

Indizierung – was Ihnen die Gesetze vorenthalten

Banned in Germany

Hierzulande stöhnen die Spieler, in Übersee freuen sich die Marketing-Strategen: Bundesdeutscher Jugendschutz adelt 3D-Actionspiele fürs Ausland. Geht es dem beliebten Genre in Deutschland an den Kragen?



Quake 2 ist das jüngste Indizierungsbeispiel: »... Tötungshandlungen möglichst breit ausgespielt«.

Alle Welt zockt zur Zeit **Quake 2**, vor allem im Netzwerk – in Deutschland wird es den meisten Spielern vorenthalten. Denn am 18.12.1997 hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) das 3D-Actionspiel von id Software indiziert. In den USA wird diese Praxis nicht zum ersten Mal belächelt: Indizierungen dienten dort schon als verkaufsstärkender Werbegag Marke »Banned in Germany!«.

Jugendschutz nach dem Listenprinzip

Wie schon das Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schmutz- und Schundschriften aus dem Jahre 1926 beruht das GjS (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) auf dem Listenprinzip: Computerspiele werden in einen Index eingetragen, wenn sie jugendgefährdend sind – das heißt verrohend wirken, unsittlich sind, zu Gewalt-

»Hauptinhalt: reflexhaftes Liquidieren« Interview mit der



Regierungsdirektorin Monssen-Engberding studierte Jura und war nach dem 2. Staatsexamen von 1979 bis 1987 stellvertretende Vorsitzende der BPJS. Seit 1991 hat Frau Monssen-Engberding den Vorsitz der Bundesprüfstelle inne.

GameStar: Frau Monssen-Engberding, welches Detail von Quake 2 hat Sie denn so richtig aufgeregt?

Monssen-Engberding: Ich fand es ziemlich schlimm, wie der Typ durch diese Knochenmühle gedreht wird. Und ansonsten die äußerst brutal dargestellten Gewalttätigkeiten, die sich von anderen Spielen dadurch unterscheiden, daß sie meistens länger ausgespielt werden. Und vor allem auch, daß der Gegner im einzelnen zerplatzt.

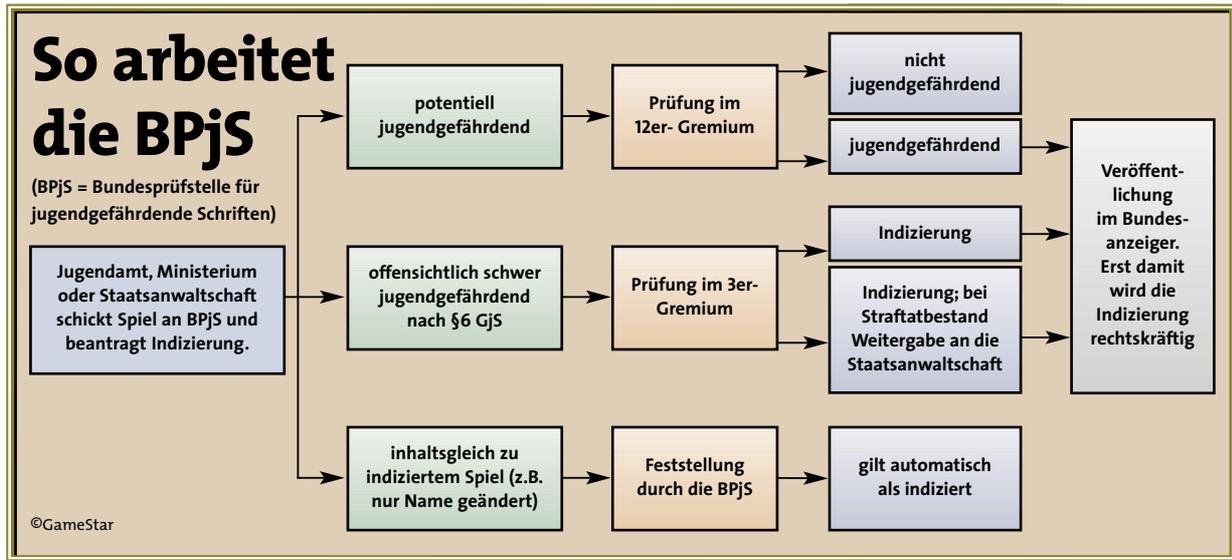
GameStar: Wieso wurde Quake 2 indiziert, kaum, daß es im Handel war?

Monssen-Engberding: Weil das Spiel ziemlich eindeutig und massiv kurz vor Weihnachten beworben wurde und in vielfacher Werbung als brandheiß und aktuell angekündigt wurde. Das 3er-Gremium ist der Auffassung, daß das Spiel auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken könnte, weil Hauptinhalt das reflexhafte Liquidieren zahlreicher menschlicher Gegner ist, wobei die Tötungshandlungen möglichst breit ausgespielt werden.

GameStar: Laut Hintergrundgeschichte sollen sämtliche Gegner

Aliens und Mutanten darstellen ...

Monssen-Engberding: Sie haben zumindest menschenähnliche Züge. Die Auswirkungen der Gewalt sind auch so dargestellt, daß der Eindruck entstehen könnte, daß man tatsächlich Menschen getötet hat. Natürlich kommen auch Monster oder Aliens oder so etwas vor, aber es unterscheidet sich doch von anderen Spielen. Wir haben zum Beispiel in der letzten Sitzung das Spiel Hexen 2 nicht indiziert, weil es da im wesentlichen darum geht, Spinnen zu töten.



tätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizen oder den Krieg verherrlichen. Indizierte Spiele dürfen nicht mehr angekündigt, beworben oder Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Außer **Quake 2** stehen (neben diversen Tonträgern, Zeitschriften und Büchern sowie ersten Internet-Seiten) rund 2.500 Filme auf der Liste sowie immerhin rund 300 Computerspiele. Während sich die meisten anderen Medien aufgrund pornographischer oder rechtsradikaler Inhalte auf dem Index tummeln, landen Spiele vor allem wegen Gewaltdarstellung darauf. Kurios: Da es keine »Verjähmung« gibt, finden sich dort Spiele aus tiefster C64-Urzeit wie **Blue Max**

(die heutzutage wohl kaum noch indiziert würden) neben neuzeitlichen Ballerorgien á la **Blood**, die ungleich realistischer und brutaler sind.

Nicht alles wird indiziert

Die BPjS darf normalerweise nur auf Antrag tätig werden, wenn ein Jugendamt, zuständiges Ministerium oder eine Staatsanwaltschaft ein Spiel zur Prüfung einschickt. Es wird von den ständigen Mitarbeitern der BPjS unter die Lupe genommen und dann dem sogenannten Zwölfergremium zur Entscheidung vorgelegt. Dieses setzt sich aus Vertretern verschiedener Bereiche wie Lehrerschaft und Kirchen zusammen. In regelmäßi-

gen Verhandlungen lassen sich die Entscheidungsträger relevante Szenen vorführen oder setzen sich selbst an den Rechner. Offensichtlich jugendgefährdende Spiele können vom Dreiergremium im Schnellverfahren indiziert werden. Es werden keinesfalls alle eingereichten Programme auf die Liste gesetzt, sondern immer wieder unbegründete Anträge abgelehnt. Beispiele dafür sind **Resident Evil** (Rätsелеlemente überwiegen), **Command&Conquer** (Gewalt nicht spielbestimmend) oder auch das aktuelle **Hexen 2** (Kampf gegen Spinnen). Die Prüfer achten durchaus auf Details wie grünes Blut oder Monster anstelle menschlicher Feinde. LucasArts' **Outlaws**,

BPjS-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding.

GameStar: Im Ausland gilt Quake 2 als sehr interessantes Produkt, es verkauft sich gut und kassiert beste Wertungen. Wie kann das sein?

Monssen-Engberding: Es gibt da sicherlich bezüglich Inhalten verschiedene Auffassungen. Wir sind eben der Meinung, daß solche Spiele auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können.

GameStar: Sind Jugendliche in Österreich etwa gewalttätiger?

Monssen-Engberding: Das vermag ich nicht einzuschätzen, ich kenne da keine Statistiken.

GameStar: Wenn man um Viertel nach acht den Fernseher einschaltet, dann wird in einem Krimi ein Mord detailliert geschildert. Das scheint aber nicht so schlimm zu wirken, wie in einem Computerspiel ...

Monssen-Engberding: Ich kann dazu nur sagen, daß wir für Fernsehsendungen nicht zuständig sind.

GameStar: Wird den Computerspielen die Interaktion zum Vorwurf gemacht?

Monssen-Engberding: Sie spielt sicherlich bei den Entscheidungen auch eine Rolle. Denn einen Film

konsumiert man relativ passiv, während man in einem Computerspiel selber dazu aufgefordert wird, die Tötungshandlung vorzunehmen, was dazu führen könnte, daß eine gewisse Gewöhnung an Gewalt eintritt.

GameStar: Gibt es Untersuchungen, die einen Zusammenhang feststellen zwischen »Jugendlicher spielt Quake« und »Jugendlicher wird gewaltbereiter«?

Monssen-Engberding: Untersuchungen, die das so genau belegen, gibt es in keinem Bereich. Wir kennen auf jeden Fall die Untersuchun-

gen von Herrn Professor Fritz, die belegen, daß solche Spiele das Mitleidsempfinden von Jugendlichen erheblich reduzieren können.

GameStar: Das Bewerben, Ankündigen oder Zugänglichmachen von indizierten Schriften ist gegenüber Jugendlichen nicht erlaubt. Fachzeitschriften, die öffentlich zugänglich sind, können darüber nur noch sehr schwer berichten. Andererseits sind 1996 im Fernsehen 102 indizierte Filme gezeigt worden, zwischen 22.00 und 1.00 Uhr. Schauen Jugendliche nur bis zehn Uhr fern?

bei dem man reihenweise Banditen über den Haufen schießt, wurde aufgrund der Verwandtschaft zu typischen Western nicht indiziert. In anderen Fällen wurde der Bannspruch wieder aufgehoben, etwa bei **Panzer General**. Nach der Änderung des Handbuchs durch den Hersteller trafen nach Meinung der BPJS die Kritikpunkte, darunter »propagiert das Führen eines Angriffskriegs«, nicht mehr zu.

Eine Indizierung für alle

Das am 13.6.1997 verabschiedete Informations- und Kommunikationsdien-

stegesetz (IuKDG) brachte auch wesentliche Änderungen des GJS. Die wichtigste: Der neue §18 besagt, daß bei Schriften, die inhaltsgleich oder weitgehend inhaltsgleich mit einer bereits indizierten Schrift sind, das Antragsprinzip aufgehoben ist. Hintergrund dieser Gesetzesänderung war vor allem die Machtlosigkeit der BPJS, wenn etwa ein rechts-extremer Tonträger einfach unter neuem Namen, vielleicht um wenige Sekunden gekürzt, wieder auf den Markt gebracht wurde – erst ein erneutes Verfahren konnte das Machwerk abermals auf den Index befördern. Bei Computerspielen mußte auf jeder Plattform ein und dasselbe Spiel erneut von einem Antragsberechtigten eingeschickt und dann begutachtet werden, so daß zum Beispiel **Doom** für PCs längst indiziert, **Doom** auf der Playstation aber noch frei verkäuflich war. Mittlerweile umfaßt eine Indizierung sämtliche Versionen, in denen das Spiel erschienen ist oder noch erscheinen wird. Entschärft ein Hersteller ein Programm, so kann er die Streichung dieser Variante vom Index beantragen. Das geschah zuletzt bei der deutschen Version von **Carmageddon**. Das Problem bei der Neuregelung des §18 ist jedoch die Formulierung »weitgehend inhaltsgleich« – was darunter zu verstehen ist, weiß niemand ganz genau. Erst einzelne Gerichtsurteile werden in den kommenden Jahren für mehr Klarheit sorgen.

(Quelle: BPJS)

Was wird indiziert?

Typische Indizierungsgründe sind, wenn z.B.

- der Spieler in der Ich-Perspektive tötet
- der Tod des Gegners positiv bewertet wird
- die Spielidee ausschließlich aggressives Verhalten ermöglicht
- die Gewalteinwirkung deutlich gezeigt wird

Spiele werden nicht indiziert, wenn z.B.

- andere Elemente als Gewalt gegen Menschen eine wesentliche Rolle spielen
- die Darstellung von Tötungsvorgängen nur mit Mühe Parallelen zur Realität herstellen läßt
- Tötungsvorgänge ausschließlich gegen Monster dargestellt werden
- Horrorelemente zwar enthalten, jedoch nicht-gewalthaltige Anteile spielbestimmend sind

Für Erwachsene zugänglich

Theoretisch bleiben indizierte Programme weiterhin für Erwachsene zugänglich. Leichter gesagt als getan, da diese Spiele nicht mehr beworben, angekündigt oder offen angeboten werden dürfen. Welcher Händler führt schon ein Spiel, das er nur auf direkte Nachfrage unter der Ladentheke hervorholen darf? Und wer fragt explizit nach einem derart versteckten Programm, wenn 100 andere offen im Regal stehen? Andererseits ist es keinesfalls unmöglich, an indizierte Programme zu kommen, auch nicht für Jugendliche: Auf den Schulhöfen werden munter Raubkopien getauscht, in Nachbarländern sind die Programme frei verkäuflich. Wer eine Kreditkarte sein eigen nennt, kann sich außerdem an einen Internet-Händler halten. Den Distributor eines indizierten Spiels trifft die Entschei-



C&C 2 wurde für den deutschen Markt in mehreren Details abgeändert – und blieb von der Indizierung verschont.

Monssen-Engberding: Zunächst einmal gestattet es der Rundfunk-Staatsvertrag, daß indizierte Filme im Fernsehen ausgestrahlt werden können, wenn keine schwere Jugendgefährdung vorliegt. Aus diesem Grund hat sich die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen gegründet, die diesen Umstand überprüft. Vielfach ist es so, daß die Filme nicht mehr oder nur noch in Teilen inhaltsgleich mit den indizierten Versionen sind.

GameStar: Immerhin 67 der Filme waren inhaltsgleich oder weitgehend inhaltsgleich.

Monssen-Engberding: Weitgehend inhaltsgleich heißt auch, daß der

Film schon um einige Szenen gekürzt wurde. Die Filme dürfen ja ausgestrahlt werden, es ist vorher von den Gremien festgestellt worden, daß damit keine schwere Jugendgefährdung verbunden ist. Der Abwägungsprozeß läuft zwischen dem Anspruch der Erwachsenen, weiterhin solche Filme sehen zu können, und dem Anspruch der Jugendlichen, davor geschützt werden zu können. Und dann sagt man eben: Ab 23.00 Uhr müssen im wesentlichen die Eltern entscheiden, wie sie ihre Kinder dieses konsumieren lassen oder nicht.

GameStar: Bei Filmen gilt also eine zeitliche Beschränkung, bei Com-

puterspielen haben Erwachsene kaum noch eine Chance, ohne größere Anstrengungen an ein indiziertes Spiel heranzukommen.

Monssen-Engberding: Das würde ich nicht sagen. Mir sind eine Reihe von Läden bekannt, wo man als Erwachsener nachfragen kann und das Spiel dann unter der Ladentheke ausgehändigt bekommt.

GameStar: Früher durfte die BPJS nur auf Antrag tätig werden; seit der Neuregelung des §18 aber auch dann, wenn das Computerspiel ganz oder weitgehend inhaltsgleich zu einem bereits indizierten ist, oder wenn ein Gericht pornographischen Inhalt festgestellt hat. Wird

damit nicht das Indexprinzip völlig aufgeweicht?

Monssen-Engberding: Das stimmt so nicht. Früher mußte die Bundesprüfstelle jedes Computerspiel, das sich von einem indizierten nur dadurch unterschied, daß es auf einem anderen System lief, in einem gesonderten Verfahren indizieren. Dieses Prinzip ist dadurch ersetzt worden, daß solche ganz oder wesentlich inhaltsgleichen Spiele von vornherein den Vertriebs-, Werbungs- und Weitergabebeschränkungen unterliegen. Die Bundesprüfstelle kann nach Zusendung eines Spiels durch die Strafverfolgungsbehörden entscheiden, ob es



Jedi Knight kommt ohne **Schockeffekte** aus und ist doch das zur Zeit beste 3D-Actionspiel.

dung trotzdem hart: Durch den Wegfall von Werbung, Testberichten und Ladenpräsenz sinken die Verkaufszahlen in Deutschland fast auf den Nullpunkt.

Angst vor Dark Forces 2

Länder wie England oder die USA sahen kein Problem bei **Dark Forces**, während es hierzulande als jugendgefährdend eingestuft wurde – Grund genug für Softgold, den Nachfolger **Jedi Knight** nicht (wie überall sonst) als **Dark Forces 2** zu vermarkten. In vielen Ländern gibt es dafür andere Beschränkungen. Beispielsweise haben die Vereinigten Staaten traditionell mehr Probleme mit dem

breiten Feld »Soft-Sex« oder einfach der Darstellung nackter Tatsachen.

Unverständlich ist nur, daß hierzulande bei im Fernsehen ausgestrahlten indizierten Filmen ein anderes Maß gilt als bei indizierten Spielen: Während an letztere nur noch mit einiger Mühe heranzukommen ist, dürfen indizierte Filme im Spätprogramm der Sender frei ausgestrahlt werden, solange keine schwere Jugendgefährdung vorliegt. Sie können dadurch problemlos von Jugendlichen konsumiert werden. Trotzdem: Die Spielehersteller müssen sich die Frage gefallen lassen, wieso sie vor allem im 3D-Actiongenre häufig auf brutale Schock-

effekte setzen. Denn so landen neben billigem Nazi-Müll auch technisch hochklassige Programme auf dem Index, die zum Spielanreiz der brutalen Gewaltszenen eigentlich gar nicht bedürften.

Sündenbock BPjS

Der verständliche Ärger von Spielefans, durch den Index nicht an bestimmte Programme heranzukommen, richtet sich oft gegen die BPjS. Doch diese wird nur der Rolle gerecht, die ihr vom Gesetzgeber zugedacht wurde. Das Indexprinzip selbst ist prinzipiell lobenswert: Es soll eben keine (vorsorgliche) Zensur geben, sondern nur eine (nachträgliche) Werbe- und Vertriebsbeschränkung. In der Praxis ist es jedoch fast unmöglich geworden, indizierte Spiele noch zu besprechen. Fachzeitschriften wird nämlich erfahrungsgemäß von Staatsanwälten gerne unterstellt, durch Berichte über Produkte Werbung zu betreiben – die Grenze zwischen positiver Einschätzung von Teilaspekten und Anpreisung ist fließend. Mit anderen Worten: Was der »Spiegel« darf (z.B. in seinem Bericht über das **Quake**-Phänomen vom April 1997), kann für den GameStar zum Verlust einer kompletten Ausgabe führen. Einer unserer Mitbewerber bekam das vor kurzem zu spüren: Seine Hefte wurde nach etwa einer Woche vom Großhandel aus vielen deutschen Kiosken zurückgeholt, weil sie einen Test von **Quake 2** enthielten.

ganz oder weitgehend inhaltsgleich ist. Was die Bundesprüfstelle nach der bisherigen Rechtsprechung nicht darf, ist, das Spiel aus anderen Gründen als den in der ursprünglichen Entscheidung benannten zu indizieren. Ein praktisches Beispiel: Wenn ein Spiel namens Doom als CD-ROM indiziert war und nun auf irgendeiner Spielkonsole erscheint, können wir feststellen: Es ist ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich. Wir können aber nicht feststellen: Es ist nicht inhaltsgleich, aber trotzdem jugendgefährdend. Wir können also nicht versuchen, auf diese Art und Weise irgendwelche Anträge an Land zu ziehen. Es gibt ja

Hunderte von Spielen, die auf eine sogenannte 3D-Engine aufbauen. Wir können uns die nicht einfach holen und sagen: Die basieren auf einer 3D-Engine, haben zwar sonst nichts mit dem ursprünglich indizierten Spiel zu tun, aber jugendgefährdend sind sie trotzdem, also rein damit in die Liste.

GameStar: Können Sie das »weitgehend inhaltsgleich« näher erläutern?
Monssen-Engberding: Dazu muß ein Spiel die Elemente enthalten, aufgrund derer seinerzeit die Indizierung ausgesprochen wurde. Wenn wir also bei Quake diese und jene Tötungsszenarien erwähnen, müssen diese in dem neuen Spiel

enthalten sein. Das kann natürlich nicht bedeuten, daß jedes Spiel, das zum Inhalt hat, durch Labyrinth zu gehen und alle möglichen Leute umzubringen, inhaltsgleich ist.

GameStar: Das Umdeklariieren von Menschen zu Robotern und das Umfärben von Pixelblut scheint ja durchaus Spiele vor dem Index zu bewahren. Aber das eigentliche Spiel bleibt doch gleich!

Monssen-Engberding: Nein. Wir haben ja typischerweise das Spiel Carmageddon in der deutschen Version von der Indizierung angenommen. In der Urfassung ging es darum, Menschen zu überfahren. In der deutschen Fassung waren

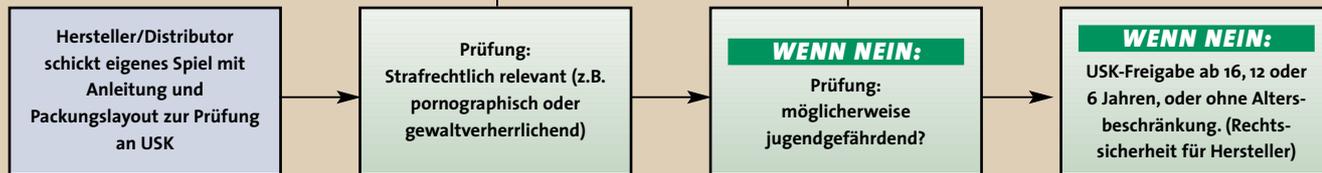
das im wesentlichen Blechbüchsen.

GameStar: Bei der deutschen Version von Command&Conquer hören Sie kein Geschrei mehr, wenn ein Infanterist überfahren wird, sondern ein Mülleimer-Geräusch. Den Spielern ist doch aber nach wie vor klar, daß sie da Menschen überfahren!

Monssen-Engberding: Alle diese Entscheidungen sind Einzelfälle. Für die Nicht-Indizierung von Command&Conquer war ausschlaggebend, daß es nicht in erster Linie darum geht, Menschen zu töten. Es handelt sich im wesentlichen um ein Wirtschafts-Simulationsspiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf anderen Dingen.

So arbeitet die USK

(USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)



©GameStar

Selbstkontrolle per USK

Ähnlich der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) existiert in Deutschland für Computerspiele die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Ziel der USK ist die Wahrung der Belange des Jugendschutzes bereits vor Veröffentlichung der Produkte. Im Gegensatz zur FSK haben ihre Beschlüsse keine Rechtswirkung, sondern nur Empfehlungscharakter. Die USK prüft vom Hersteller eingesandte Spiele

gegen eine Gebühr nach festgelegten Kriterien. Danach wird eine Empfehlung von »Ohne Altersbeschränkung« bis hin zu »Nicht geeignet unter 18 Jahren« vergeben. Vermutet die USK strafrechtliche Relevanz (z.B. pornographischen Inhalt), so wird kein Prüfsiegel vergeben. Das ist freilich keine klare Abgrenzung: Die meisten in Deutschland erhältlichen Spiele ohne Prüfsiegel sind keineswegs strafrechtlich relevant oder auch nur jugendgefährdend, sondern einfach durch Direktimporte in die Regale gekommen. Nichts zu tun hat die USK-Empfehlung mit dem Etikett der ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), das oft parallel auf den Packungen prangt. Eltern sollten sich auf jeden Fall nach dem USK-Siegel richten: Es ist im direkten Vergleich meistens kritischer.

Tod eines Genres

Man muß befürchten, daß auch in naher Zukunft interessante Programme, vor allem aus dem 3D-Actiongenre, auf dem Index landen werden. Doch Deutschland ist mittlerweile der zweitgrößte Markt für PC-Spiele – langfristig wird wohl kein Hersteller auf einen guten Teil seiner Umsätze verzichten wollen. Deshalb ist zu hoffen, daß in Zukunft die Gewaltschraube wieder zurückgedreht wird. Schließlich kann man auch beim hochklassigen *Jedi Knight* ballern, was die Laserwumme hergibt – der Spielspaß stellt sich auch ohne überzogene Gewaltexzesse ein. Für Spieler, die auf explizite Darstellungen nicht verzichten wollen, könnte es eine Lösung geben: Abgetrennte »Ab 18«-Abteilungen in den Läden nach dem Vorbild vieler Videotheken. **LA**



Verwirrung: Auf der Packung von *Zombieville* prangt neben dem »ab 11 Jahren«-Emblem der ELSPA der »ab 18«-Sticker der USK.

GameStar: Auf dem Index stehen noch Uralt-Computerspiele wie *Blue Max*, die mit ihrer veralteten Grafik heute kaum noch zur Indizierung eingereicht würden. Heißt das umgekehrt, daß ein *Quake 2* von 1997 in einigen Jahren nicht mehr als so schlimm betrachtet werden könnte, auch nicht von der BPjS?

Monssen-Engberding: Ich kann nicht voraussagen, wie die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle in den nächsten Jahren aussehen wird. Wir haben aber durchaus die Erfahrung gemacht, daß Videofilme, die 1982 indiziert wurden, auch heute noch ihre Berechtigung auf dieser Liste haben. Bei einigen Computerspie-

len ist dies sicherlich nicht der Fall, aber die Indizierungsentscheide der Bundesprüfstelle sind Verwaltungsakte mit Dauerwirkung. Sie können nur auf Antrag der Inhaber der jetzigen Rechte wieder aus der Liste gestrichen werden.

GameStar: Fernsehsender machen nicht an Landesgrenzen halt, und das Internet erst recht nicht. Fühlen Sie sich manchmal auf verlorenem Posten – daß Sie die deutsche Jugend schützen sollen, auch wenn das in der Praxis kaum möglich ist?

Monssen-Engberding: So unmöglich ist das in der Praxis nicht. Alleine durch die Werbebeschränkungen, so haben wir die Erfahrung ge-

macht, wird das Spiel durchaus nicht mehr unter Jugendlichen verbreitet. Wir haben ja nunmehr auch die ersten Internet-Seiten in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen. Der Gesetzgeber hat es so geregelt, daß technische Vorsorge getroffen werden muß, daß Jugendliche diese Seiten nicht mehr abrufen können. Wir haben bereits erste Erfolge insoweit erzielt, als die Anbieter vor die frei abrufbaren Seiten ein sogenanntes Age-verification-system gelegt haben. Aufgrund der Indizierung ist also etwas passiert.

GameStar: Nochmal zurück zur Erhältlichkeit von indizierten Spielen:

Es gibt nach wie vor Raubkopien – glauben Sie wirklich, daß ein deutscher Jugendlicher nicht an ein indiziertes Spiel herankommen kann? Im Prinzip braucht er doch nur im Urlaub nach Österreich zu fahren ...

Monssen-Engberding: Sicher. Aber nach Österreich in den Urlaub wird er ja mit seinen Eltern fahren. Das GjS soll im wesentlichen verhindern, daß Kindern ohne Wissen der Eltern von Gewerbetreibenden indiziertes Material zugänglich gemacht wird. Was die Eltern ihren Kindern zugänglich machen, darauf können, wollen und sollen wir keinen Einfluß nehmen, das ist ausschließlich ihr Erzieherprivileg. **LA**

»So tun, als würde die Jugend geschützt«

Interview mit Rechtsanwalt Dr. Wolfgang Auer, dem Leiter der DT Control.



Dr. Auer ist seit Ende der 60er Jahre im Medien- und Jugendschutzbereich tätig. Er gehört der »Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia« an und hat vor drei Jahren die DT Control ins Leben gerufen, die sich mit der Prüfung von Cover-CD-ROMs beschäftigt.

GameStar: Herr Dr. Auer, die BPjS hat vor kurzem Quake 2 indiziert. In Österreich und der Schweiz gibt es keine Indizierungen – schützt Deutschland seine Jugend besser?

Dr. Auer: Es ist einfach so, daß die Gesellschaft in der BRD sich dazu entschieden hat, diese Art Jugendschutz zu betreiben. Ob das besser ist, wage ich nicht zu beurteilen. Tatsache ist, daß es in unseren Nachbarländern vergleichbare Institutionen nicht gibt. Aber es gibt dort natürlich auch Jugendschutz, nur da greifen dann immer gleich die Polizei und die Staatsanwaltschaft ein.

GameStar: Das Indizierungsprinzip ist nicht als Zensur gedacht. Trotzdem wird in Deutschland die Berichterstattung über indizierte Spiele sehr eingeschränkt.

Dr. Auer: Der Gesetzgeber will verhindern, daß man durch eine ausführliche Berichterstattung über solche Titel gerade Jugendliche dazu anregt, zu sagen, »Hoppla, das ist indiziert worden, das muß toll sein.« Die Frage der Abgrenzung, was ist Werbung für ein Medium und was ist ein

redaktioneller Bericht, hat bei den Printmedien immer schon Probleme gemacht. Letzten Endes wird das von einem ganz individuellen Amtsrichter oder Landgericht entschieden, mit der Folge, daß es natürlich in Hamburg anders entschieden werden wird als in Cottbus.

GameStar: Das gilt ja auch für das Antragsprinzip als solches, da jedes Jugendamt dasselbe Spiel anders einschätzen kann.

Dr. Auer: Das ist völlig richtig. Die Frage ist, wer stellt einen Antrag, stellt überhaupt jemand einen Antrag gegen ein Medium. Das ist ein Lotteriespiel, genauso, wie wenn Sie über ein Rotlicht fahren: Steht da gerade ein Polizist, der mich aufschreibt, oder nicht?

GameStar: Im Fernsehen dürfen indizierte Filme im Spätprogramm ausgestrahlt werden. Bei Computerspielen sind dagegen Erwachsene klar benachteiligt.

Dr. Auer: Ich bin völlig Ihrer Meinung. Man kann nicht auf der einen Seite die Zugänglichkeit aufweichen, indem man ab 23.00 Uhr indizierte Filme ausstrahlt, die eigentlich gar nicht zugänglich sein dürfen für Jugendliche – und auf der anderen Seite das vergleichbare körperliche Medium CD-ROM an den Ohren packen. Jeder weiß, daß die Kids nicht um 22.00 oder 23.00 Uhr in der Falle sind, sondern sich auf die Disco vorbereiten. Die geht nämlich erst um zwölf richtig los. Die Gesellschaft tut einerseits so, als würden die Jugendlichen geschützt. Auf der anderen Seite sieht sie aber auch: »unsere Erwachsenen wollen aber sowas – also weichen wir es da hinten mal auf.«

GameStar: Sehen Sie einen qualitativen Unterschied zwischen einem Spiel und einem Film?

Dr. Auer: Es gibt ganz wenige Untersuchungen der Wirkungsforschung darüber, was eigentlich passiert, wenn Kinder solche Spiele spielen. Ich meine, daß das, was den ganzen Tag über an Gewalt im Fernsehen ausgestrahlt wird, die Gefährlichkeit dessen, was wir nicht nur unseren Kindern, sondern auch uns Erwachsenen zumuten sollten, weit übersteigt. Ich hab' mal in das Quake 2 reingeschaut. Man sieht nur die eigene Hand mit diesem Schießseisen, und die ganze Geschichte besteht nur aus dem Gedanken der Vernichtung. Das ist eine Stufe, auf die man sich da begibt, auch als Erwachsener, die ich persönlich im höchsten Maße als primitiv ansehe, aber auch als menschenverachtend. Das sehe ich aber auch im Fernsehen in großen Teilen so.



»Quake 2 besteht nur aus dem Gedanken der Vernichtung. Das ist eine Stufe, die ich als primitiv ansehe.«

GameStar: Europa wächst zusammen. Wie sinnvoll ist es da, in Deutschland zu versuchen, eine Insel des Jugendschutzes aufrechtzuerhalten?

Dr. Auer: Der Äther ist durchlässig, trotzdem glaube ich, daß es immer nationale Versuche und Bestrebungen geben wird, einzelne in einem Kulturkreis gewachsene Tabus hinüberzuretten, wohin auch immer. Denken Sie an Japan, da dürfen Sie kein Schamhaar zeigen, eine Vorstellung, die für uns absurd wirkt. Ob sich diese Art Jugendschutz hält, ist die Frage, denn die Wirk-

samkeit wird ja immer geringer. Die Art und Weise, wie man das in Zukunft überhaupt machen kann, wird eine ganz andere sein müssen: Daß man von vornherein versucht, über Selbstverantwortung und freiwillige Selbstkontrollen den Gedanken »Jugendschutz« mit einzuarbeiten.

GameStar: Könnten sich im vereinten Europa Hersteller in Nachbarländern beschweren, daß hier ihre Produkte einer starken Wettbewerbsbeschränkung unterliegen?

Dr. Auer: Das kann kommen ...

GameStar: Und der europäische Gerichtshof beschließt dann, daß Indizierung nicht zulässig ist.

Dr. Auer: Also, das glaube ich nicht. Man kann nicht sagen, es ist jetzt alles Schlag auf Schlag gleich. Es ist ja auch nicht so, daß hier ein Mitbewerber eine

Schranke vorschiebt, sondern es ist eine staatliche Stelle.

GameStar: Also wird uns die BPjS erhalten bleiben.

Dr. Auer: Ich hoffe, daß sie uns noch eine Weile erhalten bleibt. Denn allein dadurch, daß es sie gibt, ist Jugendschutz in der Diskussion. Gerade, wenn man die kinderpornographischen Exzesse der letzten Jahre sieht, muß man Jugendschutzgedanken nicht unter dem Gesichtspunkt »Abschaffung der Kontrollen« sehen. Sondern so: Wie können wir Jugendschutz in einer neuen, wirk-samen Weise betreiben? **LA**