass durch die Reform grundsätzlich eine deutliche Verbesserung des Schutzrahmens im Hinblick auf Video- und Computerspiele erfolgte. Hinsichtlich der Gestaltung dieser Änderungen lassen sich jedoch Defizite im Einzelnen feststellen, die in den folgenden Abschnitten analysiert werden.

## **18 Gesetzliche Anwendungsbereiche und Begriffsbestimmungen**

Die genaue Analyse der gesetzlichen Anwendungsbereiche von JuSchG und JMStV ist der Hauptevaluation vorbehalten, dennoch gibt es im Hinblick auf Spiele einige spezifische Entwicklungen, die Einfluss auf die Effizienz des Jugendschutzes haben können und insoweit eine zumindest kurze Auseinandersetzung auch mit dem Bereich der Anwendungsbereichsbestimmung und gesetzlichen Begrifflichkeiten erforderlich erscheinen lassen.

### **18.1 Anwendungsbereich Trägermedien: Problematik von Jugendmedienschutz in einem konvergenten Spielmarkt**

§ 1 Abs. 2 JuSchG definiert den Begriff der Trägermedien, die in § 12 Abs. 1 S. 1 JuSchG im Hinblick auf Bildträger mit Spielprogrammen noch weiter konkretisiert werden:

§ 1 Abs. 2 JuSchG: „Trägermedien im Sinne dieses Gesetzes sind Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind. Dem gegenständlichen Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen von Trägermedien steht das elektronische Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen gleich, soweit es sich nicht um Rundfunk im Sinne des § 2 des Rundfunkstaatsvertrages handelt.“

§ 12 Abs. 1 S. 1 JuSchG: „Bespielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, ....“

Dieses Jugendschutzkonzept des JuSchG kann zu Anwendungs- und Vollzugsproblemen im Hinblick auf Trägermedien, die Computer- oder Videospiele darstellen, führen, wo die Spiele zunehmend Online-Elemente enthalten oder jedenfalls Teile des Spieles nur noch online zugänglich sind oder in Kollaboration unterschiedlicher Nutzer erst entstehen. Damit ist das

Phänomen der „Konvergenz“ angesprochen, das die Medienregulierung insgesamt, aber auch den Bereich des Jugendmedienschutzes, vor neue Herausforderungen stellt.<sup>313</sup> Mit dem ansonsten durchaus unterschiedlich gebrauchten Begriff „Konvergenz“ ist im Kern bezeichnet, dass die Digitalisierung es erleichtert hat, Inhalte, die früher auf einen bestimmten Vertriebsweg konzentriert waren, über unterschiedliche Kanäle zum Nutzer oder zur Nutzerin zu bringen. Dies betrifft nicht nur unterschiedliche technische Plattformen, sondern auch eine zunehmende Austauschbarkeit von Trägermedien und Telemedien. Eine Konzeption, die auf dieser Differenzierung aufsetzt, muss damit zwangsläufig unter Druck geraten. Diese Konvergenzphänomene sind keineswegs nur auf technischer Ebene oder angebotsseitig zu verzeichnen. Vielmehr zeigen sich auch im Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen zunehmend konvergente Medienmenüs, bei denen der Zugang zu einer Spielewelt über ganz unterschiedliche und jedenfalls zum Teil austauschbare Zugangswege erfolgen kann.<sup>314</sup>

Dazu kommt ein Phänomen, das sich gerade auch in Games und Plays (z.B. Second Life)<sup>315</sup> entwickelt hat, nämlich die teilweise oder vollständige Einbeziehung der Nutzerinnen und Nutzer in die Gestaltung der Spielewelt. Nun ist es für Spiele charakteristisch, dass sie innerhalb der durch das Spiel gesetzten Regeln unterschiedliche, durch die Spieler mitbestimmte Handlungsverläufe ermöglichen. Neu an den Phänomenen des UserGenerated-Content im Bereich der Computer- und Videospiele ist allerdings, dass die Spielumgebung, also etwa ganze Level von Action-Games, nicht vom ursprünglichen Anbieter eines Spieles programmiert werden, sondern von Dritten. Hier stellt sich die Frage, wieweit die Verantwortlichkeit des Anbieters reicht, was überhaupt der Gegenstand der Prüfung ist und inwieweit mit der Veränderung des Spieles nach der Erstveröffentlichung bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung umzugehen ist (s. S. 126 ff.).

Die mit dem Problem der Abgrenzung der Regelungsmaterien (vor allem JMStV versus JuSchG) verbundenen Fragestellungen sind Gegenstand der Hauptevaluation. Insofern soll der folgende Ausblick noch einmal die Trends zusammenfassen, die vor allem im Bereich des JuSchG zunehmend für Herausforderungen sorgen. Hier sind drei Bereiche zu erkennen, nämlich zum einen der Online-Vertrieb, der Bereich der Veränderungen durch Patches, Add-Ons und Mods und schließlich das In-Game-Advertising.

### **18.1.1 Online-Vertrieb**

Es ist der Trend zu beobachten, dass Spiele in zunehmendem Maße ausschließlich online vertrieben werden. Dies trifft insbesondere auf so genannte Mini-Games zu, die etwa über die Online-Plattformen der Konsolen Xbox 360, PlayStation 3 und Wii vertrieben werden. Exis-

---

<sup>313</sup> So schon Hoffmann-Riem/Schulz/Held, Konvergenz und Regulierung, 2000; jüngst Hain, K&R 2006, 325 ff.; Kleinsteuber in: Karmasin, S.55 ff.

<sup>314</sup> Vgl. Wagner/Theunert (Hrsg.), Neue Wege durch die konvergente Medienwelt, 2006.

<sup>315</sup> Die Einordnung von reinen virtuellen Welten, die keinen Games-spezifischen Regeln unterliegen und eher den Anklang von 3D-Chaträumen haben, gestaltet sich rechtlich zunehmend schwierig.

tiert daneben kein Trägermedium des Spiels im Handel, ist das Spiel als Telemedium im Sinne von § 2 Abs. 1 RStV, § 2 JMStV zu qualifizieren. Eine Zuständigkeit der USK und der Obersten Landesjugendbehörden im Hinblick auf eine Kennzeichnung ist damit auf gesetzlicher Ebene nicht eröffnet.

Für Vollpreisspiele ist allerdings auch mittelfristig zu erwarten, dass die Marketingkonzepte – möglicherweise neben dem Online-Vertrieb – auf die Präsentation von Produkten im Regal und damit auf Trägermedien setzen (s. oben S. 18 f.). Damit wäre auch mittelfristig ein Anknüpfungspunkt für eine Trägermedien-orientierte Regulierung gegeben. Sie sieht sich allerdings zunehmend der Parallelität von Angeboten online und offline ausgesetzt, der gesetzlich im Bereich der Telemedien durch die Übernahmepflicht des USK-Kennzeichens gemäß § 12 JMStV begegnet wird. Möglich erscheint aber auch, dass spezielle oder internationale Versionen eines Spiels ausschließlich in den Online-Vertrieb kommen.

Ein aktueller – und sich vermutlich verstärkender – Trend sind so genannte Episodenspiele wie etwa *Sam & Max*. Einzelne kurze Episoden (vergleichbar mit Levels) sind gegen eine geringe Gebühr auf den Seiten des Publishers herunterzuladen, eine Version auf Trägermedien existiert für diesen Spieletypus nicht.

Schließlich sind Browserspiele auf dem Vormarsch. Da immer mehr Haushalte über breitbandige Internetanschlüsse verfügen – für Spiele-affine Nutzerinnen und Nutzer dürfte dies besonders gelten – wird es möglich, Spiele mit immer aufwändigerer Grafik und komplexeren Spielverläufen auch in dieser Form anzubieten. Daher werden die Angebote vom Genre her immer differenzierter und beinhalten mittlerweile auch rudimentäre Action-Shooter oder Games ähnlicher Genres.

Die mit den oben genannten Phänomenen verbundenen Probleme liegen neben den schon genannten Zuständigkeitsproblemen in den abweichenden Regelungskonzeptionen für Telemedien auf der einen und Trägermedien auf der anderen Seite. Existiert hier ein unterschiedliches Schutzniveau (Totalverbote nach § 4 JMStV vs. Zugangsbeschränkungen auf Seiten des JuSchG), kann dies mit Akzeptanzproblemen in der Wirtschaft und auch bei den Nutzerinnen und Nutzern verbunden sein.

Eine Kennzeichnung von Spielen, die lediglich als Telemedien verbreitet werden und zu denen keine Trägermedien-Version existiert, ist derzeit nach dem JMStV nicht vorgesehen. Alle beteiligten Selbstkontrolleinrichtungen und staatlichen und staatlich eingesetzten Kontrollinstanzen haben dieses Problem erkannt, Diskussionen über eine „FSK Online“ oder „USK Online“ weisen in diese Richtung. Derzeit käme lediglich eine freiwillige USK-Kennzeichnung bei Online-Spielen in Betracht, wobei das JuSchG derzeit für eine Kennzeichnungsentscheidung durch die Obersten Landesjugendbehörden im Online-Bereich aber keine Grundlage bietet.

Auf das Problem, dass der Online-Vertrieb von internationalen Versionen, die im Wesentlichen mit einer deutschen Version inhaltsgleich sind, die von der USK gekennzeichnet wurde oder der die USK sogar das Kennzeichen verweigert hat, und die ohne jede Zugangsbe-

schränkung vom Ausland verbreitet werden und so das deutsche Jugendschutzsystem unterlaufen, sei hier bereits kurz hingewiesen (s. u. S. 144).

### **18.1.2 Patches, Add-Ons und Mods**

Patches sind ursprünglich Softwareprodukte, die Programmier- oder Ablauffehler in Spielen beheben sollten oder die Kompatibilität mit unterschiedlicher Hardware herstellen, sie können aber auch neue Spielelemente oder grafische Verbesserungen enthalten. Sie sind ohne das Hauptspiel nicht lauffähig und werden meist autonom durch den Nutzer heruntergeladen und dann installiert, so dass eine USK-Prüfung des Patches selbst ausscheidet (s. auch S. 18).

Gleiches gilt für so genannte Add-Ons, also Software, die ein Spiel um neue Level, Spielgegenstände oder Missionen erweitert, die aber alleine nicht spielbar sind (s. o. 19).

Schließlich verweist der Bereich der Mods auf den Trend hin zu nutzergenerierten Spielwelten und -gegenständen. Es handelt sich dabei um von Nutzerinnen und Nutzern selbst programmierte neue Spielteile wie Levels, Gegenstände, Personen oder Darstellungen. Sie können ebenfalls nicht Gegenstand einer USK-Kennzeichnung sein, da sie in der Regel nicht auf Trägermedien erscheinen bzw. nicht ohne das Hauptprogramm spielbar sind. Hier stellt sich die Frage, inwieweit eine gezielte Öffnung der Spiele für Veränderungen durch den Hersteller bei der jugendschutzrechtlichen Beurteilung zu berücksichtigen ist. Inwieweit der Umstand einbezogen werden muss, dass einige Hersteller interessierten Nutzerinnen und Nutzern spezielle Entwicklungsumgebungen zur Verfügung stellen, kann hier nicht geklärt werden.

### **18.1.3 Mobile Games**

Die wirtschaftlich positive Entwicklung (s. o. S. 10) sowie die zunehmende Nutzung von Mobile Games (s. o. S. 33), d. h. Spielen, die auf Mobilfunkgeräten genutzt werden („Handy-Games“), stellt die Anwendbarkeit der Jugendschutzregelungen ebenfalls vor neue Herausforderungen. Auch hier ist die Einordnung unter den Begriff des Trägermediums teilweise schwierig: So kann zwar davon ausgegangen werden, dass Spiele, die ausschließlich über Download-Verfahren auf das Handy überspielt werden, regelmäßig Telemedien im Sinne von § 3 Abs. 2 Nr. 1 JMStV sind.<sup>316</sup> Für diesen Bereich gilt insofern die oben dargestellte Problematik der fehlenden Kennzeichnungskompetenz von USK und Ländern. Spiele, die auf der Softwareplattform des Mobilgeräts fest vorinstalliert sind und zusammen mit dem Handy an den Kunden verkauft werden, sind dagegen als Trägermedien einzuordnen und unterliegen damit grundsätzlich einer Kennzeichnungspflicht.<sup>317</sup> Fraglich ist dabei jedoch, inwiefern die USK und die Länder die Kompetenz haben, solche in das Betriebssystem integrierten Spiele

---

<sup>316</sup> Vgl. Scholz/Liesching, § 3 JMStV Rn. 2 sowie § 1 Rn. 12 f. JuSchG.

<sup>317</sup> Ukrow, Rn. 215.

zu prüfen, da die Betriebssysteme selbst keine Spielprogramme i. S. d. § 12 JuSchG darstellen.<sup>318</sup>

In der Praxis prüft die USK ihr vorgelegte Mobile Games und versieht diese mit einem Kennzeichen. Bisher sind jedoch erst 45 Mobile Games von der USK geprüft worden, dies macht jedoch nur einen sehr geringen Anteil im Verhältnis zu der stark wachsenden Angebotszahl in diesem Bereich aus. Verstärkt werden kann diese Problematik durch zunehmend gewalthaltige Spielangebote.

#### **18.1.4 In-Game-Advertising**

Einige Spiele nutzen Werbung im Spiel selbst als Quelle der Refinanzierung der Spieleentwicklung. Dabei wird zwischen statischer und dynamischer In-Game-Werbung unterschieden (so genanntes SIGA bzw. DIGA).

Bei der statischen Werbung ist diese fest in das Spiel eingebunden und kann insofern – und muss – sie Gegenstand der Prüfung durch die USK und Grundlage für die Erteilung oder Verweigerung eines Kennzeichens sein. Problematischer wird es bei dynamischer Werbung, die von so genannten Ad-Servern eingespielt wird und sich je nach Anbieter der In-Game-Werbung und dem Werbeschaltenden häufig ändern kann. Hier ist naturgemäß eine Vorab-Prüfung durch die USK im Hinblick auf die Werbung nicht möglich. Für diese Fälle wäre zu prüfen, ob nicht die Werbefläche ein Telemedium darstellt, das einer rechtlichen Verantwortlichkeit des Anbieters nach dem JMStV unterliegt – inwiefern hier systematische Kontrollen möglich sind, ist allerdings fraglich. Ist dies aber generell der Fall, so liegt zwar ein Auseinanderfallen der Verantwortlichkeiten, aber keine systematische Regelungslücke vor.

### **18.2 Jugendschutzrechtliche Begriffsbestimmungen**

Die gesetzlichen Begriffsdefinitionen nehmen die Ausführungen des Bundesverfassungsgerichts zum Recht der Kinder auf freie Persönlichkeitsentfaltung („Recht auf Personwerden“, s. o. S. 74) auf. Laut Bundesverfassungsgericht haben Jugendliche ein „Recht auf Entfaltung ihrer Persönlichkeit im Sinne dieser Grundrechtsnormen. Sie bedürfen des Schutzes und der Hilfe, um sich zu eigenverantwortlichen Persönlichkeiten innerhalb der sozialen Gemeinschaft zu entwickeln“.<sup>319</sup>

Dies gilt für die Beeinträchtigung nach § 14 Abs. 1 JuSchG ebenso wie für die Gefährdung nach § 18 Abs. 1 und Abs. 2 („einfache“ und schwere Jugendgefährdung). Die Vorschriften schützen nicht unterschiedliche Rechtsgüter, sondern ein und dasselbe nur gegen Einwirkungen unterschiedlicher Intensität, also gegen unterschiedlich große Risiken.<sup>320</sup>

---

<sup>318</sup> Ukrow, Rn. 214.

<sup>319</sup> BVerfGE 79, 51 (63), 83, 130 (140).

<sup>320</sup> Ähnlich Nikles u. a., JuSchG, § 14 Rn. 5.

Daraus ergeben sich in der Praxis Abgrenzungsprobleme zwischen der Gefährdung und der Beeinträchtigung. Eine eindeutige Grenzziehung ist hier aus Sicht der einbezogenen Experten nicht zu leisten. Dies ist insbesondere im Hinblick auf die Jugendgefährdung kritisch zu betrachten, da die Indizierungsfolgen für die Industrie weit reichend sind und dementsprechend der Grundsatz der Bestimmtheit (s. o. 80 f.) darauf drängt, vorhersehbare Tatbestandsvoraussetzungen zu haben.

Das Gesetz bemüht sich hier zwar schon um weitere Konkretisierungen, indem auf Wirkungspotenziale abzielende Begriffe beispielhaft aufgezählt werden („verrohend wirkend“, „zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizend“). Ob der Begriff der „Unsittlichkeit“ hinreichend Konkretisierungspotenzial besitzt, kann angesichts der Tatsache, dass dies bei Spielen eine untergeordnete Rolle spielt, in dieser Evaluation offen bleiben.

Indem das Gesetz auf Wirkungspotenziale abstellt, ist die anwendende Praxis darauf verwiesen, auch bei der Konkretisierung auf den Erkenntnisstand über die Wirkung von Mediendarstellungen auf Kinder und Jugendliche abzustellen (dazu S. 45 ff.). Ihr kommt für die Anwendungssicherheit der Norm eine große Bedeutung zu.

Dies bedeutet zum einen, dass die „Praxis“ – also vor allem die BPjM – sich kontinuierlich mit dem Erkenntnisstand über die Wirkung von entsprechenden Darstellungen auf Kinder und Jugendliche vertraut machen – etwa im Rahmen ihrer regelmäßig stattfindenden Jahrestagungen – und die Anwendungskriterien entsprechend anpassen muss. Dabei kommt ihr allerdings ein Beurteilungsspielraum zu, so dass sie nicht etwa gehalten ist, sich an einer Mehrheitsmeinung in der Wissenschaft zu orientieren.<sup>321</sup>

Zudem ist allerdings auch zu verlangen, dass die Kriterien – vor allem, aber nicht nur im Bereich der Jugendgefährdung – transparent gemacht werden, so dass für die Normunterworfenen die Möglichkeit besteht, im Vorhinein selbst abzuschätzen, ob ein Medium die Voraussetzungen der Jugendgefährdung erfüllt oder nicht. Dies wird durch die BPjM bereits zu großen Teilen über Broschüren und ihre Homepage umgesetzt, kann aber insbesondere im Hinblick auf die Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit durch Laien noch verbessert werden (zu Akzeptanzproblemen s. unten S. 154 f.).

### **18.3 Strafrechtliche Gesetzesbestimmungen**

Einschlägig für insbesondere gewalthaltige Computer- und Videospiele kann § 131 StGB sein, sei es in direkter Anwendung oder durch Inbezugnahme durch § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG.

---

<sup>321</sup> Zum Beurteilungsspielraum s. Nikles u. a., JuSchG, § 18 Rn.3; Scholz/Liesching, § 17 Rn. 3 JuSchG.; a. A. Ukrow, Rn.273.



§ 131 Abs. 1 StGB normiert:

„Wer Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

1. verbreitet,
2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,
3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überläßt oder zugänglich macht oder
4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,

wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.“

Die Norm ist insgesamt rechtswissenschaftlich und rechtspolitisch hoch umstritten. Vielfach wird die Praktikabilität wegen der Anhäufung normativer Tatbestandsmerkmale kritisiert.<sup>322</sup> Daraus folgen Bedenken im Hinblick auf die Einhaltung des verfassungsrechtlichen Bestimmtheitsprinzips.<sup>323</sup> Das Bundesverfassungsgericht hat allerdings die Auffassung vertreten, in Wortlaut und Systematik des Tatbestandes seien die Konturen einer Auslegung hinreichend deutlich vorgezeichnet.<sup>324</sup>

Als Schutzgut wird der Schutz der Allgemeinheit<sup>325</sup> oder sogar des einzelnen Bürgers<sup>326</sup> angesehen. Es handelt sich also um ein Gefährdungsdelikt. Dahinter steht die Vermutung, dass entsprechende Gewaltdarstellungen zur Nachahmung durch Täter anreizen können. Die Norm basiert also auf Hypothesen der Lerntheorie, deren Begründungspotenzial in dieser Hinsicht immer noch hoch umstritten ist. Jedenfalls dürfte als Erkenntnis gesichert sein, dass monokausale Deutungen – eine Person greift nach Rezeption einer Gewaltdarstellung zur Waffe und ahmt die Darstellungen nach – in den Bereich der pathologischen Ausnahmen zu verweisen ist. Andersherum ist bei entsprechender Prädisposition nach dem Erkenntnisstand der Forschung wohl nicht auszuschließen, dass Gewaltdarstellungen unter dem Hinzutreten bestimmter weiterer Umstände einen Beitrag zu gewalttätigem Verhalten leisten können (s. dazu im Einzelnen oben S. 62 ff.).

---

<sup>322</sup> Vgl. etwa Tröndle/Fischer, StGB, § 131, Rn. 1; Ostendorf in Nomos Kommentar zum StGB, § 131, Rn. 5, jeweils m. w. N.

<sup>323</sup> Vgl. Erdemir, ZUM 2000, S. 707; Rudolphi, JA 1979, S. 2 ff.

<sup>324</sup> BVerfGE 87, 227 f.

<sup>325</sup> Vgl. etwa Ostendorf in Nomos Kommentar zum StGB, § 131, Rn. 3.

<sup>326</sup> SK-Rudolphi, StGB, § 131 Rnr. 3.

Unterstellt man, dass § 131 Abs. 1 StGB den verfassungsrechtlichen Anforderungen an eine Strafrechtsnorm genügt, stellt sich die Frage, ob der Tatbestand in seiner bisherigen Ausformung auch Gewaltdarstellungen in Computer- und Videospielen erfasst. Zunächst könnte dies daran scheitern, dass als Tatobjekt „Menschen“ dargestellt werden müssen. Damit ist zunächst auf den biologischen Menschenbegriff verwiesen, wie er auch den §§ 211 ff. StGB zugrunde liegt.<sup>327</sup> Das Bundesverfassungsgericht hat einer analogen Anwendung dieses Merkmals auf „menschenähnliche Wesen“ Grenzen gesetzt<sup>328</sup>; darauf hat der Gesetzgeber mit Einführung des Alternativmerkmals „menschenähnliche Wesen“ reagiert. Nun stellt sich die Frage, was in Abgrenzung dazu nicht mehr als „menschenähnliches Wesen“ anzusehen ist. Auch die Bestimmtheit dieses Merkmals ist in der Literatur hoch umstritten; eine „Menschenähnlichkeit“ soll jedenfalls dann gegeben sein, wenn die Wesen auch ihrer äußeren Gestalt nach weitgehend Gemeinsamkeiten mit Menschen aufweisen, so dass bei durchschnittlichen Konsumenten eine Assoziation mit Menschen nahe liegt.<sup>329</sup>

Im Übrigen scheint in der Literatur auch weitgehend Einigkeit zu bestehen, dass als menschenähnliche Wesen auch Figuren angesehen werden können, die durch elektronische Spezialeffekte dargestellt werden, also rein virtuell sind;<sup>330</sup> dies steht auch in Übereinstimmung mit dem Willen des Gesetzgebers<sup>331</sup> sowie mit der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts.<sup>332</sup> Auch der Urheber der Handlung, die gewalttätig im Sinne der Vorschrift ist, muss kein „realer“ Mensch sein.<sup>333</sup>

Als problematisch könnte sich allerdings das Merkmal der „Schilderung“ von Gewalttätigkeiten erweisen. Dazu ist zunächst Voraussetzung, dass sie unmittelbar optisch und/oder akustisch Gewalttätigkeiten wiedergibt oder sie verbal beschreibt.<sup>334</sup> Soweit die Literatur das neue Phänomen der Computer- und Videospiele bereits anspricht, wird davon ausgegangen, dass auch die Darstellung in einem solchen Spiel eine „Schilderung“ im Sinne des § 131 StGB darstellt.<sup>335</sup> Die Gewalttätigkeit muss aber in dem Spiel selbst „gezeigt“ werden, und sei es auch nur in seiner Abfolge nach Tätigwerden des Spielers, dies ist für eine Schilderung ausreichend. Soweit aber eine Plattform angeboten wird, die vom Spieler oder von mehreren Spielern ausgefüllt wird, liegt keine Schilderung mehr vor.<sup>336</sup> In diesem Punkt könnte eine

---

<sup>327</sup> BVerfGE 87, 209 (225); Rudolphi/Stein, § 131, Rn. 6b.

<sup>328</sup> BVerfGE 87, 209 (226).

<sup>329</sup> Vgl. Rudolphi/Stein, § 131, Rn. 6 c.

<sup>330</sup> Ostendorf, Nomos Kommentar zum StGB, § 131 Rn. 9 m. w. N.

<sup>331</sup> BT-Drs. 15/1642, S. 1.

<sup>332</sup> BVerfGE 87, 228.

<sup>333</sup> Vgl. Rudolphi/Stein, § 131, Rn. 8.

<sup>334</sup> Vgl. Rudolphi/Stein, § 131, Rn. 9, LK-v. Bubnoff, Rn. 18.

<sup>335</sup> Ostendorf, Nomos Kommentar zum StGB, § 131, Rn. 8.

<sup>336</sup> Ebd.

Klarstellung sinnvoll sein, um auch neuere Entwicklungen im Spielbereich eindeutiger strafrechtlich zu fassen.

Im Übrigen müssen, damit eine Strafbarkeit nach § 131 Abs. 1 StGB gegeben ist, auch bei Computer- und Videospiele alle weiteren Tatbestandsmerkmale erfüllt sein, also auch – der Rechtsprechung folgend – über die Selbstzweckhaftigkeit der Gewalt hinaus eine gewaltbejahende Anteilnahme vermittelt werden.<sup>337</sup>

Der Schriftenbegriff in § 11 Abs. 3 StGB ist im Übrigen sehr weit und lässt Darstellungen in Computer- und Videospiele nicht aus dem Tatbestand fallen.<sup>338</sup>

Für den Bereich der Filme steht fest, dass ein die Strafbarkeit ausschließender Irrtum vorliegt, wenn ein Film von der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) zuvor gekennzeichnet oder von der SPIO auf strafrechtliche Unbedenklichkeit hin geprüft wurde.<sup>339</sup>

Während die Juristische Kommission der SPIO im Filmbereich im Rahmen der Begutachtung von Erwachsenenfilmen ausdrücklich eine Prüfung im Hinblick auf das Vorliegen von Straftatbeständen aus §§ 131, 186 StGB vornimmt und insofern eindeutig die Vorstellung vermittelt, eine von ihr geprüfte filmische Darstellung könne nicht den Tatbestand des § 131 Abs. 1 StGB erfüllen, ist dies bei der USK nicht explizit der Fall. Man wird aber diskutieren können – da die Voraussetzungen einer Indizierung inzident geprüft werden müssen und bei Vorliegen der Voraussetzungen des § 131 StGB eine Kennzeichnung unzulässig ist –, inwieweit ein entsprechender Ausschluss des Vorsatzes auch in diesen Fällen anzunehmen ist.

#### **18.4 Folge: Unterschiedliche gesetzliche Kategorien für „Erwachseneninhalte“**

Auffällig ist, dass die gesetzlich vorgegebene Struktur des Kennzeichnungs- und Indizierungsverfahrens zu vier verschiedenen Abstufungen bei Inhalten führt, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind. Folgende Einstufungen von Spielen sind möglich:

- USK-Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“
- Keine Kennzeichnung durch die USK, aber auch keine Indizierung des Spieles, wobei es möglich ist, dass das Spiel gar nicht vorgelegt wurde oder aber die USK ein Kennzeichen verweigert hat
- Indizierte Spiele ohne vermutete strafrechtliche Relevanz („Liste A“)
- Indizierte Spiele mit vermuteter strafrechtlicher Relevanz („Liste B“)

---

<sup>337</sup> So Ostendorf in: Nomos Kommentar zum StGB, 12. Lieferung 2002, § 131 Rn. 11; vgl. BVerfGE 87, 228; OLG Koblenz NStZ 1998, 41; Erdemir, S. 96;

<sup>338</sup> S. statt vieler Lackner in Lackner/Kühl, StGB, § 11 Rn. 27 f., m.w.N.

<sup>339</sup> Vgl. Ostendorf, Nomos Kommentar zum StGB, § 131, Rz. 15; Tröndle/Fischer, § 131, Rz. 18 (mit dem Hinweis darauf, dass ein Irrtum dann vermeidbar ist, wenn die Prüfung erkennbar oberflächlich ist).

Die folgende Übersicht soll zeigen, welche rechtlichen Konsequenzen sich aus der Einordnung eines Spielprogramms in eine dieser vier Kategorien durch die unterschiedlichen Akteure (USK, BPjM, Strafverfolgungsbehörden) ergeben.

*Tabelle: Kategorien von Erwachseneninhalten*

Kategorie	Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“	Kein Kennzeichen	Indizierung (Liste A)	Indizierung Liste B / Straf- rechtliche Rele- vanz
Indizierungsschutz	§ 18 Abs. 8 JuSchG	Indizierung möglich		
<b>Vertriebsbeschränkungen</b>				
Zugänglichmachungs-, Angebots- und Überlas- sungsverbot	§ 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG	§ 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG	§ 15 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 1 JuSchG
Angebotsverbot an Kios- ken	§ 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG	§ 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG	§ 15 Abs. 1 Nr. 3 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 3 JuSchG
Versandhandelsverbot für Versandhandel i. S. d. JuSchG	§ 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG	§ 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG	§ 15 Abs. 1 Nr. 3 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 3 JuSchG
Vermietungsverbot außer- halb von Geschäften, zu denen nur Erwachsene Zutritt haben			§ 15 Abs. 1 Nr. 4 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 4 JuSchG
Ausstellungs- und Vorfüh- rungsverbot an Orten, zu denen Kinder Zutritt ha- ben			§ 15 Abs. 1 Nr. 2 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 2 JuSchG
Einführungsverbot im We- ge des Versandhandels			§ 15 Abs. 1 Nr. 5 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 5 JuSchG
<b>Werbebeschränkungen</b>				
Ankündigungs- und Wer- beverbot			§ 15 Abs. 1 Nr. 6 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 6 JuSchG
<b>Sonstige Verbote und Pflichten</b>				
Verbot von Aktivitäten, die zur Umgehung der übrigen Verbote genutzt werden sollen			§ 15 Abs. 1 Nr. 7 JuSchG	§ 15 Abs. 2 i. V. m. Abs. 1 Nr. 7 JuSchG
Hinweispflichten über Be- schränkungen an Händler			§ 15 Abs. 6 JuSchG	§ 15 Abs. 6 JuSchG
<b>Strafrechtliche Relevanz</b>				
Strafrechtliche Relevanz nach §§ 86, 130, 130 a, 131, 184 StGB				
Schutz vor Einleitung von Verfahren nach §§ des StGB	Vorsatz ausge- schlossen (str.)			

Diese vier möglichen Kategorien sind systematisch schlüssig. Probleme ergeben sich allerdings in der Vermittlung etwa an Hersteller, aber auch an Laien. Dies kann Akzeptanzprobleme mit sich bringen (s. oben S. 36 ff.). Es verweist noch einmal auf die Notwendigkeit,

möglichst Kongruenz in der Bewertungspraxis der USK im Hinblick auf die Verweigerung einer Kennzeichnung und der Indizierung durch die Bundesprüfstelle herzustellen (s. dazu unten S. 137 f.).

## **19 Bewertungskriterien und -maßstäbe**

### **19.1 Gesetzliche Kriterien und ihre untergesetzliche Konkretisierung**

Es ist für den Jugendmedienschutz charakteristisch, dass die Kriterien, die die Einstufung von Inhalten im Hinblick auf ihre Risiken für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen steuern, das Ergebnis der Anwendung auf einen konkreten Prüfungsgegenstand nicht eindeutig determinieren können. Vielmehr handelt es sich typischerweise um Begriffe, die einen – mehr oder weniger großen – Beurteilungsspielraum eröffnen. Daher ist das Jugendmedienschutzsystem auch so gestaltet, dass es soweit als sachgerecht begriffliche Konkretisierungen und Differenzierungen vorsieht, im Übrigen aber prozedurale und organisatorische Vorgaben macht, die die Ausübung der Beurteilungsspielräume im Sinne eines effektiven Jugendschutzes regulieren. Vor diesem Hintergrund sind die folgenden Überlegungen zu den rechtlichen Kriterien zu sehen.

Das JuSchG differenziert unterschiedliche Stufen der Risiken für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, die ihnen durch Medien erwachsen.

§ 14 Abs. 1 JuSchG normiert, dass Trägermedien,

„die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen“, nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden dürfen.

Auf gesetzlicher Ebene werden also weder ausdrücklich Kriterien festgelegt noch Maßstäbe bestimmt, auf deren Grundlage eine Konkretisierung durch die dafür berufenen Organisationen erfolgen soll. Dies ist im Hinblick auf unterschiedliche Fragen folgenreich, etwa die Abgrenzung zur Jugendgefährdung, aber auch hinsichtlich der Anwendungspraxis durch BPjM und USK. Zunächst ist festzuhalten, dass diese Offenheit eine gewisse Flexibilität ermöglicht, die für den Jugendschutz funktional sein kann, da sich sowohl die Medieninhalte als auch die Erkenntnisse und Bewertungen, die die Grundlage für die Beurteilung bilden, ob ein Medium entwicklungsbeeinträchtigendes Potenzial hat, raschem Wandel unterliegen. Im Hinblick auf die Regelungssystematik ist aber zu beachten, dass je offener die rechtlichen Kriterien gehalten sind, desto größer die Anforderungen an die Ausgestaltung von Verfahren und Organisationen ausfallen (zur Beurteilung dieser im derzeitigen System siehe S. 110 ff.).

§ 18 Abs. 1 JuSchG definiert Kriterien für die (einfache) Jugendgefährdung. Danach gilt:

„Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.“

Bei der Jugendgefährdung wird das Gesetz – angesichts der höheren Rechtsgutgefährdung sachgerechterweise – konkreter als bei der Jugendbeeinträchtigung. Allerdings greift der Gesetzgeber bei der Vorgabe von Kriterien auf Begriffe wie „unsittlich“, „verrohend wirkend“ und „anreizend“ zurück, deren konkreter Gehalt auch erst zu bestimmen ist. Die BPjM hat anhand einer relativ differenzierten Spruchpraxis diese Kriterien konkretisiert.

§ 15 Abs. 2 JuSchG listet Kriterien auf, die eine schwere Jugendgefährdung zur Folge haben. Danach sind

„... schwer jugendgefährdende Trägermedien [solche], die

1. einen der in § 86, § 130, § 130a, § 131 oder § 184 des Strafgesetzbuches bezeichneten Inhalte haben,
2. den Krieg verherrlichen,
3. Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt,
4. Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen oder
5. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden...“

Die Kriterien sind – wiederum in Übereinstimmung mit der hohen Rechtsgutgefährdung – konkreter gefasst, enthalten aber ebenfalls eine Vielzahl an auslegungsbedürftigen Begriffen („verherrlichen“, „Menschen“, „in einer die Menschenwürde verletzenden Weise“, „offensichtlich geeignet“). Die Kriterien sind im Einzelnen umstritten.<sup>340</sup> Im Folgenden soll nur auf Kriterien eingegangen werden, die im Hinblick auf Games besonders problematisch sind.

Dies ist etwa im Hinblick auf Nr. 3 der Fall. Hier stellt sich die Frage, inwieweit die Norm auch virtuelle Darstellungen von Menschen erfasst (zum parallelen Streit bei § 131 StGB vgl. oben S. 96). Angesichts der Formulierung („tatsächliches Geschehen“) und auch der Entste-

---

<sup>340</sup> Vgl. etwa Liesching, JMS-Report 4/2004, S. 2 ff.

lungsgeschichte – die Formulierung wurde aus dem § 3 Abs.1 Nr. 4 des Rundfunkstaatsvertrages<sup>341</sup> übernommen, der wiederum auf Reality-TV-Formate gemünzt war<sup>342</sup> – liegt es nahe, dass eine Anwendung bei virtuellen Darstellungen nicht in Betracht kommt.<sup>343</sup>

Auffällig ist, dass nach Nummer 4 eine Darstellung von Kindern oder Jugendlichen in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung (nur) zu Beschränkungen bei der Verbreitung von Trägermedien mit solchen Inhalten führt, während die Inhalte in Telemedien verboten wären (§ 4 Abs.1 Nr. 9 JMStV). Dies erscheint aber insofern sachgerecht, als die Zugangskontrolle bei Telemedien deutlich weniger wirksam geregelt ist als bei Trägermedien, so dass die gesetzlichen Maßstäbe in dieser Hinsicht unterscheiden dürfen.<sup>344</sup>

Für die Praxis dürfte sich als Problem erweisen, dass eine Konkretisierung durch die BPjM in Fällen des § 15 Abs. 2 grundsätzlich nicht erfolgt (die BPjM soll in diesem Bereich in Zweifelsfällen lediglich klarstellend indizieren), so dass sie weitgehend aus sich heraus verständlich sein müssen. Da die Vorschriften strafbewehrt sind (§ 27 Abs. 1 JuSchG) sind die Anforderungen an die Bestimmtheit besonders hoch (s. o. S. 80).<sup>345</sup>

Für den Bereich der jugendbeeinträchtigenden Medien i. S. d. § 14 Abs. 1 JuSchG sind in der Praxis der USK untergesetzliche Kriterien entwickelt worden. Zum einen finden sich im 2. Teil der Prüfordnung der USK konkretisierte Prüfkriterien. Insbesondere die Zuordnung von Prüfobjekten in die Altersgruppen des § 14 Abs. 2 JuSchG wird in § 11 der Prüfordnung der USK konkretisiert, wobei die Einzelkriterien relativ allgemein gehalten sind. Weiterhin haben sich aus der USK-Spruchpraxis Kriterien entwickelt. Im Handbuch für Sichter der USK (Stand Oktober 2005) hat die USK Kriterien erarbeitet, die sowohl den Gutachtenden als auch den Sichern bei Sichtung und Begutachtung des konkreten Titels dienen sollen. Es handelt sich bei diesen Kriterien beispielsweise um Spielidee, Spielthema, Spielreiz, wie auch Geschwindigkeit und Handlungsdruck, Visualisierung und Grafik. Weiterhin haben sich zu den einzelnen Genres (Shooter, Rollenspiele, militärische Strategiespiele, Genremix, Action-Adventure, militärische Simulation, Beat'em, Up) genrespezifische Kriterien herausgebildet, die bei jeder Prüfung zu berücksichtigen sind. Zu der Bewertung der USK-Kriterien im Einzelnen s. unten S. 104 ff.

Schließlich legt § 14 Abs. 7 JuSchG Kriterien für Informations- und Lernprogramme fest. Darin wird festgelegt, dass

---

<sup>341</sup> RStV in der Fassung des fünften Rundfunkänderungsstaatsvertrags.

<sup>342</sup> Vgl. Hertel in: Hahn/Vesting, RStV, § 3 Rn. 60.

<sup>343</sup> Keine Anwendbarkeit auf nachgespielte Darstellungen sehen etwa Ukrow, Rn. 359; Nikles u. a., JuSchG, § 15 Rn. 80.

<sup>344</sup> Eine tiefergehende gesamtsystemische Analyse ist im Übrigen Bestandteil der Hauptevaluation.

<sup>345</sup> Das Sofortprogramm sieht in diesem Bereich eine Verschärfung der Kriterien vor; bei einer Ausweitung der Kriterien wäre insofern auf deren Bestimmtheit zu achten.

„Filme, Film- und Spielprogramme zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken [...] vom Anbieter mit ‘Infoprogramm’ oder ‘Lehrprogramm’ nur gekennzeichnet werden [dürfen], wenn sie offensichtlich nicht die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen.“

Hierzu erfolgen weitere Ausführungen in § 12 Abs.4 USK-Prüfordnung. Danach ist ein Bildträger dann offensichtlich nicht geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen, wenn diese im Falle einer Prüfung im Rahmen des § 14 Abs. 2 JuSchG eine Alterskennzeichnung „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ erhalten hätte.

Der Maßstab der „Offensichtlichkeit“, dass die Entwicklung oder Erziehung nicht beeinträchtigt wird, ist ausgesprochen unbestimmt. Fallbeispiele oder Konkretisierungen über Negativlisten fehlen bislang. Derzeit existieren auch keine Kriterien der USK – schon mangels gesetzlicher Prüfungskompetenz in diesem Bereich –, die den Anbietern eine Selbstkennzeichnung erleichtern würden. Daher wird nach Expertenaussagen von dieser Möglichkeit bislang auch nur zurückhaltend Gebrauch gemacht. Verfahren zur Anbieterkennzeichnung im Sinne des § 14 Abs.7 JuSchG können jedoch auf freiwilliger Basis bei der USK eingereicht werden und werden von dem Test- und Fachbereich der USK überprüft. Insofern besteht eine Möglichkeit für den Hersteller, Rechtssicherheit zu erlangen. Der Bereich der Anbieterkennzeichnung ist im Übrigen ein Schwerpunktbereich in der Hauptevaluation, auf deren Ergebnisse hier insofern verwiesen wird.

## **19.2 Beurteilung der Kriterien für Beeinträchtigung und Gefährdung**

Wie oben dargestellt (s. o. S. 81) sind unbestimmte Rechtsbegriffe im Jugendmedienschutz nicht nur unvermeidlich, sondern können sogar funktional sein. Insofern kann auch Aufgabe einer Evaluation nicht sein, die eigene Interpretation von Begrifflichkeiten an die Stelle der dazu berufenen Institutionen zu setzen. Allerdings kann man fragen, ob es dort, wo die Auslegung und Ausfüllung von Kriterien auf Wissen über die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, auf Nutzungs- und Aneignungsweisen oder Wirkungszusammenhänge aufbaut, die Ausfüllung und Anwendung der Kriterien dem Stand der Diskussion in der Wissenschaft entspricht. Im Folgenden werden Überlegungen dazu vorgestellt, auf mögliche Lücken verwiesen und Anregungen zur Optimierung gegeben.

Dies betrifft zunächst das Verhältnis von expliziten Einzelkriterien zu einer ganzheitlichen Betrachtung eines Mediums.

Angesichts der Komplexität von Wirkungsmechanismen, die zu potenziell beeinträchtigenden oder gefährdenden Auswirkungen einzelner Computerspiele führen können, wird auch von Seiten der Wissenschaft betont, dass es verfehlt wäre, Beurteilungen im Zusammenhang mit Jugendschutzregeln strikt an das Vorliegen einzelner Kriterien zu knüpfen, für die wissenschaftlich zweifelsfrei nachgewiesen ist, dass sie negative Auswirkungen haben können. Die im Zuge der USK-Prüfungen praktizierte ganzheitliche Betrachtung, die auf der Erfahrung



von Expertinnen und Experten beruht, wird in den Expertisen insofern ausdrücklich begrüßt.<sup>346</sup> Dabei wird insbesondere auf den raschen Wandel sowohl der medialen Gestaltungsformen als auch der lebensweltlichen Bedingungen von Kindern und Jugendlichen verwiesen. Gleichzeitig wird aber betont, dass es trotzdem für die Wirksamkeit des Jugendmedienschutzes wichtig ist, die Kriterien, die sich im Rahmen der Beurteilungspraxis als ausschlaggebend erweisen, explizit zu formulieren und transparent zu machen.<sup>347</sup> Damit wird eine Grundlage für eine breite Verständigung über gesellschaftlich wünschenswerte Grenzen ermöglicht. Klassifizierungen, die für die Öffentlichkeit und insbesondere für die Kinder und Jugendlichen sowie die Eltern nicht nachvollziehbar sind, haben kaum Chancen, von diesen akzeptiert zu werden und damit entsprechend verhaltenssteuernde Wirkung zu entfalten (zu dieser s. u. S. 154 f.).

Die von der USK verwendeten Kriterien zur Alterszuordnung sind aus Sicht der im Rahmen der Analyse eingeholten Expertisen nicht immer systematisch, da jeweils unterschiedliche Beurteilungsdimensionen berücksichtigt werden.<sup>348</sup> Es wäre ein Rationalitätsgewinn dadurch zu erzielen, die Beurteilungen entlang einheitlich gehandhabter Dimensionen wie Realitätsnähe, Gewaltdarstellung, Sexualitätsdarstellung, Komplexität, sozial-moralische Handlungsrahmung/Belohnungsstruktur, „Suchtpotenzial“ und Angstpotenzial vorzunehmen.

Die folgende Darstellung unternimmt den Versuch, die Forschung (s. o. S. 45 ff.) daraufhin auszuwerten, inwieweit konkrete Kriterien identifiziert werden können, die eine Entwicklungsbeeinträchtigung oder gar -gefährdung für eine bestimmte Altersgruppe belegen.

### **19.2.1 Gewalt**

Bislang gibt es unserer Kenntnis nach keine Forschung, die sich dezidiert der Frage widmet, wann und unter welchen Umständen Gewaltdarstellungen bzw. Gewalthandlungen als Bestandteil von Spielszenarien im Sinne der gesetzlichen Vorgaben geeignet sind, entweder die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen oder (schwer) zu gefährden. Dies ist keine Forschungslücke, sondern hat systematische Gründe. Die Gesetze beziehen sich auf unerwünschte Ergebnisse komplexer Interaktionsprozesse, die in jedem Einzelfall unterschiedlich verlaufen können. Es handelt sich – vernünftigerweise – um wertbezogene Orientierungspunkte, an denen sich eine Beurteilung konkreter Fälle abarbeiten soll. Es ist kaum vorstellbar, dass diese Orientierungspunkte so präzise konkretisiert und operationalisiert werden können, dass die eigentliche Beurteilung von konkreten Angeboten nur noch die mechanische Anwendung derartiger Kriterien wäre (dies stützt die regulierungswissenschaftliche Perspektive, die Beurteilungsspielräume an dieser Stelle für funktional hält, s. o. S. 101).

---

<sup>346</sup> Kunczik 2007, S. 19; Klimmt 2007, S. 24.

<sup>347</sup> Klimmt 2007, S. 25.

<sup>348</sup> Klimmt 2007, S. 3.

Die Forschungslage zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele ergibt zwar keine gesicherte Erkenntnis über generelle Effekte, da sich zu viele methodische Probleme ergeben.<sup>349</sup>

Gleichwohl weisen vorliegende Meta-Analysen der durchgeführten Studien am ehesten auf geringe negative Effekte hin.<sup>350</sup> Für die Diskussion sind folgende Befunde besonders relevant:

- Untersuchungen bei Kindern bis 12 Jahren zeigen, dass auch „kindgerechte“ (z. B. Cartoons) Gewalt aggressionssteigernde Wirkung haben kann; daher sollte das Gewaltkriterium auch für die unteren Altersstufen Anwendung finden.<sup>351</sup>
- Zwischen 12 und 15 Jahren, in einer Phase besonders starker biologischer und psychosozialer Veränderungen, ist Gewalt ein besonders sensibles und (für Jungen) attraktives Thema.<sup>352</sup> Relativ klare Befunde gibt es über die potenzielle Problematik gewalthaltiger Spiele, die nach den USK-Kriterien mit Freigaben ab 16 Jahren zu rechnen haben – hier findet sich also eine wissenschaftliche Begründung für die gängige Praxis der USK. Gewisse Zweifel werden an der USK-Leitlinie (§ 11 Abs. 4) geäußert, dass 12er-Spiele „aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster“ enthalten dürfen, wenn sie nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebettet sind; über die Wirkungen dieser Gruppe von Spielen liegen offenbar noch keine eindeutigen Befunde vor.
- Für die Schärfung der Kriterien scheint es empfehlenswert, zwischen verschiedenen möglichen Folgen des Umgangs mit gewalthaltigen Spielen zu unterscheiden<sup>353</sup>, etwa a) die Erhöhung der Erregung, b) die Förderung aggressiver Kognitionen, c) die Förderung aggressiver Emotionen, d) die Förderung aggressiven Verhaltens und e) die Reduktion prosozialen Verhaltens.<sup>354</sup> Aus der Wirkungsforschung zu Filmmedien zu übernehmen wären weiter die Folgen f) Abstumpfung gegenüber Gewalt und g) Steigerung der Furcht, Opfer von Gewalt zu werden.
- Es besteht Konsens, dass die Art und Weise, wie Gewalt eingesetzt wird, für die möglichen Konsequenzen von besonderer Bedeutung ist. Wenn Gewalttaten als belohntes Leistungshandeln dargestellt werden (USK-Handbuch S. 8), ist dies auch aus der wissenschaftlichen Perspektive schwerer zu gewichten. Auch die Realitätsnähe sowie die Explizitheit der Gewaltdarstellungen (USK-Handbuch S. 9) hat sich in Untersuchungen als relevanter Faktor erwiesen.<sup>355</sup>

---

<sup>349</sup> Kunczik 2007, S. 8 f.

<sup>350</sup> Sherry 2007, Anderson 2004.

<sup>351</sup> Klimmt 2007, S. 4.

<sup>352</sup> S. Klimmt 2007, S. 5 und Kunczik 2007, S. 13.

<sup>353</sup> Kunczik 2007, S. 5, 12.

<sup>354</sup> In Anlehnung an Anderson/Bushman 2001.

<sup>355</sup> Klimmt 2007, S. 14.

- Die Erwartbarkeit von Gewalt hat großen Einfluss auf die Wahrnehmung der Gewaltintensität. Gewalthandlungen in Zusammenhängen, in denen man sie nicht erwartet, werden erheblich intensiver wahrgenommen als in Zusammenhängen, in denen die Gewalt untrennbar zum Genre gehört.<sup>356</sup>
- Einige Befunde deuten auf automatische Wirkungsprozesse, die kaum der kognitiven Kontrolle unterliegen und für die vermutlich die Gewaltaktfrequenz ein entscheidendes Kriterium ist, das bei der Beurteilung berücksichtigt werden sollte.<sup>357</sup>

### **19.2.2 Soziale Urteilsfähigkeit und kritische Reflexionsfähigkeit**

Die Freigabe einiger klar gewalthaltiger Spiele für Jugendliche ab 16 Jahren folgt dem Argument, dass in diesem Alter das soziale Urteilsvermögen und die kritische Reflexionsfähigkeit gegeben seien, die es den Jugendlichen ermöglichen, diese Spiele ohne beeinträchtigende Folgen zu nutzen. Dieses Argument lässt sich anhand der Forschung zu moralischen Urteilen und zur Medialitäts-Realitäts-Unterscheidung durchaus stützen.<sup>358</sup>

Allerdings weist diese Forschung auch auf die erheblichen Entwicklungsunterschiede zwischen den Jugendlichen desselben Alters hin. Dies wirft noch einmal die Frage auf, an welchen Jugendlichen sich die Beurteilung orientieren soll (etwa an den durchschnittlichen Nutzern einer SpieleGattung, an den besonders gefährdungsgeneigten Jugendlichen innerhalb einer Alterskohorte?; vgl. zu diesem Problem oben S. 83).

Einige Untersuchungen deuten darauf hin, dass ein intaktes soziales Umfeld, in dem der Spielekonsum reguliert wird, die Urteilsfähigkeit fördert und damit einen wichtigen Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele darstellt.<sup>359</sup>

### **19.2.3 Angstpotenzial**

Die Analyse der Kriterien und ausgewählter USK-Entscheidungen zur Kennzeichnung von Spielen lässt den Schluss zu, dass das Angstpotenzial bisher bei der Beurteilung wenig berücksichtigt wurde. Zwar gibt es keine direkten Befunde zu den Angst auslösenden Effekten von Spielen, der Stand der fernsehbezogenen Forschung rechtfertigt aber, diesen Aspekt bei der Altersklassifizierung zu berücksichtigen.<sup>360</sup>

### **19.2.4 Suchtpotenzial**

Auch wenn der Begriff der Sucht im Zusammenhang mit der Bildschirmspielnutzung sehr umstritten ist, weisen die Fälle exzessiver Spielnutzung auf einen Problembereich hin, der

---

<sup>356</sup> Kunczik 2007, S. 17.

<sup>357</sup> Klimmt 2007, S. 14.

<sup>358</sup> Klimmt 2007, S. 7 ff.

<sup>359</sup> Kunczik 2007, S. 14.

<sup>360</sup> Vgl. etwa Theunert u.a., Zwischen Vergnügen und Angst, 1992.

bislang nicht systematisch berücksichtigt wurde. Angesichts der zunehmenden Bedeutung von Online-Spielen ohne definiertes Spielende, die einen unablässigen Druck aufbauen weiterzuspielen, wird eine Spielgestaltung, die zu exzessiver Nutzung einlädt, als Kriterium zunehmend relevant.<sup>361</sup> Insofern ist auf die Bedeutung dieses Punktes nochmals hinzuweisen.<sup>362</sup>

### 19.3 Gesetzliche Alterskategorien der Kennzeichnung

Die Frage, ob die gesetzlich vorgegebenen Alterskohorten 0-6, 6-12 und 12-16 sowie 16-18 sachgerecht sind, ist sicherlich so alt wie die gesetzliche Vorgabe selbst.<sup>363</sup> Es handelt sich daher nicht um ein Spezifikum der Neuregelung des Jugendmedienschutzes und sollte daher zumindest nicht zentraler Gegenstand der Evaluation sein. Einige spielespezifische Einschätzungen sollen hier dennoch genannt werden.

Die Anknüpfung an Altersstufen hat nicht nur mit dem Problem zu kämpfen, dass bestimmt werden muss, welches Kompetenzniveau für die betreffende Altersstufe zugrunde gelegt wird. Dazu kommt der Befund, dass die Annahme, dass bei einem Jugendlichen einer bestimmten Altersstufe eine bestimmte Kompetenz vorhanden sein wird, zunehmend fragwürdig ist. Die psychosoziale und kognitive Entwicklung erscheint heterogen, die Varianz so groß, dass es immer schwieriger wird, sich an dem Durchschnitt einer bestimmten Altersgruppe zu orientieren.<sup>364</sup>

Dazu kommt, dass die Alterssprünge relativ groß sind, das betrifft insbesondere die Spanne von 6-12 und von 12-16. Die oben dargestellten Befunde (s. Modul B) machen deutlich, dass gerade um das Alter von 15 Jahren herum ein für die Wirkung von Computer- und Videospiele relevanter Entwicklungssprung erfolgt. Auch dass die Medienkompetenzen eines 7- und eines 11-Jährigen erheblich auseinander fallen, liegt auf der Hand. Dies hat Akzeptanzprobleme zur Folge, wenn sich die Beurteilung sachgerechterweise am unteren Rand einer Kohorte ausrichtet, mit der Folge, dass der 11-Jährige damit leben muss, dass für ihn nur Spiele freigegeben sind, die auch angesichts der kognitiven und emotionalen Fähigkeiten eines 6-Jährigen keine Entwicklungsbeeinträchtigung befürchten lassen.

Vor diesem Hintergrund wird z. T. eine feinere Abstufung gefordert, etwa die Einführung einer 10er und/oder einer 14er-Kennzeichnung. Noch weiter gehender sind Vorschläge, die Orientierung an Altersklassen aufzugeben und auf die individuelle Kompetenz einzelner Jugendlicher abzustellen.<sup>365</sup> Ein derartiges Vorgehen wäre sicher der oben dargestellten zunehmenden Heterogenität in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen angemessener als das derzeitige Verfahren, sieht sich aber vor erhebliche Umsetzungsprobleme gestellt.

---

<sup>361</sup> Klimmt 2007, S. 15.

<sup>362</sup> In diese Richtung auch KFN, Thesenpapier, S. 17.

<sup>363</sup> Vgl. Nikles u. a., JuSchG, § 14 Rn. 7 m.w.N.

<sup>364</sup> Klimmt 2007, S. 16.

<sup>365</sup> Klimmt 2007, S. 16.

Es finden sich aber auch Belege, die die jetzige Einstufung zumindest teilweise abstützen können:

- Die Festlegung der Altersstufe „ab sechs Jahren“ lässt sich mit Befunden der Forschung zur Moralentwicklung (Übergang von heteronomer zu autonomer Moral, Unterscheidung zwischen „gut“ und „böse“) begründen.<sup>366</sup>
- Auch eine Grenze bei 12 Jahren erscheint wissenschaftlich begründbar und gerechtfertigt. Im Rahmen der Fernsehwirkungsforschung ergab sich etwa, dass Kinder ab etwa 12 Jahren die Medieninhalte ähnlich wie Erwachsene wahrnehmen. Vorher machen sich Furchtreaktionen oder auch Aggressionen zum Teil an ganz anderen Gegenständen oder Ereignissen fest, als das aus der Erwachsenenperspektive erwartet wird.<sup>367</sup>
- Die Grenze ab 16 Jahren (und ab 18 Jahren) wird problematischer eingeschätzt. Durch frühere Reifung der Jugendlichen ist zu beobachten, dass bei den 12- bis 15-Jährigen die „Überwindung“ der Altersgrenze ab 16 Jahren einen Beitrag zur Identitätsbildung und zum Statusgewinn gegenüber Gleichaltrigen bedeuten kann.<sup>368</sup> Gerade in dieser Altersgruppe erscheint die Nutzung von Spielen mit höherer Altersfreigabe als häufig auftretendes Phänomen (s. oben S. 36 f.). Allerdings wird die Grenze ab 16 Jahren durch Forschung zur Entwicklung von sozialem Urteilsvermögen und Reflexionsfähigkeit durchaus gestützt.<sup>369</sup>
- Aus den Befunden zu den Auswirkungen von gewaltorientierten und erst ab 18 (oder gar nicht) freigegebenen Computerspielen bei Erwachsenen ist zu folgern, dass diese Spiele zu Recht möglichst nicht von Jugendlichen gespielt werden sollten.<sup>370</sup>

In Bezug auf die Diskussion um die Alterskohorten sei zudem noch einmal an das verfassungsrechtlich vorgesehene Erziehungsprimat der Eltern erinnert: Ordnungswidrigkeitentatbestände und Strafvorschriften des JuSchG sehen Ausnahmen für die Fälle vor, in denen Eltern von ihrem Erziehungsrecht Gebrauch machen und ihren Kindern Zugang zu Spielen verschaffen, die nicht für ihre Altersklasse freigegeben worden sind. Gegenüber Eltern ist daher die Verbindlichkeit der Alterskennzeichen – und damit der Alterskohorten – nur eingeschränkt verbindlich, sie können ihrem Kind vielmehr einen Konsum von Medienprodukten gestatten, der den (aus ihrer Sicht wahrgenommenen) individuellen Fähigkeiten ihres Kindes in Bezug auf Medien- und Rahmungskompetenz entspricht.

---

<sup>366</sup> Kunczik 2007, S. 8.

<sup>367</sup> Kunczik 2007, S. 15.

<sup>368</sup> Kunczik 2007, S. 19.

<sup>369</sup> Klimmt 2007, S. 10.

<sup>370</sup> Klimmt 2007, S. 12.

## 20 Kennzeichnung von Video- und Computerspielen

Das System des Jugendmedienschutzes im Bereich der Video- und Computerspiele basiert auf einer theoretisch sachgerechten Alterskennzeichnungsentscheidung und deren entsprechender Umsetzung – im Gegensatz zu dem Indizierungsverfahren, welches in der Konsequenz das Inkontaktkommen Jugendlicher mit entsprechenden Spielen über Vertriebs- und Werbebeschränkungen möglichst ausschließen soll (s. dazu unten S. 132 ff.) . Dementsprechend war eine Fragestellung der Evaluation, inwieweit die gesetzlichen Vorgaben für dieses Verfahren sachgerecht ausgestaltet sind.

Das System des Jugendschutzes durch Kennzeichnungen erfolgt im Grundsatz dreistufig. Auf der ersten Stufe gibt das Gesetz die Grundsätze des Kennzeichnungsverfahrens vor (§ 14 JuSchG), darauf aufbauend erfolgt eine sachverständige Beurteilung der Spiele durch unabhängige Gremien, die zur Entlastung der Obersten Landesjugendbehörden beitragen sollen. Schließlich erfolgt eine an diesen Prüfungsentscheidungen orientierte Kennzeichnung durch die Länder und sich daraus ergebenden Konsequenzen für die Distribution der Produkte.

Die gesetzliche Grundlage für die Ausgestaltung des Kennzeichnungsverfahrens findet sich in § 14 Abs. 6 JuSchG:

„Die Obersten Landesjugendbehörden können ein gemeinsames Verfahren für die Freigabe und Kennzeichnung durch Filme sowie Film- und Spielprogramme auf der Grundlage der Ergebnisse der Prüfung durch von Verbänden der Wirtschaft getragene oder unterstützte Organisationen Freiwilliger Selbstkontrolle vereinbaren. Im Rahmen dieser Vereinbarung kann bestimmt werden, dass die Freigabe und Kennzeichnung durch eine Organisation der Freiwilligen Selbstkontrolle Freigaben und Kennzeichnungen der Obersten Landesjugendbehörden aller Länder sind, sobald nicht eine oberste Landesbehörde für ihren Bereich eine abweichende Entscheidung trifft.“

Gesetzlich sind also unterschiedliche organisatorische Ausgestaltungen denkbar. Die Obersten Landesjugendbehörden können selber freigeben und kennzeichnen (rein staatliches Verfahren). Es kann eine Selbstkontrolle der Wirtschaft etabliert werden, die die Obersten Landesjugendbehörden dann als Grundlage für ihre Kennzeichnung verwenden (jetziges USK-Verfahren), oder eine Selbstkontrolle gibt frei und kennzeichnet, und die Kennzeichnungen sind davon automatisch von den Obersten Landesjugendbehörden akzeptierte Kennzeichnungen (reine Selbstkontrolle). Die Obersten Landesjugendbehörden haben sich in Anlehnung an das Verfahren der FSK für das zweitgenannte Modell entschieden. Die guten Erfahrungen, die mit der FSK gemacht wurden, wurden offenbar als entscheidend für die Modellwahl angesehen (ein Experte im Interview: „Es sollte einfach so wie bei der FSK werden“).

Die Analyse zeigt, dass diese Modellwahl nicht unproblematisch ist. Dies betrifft jedenfalls die Außenwahrnehmung der Arbeit der USK, aber auch den Entscheidungsvorgang selbst. Die USK stellt sich selbst – systematisch zutreffend – als staatsferne, von der Wirtschaft akzeptierte Organisation dar, durch den Beisitz des Ständigen Vertreters in den Prüfungsgremien handelt es sich aber letztlich um ein Hybrid aus staatlicher und nicht-staatlicher Organisation

der Kennzeichnung. Da allen bewusst ist, dass die entscheidende Wirksamkeit von der Übernahme der Kennzeichnung durch den Ständigen Vertreter abhängt, kommt diesem in der Praxis eine entscheidende Rolle bei der Prüfung und Kennzeichnung zu.

Diese hybride Konstruktion macht sich bei der Zuschreibung von Verantwortung von außen als problematisch bemerkbar. In der Außenwahrnehmung wird der USK Industrienähe vorgeworfen<sup>371</sup>, was für eine Selbstkontrolle der Wirtschaft organisatorisch sicherlich naturgemäß zutrifft und zutreffen soll, nicht aber für die Prüfentscheidung gelten darf; folglich wehrt sich die USK gegen diese Zuschreibung. Dies ist sicher auch durch die Entstehungsgeschichte begründet, bei der die USK als Teil eines sozial aktiven Vereins entstand und nicht als gemeinnützige GmbH der Games-Wirtschaft gegründet wurde. Die Probleme der Zuschreibung gipfeln in Vorwürfen von Ländern, etwa einigen Innenministerien<sup>372</sup>, gegen die Kennzeichnungspraxis der USK, wobei damit implizit die Übernahme der Kennzeichnungspraxis durch die Obersten Landesjugendbehörden kritisiert wird.

Regulierungswissenschaftliche Erkenntnisse deuten in die Richtung, dass bei einer Co-Regulierung, also einer Kombination aus staatlicher und nicht-staatlicher Regulierung, eine klare Verantwortungszuordnung anzustreben ist.<sup>373</sup> Dies gibt den staatlichen Stellen die Möglichkeit, hinreichende Interaktionsdistanz zu den Einrichtungen der Selbstkontrolle aufzubauen und so insgesamt die Effektivität des Jugendschutzes zu erhöhen. Die Konstruktion des Jugendmedienschutzstaatsvertrages mit der Anerkennung von Selbstkontrollenrichtungen, die dann ohne Beteiligung staatlicher Akteure agieren, in ihrem Handeln von staatlich eingesetzten Stellen kontrolliert werden, erscheint insofern als das systematischere Modell.

Dies bedeutet keinesfalls, dass die Konstruktion einer Übernahme der Entscheidung der Selbstkontrolle unter Beteiligung eines Beisitzers aus dem staatlichen Bereich nicht funktionsfähig wäre. Das Modell FSK, das auch im internationalen Vergleich als leistungsfähig dargestellt wird<sup>374</sup>, belegt dies. Dies setzt aber offenbar hohe Anforderungen an die Interessenkongruenz der Beteiligten und ist dementsprechend nicht konfliktstabil.

## 20.1 Sachgerechte Konstruktion der Selbstkontrolle USK

Hingewiesen wurde eben auf die hybride und z. T. zu Missverständnissen Anlass gebende Aufgabenverteilung bei der Kooperation der staatlichen und der nicht-staatlichen Seite. Die von einem Interviewpartner plastisch geschilderte Aufteilung „Die USK ist der Kellner, die Obersten Landesjugendbehörden sind der Wirt“ machen deutlich, dass nach der Konstruktion

---

<sup>371</sup> In diese Richtung gehend KFN, USK-Bericht, S. 62 f.; Pfeiffer in „Jugendschutz bei Videospiele: Pfeiffer und Beckstein kritisieren USK“, Spiegel online, abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,455530,00.html> [Stand: 31.05.2007]

<sup>372</sup> Vgl. hierzu den niedersächsischen Innenminister Schönemann am 12.12.2006, abrufbar unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/82420> (Stand 31.05.2007).

<sup>373</sup> Vgl. Schulz/Held, S. 12.

<sup>374</sup> Hans-Bredow-Institut/EMR (Hrsg.), Co-Regulatory Measures in the Media Sector, S. 132 f.

die Aufgabe der von der Wirtschaft getragenen USK lediglich der einer Vorbereitung für die Gremienentscheidungen ist, die selbst inhaltlich von der Wirtschaft nicht beeinflusst werden. Zu den mit dieser Konstruktion möglicherweise verbundenen Problemen wurde bereits oben ausgeführt (s. o. S. 110).

Auch die Trägerkonstruktion der USK hat Besonderheiten, die Anlass für Kritik gegeben haben.<sup>375</sup> Dazu gehört die Anbindung an den Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit (fjs e.V.), die eine genaue Zuordnung von Personen, Verantwortlichkeiten und Finanzen jedenfalls in einer Außenbetrachtung schwierig macht. Die Verbindung mit dem fjs e.V. könnte für die Arbeit im Jugendschutzbereich Vorteile bringen, da der fjs e.V. zu den Institutionen gehört, die antragsberechtigt für Indizierungsverfahren bei der BPjM sind. Allerdings wird in der Praxis von dieser Möglichkeit bislang offenbar kein Gebrauch gemacht (s. u. S. 134). Jedenfalls scheint in der Praxis die personelle Zuordnung (Wer ist Mitarbeiter der USK, wer ein solcher des fjs e.V.?) auch für die an dem System beteiligten Akteure schwierig zu sein. So ist etwa das geschäftsführende Vorstandsmitglied des fjs e.V. vom Vereinsvorstand zum Geschäftsführer der USK ernannt worden. Auch wenn faktisch dadurch die Unabhängigkeit der Gremienarbeit und ihrer Entscheidung und erst Recht die Übernahme der Entscheidung durch die Obersten Landesjugendbehörden nicht gefährdet ist, kann zumindest in der öffentlichen Wahrnehmung und auch in der Wahrnehmung relevanter Stakeholder der Eindruck von Interessenkollisionen entstehen.

Auf der anderen Seite ist nicht zu verkennen, dass sich Synergien aus der Anwendung der USK mit Projekten aus dem Bereich der Jugendarbeit fjs e.V. ergeben können: Auch in anderen Bereichen – etwa der staatlich eingesetzten Aufsicht durch die Landesmedienanstalten im Bereich des privaten Rundfunks – kommt es zu keiner organisatorischen Trennung zwischen Aktivitäten, die etwa der Medienkompetenzförderung dienen, und solchen, die der Kontrolle gewidmet sind. Insofern ist jedenfalls im derzeitigen Jugendmedienschutzsystem kein entsprechender Grundsatz zu entnehmen, gegen den im Bereich der Spieleprüfung die Anbindung der USK an den fjs e.V. verstoßen würde.

Dass die Wirtschaft nicht direkt – wie etwa bei der FSK über den Verband SPIO – die Selbstkontrolle trägt, sondern dies über eine eigenständige Vereinskonstruktion erfolgt, kann die Rolle der USK insgesamt schwächen: So würden Verhandlungen über Änderungen an der Konstruktion nicht zwischen den Obersten Landesjugendbehörden und der USK direkt, sondern mit dem Branchenverband BIU unter Umgehung der USK erfolgen.

Neben der organisatorischen Aufhängung hat die finanzielle Ausstattung Einfluss auf die Effektivität der Arbeit der USK im Bereich des Jugendschutzes. Ist die personelle Ausstattung, etwa im hoch relevanten Testbereich, nicht ausreichend – und darauf gibt es Hinweise (s. u. S. 129) –, hängt die Schaffung neuer Stellen von einer Entscheidung des fjs e.V. ab. Die Expertenbefragung gibt kein eindeutiges Bild im Hinblick auf die Frage, ob die personelle Ausstat-

---

<sup>375</sup> S. etwa KFN, Thesenpapier, S. 9.



tung derzeit ausreichend ist oder ob eine personelle Aufstockung jedenfalls im Testbereich erforderlich erscheint.

Nach Aussagen der Experteninterviews scheint die Akzeptanz der entscheidenden Stakeholder grundsätzlich gegeben zu sein. Allerdings wird die kritische Diskussion in der Öffentlichkeit als erhebliches Problem gesehen und Defizite in der Außendarstellung der USK bemängelt.

Angesichts der derzeitigen Zersplitterung der Aufsicht kommt der Kooperation und Koordination mit anderen Akteuren eine entscheidende Bedeutung zu (dazu grundsätzlich s. u. 151). Derzeit scheint dieser nur punktuell und über Gutachter, die teilweise auch bei anderen Akteuren gutachterlich tätig sind, zu erfolgen. Probleme, die sich im Hinblick auf die Konsistenz der Anwendung der Beurteilungskriterien ergeben (s. u. S. 122), könnten z. T. durch eine Verstärkung der Kooperation ausgeglichen werden.

## **20.2 Sachgerechte Umsetzung des Kennzeichnungsverfahrens**

Für das Funktionieren einer sachgerechten Kennzeichnung erweist sich neben den Kriterien (s. oben S. 101 ff.) auch die Gestaltung des Verfahrens als relevant. Die Darstellung selbst folgt der Chronologie des Kennzeichnungsverfahrens durch die USK und die Länder.

### **20.2.1 Antragstellung und Vorlage**

Zunächst ist festzustellen, dass die Vorlagequote ausgesprochen hoch ist. Der Anteil der in Deutschland erscheinenden Spiele, die vorab der USK vorgelegt worden sind, beläuft sich nach Schätzungen in den Experteninterviews auf über 90 %. Insofern kann festgestellt werden, dass die Akzeptanz des dem Grunde nach freiwilligen Systems ausgesprochen hoch ist. Dies ist wiederum ein Beleg dafür, dass die mit der Kennzeichnung verbundene vertriebslenkende Funktion im Grundsatz erfüllt wird; jedenfalls ist eine Kennzeichnung faktisch Voraussetzung dafür, flächendeckend in bundesdeutschen Ladengeschäften – vor allem in Hinblick auf die großen Handelsketten, die in der Mehrzahl keine ungekennzeichneten Spiele ordern – mit einem Spiel präsent zu sein. Die bei ungekennzeichneten Spielen aus den geringeren Bestellmengen folgenden Umsatzeinbußen sind offenbar von einem solchen Gewicht, dass eine Vorab-Prüfung durch die USK bzw. einer Kennzeichnung für die Publisher ökonomisch sinnvoll erscheint. In der Praxis erfolgt daher meist nur dann keine Vorlage, wenn der Hersteller ohnehin mit der Indizierung rechnet und auf diese Weise Geld spart, da die Kennzeichnung in diesen Fällen regelmäßig verweigert werden muss.

Nichtsdestotrotz zeigt auch die Antragspraxis Optimierungsmöglichkeiten. So kommt es laut Experteninterviews „nicht selten“ vor, dass technisch unfertige Versionen vorgelegt wer-

den.<sup>376</sup> Es kommt vor, dass Titel als fertig ausgegeben und eingereicht werden und erst während des Sichtens deutlich wird, dass das Spiel noch nicht fertig programmiert ist, also etwa Level fehlen, bestimmte Handlungsmöglichkeiten noch nicht visualisiert sind oder technische Fehler ein Starten des Spiels verhindern. Dies führt laut Experteninterviews zu Effizienzverlusten, vor allem im Hinblick auf die Tester, die ohnehin im Verfahren eine „knappe Ressource“ darstellen.

Nach § 14 Abs. 8 JuSchG sind alle Zusätze oder weiteren Darstellungen in Texten, Bildern oder Tönen, bei denen in Betracht kommt, dass sie jugendbeeinträchtigend sind, bei der Entscheidung über die Kennzeichnung mit zu berücksichtigen. In diesem Sinne sind gemäß § 1 Prüfordnung der USK auch Handbuch und Verpackung dem Antrag beizufügen. Diese liegen aber in vielen Fällen zum Prüfungszeitpunkt noch nicht vor und können dementsprechend nicht durch den Tester präsentiert und durch das Gremium gewürdigt werden; eine nachträgliche Kontrolle durch den Ständigen Vertreter kann die Beurteilung durch das Gremium zwar rein faktisch ersetzen, eine diskursorientierte Beurteilung in einem mehrköpfigen Gremium bleibt dann allerdings aus.

Das einreichende Unternehmen verbindet mit der Vorlage typischerweise den Antrag, das Spiel für eine bestimmte Altersklasse freizugeben. Dass es hier zu einem Auseinanderfallen von Antrag und tatsächlicher Kennzeichnung kommt, führt gelegentlich zu Akzeptanzproblemen bei der Industrie<sup>377</sup>, liegt aber in der Natur der Sache. Im Jahr 2006 lag die „Trefferquote“, d. h. eine dem Antrag entsprechende Kennzeichnungsentscheidung, etwa im Bereich des beantragten Kennzeichens „Freigegeben ab 12 Jahren“ bei 68,3 %, im Bereich des beantragten Kennzeichens „Freigegeben ab 16 Jahren“ bei 73,5 %.<sup>378</sup> Größere Differenzierungen und Transparenz bei den Prüfkriterien sowie die Etablierung einer von außen zugänglichen Spruchpraxis könnten in diesem Bereich für eine noch bessere Vorhersehbarkeit und damit letztlich für eine verstärkte Akzeptanz sorgen (zu diesem Vorschlag siehe unten S. 154 ff.).

### **20.2.2 Konzept des Sichtungsverfahrens durch USK-Spieler**

Die Sichtung von Spielen durch Tester, die eine Präsentation des Spieles vor dem Prüfungsgremium vorbereitend durchführen, erscheint als „Flaschenhals“ in der derzeitigen Prüfungspraxis. Dies gilt gleich in zwei Hinsichten: Zum einen sind sie eine „knappe Ressource“, da bei steigender Zahl und Komplexität der Spiele die Zahl der Tester hinreichend hoch sein muss, um die Arbeit bewältigen zu können. Zum anderen haben sie durch die Selektierung der Präsentationsszenen und die Auswahl über die dem Gremium vorgestellten Spielszenen, Level und Handlungsausschnitte einen Einfluss auf die Gesamtdarstellung des Spieles, die der Gremienentscheidung zugrunde liegt.

---

<sup>376</sup> Einen Hinweis darauf geben auch solche USK-Gutachten, die ausdrücklich darauf hinweisen, dass die Version nicht die finale Verkaufsversion sei.

<sup>377</sup> Einer der Experten im Interview: „USK ist Roulette.“

<sup>378</sup> USK, Präsentation der Jahresbilanz 2006, S. 16.

Hinsichtlich der Auswahl der Tester erfolgt diese zunächst durch die USK. Der Vorschlag bzgl. einer Testerauswahl wird dann durch den Beirat bestätigt. Die Auswahl erfolgt erst nach begleiteten und geführten Sichtungen und Testpräsentationen. Die USK-Grundsätze sehen in § 4 Abs. 6 USK-Grundsätze Anforderungen vor, die die fachliche Kompetenz und die persönliche Reife einbeziehen. Zudem ist nach der Kritik eine neue Inkompatibilitätsklausel in die USK-Grundsätze aufgenommen worden, die eine gleichzeitige Beschäftigung in der Hard- oder Softwareindustrie ausschließt.

Ein zweiter Aspekt sind die Sichtungsverfahren und Präsentationsvorbereitungen. Die Spiele werden von den Testern nach USK-Angaben vollständig durchgespielt. Zur Präsentation werden Safegames vorbereitet und Screencasts angefertigt, etwa bei Zwischensequenzen, zudem wird ein Handlungsrahmen erstellt und ein Überblick über die Spielmechanik und die Handlungsmöglichkeiten gegeben. Dabei wirken die Prüfungskriterien bereits auf die Sichtung ein, indem die Tester Inhalte für die Präsentation auswählen, die für die spätere Prüfungsentscheidung ausschlaggebend sind. Eine entsprechende Weiterbildung und Kooperation hinsichtlich der Interpretation der Kriterien erscheint daher hilfreich.

Da sie rein chronologisch in der Kette zwischen Industrie und Gremium stehen, kommt es auch zu Kontakt mit den Antragstellern, die teilweise als zu industrienah kritisiert werden<sup>379</sup>. Nach den der Evaluation zugrunde liegenden Informationen beschränkt sich diese aber auf technische Aspekte wie etwa die Lauffähigkeit der Software, die Kompatibilität und festgestellte Fehler („Bugs“), die den Test beeinträchtigen und deshalb von den Antragstellern beseitigt werden müssen. Systematisch spricht nichts dagegen, dass eine Selbstkontrolle auch im Hinblick auf ihre Kontrollfunktion Hinweise und Empfehlungen gibt, die es der Wirtschaft ermöglichen, die Spiele möglichst von vornherein so zu gestalten, dass sie den entsprechenden Alterseinstufungen gerecht werden. Dies ist im Gegenteil gerade ein Vorzug von Selbstkontrolle, während derartiges informelles Verwaltungshandeln bei staatlichen Stellen nicht ausgeschlossen, aber schwieriger und mit der Möglichkeit der Selbstbindung versehen ist.<sup>380</sup> Dass die Tester als Schnittstelle zwischen Antragsteller und Gremium viel Kontakt mit der Wirtschaft pflegen, ist ebenfalls sachgerecht. Auswahl und Kontrolle der Tester muss allerdings gewährleisten, dass diese nicht „im Interesse des Antragstellers“ Präsentationen vornehmen. Der Evaluation liegen keine Informationen dahingehend vor, dass dies der Fall wäre.

Grundsätzlich wird an dem Konzept der Sichtung der Spiele durch Personen, die selbst nicht Gutachter sind, Kritik geübt.<sup>381</sup> Das Verfahren weicht damit von den anderen Bereichen des Jugendmedienschutzes – etwa dem der FSK im Filmbereich – ab, da sich keiner der Gutachter einen Gesamteindruck des Spieles verschaffen kann und eigene Erfahrungen mit der Spielmechanik macht. Dies kann insbesondere angesichts des Umstandes, dass bei Spielen von den Kindern und Jugendlichen eine aktive und nicht nur betrachtende Rolle eingenommen wird,

---

<sup>379</sup> KFN, Thesenpapier, S. 9; in diese Richtung, wenn auch abgeschwächt, KFN, USK-Bericht, S. 62 f.

<sup>380</sup> Vgl. zu dem Vorteil der Selbstkontrolle Baldwin/Cave, S. 39 ff.

<sup>381</sup> Vgl. KFN, USK-Bericht, S. 62 f.

als suboptimal erscheinen. Zudem ist ein Einfluss auf den Ausgang der Entscheidung durch den Tester systematisch nicht auszuschließen, es besteht also grundsätzlich Missbrauchspotenzial.

Diese systematischen Nachteile sind evident, allerdings aus zwei Gründen schwer vermeidbar: Zum einen wäre die zeitliche Belastung der Gutachter bei einem anderen Modell ausgesprochen hoch, und die Zahl der Gutachter und ihr Engagement wären entsprechend zu erhöhen. Zum anderen werden die Spiele in ihrer Mechanik so ausgefeilt und differenziert, dass es kaum denkbar erscheint, dass Personen, die die nötige Kompetenz zur Beurteilung mitbringen, zugleich in der Lage sind, alle in Frage kommenden Spiele durchzuspielen. Ist also eine Veränderung an dieser Stelle nicht Erfolg versprechend, ist Auswahl und Kontrolle der Tester umso bedeutsamer.<sup>382</sup> Ausdrücklich ausgeschlossen werden sollten reine Anbieterpräsentationen, die bisher ausnahmsweise geduldet wurden.<sup>383</sup>

Dass sich die Tester, wie oben dargestellt, als „Flaschenhals“ im Kennzeichnungssystem darstellen, zeigt sich auch im Hinblick auf den Arbeitsaufwand. Derzeit sind ein hauptamtlicher und drei freiberufliche Tester bei der USK beschäftigt. Hier ist der Vorwurf erhoben worden, dass nicht alle Spiele durchgespielt werden könnten, weil die Arbeitszeit der Tester dazu nicht ausreicht.<sup>384</sup> Dies wird von der USK in den Experteninterviews dagegen anders beurteilt. Unabhängig davon, ob es derzeit tatsächlich zu Effektivitätsproblemen kommt, da nicht genug Tester zur Verfügung stehen, um eine sachgerechte Sichtung zu gewährleisten, ist sicherlich der Wunsch der USK nach einem zweiten hauptamtlichen Tester im Hinblick auf steigende Sichtszeiten pro Spiel unterstützenswert.

Was die Kontrolle des Testbereichs angeht, so überwacht der festangestellte Tester nach Auskunft der USK derzeit die freiberuflichen Kollegen jedenfalls bei kritischen Titeln; eine systematische Kontrolle des festangestellten Testers findet allerdings nicht statt.

Gerade eine systematische Kontrolle des Testbereichs käme aber zur Optimierung der Qualität der Arbeit in Betracht. Auch Regelungen in Bezug auf Doppelsichtungen, Parallelpräsentationen oder Wiedervorlagen könnten dies gewährleisten. Zudem ist in einem Experteninterview der Vorschlag gemacht worden, die Tester etwa durch eine entsprechende förmliche Belehrung oder sogar eine Beileiung stärker auf ihre Unabhängigkeit zu verpflichten. Inwieweit tatsächlich so etwas wie eine Beileiung im rechtlichen Sinne stattfinden kann, hängt davon ab, wie die Frage der Positionierung der Kontrolle zwischen staatlichem und nicht-staatlichem Bereich zukünftig gestaltet werden soll (s. dazu o. S. 110).

---

<sup>382</sup> In diese Richtung s. auch KfN, USK-Bericht, S.62 „(...) Verfahren erscheint bei guter Auswahl, Ausbildung und Aufsicht der Tester sowie höheren Transparenz des Verfahrens ohne ernsthafte praktische Alternativen“.

<sup>383</sup> Unter Berufung auf die entsprechenden USK-Gutachten vgl. KfN, USK-Bericht, S. 62.

<sup>384</sup> So auch KfN, USK-Bericht, S.63 „(...)“, dass ein Durchspielen auch nur der potenziell problematischen Titel praktisch unmöglich ist.“.

Das Problem der Effizienzverluste durch Mehrfachprüfungen, da Spiele z. T. nicht fertig abgegeben werden, ist ein Alltagsproblem, das keiner neuen förmlichen Regelung bedarf. Möglicherweise kann eine entsprechende Regelung zur Tragung der Mehrkosten hier aber einen verhaltenssteuernden Effekt auf Seiten der Antragsteller haben.

Grundsätzlich ist es daneben im Hinblick auf die beteiligten Interessen des Jugendschutzes und der Wirtschaft begrüßenswert, dass das USK-Verfahren die selbst gesetzte zeitliche Vorgabe besitzt, jedes Spiel, für das im Eilverfahren gemäß § 3 Abs. 2 der Prüfordnung der USK eine Kennzeichnung beantragt wird, in maximal 5 Tagen zu kennzeichnen. Dies setzt allerdings die Tester unter nicht unerheblichen Druck. Laut Auskunft des hauptamtlichen Testers der USK sind für komplexe Spiele und offene Spielwelten bis zu 160 Stunden Testzeit denkbar. Dieser eng gesetzte Zeitrahmen kann im Eilverfahren die Qualität der Präsentationsvorbereitung dann aber ggf. negativ beeinflussen.

### **20.2.3 Gremienprüfung bei der USK**

#### **20.2.3.1 Gutachter**

Die Auswahl erfolgt durch Vorschlag von den Ländern (Regelfall) oder durch den Beirat und durch abschließende Benennung durch den Beirat. Derzeit sind 53 Gutachter bei der USK tätig. Die Gutachter kommen zum großen Teil aus dem Bereich der privaten und öffentlichen Jugendarbeit (etwa Jugendämtern, Jugendzentren, Jugendinformationsstellen). Dadurch erhofft sich die USK besonders gute Kenntnisse der Lebenswelten von Jugendlichen. Dem Testbereich vergleichbare Anforderungen und Inkompatibilitätsregeln finden sich auch für die Gutachter (s. § 4 Abs. 2 USK-Grundsätze).

Im Hinblick auf die Fortbildung der Gutachter werden regelmäßig Weiterbildungsveranstaltungen abgehalten; zudem finden viermal jährlich interne Fortbildungsveranstaltungen statt<sup>385</sup>, in deren Rahmen bei der Reihe „Prüfentscheidungen nachgefragt“ bereits gekennzeichnete Spiele noch einmal den Gutachtern vorgelegt und testhalber bewertet werden. So sollen Qualität und Konsistenz der Spruchpraxis gewährleistet werden.<sup>386</sup> Daneben informiert die USK ihre Gutachter über relevante Themen und aktuelle Ereignisse auf der Webseite der USK und speziell auf der internen Gutachterseite.

Es gibt auf der Grundlage der verfügbaren Informationen keinen Anlass, die Zahl der Gutachter als unzureichend anzusehen. Als ein Problem wird dagegen das eingeschränkte Kompetenzspektrum der Gutachter aus dem Bereich der Jugendarbeit benannt. Der Bereich der Kommunikationswissenschaften, der Rechtswissenschaften und der Kriminologie<sup>387</sup>, aber

---

<sup>385</sup> Vgl. Jahresbericht StV 2006, S. 24.

<sup>386</sup> Vgl. Jahresbericht StV 2006, S.24.

<sup>387</sup> So der Vorschlag vom niedersächsische Innenminister Schünemann hat in Focus Online vom 13.4.2007 ([http://www.focus.de/digital/games/computerspiele\\_aid\\_53428.html](http://www.focus.de/digital/games/computerspiele_aid_53428.html)); ähnlich KFN, USK-Bericht, S. 65 – hier wird gefordert, dass die Medienforschung bei der Auswahl der Gutachter mitberücksichtigt wird.

auch der Bereich der Wirkungsforschung der Psychologie oder der Entwicklungsmedizin finden sich bislang in vergleichsweise geringer Zahl. Welche Disziplinen hier ergänzend in Betracht kommen, hängt sicherlich auch von der Weiterentwicklung der Kriterien ab. Nach den oben dargestellten Befunden (s. o. S. 45 ff.) ist jedenfalls die vermehrte Berücksichtigung von Kommunikationspsychologie und Medienpädagogik wünschenswert.

In der Arbeit der Gutachter der USK zeigt sich, dass sie – soweit sich dies aus Gesprächen und den Gutachten ableiten lässt – typischerweise auf einen eher medienkompetenten Jugendlichen abstellen. Es ist fraglich, ob sich dies aus dem derzeitigen gesetzlichen Konzept ergibt. Jedenfalls spricht vieles dafür, diese Perspektive transparent und damit diskutierbar zu machen. (zur Frage des Maßstabes siehe oben S. 83 f.).

### **20.2.3.2 Vorlage von unfertigen Versionen**

Im Rahmen der Gremienprüfung im Regelverfahren kommt es vor, dass das zu prüfende Spielprogramm weniger in technischer als in inhaltlicher Hinsicht noch nicht gänzlich fertig gestellt ist. Die Hersteller stehen offenbar häufig unter erheblichem Zeitdruck, da der Veröffentlichungstermin bereits früh kommuniziert wurde und unbedingt eingehalten werden muss. Wenn es zu kurzfristigen Änderungen und Anpassungen des Spieles kommt, liegt das Endprodukt zur Prüfung nicht komplett vor. Teils fehlen Verkaufsverpackung und Handbücher, teilweise müssen noch Menüs, Spielelemente oder gar Spielfeatures, grafische Texturen oder deutsche Sprachausgaben fertig programmiert werden.

Gemäß § 2 Abs.1 Prüfordnung der USK können Gegenstand der Prüfung auch Vorab-Versionen (sog. Beta-Versionen) sein. Der Hersteller muss dann aber die wesentliche Inhaltsgleichheit mit der endgültigen Version gewährleisten und ausdrücklich schriftlich versichern, dass alle jugendschutzrelevanten Features bereits in der vorgelegten Spielversion enthalten sind. Der Ständige Vertreter kann die Erteilung der Altersfreigabe von der Vorlage der für den Verkauf vorgesehenen Endversion abhängig machen. Derzeit wird bei Titeln, bei denen vermutet wird, dass jugendschutzrelevante Aspekte noch fehlen, im Gutachten vermerkt, dass eine Vorlage an den Ständigen Vertreter erfolgen *muss*. Nach Veröffentlichung reicht der Hersteller die endgültige Version nach, der Ständige Vertreter überprüft dann zusammen mit dem Testbereich die finale Version und legt das Spiel – bei jugendschutzrelevanten Abweichungen von der im Gremium geprüften Vorab-Version – erneut im Regelverfahren dem Prüfungsgremium vor. Bei allen weiteren Titeln erfolgt eine lediglich stichprobenartige Überprüfung der Vereinbarkeit der finalen Verkaufsversion mit der Einstufungsentscheidung des Gremiums durch den Ständigen Vertreter und den Testbereich.

Die Praxis ist – erkennt man den Zeitdruck der Industrie an – im Hinblick auf die Effizienz nachvollziehbar, aber im Hinblick auf die inhaltliche Bewertung nicht unproblematisch. Derzeit findet keine systematische Wiedervorlage von endgültigen Versionen im Gremium statt; die Sichtung durch den Tester und den Ständigen Vertreter auf wesentliche Inhaltsgleichheit (s. oben) ist in dieser Hinsicht nur eine Hilfskonstruktion. Dass es sich um einen relevanten Punkt handelt, zeigt etwa das in einem Experteninterview genannte Beispiel der künstlichen Intelligenz, also das vorprogrammierte Verhalten selbstständig agierender Computerfiguren:

In der Gremienentscheidung ist das Verhalten der Computergegner ein jugendschutzrelevantes Kriterium. Die künstliche Intelligenz zählt aber gerade zu den Features, die in den Vorabversionen teilweise noch nicht der Endversion entsprechen.

### **20.2.3.3 Entwicklung der Spruchpraxis**

Kritik von Seiten der Industrie lässt sich im Hinblick auf die Spruchpraxis der USK in den letzten zwei Jahren entnehmen. Hier steht der Vorwurf im Raum, die USK würde öffentlichem und politischem Druck nachgeben und dementsprechend ihre Spruchpraxis „verschärfen“. Die Zahlen belegen dies jedenfalls insoweit, als die Antragsteller 2006 bei insgesamt 14 Prüfungen Berufung einlegten. Dabei wurde nur bei 3 Berufungsverfahren im Sinne des Antragstellers entschieden.<sup>388</sup> Ferner hat sich der prozentuale Anteil von Prüfentscheidungen „keine Jugendfreigabe“ und „keine Kennzeichnung“ stetig jährlich vergrößert.<sup>389</sup>

Selbst wenn diese aktuellen Zahlen insgesamt auf eine Verschärfung der Spruchpraxis hindeuten, ist auf der vorliegenden Datengrundlage nicht zu klären, ob dies tatsächlich auf eine wirkliche Veränderung der Spruchpraxis oder vielmehr auf ein zunehmendes – von der Industrie verkanntes – Gefährdungspotenzial der Spiele<sup>390</sup>, etwa durch verbesserte Grafik, verursacht wurde und – wenn es sich um eine Verschärfung handelt – ob diese nicht etwa auf einer Kenntnisnahme wissenschaftlicher Befunde oder der – legitimen – Berücksichtigung veränderter gesellschaftlicher Wertvorstellungen beruht. Der Umstand weist aber noch einmal auf die allgemeine regulierungswissenschaftliche Erkenntnis hin, dass eine effektive Selbstkontrolle „Selbstbewusstsein“ sowohl gegenüber den staatlichen Stellen als auch gegenüber der Industrie bedarf und sich nur im Spannungsfeld der unterschiedlichen Erwartungen stabil positionieren kann. Daher ist die Befürchtung, es könne auf politischen Druck reagiert worden sein, unabhängig von seiner Stichhaltigkeit ein für die Evaluation relevanter Befund.

### **20.2.3.4 Qualität und Status der Gutachten**

Die einzige Verkörperung der Begründung der Entscheidung, ein Spiel in der einen oder anderen Weise einzustufen, ist das Gutachten, das derzeit eher einem Konzept und der Form eines Ergebnisprotokolls folgt. Insofern ist der Vorwurf nachvollziehbar, dass man anhand des Gutachtens nicht nachvollziehen kann, welche Aspekte in der Diskussion des Gremiums gewürdigt wurden, und dementsprechend eine Nachvollziehbarkeit und Evaluierbarkeit nicht hinreichend gegeben ist.<sup>391</sup>

Zudem werden die Gutachten im Reihum-Verfahren von unterschiedlichen Gutachtern erstellt und sind daher von sehr unterschiedlicher Differenziertheit und Struktur. Damit ist auch die

---

<sup>388</sup> Jahresbericht StV 2007, S. 13.

<sup>389</sup> Im Jahr 2004 waren es 6,1 %, im Jahr 2005 waren es 7,6 % und im Jahr 2006 waren es 9,8 % (USK-Jahresbilanz 2006).

<sup>390</sup> So USK-Jahresbilanz 2006.

<sup>391</sup> Vgl. insgesamt dazu KfN, USK-Bericht, S.29 ff.

Vergleichbarkeit unterschiedlicher Gutachten nur begrenzt gegeben, was auch im Hinblick auf die Etablierung einer konsistenten Spruchpraxis, die Weiterentwicklung und Ausdifferenzierung von Kriterien und insgesamt die Gutachterschulung zur Erhöhung der Reliabilität suboptimal erscheint. Die USK will die Gutachten teils durch erfahrene Gutachter nachbearbeiten lassen, was allerdings nur begrenzt hilfreich ist, da diese nicht an der Prüfung teilgenommen haben. Auch Mustervorlagen, wie ein Gutachten zu strukturieren ist, existieren bislang nicht.

Die nicht ganz eindeutige Zuordnung der Verantwortlichkeiten im derzeitigen System spiegelt sich auch im Status der Gutachten wider. Werden auch sie vom Ständigen Vertreter als Begründung einer Maßnahme der Obersten Landesjugendbehörden übernommen, so stellt sich die Frage, ob sie die Anforderungen an eine Begründung für Verwaltungsakte nach § 39 VwVfG erfüllen.<sup>392</sup> Danach müssen zum einen die maßgeblichen Tatsachen und zum anderen alle tragenden Erwägungen der Entscheidung dargestellt werden<sup>393</sup>. Die Praxis spricht derzeit von „die Maßnahme vorbereitenden Begründungen“.

Vielmehr ist derzeit der Entscheid vor allem als Begründung für den Hersteller gedacht, um ihm zu verdeutlichen, warum die Kennzeichnungsentscheidung so ausgefallen ist, wie das Gremium sie getroffen hat. Vernachlässigt wird dabei aber bisher die Funktion der Gutachten im Hinblick auf die (interne) Lernfähigkeit des Systems, die Evaluierbarkeit und die Sicherung von Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit im Vergleich seitens der Hersteller.

In den Fällen, in denen sich eine Begründungspflicht schon aus § 39 VwVfG ergeben könnte, können Bedenken rechtlicher Art hinsichtlich der Konkretetheit und Ausarbeitungsqualität der Gutachten entstehen. Zumindest aus Jugendschutzsicht erscheint aber eine systematisch vergleichbare Begründung, die sich strukturell an zu prüfenden Kriterien orientiert, notwendig.

#### **20.2.3.5 Regelverfahren**

Der Ständige Vertreter ist im Rahmen des Regelverfahrens eines von 5 Gremiummitgliedern mit eigenem Stimmrecht (§ 6 Abs. 2 USK-Grundsätze). In der Praxis hat er aber einen erheblich größeren Einfluss auf die Entscheidung, und dies aus mindestens zwei Gründen: Zum einen setzt sich der Kreis der übrigen vier Gutachter aus einer Gruppe von insgesamt 53 Personen zusammen, während der Ständige Vertreter praktisch an jeder Prüfungssitzung teilnimmt. Er verfügt daher über die größte Erfahrung bei der Beurteilung von Inhalten; dies kann ihm auch von den anderen Gutachtern im Rahmen der Auseinandersetzung über eine Spieleinstufung zugeschrieben werden. Zudem kann er die Diskussion und ihren Ausgang dadurch beeinflussen, dass er über eine Berufungsmöglichkeit verfügt und über die Anerkennung durch die Obersten Landesjugendbehörden die Sicherheit für die Hersteller bietet, auf die es in dem ganzen Verfahren ankommt. Der Eindruck, der im Rahmen von Teilnahmen an

---

<sup>392</sup> Die Obersten Landesjugendbehörden gehen derzeit davon aus, dass es sich bei den Altersfreigabeentscheidungen um nicht begründungsfähige Allgemeinverfügungen handelt.

<sup>393</sup> BVerwGE 39, 204; 62, 340.



Prüfungssitzungen der USK gewonnen werden konnte, bestätigt dieses auch systematisch plausible Phänomen.

### *Berufungsverfahren seitens des Ständigen Vertreters 2003-2006*

	2003	2004	2005	2006
Zahl der Berufungen seitens des Ständigen Vertreters	16	6	16	3
Änderung der Berufsentscheidung im Sinne des StV	n. b.	(2)*	10	1

Quelle: Jahresberichte des Ständigen Vertreters der OLJB bei der USK (2003-2006).  
 \* In zwei Fällen erschien das Spiel nicht am Markt.

Im Ergebnis musste der Ständige Vertreter 2006 nur in drei Fällen Berufung gegen die Entscheidung des Gutachterausschusses einlegen. Dem Jahresbericht des Ständigen Vertreters zufolge ist die geringe Zahl der von ihm eingelegten Berufungen darauf zurückzuführen, dass in den Prüfungen kontrovers diskutiert und im Zweifel für eine höhere Altersfreigabe plädiert wurde<sup>394</sup> (zur Entwicklung der USK-Spruchpraxis s. auch oben S. 119).

#### **20.2.3.6 Vereinfachtes Verfahren**

Das vereinfachte Verfahren gemäß § 7 der Grundsätze der USK soll stattfinden, wenn eine Kennzeichnung „freigegeben ohne Altersbeschränkung“ oder „frei ab 6“ beantragt wird und zu erwarten ist. Hier bilden nur drei Gutachter das Entscheidungsgremium, der Ständige Vertreter ist lediglich nicht stimmberechtigtes Mitglied – wobei sich die eben geäußerten Bedenken auch auf dieses Verfahren übertragen lassen. Von dem Verfahren wird in der Praxis dergestalt Gebrauch gemacht, dass im Rahmen des Regelverfahrens bei entsprechenden Spielen ein Gutachter sich der Stimme enthält und der Ständige Vertreter nicht stimmberechtigt ist. Kommt eine für dieses Verfahren nötige einstimmige Entscheidung nicht zustande, kann das Regelverfahren ohne Verzögerung auch auf dieses Spiel angewandt werden.

#### **20.2.3.7 Besondere Verfahrensarten**

§ 11 der USK-Grundsätze sieht ein besonderes Prüfungsverfahren vor. In diesem Fall sind lediglich der Ständige Vertreter und der Tester beteiligt. Die Grundsätze sehen folgende Anwendungsfälle vor:

- Feststellung der wesentlichen Inhaltsgleichheit bei Plattformportierungen oder bei Vollspielen/Demoverversionen,
- Feststellung der Produkterweiterung,
- Spielesammlungen, die ausschließlich aus bereits geprüften Titeln bestehen,

---

<sup>394</sup> Jahresbericht StV 2007, S. 13.

- Kurzprüfungen bei Spielen, für die maximal USK 6 als Kennzeichnung in Betracht kommt und die im Prinzip gleich zu bewerten sind wie bereits geprüfte Titel.

Nicht ausdrücklich in den Grundsätzen vorgesehen, aber in der Praxis etabliert ist die Sichtung der finalen Version, wenn zuvor das Gremium eine Vorabversion geprüft hat.

In diesem besonderen Verfahren entfällt eine Diskussion im Kreise der Gutachter. Problematisch erscheint dies vor allem beim Vergleich der Vorab- mit der endgültigen Version oder auch bei Produkterweiterungen, die Einfluss auf die Bewertung des Spieles haben können. In den Fällen, in denen eine Alterszuordnung im Regelverfahren nicht eindeutig, sondern eine knappe Mehrheit im Gremium ausschlaggebend war, kann es im Rahmen des einfachen Verfahrens zu Abweichungen von der (hypothetischen) Gremienentscheidungspraxis kommen; zudem handelt es sich um eine Entscheidung, bei der ausschließlich ein staatlicher Vertreter beteiligt ist und insofern ohnehin eine nur scheinbare Selbstkontrollentscheidung ergeht.

Hinzuweisen ist im Hinblick auf Plattformportierungen von einzelnen Spielen auch, dass mittlerweile der grafische Eindruck eines Spieles auf den verschiedenen Spieleplattformen durchaus unterschiedlich sein kann. So unterscheiden sich Speichergrößen, Darstellungsaufösungen und die Berechnungskapazitäten von Spielegrafiken so erheblich voneinander, dass die Inhalte des gleichen Spieltitels auf dem PC bzw. einer Xbox 360 oder PlayStation 3 nicht unerheblich von der Darstellung auf z. B. der Wii-Konsole abweichen, z. B. im Hinblick auf die Realitätsnähe der Darstellung (zur Bedeutung der Realitätsnähe vgl. oben S. 105 f.). Inwiefern das vereinfachte Verfahren hier – zumindest in kritischen Einzelfällen – vor dem Hintergrund des Problems der wegfallenden Gremienprüfung (s. o. S. 121) als ausreichend erscheint, ist diskussionswürdig. In Zweifelsfällen sollte hier ein Regelverfahren eingeleitet werden, um entsprechende Plattformportierungen – im besten Fall im direkten Vergleich – durch ein mehrköpfiges Gremium begutachten zu können.

#### **20.2.3.8 Kooperation in Zweifelsfällen mit der BPjM**

Durch die Sperrwirkung, die eine Kennzeichnung durch die USK im Hinblick auf eine Indizierung entfaltet (vgl. § 18 Abs. 8 JuSchG; s. auch unten S. 137), berühren sich Indizierungs- und Kennzeichnungsverfahren. Die systematische Konstruktion lässt es wünschenswert erscheinen, dass die Kriterien, die die USK bei der Entscheidung leiten, eine Kennzeichnung eines Spieles verweigern, mit denen identisch sind, die die Bundesprüfstelle bei der Indizierung an die Inhalte angibt. Dazu bestehen Vereinbarungen zwischen USK und BPjM über den kontinuierlichen Austausch über die Anwendung von Indizierungskriterien. Seit März 2005 werden bei einschlägigen Titeln die Indizierungskriterien einzeln abgeprüft und auch in dem Gutachten der USK aufgelistet.

Im Jahr 2005 fand eine gemeinsame Veranstaltung von BPjM und USK statt, bei der die konkrete Anwendung der Kriterien beispielhaft dargestellt wurde und Verfahrenswege transparent gemacht wurden. Als Ergebnis wurde eine Übereinstimmung der Kriterienanwendung in den

Gremien von USK und BPjM festgestellt.<sup>395</sup> Insgesamt fanden bisher fünf Treffen von USK und BPjM statt, bei denen ein institutioneller Austausch über die Kriterien erfolgt ist.

§ 14 Abs. 4 JuSchG sieht in Konsistenz mit der gesetzlich geregelten Sperrwirkung vor, dass die USK in Zweifelsfällen den Prüfungsgegenstand der BPjM vorzulegen hat – d. h. wenn keine Mehrheitsentscheidung bzgl. des Vorliegens von Indizierungskriterien ergeht, die den Beschluss „Keine Kennzeichnung“ zur Folge hätte. An dieser Vorlagemöglichkeit wird teilweise Kritik geäußert, da die BPjM vor der Veröffentlichung des Mediums eigentlich keine Zuständigkeit besitzt. Zudem handelt es sich bei der BPjM um eine staatliche Stelle, so dass sie sicher Adressat des Zensurverbots aus Art. 5 Abs. 1 S. 3 ist (s. o. S. 84). Dieses Problem wird allerdings dadurch entschärft, dass der BPjM an dieser Stelle lediglich eine beratende Funktion zukommt, d. h. das USK-Prüfungsgremium ist an die Empfehlung der BPjM nicht gebunden. Darüber hinaus kann der Anbieter der Vorlage widersprechen (§ 12 Abs. 5 USK-Grundsätze). Bisher ist von der Vorlagemöglichkeit in Zweifelsfällen nur äußerst selten Gebrauch gemacht worden.<sup>396</sup>

Die Sperrwirkung im Hinblick auf eine Indizierung, die von einer USK-Kennzeichnung ausgeht, macht diese Entscheidung systematisch bedeutsam und setzt sie unter starken Begründungsdruck. Untersuchungen des KFN kommen anhand einer Stichprobe zu von der USK abweichenden Bewertungen. Danach sind Spiele gekennzeichnet worden, die nach Auffassung des KFN hätten indiziert werden müssen (s. dazu auch S. 137 f.).<sup>397</sup> Da bei einer Kennzeichnung keine systematische Überprüfung der Entscheidung der USK durch eine die Selbstkontrolle kontrollierende staatliche Stelle vorgesehen ist, kommt der Abstimmung zwischen USK und BPjM über die Kriterien der Indizierung besondere Bedeutung zu. Aber auch die systematische wie in Einzelfällen erfolgende Überprüfung durch Dritte – wie etwa durch das KFN geschehen – ermöglicht eine Reflexion über die Prüfungskriterien und verbessert damit insgesamt die Qualität der Prüfung. Dass dafür noch bessere Voraussetzungen geschaffen werden können, darauf wurde bereits hingewiesen (Transparenz der Kriterien, Struktur und Begründungstiefe der Gutachten s. o. 119).

Die Entscheidung der Kennzeichnung oder Nicht-Kennzeichnung ist nicht nur im Hinblick auf die Effektivität des Jugendschutzes hoch bedeutsam, sie ist auch für das betroffene Unternehmen in hohem Maße relevant, da damit faktisch über einen nicht unerheblichen Teil der Vertriebsmöglichkeiten im Handel entschieden wird (s. oben S. 113).

Im Hinblick auf den Informationsaustausch ist positiv zu bemerken, dass seit Februar 2005 alle Gutachten über Spiele, die mit „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet wurden, an die BPjM übersandt werden. Erklärtes Ziel ist der fachliche Austausch mit der Bundesprüfstelle über die Anwendung und Interpretation der Indizierungskriterien. Ein Dialog ist bezüglich

---

<sup>395</sup> Jahresbericht StV 2006, S. 18, Jahresbericht StV 2007, S. 20.

<sup>396</sup> Zur Kritik vgl. KFN, USK-Bericht, S. 63 f.

<sup>397</sup> So wohl KFN, USK-Bericht, S. 40 ff. (56).

dieser Übersichten leider noch nicht zustande gekommen<sup>398</sup>, insofern besteht hier möglicherweise noch Optimierungsbedarf.

In anderer Hinsicht lässt sich in Bezug auf die Konsistenz der Kriterienanwendung feststellen, dass – bis auf eine Ausnahme<sup>399</sup> – eine Indizierung aller Spiele erfolgt ist, die zuvor von der USK nach Prüfung keine Kennzeichnung erhalten haben. Insgesamt spricht dies für eine kohärente Auslegung der Indizierungskriterien durch USK und BPjM.

#### **20.2.4 Berufungs- und Appellationsverfahren**

Im Rahmen der Prüfung eines Spiels durch die Gremien der USK ermöglichen die Grundsätze der USK dem Ständigen Vertreter oder dem jeweiligen Antragsteller, vor einer abschließenden USK-Beurteilung ein Berufungsverfahren einzuleiten, in dessen Rahmen die bisherige Kennzeichnungsempfehlung durch ein – bis auf den Ständigen Vertreter – neu zusammengesetztes Gremium erneut begutachtet und ggf. abweichend beschieden wird. Wehrt sich der Ständige Vertreter oder der Antragsteller auch gegen die erneute Befassung mit dem Prüfgegenstand, entscheidet der Beirat im so genannten Beiratsverfahren. Sollte eines der Länder mit dem Ergebnis des Beiratsverfahrens nicht einverstanden sein, so kann es ein Appellationsverfahren einleiten, in dessen Rahmen ein Gremium aus sieben Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden gutachtet.

Wie bereits oben dargestellt, gibt es seit 2006 erstmals Berufungsverfahren gemäß § 8 USK-Grundsätze seitens der Antragsteller. Hersteller haben den Verdacht geäußert, dass eine Verschärfung der Spruchpraxis nur aufgrund des politischen Drucks und weniger aus sachlichen Gesichtspunkten wie etwa Veränderungen beim Wertekonsens der Gesellschaft erfolgten (s. oben S.119). Organisatorisch sind auch für das Berufungsverfahren die im Regelverfahren vorgebrachten Kritikpunkte bezüglich des Vorsprungswissens des Ständigen Vertreters zu nennen (s. oben S. 120.) Durch seine ebenfalls vorgeschriebene Teilnahme am Gremium im Berufungsverfahren wird der Ausgang des Berufungsverfahrens vor diesem Hintergrund sicherlich zu einem gewissen Teil präjudiziert – dies ist aber im Hinblick darauf, dass die Länder über das Appellationsverfahren das „letzte Wort“ bei der Kennzeichnung haben, vertretbar.

Im Rahmen des Beiratsverfahrens nimmt gem. § 2 Abs. 2 e) ein Vertreter der BPjM teil, der im Kreise des Beirats insofern eine erste Einschätzung aus Sicht der Bundesprüfstelle vornehmen kann, so dass sich eine Anrufung der BPjM in Zweifelsfällen im Rahmen des Beiratsverfahrens regelmäßig erübrigt. Beiratsprüfungen sind allerdings verhältnismäßig selten: Im Jahre 2006 kam es insgesamt nur zu zwei derartigen Prüfungen, dabei wurde einmal die

---

<sup>398</sup> Vgl. Jahresbericht StV 2006, S. 20.

<sup>399</sup> Spiel: *God of War*.

Kennzeichnung verweigert, weil die Indizierungskriterien als erfüllt angesehen wurden.<sup>400</sup>  
2005 kam es zu vier Beiratsprüfungen, in drei Fällen wurde die Kennzeichnung verweigert.<sup>401</sup>

Im Hinblick auf das dem Beiratsverfahren nachgelagerte Appellationsverfahren, in dessen Rahmen einzelne oder mehrere Bundesländer Einspruch gegen die Beiratsentscheidung erheben können, fällt auf, dass die Frist für eine Appellation gemäß § 10 Grundsätze USK mit 10 Werktagen kurz bemessen ist: Bisher hat noch kein Appellationsverfahren stattgefunden, was plausibel bestätigen kann, dass innerhalb von 10 Tagen nicht alle Länder die nötige Zeit hatten, von dem Ausgang des Beiratsverfahrens Kenntnis zu nehmen und im Falle kritischer Produkte diese selbst zu sichten bzw. in den Räumen der USK zu testen und ggf. ein Appellationsverfahren in die Wege zu leiten. Da die Kennzeichnungsentscheidung gesetzlich von allen Ländern getragen wird, ist diese Form der Beteiligung zumindest in zeitlicher, ggf. auch in organisatorischer Hinsicht zu optimieren.

### **20.2.5 Grafische Gestaltung der Kennzeichnungen**

Auf der Grundlage der bisherigen Ergebnisse gibt es Anhaltspunkte dafür, dass die Vorgaben ihre verhaltenslenkende Funktion nicht optimal erfüllen. Ein Problem wird darin gesehen, dass die für die Information entscheidenden Altersangaben klein und eher kontrastarm aufgedruckt sind. Verwirrung kann auch dadurch entstehen, dass auf den § 14 JuSchG hingewiesen wird und die Zahl – vereinzelt – als eine Freigabe „ab 14 Jahren“ wahrgenommen werden kann. Hauptproblem der jetzigen Kennzeichnung ist allerdings die für Laien nicht erkennbare Verbindlichkeit der Entscheidung. Trotz der Bezugnahme auf § 14 JuSchG wird gerade nicht deutlich, wem das Kennzeichen zuzurechnen ist und welche Konsequenzen – auch ordnungs- und ggf. strafrechtlicher Art – sich daraus ergeben. Vielmehr weisen die Gruppendiskussionen darauf hin, dass neben einigen der Kinder gerade den Eltern zuweilen die Verbindlichkeit der Kennzeichen nicht bekannt ist. Insofern werden die jetzigen Kennzeichen oftmals wahrgenommen als Altersempfehlungen, wie sie von anderen Produkten – z. B. Gesellschaftsspielen („von 8 bis 99“) – bekannt sind. Damit wird möglicherweise auch impliziert, dass es um besondere Eignung, nicht um potenzielle Beeinträchtigung der Entwicklung geht.

Die fehlende Kenntnis der Verbindlichkeit kann ggf. auch darauf zurückgeführt werden, dass die Hinweise von USK und den Obersten Landesjugendbehörden bezüglich der grundsätzlichen Änderung der Bedeutung der Spielekennzeichen bei weiten Teilen der Bevölkerung nicht „angekommen“ ist. Die neuen Kennzeichen sehen – zumindest in den oberen Kennzeichnungsstufen – den vorher geltenden, unverbindlichen USK-Empfehlungen auf den ersten Blick sehr ähnlich. Die Wahrnehmung der Kennzeichnung ist zudem dann schwieriger, wenn die Kennzeichnung auf der Rückseite erfolgt.

---

<sup>400</sup> Jahresbericht StV 2007, S. 14.

<sup>401</sup> Jahresbericht StV 2006, S. 13.

Schließlich ergeben sich Probleme dadurch, dass einige Publisher ihre Produkte auch mit den internationalen PEGI-Kennzeichen bedrucken. Die dort aufgedruckten Altersangaben sind größer und kontrastreicher als die der USK.<sup>402</sup> Insbesondere bei Abweichungen in beide Richtungen, die nicht selten sind<sup>403</sup>, kann dies zur Verwirrung vor allem bei Eltern führen. Da es Publisher gibt, die bei der Veröffentlichung in Deutschland auf eine PEGI-Kennzeichnung verzichten oder diese überkleben, kann es zumindest bei den größeren Publishern kein grundsätzliches Problem darstellen, ausschließlich die USK-Bewertung zu verwenden (zu Wahrnehmung der PEGI-Zeichen s. auch oben S. 35). Ein derartiges Vorgehen ist im Hinblick auf die Effektivität des Jugendschutzes jedenfalls vorzugswürdig.

Auf die im Rahmen der spezifischen Analyse des Jugendschutzes bei Video- und Computerspielen nicht leistbare grundsätzliche Darstellung der Problematik von nationalen Kennzeichnungsvorgaben und Versandhandelsbeschränkungen vor dem Hintergrund des Europarechts sei an dieser Stelle zumindest kurz hingewiesen: Aufgrund von Zweifeln an der Vereinbarkeit der Kennzeichnungsvorschriften des JuSchG mit europarechtlichen Vorgaben hat das OLG Koblenz dem Europäischen Gerichtshof im April 2006 ein Vorabentscheidungsersuchen vorgelegt, im dem der EuGH gebeten wird zu klären, inwiefern die deutschen Versandhandelsbeschränkungen für nicht gekennzeichnete Trägermedien mit dem Grundsatz der Warenfreiheit vereinbar sind und inwiefern die Kennzeichen von Kennzeichnungsinstitutionen anderer Länder eine fehlende deutsche Kennzeichnung aufzuheben in der Lage sind. Eine Entscheidung des EuGH in dieser Sache steht noch aus, dennoch verdeutlicht dieses Verfahren die grundsätzliche Problematik variierender inhaltlicher Beschränkungen einzelner Mitgliedstaaten in einem gemeinsamen Binnenmarkt.

### 20.2.6 Praxis der nachträglichen Änderungen am Spiel

Die Frage, wie mit nachträglichen Änderungen am Spiel (etwa durch Patches, Add-Ons oder Mods) umzugehen ist, ist eingebettet in eine übergeordnete Problematik, die an anderer Stelle ausgeführt wird (s. o. 94 ff.). Es geht um die bei digitalen Medien mögliche Öffnung von Gegenständen der Beurteilung für nachträgliche Veränderung, die Einfluss auf die Beurteilung haben kann, inwieweit eine Entwicklungsbeeinträchtigung oder gar eine Gefährdung von

---

<sup>402</sup> Im Hinblick auf die Größe der Kennzeichen versucht das Sofortprogramm von *von der Leyen/Laschet* eine Verbesserung herbeizuführen. Zusätzlich sollte ggf. eine parallel erfolgende Änderung in eine kontrastreichere und altersstufenorientierte Gestaltung angedacht werden.

<sup>403</sup> Eine unsystematische Sichtung am 29.5.2007 ergab eine Vielzahl von Abweichungen. Auszüge: Oblivion (PEGI: 16, USK: 12), Stalker (PEGI: 16, USK: 18), Frontline - Fields of Thunder (PEGI: 12, USK: 16), Ascension to the Throne (PEGI: 18, USK: 12), Red Ocean (PEGI: 16, USK: 18), Warpath (PEGI: 16, USK: 18), Covert Operations (PEGI: 16, USK: 18), Infernal (PEGI: 16, USK: 18), Close Conflict (PEGI: 16, USK: 18), Bionicle Heroes (PEGI: 7, USK: 12), Tomb Raider Legend (PEGI: 12, USK: 16), Metal Slug Anthology (PEGI: 12, USK: 16), Call of Duty 3 (PEGI: 16, USK: 18), Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt (PEGI: 16, USK: 12), NHL 2k7 (PEGI: 16, USK: frei), Children of Mana (PEGI: 12, USK: 6), Justice League Heroes (PEGI: 12, USK: 6), Company of Heroes (PEGI: 18, USK: 16), Battlestrike – Secret Weapons (PEGI: 16, USK: 18), B.O.S. – Bet on Soldier (PEGI: 16, USK: 18), Gothic 3 (PEGI: 16, USK: 12), Baphomets Fluch (PEGI: 12, USK: 6), Borrow Hill (PEGI: 7, USK: 12), Dawnspire (PEGI: 12, USK: 16).

Kindern und Jugendlichen möglich ist. Computerspiele öffnen sich immer stärker für Modifikationen. Es ist ein breites Spektrum von unveränderbaren Spielen bis hin zu offenen Spielwelten zu beobachten, bei denen das Produkt auf dem Trägermedium lediglich den Ausgangspunkt darstellt.<sup>404</sup> Dies stellt die Abgrenzung der Anwendungsbereiche des trägermediumorientierten JuSchG und des JMStV, das auf Telemedien konzentriert ist, unter zunehmenden Druck. Im Ergebnis führt das derzeit dazu, dass keine Kontrolle von Patches erfolgt, die im Internet heruntergeladen werden können. Die entscheidenden Institutionen stehen – zu Recht – auf dem Standpunkt, dass sie insoweit nicht tätig werden können, als der Anwendungsbereich des JuSchG nicht eröffnet ist; es handelt sich nicht um ein Trägermedium. Zudem ist der Patch selbst kein tauglicher Gegenstand der Kontrolle, da er ohne die Vollversion nicht nutzbar ist – er ist also kein „Spielprogramm“ im Sinne des JuSchG.

Problematisch erscheint in diesem Zusammenhang auch das so genannte „Auto-Patching“ über das Internet, d. h. das Spiel aktualisiert sich selbst. Der Nutzer bzw. die Nutzerin kauft dann zwar eine USK-gekennzeichnete Version, beim Starten des Spieles wird aber immer automatisch das Spiel unter Integration des aktuellsten Patches geladen. Hier ist jedenfalls den Eltern vermutlich typischerweise nicht klar, dass der geprüfte Gegenstand und das tatsächliche Spiel in der Praxis unterschiedlich sind.

Eine Kontrolle von Erweiterungen (so genannte Add-Ons) erfolgt nur dann, wenn sich eine „wesentliche Inhaltsänderung“ ergibt. In diesem Fall wird das so genannte besondere Verfahren angewandt, d. h. der Ständige Vertreter entscheidet ohne Einschaltung des Gremiums (zu Kritikpunkten an diesem Verfahrens s. o. 121).

### **20.2.7 Sonderbereich: Spielprogramme auf Heftbeilagen**

Wie oben gezeigt (s. S. 19), spielt bei der Auswertung von Spielen – wenn auch am hinteren Ende der Auswertungskette – der Verkauf von Spielprogrammen über Zeitschriftenbeileger eine wichtige Rolle in der Verwertungskette. Einen Sonderfall in der Praxis der Kennzeichnung von Spielprogrammen bildet diesbezüglich die Vorschrift des § 12 Abs. 5 JuSchG. Danach dürfen

„Bildträger, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten, [...] abweichend von den Absätzen 1 und 3 im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, der deutlich macht, dass eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigungen enthalten.“

Zunächst stellt die Vorschrift hinsichtlich Video- und Computerspielen klar, dass eine Kennzeichnung nach § 12 Abs. 5 JuSchG nur für „Auszüge“ von Spielprogrammen gelten kann. Immer, wenn der Beileger eine Vollversion enthält, gelten insofern die Vorschriften der

---

<sup>404</sup> Zur zunehmenden Bedeutung von Online-Spielwerken vgl. Chan/Vorderer 2006.

§§ 12, 14 JuSchG, und das Heft sowie der Datenträger müssen mit einem von den Ländern ausgefertigten USK-Kennzeichen versehen werden. Dies wird regelmäßig das USK-Kennzeichen sein, das die Kennzeichnungsentscheidung bezüglich des bereits erhältlichen Vollproduktes vorsieht. In dieser Hinsicht sei im Rahmen der Evaluation auf das bezüglich des USK-Kennzeichnungsverfahrens Gesagte verwiesen (s. oben S. 120 ff.).

Zu von dem oben beschriebenen Verfahren abweichenden Kennzeichnungsmöglichkeiten führt die Vorschrift jedoch in den Fällen, in denen „Auszüge“ von Spielprogrammen auf der CD- bzw. DVD-ROM beiliegen: Hierfür ist nicht zwingend ein Kennzeichen im Rahmen des USK-Verfahrens vorgesehen – aber auch nicht ausgeschlossen. In der Praxis kennzeichnet teilweise die USK derartige Trailer und Demos von Spielprogrammen, teilweise werden entsprechende Beilegerinhalte sowie die Bewertung von Video-Ausschnitten aus dem Spielgeschehen zu Informationszwecken von der DT-Control (Interessengemeinschaft Selbstkontrolle elektronischer Datenträger im Pressevertrieb) vorgenommen.

Im Jahr 2006 wurde in 12 Spielezeitschriftentiteln regelmäßig über neue Entwicklungen und Tendenzen bei Computerspielen berichtet, welche durchgängig durch audiovisuelles Material ergänzt werden. Daneben gibt es weitere Fachzeitschriften, die ebenfalls audiovisuelles Material beilegen. Der Großteil dieser Zeitschriften inklusive Beileger wird der USK zur Prüfung und Kennzeichnung vorgelegt. Für einige der Zeitschriftenbeilagen wird die Freigabe ohne Altersbeschränkung ab 6 oder ab 12 Jahre beantragt, um sie einem möglichst breiten Publikum zugänglich machen zu können. Um auch über Spiele berichten zu können, die sich an ein älteres Publikum wenden, wird für den überwiegenden Teil der Beilagen eine Freigabe ab 16 Jahren beantragt. Teilweise werden hierzu auch Spiele, die sich nur an Erwachsene richten, entsprechend bearbeitet, dass eine Freigabe ab 16 Jahren möglich ist.<sup>405</sup>

Weitere Zeitschriften werden von der DT-Control gekennzeichnet. Die DT-Control nimmt keine Alterseinstufung nach den gängigen Kohorten vor (0/6/12/16 Jahre), sondern sieht im Minderjährigenbereich lediglich das Kennzeichen „DT-Control geprüft – nicht jugendbeeinträchtigend“ vor. Die Zeitschriften werden dann in der Praxis behandelt, als hätten sie eine Kennzeichnung „ohne Altersbeschränkung“ erhalten und können jüngeren Altersgruppen zugänglich gemacht werden, obwohl der Spielinhalt ggf. jüngere Kinder ängstigen oder überfordern könnte.<sup>406</sup> Es können sich hier theoretisch bzgl. identischer Beilegerinhalte im Vergleich zur USK unterschiedliche Kennzeichen auf Heft bzw. Datenträger ergeben, die zu unterschiedlichem Abgabeverhalten im Handel führen können.<sup>407</sup> So muss ein Händler, der eine Zeitschrift mit USK-16-Kennzeichen verkauft, im Zweifel eine Altersverifikation vornehmen. Das DT-Control-Kennzeichen vermittelt eine derartige Pflicht dagegen nicht – obwohl theoretisch identische Inhalte auf dem Beileger enthalten sein können.

---

<sup>405</sup> Jahresbericht StV 2006, S.31.

<sup>406</sup> So auch Jahresbericht StV 2006, S.31.

<sup>407</sup> Vgl. Jahresbericht StV 2006 S.31. Hier wird der Wunsch nach einer einheitlichen Regelung geäußert.



In Bezug auf die Kennzeichnung der DT-Control eröffnet sich daher zum einen die Frage, inwiefern dem Gesetzeswortlaut der nicht vorhandenen „Jugendbeeinträchtigungen“ dadurch Rechnung getragen ist, dass alle Inhalte von 0 bis 16 Jahren hiermit gekennzeichnet werden. Der Begriff der Jugendbeeinträchtigung impliziert vielmehr, dass gar keine Jugendbeeinträchtigung vorliegen darf, was nach der Konzeption des JuSchG nur dann gegeben ist, wenn das Alterskennzeichen „Ohne Altersbeschränkung“ vergeben werden kann.<sup>408</sup> Zum anderen führt die jetzige Kennzeichnung durch DT-Control dazu, dass die Abstufung der von der USK als ab 6, ab 12 oder ab 16 Jahren gekennzeichnete Beileger auf Seiten der DT-Control-Kennzeichnung im Vertrieb zu keinerlei Abgabebeschränkungen im Bereich von Kindern und Jugendlichen führt. Dies ist aus Sicht eines einheitlichen Jugendmedienschutzes im Bereich der Computer- und Videospiele suboptimal.

### **20.3 Personelle und finanzielle Ausstattung der USK**

Eine effektive Arbeit von Kontrolleinrichtungen setzt voraus, dass sie über adäquate Ressourcen verfügen. Ein Engpass kann bei der USK die Sichtung der Spiele durch die Tester sein. Die USK gibt selbst an, dass die Vorbereitung und Organisation der Gremienprüfungen mit dem derzeitigen Personal reibungslos funktioniert. Folglich ist offenbar noch kein Wunsch an den Beirat und den Trägerverein adressiert worden, den Testbereich personell zu erweitern.<sup>409</sup>

Öffentlich ist daran Kritik geübt worden, die Kapazität der Sichter könnte für die Aufgabe nicht ausreichen.<sup>410</sup> In der Tat kommt eine überschlägige Rechnung auf eine starke Belastung der Tester-Ressourcen. Das derzeitige Prüfaufkommen beträgt ca. 990 Prüfungen durch das Gremium pro Jahr. Als Zeitaufwand für die Sichtung eines Spieles werden durchschnittlich zehn Stunden angegeben, wobei plausibel ist, dass der Aufwand erheblich variieren kann. Nimmt man dies als Grundlage, so ergibt sich ein Arbeitsaufwand von knapp 10.000 Stunden im Jahr. Der hauptamtliche Tester kann, selbst wenn man eine 50-Stunden-Woche zu Grunde legt, nur ein Viertel dieser Arbeit bewältigen. Die restliche Arbeit müssen die nebenamtlichen Sichter leisten, die Studenten sind und dementsprechend nicht so viel arbeiten können wie ein festangestellter Mitarbeiter. Selbst wenn diese Stundenzahl tatsächlich gearbeitet wird, können bei dieser Belastung die Konzentration nachlassen, wichtige Aspekte oder Szenen übersehen werden usw. Auch die Kontrolle der Sichter durch den Hauptsichter, die Einarbeitung neuer Tester usw. sind zeitlich dann nur noch unter großem Aufwand möglich.

Dagegen scheint die Zahl der Gutachter ausreichend zu sein. Derzeit verfügt die USK über 53 vom Beirat bestätigte Gutachter. Bei der oben genannten Zahl von knapp 1.000 Gremienprüfungen kommt eine Testrechnung auf ca. sieben bis acht zu prüfende Spiele pro Sitzung, was

---

<sup>408</sup> So auch Nikles u. a., JuSchG, § 12 Rn. 22.

<sup>409</sup> Dies ist einer der Vorschläge im Rahmen des Sofortprogramms von *von der Leyen/Laschet*.

<sup>410</sup> KFN, USK-Bericht S. 63.

durchaus machbar erscheint. Auch bei der USK selbst werden in dieser Hinsicht offenbar keine Probleme gesehen.

Hinsichtlich der USK-Finanzlage ist ausschließlich ein Rückgriff auf die Aussagen der USK-Mitarbeiter möglich – Jahresberichte, die in finanzieller Hinsicht Ein- und Ausgaben aufzeigen, gibt die USK bzw. der Trägerverein fjs e.V. nicht heraus. Nach Aussagen der USK finanziert sich die USK ausschließlich aus den Prüfgebühren, so dass sich weitere Einnahmequellen erübrigen. Wie theoretisch mit Überschüssen verfahren wird, konnte nicht geklärt werden, da rein rechtlich die USK-Einnahmen solche des fjs e.V. sind. Auch hier könnte eine transparentere Darstellung der Geldmittel und -flüsse etwa die Kritik der Industrienähe relativieren.

Inwiefern eine personelle Unterstützung des Ständigen Vertreters angezeigt erscheint, ist zu klären. Zwar werden im Hinblick auf die derzeitige Situation von keinem Experten Defizite festgestellt. Angesichts des Prüfungsaufkommens im Bereich der besonderen Verfahren, das der Ständige Vertreter mit dem Testbereich der USK durchführt, sowie vor dem Hintergrund eines zu erwartenden Anstiegs von Cross-Plattform-Veröffentlichungen sollte aber über eine Aufstockung des Personalstabs des Ständigen Vertreters auf Seiten der OLJB zumindest nachgedacht werden, um die derzeitige Qualität der Prüfung aufrechtzuerhalten.<sup>411</sup>

## 21 Kennzeichnung von Bildschirmspielgeräten durch die ASK

Parallel zu der Umsetzung in Bezug auf Bildträger mit Spielprogrammen gab es eine vergleichbare Entwicklung im Bereich der Bildschirmspielgeräte. § 13 Abs. 1 JuSchG sieht – dem § 12 Abs. 1 JuSchG nicht unähnlich – vor, dass das

„Spielen an elektronischen Bildschirmspielgeräten ohne Gewinnmöglichkeit, die öffentlich aufgestellt sind, [...] Kindern und Jugendlichen ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person nur gestattet werden [darf], 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 worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- oder Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit "Infoprogramm" oder "Lehrprogramm" gekennzeichnet sind.“

Auch für diesen Bereich interaktiver Unterhaltung sieht das JuSchG die mögliche Etablierung einer von der Wirtschaft getragenen oder von ihr unterstützten Selbstkontrollereinrichtung vor, deren Kennzeichnungsempfehlung die Länder dann übernehmen oder selbst ausfertigen können. Bereits vor der Novellierung hatte sich in diesem Bereich die Automaten-Selbstkontrolle (ASK) etabliert, die im Nachgang zu der Reform des Jugendschutzsystems ihre

---

<sup>411</sup> Das KFN erwägt ein Rotationsprinzip oder die Einbindung von jeweils drei Obersten Landesjugendbehörden vor, vgl. KFN, USK-Bericht, S. 65.

interne Struktur an den Vorgaben des JuSchG und den Wünschen der Länder ausrichtete und seitdem die gesetzlich vorgeschriebene Bewertung vornimmt.

Die Analyse der ASK erfolgt im Rahmen dieser vorgezogenen Bereichsanalyse gegenüber der Hauptevaluation nur verkürzt: Zum einen hat sich die öffentliche Diskussion über Wirkung und Nutzung gewalthaltiger Computer- und Videospiele nicht auch auf die Nutzung von Bildschirmspielgeräten gem. § 13 JuSchG erstreckt. Zum anderen lag der Absatz solcher Geräte in 2005 und 2006 bundesweit bei ca. 220 Stück. Die Gründe für den regelrechten Einbruch der Verbreitung dieser Geräte sind nach Ansicht des ifo<sup>412</sup> die steigenden Preise der Geräte, fehlende Innovationen, mit denen Kunden neue Eindrücke vermittelt werden können, und nicht zuletzt die für Geräte mit Gewaltdarstellungen anfallende erhöhte Vergnügungssteuer.<sup>413</sup>

*Tabelle: Aufgestellte Bildschirmspielgeräte*

	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Stückzahlen Bildschirmspielgeräte	20.000	18.000	16.000	14.000	13.000	13.300

Quelle: ifo ebd., S. 9.

Trotz der grundsätzlichen wirtschaftlichen Baisse in diesem Bereich steigen die absoluten Verkaufszahlen seit 2006 wieder leicht an, was auf die leichten Lockerungen des Zugangs von Jugendlichen zu derartigen Spielgeräten zurückgeführt wird. Auch der Umstand, dass durch die Novelle erstmals in Zusammenarbeit mit der ASK amtliche Kennzeichen der Länder vergeben werden, wird insofern positiv bewertet, als dass kommunale Alleingänge in Bezug auf die Bewertung einzelner Spiele auf Bildschirmspielgeräten dadurch ausgeschlossen sind und die Käufer insofern eine größere Rechtssicherheit haben und leichter Investitionsentscheidungen treffen können.<sup>414</sup>

Zum Verfahren der Prüfung und Kennzeichnung von Unterhaltungsspielgeräten ist zunächst allgemein festzustellen, dass die ASK nur münzbetätigte Bildschirmspielgeräte sowie Software, die in gewerblich betriebenen münzbetätigten Bildschirmspielgeräten genutzt wird, bewertet. Dementsprechend werden Kennzeichnungen direkt auf den Spielautomaten angebracht.

Folgende Abweichungen von dem Kennzeichnungsverfahren im Bereich der Spielprogramme konnten festgestellt werden:

- Im Hinblick auf die Trägerschaft ist die ASK industrienah etabliert worden. Träger der Organisation sind vier Verbände der Automatenwirtschaft (Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. [VDAI], Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V. [DAGV],

<sup>412</sup> ifo 2007, S. 3 ff.

<sup>413</sup> Zur Kritik an den Kriterien für die erhöhte Vergnügungssteuer s. ebd. S. 6, FN. 1.

<sup>414</sup> Ebd. S. 6 f.

Bundesverband Automatenunternehmer e.V. [BA], FORUM für Automatenunternehmer in Europa e.V. [FORUM, assoziiert]).

- Als Entscheidungsorgan fungiert ein fünfköpfiges Prüfungsgremium, das aus dem Ständigen Vertreter der OLJB bei der ASK und je einem Vertreter aus Wissenschaft, Kirchen, Medienpädagogik und der Automatenwirtschaft besteht. Der Ständige Vertreter der ASK wird in Personalunion durch den Ständigen Vertreter der OLJB bei der USK wahrgenommen, was vor dem Hinblick ähnlicher Prüfungsgegenstände sicherlich nicht zu kritisieren ist.
- Erwähnenswert vor den oben genannten Kritikpunkten hinsichtlich der USK (s. oben S. 120) ist der jugendschutzpolitische Beirat der ASK, der die Aufgabe hat, gesellschafts-, sozial- und jugendschutzpolitische Entwicklungen in die Arbeit der ASK einfließen zu lassen. Dazu zählt auch und insbesondere die stetige Weiterentwicklung der Bewertungskriterien der ASK vor dem Hintergrund neuer wissenschaftlicher Erkenntnisse.
- Problematisch erscheint vor dem in Bezug auf das Konzept der Spielesichtung durch Tester bei der ASK, dass der Hersteller sein Produkt vor dem Prüfungsgremium präsentiert.
- Die Kontrolle der Einhaltung der ASK-Kennzeichen erfolgt durch den jeweils aufstellenden Gewerbetreibenden, insofern deckt sich die Vorgabe mit der Anforderung an den Handel im Bereich der Spielprogramme.
- Im Bereich der Spielhallen, die gesetzlich ohnehin erst ab 18 Jahren zugänglich sind, spielt die ASK-Kennzeichnung insofern eine Rolle, als dass eine erhöhte Vergnügungssteuer sich ausschließlich an den Kennzeichen orientiert und durch die Kennzeichnung – parallel zu den Spielprogrammen – ein Indizierungsschutz besteht.

Im Jahr 2006 wurden an sechs Prüfterminen insgesamt 22 Spiele bzw. Spielesammlungen geprüft. Diese sehr geringe Anzahl vorgelegter Spiele(sammlungen) gibt einen deutlichen Hinweis auf die untergeordnete Rolle von Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinnmöglichkeiten gegenüber Geldspielgeräten.<sup>415</sup>

## **22 Indizierung von Video- und Computerspielen**

Das Indizierungsverfahren ist ein Kernstück der Jugendschutzkonzeption des JuSchG. Es soll die Verbreitung jugendgefährdender Medien einschränken, zugleich aber auch Anreize für die Wirtschaft schaffen, an den Selbstkontrollverfahren teilzunehmen, um bei Spielen, die die Indizierungskriterien nicht erfüllen, eine Kennzeichnung schon vor dem in Verkehrbringen des Trägermediums zu erreichen. Die Indizierung ist ein „scharfes Schwert“, da es sich um eine staatliche Kontrolle mit weit reichenden Vertriebsbeschränkungen handelt. Da die Medien zum einen erst in Verkehr gebracht werden müssen, bevor eine Indizierung in Betracht

---

<sup>415</sup> Jahresbericht StV 2006 S.36.

kommt, und zum anderen zwar Vertriebs- und Werbebeschränkungen, nicht aber ein generelles Veröffentlichungsverbot aus der Indizierung folgen, besteht insgesamt nicht das rechtliche Problem einer verfassungsrechtlich verbotenen Zensur im Sinne von Art. 5 Abs. 1 S. 3 GG (s. o. 84 f.).

Die Indizierung wird deshalb als ein besonders effektives Mittel des Jugendschutzes angesehen<sup>416</sup>, da es sowohl Werbebeschränkungen als auch Abgabe- und Zugangsbeschränkungen enthält und so eine „Unsichtbarmachung“ des entsprechenden Inhalts des Trägermediums erreichen soll. Die Indizierung bewirkt damit im Hinblick auf das betroffene Spiel drastische Umsatzeinbußen. Was die rechtlichen Vorgaben hinsichtlich der Zugangs-, Werbe- und Abgabebeschränkungen angeht, so ist dies seitens der Betroffenen hinzunehmen, um den angestrebten Zweck zu erfüllen.

Der Indizierungsdruck hat darüber hinaus weitere positive Effekte: Er hat zur Folge, dass bestimmte Inhalte von vornherein aus dem Medien entfernt werden, um eine Indizierung zu vermeiden und so nicht auf dem Markt erscheinen oder alternativ, Medien, die die Indizierungskriterien mutmaßlich erfüllen, gar nicht erst auf dem deutschen Markt veröffentlicht werden.

#### *Computer- und Automaten Spiele-Index – Indizierungen seit 1.4.2003*

	Indizierungen	davon Listenteil A	davon Listenteil B
Spieletitel	69	63	6
Identische Titel auf anderer Plattform oder in anderer Sprache	35	32	3
Gesamt	104	95	9

Quelle: Eigene Auszählung auf Grundlage des Listenabdrucks in JMSR 4/2007, S. 35 ff.

Dessen ungeachtet sollten Zahlen, die eine besondere Wirksamkeit der Indizierung gegenüber Abgabebeschränkungen von gekennzeichneten Spielen belegen sollen<sup>417</sup>, mit Zurückhaltung interpretiert werden. Geben Jugendliche bei Befragungen an, dass sie Zugang zu bestimmten für sie nicht gekennzeichneten Spielen haben, so kann nicht unterstellt werden, dass sie die Unterscheidung „Keine Jugendfreigabe“ und „Indizierung“ kennen und ihrer Antwort zugrunde gelegt haben. Bei derart komplexen Fragestellungen kann es zu Verzerrungen bei den Antworten kommen. Zum Zweiten ist den Jugendlichen teilweise nicht bekannt, dass eine modifizierte, abgeschwächte deutsche Version als „Freigegeben ab 16 Jahren“ oder „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet ist, die internationale Version aber von der Bundesprüfstelle indiziert wurde. Dies kann beim Besitz der internationalen Version zu dem Missverständnis

<sup>416</sup> Vgl. KFN, USK-Bericht, S. 66.

<sup>417</sup> Vgl. KFN-Äußerung v. 11.05.2007, abrufbar unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/89641> [Stand: 30.05.2007]; JIM 2004, S. 28 ff.; vgl. auch oben S. 36.

führen, das konkrete Spiel sei für die entsprechende Altersgruppe nicht entwicklungsbeeinträchtigend (zu der Versionsproblematik s. unten S. 154 f.).

## 22.1 Einleitung des Verfahrens

Die BPjM wird entweder auf Antrag, von Amts wegen nach Anregung oder – in bestimmten Fällen – von sich aus tätig. Die Mehrzahl der Anträge wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gestellt, wenn es um Computer- und Videospiele geht; diese Anträge gehen überwiegend aus Hinweisen von Bürgerinnen und Bürgern hervor.<sup>418</sup> Der Kreis der im JuSchG als antrags- und anregungsberechtigt genannten Stellen ist bereits relativ groß. Allerdings sind die Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrolle nicht direkt erfasst.

BPjM Statistiken 2003-2006 – Anträge und Anregungen Computerspiele

		2003	2004	2005	2006
Anträge		9	9	40	29
BMFSFJ		5	5	33	27
Jugendämter <sup>419</sup>		2	1	2	2
Listentreichungsanträge nach § 21 Abs. 2 i. V. m. Abs. 7 JuSchG		2	3	5	-
Anregungen		3	12	17 <sup>420</sup>	21
Baden-Württemberg	Heilbronn, Hauptzollamt	-	-	1	-
	Reutlingen, Polizeirevier	-	-	2	6
Bayern	Bayerisches Landeskriminalamt	-	-		1
	Lohr am Main, Polizeiinspektion	-	-	1	-
	München, Kriminalpolizeiinspektion 1	-	10		-
	Nürnberg, Polizeidirektion	-	-	2	-
	Traunstein, Polizeidirektion	2	1	7	14
Niedersachsen	Oldenburg, Hauptzollamt	-	-	1	-
Nordrhein-Westfalen	Dortmund, Polizeipräsidium	-	1		-
	Nettetal, Städt. Gesamtschule	-	-	1	-
Sachsen	Landeskriminalamt	1			
Von Amts wegen		9	-	1	2
Verfahrenseingänge gesamt		21	21	58	52

Weder die USK noch die federführende Oberste Landesjugendbehörde Nordrhein-Westfalen informiert die BPjM systematisch darüber, wenn einem Spiel die Kennzeichnung aufgrund der Annahme, dass Indizierungskriterien erfüllt sind, verweigert wurde und das Spiel dann ohne Kennzeichnung erscheint. Der Trägerverein fjs e.V. ist zwar bei der BPjM anregungsbefugt, so dass über diesen Weg sogar eine formale Anregung möglich wäre. Angesichts des

<sup>418</sup> BPjM Statistik 2005; BPjM Statistik 2006.

<sup>419</sup> Jugendamt Berchtesgadener Land (2003), Kreisjugendamt Traunstein (2003), Landesjugendamt München (2004), Jugendamt Dormagen (2005), Stadtjugendamt Stadthagen (2006), Stadtjugendamt Leipzig (2006).

<sup>420</sup> Rechnerisch ergibt sich 15, die Statistik der BPjM weist aber 17 aus.

Umstandes, dass eine der größten systematischen Schwachstellen des Indizierungsverfahrens die Dauer ist (dazu S. 136), erscheint dies im Hinblick auf einen effektiven Jugendschutz nicht optimal. Denkbar wäre allerdings auch eine regelmäßige Kontrollpflicht der OLJB bzgl. des Erscheinens von Spielen auf dem Markt, denen die USK vorher eine Kennzeichnung verweigert hat. Wird ein solches Spiel dann ohne Kennzeichen veröffentlicht, könnten die OLJB ohne größere Verzögerung einen Indizierungsantrag bei der Bundesprüfstelle stellen.

## 22.2 Indizierungskriterien und Listenteile

Die Abgrenzung von Jugendbeeinträchtigung und Jugendgefährdung ist in der Praxis schwierig. Die Abgrenzung zwischen einfach und schwer jugendgefährdenden Trägermedien ist für die BPjM zwar selbst unerheblich, da sie beide indiziert, allerdings für die Anbieter möglicherweise schwer zu durchschauen.

Die gesetzliche Formulierung für die Listenteile (§ 18 Absatz 2 JuSchG) und deren gegenseitige Bezugnahme aufeinander erscheint eher umständlich und ist auch für Hersteller, erst recht aber für Laien, nicht nachvollziehbar. Gerade vor dem Hintergrund, dass sich für diesen Bereich Strafvorschriften ergeben, sind an die Bestimmtheit bzw. Klarheit der Vorschrift hohe verfassungsrechtliche Anforderungen zu stellen (s. oben S. 80). Die derzeitige gegenseitige Bezugnahme der Listenteile aufeinander könnte textlich unproblematisch auch einfacher gefasst werden.

In den Fällen, in denen eine Eintragung in die Liste B erfolgt, übermittelt die Bundesprüfstelle ihre Entscheidung gemäß § 24 Absatz 4 JuSchG an die zuständige Staatsanwaltschaft, d. h. bei deutschen Anbietern bzw. Vertreibern an die Staatsanwaltschaft am Wohn- oder Geschäftssitz, beim nicht zu ermittelnden Vertreter an die Staatsanwaltschaft vor Ort. Bisher hat die Bundesprüfstelle in insgesamt 243 Fällen einen Eintrag in den Listenteil B verfügt – davon 26 Einträge nach einem Gerichtsbeschluss gem. § 18 Abs. 5 JuSchG – und entsprechend in 217 Fällen die Staatsanwaltschaften benachrichtigt. Dies bezieht sich allerdings auf alle Träger- und Telemedien und umfasst insoweit alle in § 18 Absatz 2 Nr. 2 oder Nr. 4 JuSchG genannten Strafgesetze. In Bezug auf Video- und Computerspiele sind seit April 2003 lediglich sechs Spiele in den Listenteil B aufgenommen worden.<sup>421</sup>

In den Fällen, in denen die BPjM die Staatsanwaltschaften entsprechend informiert hat, soll sie Nachricht über den Fortgang des Verfahrens erhalten. In Bezug auf die genannten 217 Listeneinträge in Listenteil B hat die Bundesprüfstelle bis Mai 2007 knapp über 65 Rückmeldungen bzgl. des Ausgangs erhalten.<sup>422</sup> In Bezug auf die übrigen 152 Listenteile ist nicht be-

---

<sup>421</sup> Manhunt (PlayStation 2, Xbox, PC), Painkiller – Battle out of Hell (US- und EU-Version; PC), The Punisher (US-Version; PC), Postal 2 – Apocalypse Weekend (EU-Version; PC), Dead Rising (EU- und UK-Version; Xbox 360) und Zog's Nightmare (PC).

<sup>422</sup> 4 bundesweite Beschlagnahmen; mind. 50 Einstellungen des Verfahrens, da der Täter entweder im Ausland ansässig oder nicht zu ermitteln war; 3 Fälle, in denen die Strafbarkeit von englischen Musiktexten verneint wurde; 8 Strafurteile bzw. Strafbefehle ohne begleitenden Beschlagnahmebeschluss.

kannt, inwiefern das Ermittlungsverfahren noch läuft oder ob schlicht eine Rückmeldung der zuständigen Staatsanwaltschaft unterblieben ist. Hier zeigt sich ein erhöhter Bedarf an Kooperation BPjM und den Staatsanwaltschaften und Gerichten.

### **22.3 Spieleprüfung**

Die Prüfung der Spiele erfolgt bei der BPjM – ebenso wie bei der USK – auf der Grundlage einer Vorabsichtung und anschließender Präsentation des Spiels durch einen Testspieler. Systematische Kontrollen und Gegenstichproben hinsichtlich des Sichtungsbereichs finden bei der BPjM nicht statt. Insofern kann für das Prüfverfahren grundsätzlich auf die Ausführungen zur USK (s. o. 114 ff.) verwiesen werden – allerdings unter der Beachtung, dass die Perspektive des Prüfverfahrens eine andere ist und der Spieltester nicht direkt mit dem Hersteller in Kontakt kommt.

### **22.4 Länge des Indizierungsverfahrens**

Das Prüfverfahren dauert verhältnismäßig lange, nach Aussagen der BPjM durchschnittlich 10 bis 12 Wochen. Dies liegt zum großen Teil an den rechtsstaatlichen Anforderungen an das Verfahren wie etwa Zustellungen, Anhörungen, Prüfungsterminen und Ähnlichem und ist insofern schwer verkürzbar. Hinzu kommen die Tage oder Wochen ab Veröffentlichung des Spiels, bis ein Antrag oder eine Anregung bei der BPjM eingeht. Dies gibt gerade im Spielbereich Anlass zur Besorgnis, da jedenfalls bei einigen SpieleGattungen und von der Fangemeinde erwarteten Spielehits der Hauptabverkauf in den ersten Wochen erfolgt.

Das JuSchG bearbeitet diese Problematik bereits, indem nach § 23 Absatz 5 JuSchG eine einstweilige Anordnung zulässig ist, und zwar in den Fällen, in denen eine kurzfristige Verbreitung in großem Umfang droht und eine endgültige Listenaufnahme offensichtlich zu erwarten ist. Für diesen Fall sind die Benachrichtigungsfristen erheblich verkürzt, so dass schon wenige Tage nach Eingang des Antrages eine Bekanntmachung im Bundesanzeiger erfolgen kann. Nach Auskunft der BPjM kann nach Eingang des Antrages sofort die Anbieterfirma benachrichtigt werden, die Entscheidung eines Dreier-Gremiums erfolgt am gleichen oder nächstfolgenden Tag, das Bekanntgabeersuchen an die Bundesanzeiger ebenfalls am gleichen oder nachfolgenden Tag und die Bekanntmachung wiederum einen Tag später. Dieses Verfahren wurde bereits mehrfach für Spiele durchgeführt.

### **22.5 Vereinfachtes Verfahren**

Die Bundesprüfstelle kann gemäß § 23 Abs. 1 ein vereinfachtes Indizierungsverfahren durchführen, wenn ein Medium

„offensichtlich geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.“

Die Entscheidungen des für dieses Verfahren vorgesehenen Dreier-Gremiums, das aus der Vorsitzenden der Bundesprüfstelle und zwei weiteren Personen besteht, von denen eine Mit-



glied der BPjM-Prüfungsgremien sein muss, müssen einstimmig ergehen und erfolgen ohne Anhörung. Kann dies nicht erreicht werden, wird das Verfahren an das Gremiumverfahren geleitet. In der Praxis werden ca. 80 Prozent aller Indizierungsentscheidungen im Wege des vereinfachten Verfahrens getroffen.

Die Möglichkeit des vereinfachten Verfahrens hat Vor- und Nachteile. So entfällt bei dem vereinfachten Verfahren eine diskursorientierte Prüfung in einem größeren Gremium, in dem ggf. ein größeres Spektrum an Ansichten zusammentritt als in einem Dreier-Gremium. Insofern kann auf das besondere Verfahren im Rahmen der USK-Kennzeichnung verwiesen werden (s. oben S. 121). Daneben muss auch hier darauf hingewiesen werden, dass der Begriff der „Offensichtlichkeit“ nicht ohne Kritik hinsichtlich seiner Bestimmtheit bleibt (s. dazu auch S. 96). Immerhin kann der Betroffene als Rechtsmittel gemäß § 23 Abs. 3 JuSchG eine Entscheidung vor dem 12er-Gremium verlangen.

Dies ist jedoch gleichzeitig ein Nachteil. Zum einen konterkariert diese Möglichkeit den Zweck des vereinfachten Verfahrens, das im Bereich der zweifelsfreien Fälle die Prüfungslast der Gremien mindern soll. Zum anderen wirkt sich die Verweisung an das 12er-Gremium nachteilig auf die Verfahrensdauer aus und wirkt so aus jugendschutzrechtlicher Sicht kontraproduktiv (zur Verfahrensdauer s. S. 136). Hier wäre zu diskutieren, inwieweit – etwa im Bereich der einstweiligen Anordnung – ein Verfahren etabliert werden kann, bei dem ein Widerspruch bzgl. der Entscheidung im vereinfachten Verfahren keine aufschiebende Wirkung entfaltet.

## **22.6 Sperrwirkung: Verhältnis von Kennzeichnung und Indizierung**

Ein zentraler Bestandteil der derzeitigen Konzeption ist, dass eine Kennzeichnung durch die USK gemäß § 18 Abs. 8 JuSchG eine Indizierung durch die BPjM sperrt (s. dazu auch die Vorlagepflicht der USK in Zweifelsfällen, S. 122 f.). Die zwangsläufige Folge ist eine Verlagerung der Verantwortung auf die USK, da vor in Verkehrbringen des Spieles die BPjM nicht zuständig ist. Es kommt häufig, wenn die USK die Kennzeichnung verweigert, zu Änderungen durch den Hersteller an dem betreffenden Spiel, die so lange wiederholt werden, bis eine Kennzeichnung des Spieles erfolgen kann. Die BPjM hat so keinen Zugriff auf das Spiel in dieser Vorphase, sie ist nicht „Herrin des Verfahrens“.<sup>423</sup> Gerade die Arbeit der USK im Vorfeld der Veröffentlichung kann aber dazu führen, dass gesetzlich „unerwünschte“ Spielinhalte in speziellen deutschen Versionen nicht enthalten sind. Insofern ist dies eher ein Vorteil der Selbstkontrolle als ein Nachteil für die Bundesprüfstelle.

Problematisch kann dies lediglich vor dem Hintergrund erscheinen, dass die Abgrenzung jugendgefährdender und jugendbeeinträchtigender Medien schwierig ist und vom Gesetz nicht völlig eindeutig vorgezeichnet werden kann (zur Frage der Beurteilungsspielräume s. o. 86). Theoretisch ist also denkbar, dass Medien eine Kennzeichnung durch die USK erhalten, die

---

<sup>423</sup> Problematisiert in einem der Expertengespräche.

die Indizierungskriterien nach Auslegung der BPjM erfüllen, die Bundesprüfstelle wegen der Sperrwirkung aber keine Indizierungsmöglichkeit mehr in Bezug auf die gekennzeichneten Spielprogramme hat. (Eine Ausnahme gab es bisher in dem Fall, in dem die deutsche Version des Spiels Far Cry gekennzeichnet wurde, die internationale Version jedoch indiziert war. Nachdem öffentlich wurde, dass sich die deutsche Version ohne größere Umstände in die indizierte internationale Version ändern ließ, machte die BPjM deutlich, dass auch das – eigentlich gekennzeichnete – Spiel von der Indizierung umfasst war.)<sup>424</sup>

Dass dieses Problem nicht nur theoretischer Natur ist, wird aus Kontrollprüfungen des KFN geschlossen. Mehrere von der USK gekennzeichnete Spiele hätten nach dieser Zweitauswertung keine Kennzeichnung erhalten dürfen, da sie nach Ansicht des KFN Kriterien erfüllen, die eine Kennzeichnung durch die USK ausschließen würden: Battlefield Vietnam (PC; USK 16), Conflict: Vietnam (PC; USK 16); Backyard Wrestling 2: There goes the Neighbourhood (Xbox; USK 16); Grand Theft Auto (GTA): San Andreas (dt. PC-Version; USK 16); Gun (PC; USK 16); Grand Theft Auto (GTA): Liberty City Stories (dt. PlayStation-2-Version; USK 16); Soldier of Fortune 2 – Double Helix (Xbox; USK k. J.); Doom 3 (PC; USK k. J.); PSI-OPS The Mindgate Conspiracy (PC; USK k. J.); Hitman: Blood Money (PC; USK k. J.); Der Pate (PC; USK k. J.); Pray (PC; USK k. J.).<sup>425</sup>

Derartige Unterschiede in der Beurteilung durch verschiedene Tester und Gutachter können unterschiedliche Gründe haben, die nicht in jedem Fall auf punktuelle oder gar systematische Probleme verweisen. Maßstäbe des Jugendschutzes, die auf ein Medium angewandt werden, eröffnen typischerweise Beurteilungsspielräume. Diese sind im Hinblick auf die Frage gegeben, welche Kriterien heranzuziehen sind, um ein bestimmtes gesetzliches Merkmal als erfüllt anzusehen, aber auch im Hinblick auf die Gewichtung unterschiedlicher Ausprägungen eines Kriteriums bei einem Prüfungsgegenstand und schließlich die Gewichtung unterschiedlicher Kriterien zueinander. Allerdings haben diese Beurteilungsspielräume auch Grenzen. Diese können sich auch in allen zuvor genannten Bereich ergeben; es können zum Beispiel Kriterien systematisch bei der Berücksichtigung vernachlässigt (oder überbetont) werden, sie werden im Hinblick auf die Ausprägungen falsch gewichtet, oder es findet eine nicht mehr vertretbare Gesamtbetrachtung statt. Schließlich ist es denkbar, dass beim Prüfungsvorgang selbst Fehler gemacht werden, etwa indem bestimmte relevante Teile des Spieles nicht in die Beurteilung miteinbezogen werden – dies kann in der Praxis bei der Prüfung von Vorab-Versionen vorkommen (s. dazu oben S. 120).

Inwiefern aus in Einzelfällen beobachtbaren möglichen Schwachpunkten der USK-Gutachten, die im Hinblick auf Struktur und Begründungstiefe in der Tat optimierungswürdig sind (s. oben S. 119), systematische Defizite abgeleitet werden können, ist gerade vor dem Hintergrund der Interpretationsbreite der Beurteilungskriterien fraglich. Hinzu tritt, dass das Kon-

---

<sup>424</sup> Der Publisher zog daraufhin diese Version des Spiels zurück; s. JMS-Report 2/2004, S. 63.

<sup>425</sup> KFN, USK-Bericht, S. 41 ff.

zept der Indizierungssperre gesetzlich starr konstruiert ist, d. h. dass selbst im Falle einer nachträglichen Feststellung, dass aus Sicht der BPjM Indizierungskriterien vorgelegen haben, eine Aufhebung oder Nach-Indizierung nicht in Betracht kommt. Vor diesem Hintergrund können konkrete Überprüfungen durch Dritte – sofern diese transparent erfolgen – aber der zukünftigen Fortentwicklung der Kriterien sowie der Selbstreflexion der USK hinsichtlich der Entscheidungspraxis dienen und so der konstruktiven Fortschreibung des Jugendmedienschutzes helfen.

Unabhängig von der Frage, ob in der Praxis tatsächlich die erforderliche weitgehende Deckungsgleichheit zwischen Indizierungskriterien, die durch die BPjM angewandt werden, und den Kriterien, die die USK in der Praxis anlegt, wenn sie eine Kennzeichnung verweigert, kann nach der Funktionalität dieser Sperrwirkung im Jugendmedienschutzgesetz gefragt werden. Hier sind zwei zentrale Punkte zu nennen. Zum einen hätte ein vor dem Zeitpunkt der Veröffentlichung ergehender Indizierungsbescheid verfassungsrechtlich unzulässige „Vorwirkungen“ (s. oben S. 84). Zum anderen gewinnt das Kennzeichnungsverfahren durch die Sperrwirkung eine stärkere Akzeptanz vor allem bei den Herstellern, da diese insofern Rechtssicherheit und damit Planungssicherheit bezüglich des Vertriebs ihrer Einzelprodukte erlangen.<sup>426</sup>

Im Ergebnis kann man sagen, dass die Sperrwirkung an sich ein Vorzug der derzeitigen Regelung ist – vorausgesetzt, dass möglichst alle Instrumente genutzt werden, eine Konsonanz der Kriterienanwendung zu erreichen (zu den Kriterien s. o. S. 101 ff.; zu der Kooperation von BPjM und USK s. S. 122).

## **22.7 Probleme der Indizierungswirkung in der Praxis**

### **22.7.1 Vorab-Marketing und -Berichterstattung**

Angesichts des oben dargestellten Problems, dass bereits vor einer Indizierung im normalen Verfahren angesichts des vorher stattfindenden Marketings oftmals deutlich über die Hälfte der Spiele abverkauft sind, kann die Indizierung ihre Funktion, das Spiel „unsichtbar zu machen“, nur sehr begrenzt erfüllen. Das Werbeverbot ist also durchaus ein effektives Instrument, wird aber durch das mögliche Marketing vor der Indizierung deutlich relativiert. Zu diesem Marketing gehören nicht nur Vorab-Werbung, sondern auch etwa onlineverfügbare Previews und Trailer sowie auch durch die Hersteller veranlasste Vorab-Berichterstattungen. So kann bei Kindern und Jugendlichen der Wunsch, das Spiel unabhängig von einer möglichen Indizierung zu spielen, bereits vor der Veröffentlichung entstehen.

Diese Situation ist im Hinblick auf die Effektivität des Jugendschutzes misslich, allerdings angesichts der oben geschilderten verfassungsrechtlichen Rahmenbedingungen kaum veränderbar. Eine Beschränkung der Berichterstattungsmöglichkeiten kommt im Hinblick auf die

---

<sup>426</sup> Eine Abschaffung oder Abschwächung der Sperrwirkung hätte insofern eine Schwächung des Konzeptes der Selbstkontrolle zur Folge; vgl. aber den Vorschlag in BR-Drs. 76/07, S. 8.

insoweit umfassend geschützte Presse- und Rundfunkfreiheit nicht in Betracht. Ob gesetzliche Beschränkungen der Werbung für Spiele, die noch kein Kennzeichen erhalten, möglich erscheinen, kann an dieser Stelle nicht geprüft werden.

Diskussionswürdig erscheint jedenfalls im Wege der Selbstkontrolle der Werbetragenden, aber auch der Presse darauf hinzuwirken, dass für Spiele, die mit gewisser Wahrscheinlichkeit indiziert werden können, nur zurückhaltend geworben bzw. über sie nur zurückhaltend in den Medien berichtet wird.

### **22.7.2 Ausländische Angebote: Online-Shops und Versandhandel**

Ein grundsätzliches Problem für den Jugendmedienschutz trifft auch für indizierte Spiele zu, nämlich die Möglichkeit, unter Umgehung deutscher Vertriebs- und Zugangsbestimmungen Medien aus dem Ausland zu beziehen. So kann es vorkommen, dass ein Spiel, wenn eine Indizierung droht, gar nicht bei der USK vorgelegt wird und auch nicht offiziell in Deutschland vertrieben wird, das Spiel aber dennoch durch Grauimporte von Einzel- und Zwischenhändlern nach Deutschland gelangt. Auch durch den internationalen Versandhandel können nationale Jugendschutzvorschriften konterkariert werden. So sind in Deutschland indizierte Spiele, die nur nach entsprechendem Altersnachweis und einer persönlichen Übergabe an den volljährigen Besteller versandt werden dürfen<sup>427</sup>, etwa in Österreich, Großbritannien oder Holland ohne jeglichen Altersnachweis zu bestellen und in Empfang zu nehmen. Dass diese Möglichkeit unproblematisch benutzt werden kann, haben Testkäufe gezeigt.<sup>428</sup> Eine derartige Einfuhr indizierter Medien ist gemäß § 15 Abs. 1 Nr. 5 JuSchG verboten. Der Zoll kontrolliert Sendungen aus Staaten, die das Schengener Abkommen unterschrieben haben, lediglich stichprobenartig; im Falle der Entdeckung von indizierten Medien wird die Sendung einbehalten und – sofern der Inhalt nicht gegen strafrechtliche Vorschriften verstößt – gegen entsprechenden Altersnachweis an den Empfänger ausgehändigt.

Es gibt Hinweise darauf, dass im Bereich Video- und Computerspiele eine nicht unerhebliche Stückzahl indizierter Spielprogramme auf diesem Wege – meist unkontrolliert – nach Deutschland gelangt: So erwähnt der Jahresbericht 2006 des Ständigen Vertreters der OLJB bei der USK, dass davon ausgegangen wird, dass mehr als 100.000 Stück der indizierten EU-Version des Spiels „Gears of War“ für die Xbox 360 über ausländische Versender nach Deutschland gedrungen sind.<sup>429</sup> Die „Aushebelung“ jugendschutzrechtlicher Vorschriften durch den internationalen Versandhandel ist allerdings kein auf Spiele beschränktes Phäno-

---

<sup>427</sup> Zu den Anforderungen im Einzelnen vgl. die Entscheidung des OLG München, NJW 2004, 3344; s. zu rechtlichen Anforderungen und Problemen auch Schippan, K&R 2005, 349 ff.; Liesching, NJW 2004, 3303 ff.; ders., JMS-Report 6/03, S. 2 ff.; Möller, NJW 2005, 1605 ff.

<sup>428</sup> Es wurden am 11. Mai 2007 vier indizierte Versionen von Spielen (*Quake 4* EU-Version f. PC; *F.E.A.R.* EU-Version f. PC; *Dead Rising* UK-Version f. Xbox 360; *Condemned* EU-Version für Xbox 360) in zwei verschiedenen Shops in Österreich ohne Nachweis der Volljährigkeit bestellt, die ohne weiteres geliefert wurden.

<sup>429</sup> Jahresbericht 2006 StV, S. 6.

men, sondern gilt für andere Trägermedien ebenso und ist insofern Bestandteil der Hauptevaluation.

Zudem führt die Möglichkeit der Importe zu Doppelprüfungen, da, wenn die deutsche Version bereits indiziert wurde, die ausländische Version, wenn sie direkt oder über Grauiimporte nach Deutschland gelangt, ebenfalls ein (ggf. vereinfachtes) Indizierungsverfahren durchlaufen muss (vgl. Tabelle S. 132).

Ebenso trägt der Online-Bereich dazu bei, dass die Wirksamkeit der Indizierung abgeschwächt wird. Ausländische Anbieter werben im Internet ausdrücklich damit, dass eine Indizierung in Deutschland erfolgt ist. Da nicht auszuschließen ist, dass sich zumindest bestimmte Gruppen von Jugendlichen dadurch eher zu dem entsprechenden Spiel hingezogen fühlen (s. o. S. 36 f.), ist dies für den Jugendschutz ein Problem; ebenso wenn im Internet „Uncut“-Bereiche mit ungeschnittenen Fassungen von in Deutschland indizierten Spielen verfügbar sind.

Der Versandhandel durch deutsche Händler ist dagegen – nach der eigenen Sichtung von Online-Shops – unproblematischer zu betrachten, da sie den Zugang zu speziellen Bereichen für Erwachsenenspiele nur nach Altersnachweis ermöglichen und indizierte Spiele oder Medien ohne Alterskennzeichnung nur derart versenden, dass kein Versandhandel im Sinne von § 1 Abs. 4 JuSchG vorliegt. Dies ist insofern erfreulich, als der Versandhandel über Internet-Bestellung bereits einen beträchtlichen Anteil am Spielehandel ausmacht (s. o. S. 18). Diese positive Feststellung gilt allerdings nicht für den privaten und semiprofessionellen Handel über das Internet, etwa beim Internetauktionshaus eBay. Der Bereich des Versandhandels ist im Übrigen ein Schwerpunkt der Hauptevaluation und wird dort vertieft behandelt.

### **22.7.3 Überprüfbarkeit durch Laien**

Das Konzept des „Unsichtbarmachens“ durch die Indizierung hat die oben genannten Vorteile, ist aber mit dem Nachteil verbunden, dass es für Eltern bislang jedenfalls keine systematische einfache Möglichkeit gibt zu überprüfen, ob ein Spiel, das vom Kind genutzt wird, indiziert ist. Die Datenbank der USK enthält nur gekennzeichnete Spiele, so dass man hier keine Suchtreffer erhält. Es besteht auch keine Abfragemöglichkeit auf der Seite der BPjM. Hier bestünde nur die Möglichkeit, sich direkt etwa per Mail an die Bundesprüfstelle zu wenden. Aber auch in diesem Fall bleibt das schon oben dargestellte Problem, dass für den Spielnutzer oder die Eltern oft unklar ist, um welche Version (deutsch, international) es sich bei dem vorliegenden Produkt handelt.

## **23 Revidierbarkeit von Entscheidungen**

Die Revidierbarkeit von Entscheidungen ist ein „Qualitätsmerkmal“ von Beurteilungen gerade im Bereich von Normen, bei denen Beurteilungsspielräume eine Rolle spielen. In Konstellationen der Co-Regulierung oder regulierten Selbstregulierung kann die Möglichkeit, Einrichtungen der Selbstkontrolle im Hinblick auf ihre Entscheidungen zu überprüfen und die Entscheidungen ggf. aufzuheben, Bestandteil der Regulierungssystematik sein. In diesem Fall

sind auch die Grenzen einer solchen Revidierbarkeit von besonderer Bedeutung, da in derartigen Fällen gerade ein Anreiz zur Teilnahme an der Selbstkontrollereinrichtung durch die Wirtschaft darin liegen kann, sich auf die Entscheidungen der Selbstkontrolle weitgehend verlassen zu können. Insgesamt ist die Möglichkeit der Revidierbarkeit von Entscheidungen vor dem Hintergrund zu sehen, dass hinreichende Rechtssicherheit gegeben sein muss.

Weder die Prüfungsordnung noch die Grundsätze der USK sehen ein Widerrufs- oder Rücknahmeverfahren für Fälle vor, in denen nachträgliche entscheidungsrelevante Tatsachen bekannt werden. Bei der Feststellung, dass eine Verkaufsversion nicht im Wesentlichen inhaltsgleich mit einer Prüfversion war, kann theoretisch ein neues Regelverfahren eingeleitet werden; es findet aber keine systematische und vollständige Kontrolle von Verkaufsversionen von Spielen statt, bei denen eine Vorabversion geprüft wurde (s. S. 118).

Die Kennzeichnungsentscheidung des Ständigen Vertreters ist im Gegensatz zu der Prüfentscheidung des USK-Gremiums ein förmlicher Verwaltungsakt, dessen Rücknahme und Widerruf den normalen Grundsätzen des Verwaltungsverfahrensrechts unterliegt. Im Hinblick auf die Indizierungsentscheidung der BPjM sind, da auch hier Verwaltungsaktqualität gegeben ist, Rücknahme oder Widerruf ebenfalls nach §§ 48,49 VwVfG möglich. Dies ist hier in der Praxis allerdings kaum relevant, da es das Listenstreichungsverfahren gem. § 21 Abs. 2, 17 Abs. 2 JuSchG gibt.

## **24 Vollzug und Kontrolle von Kennzeichnung und Indizierung**

### **24.1 Kennzeichnung entsprechend der Kennzeichnungsentscheidung**

Der nächste Schritt nach der Vergabe eines Kennzeichens ist, dass die Publisher das Kennzeichen tatsächlich auch entsprechend den Vorgaben auf Verpackung und Datenträger des Spieles aufdrucken. Ein Ergebnis der Expertenbefragungen ist, dass dies bis auf wenige Ausnahmen der Fall ist. Dass die Kennzeichnung grundsätzlich auch genutzt wird, ist dem Umstand zuzuschreiben, dass einige der großen Handelsketten Spiele ohne USK-Kennzeichen nicht ordern und derartige Spiele in Deutschland nicht flächendeckend in den Handel gelangen (s. oben S. 113).

Seltene Abweichungen von den Vorgaben gibt es im Hinblick auf das Anbringen der Kennzeichen. So sind Fälle bekannt, bei denen zwar die Verpackung, nicht aber der Datenträger gekennzeichnet ist. In diesen Fällen wird von der Obersten Landesjugendbehörde NRW nach Prüfung ggf. eine Ausnahmegenehmigung erteilt oder es erfolgt ein Rückruf durch den Publisher.

Ein weiterer Problembereich sind die Anbieterkennzeichnungen. Probleme sind hier in beiden Richtungen denkbar – und den Expertenbefragungen zufolge gelegentlich auch zu beobachten –, nämlich dass ein Spiel, das hätte vorgelegt werden müssen, selbst als Info- oder Lehrprogramm vom Anbieter gekennzeichnet wurde oder, andersherum, dass das Programm vorgelegt wird, obwohl es der Anbieter selbst hätte kennzeichnen können. Verfahren zur Anbieterkennzeichnung im Sinne des § 14 Abs.7 JuSchG können jedoch auf freiwilliger Basis bei der

USK eingereicht werden. Eine systematische Kontrolle der richtigen Selbstkennzeichnung findet in diesem Bereich nicht statt. Auf den Fragenkreis der Selbstkennzeichnung wird in der Hauptevaluation näher eingegangen.

Im Hinblick auf die Richtigkeit der Kennzeichnung existiert kein spezifisches Verfahren. Allerdings kann dies dadurch geschehen, dass der Ständige Vertreter eine entsprechende Prüfung vornimmt, da die Publisher gemäß § 2 Abs.7 Prüfordnung USK verpflichtet sind, eine Verkaufsversion an die USK zu liefern. Die gelieferte Version wird in der Praxis auch systematisch von der USK im Rahmen der Zusendung der veröffentlichten Version eines Spiels überprüft, was bis auf wenige Ausnahmefälle alle USK-gekennzeichneten Spiele betrifft. In Bezug auf die Spiele, die vom Anbieter selbst gekennzeichnet werden, gilt dies aber nicht.

## **24.2 Wirksamkeit der Zugangsbeschränkungen bei indizierten und altersgekennzeichneten Inhalten**

Die Systeme von Kennzeichnung und Indizierung sind insgesamt sachgerecht ausgestaltet, weisen allerdings an verschiedenen Stellen Optimierungsbedarfe auf. Geklärt werden soll im Folgenden, inwieweit die Konsequenzen aus Kennzeichnung und Indizierung in der Praxis einzuhalten sind bzw. durch welche Umstände die gesetzlich strikten Vorgaben unterlaufen werden können. So zeigen die JIM-Studien<sup>430</sup>, dass die Möglichkeit, ein nicht dem Alter angemessenes Spiel zu erwerben, keine Randerscheinung darstellt. Genaue Quantifizierungen lassen sich allerdings nicht machen (s. auch oben S. 36).

### **24.2.1 Vertriebslenkende Funktion von Kennzeichnung und Indizierung**

Es kann als Erfolg des Funktionierens des Gesamtsystems angesehen werden, dass die Kennzeichen in der Praxis eine vertriebslenkende Funktion besitzen. Ohne Kennzeichnung bestellen viele der großen Handelsketten Spiele nicht für ihr Sortiment (s. o. S. 113). Zudem haben die Konsolenhersteller in ihrer Lizenzbedingung aufgenommen, dass Spiele, die keine Kennzeichnung der USK erhalten, in Deutschland nicht erscheinen. Hier spielt vor allem der Faktor „Image“ eine Rolle.

### **24.2.2 Abgabe durch Geschäfte**

Einige der großen Handelsketten haben bereits seit längerem Kassensysteme, bei denen die Kassiererinnen oder Kassierer beim Einscannen auf die Altersfreigabe beim Kassenpanel hingewiesen werden. Diese werden dann angewiesen, im Zweifelsfall eine Alterskontrolle durchzuführen. Zudem haben die Kassiererinnen und Kassierer großer Handelsketten und der Fachgeschäfte oft eine Schulung zum JuSchG erhalten. Dass Kinder und Jugendliche in Befragungen zuweilen angeben, dass sie auch in Ladengeschäften Spiele erhalten, die nicht für ihre Altersgruppe gekennzeichnet sind, kann unterschiedliche Gründe haben: Zum einen können derartige Aussagen tatsächlich auf Lücken bei der Umsetzung verweisen, die Zahlen

---

<sup>430</sup> Vgl. JIM 2004, S. 28 ff.

können aber auch durch Selbstüberschätzung der Kinder und Jugendlichen in ihrer Fähigkeit, für sie ungeeignete, aber von ihnen begehrte Artikel zu erhalten, liegen. Zudem können andere Wege, mit denen die Kontrollen im Laden umgangen werden, dazu führen, dass sie eine entsprechende Einschätzung entwickeln. Dies wird aus den Antworten nicht immer deutlich. Unsystematische Ladenbegehungen im Rahmen der Evaluation haben hier keine Defizite aufgedeckt.

Dass es keine systematischen Angaben etwa der Ordnungsämter dazu gibt, macht die Evaluation an diesem Punkt schwierig, verweist aber auf ein systematisches Defizit in der Vollzugskontrolle (dazu siehe unten S. 146).

### **24.2.3 Online-Shops**

Auf der Grundlage der vorhandenen Informationen lässt sich sagen, dass es Probleme bei der Kennzeichnung in Online-Shops gibt. In Einzelfällen kann es zu abweichenden USK-Altersfreigaben kommen, wenn Zahlen manuell in die Shopdatenbank eingetragen werden und dabei Tippfehler entstehen. Ein anderer Problemfall ist die mögliche Verwirrung der Kunden, die entstehen kann, wenn eine internationale Version bekannt ist, die keine Kennzeichnung bekommen hat oder bereits indiziert ist und eine USK-gekennzeichnete Version auftaucht. Auch bei Online-Shops findet offenbar keine systematische Kontrolle statt, ob die Kennzeichnungsregelungen beachtet werden.

Eine Besonderheit des Online-Handels ist es, dass Spiele zum Teil auf Vorbestellung angeboten werden, bevor diese im Handel sind. Zum Zeitpunkt der Bestellung liegt dann möglicherweise eine Kennzeichnung durch die USK noch nicht vor. Es konnte in der Evaluation nicht ermittelt werden, inwieweit bei der Auslieferung das Alter des Bestellers kontrolliert wird; hier könnte sich eine mögliche Kontrolllücke zeigen.

### **24.2.4 Internationaler Versandhandel**

Insgesamt ist auf die Problematik des ausländischen Versandhandels zu verweisen (s. o. 140). Hier ist bei Shop-„Begehungen“ deutlich geworden, dass die USK-Kennzeichnung im Sinne einer Anlockung als „Werbung“ angegeben wird, d. h. dass ausländische Händler speziell darauf hinweisen, dass es sich teilweise um die nicht von der USK freigegebene – „ungeschnittene“ – Version handelt.

### **24.2.5 Werbung**

Umsetzungsprobleme ergeben sich auch in Bezug auf Werbung bzw. Marketing im Zeitraum vor der Indizierung bzw. vor der Kennzeichnung eines Spieles. Hier wird bereits Aufmerksamkeit für ein Produkt geschaffen, auch wenn es später keine Kennzeichnung erhält und darauf indiziert wird. Demos und Trailer erhalten, wenn sie gekennzeichnet werden, teilweise eine niedrigere Alterseinstufung als das Vollprodukt. Da sie dann auch in die Hände von Kindern und Jugendlichen geraten, für die das Spiel selbst ungeeignet ist, gibt es hier einen möglichen Anlockeffekt (s. auch oben S. 36). Ob dieser in der Praxis eine Rolle spielt, konnte allerdings nicht näher geklärt werden.



### **24.2.6 Berichterstattung**

Ein Thema, das der gesonderten Betrachtung bedarf, ist die Nutzung der Kennzeichen in anderen Kommunikationsumgebungen (also nicht in ihrer verkaufslenkenden Funktion). Dazu gehört zum einen die Beobachtung, dass das JuSchG zurzeit keine Vorschrift vorsieht, nach der Werbung für bereits gekennzeichnete Spiele die Kennzeichnung enthalten soll. Ob dies empfehlenswert ist, hängt von einer Entscheidung der Abwägung ab, ob die verhaltenslenkenden Effekte im Sinne der Kennzeichnung die Nachteile überwiegen, die durch den Anreiz gesetzt werden, dass Kinder oder Jugendliche auch durch für sie nicht geeignete Angebote gelockt werden (zu möglichen Anlockeffekten s. o. 36). Parallel dazu ist zu bemerken, dass das JuSchG keine Vorschrift vorsieht, nach der redaktionelle Berichterstattung einen Hinweis auf eine erfolgte Kennzeichnung enthalten muss. Ein Vorteil einer derartigen Aufnahme in die Berichterstattung wäre auch, dass die Kenntnis von den Kennzeichen und ihrer Bedeutung steigt. Es wird insgesamt als eine Herausforderung im Bereich Jugendmedienschutz angesehen, Kinder und Jugendliche, aber auch die Eltern, auf die unterschiedlichen rechtlichen Inhalte hinzuweisen und ein Lernen der dahinter stehenden Klassifizierungen zu ermöglichen.<sup>431</sup> Gesetzliche Festlegungen dürften hier allerdings an der Presse- bzw. Rundfunkfreiheit (s. o. 77) scheitern.

### **24.2.7 Zeitschriftenhandel**

Inwiefern die Abgabe von Zeitschriften mit altersgekennzeichneten CD- oder DVD-Beilagen im Zeitschriftenhandel beachtet und kontrolliert wird, ist derzeit nicht bekannt. Möglicherweise besteht hier aber aufgrund der größeren Anzahl an Verkaufsstellen ein zahlenmäßig entsprechend größeres Beachtungs- und Kontrolldefizit. Auch auf die Problematik der abweichenden Abgabebeschränkungen aufgrund unterschiedlicher Kennzeichnungen sei an dieser Stelle hingewiesen (s. oben S. 127).

### **24.2.8 Online-Spiele und illegale Downloads**

Zur Gruppe der durch die zunehmende Medienkonvergenz entstehenden Probleme gehört die Beobachtung, dass, da kein Trägermedium vorliegt, eine Kennzeichnung von reinen Download-Spielen derzeit nicht möglich ist. Das Gleiche gilt auch für Demo-Versionen, die in Deutschland nicht auf Trägermedien erscheinen. Auch eine Kennzeichnung von Trailern ist im Download-Bereich derzeit nicht erforderlich, es sei denn, dass die USK den Trailer als Trägermedium (etwa als Zeitschriftenbeileger) geprüft hat. Eine Kontrolle im Online-Bereich, ob die USK-Kennzeichen richtig verwandt und zugeordnet werden, obliegt über § 12 JMStV den Aufsichtsbehörden nach dem JMStV.

Die sozialwissenschaftlichen Analysen weisen daneben darauf hin, dass Teile der Kinder und Jugendlichen nicht-altersangemessene Spiele über Online-Tauschbörsen (Peer-to-Peer-

---

<sup>431</sup> Zu dieser Problematik vgl. auch Charlton et al. (1995): Fernsehwerbung und Kinder; Aufenanger/Neuss (1999): Alles Werbung, oder was.

Netzwerke), Warez-Foren und andere Möglichkeiten des Internet-Downloads erhalten. Dies ist insofern von hoher jugendschutzrechtlicher Relevanz, als bei den Downloads Produktverpackungen und Kennzeichen fehlen und es sich zudem meist um internationale Versionen handelt, die ggf. in Deutschland indiziert sind.

Die vorgenannten Probleme können in dieser vorgezogenen Teilevaluation allerdings nur angesprochen werden; sie betreffen auch über Spielprogramme hinaus gehende Medien sowie den Grenzbereich zwischen JMStV und JuSchG, der ein Schwerpunktthema im Bericht der Hauptevaluation darstellen wird.

#### **24.2.9 Zugang über Freunde und Verwandte**

Ein Problem, mit dem alle Systeme zu kämpfen haben, die mit einer Beschränkung der Zugänglichkeit für Kinder und Jugendliche arbeiten, ist das Risiko, dass Eltern oder Geschwister oder Freunde, die selbst volljährig sind oder zumindest nicht von der Zugangsbeschränkung erfasst werden, den Kindern derartige Spiele zugänglich machen. Hier ist oftmals das Bewusstsein der möglichen Auswirkung von unangemessenen Spielen auf den Minderjährigen nicht besonders ausgeprägt. Auch die persönliche Weitergabe von nicht altersgerechten oder gar indizierten Spielen durch ebenfalls für das Spiel zu junge Freunde und Bekannte, z. B. auf dem Schulhof oder auf LAN-Partys, ist ein Phänomen, von dem in den Gruppendiskussionen berichtet wird. Wie bereits bei anderen Medien (z. B. Bücher, Magazine, Audio-Kassetten, VHS-Filme etc.) wird sich eine solche Verbreitung von Spielen nicht gänzlich verhindern lassen und gehört zu den sozialen Welten Heranwachsender. Hier sind vielmehr die Eltern gefordert, auf derartige über persönliche „Tauschringe“ erhaltene Gegenstände zu achten. Im Bereich der LAN-Partys gibt es Hinweise darauf, dass hier aufgrund des Live-Charakters der Veranstaltung bereits vermehrt Kontrollen durch die Ordnungsbehörden durchgeführt werden (s. u. S. 146; diese beziehen sich in erster Linie aber auf reine Alterskontrollen).

### **24.3 Vollzugskontrolle**

Jugendmedienschutz kann nicht darauf bauen, dass alle Normunterworfenen von sich aus entsprechend den an sie durch das Gesetz und untergesetzliche Vorschriften adressierten Normen handeln. Daher ist eine Kontrolle des Vollzugs und ggf. die Verhängung von Sanktionen erforderlich. Die Sanktionswahrscheinlichkeit sollte hinreichend hoch und die Sanktionen so gewählt sein, dass eine Normbefolgung rational erscheint.

Die gesetzlichen Vorgaben differenzieren zwischen Verhalten, das als Ordnungswidrigkeit geahndet wird, und solchem, das strafwürdiges Unrecht darstellt, wobei Letzteres noch in das Hauptstrafrecht vor allen Dingen die §§ 131 und 184 StGB und das Nebenstrafrecht des § 27 Abs. 1 und 2 JuSchG zu differenzieren ist. Die Frage der Vollzugskontrolle soll daher auch differenziert betrachtet werden.

#### **24.3.1 Verfolgung von Ordnungswidrigkeiten**

Zunächst ist festzustellen, dass hier ein Transparenzdefizit besteht. Daten zu den durchgeführten Ordnungswidrigkeitsverfahren sind nicht zentral verfügbar. Nach den punktuell vorlie-

genden Informationen und den Expertengesprächen konzentrieren sich die speziellen Ordnungsbehörden (Ordnungsämter, Gewerbeaufsicht, Verbraucherschutzämter) im Bereich des JuSchG auf die Kontrolle von Live-Veranstaltungen. Dazu zählen vor allem Discos, Kinos und Konzerte, zunehmend aber auch so genannte LAN-Partys. Insgesamt wird dort, wo Informationen vorliegen, darauf verwiesen, dass die zuständigen Kommunen sehr unterschiedlich intensiv die Aufgabe des Jugendschutzes wahrnehmen.<sup>432</sup> In diesem Zusammenhang wird auch auf die sehr verschieden ausgestaltete Kooperation zwischen den zuständigen Ordnungsbehörden mit ihren übergeordneten Stellen (etwa den Landkreisen), mit der Polizei und den Obersten Landesjugendbehörden und auch mit anderen Einrichtungen der Jugendarbeit und Jugendhilfe hingewiesen.<sup>433</sup>

Die Polizeibehörden gehen davon aus, dass es sich bei der Wahrnehmung der Aufgaben des Jugendschutzes überwiegend nicht um „Sofortlagen“ bzw. Gefahrenlagen, die unaufschiebbare Maßnahmen erfordern, handelt, so dass sie selbst nicht zuständig sind.<sup>434</sup> Bei Medieninhalten leitet die Polizei jugendschutzrechtlich bedenkliche, nicht indizierte Medien an die BPjM weiter, zu darüber hinaus gehenden Maßnahmen und Informationen anderer Behörden kommt es offenbar jedenfalls nicht regelhaft. Es ist nach dem derzeitigen Erkenntnisstand nicht auszuschließen, dass sich durch Unsicherheiten in den Zuständigkeiten im Dreieck von Ordnungsbehörden/Gewerbeaufsicht der Polizei und den Obersten Landesjugendbehörden Effizienz- und Effektivitätsverluste im Jugendschutz zeigen.

Im Online-Bereich wird zwar systematisch auf inhaltliche Verstöße des JMStV hin kontrolliert – hier greift das System der regulierten Selbstregulierung von FSM und KJM (dies wird im Rahmen der Hauptevaluation untersucht) –, eine systematische Kontrolle auf Einhaltung der Vorgaben des JuSchG findet aber offenbar (bis auf die Ausnahme des § 12 JMStV) nicht statt. In diesem Bereich kann es aber durch wettbewerbsrechtliche Abmahnungen von gegen Vorschriften des JuSchG verstoßenden Anbietern zu einer – wenn auch nicht systematischen – Selbst-Regulierung des Marktes kommen.

---

<sup>432</sup> Jahresbericht Jugendkriminalität und Jugendgefährdung in Niedersachsen 2005, S. 84 ff.

<sup>433</sup> Ebd.

<sup>434</sup> So Landeskriminalamt Niedersachsen, Jugendschutz – Zuständigkeiten der Polizei und Jugendämter – 24-LBfJ-51602 vom 1.2.2004.

*Ordnungswidrigkeitenverfahren nach § 28 JuSchG in Hamburg (2006)*<sup>435</sup>

	Festgestellte Verstöße in 2006	Abgeschlossene OWiG-Verf. (Bußgeld-Festsetzung)	Eingestellte Verfahren o. kein Verfahren nach Prüfung	Festgesetzte Bußgelder	Durchschnittliches Bußgeld
Bergedorf	10	5	4	1.750,00 €	350,00 €
Wandsbek	34	34	0	6.570,00 €	193,24 €
Eimsbüttel	35	9	Keine Angaben	10.225,00 €	1.136,11 €
Nord	12	9	3	10.900,00 €	1.211,11 €
Harburg	37	31	Keine Angaben	3.150,00 €	101,61 €
Altona	21	14	2	2.825,00 €	201,79 €
Mitte	75	44	Keine Angaben	13.895,00 €	315,80 €
Summe	224	146	9	49.315,00 €	337,77 €

Quelle: Übermittlung durch das Amt für Familie, Jugend und Sozialordnung Hamburg; 21. Mai 2007

Insgesamt führt dies dazu, dass – laut Experteninterviews – bis Herbst 2006 nur ein OWiG-Verfahren in Bezug auf Computerspiele nach § 28 Abs. 1 JuSchG eingeleitet wurde. Auch wenn die tatsächliche Zahl von Verstößen nicht geschätzt werden kann, ist es völlig unplausibel, dass hier eine hinreichende Sanktionswahrscheinlichkeit besteht. An dieser Stelle zeigt sich also ein Defizit des Systems.

Dies kann – neben den oben dargestellten Zuständigkeitsfragen – seinen Grund darin haben, dass die für den Vollzug besonders bedeutsame Kontrolle der Abgabebeschränkungen effektiv nur über Testkäufe mit Minderjährigen stattfinden könnte. Für diese gibt es derzeit aber noch keine gesetzliche Grundlage. Wer bei Minderjährige ein Verhalten herbeiführt oder fördert, sich Spiele zu verschaffen, die für ihr Alter nicht freigegeben sind, verwirklicht selbst den Tatbestand des § 28 Abs.4 JuSchG und handelt ordnungswidrig.<sup>436</sup> Von Stimmen in der Literatur wird zwar vertreten, dass dies nicht für behördlich durchgeführte Testkäufe mit minderjährigen „Lockvögeln“ gelten kann<sup>437</sup>, da die tatsächliche Kenntnisnahme der Bildträgerinhalte durch den Minderjährigen verhindert wird und die Verwirklichung der geschaffenen Gefahr gerade ausbleibt. Andererseits sind behördliche Testkäufe und die damit einhergehende staatliche Instrumentalisierung von Kindern und Jugendlichen auch aus medienpädagogischer Sicht problematisch. Unberührt davon bleibt indes die Möglichkeit der Behörden, Verstöße durch Beobachtung und Kontrolle des Kassensbereichs vor Ort festzustellen; inwie-

<sup>435</sup> Gegen welche Paragraphen des JuSchG dabei verstoßen wurde und ob der Verstoß durch Gewerbetreibende oder sonstige Erwachsene vollzogen wurde wird nicht berücksichtigt. Der Hauptteil der Verstöße bezieht sich aber auf die Abgabe von Alkohol (Verstoß gegen § 9 JuSchG); die Feststellungen erfolgen durch Hinweise von der Polizei, durch eigene Erkenntnisse der Verbraucherschutzämter durch Hinweise aus der Bevölkerung oder durch andere Behörden.

<sup>436</sup> S. Scholz/Liesching, JuSchG, § 28 Rn. 7 ff.

<sup>437</sup> S. Scholz/Liesching, Juschg, § 28 Rn. 8; anderer Ansicht dagegen Nikles, JuSchG, § 28 Rn. 18.

fern dies aus verwaltungs- bzw. kontrollökonomischen Gründen sinnvoll erscheint, mag dahingestellt bleiben. Eine gesetzliche Grundlage für Testkäufe könnte hier einen die Kontrolle verstärkenden Effekt haben.

An dieser Stelle zumindest zu erwähnen ist der deutliche Unterschied der verhängbaren Bußgeldhöhe von JuSchG (50.000 €) und JMStV (500.000 €). Dies mag einerseits aufgrund der größeren Schwere der Rechtsgutsgefährdung bei Rundfunk und Telemedien gerechtfertigt erscheinen, kann aber gerade aus Sicht von Gewerbetreibenden als Hinweis gesehen werden, es handele sich bei Verstößen gegen § 28 JuSchG „nur“ um Bagatelvergehen.<sup>438</sup>

### 24.3.2 Straftaten

Für den Bereich der Straftaten liegen mit der polizeilichen Kriminalstatistik vergleichbare Daten vor. Die Statistiken selbst lassen aber keinen Rückschluss darauf zu, ob es sich bei dem Medium, auf das es sich bei dem Tatvorwurf bezieht, um Computer- oder Videospiele oder um andere Typen von Medien handelt. Insofern sind die folgenden Angaben im Hinblick auf den Gegenstand dieses Evaluationsbereiches nur begrenzt aussagekräftig. Die Expertengespräche zeigen allerdings, dass der Anteil von Computer- und Videospiele an den verfolgten Straftaten ausgesprochen gering ist.

#### *Entwicklung der polizeilichen Kriminalstatistik im Bereich Gewaltdarstellung und Jugendschutzverstöße (2000-2006)*

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Gewaltdarstellung nach § 131 StGB	517	542	339	282	238	329	705
Darunter: § 131 Abs. 1 Nr. 3, Abgabe von Schriften an Personen unter 18 Jahren	57	66	43	44	37	76	234
Straftaten gegen § 12 Abs. 4 des Gesetzes zum Schutze der Jugend; seit 2004: Straftaten gegen § 27 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes	109	109	113	182	292	228	236
Straftaten gegen das jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte; seit 2004: Straftaten gegen § 27 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes	466	304	309	242	137	171	160

Quelle: Polizeiliche Kriminalstatistiken; Grundtabelle ab 1987

<sup>438</sup> S. Scholz/Liesching, JuSchG, § 28 Rn. 7 ff.

Dass unter der Zahl der verfolgten Gewaltdarstellungen bislang nur wenige in Computer- und Videospielen sind (s. oben S. 135), kann sehr unterschiedliche Gründe haben. In Betracht kommt natürlich, dass im deutschen Rechtsraum keine Spiele verbreitet werden, die die Voraussetzungen einer Verurteilung nach § 131 StGB erfüllen. Angesichts des grundsätzlich funktionierenden Vorlageverfahrens (s. o. 113) ist es plausibel anzunehmen, dass für die über deutsche Großhändler und den Versandhandel vertriebenen Spiele die Voraussetzungen grundsätzlich nicht vorliegen werden. In Betracht kommt aber natürlich eine Verletzung von § 131 StGB durch Spiele, die auf dem „grauen Markt“ verbreitet werden sowie für internationale Versionen, oder solche, die durch Mods oder andere Veränderungen gewaltverherrlichend werden.

Unterstellt man, dass es hier ein Vollzugsdefizit gibt, so kann die mangelnde Verfolgung oder zumindest niedrige Verurteilungsrate daran liegen, dass die Tatbestandsmerkmale zu unbestimmt sind, um sie auf Computer- und Videospiele mit der für Strafvorschriften hinreichenden Sicherheit anwenden zu können (s. o. 96 f.). Dies könnte auch bereits die Strafverfolgungsbehörden davon abhalten, gegen die Verbreitung entsprechender Spiele vorzugehen.<sup>439</sup>

Es gibt allerdings Indizien dafür, dass jedenfalls auch andere Gründe vorliegen. So handelt es sich bei den Delikten nach § 131 StGB um solche, bei denen die Strafverfolgungsbehörden auf Informationen Dritter angewiesen sind („Holkriminalität“).<sup>440</sup> Hinweise aus der Bevölkerung sind aber kaum zu erwarten, da diejenigen, die mit Spielen dieser Art in Kontakt kommen, häufig kein Bewusstsein dafür haben werden, dass es sich um strafbare Inhalte handelt, während andere, nicht Spiel-affine Bürgerinnen und Bürger die Inhalte gar nicht zu Gesicht bekommen. Eine zentrale Rolle spielt offenbar auch die Überlastung der Staatsanwaltschaften: „Das [...] beklagte Vollzugsdefizit (Anwendungsdefizit) bei § 131 StGB beruht indessen nicht darauf, dass Staatsanwälte [...] Verstöße gegen § 131 StGB nicht verfolgen wollen; es beruht vielmehr darauf, dass sie es aufgrund mangelnder personeller und sachlicher Ressourcen faktisch nicht können.“<sup>441</sup>

Angesichts dieses Zustandes müssen diese Stellen nach telefonischer Auskunft klare Priorisierungen vornehmen, etwa im Hinblick auf die zuvörderste Bearbeitung von Verfahren, in denen höher stehende Rechtsgüter verletzt wurden. Unter diesen Bedingungen konzentrieren sich die Staatsanwaltschaften auf Delikte, bei deren Verfolgung auch der Schutz von Opfern direkt bewirkt wird, also Delikte im Bereich des Kindesmissbrauchs und der Kinderpornographie. Erst nachrangig werden Darstellungs- und Abgabedelikte verfolgt. Diese Schwerpunktsetzung erfolgt durchaus in Übereinstimmung mit dem Gewicht der betroffenen Rechtsgüter. Nichtsdestotrotz lässt es im Ergebnis den Verfolgungsdruck im Bereich der Vollzugskontrolle gering erscheinen.

---

<sup>439</sup> Das KFN schlägt hier die Durchführung eines Präzedenzverfahrens vor, in dessen Rahmen etwaige Praxisfragen abgeklärt werden; vgl. KFN, USK-Bericht, S. 69.

<sup>440</sup> Vgl. Sulzbacher, JMS-Report 5/2003, S. 5.

<sup>441</sup> Vgl. Sulzbacher, JMS-Report 5/2003, S. 7.

## 25 Kooperation und Koordination der Aufsicht

Angesichts der auslegungs- und ausfüllungsbedürftigen Kriterien und der Notwendigkeit, diese beständig weiterzuentwickeln und mit dem Erkenntnisstand abzugleichen, der im Hinblick auf die Spiele selbst, im Hinblick auf ihre Nutzung durch Kinder und Jugendliche und mögliche Wirkungen vorliegt, kommen Kooperation und Koordination der unterschiedlichen Aufsichtsinstanzen – auch über den Anwendungsbereich des JuSchG hinaus – besondere Bedeutung zu.

Aus den Systemanalysen und den Experteninterviews wird deutlich, dass es derzeit keine systematische Kooperation der Selbstkontrollen untereinander gibt. Dies gilt auch im Hinblick auf einen systematischen Informationsaustausch mit Institutionen im Ausland.

Eine gewisse Verstetigung erhält die Kooperation dadurch, dass es interpersonelle Überschneidungen im Hinblick auf einzelne Gutachter gibt, die in mehreren Gremien tätig sind. Dies kann im Hinblick auf die Entwicklung einheitlicher Kriterien hilfreich sein, geschieht aber bislang nicht planmäßig.

Zahlreich sind sporadische Kooperationen, etwa Erfahrungsaustausch durch Veranstaltungen, bei denen viele Akteure unterschiedlicher Institutionen teilnehmen, etwa wiederkehrende Fachkongresse. Sporadischen Informationsaustausch gibt es auch in internationaler Perspektive (so etwa ein intensiver Austausch der USK mit einer Partnerorganisation in Finnland)<sup>442</sup>.

## 26 Faktische Wirkungsprobleme des Jugendschutzsystems

### 26.1 Orientierungsfunktion der Kennzeichnung für Kinder und Eltern

Die Kennzeichnung von Trägermedien soll zunächst eine vertriebslenkende Funktion haben, indem sie den Handel – unter Androhung von Sanktionen (s. o. 146) – verpflichtet, eine Abgabe an Kinder und Jugendliche, für die das entsprechende Trägermedium nicht freigegeben ist, auszuschließen. Es liegt allerdings auf der Hand, und wurde auch durch die Befunde bestätigt (s. o. S. 36), dass diese Sicherung für viele Jugendliche dadurch leicht umgangen werden kann, dass Erwachsene das Spiel erwerben und dann an das Kind bzw. den Jugendlichen weitergeben. Dabei kommen natürlich vor allem die Eltern in Betracht, aber auch andere Verwandte – eine besondere Rolle spielen hier offenbar ältere Geschwister<sup>443</sup> – sowie bereits volljährige Freunde.

Die Befunde, die dazu vorliegen, beziehen sich vor allen Dingen auf die Eltern. Dabei stellt sich zunächst die Frage, ob eine vorliegende Kennzeichnung überhaupt wahrgenommen wird, bzw. ob überhaupt ein Bewusstsein dafür besteht, dass Computer- und Videospiele im Hin-

---

<sup>442</sup> S. Jahresbericht StV 2006, S. 53 f.

<sup>443</sup> Vgl. KIM 2005, S. 35 ff.

blick auf den Jugendschutz relevant sind. Schon hier zeigen sich deutliche Defizite. Denn die Kenntnis der USK-Einstufungen ist bei Eltern, jedenfalls bei solchen, die nicht selbst spielen, gering ausgeprägt.<sup>444</sup>

Dass die Kennzeichnungen eine verhaltenslenkende Funktion haben, setzt voraus, dass sie nicht nur wahrgenommen, sondern auch richtig interpretiert werden. Eine Fehlinterpretation kann etwa darin bestehen, dass die angegebenen Alterszahlen i. S. der Empfehlungen auf klassischen Gesellschaftsspielen verstanden werden. Es gibt Hinweise darauf, dass dies geschieht (s. oben S. 34). Dies kann dadurch verstärkt werden, dass die häufig auf den Packungen ebenfalls abgedruckte PEGI-Kennzeichnung mit der Altersangabe und dem Plus-Zeichen besonders stark an die Empfehlungen erinnert (zu dem Problem s. auch S. 125).

Werden die Kennzeichnungen dagegen wahrgenommen und richtig interpretiert, stellt sich immer noch die Frage, ob sie akzeptiert und entsprechend befolgt werden. Es sind unterschiedliche Gründe denkbar, die eine Befolgung verhindern können. So könnte schlichte Ignoranz dem Thema Jugendschutz gegenüber dazu führen, dass die Eltern das Spiel dennoch kaufen. Ein weiteres Motiv könnte sein, dass die Kennzeichnungen deshalb nicht befolgt werden, weil die Eltern gerade ihr Kind für besonders kompetent halten, so dass sie entsprechende Risiken für die Entwicklung des Kindes nicht ernst nehmen. Die bereits im Hinblick auf die richtige Interpretation als Problem thematisierte zusätzliche PEGI-Kennzeichnung (s. oben S. 125), die sich gelegentlich auf den Packungen findet, kann in den nicht seltenen Fällen, in denen diese Kennzeichnungen voneinander abweichen, dazu führen, dass die Akzeptanz gegenüber der Kennzeichnung geschwächt wird. Von Eltern wird viel verlangt, wenn sie sich an einen Maßstab halten sollen, es aber ein mindestens ebenso prominent aufgeführtes Kennzeichen gibt, das einem anderen Maßstab folgt und zu einem abweichenden Ergebnis kommt.

Schließlich ist, wenn die Eltern entsprechend der Kennzeichnung handeln und versuchen, ihre Kinder vom Umgang mit den betreffenden Angeboten fernzuhalten, nicht gesichert, dass das letztendliche Ergebnis das ist, was die Regulierungskonzeption zu erreichen versucht. Denn es liegen Untersuchungen vor, die darauf hindeuten, dass restriktive Interventionsstrategien der Eltern das Verhältnis zwischen Kindern und Eltern belasten und die Nutzung der jeweiligen Inhalte im Freundeskreis befördern. Insbesondere Kinder ab zehn Jahren zeigen in Untersuchungen, dass Verbote und andere restriktive Maßnahmen unbeabsichtigte negative Effekte haben und dabei nicht zuletzt die Erhöhung der Attraktivität der in Rede stehenden Medienangebote befördern (zu Hinweisen daraus s. oben S. 36).<sup>445</sup>

Bisher hat es zur nutzungslenkenden Funktion der USK-Kennzeichen keine umfassenden Studien im Hinblick auf die Perspektive der Eltern gegeben. Generell allerdings lässt sich aus Studien zum elterlichen Regulationsverhalten schließen, dass die Eltern dem Bereich der

---

<sup>444</sup> KIM 2005, S. 36 f.; Fritz 2007, S. 55.

<sup>445</sup> Kunczik 2007, S. 17f.



Spiele eher desinteressiert, zumindest aber ratlos gegenüberstehen.<sup>446</sup> Nach wie vor wird das Fernsehverhalten der Kinder stärker reguliert als die Spielnutzung.<sup>447</sup>

Da das Spielnutzungsverhalten keineswegs vollständig durch die Eltern oder andere Erwachsene determiniert wird, stellt sich auch die Frage, welche Folgen die Kennzeichen im Hinblick auf die Wahrnehmung von Erwachsenen und Kindern und ihr Verhalten haben. Auch hier sind wieder unterschiedliche Ebenen zu differenzieren:

Gerade im Hinblick auf die Kinder selbst müssen die Überlegungen schon an dem Punkt ansetzen, an dem noch keine Kennzeichnung erfolgt ist. Oben wurde dargestellt (s. o. 139), dass durch Werbung, Trailer, Demoversionen und Vorab-Berichterstattung Kinder und Jugendliche bereits Kenntnis von Spielen, die demnächst herauskommen werden, erhalten können, die für ihre Altersgruppe dann aber nicht freigegeben sind. Hier kann bereits im Vorfeld der Wunsch nach dem Spiel geweckt werden. Die Motivation, das Spiel spielen zu wollen, kann dann auch erhalten bleiben, wenn das Spiel später für die eigene Altersgruppe nicht freigegeben ist. Wenn schließlich eine Kennzeichnung vorliegt, stellt sich die Frage, ob das Kennzeichen überhaupt wahrgenommen wird, bzw. ob ein Bewusstsein dafür besteht, dass Computer- und Videospiele etwas mit Jugendschutz zu tun haben könnten. Hier gibt es Hinweise darauf, dass die USK-Kennzeichen den meisten Kindern und Jugendlichen bekannt sind (s. oben S. 34).

Darüber hinaus ist eine Voraussetzung der Konzeption des Jugendschutzes, dass Kinder und Jugendliche die Kennzeichen nicht nur wahrnehmen, sondern auch richtig interpretieren. Auch hier sind – wie bei den Eltern – auch im Hinblick auf die Gestaltung der Kennzeichen (s. o. 34) Fehlinterpretationen nicht auszuschließen.

Wenn die Kennzeichnungen jedoch wahrgenommen und richtig interpretiert werden, stellt sich die Frage, ob sie auch im Hinblick auf die Kinder und Jugendlichen selbst nutzungslenkende Wirkung haben. Hier wird häufig berichtet, dass Spiele für Kinder und Jugendliche gerade aufgrund der höheren Altersfreigabe interessant werden (Anlockeffekt, s. o. 36). In diesem Fall würde die Kennzeichnung also das genaue Gegenteil des gewünschten Effektes erreichen. Dass die Kennzeichen von vielen Kindern und Jugendlichen nicht ernst genommen werden, kann schlicht der eigenen Erfahrung folgen, dass Kinder mit Spielen umgehen, die erst für eine höhere Altersstufe freigegeben sind. Steht die Praxis vielfach nicht in Übereinstimmung mit der Erwartung, die sich aus der Kennzeichnung ergibt, ist für die Kinder und Jugendlichen der Sinn nicht nachvollziehbar und die Regelung wird entsprechend weniger befolgt.

Auch hier kann die oft abweichende PEGI-Kennzeichnung dazu führen, dass der Eindruck einer gewissen Beliebigkeit bei den Kriterien für die Altersfreigabe entsteht.

---

<sup>446</sup> Klimmt 2007, S. 20.

<sup>447</sup> Vgl. Eurobarometer 2006.

Hier wirkt sich auch negativ aus, dass die tatsächliche Entwicklung und damit die Empfindlichkeit für entsprechende Entwicklungsbeeinträchtigungen bei Kindern und Jugendlichen zunehmend uneinheitlich verlaufen. Auch die groben, nicht immer den Entwicklungsveränderungen Rechnung tragenden Altersabstufungen der Kennzeichnung können die Akzeptanz bei Kindern und Jugendlichen schwächen. Andersherum ist keineswegs davon auszugehen, dass die Kennzeichen wirkungslos oder sogar kontraproduktiv wären. Die Beobachtungen unterstreichen vielmehr die Bedeutung eines transparenten öffentlichen Diskurses über die Gründe für die jeweiligen Grenzziehungen.

## **26.2 Transparenz und Nachvollziehbarkeit**

Transparenzprobleme können sich in unterschiedlichen Hinsichten ergeben. Dies betrifft natürlich die Jugendlichen, die Eltern und andere für die Medienentwicklung relevante Personen wie Lehrer und Erzieher, aber auch die ausländischen Hersteller. Es gibt Hinweise dafür, dass von allen diesen Zielgruppen das System als zu komplex und schwer nachvollziehbar angesehen wird.

Bei dieser Beurteilung ist allerdings zu beachten, dass auf der einen Seite die zunehmend unterschiedlich verlaufende Entwicklung von Kindern und Jugendlichen und auch die Flexibilität des Spielmarktes eine Ausdifferenzierung unumgänglich macht, um eine sachgerechte Jugendschutzkontrolle durchzuführen. Außerdem sind nicht alle Maßnahmen, etwa solche der Vertriebslenkung, darauf angewiesen, dass alle Beteiligten vollständig nachvollziehen können, wie das System an sich funktioniert. Auf der anderen Seite besteht auch im Hinblick auf die Akzeptanz des Systems sowohl auf Seiten der Eltern und medienpädagogischen Multiplikatoren, aber auch auf der Seite der das System mit tragenden Wirtschaft dafür, die Komplexität auf das Maß zu beschränken, was erforderlich ist, um die Phänomene sachgerecht zu bewältigen. An verschiedenen Stellen dieses Gutachtens werden Punkte aufgedeckt, bei denen eine Verbesserung der Nachvollziehbarkeit möglich erscheint (s. z. B. S. 119).

### **26.2.1 Identifikation von Spieleversionen**

Die Tatsache, dass es von jedem Spiel unterschiedliche Sprachversionen und Umsetzungen für unterschiedliche Plattformen gibt, kann in der Praxis bei allen Akteuren, bei Anbietern und Händlern sowie schlussendlich bei den Minderjährigen und Erwachsenen zu Irritationen führen. Auch die Wissenschaft ist nicht vor Irrtümern in dieser Hinsicht gefeit (s. o. S. 36).

Online-Händler sind verpflichtet, in ihren Shops auf die jeweilige USK-Kennzeichnung des angebotenen Spiels hinzuweisen (§ 12 Abs. 2 S. 3 JuSchG). Hier kann es – in Einzelfällen – zu Bestimmungsschwierigkeiten kommen, insbesondere wenn seitens des Publishers oder Dritter unterschiedliche Covergrafiken in Umlauf gebracht werden. Als Beispiel kann hier die bei Testbegehungen einzelner Online-Shops gesichtete, unterschiedliche Kennzeichnung einzelner Spiele gelten:



Links: Grafik bei idealo.de; Rechts: Grafik bei Amazon.de (Stand: 31.05.2007)

Die USK-Datenbank listet das Spiel mit einer Freigabe ab 16 Jahren auf, im Jahresbericht 2006 des Ständigen Vertreters wird das Spiel als eines erwähnt, dass kein Kennzeichen erhalten hat.<sup>448</sup> Hier ist für den Nutzer unklar, welche Einordnung nun die verbindliche ist.

Ähnliches gilt bei der Frage, ob ein bestimmtes Spiel indiziert ist oder nicht. So ist dies oftmals davon abhängig, um welche Verkaufsversion des Spiels es sich handelt. Teilweise sind spezielle „entschärfte“ deutsche Versionen mit einer USK-Kennzeichnung versehen, während die europäische Verkaufsversion indiziert ist. Beispiele können hier etwa die PC-Versionen der Spiele Scarface, F.E.A.R. und Quake 4 sein.

Sofern der derzeitigen Jugendschutzkonzeption im Rahmen der Kennzeichnung und Indizierung nicht nur eine vertriebs- und abgabebeschränkende Zielrichtung zugesprochen wird, sondern ihr auch eine Orientierungsfunktion zukommen soll, muss für den Jugendlichen oder den Erziehenden auch dann die jeweilige jugendschutzrechtliche Bewertung eines Spielprogramms zugänglich sein, wenn dort das Produkt (noch) nicht im Original vorliegt – etwa bei dem Spielwunsch des Minderjährigen oder aber der Entdeckung eines selbst gebrannten Datenträgers z. B. im Kinderzimmer.

In Bezug auf gekennzeichnete Spiele bietet die USK auf ihrer Internetseite die Möglichkeit einer Datenbankabfrage an, die nach Eingabe des Spieltitels die Prüfentscheidungen zu diesem Titel, ggf. auch für verschiedene Plattformen – ausgibt. Bei indizierten Spielen oder solchen, denen die USK die Kennzeichnung verweigert hat bzw. die der USK nicht zur Prüfung vorgelegt wurden, gibt die Datenbankabfrage konsequenterweise keine Treffer aus. Dennoch

---

<sup>448</sup> Jahresbericht StV 2006, S. 22.

sind auch diese Spiele im Handel erhältlich oder auf andere Weise im Umlauf, etwa durch Grauimporte oder in Form von Raubkopien. Bezüglich indizierter Spiele bietet die BPjM auf individuelle Anfrage hin Auskunft an, von einer vergleichbaren Möglichkeit einer Datenbankabfrage ist auf der Internetseite der BPjM aus medienpädagogischen Gründen abgesehen worden.<sup>449</sup> Für den Bereich der nicht gekennzeichneten Spiele, die nicht indiziert sind, besteht indes keine Möglichkeit der abschließenden Klärung, inwieweit das jeweilige Spiel tatsächlich jugendbeeinträchtigend oder gar -gefährdend ist. Dies ist in der Praxis gewiss ein kleineres Problem, da der Großteil der Spiele gekennzeichnet ist, dennoch kann das eben Gesagte den Anstoß geben, über eine zentrale Datenbank der Indizierungen und Kennzeichnungen nachzudenken, die Fragesuchenden bzgl. konkreter Spieletitel verbindliche Auskunft geben kann, ohne gleichzeitig eine Listenfunktion zu bieten, die – zu Recht – aus medienpädagogischen Gründen kritisiert wird.

### **26.3 Nutzung von Jugendschutzsystemen auf technischer Ebene**

Eine weitere Rahmenbedingung der Wirksamkeit von Kennzeichen können Jugendschutzsysteme auf Hardware- und Betriebssystemebene sein. So bietet etwa die neueste Konsolengeneration (PlayStation 3, Xbox 360, Wii) Maßnahmen zum Jugendschutz auf technischer Ebene an: Eltern können die gewünschte Jugendschutzfreigabe in der Konsole einstellen und eine Änderung dieser Einstellung mit einem Passwortschutz versehen. Legt der Minderjährige ein Spiel ein, das mit einer höheren Altersfreigabe gekennzeichnet als auf der Plattform eingestellt ist, verweigert die Konsole ohne die Eingabe des richtigen Passworts den Start des Spiels. Das entsprechende USK-Kennzeichen befindet sich in diesen Fällen auf dem Datenträger. Bei Datenträgern, die kein USK-Kennzeichen enthalten, ordnet die Konsole das Spiel automatisch als „ab 18“ ein.

Auch auf Seiten des PCs hat mit Windows Vista erstmals ein Betriebssystem Einzug in den Handel erhalten, das werksseitig die Möglichkeit eines den Konsolen vergleichbaren Jugendschutzsystems aufweist. Hier können bezüglich einzelner Benutzerkonten Jugendschutzeinstellungen vorgenommen werden, die neben der Freischaltung von Spielen bestimmter Altersklassen auch die Begrenzung der Nutzungsdauer ermöglichen.

Die jugendschutzbezogenen Aktivitäten der Plattform- und Betriebssystemhersteller sind vor dem Hintergrund der oben beschriebenen Umgehungsmöglichkeiten und Kontrollunterschiede durch die Eltern als positiv zu bewerten. Diese Defizite können in gewissem Maße durch hardwareseitige, schwer manipulierbare Einstellungen relativiert werden; die Hersteller sollten hier zur weiteren Optimierung darauf achten, dass die Systeme in der Werkskonfiguration bereits eine restriktive Einstellung eingestellt haben – vergleichbar der Vorspernung bei digitalem Fernsehen. Bei der jetzigen Situation ist Voraussetzung für die Nutzung der Sperren jedoch, dass die Eltern zum einen überhaupt Kenntnis dieser Möglichkeiten haben, und zum anderen auch tatsächlich von diesen Features Gebrauch machen. Während im Bereich der

---

<sup>449</sup> Zum Vorschlag einer einheitlichen Hotline vgl. das Sofortprogramm von *von der Leyen/Laschet*.

Jugendschutzvorsperung bei digitalem Fernsehen erste – ernüchternde – Ergebnisse hinsichtlich der Kenntnis und Nutzung solcher Techniken vorliegen<sup>450</sup>, gibt es im Bereich der technischen Jugendschutzsysteme bei Video- und Computerspielen keinerlei statistische Erhebungen.

---

<sup>450</sup> Vgl. die Ergebnisse von Schorb/Theunert, Jugendmedienschutz - Praxis und Akzeptanz, Berlin 2001.

**MODUL F:  
FAZIT – HANDLUNGSBEDARF UND  
HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN**

## **27 Übersicht**

Die Rahmenbedingungen für einen effektiven Jugendmedienschutz im Bereich der Computer- und Videospiele haben sich durch die Reform im Jahre 2003 verbessert. Dies ergibt sich vor allem daraus, dass mit der Kennzeichnung ein Instrument auch für den Bereich der Spiele etabliert wurde, das im Vorfeld der Indizierung wirkt. Grundsätzlich erfüllt die Kennzeichnung ihre vertriebslenkende Funktion.

Nichtsdestotrotz hat die Evaluation Bereiche identifiziert, in denen Optimierungen möglich sind. Die folgenden Überlegungen konzentrieren sich auf Punkte, die gerade für den Bereich der Computer- und Videospiele relevant sind; allgemeinere Gesichtspunkte bleiben der Hauptevaluation vorbehalten.

Die Optionen greifen auch solche auf, die nicht kurzfristig umzusetzen sind und möglicherweise längerer politischer Diskussion bedürfen, sowie solche, die rasch umsetzbar sind, wenn der politische Wille vorhanden ist.

## **28 Gesetzlicher Rahmen**

### **28.1 Anwendungsbereich**

Im Übrigen ist im Hinblick auf die gesetzlichen Rahmenbedingungen deutlich geworden, dass die zunehmende Bedeutung des Online-Vertriebs von Spielen, die Veränderung der Spielgestaltung nach der Vorlage bei der USK und überhaupt die zunehmende Bedeutung von reinem Online-Spielen die Differenzierung zwischen der Trägermedien-zentrierten Regulierung des JuSchG und der auf Telemedien ausgerichteten Konzeption des JMStV unter Druck setzen. Zu diesem Problem – und auch den unterschiedlichen Konzeptionen beider Gesetzeswerke – werden in der Hauptevaluation Überlegungen vorgestellt werden.

Zum derzeitigen Kenntnisstand erscheint es zumindest überlegenswert, die freiwillige Vorlage von ausschließlich über Online-Kanäle verbreiteten Spielen bei der USK zu ermöglichen, da so ein Auseinanderdriften der Bewertungen für gleichartige Produkte zumindest kurzfristig verlangsamt werden kann.

### **28.2 Kriterien für die Beeinträchtigung und die Gefährdung**

Bei der Konzeption des Jugendmedienschutzes stehen sich zwei unterschiedliche Grundansätze gegenüber. Von Extremen her gedacht läuft die eine darauf hinaus, dass eine jugend-schutzgerechte Bewertung von Inhalten – nicht nur, aber auch bei Spielen – nicht durch ein Set von Kriterien erfasst werden kann, sondern eine wertende Gesamtbetrachtung erforderlich ist. Bei dieser Auffassung kommt es dann entscheidend darauf an, dass die organisationsbezogenen und prozessbezogenen Voraussetzungen für eine sachgerechte Bewertung gegeben

sind. Die andere Extremposition würde auf eine möglichst differenzierte und für jeden Fall abzuprüfende Kriterienliste plädieren. Je nachdem, welche Auffassung zugrunde gelegt wird, kann die Praxis von Kontrolleinrichtungen entsprechend kritisiert werden.

Auf Grundlage der dargestellten theoretischen Konzepte und empirischen Befunde mit Hinblick auf die Wirkung von medialen Inhalten auf Kinder und Jugendliche und innerhalb des gegebenen gesetzlichen Rahmens erscheint im Rahmen der Evaluation nur eine Mischung beider Konzepte sachgerecht. Ein kriterienloser Diskurs über die Jugendschutzrelevanz medialer Inhalte wird den gesetzlichen Anforderungen an die Nachvollziehbarkeit und Bestimmtheit nicht gerecht, auf der anderen Seite ist der Gegenstandsbereich zu vielgestaltig, um ihn mit einem festen Set von Kriterien – und würden sie auch regelmäßig evaluiert und angepasst – gerecht zu werden.

Diese Prämisse wird der Beurteilung der derzeit verwandten Kennzeichnungssysteme – vor allem der USK – zugrunde gelegt. Auch der Gesetzgeber geht zu Recht von der Prämisse aus, dass sich Kriterien für eine potenzielle Beeinträchtigung oder Gefährdung von Kindern oder Jugendlichen nicht gesetzlich durchnormieren lassen. Daher basiert das Regelungskonzept des JuSchG auf unbestimmten Rechtsbegriffen, die in bestimmten Verfahren von dafür qualifizierten Institutionen konkretisiert und auf den Einzelfall angewandt werden. Allerdings könnten an unterschiedlichen Stellen die Kriterien weiter konkretisiert werden, ohne diese Konzeption der „Rationalität durch Verfahren“ zu gefährden, sondern im Gegenteil mit der Folge, die Effektivität des Jugendschutzes zu erhöhen.

Denkbar ist dies zunächst bei der Anwendung der Indizierungskriterien auf gewalthaltige Computer- und Videospiele. Zwar lässt die Formulierung des § 15 Abs. 1 JuSchG bereits jetzt zu, dass gewalthaltige Computer- und Videospiele indiziert werden. Auch die Formulierung des § 15 Abs. 2 JuSchG zur Indizierung kraft Gesetzes sieht dies vor, wenn die Jugendgefährdung offensichtlich ist. Eine weitere Konkretisierung könnte aber eine Zuordnung erleichtern. Die sozialwissenschaftlichen Befunde deuten daraufhin, dass besonders selbstzweckhafte Gewalt ein Problem für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen kann. Eine Aufnahme dieses Kriteriums erschiene daher sinnvoll, wenn der politische Wille besteht, derartige Spiele eindeutiger als bisher einzubeziehen. Angesichts der für die Industrie gewichtigen Indizierungsfolgen und der verfassungsrechtlich notwendigen Bestimmtheit sollte klargestellt werden, dass einzelne Sequenzen selbstzweckhafter Gewalt nicht ausreichen, sondern dass Spiel davon beherrscht sein muss.

Die Frage, ob die Kriterien für eine Jugendbeeinträchtigung auf der einen und Jugendgefährdung auf der anderen Seite derzeit hinreichend trennscharf sind, bleibt der Hauptevaluation vorbehalten.

Im Hinblick auf die Beeinträchtigung 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.



### **28.3 Gewaltverherrlichung nach § 131 Abs. 1 StGB**

In der Diskussion sind auch Konkretisierungen des Normtextes von § 131 StGB, um eine Anwendbarkeit auf gewalthaltige Computer- und Videospiele zu ermöglichen. Die verfassungsrechtliche Betrachtung ergibt zum einen, dass die Anforderungen im Hinblick auf eine Erweiterung des Anwendungsbereichs der Vorschrift sehr hoch sind, was die Plausibilität einer hohen Rechtsgutsgefährdung durch die einzubeziehenden Medien angeht. Ein „Totalverbot“ ist im Bereich der Kommunikationsfreiheiten nur im Ausnahmefall gerechtfertigt. Zum anderen sind die Anforderungen an die Bestimmtheit sehr hoch. Letzteres lässt eine weitere Konkretisierung – ohne Erweiterung des Anwendungsbereichs – wünschenswert, aber schwierig erscheinen. Die Evaluation hat jedenfalls keinen Hinweis darauf erbracht, dass hier eine Regelungslücke vorliegt.

Eine Konkretisierung kann aber im Hinblick auf das Tatbestandsmerkmal „schildern“ angezeigt sein, um den besonderen Spezifika von Video- und Computerspielen Rechnung zu tragen. So könnte klargestellt werden, dass auch ein „schildern“ vorliegt, wenn das Spiel dem Spieler bzw. der Spielerin die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten ermöglicht.

Dass es im Bereich des § 131 StGB in seiner Anwendung auf Computer- und Videospiele zu einem vergleichsweise schwachen Verfolgungsdruck kommt, ist überwiegend nicht auf das materielle Recht, sondern auf mangelnde Verfolgung durch die Staatsanwaltschaften zurückzuführen, die – im Hinblick auf die Wertigkeit der Rechtsgüter gut nachvollziehbar – angesichts von Personalknappheit Ressourcen auf Delikte konzentrieren, bei denen eine konkrete Gefährdung von Personen gegeben ist (Kindesmissbrauch, Kinderpornographie). Eine Umsteuerung durch die Länder wäre hier möglich, aber wegen der Gewichtigkeit der Rechtsgüter nur bei Ausweitung der Ressourcen sinnvoll.

### **28.4 Einstufungen für „Erwachseneninhalte“**

Als ausgesprochen differenziert erscheint das System in der Hinsicht, dass es für nicht für Kinder und Jugendliche frei gegebene Inhalte derzeit vier mögliche Einstufungen gibt, nämlich (1) keine Jugendfreigabe der USK, (2) Verweigerung der Kennzeichnung durch die USK oder gar keine USK-Prüfung, aber auch (noch) keine Indizierung; (3) Indizierung Liste A (keine strafrechtliche Relevanz) und (4) Indizierung, Liste B (zusätzlich strafrechtliche Relevanz)/§ 131 StGB.

Insbesondere die Differenzierung in zwei Indizierungslisten ist für Außenstehende schwer nachvollziehbar; es sollte überdacht werden, ob diese Aufteilung weiterhin sinnvoll ist. Wird dies als Problem gesehen – und es gibt Hinweise darauf, dass dies die Transparenz und damit auch die Akzeptanz des Systems tendenziell verschlechtert –, ist eine Änderung nur um den Preis eines größeren Systemumbaus denkbar. Die unterschiedlichen Listenteile sollten aber jedenfalls klarer benannt und die Unterschiede nur da kommuniziert werden, wo es auf die Unterscheidung ankommt (also vor allem im internen und professionellen Diskurs). Im Hinblick auf den jetzigen Teil B der Liste sollte sichergestellt werden, dass tatsächlich auch eine Bearbeitung durch die Staatsanwaltschaft erfolgt (s. o. S. 135).

Auf diese Fragestellung wird in der Haupt-Evaluation weiter eingegangen; sie soll hier erwähnt werden, da sie besonders für Computer- und Videospiele Relevanz besitzt.

## **28.5 Alterskategorien**

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. Grund dafür ist, dass die psychosoziale und kognitive Entwicklung zunehmend heterogen und ungleichzeitig verläuft. Ob es vor diesem Hintergrund angezeigt erscheint, die Alterseinstufungen zu verändern oder gar auf ein anderes System auszuweichen, wird im Rahmen der Hauptevaluation diskutiert.

Im Hinblick auf die Bezeichnung gibt es Hinweise darauf, dass die Bedeutung des Kennzeichens „Keine Jugendfreigabe“ missverstanden wird. Es ist daher empfehlenswert, wieder eine Bezeichnung zu wählen, in der das Alter „18 Jahre“ auftaucht.

## **28.6 Gesetzliche Verfahrensvorgaben**

In Anwendung der Kriterien des Jugendschutzes ist regelmäßig die Frage zu beantworten, an welchen Jugendlichen sich die Praxis orientiert. Je stärker die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen einer Alterstufe sich unterscheiden, desto wichtiger wird es zu bestimmen, ob man sich am Durchschnitt der Altersgruppe allgemein, am Durchschnitt der Zielgruppe oder an gefahrgeneigten Minderjährigen orientiert. Verfassungsrechtlich ist trotz der größeren Beschränkungen für die Industrie auch das Letztere möglich, nicht aber die Orientierung an extremen oder gar pathologischen Fällen. Im Übrigen ist es eine Entscheidung des Gesetzgebers, die bislang nicht klar getroffen wurde und daher der Umsetzung Spielräume überlässt. Zu empfehlen ist jedenfalls, die Orientierung in der Praxis offen zu legen und ggf. gesetzlich zu verlangen, dass der Orientierungsmaßstab transparent gemacht wird, wenn dies nicht von selbst geschieht.

Ingesamt zeigt die Evaluation, dass Transparenz, aber auch Kooperation zwischen den Akteuren verbesserungsfähig ist. Sollten Appelle allein nicht zu Veränderungen führen, kann auch an dieser Stelle eine gesetzliche Regelung sinnvoll sein. Dies betrifft USK, Oberste Landesjugendbehörden und BPjM, auch mit Blick auf andere Einrichtungen der Kontrolle und Selbstkontrolle und auch zu Trägern der Jugendarbeit und der Wissenschaft.

# **29 Umsetzung der gesetzlichen Vorgaben**

## **29.1 Kriterien der Kennzeichnung**

Im Hinblick auf die der USK-Kennzeichnung zugrunde liegenden Kriterien sind ebenfalls Verbesserungsmöglichkeiten erkennbar geworden. Dabei schlägt ein Punkt, der im Folgenden im Bereich des Verfahrens thematisiert wird, auch auf die Qualität der zugrunde gelegten Kriterien durch, nämlich die verbesserungsfähige Transparenz der Kriterien. Dadurch werden

die Möglichkeiten einer beständigen Fortentwicklung im Dialog mit anderen Kontrolleinstellungen, Institutionen der Jugendarbeit, der Wissenschaft und der allgemeinen Öffentlichkeit nicht hinreichend genutzt.

Insgesamt ist eine systematisch festgeschriebene Weiterentwicklung der Kriterien der USK sinnvoll.

Der Abgleich der von der USK zugrunde gelegten Kriterien hat ergeben, dass sie weitgehend mit denen übereinstimmen, die auch in der Wissenschaft als relevant für die Entwicklungsbeeinträchtigung in der betreffenden Altersgruppe angesehen werden. Es können aber Ergänzungen angeregt werden; 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.

Eine Herausforderung auch für die Beurteilung durch die USK ist der Umstand, dass sich Spiele zunehmend für Veränderungen durch die Nutzerinnen und Nutzer oder Dritte öffnen bis hin zu Spielwelten, deren Potenzial auch für die Beeinträchtigung Minderjähriger sich durch die Prüfung des Trägermediums nur unzureichend erschließt. Diese Verknüpfung von Off- und Online und damit auch von stärkerer Dynamik des Gegenstandes setzt den Jugendschutz grundsätzlich unter Druck. Als eine Antwort darauf könnte man durch eine freiwillige gesonderte Kennzeichnung darauf aufmerksam machen, dass sich das Spiel gegenüber der geprüften Version verändern kann (Vergleichbares gibt es in den USA [mit] „Game Experience May Change During Online Play“). Dies kann vor allem den Eltern eine zusätzliche kaufrelevante Information bieten.

## **29.2 Kennzeichnungsverfahren**

In Deutschland ist es nur mit einem USK-Kennzeichen möglich, Spiele flächendeckend und insbesondere in großen Handelsketten zu vertreiben. Dies zeugt von der großen Akzeptanz des Verfahrens und im Ergebnis von der Effektivität dieses Systems (auf Umgehungsmöglichkeiten wird im Bericht eingegangen). Nichtsdestotrotz lassen sich auch hier Ansätze für Effektivitätsgewinne finden.

Dies betrifft zunächst das Verfahren der Spielesichtung und -präsentation. Der Vorwurf, dass die Kapazitäten angesichts der Zahl der zu prüfenden Spiele an die Grenze geraten, ist nicht unplausibel. Eine Erhöhung der Zahl der Tester erscheint daher sinnvoll. Zudem sollte – auch mit Blick auf die Akzeptanz des Systems, das an dieser Stelle unter Kritik geraten ist – die Schulung und Kontrolle der Spielesichter optimiert werden.

Die Gutachten der USK sind von sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität. Dies ist mit Blick auf Transparenz und Akzeptanz, aber auch Evaluierbarkeit und Weiterentwicklung der Kriterien suboptimal. Die Vorgabe eines groben Rasters oder eines „Mustergutachtens“ könnte hilfreich sein, nicht im Sinne einer die Gesamtwürdigung ersetzenden „Abhakliste“, aber sehr wohl im Sinne einer besseren Vergleichbarkeit.

Eine Möglichkeit, Effektivität, aber auch Effizienz zu erhöhen, könnte es sein, dem Anbieter aufzugeben, bei vorzulegenden Spielen selbst einen Fragebogen auszufüllen, der die jugend-

schutzrelevanten Kriterien aus seiner Sicht darstellt und auch auf relevante Spielteile und Features verweist. Dies wurde auch bereits vom KFN vorgeschlagen und ist – dort allerdings ausschließlich und daher mit deutlich geringerem Kontrollniveau – Bestandteil des PEGI-Systems.

Zudem sollte sichergestellt sein, dass die finale, in den Handel gelangende Version eines Spieles systematisch daraufhin geprüft wird, dass sie nicht wesentlich von der Fassung abweicht, die vom Gremium gekennzeichnet wurde. Alternativ könnte die Effektivität der Prüfung – allerdings um den Preis geringerer Flexibilität für die Industrie – verbessert werden, indem die USK ausschließlich fertige und vollständige Versionen inklusive Verpackung und Beiheften ihrer Prüfung zugrunde legt.

Das Prüfverfahren durch die Gremien erscheint grundsätzlich sachgerecht. Allerdings wird die Zusammensetzung aus Expertinnen und Experten vor allem aus der Jugendarbeit der gesetzlichen Notwendigkeit, möglichst Wirkungsprognosen zu ermitteln, nicht optimal gerecht. Bislang werden Expertinnen und Experten aus dem Bereich Wirkungsforschung, Medienforschung, Kriminologie u. a. nicht systematisch einbezogen.

Die Kennzeichnung von Spielen und Videos sowie Demos auf Heftbelegern fällt derzeit teilweise auseinander; es erfolgen Kennzeichnungen durch DT-Control und USK, die unterschiedliche Abgabebeschränkungen im Handel zur Folge haben. Hier ist eine Einheitlichkeit anzustreben.

### **29.3 Gestaltung und Anbringung der Kennzeichen**

Im Hinblick auf die Kennzeichen selbst ist über eine Umgestaltung nachzudenken. Es kommt in der Praxis zu Fehlinterpretationen, die zentrale Altersangabe ist nicht hinreichend auffällig gestaltet. Dies Problem verschärft sich dadurch, dass das USK-Kennzeichen nicht selten in Konkurrenz zu einem – oft abweichenden (bei der Begehung eines Geschäftes wurden mehr als 20 Abweichungen nach oben und nach unten gefunden) – Kennzeichen des PEGI-Systems steht. Es wäre wünschenswert, auf jeder in Deutschland vertriebenen Packung lediglich ein Kennzeichen zu haben, das deutlich auf das Alter verweist, unter dem das Spiel nicht freigegeben ist.

Im Hinblick auf eine weitreichende Kenntnis der Kennzeichen und ihrer Bedeutung gerade für die Eltern, aber auch für Kinder und Jugendliche selbst sowie Dritte, die möglicherweise als Käufer für ein Spiel in Betracht kommen, ist eine Kennzeichnung in der Werbung und in Online-Umgebungen wünschenswert; auch ein „Beipackzettel“, der dem Handbuch des Spiels beiliegt, könnte für einen größeren Akzeptanz- und Transparenzgrad bei Eltern und Jugendlichen sorgen.

### **29.4 Organisation der Selbstkontrolle**

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.

Hier sind im Prinzip zwei Entwicklungspfade denkbar, nämlich entweder eine stärkere Zuordnung zum Staat, oder aber eine industrienähere Konstruktion, die dann wiederum von staatlichen oder staatlich eingesetzten Stellen kontrolliert wird. Letzteres ist etwa bei den Einrichtungen der Selbstkontrolle der Fall, die nach dem JMStV anerkannt sind.

Aus der Evaluation ergibt sich keine eindeutige Präferenz für den einen oder den anderen Entwicklungspfad. Zudem erscheint es sinnvoll, eine Weichenstellung von den Befunden für die anderen Selbstkontrollenrichtungen abhängig zu machen und dementsprechend das Ergebnis der Hauptevaluation abzuwarten.

In jedem Fall aber erscheint eine deutliche Kompetenzverteilung im Hinblick auf die Obersten Landesjugendbehörden und die Selbstkontrolle sinnvoll. Die Trägerschaft der USK spielt dafür eine Rolle, ist aber per se kein entscheidender Gesichtspunkt für die Effektivität des Systems. Hier ist allerdings ein Transparenzdefizit erkennbar.

## **29.5 Indizierungsverfahren**

Es erweist sich als ein Problem der Indizierung, dass sie erst nach Erscheinen des Spiels erfolgen kann, so dass möglicherweise schon der größte Teil des Abverkaufes stattfindet, bevor das Spiel indiziert wird. Dem könnte durch eine verstärkte Anwendung des – in der Praxis ausgesprochen schnellen, nur wenige Tage dauernden – Verfahrens der einstweiligen Anordnung Rechnung getragen werden. Die gesetzlichen Voraussetzungen dafür liegen vor; Probleme gibt es offenbar nur bei der Frage des Veröffentlichungszeitpunkts im Online-Bereich, nicht aber bei Trägermedien.

Das Problem einer späten Indizierung wird abgemildert (wegen der erst mit der Indizierung einsetzenden „Unsichtbarkeit“ allerdings nicht vollständig beseitigt), wenn weitgehend sichergestellt ist, dass Spiele, bei denen die Indizierungsvoraussetzungen vorliegen, keine Kennzeichnung durch die USK erhalten. Es wurden keine systematischen Hinweise darauf gefunden, dass hier grundlegender Handlungsbedarf besteht.

Dessen ungeachtet erscheint es sinnvoll, an dieser besonders neuralgischen Stelle des Systems die Zusammenarbeit von USK und BPJM noch zu verbessern. Dazu könnte eine stärkere Einbindung der BPJM bei allen „kritischen“ Titeln in der Beiratsprüfung beitragen. Von der Möglichkeit, eine Einschätzung einzuholen, sollte grundsätzlich Gebrauch gemacht werden. Verfassungsrechtliche Bedenken sind hier zumindest nach summarischer Prüfung nicht zu erkennen. Zudem ist ein institutionalisierter Gedankenaustausch zwischen USK-Gutachtern und BPJM sinnvoll, um kontinuierlich einen Gleichklang der Kriterien und ihrer Anwendung zu erreichen. Denkbar ist eine „Beiladung“ von Vertretern der BPJM zu USK-Gremienprüfungen bei Spielen, die für die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ vorgesehen sind, nicht nur bei Zweifelsfällen.

Darüber hinaus erscheint es sinnvoll, dass die Obersten Landesjugendbehörden den Spielmarkt regelhaft in Bezug auf das Erscheinen von Spielen beobachtet, denen die USK zuvor

die Kennzeichnung verweigert hat; in diesen Fällen können die Behörden dann ggf. zeitnah einen Indizierungsantrag bei der BPjM stellen.

### **30 Kontrolle und Vollzug**

Im Hinblick auf die Kontrolle ist zunächst wiederum ein Defizit an Transparenz festzustellen. Es fehlt bislang an zentral zusammengeführten Daten, die ein Bild darüber erlauben, in welchem Umfang Kontrollen im Hinblick auf die nicht strafbewehrten Vorschriften tatsächlich stattfinden. Dies betrifft vor allem die Kontrolle der Einhaltung der Vorschriften, die die Kennzeichnung der Spiele inklusive Selbstkennzeichnung, der Erkennbarkeit der Kennzeichnungen und den Abgabevorschriften im Handel betreffen.

Aus den verfügbaren Informationen kann geschlossen werden, dass die Aufsicht im Dreieck von Ordnungsämtern bzw. Gewerbeaufsicht, Polizei und Obersten Landesjugendbehörden durch eine klarere, explizite Zuordnung gewinnen könnte. Die formell zuständigen Ordnungsbehörden konzentrieren sich im Bereich des JuSchG vor allem auf Live-Veranstaltungen (Kinos, Diskotheken, auch LAN-Partys). Eine Kontrolle von Abgabebeschränkungen erfolgt bislang kaum. Dies kann auch daran liegen, dass dies am effektivsten durch Testkäufe bewerkstelligt werden könnte. Für diese fehlt aber bislang eine explizite gesetzliche Grundlage.

In jedem Fall wäre eine verstärkte Kooperation und Koordination der zuständigen Stellen in diesem Bereich wünschenswert, zumal es sich um sehr dezentral agierende Einheiten handelt.

Im Hinblick auf die Strafverfolgung siehe oben S. 146 ff. Da Verfolgungsdruck bislang nicht allein durch Anzeigen im Bereich der Straftaten oder eigene Aktivitäten der speziellen Ordnungsbehörden erzeugt wurde, könnte die Einrichtung von Spezialstellen bei der Polizei für Delikte mit Bezug zu Computer- und Videospiele sinnvoll sein.

Zunehmende Bedeutung hat der Online-Handel, auch der semi-professionelle und private etwa bei eBay. Dies betrifft den Anwendungsbereich des JuSchG im Verhältnis zum JMStV; dieses Verhältnis ist Gegenstand der Hauptevaluation.

### **31 Faktische Rahmenbedingungen**

Jugendmedienschutz ist darauf angewiesen, dass geeignete Rahmenbedingungen vorliegen, innerhalb derer die Mechanismen greifen können. Dies gilt für den Bereich von Spielen möglicherweise noch stärker als bei anderen Medien, bei denen der Zugang zu ihnen durch Kinder und Jugendliche noch unmittelbarer reguliert werden kann. Die Verantwortung der Hersteller, Publisher und auch der über Spiele berichtenden Medien ist daher in diesem Bereich auch besonders groß.

Zu diesen Rahmenbedingungen gehört vor allem, dass die Eltern, aber auch ältere Geschwister und andere Bezugspersonen möglichst Kenntnis des Jugendschutzsystems haben, soweit das für ihr Handeln relevant ist. Dies setzt nicht unbedingt teure Awareness-Kampagnen vor-

aus – auch wenn die Öffentlichkeitsarbeit sicher einen großen Beitrag leisten kann -, sondern vor allem eine möglichst nachvollziehbare und konsistente und transparente Praxis der im System handelnden Akteure, besonders im Hinblick auf die Kennzeichnung von Computer- und Videospielen. Die oben genannten Handlungsempfehlungen sind daher z. T. auch solche, die die Rahmenbedingungen in dieser Hinsicht verbessern können.

Auf die Möglichkeit, die Kennzeichen selbst klarer zu gestalten und möglichst nicht in Konkurrenz zu anderen, ggf. sogar abweichenden, Angaben von PEGI erscheinen zu lassen, wurde bereits hingewiesen. Zu den Handlungsmöglichkeiten in diesem Bereich gehört auch, angesichts unterschiedlicher Versionen von Spielen etwa in einer zentralen Datenbank Informationen über geprüfte, gekennzeichnete und indizierte Spiele zur Verfügung zu stellen (wenn sie die Eingabe des Titels des Spiels voraussetzt, kann sie auch nicht als „Werbeliste“ für indizierte Spiele genutzt werden). In den Kontext der Akzeptanz gehört auch, dass gut gemeinte alarmistische Kommunikation über den Jugendmedienschutz kontraproduktiv sein kann; daher erscheint es oft vorzugswürdig, mit Kritik am Jugendschutzsystem zunächst den Expertendiskurs und erst dann die breite Öffentlichkeit zu suchen.

Auf die vorgenannten Probleme bezogene Maßnahmen sind auch als Möglichkeiten zu verstehen, die Medienkompetenz der Eltern in diesem Bereich zu stärken. Bei der Förderung der Kompetenz der Minderjährigen haben die Überlegungen zur Rahmung (s.o. S. 59) gezeigt, dass bei Spielen die Erfahrung mit dem Medium besondere Bedeutung hat, um die Inhalte richtig einordnen zu können und so letztlich beeinträchtigende Wirkungen zu minimieren.

Jugendmedienschutz hat es in diesem Bereich mit einem Phänomen zu tun, bei dem die „Erwachsenenwelt“ und die Bezugssysteme der Kinder und Jugendlichen besonders weit voneinander abweichen. Gut gemeinte Überprägungen der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen durch die regulierenden Erwachsenen können dann auf Akzeptanz hoffen, wenn sie zumindest die Eigengesetzlichkeiten der Lebenswelten der Minderjährigen kennen und reflektieren. Insofern ist auch eine vorurteilsfähige Aufklärung über den Bereich der Spiele sinnvoll, auch in Games-ferne Milieus der Erwachsenen hinein.

Rechtliche Maßnahmen des Jugendmedienschutzes sind immer langsamer als die Marketingaktivitäten der Industrie. Das System der Kennzeichnung durch eine Einrichtung der Selbstkontrolle vor der Veröffentlichung des Spiels ist bereits ein „Trick“, möglichst im Vorfeld zu agieren und damit einen Gewinn für einen effektiven Jugendmedienschutz. Im Hinblick auf Marketing, Werbung und vor allem Berichterstattung vor der Vorlage des Spiels sind aus verfassungsrechtlichen Gründen auf rechtliche Einwirkungsmöglichkeiten begrenzt. Hier kann nur auf die Verantwortung der Wirtschaft und auch der Journalistinnen und Journalisten vertraut werden, auf anreizende Kommunikation bei Spielen zu verzichten, die den Wunsch, dieses Spiel zu spielen, bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen können, für die es entwicklungsbeeinträchtigend sein könnte.

Zu den Entwicklungen, die den Jugendmedienschutz in diesem Bereich erschweren, gehört die zunehmende Verbreitung von Spielen online, auch aus dem Ausland oder durch Raubkopien. Letzteres verweist darauf, dass Maßnahmen zur Eindämmung der Piraterie auch einen

positiven Effekt für den Jugendschutz haben können; allerdings sollte bei entsprechenden Vorschlägen der Nutzen für den Jugendmedienschutz geprüft werden, um zu verhindern, dass die Industrie den Schutzgedanken als Vehikel für die Durchsetzung industriepolischer Ziele in Dienst nimmt.



# Quellenangaben

## 32 Statistiken

Statistiken der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2005, 2006) (abrufbar unter <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/statistik-2005,property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf>; <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/statistik-2006,property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf>; Stand 31.05.2007)

Marktzahlen 2006 PC-Spiele und Videospiele, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (abrufbar unter [http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen\\_2006.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen_2006.pdf); Stand 31.05.2007)

Wirtschaftsentwicklung und Unterhaltungsautomaten, 2005 und Ausblick 2006, sowie 2006 und Ausblick 2007 im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten von Hans-Günther Vieweg, Institut für Wirtschaftsforschung an der Universität München (ifo) (abrufbar unter <http://www.vdai.de/ifo2006.pdf>; [http://www.ima-messe.com/images/100308/Downloads/PMa\\_04\\_ifoStudie\\_d.pdf](http://www.ima-messe.com/images/100308/Downloads/PMa_04_ifoStudie_d.pdf); Stand 31.05.2007) (zit. Ifo)

Kinoergebnisse 2006, Filmförderungsanstalt (abrufbar unter [http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa\\_intern/FFA\\_info\\_copact\\_2006.pdf](http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa_intern/FFA_info_copact_2006.pdf); Stand 31.05.2007)

Presskonferenz „Der deutsche PC- und Konsolenmarkt“, Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) und Ernst & Young, Berlin 29. Januar 2007 (abrufbar unter [http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM\\_PK\\_Gaming\\_Praesentation\\_29.01.2007.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_PK_Gaming_Praesentation_29.01.2007.pdf); Stand 31.05.2007)

Ordnungswidrigkeitenverfahren nach § 28 JuSchG in Hamburg (2006), Zurverfügung gestellt von Amt für Familie, Jugend und Sozialordnung.

Polizeiliche Kriminalstatistiken im Bereich Gewaltdarstellung und Jugendschutzverstöße (2000-2006); abrufbar unter [www.bka.de](http://www.bka.de)

Schmitt, Stefan: Networx: Konsolen mit Komplizen. In: FTD vom 30.7.2003, abrufbar unter <http://www.ftd.de/cms/premium2?abo=true&pAssettype=FtdArticle&pAssetID=1059240547912&pStyle=plainhtml&reqID=294264>

## 33 Jahresberichte

Jahresbericht des Ständigen Vertreters der OLJB bei der USK an die Jugendschutzreferenten der Länder (2004, 2005, 2006) (zit. Jahresbericht StV)

Jahresbericht Jugendkriminalität und Jugendgefährdung in Niedersachsen 2005, Hannover 2006.

Landeskriminalamt Niedersachsen, Jugendschutz – Zuständigkeiten der Polizei und Jugendämter – 24-LBfJ-51602 vom 1.2.2004.

USK Jahresbilanz 2006.

## **34 Workshop**

Workshop Evaluation des Jugendmedienschutzsystems, 01./02.02.2007, Hamburg.

Interner Workshop mit Mitarbeitern des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, 15.03.2007, Hamburg.

## **35 Expertisen zur Kennzeichnung von Video- und Computerspielen**

Expertise Prof. Dr. Jürgen Fritz (zit. Fritz 2007)

Expertise Prof. Dr. Michael Kunczik (zit. Kunczik 2007)

Expertise Dr. Christoph Klimmt (Klimmt 2007)

## **36 Gruppeninterviews**

Im April 2007 wurden fünf Gruppengespräche mit Jugendlichen im Alter von 13 bis 17 Jahren durchgeführt.

## **37 Experteninterviews**

Experteninterview Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Gespräch am 16.04.2007 in Berlin; Einzelgespräche mit Schulz, Christine / Klingelstein, Marek (hauptamtlicher Tester USK), Jürgen Hilse, Ständiger Vertreter der OLJB bei der USK, Klaus Spieler, USK Geschäftsführer

Experteninterview Oberste Landesjugendbehörde Nord-Rhein-Westfalen: Gespräch am 19.04.2007 in Düsseldorf; Gesprochen wurde mit Jürgen Schattmann, Leiter des Referats für Kinder- und Jugendschutz, Medienkompetenz in der Kinder- und Jugendhilfe, Jugendsozialarbeit, Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW

Experteninterview Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Gespräch am 23.04.2007 in Bonn; Gesprochen wurde mit Elke Monssen-Engberding, BPjM Vorsitzende, Petra Meier, BPjM Stellvertretende Vorsitzende, Gremiumitglied

Experteninterview Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V.: Gespräch am 24.04.2007 in Berlin; Gesprochen wurde mit Olaf Wolters, Geschäftsführer, Katharina Herminghaus

## **38 Praxisüberprüfungen**

### **38.1 Testkäufe**

#### **38.1.1 Vor Ort**

Februar 2007, verschiedene Termine

März 2007, verschiedene Termine

#### **38.1.2 Online**

April 2007, verschiedene Termine

Mai 2007, verschiedene Termine

### **38.2 Ladenbegehungen**

Begehung Karstadt; 03.05.2007 Hannover

Begehung Saturn; 25.05.2007 Hamburg

### **38.3 Sichtungen Online-Shops**

März 2007, verschiedene Termine

April 2007, verschiedene Termine

Mai, 2007 verschiedene Termine

## 39 Literatur

- Anderson, Craig/Bushman, Brad: Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychological Science 12 (2001), S. 353 ff.
- Aufenanger, Stefan/ Neuß, Norbert: "Alles Werbung, oder was?" Medienpädagogische Ansätze zur Vermittlung von Werbekompetenz im Kindergarten; Kiel 1999 (zit. Aufenanger/Neuß Alles Werbung, oder was?)
- Asakura, Reiji: Revolutionaries at SONY: The Making of the Sony PlayStation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games, New York 2000 (zit. Asakura)
- Baldwin, Robert/ Cave, Martin: Understanding Regulation, Oxford 1999, S. 39 ff. (zit. Baldwin/ Cave)
- Bericht des Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware – Selbstkontrolle (USK), Berlin 2007 (zit. Jahresbericht des StV 2006)
- Bericht des Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware – Selbstkontrolle (USK), Berlin 2006 (zit. Jahresbericht des StV 2005)
- Bethke, Erik: Game Development and Production, 2003 (zit. Bethke, Game Development)
- Böckenförde, Ernst Wolfgang: Das Grundrecht der Gewissensfreiheit, Veröffentlichungen der Vereinigungen der deutschen Staatsrechtler (VVDRStL) 28 (1970), S. 33 ff. (zit. Böckenförde VVDRStL)
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Statistik für 2005, Stand: 31. Mai 2007, abrufbar unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/statistik-2006.property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf> (zit. BPjM Statistik 2005)
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Statistik für 2006, Stand: 31. Mai 2007, abrufbar unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/statistik-2005.property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf> (zit. BPjM Statistik 2006)
- Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien: Präsentation zur Pressekonferenz „Der deutsche PC- und Konsolenspiele-Markt“ vom 29.01.2007, abrufbar unter: [http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM\\_PK\\_Gaming\\_Praesentation\\_29.01.2007.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_PK_Gaming_Praesentation_29.01.2007.pdf)
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware: Marktzahlen 2006. PC-Spiele. Videospiele, abrufbar unter: [http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen\\_2006.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen_2006.pdf)
- Charlton, Michael/Neumann-Braun, Klaus/Aufenanger, Stefan/Hoffmann-Riem, Wolfgang: Fernsehwerbung und Kinder. Das Werbeangebot in der Bundesrepublik Deutschland und seine Verarbeitung durch Kinder. 2. Rezeptionsanalyse und rechtliche Rahmenbedingungen, Opladen 1995 (zit. Charlton/Neumann-Braun/Aufenanger/Hoffmann-Riem, Werbeangebot)

- Chan, Elaine Yuning /Vorderer, Peter : Massively multiplayer online games, 2006. In: Vorderer, Peter/ Bryant Jennings: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences (zit. Chan/Vorderer 2006)
- Denninger, Erhard/Hoffmann-Riem, Wolfgang/Schneider, Hans-Peter/Stein, Ekkehart: Kommentar zum Grundgesetz (Reihe Alternativkommentare), 3. Auflage, Neuwied 2002 (zit. Bearbeiter in AK)
- Deutscher Kulturrat: Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele. Deutscher Kulturrat fordert Politik auf, beim Verbot von Computerspielen nicht über das Ziel hinauszuschießen, Pressemitteilung des Deutschen Kulturrates vom 14.2.2007 (zit. Erklärung des Deutschen Kulturrates vom 14.2.2007)
- Di Fabio, Udo: Der Schutz der Menschenwürde durch Allgemeine Programmgrundsätze, München 2000 (zit. Di Fabio, Menschenwürde)
- Dolzer, Rudolf / Vogel, Klaus / Graßhof, Karin: Bonner Kommentar zum Grundgesetz, Stand 128. Aktualisierung Mai 2007, Heidelberg 2007 (Bearbeiter in BK)
- Dörr, Dieter/Cole, Mark D.: „Big Brother“ – oder: Menschenwürde als Grenze der Programmfreiheit. In: Kommunikation & Recht (K&R) 2000, S. 369 ff.
- Dreier, Horst (Hrsg.): Kommentar zum Grundgesetz, 2. Auflage, Tübingen 2004 (zit. Bearbeiter, in: Dreier)
- Edward Castronova: Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games. Chicago 2005
- Electronic Arts, Jung v. Matt, Gee (Hrsg.): Spielplatz Deutschland - Typologie der Computer- und Videospiele; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertising, abrufbar unter: <http://www.presse.electronic-arts.de/publish/page205796005792144.php3?1=1&aid=162&spieleid=> (zit. Electronic Arts, Jung v. Matt, Gee 2006)
- Engels, Stefan: Kinder- und Jugendschutz in der Verfassung. In: Archiv des öffentlichen Rechts (AöR) 122 (1997), S. 212 ff.
- Erdemir, Murad: Gewaltverherrlichung, Gewaltverharmlosung und Menschenwürde. In: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM) 2000, S. 699 ff.
- Filmförderungsanstalt: Kinoergebnisse 2006, abrufbar unter: [http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa\\_intern/FFA\\_info\\_compact\\_2006.pdf](http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/ffa_intern/FFA_info_compact_2006.pdf)
- Fehling, Michael/ Kastner, Berthold /Warendorf, Volker: Verwaltungsrecht VwVfG, VwGO, Auflage 2006 (zit. Fehling u.a. VwGO)
- Gauß, Holger: Oliver Kahn, Celebrity Deathmatch und das Right of Publicity – Die Verwertung Prominenter in Computer- und Videospiele in Deutschland und den USA. In Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht Internationaler Teil (GRUR Int.) 2004, S.558 ff.
- Geiger, Willi: Zur Diskussion über die Freiheit der Kunst. In: Die moderne Demokratie und ihr Recht, Festschrift für Gerhard Leibholz zum 65. Geburtstag, Tübingen 1966, S. 187 ff. (zit. Geiger)
- Gersdorf, Hubertus: Medienrechtliche Zulässigkeit des TV-Formats „Big Brother“, Heidelberg 2000 (zit. Gersdorf, Zulässigkeit)

- Gieselmann, Hartmut/Zota, Voler: Die dunkle Bedrohung: Microsoft will mit der Xbox den Spielemarkt überrollen, c't 5/2002, S. 106, abrufbar unter <http://www.heise.de/ct/02/05/106/> (zit. Gieselmann/Zota 2002)
- Grote, Michael/Sinnokrot, Carmen: Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“) vom 15.08.2006 (Gutachten des Wissenschaftlichen Dienstes des BT; zit. Grote/Sinnokrot)
- Höynck, Theresia/ Mößle, Thomas/ Kleimann, Matthias/ Pfeiffer, Christian/ Rehbein, Florian: Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK, Hannover 2007 (zit. KfN Studie)
- Hahn, Werner/ Vesting, Thomas (Hrsg.): Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht, 1. Auflage, München 2003 (zit. Bearbeiter, in: Hahn/Vesting)
- Hans-Bredow-Institut für Medienforschung/Europäisches Institut für Medienrecht: Endbericht
- Studie über Co-Regulierungsmaßnahmen im Medienbereich, Juni 2006, abrufbar unter: [http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/coregul/coregul\\_final\\_rep\\_de.pdf](http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/coregul/coregul_final_rep_de.pdf) (zit. HBI/EMR, Endbericht)
- Hartstein, Reinhard/ Ring, Wolf-Dieter/ Kreile, Johannes/ Dörr, Dieter: Kommentar zum Rundfunkstaatsvertrag, Ordner I, Stand: Januar 2006, München 2006 (zit. Hartstein u.a. Kommentar zum RStV)
- Hesse, Konrad: Grundzüge des Verfassungsrechts der Bundesrepublik Deutschland, 20. Auflage, Heidelberg 1999 (zit. Hesse, Verfassungsrecht)
- Hoffmann-Riem, Wolfgang: Der Rundfunkbegriff in der Differenzierung kommunikativer Dienste. In: Archiv für Presserecht (AfP) 1996, S. 9 ff.
- Hoffmann-Riem, Wolfgang/Schulz, Wolfgang/Held, Thorsten: Konvergenz und Regulierung: Optionen für rechtliche Regelungen und Aufsichtsstrukturen im Bereich Information, Kommunikation und Medien, Baden-Baden 2000 (zit. Hoffmann-Riem/Schulz/Held)
- Isensee, Josef/Axer, Peter: Jugendschutz im Fernsehen: verfassungsrechtliche Vorgaben für staatsvertragliche Beschränkungen der Ausstrahlung indexbetreffender Sendungen, München 1998 (zit. Isensee/Axer)
- Isensee, Josef: Subsidiaritätsprinzip und Verfassungsrecht, Berlin 1968, S. 183 ff. (zit. Isensee Subsidiaritätsprinzip und Verfassungsrecht)
- Jarass, Hans Dieter/Pieroth, Bodo: Kommentar zum Grundgesetz, 9. Auflage, München 2007 (zit. Jarass/Pieroth)
- Janson, André: Digital Entertainment: Zukunftstrends der Computer-Entertainment-Industrie, Stuttgart 2002 (zit. Janson 2002)
- Jähnke, Burkhard (Hrsg.): Leipziger Kommentar zum Strafgesetzbuch, 11. Auflage, Berlin 2003-2006
- Kindhäuser, Urs: Strafgesetzbuch: Lehr- und Praxiskommentar. 3. Auflage, Baden-Baden 2006 (zit. Bearbeiter in: NK)
- King, Lucien (Hrsg.): Game on. The history and culture of video games. London: Laurence King 2002

- Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen E.V.(Hrsg.): Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK- Abschlussbericht. Hannover 2007 (zit. KFN USK Bericht)
- Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen E.V.(Hrsg.): Verbot von „Killerspielen“? Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes. Hannover 2006 (zit. KFN Thesepapier)
- Krüger, Herbert: Allgemeine Staatslehre, 2.Auflage, Stuttgart 1966 (zit. Krüger)
- Lackner, Karl/ Kühl, Kristian: Kommentar zum Strafgesetzbuch mit Erläuterungen, 24. Auflage, München 2001 (zit. Lackner in Lackner/Kühl StGB)
- Landeskriminalamt Niedersachsen: Jahresbericht Jugendkriminalität und Jugendgefährdung in Niedersachsen 2005, Hannover 2006 (zit. LKA Niedersachsen, Jahresbericht 2005)
- Landeskriminalamt Niedersachsen: Jugendschutz – Zuständigkeiten der Polizei und Jugendämter – 24-LBfJ-51602 vom 1.2.2004, abrufbar unter:  
[http://www.lka.niedersachsen.de/praevention/kinder\\_jugend/rili\\_jugendschutz050104.pdf](http://www.lka.niedersachsen.de/praevention/kinder_jugend/rili_jugendschutz050104.pdf)
- Liesching, Marc: Verletzung der Menschenwürde durch Medieninhalte. In: JMS-Report April 2/2004, S. 2 ff.
- Liesching, Marc: Anforderungen des Erwachsenenversandhandels nach dem Jugendschutzgesetz. In: Neue Juristische Wochenschrift (NJW) 2004, S. 3303 ff.
- Liesching, Marc: Jugendschutz bei Online-Versandbestellung von Bildträgern und bei Online-Gewinnspielen. In: JMS-Report Dezember 6/2003, S.2 ff.
- Löffler, Martin/Wenzel, Karl E./Sedelmeier, Klaus/Burkhardt, Emanuel H.: Presserecht. 5. Auflage, München 2006 (zit. Bearbeiter in Löffler)
- Mahrenholz, Ernst Gottfried: Brauchen wir einen neuen Pornographiebegriff. In: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM) 1998, s. 525 ff.
- Mangoldt, Hermann v./Klein, Friedrich/Starck Christian (Hrsg.): Kommentar zum Grundgesetz, 5. Auflage, München 2005 (zit. Bearbeiter, in: v. Mangoldt/Klein/Starck)
- Maunz, Theodor/Dürig Günter: Kommentar zum Grundgesetz, 48. Auflage, München 2007 (Stand: November 2006) (zit. Bearbeiter in Maunz/Dürig)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2006, Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart 2007 (zit. MPFS, KIM Studie)
- Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten von Computerspielen. Frankfurt a. M. 2002
- Möller, Mirko: Rechtsfragen im Zusammenhang mit dem Postident-Verfahren. In: Neue Juristische Wochenschrift (NJW) 2005, S. 1605 ff.
- Müller-Lietzkow, Jörg/ Bouncken, Ricarda B./ Seufert, Wolfgang: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland, Dornach 2006 (zit. Müller-Lietzkow/Bouncken/Seufert 2006)
- Nikles, Bruno W./Roll, Sigmar/Spürck, Dieter/Umbach, Klaus: Jugendschutzrecht: Kommentar zum Jugendschutzgesetz und zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, 1. Auflage, Berlin 2003 (zit. Nikles u.a. JuSchG)

- Neumann, Ulfried/Puppe, Ingeborg/Schild, Wolfgang: Nomos Kommentar zum StGB. Band 3, 12. Lieferung 2002 Baden-Baden (zit. Bearbeiter in Nomos Kommentar zum StGB)
- Noltenius, Johanne: Die freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft und das Zensurverbot des Grundgesetzes. Göttingen 1958
- Olshausen, Henning v.: Menschenwürde im Grundgesetz: Wertabsolutismus oder Selbstbestimmung? In: Neue Juristische Wochenschrift (NJW) 1982, S. 2221 ff.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München 2002
- Poole, Steven: Trigger Happy. The inner life of video games. London 2001
- Powell, Jay: Introduction to Contract Negotiation. In: Laramée, Francois Dominic (Ed.): Secrets of the Games Business. 2. Auflage, Hingham 2005, S. 251 ff. (zit. Powell 2005)
- Rohde, Franz: Die Nachzensur in Art. 5 Abs. 1 Satz 3 GG. Kiel 1997
- Rudolphi, Hans-Joachim: Die Gesetzgebung zur Bekämpfung des Terrorismus – Versuch einer kritischen Würdigung. In: JA 1979, S. 2 ff.
- Rudolphi, Hans-Joachim/Horn, Eckhard/Samson, Erich/Schreiber, Hans-Ludwig: Systematischer Kommentar zum Strafgesetzbuch, 8. Auflage, Stand 67. Lieferung, Frankfurt a. M. 2006 (zit. Bearbeiter in SK-StGB)
- Sachs, Michael, Kommentar zum Grundgesetz, 3. Auflage, München 2003 (zit. Bearbeiter in Sachs)
- Schäfers, Bernhard/Scherr, Albert: Jugendsoziologie. 8. Auflage, Wiesbaden 2005 (zit. Schäfers/Scherr)
- Schippan, Martin: Pornos im Briefkasten?: persönliche Aushändigung beim Erwachsenenversandhandel nach dem Jugendschutzgesetz erforderlich. In: Kommunikation & Recht (K&R), S. 349 ff.
- Schlaich, Klaus: Neutralität als verfassungsrechtliches Prinzip, Tübingen 1972 (zit. Schlaich Neutralität als verfassungsrechtliches Prinzip)
- Schmitt, Stefan: Networx: Konsolen mit Komplizen. In: FTD vom 30.7.2003, abrufbar unter <http://www.ftd.de/cms/premium2?abo=true&pAssettype=FtdArticle&pAssetID=1059240547912&pStyle=plainhtml&reqID=294264>
- Scholz, Rainer/Liesching, Marc: Jugendschutz. 4. Auflage, München 2004
- Schorb, Bernd/ Theunert, Helga Jugendschutz - Praxis und Akzeptanz, Berlin 2001 (zit. Schorb/ Theunert Jugendschutz)
- Schulz, Wolfgang: Gewaltdarstellungen im Fernsehen im Spannungsfeld zwischen Jugendschutz und Grundrechten. In: Rundfunk und Fernsehen (RuF) 1993, S. 339
- Schulz, Wolfgang: Jugendschutz bei Tele- und Mediendiensten. In: Multimedia und Recht (MMR) 1998, S. 182 ff.
- Schulz, Wolfgang: „Menschenwürde“ im Konzept der Regulierung medialer Gewaltdarstellungen. In: Medien & Kommunikation (M&K) 2000, S. 354 ff.
- Schulz, Wolfgang/Held, Thorsten: Regulated Self-Regulation as a Form of Modern Government: an analysis of case studies from media and telecommunications law, Luton 2004 (zit. Schulz/Held, Regulated self-regulation)



- Sherry, John L.: The effects of violent video games on aggression. Ameta-analysis. In: Human Communication Research 27 (2001), S. 409–431
- Spiegel Online: Jugenschutz bei Videospiele. Pfeiffer und Beckstein kritisieren USK, Meldung vom 21.12.2006, abrufbar unter:  
<http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,455530,00.html>
- Steininger, Stephan: “Pokémon” starten nach Plan. 500.000 Units in zwei Tagen verkauft. In: GamesMarkt.de 15/2003, S. 10 (zit. Steininger 2003)
- Stern, Klaus: Menschenwürde als Wurzel der Menschen- und Grundrechte. In: Recht und Staat im sozialen Wandel, Festschrift Hans Ulrich Scupin zum 80. Geburtstag, Berlin 1983, S. 627 ff.
- Tröndle, Herbert/Fischer Thomas: Kommentar zum Strafgesetzbuch, 54. Auflage, München 2007 (zit. Tröndle/Fischer)
- Ukrow, Jörg: Jugenschutzrecht, 1. Auflage, München 2003 (zit. Ukrow)
- Wagner, Ulrike/Theunert, Helga: Neue Wege durch die konvergente Medienwelt, München 2006 (zit. Wagner/Theuner, Wege)
- Weides, Peter: Der Jugendmedienschutz im Filmbereich. In: Neue Juristische Wochenschrift (NJW) 1987, S. 224 ff.
- Wenz, Karin: Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung. In: Glase-napp, Jörn (Hrsg.) Cyberspace und Populärkultur. Göttingen 2002
- Zippelius, Reinhold: Allgemeine Staatslehre, 14. Auflage, München 2003 (zit. Zippelius).