

Lidia Grashof / Uwe Engelhard

Aktuelle Diskussion im Bereich des Jugendschutzes bei Computer- und Videospiele

Aktuelle Herausforderungen des Jugendschutzes bei Computer- und Videospiele können in zwei Fragen zuspitzen werden:

1. Wie sind Wirkrisiken im Bereich der Virtuellen Realität (VR-Brillen) einzuschätzen?
2. Wie können wir Jugendschutz für Spiele im Internetzeitalter wirksam organisieren?

Zu 1: Wie sind Wirkrisiken im Bereich der Virtuellen Realität (VR-Brillen) einzuschätzen?

Schon seit Jahren arbeiten Unternehmen an der Entwicklung und Verbesserung von VR-Systemen, also der Möglichkeiten des Erlebens virtueller Realität. Erste einfache Systeme sind bereits auf dem Markt, wie z.B. „Cardboard“ von Google, ein Bausatz aus einem Karton, in den ein Smartphone integriert werden kann. Komplexe Geräte, wie z.B. „Oculus Rift“, sollen 2016 marktreif sein.

Wer schon einmal Gelegenheit hatte, eine solche Brille zu testen, wird bestätigen, dass das VR-Erlebnis ein bislang nicht gekanntes, hochimmersives Spielerlebnis bietet. Die Spielenden sitzen nicht mehr vor dem Bildschirm, sondern agieren mitten in der Spielwelt und sind gleichzeitig von der Außenwelt abgeschottet.

Es stellt sich daher die Frage, wie diese neuen Formen des Spielerlebens auf Kinder und Jugendliche wirken und wie diese Systeme aus Sicht des Jugendschutzes zu bewerten sind. Erste Erfahrungen der USK-Prüfgremien liegen bereits vor, da die Anbieter von VR-Brillen ihre Produkte jährlich auf der Computerspielmesse gamescom in Köln präsentieren und diese entsprechend bei der USK prüfen lassen müssen.

Eine wissenschaftliche Beschäftigung zu dem Thema steht allerdings bislang noch aus.

Zu 2: Wie können wir Jugendschutz für Spiele im Internetzeitalter wirksam organisieren?

Das Jugendschutzgesetz regelt derzeit lediglich die gesetzliche Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele auf Datenträgern. Online- und Browser-Spiele sowie Spieleapps werden über das Internet verbreitet und fallen daher unter die Regularien des Jugendmedienschutzstaatsvertrags. Dieser sieht gegenwärtig weder ein verbindliches Verfahren/System zur Alterskennzeichnung vor noch gibt es zuverlässige Alterskontrollen für den Zugang zu Online-Spielen und Spiele-Apps.

Dabei finden Spiele für Smartphone und Tablet unter Kindern und Jugendlichen immer stärkere Verbreitung. Die Zahl jugendlicher Smartphone-Besitzer ist von 25 Prozent im Jahr 2011 auf rund 90 Prozent im Jahr 2014 nahezu explodiert¹. Mehr als die Hälfte der Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren spielen täglich oder zumindest mehrmals die Woche Handyspiele². Angesichts dieser Entwicklung muss festgestellt werden, dass Kinder, Jugendliche und deren Eltern immer weniger von dem hohen Jugendschutzstandard profitieren, der nach dem Jugendschutzgesetz für digitale Spiele auf Datenträgern gilt. Allerdings ist dieser Standard auch nicht ohne weiteres auf Online-Spiele übertragbar, sondern mögliche Lösungen müssen der Struktur des Internet und der internetfähigen Bildschirmgeräte entsprechen.

Teil einer solchen Lösung könnte das **Selbst-Klassifizierungssystem „International Age Rating Coalition“ (IARC)** sein, das die Obersten Landesjugendbehörden schon seit mehr als zwei Jahren begleiten und unterstützen. Bei IARC arbeiten Jugendschutz-Organisationen zahlrei-

¹ s.: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.): JIM 2014 Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland, Stuttgart, November 2014, S. 45.

² a.a.O., S. 42.

cher Staaten, in Deutschland die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), an der Entwicklung eines globalen Systems zur Alterseinstufung von Apps und digitalen Spiele, die über das Internet verbreitet werden. Die Alterseinstufungen werden dabei durch einen Online-Fragebogen ermittelt, den die Entwickler bzw. Anbieter selbst ausfüllen. Das besondere an IARC ist, dass jedes Land selbst entscheiden kann, wie die jugendschutzrelevanten Inhalte bei der Alterseinstufung bewertet werden sollen. Entsprechend kann das System für ein und dieselben Inhalte länderspezifisch unterschiedliche Alterseinstufungen ausgeben – die bei Bedarf auch noch nachträglich überprüft und ggf. korrigiert werden können.

Gleichwohl gibt es beim Ausbau einer verbindlichen Struktur zu einer dauerhaften Qualitätssicherung von IARC durchaus noch Optimierungsbedarf. Eng damit verbunden ist die Frage, wie IARC rechtlich und organisatorisch in die Gesamtstruktur des Jugendmedienschutzes in Deutschland und in das bestehende System der gesetzlichen Alterskennzeichnung durch Gremienprüfungen zu integrieren ist. Gelingt dies nicht, besteht die Gefahr, dass zwei parallele Verfahren abweichende Alterseinstufungen für identische Inhalte ermitteln. Eine solche Situation könnte das System der Alterseinstufung insgesamt schwächen. Schließlich hängt das Vertrauen, das junge Menschen und deren Eltern den Alterskennzeichen entgegenbringen, in hohem Maße davon ab, dass diese einheitlich, glaubwürdig und nachvollziehbar sind.