



Zum Wohle der Jugend

# Das neue Jugendschutzgesetz

Ab dem 1. April 2003 gilt das neue Jugendschutzgesetz und bringt mehr staatliche Regulierung. Erstmals erhalten damit Computerspiele verbindliche Altersfreigaben.

**E**rfurt, 26. April 2002: Der 19-jährige Robert Steinhäuser erschießt im Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und tötet sich anschließend selbst. Bei der Sündenbock-Suche geraten einmal mehr Computerspiele in den Blickpunkt. Die Medien berichten, Steinhäuser habe intensiv **Counterstrike** gespielt und damit das Töten trainiert. Und obwohl der Täter weder den Taktik-Shooter besaß noch einen Internet-Zugang, fordern Politiker und Öffentlichkeit in der angeheizten Stimmung drastische Maßnahmen: Von einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes bis hin zum generellen Verbot von Gewaltdarstellung in Computerspielen gehen diverse Vorschläge durch Presse und Fernsehen. Bereits am 8. Mai 2002, also keine zwei Wochen später, präsentiert die Bundesregierung den Entwurf für das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG). Zusammen mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV), der Telemedien wie Rundfunk und Internet behandelt, soll das Gesetz nun am 1. April 2003 in Kraft treten. Wir beleuchten, was sich dadurch für Hersteller, Händler und vor allem für Sie, den

Kunden, ändert. Gibt es ab April einen effektiven Jugendschutz, oder haben Politiker mit blindem Aktionismus nur unbrauchbares Flickwerk fabriziert?

## Zeichen der Zeit erkennen

Unabhängig von den Ereignissen in Erfurt war eine Überarbeitung des Gesetzes nach

## Aktuelle Alterseinstufungen der USK

### Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Diese Spiele sind in den Augen der USK für Kinder jeden Alters unbedenklich – wenn auch nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder einfach beherrschbar.



**Fifa 2003** ist, wie die meisten Sportspiele, für alle Altersgruppen unbedenklich. Auch die meisten Rennspiele und Aufbausimulationen sind aus USK-Sicht für alle geeignet.

Weitere Beispiele: Sim City 4 und Lego Drome Racers.

### Freigegeben ab 6 Jahren

In diesen Spielen steht man oft mit Gegnern im Wettbewerb. Die grafische Darstellung ist abstrakt-symbolisch oder comicartig, jedenfalls weit weg von der Realität.



Kindgerechte Welteroberung: **Civilization 3: Play the World** stellt eine ernste Thematik abstrakt-symbolisch dar – keine Gefahr für Kids ab sechs Jahren, sagt die USK.

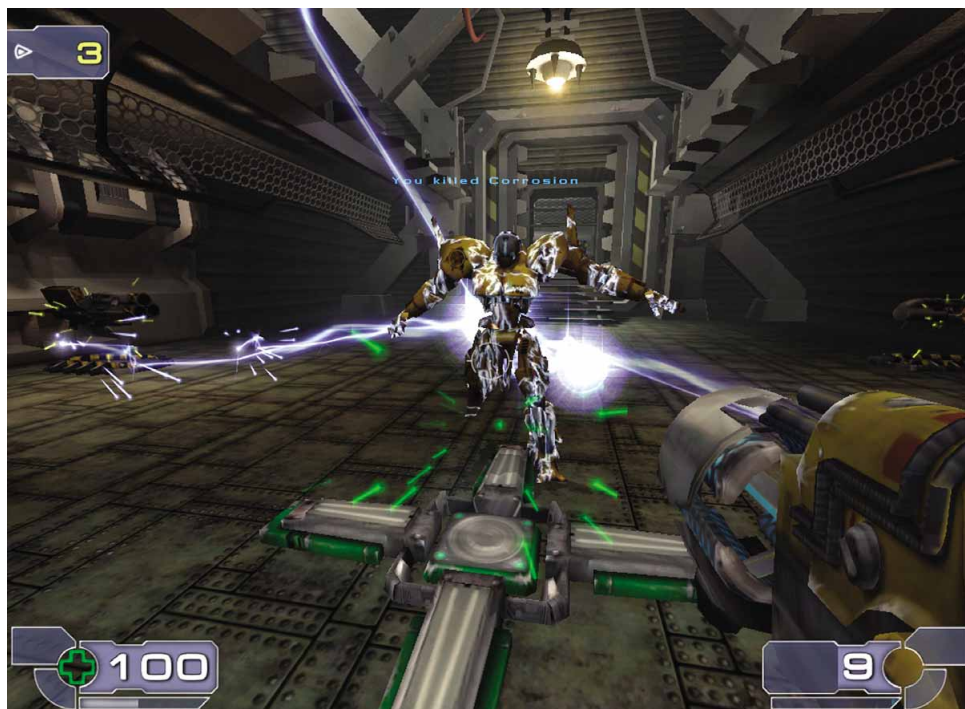
Weiteres Beispiel: Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens.



Ansicht der Bundesregierung (auf einmal!) längst überfällig. Wichtigstes Argument: Das alte Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) behandle die jüngeren technischen Entwicklungen der Medien unzureichend oder gar nicht. Mit dem Internet sowie den realistischeren Grafiken in Computerspielen habe sich aber auch die Gefährdungsart geändert: Heute bedrohten in PC-Spielen vor allem Gewalt und moralisch bedenkliche Identifikationsfiguren Kinder und Jugendliche – zumindest nach Ansicht der Politiker. Kritiker bezweifeln aber, dass das Gesetz diese neuen Probleme löst. Selbstkontrolle-Organen, Hersteller und Händler sprechen von einem voreiligen Schnellschuss. In einer Stellungnahme kritisierte die Freiwillige Selbstkontrolle Multimediale Dienste-Anbieter (FSM) grundsätzlich, dass der Entwurf angesichts der emotionalen Debatte nach dem Massaker von Erfurt ein »Mindestmaß an Fairness und Sachlichkeit« vermissen lasse.

### Kein Herz für Spieler

Nicht nur für Handel und Hersteller, sondern vor allem für Sie, die Spieler ändert sich einiges: Alle Titel erhalten künftig verbindliche Altersfreigaben, nicht geprüfte Spiele dürfen Händler nur noch an Personen ab 18 Jahren abgeben. Darunter fallen auch Importspiele, die grundsätzlich keine Jugendfreigabe erhalten – es sei denn, der Hersteller lässt die Originalversion prüfen. Händlern, die dagegen verstoßen, drohen Geldstrafen von bis zu 50.000 Euro. Daher müssen Sie als Käufer ab April mit Alterskontrollen durch das Kassenspersonal rechnen. Auch bei LAN-Partys erwartet Sie zukünftig die Frage nach dem Ausweis: Die beliebten Events gelten als öffentliche Veranstaltung. Wenn beispielsweise ein **Battlefield 1942**-Turnier auf



**Unreal Tournament 2003** erhielt von der USK die Altersfreigabe ab 16 Jahren, dennoch läuft im Moment ein Indizierungsverfahren. Bei verbindlichen Altersfreigaben kann dies zukünftig nicht mehr passieren, da vorher auf Jugendgefährdung geprüft wird.

dem Programm steht, dürfen nur Jugendliche ab 16 Jahren teilnehmen oder zuschauen. Und Spielehefte sind künftig bei der Auswahl der beiliegenden Demos beschränkt.

Die Altersfreigaben orientieren sich am Modell der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK). Im Kasten »Altersfreigaben« haben wir die aktuellen Definitionen der USK-Einstufungen mit einigen Beispielen zusammengefasst.

### Kontrolle ist besser

Derzeit ist Jugendschutz Ländersache und damit Aufgabe der Landes- und Stadtju-

gendämter. Ab April kümmert sich dann die eigens gegründete Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) als zentrale Anlaufstelle um die Umsetzung des neuen Gesetzes – nur existiert die bis heute nicht. Unter anderem soll die Kommission die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) autorisieren, verbindliche Altersfreigaben zu erteilen. Das bringt Änderungen für die USK: Der Gutachter-Beirat wird von drei auf fünf Köpfe aufgestockt, darunter ein ständiger Vertreter der Bundesländer, der bei der Altersfreigabe mitentscheidet. Dr. Klaus-Peter Gerstenberger, Geschäftsführer der USK, er-

#### Freigegeben ab 12 Jahren

Hier spielen kampfbetonte Grundmuster eine größere Rolle. Die Altersgruppe kann aber eindeutig zwischen Spielwelt und Realität unterscheiden.



In **Gothic 2** verkörpert der Spieler einen Helden – bereits 12-Jährige trennen laut USK bei stark reduzierter Gewaltdarstellung problemlos Fantasy-Welt und Realität.

Weitere Beispiele: Praetorians, Warcraft 3.

#### Freigegeben ab 16 Jahren

Das Spielkonzept setzt auf bewaffnete Action und fiktive oder historische kriegerische Konflikte. Trotz realistischer Gewaltdarstellung besteht keine Jugendgefährdung.



Im realistischen Szenario des Actionspiels **Mafia** von Take 2 spielt Gewalt zwar eine Rolle, ist aber nur ein Teil eines vielschichtigen Spielkonzepts.

Weitere Beispiele: Unreal 2 (deutsch), Blitzkrieg.

#### Nicht freigegeben unter 18 Jahren

Diese Spiele, so die USK, verfügen über ein »einseitig gewaltträchtiges Gesamtkonzept« und zeigen die Folgen von Gewalt gegen menschlich gestaltete Gegner »effektiv«.



Der Ego-Shooter **Iron Storm** von Wadood erhielt vor allem wegen der heftigen Gewaltdarstellung im Kampf gegen menschliche Gegner eine 18er-Beschränkung.

Weitere Beispiele: GTA 3, Deus Ex.

## Das neue Gesetz in der Praxis

### Beispiel: LAN-Party

Ein 15-Jähriger möchte an einer LAN-Party teilnehmen, auf der mehrere Titel gespielt werden. Deren Freigaben liegen zwischen zwölf und 16 Jahren.

**Was passiert?** LAN-Partys gelten als öffentliche Veranstaltungen, bei denen ähnlich wie bei Kinovorführungen Alterskontrollen erfolgen müssen. In diesem Fall dürfen Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren nicht an der LAN-Party teilnehmen. Der Veranstalter muss mit Ausweiskontrollen dafür sorgen, dass die Vorschrift eingehalten wird.

### Beispiel: Spielekauf

Ein 16-jähriger Schüler will ein Spiel kaufen, das die Behörden mit der Einstufung »Keine Jugendfreigabe« gekennzeichnet haben.

**Was passiert?** An der Kasse kontrolliert nach dem Willen der Regierung der Verkäufer das Alter anhand des Personalausweises. Da der Kaufwillige noch minderjährig ist, darf er das Spiel nicht erwerben.

### Beispiel: Import-Spiele

Ein 13-jähriger Schüler verlangt beim Fachhändler ein importiertes Spiel (US-Original-Version), das in Deutschland noch nicht von der USK geprüft wurde. Im der USA hat es eine Freigabe für alle Altersklassen.

**Was passiert?** Importierte Spiele werden so behandelt, als hätten sie die Einstufung »Keine Jugendfreigabe«. Jugendliche dürfen damit keine Original-Spiele kaufen. Dabei ist es egal, welche Altersfreigabe das Spiel in den USA bekommen hat.

### Beispiel: Indiziertes Spiel

Ein 18-Jähriger will ein indiziertes Spiel kaufen.

**Was passiert?** Gegen Vorlage des Ausweises erhält er das Spiel auf Nachfrage unter der Ladentheke oder in einem speziellem, vom restlichen Laden abgetrennten Bereich für Erwachsene (so die Theorie).

klärt das Prozedere: »Die Bundesländer beteiligen sich über ihren ständigen Vertreter am Verfahren. Sie machen Prüfergebnisse der USK dann zu den verbindlichen Urteilen oder gehen in Berufung.« Damit greifen also staatliche Behörden in den Prozess der Alterseinstufung ein. Und sie können in Berufung gehen, wenn der ständige Vertreter der Bundesländer das Urteil des Beirats anzweifelt. Die USK ist aber zuversichtlich, dass dies in der Praxis selten vorkommen

wird. »Die USK war und ist eine Agentur der Öffentlichkeit. Ihre Kennzeichnungen sind seit neun Jahren nachvollziehbar und öffentlich vollständig dokumentiert«, so Gerstenberger. Die FSM sieht die staatliche Einflussnahme kritischer. Eine Mitarbeiterin äußerte uns gegenüber Bedenken: »Diese Regelung rüttelt am gesamten Grundkonzept der freiwilligen Selbstkontrolle.«

### Nur Einfluss oder Gefahr?

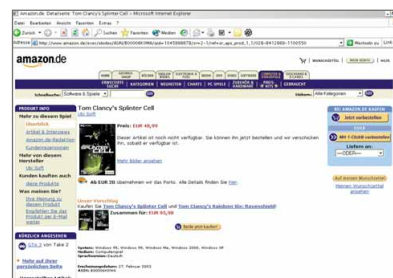
Für die Altersfreigabe und Indizierung unterscheidet das neue Gesetz nicht wie bisher nur zwischen Jugendgefährdung (etwa übertriebene Gewaltdarstellung) und schwerer Jugendgefährdung (strafrechtlich relevante Inhalte wie Volksverhetzung), sondern führt auch den Begriff Jugendbeeinträchtigung ein. Dieser bezieht sich auf alle Angebote, die für unter 16-Jährige bedenklich sein können und betrifft zukünftig auch die CDs und DVDs von Zeitschriften wie GameStar: Laut Gesetz dürfen die Datenträger keine jugendbeeinträchtigenden Inhalte aufweisen. Im Klartext: Demo-Versionen von Ego-Shootern gibt's zukünftig wohl nur noch per Download aus dem Internet und nicht in Verbindung mit Zeitschriften.

Während es für die beiden alten Schlagworte seitens der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) klar formulierte Kriterien gibt, müssen die für Jugendbeeinträchtigung noch geklärt werden. Im Moment erarbeitet die Bundesprüfstelle zusammen mit den obersten Landesjugendbehörden Richtlinien, deren praktischer Wert sich erst nach Inkrafttreten des Gesetzes zeigen wird. Allerdings dürfte allein der Begriff Jugendbeeinträchtigung immer wieder Grundsatzdiskussionen zwischen Behörden und Herstellern auslösen. Ohne klare Vorga-

ben besteht die Gefahr, dass auch ein ausschweifender Ork oder das Bett-Gefummel der Sims als Jugendbeeinträchtigung gilt!

### Abwarten und weitermachen

Die meisten Hersteller erwarten das neue Gesetz mit sehr gemischten Gefühlen: Einerseits erhöht es gerade bei Action-Spielen die Planungssicherheit. Bisher konnte die BPjS bei einem entsprechenden Antrag ein Indizierungsverfahren einleiten, unabhängig von der USK-Freigabe des Spiels und selbst Jahre nach dem Erscheinen. Bisher



Beim Online-Handel gibt's keine Kontrollen: Wenn ein 12-Jähriger Splinter Cell bestellt, erhält er das Spiel.

sind jedoch nur sieben Titel mit der Einstufung »ab 16« später indiziert worden. Regierungsdirektorin Elke Monnsen-Engberding von der BPjM bestätigte: »Die BPjM darf zukünftig all diejenigen Filme und Computerspiele nicht mehr indizieren, die von einer anerkannten Selbstkontrolle-Einrichtung geprüft wurden und von den Ländern gekennzeichnet sind.«

Andererseits reduzieren die verbindlichen Altersfreigaben die Zahl der Kunden, wenn das Spiel statt der geplanten 12er-Einstufung eine »Freigegeben ab 16 Jahren«-Plakette trägt. Die Industrie steckt also in einer Zwischmühle: Um eine breite Käuferschaft anzusprechen, brauchen die Titel eine möglichst niedrige Alterseinstufung. Da ein Großteil der Spiele aus dem Ausland kommt, wo sich die Programmierer herzlich wenig um deutsche Altersfreigaben kümmern, müssten zahlreiche Produkte noch stärker an den hiesigen Markt angepasst werden. Das sehen aber nicht alle Hersteller ein: »Wir haben einige Titel in der Pipeline, bei denen entsprechende Maßnahmen die komplette Atmosphäre zerstören würden. Diese werden wir unverändert anbieten«, erklärte uns der Pressesprecher eines großen Publishers. Außerdem seien Änderungen wie das Austauschen von Menschen durch Roboter oder Blut durch grüne Soße nur ein fauler Kompromiss – an der Spielmechanik ändere sich dadurch nichts. Viele Zocker dürften in den drastischen Eingriffen aber eine Zensur sehen und sich bei Versandhändlern außerhalb von Deutschland die Originalversionen bestellen.

Wenn ein Spiel zukünftig die Einstufung »Keine Jugendfreigabe« bekommt, dürfen es Händler nur an Erwachsene verkaufen. Bei GTA 3 hätte das einen Großteil der Käufer betroffen.





## Den Ausweis, bitte!

Der Handel muss künftig Ausweiskontrollen durchführen. Für Karstadt, Saturn und Mediamarkt ändert sich dadurch wenig: »Wir haben bereits im Jahr 2002 farblich gekennzeichnete und verschlossene Sicherheitsboxen USK:16 (gelb) sowie USK:18 (rot) in unseren Häusern eingeführt«, sagt Michael Wedler, der bei der Elektronikmarkt-Kette Saturn für den Software-Einkauf zuständig ist. »Durch diese USK-Boxen und die Signalwirkung der Farben werden unsere Kassenkräfte zusätzlich auf Altersfreigaben aufmerksam gemacht.«

Andere Händler meinen, Politiker schieben mit dem Gesetz den Schwarzen Peter Herstellern und Geschäften zu, statt Eltern und Öffentlichkeit mehr in die Pflicht zu nehmen. Denn in der Praxis versagen die Vorstellungen der Politiker: »Wenn ein neuer Titel erscheint, stehen Dutzende Kunden im Laden. Da kann ich nicht noch von allen die Ausweise kontrollieren, das würde viel zu lange dauern«, beschwert sich ein Einzelhändler. Dass Importversionen künftig ohne Prüfung mit »Keine Jugendfreigabe« behandelt werden,

trifft Spezialgeschäfte für Computerspiele besonders hart – gerade diese US-Originalversionen locken viele Kunden an. »Wenn es das Gesetz verlangt, halten wir uns selbstverständlich an die Altersfreigaben. Sollte sich das in der Praxis aber als zu umständlich erweisen, mache ich das Geschäft zu einem Erwachsenen-Laden«, erklärt der Händler. Auch Dr. Klaus-Peter Gerstenberger von der USK erwartet eine derartige Entwicklung: »Wenn der Handel jetzt eigene Vertriebswege für alle USK-18-Spiele schafft, dann wird der Anteil dieser Produkte im Markt insgesamt zunehmen. Es werden mehr Versionen in allen Altersgruppen in Umlauf kommen, ob als Original oder bei den Jüngeren als gebrannte Version.«

## Halbherzig und übereilt

Insgesamt bemerkten wir bei allen Befragten eine große Unsicherheit. Gerade die Kriterien für Jugendbeeinträchtigung kristallisieren sich wohl erst nach den ersten Präzedenzfällen heraus. Die staatliche Regulierung der Selbstkontrolle-Einrichtungen stufen Hersteller und Händler als bedenklich ein, zumal Länderbehörden und die KJM im Zweifelsfall in den Freigabepro-



Bei LAN-Partys müssen die Veranstalter zukünftig Alterskontrollen durchführen. Bei einem Q3-Turnier haben Jugendliche unter 18 Jahren keinen Zutritt.

zess von USK und Co. eingreifen können. Ob die Hersteller mit stärker angepassten deutschen Versionen reagieren und ob Spieler diese dann überhaupt kaufen, ist ungewiss. An der Grundvoraussetzung für den Jugendschutz scheitern Politiker aber auch mit dem neuen Gesetz: Die Mitarbeit der Eltern, die sich mit dem Hobby ihrer Kinder befassen müssten. Unser Fazit: In der nun in Kraft tretenden Form ist das neue Jugendschutzgesetz ein unausgereifter Schnellschuss, der an der Realität vorbeizieht. **GV**

## Interview mit Elke Monnsen-Engberding

**GameStar** Das neue Gesetz unterscheidet zwischen Jugendgefährdung und Jugendbeeinträchtigung. Können Sie die Begriffe am Beispiel von PC-Spielen erläutern?

**Monnsen-Engberding** Das können wir Ihnen im Moment noch nicht sagen. Zurzeit beraten wir mit den obersten Jugendbehörden der Länder, um die Grenze zwischen Jugendgefährdung und -beeinträchtigung zu beleuchten. Die Kriterien liegen im Moment noch nicht als konkretes Papier vor. Bei Computerspielen werden wir aber beispielsweise auch weiterhin als jugendgefährdend einstufen, wenn auf Menschen oder menschähnliche Figuren geschossen wird und die Tötungsfolgen entsprechend visualisiert und akustisch untermalt werden.

**GameStar** Das Gesetz soll in Sachen Gewaltdarstellung Änderungen bringen. Wie wird sich das auswirken? Werden da härtere Maßstäbe angesetzt?

**Monnsen-Engberding** Was wir bisher als jugendgefährdend angesehen haben, sehen wir na-

türlich noch immer so. Ob dazu noch andere Inhalte kommen, wissen wir zurzeit noch nicht.

**GameStar** Zu den großen Neuerungen zählen die verbindlichen Altersfreigaben für Computerspiele. Was bedeutet das in der Praxis?

**Monnsen-Engberding** Für Computerspiele gelten jetzt die gleichen verbindlichen Freigaben, die es schon im Kino- und Videobereich gibt. Das heißt also, dass Verkäufer entsprechende Alterskontrollen vornehmen müssen. Wer noch nicht 16 Jahre alt ist, darf beispielsweise kein Spiel mehr mit der entsprechenden Freigabe kaufen.

**GameStar** Und wie wird das dann für Online-Versandhändler wie Amazon.de gehandhabt? Müssen die zukünftig Altersnachweise einfordern?

**Monnsen-Engberding** Nein, da ändert sich nichts. Produkte, die bisher als »Nicht freigegeben unter 18 Jahren« und zukünftig mit »Keine Jugendfreigabe« eingestuft sind, dürfen auf diesem Wege nicht verkauft werden. Waren mit Freigaben darunter

dürfen die Händler auch weiterhin ohne Nachweis verschicken.

**GameStar** Also könnte ein 12-Jähriger einen Film mit Freigabe ab 16 Jahren bestellen?

**Monnsen-Engberding** Bestellen ja. Aber natürlich ist dann das Argument, dass er die Ware ja nur nach Hause schicken lassen kann. Und da müssen dann natürlich die Eltern schauen, was das Kind da bestellt, und auch aufpassen, was ältere Geschwister mit ihren jüngeren spielen und anschauen.

**GameStar** Ein recht frommer Wunsch! Wie verhält es sich mit Import-Spielen?

**Monnsen-Engberding** Diese Spiele und überhaupt alle Spiele ohne Prüfung werden behandelt, als hätten sie die Einstufung »Keine Jugendfreigabe« erhalten.

**GameStar** Wer kann ab April Indizierungsverfahren anregen?

**Monnsen-Engberding** Das darf zukünftig jede Behörde der Bundesrepublik oder ein anerkannter Träger der freien Jugendhilfe. Bisher waren ausschließlich das Bundesministerium für Familie und die Jugend-

schutzbehörden antragsberechtigt.

**GameStar** Wenn eine Einrichtung der Selbstkontrolle eine verbindliche Altersfreigabe ab 16 Jahren erteilt, kann ein entsprechendes Spiel dann noch indiziert werden?

**Monnsen-Engberding** Nein, die BPjM darf all diejenigen Filme und Computerspiele nicht mehr indizieren, die von den Ländern gekennzeichnet sind. Sprich: Wenn eine autorisierte Einrichtung der Selbstkontrolle eine Einstufung ab 16 festlegt, dann ist die verbindlich.

**GameStar** Die mit »Keine Jugendfreigabe« versehenen Spiele dürfen weiterhin an Erwachsene verkauft werden?

**Monnsen-Engberding** Ja, allerdings nicht auf dem Wege des Versandhandels. Die indizierten Spiele gibt es weiterhin unter der Ladentheke oder in speziellen Geschäften.



Elke Monnsen-Engberding leitet seit 1991 die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.