



Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen

Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen

**Theresia Höynck, Thomas Möhle, Matthias Kleimann,
Christian Pfeiffer, Florian Rehbein**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

ISBN: 978-3-9811719-0-7

Druck: Hartwig Popp GmbH & Co. KG, Langenhagen

© Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. 2007

Lützerodestraße 9, 30161 Hannover

Tel. 0511 - 348360 Fax 0511 - 3483610

E-mail kfn@kfn.uni-hannover.de Internet www.kfn.de

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, fotomechanische Wiedergabe, Aufnahme in Online-Dienste und Internet sowie Vervielfältigung auf Datenträgern wie CD-ROM etc. nur nach schriftlicher Zustimmung des Verlages.

Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen

Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen

**Theresia Höynck, Thomas Möhle, Matthias Kleimann,
Christian Pfeiffer, Florian Rehbein**

**Gefördert mit Mitteln der Fritz Thyssen Stiftung
Hannover, Mai 2007**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	4
1 Vorbemerkungen	6
2 Zusammenfassung des Forschungsberichts	7
2.1 Befunde der empirischen Forschung zu Computerspielen.....	7
2.2 Befunde der Analyse zu 72 Computerspielen.....	7
2.3 Die festgestellten Mängel der USK-Alterseinstufungen.....	8
2.4 Erklärungsangebote für die dargestellten Mängel.....	9
2.5 Folgerungen für den Jugendmedienschutz.....	10
3 Ausgangspunkte der Untersuchung	12
3.1 Die KFN-Schülerbefragung.....	12
3.2 Fragestellungen.....	13
3.3 Mediengewalt, Aggressivität: Stand der Medienwirkungsforschung in Bezug auf Computerspiele.....	14
3.3.1 Gewaltorientierte Computerspiele und Schulleistung.....	17
3.3.2 Desensibilisierung und Empathieverlust.....	18
3.3.3 Moderierende Einflussfaktoren.....	21
4 Methode und Durchführung	23
4.1 Auswahl der Spiele.....	23
4.2 Testmanual und Testberichtsvorlage.....	25
4.3 Rekrutierung der Spieletester und Qualitätssicherung.....	27
4.4 Forschungsbegleitende Workshops.....	28
4.5 Zugang zu den USK-Gutachten.....	29
4.6 Auswertung.....	30
5 Gesetzliche Rahmenbedingungen	31
5.1 JuSchG.....	31
5.2 StGB.....	32
6 Ergebnisse: Bewertung der Alterseinstufungen der USK	33
6.1 Auffällige Merkmale der USK-Gutachten.....	33
6.1.1 Spielbeschreibungen.....	34
6.1.2 Prüfung mit unvollständigen Unterlagen.....	35
6.1.3 Vereinfachtes Verfahren bei Plattformänderungen.....	36
6.1.4 Falsche Feststellungen.....	37
6.1.5 Ausbleibende Würdigung wichtiger Gesichtspunkte.....	37
6.1.6 Bewertung von nicht spielnotwendigen Handlungsmöglichkeiten.....	38
6.1.7 Rolle von nicht gewalthaltigen Spielelementen.....	39
6.1.8 „Wegwischen“ von Bedenken.....	40
6.1.9 Kriegsspiele.....	40
6.1.10 Medienerfahrene Kinder und Jugendliche als Maßstab.....	41
6.1.11 Keine Würdigung von § 131 StGB.....	42
6.1.12 Trailer niedriger eingestuft als Spiele.....	42
6.1.13 Keine Auseinandersetzung mit Indizierungsentscheidungen.....	43
6.1.14 Herstellerstrategien.....	43
6.2 Einzelbewertungen der getesteten Spiele.....	44
6.2.1 Freigegeben ab 12 Jahren.....	45
6.2.2 Freigegeben ab 16 Jahren.....	47
6.2.3 Keine Jugendfreigabe.....	52
6.3 Zusammenfassung.....	58

7	Mögliche Gründe für die Defizite	59
7.1	Vollzugsprobleme	59
7.1.1	JuSchG	59
7.1.2	StGB	63
7.2	Gesetzliche Grundkonstruktion.....	64
7.3	Praxis der USK.....	65
7.4	Verbesserungsvorschläge	68
7.4.1	Im geltenden System	68
7.4.1.1	Reform und Stärkung der USK sowie ihrer Kooperation mit der BPjM	68
7.4.1.2	Durchsetzung der Altersbeschränkungen.....	72
7.4.1.3	Öffentlichkeitsarbeit für das System der Altersbeschränkungen, Aufklärungskampagne	72
7.4.1.4	Wirtschaftliche Inpflichtnahme von Herstellern und Vertriebsfirmen.....	73
7.4.1.5	Musterverfahren nach § 131 StGB.....	73
7.4.2	Gesetzliche Regelungen im Jugendmedienschutz und im Strafrecht.....	73
8	Fazit und Ausblick	75
	Literaturverzeichnis.....	78
	Anhang	80

1 Vorbemerkungen

Die KFN-Schülerbefragungen des Jahres 2005 zu Mediennutzung, Schulerfolg und Jugendgewalt ergaben, dass ab 16 oder ab 18 freigegebene Computerspiele sehr häufig von Kindern und Jugendlichen gespielt werden, die deutlich unter 16 bzw. 18 Jahre alt sind. Eher zufällig fiel in diesem Zusammenhang auf, dass nicht wenige der auf dem Markt erhältlichen Spiele mit derartigen Alterseinstufungen extrem gewalthaltig sind. Vor diesem Hintergrund stellte sich die Frage danach, warum dies unter den geltenden rechtlichen Bestimmungen vor allem des Jugendschutzrechts möglich ist, welche Regelungen bestehen und wie deren praktische Umsetzung, insbesondere durch die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) erfolgt. Über die Medien war bekannt geworden, dass die Jugendministerkonferenz das Hans-Bredow-Institut, Hamburg, damit beauftragt hat, die Arbeit der USK vor dem Hintergrund ihrer strukturellen und rechtlichen Rahmenbedingungen zu evaluieren. Die eigentliche Tätigkeit der USK, die Alterseinstufung von Computerspielen, sollte von dieser Analyse allerdings ausgenommen werden.

Wir haben uns deshalb entschlossen, dazu eine eigene Untersuchung durchzuführen. Das zentrale Element war dabei eine Analyse von 72 besonders populären, ab 12 oder höher eingestuft, gewalthaltigen Computerspielen und der zu ihnen erstellten USK-Gutachten. Dies bedeutet zum einen, dass hier getroffene Aussagen nur einen begrenzten, wenngleich hoch relevanten Ausschnitt des Mediums Computerspiele repräsentieren.¹ Es bedeutet zum anderen, dass angesichts rasanter Marktentwicklung im Hinblick auf Hardware, Software und die steigende Bedeutung des Verbreitungsweges Internet jedenfalls längerfristige Schlussfolgerungen nur unter Berücksichtigung dieser Entwicklungen sinnvoll sind. Die Fokussierung auf den Aspekt der Gewalt und deren mögliche schädliche Folgen bedeutet zuletzt, dass sowohl mögliche positive Wirkungen der Spiele, als auch andere potenziell problematische Aspekte von Unterhaltungsmediennutzung wie Isolierung oder Sucht² hier weitgehend ausgeblendet werden. Die erforderlichen Mittel stellte die Fritz Thyssen Stiftung

¹ Im Jahr 2006 erhielten 41,6 Prozent aller bei der USK eingereichten Titel eine Freigabe ab 12 Jahren oder höher. Vgl. Jahresbilanz 2006 der USK unter http://www.usk.de/94_Statistik.htm. Der Marktanteil, der diesen Spielen zukommt, ist aber offenbar auf einigen Spielplattformen deutlich größer. So erreichen beispielsweise unter den Top 200 PC-Spielen des Jahres 2006, die anhand eines von der Media Control berechneten Charts unter Einbezug von Umsätzen und Verkaufszahlen ermittelt wurden, Spiele mit einer Einstufung ab 12, 16 oder 18 Jahren (keine Jugendfreigabe) einen Anteil von 59 Prozent. Bei den Konsolenspielen fällt die Bedeutung der Spiele ab 12 Jahren oder höher hingegen deutlich geringer aus, da hier u.a. auch alle Handheld-Konsolen (z. B. Gameboy) mit einbezogen sind, auf denen i.d.R. Spiele mit sehr niedrigen Alterseinstufungen gespielt werden.

² Zur Abhängigkeit von Computerspielen vgl. Grüsser, Thalemann, Albrecht und Thalemann (2005). Die klinische Relevanz von „Computerspielsucht“ nimmt in der aktuellen KFN-Schülerbefragung 2007 erstmals größeren Raum ein. Mit ersten Ergebnissen dieser deutschlandweiten Repräsentativerhebung ist im Frühjahr 2008 zu rechnen.

zur Verfügung. Nachfolgend wird zunächst zusammenfassend dargestellt, zu welchen Erkenntnissen und Folgerungen wir im Rahmen der Untersuchung gelangt sind.

2 Zusammenfassung des Forschungsberichts

2.1 Befunde der empirischen Forschung zu Computerspielen

Das Konzept des Jugendmedienschutzes bei Computerspielen beruht seit der 2003 erfolgten Novellierung des Jugendschutzgesetzes auf verbindlichen Alterseinstufungen. Diese entfalten allerdings nicht die erhoffte Wirkung. Die KFN-Schülerbefragung des Jahres 2005 mit 6.000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern hat erbracht, dass jeder zweite 10-jährige Junge über Erfahrungen mit Spielen verfügte, die ab 16 oder ab 18 eingestuft sind und dass jeder fünfte solche Spiele aktuell nutzte; von 14-/15-jährigen Jungen hatten 82 Prozent Erfahrungen mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten haben, ein Drittel spielte sie regelmäßig. Die Indizierung von Spielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Werbeverbot, kein öffentlicher Verkauf) erweist sich dagegen als sehr effektiv. Nur 0,1 Prozent der befragten 10-Jährigen und 2,5 Prozent der 14-/15-Jährigen nutzten derartige Spiele.

Zur Wirkung gewalthaltiger Spiele ist eines zu beachten: an der Spielkonsole wird persönliches Engagement gefordert, wenn man aktiv in die Rolle desjenigen einsteigt, der andere tötet oder foltert. Dies erklärt, warum die intensive Nutzung solcher Spiele nach Erkenntnissen amerikanischer und deutscher Wissenschaftler Desensibilisierungsprozesse auslöst und die Empathiefähigkeit weit stärker reduziert als das passive Betrachten eines entsprechend brutalen Films. In Verbindung mit anderen Gefährdungsmerkmalen erhöhen derartige Spiele damit das Risiko, dass die Nutzer Gewalttaten verüben. Hinweisen möchten wir ferner auf einen Aspekt, der für die aktuelle Leistungskrise der Jungen bedeutsam ist. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in das Computerspielen investieren und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus.

2.2 Befunde der Analyse zu 72 Computerspielen

Das kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen hat Anfang dieses Jahres eine von der Fritz Thyssen Stiftung geförderte Untersuchung zur Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) durchgeführt. Gegenstand der Analyse waren 62 gewalthaltige Computerspiele mit den Alterseinstufungen „ab 12“, „ab 16“, und „Keine Jugendfreigabe“ sowie 10 weitere, inzwischen von der BPjM indizierte Spiele, die von der USK entweder keine Kennzeichnung erhalten hatten oder der USK nicht

vorgelegt worden waren. Alle Spiele wurden von speziell geschulten Testern des KFN vollständig gespielt und auf der Grundlage eines neu entwickelten, standardisierten Testberichtschemas detailliert beschrieben und bewertet. Unabhängig davon wurden die 72 Gutachten der USK einer gründlichen Analyse unterzogen und unter Berücksichtigung der KFN-Testberichte bewertet.

Im Ergebnis sind von den 62 mit USK-Alterskennzeichen versehenen Spielen nach unserer Einschätzung nur 22 (35,5 %) angemessen eingestuft worden, bei 17 (27,4 %) haben wir Zweifel an der Alterseinstufung, bei 23 (37,1 %) halten wir sie für nicht angemessen. Mindestens sechs Spiele hätten aus unserer Sicht keine Kennzeichnung erhalten dürfen, mit der Folge, dass sie dann vermutlich indiziert worden wären; sechs weitere, die bisher ab 16 eingestuft wurden, bewerten wir als Grenzfälle zur Indizierung.

	USK-Einstufung angemessen	USK-Einstufung zweifelhaft	USK-Einstufung nicht angemessen
Ab 12	3 (30,0 %)	1 (10,0 %)	6 (60,0 %)
Ab 16	9 (34,6 %)	6 (23,1%)	11 (42,3%)
Keine Jugendfreigabe	10 (38,5 %)	10 (38,5 %)	6 (23,0 %)
Spiele insgesamt	22 (35,5 %)	17 (27,4 %)	23 (37,1 %)

2.3 Die festgestellten Mängel der USK-Alterseinstufungen

An den USK-Gutachten sind uns eine Reihe von häufig wiederkehrenden Mängeln aufgefallen:

- Prüfungen erfolgten nicht selten auf der Grundlage nicht fertiger Spiele bzw. unvollständiger Unterlagen; nach Plattformänderungen gab es in der Regel keine erneute Prüfung, obwohl sich das Spieldesign häufig änderte.
- In einer Reihe von Gutachten werden falsche oder verharmlosende Feststellungen zu jugendschutzrelevanten Punkten getroffen (z.B. im Hinblick auf drastische Blutdarstellungen), während offensichtlich wichtige Punkte in den Gutachten keine Würdigung gefunden haben; die Frage liegt nahe, ob sie den Gutachtern überhaupt bekannt geworden sind.
- Sehr problematisch erscheinen einige häufig wiederkehrende Wertungsgesichtspunkte: so werden unter Jugendschutzerwägungen zu kritisierende Handlungsmöglichkeiten (z.B. Tötung eines unbeteiligten Passanten) dann nicht für problematisch gehalten, wenn sie nicht spielnotwendig sind oder es wird davon ausgegangen, dass gewaltfreie Spielelemente wie etwa Rätsel dominierende Gewaltinhalte neutralisieren können.

- Die Gutachten enthalten zu indizierten Vorgängerversionen der zu prüfenden Spiele keine Auseinandersetzung mit den jeweiligen Indizierungsentscheidungen; entgegen der gesetzlichen Vorgabe findet eine formelle Einbeziehung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bei Grenzfällen zur Indizierung offenbar fast nie statt.
- Die USK-Gutachten vermitteln häufig den Eindruck, dass die Prüfer spielerfahrene, medienkompetente Kinder und Jugendliche vor Augen haben; man orientiert sich in aller Regel nicht am unteren Ende von Alter und Medienerfahrung, also gerade nicht an solchen Kindern und Jugendlichen, die besonders schutzbedürftig erscheinen.
- Häufig werden Bedenken in Bezug auf die Intensität der Gewalt mit eher formelhaften Begründungen verneint (z.B., die Gewalt gehe nicht über das Genretypische hinaus); die wünschenswerte Auseinandersetzung mit den Besonderheiten des Spiels und seinen möglichen jugendbeeinträchtigenden Wirkungen findet dann nicht statt.
- Bei allen untersuchten, so genannten Kriegsshootern drängt sich zumindest eine Prüfung des Indizierungsmerkmals der Kriegsverherrlichung auf. Typischerweise werden sie allerdings von der USK unter Verweis auf eher „unblutige“ Verletzungsanzeigen und nur „genretypische“ Gewalt in einem historischen Szenario ab 16 oder 18 frei gegeben.
- Werbetrailer für Spiele werden niedriger eingestuft als das eigentliche Spiel; man nimmt damit in Kauf, dass Kinder und Jugendliche dadurch verführt werden, sich solche Spiele illegal zu kaufen.

2.4 Erklärungsangebote für die dargestellten Mängel

Für die festgestellten Mängel sehen wir vielfältige Ursachen. So sind die das Handeln der USK steuernden gesetzlichen Normen und die sie ergänzende Prüfordnung sehr allgemein gehalten; es wird wenig Orientierungshilfe geboten. Für die Zweifelsfälle, ob eine Jugendgefährdung vorliegt, fehlt eine Regelung, wonach die USK dann durchweg die BPjM einzuschalten hat. Im Hinblick auf die Tester, die die Gutachter über den Inhalt der Spiele informieren, haben sich auf der Grundlage von Berechnungen zur Spieldauer erhebliche Zweifel daran ergeben, ob die Tester die gewalthaltigen Spiele tatsächlich vollständig durchgespielt haben oder sich bei ihren Berichten teilweise auf Inhaltsangaben der Hersteller stützen. Sehr problematisch erscheint zudem, dass sie nach eigenen Angaben teilweise für die Herstellerfirmen als Produktionsberater dabei behilflich sind, die Spiele so zu gestalten, dass diese die vom Hersteller angestrebte USK-Alterseinstufung erreichen können. Ferner gibt es möglicherweise nach jahrelanger Mitwirkung an Prüfungstätigkeiten Abstumpfungsgefahren,

die die Akteure der Alterseinstufung unsensibel für das werden lassen, was die Spiele an Gewaltexzessen beinhalten.

Schließlich kritisieren wir eine zu geringe Distanz der USK zur Computerspielindustrie und ihren Interessen. Zwei Beispiele: Über Jahre hinweg hat die USK ihre Öffentlichkeitsarbeit darauf beschränkt, um das Verständnis für Computerspieler zu werben und die Akzeptanz für Computerspiele zu erhöhen. Hinweise auf Gefährdungspotentiale gab es nicht. Erst unter dem Eindruck wachsender Kritik hat sich das vor einigen Monaten positiv verändert. Ferner enthielt die USK-Prüfungsordnung bis Mitte letzten Jahres eine Bestimmung, wonach die USK-Gutachten der Wissenschaft nur zur Verfügung gestellt werden dürfen, wenn der jeweilige Hersteller zustimmt – mit der Folge, dass man uns die Herausgabe der Gutachten verweigerte. Erst mit Hilfe eines Rechtsgutachtens ist es uns gelungen, die Bundesländer zur Aufhebung dieser rechtswidrigen Bestimmung zu veranlassen und die Gutachten zu erhalten.

2.5 Folgerungen für den Jugendmedienschutz

Aus dieser Kritik haben wir eine Reihe von Folgerungen für die zukünftige Gestaltung des Jugendmedienschutzes abgeleitet. Dazu einige Vorschläge:

- Eine grundlegende Reform der USK und ihrer Zusammenarbeit mit der BPjM, die insbesondere erwarten lässt, dass in Zweifelsfällen im Interesse des Jugendmedienschutzes Indizierungen häufiger ausgesprochen werden.
- Eine stärkere Einflussnahme durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden; zu prüfen wäre hier, ob die Einbindung von jeweils drei Bundesländern besser absichern kann, dass die Belange des Jugendmedienschutzes angemessen vertreten werden.
- Strategien zur Verhinderung von Abstumpfungsprozessen (Fortbildung, Rotation, zeitliche Obergrenze für die Mitwirkung als Ständiger Vertreter, Tester, Gutachter usw.)
- Eine Präzisierung der gesetzlichen Normen und weiteren Regelungen, die für die Alterseinstufung von Computerspielen maßgeblich sind, z.B. eines standardisierten Kriterienkataloges.
- Wer Gefahren schafft, sollte auch zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten herangezogen werden. Wir schlagen deshalb vor, die Herstellerfirmen zur Zahlung einer Abgabe pro verkauftes Spiel zu verpflichten. Bei nur 50 Cent pro Spiel wären dies bereits pro Jahr ca. 20 Millionen Euro, die man für die Entwicklung von tauglichen Therapien gegen Computerspielsucht, für Medienwirkungsforschung, für eine

bundesweite Aufklärungskampagne zum Jugendmedienschutz sowie für den Aufbau einer starken, von der Industrie unabhängigen USK einsetzen könnte.

- Im Hinblick auf das strafrechtliche Verbot so genannter Killerspiele gibt es im Team der Autoren des Forschungsberichtes zwei unterschiedliche Positionen. Angesichts der wissenschaftlichen Befunde, wonach von der aktiven Nutzung sehr gewalthaltiger Spiele im Vergleich zum passiven Betrachten entsprechender Filme eine deutlich stärkere Belastung ausgeht, hält C. Pfeiffer es für richtig, hier eine gesonderte strafrechtliche Verbotsnorm ins Auge zu fassen. Die anderen Autoren meinen dagegen, dass diesem Gesichtspunkt auch im Rahmen einer Strafverfolgung nach dem geltenden § 131 StGB ausreichend Rechnung getragen werden kann.
- Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können und dass wir insbesondere über (Ganztags-)Schulen und Vereine ein Programm umsetzen, dass nach dem Motto „Lust auf Leben wecken“ Kindern und Jugendlichen attraktive Freizeitangebote für Sport, Musik und gesellschaftliche Handlungsfelder eröffnet.

3 Ausgangspunkte der Untersuchung

3.1 Die KFN-Schülerbefragung

Am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen wird gegenwärtig mit Fördermitteln der Volkswagen Stiftung und weiterer Geldgeber eine Untersuchung zu den Auswirkungen des Medienkonsums auf Schulleistungen, Persönlichkeitsentwicklung und Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen durchgeführt³. Ein Schwerpunkt ist dabei die Frage, welche Folgen es hat, wenn Kinder und Jugendliche häufig Computerspiele nutzen, die aufgrund ihrer Gewaltinhalte erst ab dem Alter von 16 frei gegeben wurden oder keine Jugendfreigabe erhalten haben. In einem ersten Teilprojekt wurde dazu im Jahr 2005 in elf westdeutschen Städten und Landkreisen sowie dem Bundesland Thüringen eine repräsentative Schülerbefragung durchgeführt. Insgesamt haben sich hieran 6.000 Schülerinnen und Schüler aus vierten Klassen und 17.000 aus neunten Klassen beteiligt. Ergänzende Informationen wurden über die Lehrerinnen und Lehrer erhoben.

Die Schülerbefragung 2005 zeigt hinsichtlich der Nutzung von Computerspielen einerseits, dass bei 10-Jährigen unter den Top Ten der zum Befragungszeitpunkt am meisten gespielten Spiele der 10-Jährigen überwiegend Spiele ohne Altersbeschränkung zu finden sind. Aus Sicht des Jugendschutzes höchst bedenklich ist allerdings das Spiel an der vierten Stelle der Liste der zehn beliebtesten Computerspiele dieser Altersgruppe, *GTA*. Die Serie *GTA* ist fast ausschließlich erst ab 16 Jahren freigegeben; einige Fassungen erhielten sogar keine Jugendfreigabe. Auch die häufige Nennung von *Age of Empires* durch Schüler der vierten Klasse steht im Widerspruch zu den Altersempfehlungen der USK, die dieses Spiel erst ab 12 Jahren freigibt. Unabhängig von dem momentan am meisten gespielten Spielen zeigte sich, dass etwa jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren bereits über eigene Erfahrungen mit Computerspielen verfügt, die wegen ihrer problematischen Inhalte von den Obersten Landesjugendbehörden erst ab dem Alter von 16 frei gegeben sind; jeder fünfte spielte ein derartiges Spiel zum Zeitpunkt der Befragung.

Bei 14-/15-Jährigen zeigt sich ein noch bedenklicherer Befund. Einerseits wird die Top Ten der von ihnen am meisten gespielten Computerspiele zur Hälfte von Spielen ohne Altersbeschränkung oder mit einer Alterfreigabe ab 12 Jahren gebildet. Andererseits erscheinen hier auch vier Spiele, die von der USK ab 16 Jahren freigegeben wurden oder aber keine Jugendfreigabe erhalten haben (*Counter Strike* [Rang 3], *GTA* [Rang 4], *Half Life* [Rang 8], *Call of Duty* [Rang 10]). Unabhängig vom momentan am meisten gespielten

³ Aktuelle Informationen s. http://kfn.de/Forschungsbereiche_und_Projekte/Medienwirkungsforschung.htm

Computerspiel, nutzen vier Fünftel der 14-/15-Jährigen zumindest gelegentlich und jeder Dritte häufig Computerspiele, die keine Jugendfreigabe erhalten haben. Diese Ergebnisse dokumentieren deutliche Defizite des in Deutschland von vielen gelobten Jugendmedienschutzes. In einer Hinsicht scheint er seine Ziele jedoch weitgehend zu erreichen. Indizierte Spiele, also solche, die wegen ihrer extremen Spielinhalte weder öffentlich verkauft noch beworben werden dürfen, wurden von den 10-jährigen Kindern zum Zeitpunkt der Befragung nur zu 0,1 Prozent gespielt und erreichten auch bei den 14-/15-Jährigen mit nur 2,1 Prozent eine geringe aktuelle Nutzungsquote. Offensichtlich erreichen diese Spiele aufgrund des Werbeverbots nur einen geringen Bekanntheitsgrad und werden dadurch nicht in dem Maße zu begehrten Prestigeobjekten für Kinder und Jugendliche, wie Spiele, die mit einer Freigabe ab 18 Jahren (keine Jugendfreigabe) offen auf den Markt gelangen.

Neben der Tatsache, dass die Verbreitung von Spielen nicht selten den Freigaben widerspricht, fiel auf, dass auch viele der ab 16 freigegebenen Spiele extrem gewalthaltig sind: Sie sind letztlich im Kern allein darauf gerichtet, dass der Spieler möglichst viele „Gegner“ „eliminiert“, oftmals werden brutale Gewaltformen vom Spiel belohnt, die optische Darstellung und ihre akustische Untermalung sind vielfach sehr grausam und realitätsnah.

3.2 Fragestellungen

Vor dem genannten Hintergrund entstand die Fragestellung des Projektes: Wie ist es zu erklären, dass nicht wenige so genannte „Killerspiele“, in denen virtuelle Gewalt Kernelement des Spiels ist, von den Obersten Jugendbehörden eine Freigabe für den Markt erhalten haben oder sogar ab 16 Jahren freigegeben wurden? Diese Fragestellung wurde mit zwei Schwerpunkten untersucht: Zunächst galt es, den normativen Rahmen und die praktische Anwendung der einschlägigen formellen und informellen Normen zu ermitteln. Auf dieser Grundlage wurde sodann untersucht, ob die den USK-Empfehlungen zugrunde liegenden Feststellungen zum Inhalt der Spiele zutreffend und die getroffenen Wertungen nachvollziehbar sind.

Im Folgenden wird zunächst der Stand der Medienwirkungsforschung zur Frage der Wirkung von Gewalt in Computerspielen zusammengefasst, da hierzu sehr widersprüchliche Positionen vertreten werden, die den Blick auf den Gegenstand allerdings nachhaltig prägen. Nach einer ausführlichen Beschreibung der Durchführung des Projektes und einem Überblick über die Rechtslage werden die Ergebnisse vorgestellt und die Folgerungen, die sich für uns aus diesen Ergebnissen ableiten lassen.

3.3 Mediengewalt, Aggressivität: Stand der Medienwirkungsforschung in Bezug auf Computerspiele

Dass das Fernsehen einen gewaltsteigernden Effekt auf Vielseher haben kann, wird inzwischen als belegt angesehen (vgl. Hoppe-Graff & Kim, 2002; Huston & Wright, 1998). „Präferenzen für Fernsehgewalt und die Neigung zur Ausübung von aggressivem Verhalten scheinen in einem bidirektionalen Zusammenhang zu stehen: Neben der Vorhersage der Aggressionsbereitschaft aus den früheren Sehgewohnheiten ist auch umgekehrt die Vorhersage der späteren Präferenz für gewaltsame Fernsehsendungen aufgrund der Gewaltneigung möglich.“ (Hoppe-Graff & Kim, 2002, S. 913).⁴ Kriminologen gehen ferner davon aus, dass sich bei einer kleinen Risikogruppe von 5 bis 10 Prozent der männlichen Jugendlichen Gewaltinhalte unmittelbar auf ihre persönliche Gewaltbereitschaft auswirken. Bei diesen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren (z. B. innerfamiliäre Gewalt, niedriges Selbstbewusstsein, emotionale Vernachlässigung oder Schulversagen) als besonders gefährdet einzustufen sind, können medial vermittelte Gewaltdarstellungen direkt als Identifikations- und Handlungsmuster fungieren (vgl. die Übersicht zum Stand der Erkenntnisse im Ersten Periodischen Sicherheitsbericht, 2001, S. 338-340).

Fast einhellig wird jedoch die Vermutung geäußert, dass gewalthaltige Spiele eine noch stärker aggressionsfördernde Wirkung auf ihre Nutzer entfalten sollten als entsprechende Filme (für einen Überblick siehe: Kunczik & Zipfel, 2004). So handelt es sich beim Spielen gewalthaltiger Spiele gegenüber der Rezeption von Filmen um einen aktiven Vorgang mit einer besonders hohen emotionalen Erlebnisintensität. Die Aufmerksamkeitsfokussierung ist weitaus höher und eine Identifikation bietet sich in der Regel nur mit der häufig gewalttätig agierenden Spielfigur an. Gewalthandlungen des Spielers werden unmittelbar belohnt und haben in der Regel keine negativen, sondern positive Konsequenzen für die Erreichung der Spielziele. Somit vollzieht sich die Ausübung virtueller Gewalt über mehrere parallele Lernprozesse wie Modelllernen und Verstärkung, die wiederholt eingeübt werden. Gewalthaltige Spiele bieten zudem gegenüber Filmen eine sehr hohe Gewaltdichte und einen zunehmend größer werdenden Gewaltrealismus (Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004; Kunczik & Zipfel, 2004).

⁴ „Kunczik und Zipfel (1996) sprechen von einem sich selbst verstärkenden Prozess in dem Sinne, dass der Konsum von Mediengewalt die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von aggressivem Verhalten, Einstellungen und Phantasien erhöht. Das wiederum steigert die Wahrscheinlichkeit, dass Gewalt in den Medien als attraktiv erlebt und präferiert wird, wodurch sich die Zuwendung zu diesen Inhalten verstärkt“ (Hoppe-Graff & Kim, 2002, S. 913).

Gewaltelemente sind ein gängiger, fast selbstverständlicher Bestandteil von Computerspielen. Kunczik und Zipfel (2004) zeigen in ihrem Überblick, dass die meisten und bestverkauften Computerspiele Gewalt enthalten und eine hohe Gewaltpräferenz bei den Konsumenten besteht. Dies spiegelt sich auch in Nutzerbefragungen wider. Bereits in einer Befragung von Siebt- und Achtklässlern Anfang der 90er-Jahre ($n = 367$) zeigte sich, dass gewalthaltige Spiele offenbar eine hohe Attraktivität für die Spieler haben. Etwa die Hälfte der genutzten Lieblingsspiele der Befragten wiesen laut dieser Studie Gewaltinhalte auf (Funk, 1993). Bei der oben erwähnten Schülerbefragung des KFN aus dem Jahr 2005 zeigte sich ein deutlicher geschlechtsspezifischer Aspekt der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen. Während von den männlichen Viertklässlern zum Zeitpunkt der Befragung 21,3 Prozent ein Spiel spielten, das ab 16 oder 18 frei gegeben ist, waren es bei den Mädchen nur 3 Prozent. Von den im Durchschnitt 15-jährigen Neuntklässlern spielten aktuell 25,9 Prozent ein Spiel, das keine Jugendfreigabe erhalten hatte, von den gleichaltrigen Mädchen nur 2,2 Prozent (Möble, Kleimann & Rehbein, 2007). Jungen favorisieren also gewalthaltige Spiele weit stärker als Mädchen.

Ferner zeigte sich, dass Eltern die Nutzung von Gewaltspielen nur selten reglementieren. Nach der KFN-Schülerbefragung 2005 wachsen nur 38,9 Prozent der Viertklässler in Elternhäusern auf, in denen eine vorbildliche Medienerziehung im Bezug auf die Nutzung von Computerspielen stattfindet, während in 39,8 Prozent der Viertklässlerfamilien keine Medienerziehung praktiziert wird (Möble, Kleimann, Rehbein, 2007; vgl. Gentile et al., 2004).

In einer Untersuchung von Möller (2006)⁵ wurde der Zusammenhang von Gewaltspielkonsum und Aggression erstmals im Längsschnitt (6 Monate) analysiert, um Kausalaussagen zwischen beiden Phänomenen zu ermöglichen. Erfasst wurden Gewaltmediennutzung und Gewaltmedienpräferenzen, Aggressivität als Persönlichkeitseigenschaft, normative Überzeugungen hinsichtlich aggressiven Verhaltens sowie feindselige Attributionsstile. Im Längsschnitt zeigte sich hier erstmalig, wie der gewalthaltige Computerspielkonsum physische Aggressivität schon ein halbes Jahr später vorhersagen konnte. Bei Kontrolle der physischen Aggression beim ersten Messzeitpunkt zeigt sich zu den Jungen eine Wechselwirkung; wer aggressiv eingestellt ist, bevorzugt Gewaltspiele und wird dadurch in seiner Gewaltorientierung bestärkt. Bei den Mädchen bestand sogar eine einseitige Wirkrichtung von den Spielen auf physische Aggressivität. Die Längsschnittsdaten bestätigen

⁵ Die Stichprobe bestand aus 349 Schülerinnen und Schülern siebter und achter Berliner Gesamtschulklassen (12-16 Jahre, MW = 13,3 Jahre). Im Längsschnitt lagen noch 236 Datensätze zu beiden Messzeitpunkten vor.

damit insgesamt wiederum die Annahme eines stärkeren Einflusses der Gewaltspielnutzung auf die physische Aggressivität als den umgekehrten Wirkzusammenhang. Zudem wurde festgestellt, dass die Wirkung auf Aggressivität über unterschiedliche Variablen vermittelt wird. Bei den Mädchen spielen offenbar insbesondere eine Veränderung normativer Überzeugungen und feindlicher Attributionstendenzen eine entscheidende Rolle, bei den Jungen eher die Akzeptanz physisch-aggressiver Handlungen. „Dass sich eine Beeinflussung der Akzeptanz aggressiven Verhaltens durch die Gewaltspiele dennoch und trotz Beachtung aller Modellpfade empirisch nachweisen ließ, zeigt die praktische Bedeutsamkeit dieser einzelnen Medienkonsumkomponente als einer Ursache der Ausbildung und Aufrechterhaltung aggressionsbegünstigender Einstellungen und Wissensstrukturen.“ (Möller, 2006, S. 198). Die Befunde interpretiert die Autorin insbesondere im Sinne des Modelllernens, indem die beobachteten Handlungen in das eigene Verhaltensrepertoire übernommen werden.

Die aggressionssteigernde Wirkung gewalthaltiger Computerspiele wird inzwischen kaum noch bezweifelt und auch ein kausaler Zusammenhang gilt für dieses Medium als gesichert (Emes, 1997). So stellen etwa Anderson und Dill (2000) fest, dass das Spielen von gewalthaltigen Spielen positiv mit aggressiver Delinquenz, mit nichtaggressiver Delinquenz sowie mit einer aggressiven Persönlichkeit korreliert. In einer metaanalytischen Auswertung von insgesamt 35 Forschungsberichten mit 54 voneinander unabhängigen Stichproben bestätigen Anderson und Bushman (2001) als Auswirkungen gewalthaltiger Spiele gesteigertes aggressives Verhalten, vermindertes prosoziales Verhalten, gesteigerte aggressive Kognitionen, gesteigerte aggressive Affekte und gesteigerte physiologische Erregung. „These effects are robust; they have been found in children and adults, in males and females, and in experimental and non-experimental studies.“ (Gentile et al., 2004, S. 7).

Den Wirkprozess medialer Gewalt auf Aggressivität beschreiben Bushman und Anderson (2002) durch ihr *General Aggression Model*, das Konzepte anderer Theorien wie z. B. der kognitiven Lerntheorie, der Skript-Theorie oder des Excitation-Transfer-Modells integriert (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004).⁶ Unmittelbar während der Gewaltrezeption kommt es über die Prägung aggressiver Kognitionen, einem erhöhten Erregungszustand und der Auslösung aggressiver Gefühle wie Wut zu einem aggressionsähnlichen Zustand. Wiederholen sich diese

⁶ „Dem „*General Aggression Model*“ (GAM) liegt die Annahme zugrunde, dass die Ausübung von Gewalt v. a. auf dem Lernen, der Aktivierung und der Anwendung aggressionsbezogener, im Gedächtnis gespeicherter Wissensstrukturen basiert. Die drei Hauptkomponenten des Modells sind Input-Variablen („Person“ und „Situation“), der gegenwärtige innere Zustand des Individuums und aus verschiedenen Einschätzungs- und Entscheidungsprozessen resultierende Ergebnisse.“ (Kunczik & Zipfel, 2004, S. 111).

Rezeptionsphasen nun über einen längeren Zeitraum, führen Lernprozesse und eine Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen schließlich zu der Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit, indem aggressive Überzeugungen, Einstellungen, Wahrnehmungsschemata, Erwartungshaltungen und Verhaltensskripte verstärkt werden sowie gleichzeitig die Sensibilität für Aggressivität vermindert wird (Bushman & Anderson, 2002; Gentile et al., 2004).

3.3.1 Gewaltorientierte Computerspiele und Schulleistung

In der öffentlichen Debatte um die Wirkung so genannter "Killerspiele" steht im Vordergrund, ob sie die Gewalt fördern. Nur selten richtet sich das Augenmerk auf die Frage, welche Wirkungen das intensive Spielen von gewalthaltigen Computerspielen auf Schulleistungen hat. Dabei gibt es dazu durchaus neuere Untersuchungen. So haben amerikanische Wissenschaftler (Gentile et al., 2004) im Jahr 2003 ca. 600, im Durchschnitt 14-/15-jährige Schülerinnen und Schüler zu ihrer wöchentlichen Nutzungszeit von Computerspielen sowie ihren Schulnoten befragt und sie ferner gebeten, den Gewaltgehalt der genutzten Spiele auf einer siebenstufigen Ratingskala zu bewerten. Ganz ähnlich ist das KFN vorgegangen, als es 2005 zu 6000 Schülerinnen und Schülern vierter Klassen eine entsprechende Datenerhebung durchführte. Auch hier wurde die tägliche Nutzungszeit sowie (mit Unterstützung der anwesenden Lehrer) die Schulnoten zu den Kernfächern erfragt. Ferner wurden die Kinder gebeten, die Namen der Spiele mitzuteilen, die sie aktuell nutzen. Für alle genannten Spiele wurde die von der USK vorgenommene Alterseinstufung der Spiele (ab 6, ab 12, ab 16 bzw. „Keine Jugendfreigabe“) ermittelt.

Beide Untersuchungen gelangen zunächst zu einem eindeutigen Ergebnis. Je mehr Zeit die Kinder und Jugendlichen mit Computerspielen verbrachten, umso schwächer sind ihre Schulleistungen ausgefallen. Dieser Befund deckt sich damit mit den Ergebnissen einer von der Kaiser Family Foundation in Auftrag gegebenen Repräsentativbefragung von ca. 2000 8- bis 18-jährigen amerikanischen Schülerinnen und Schülern (Roberts, Foehr & Rideout, 2005). Auch hier zeigte sich ein statistisch hoch signifikanter, negativer Zusammenhang von täglicher Spieldauer und den Schulleistungen.

Zur Bedeutung der interaktiv gespielten Gewalt in Computerspielen für die Schulnoten lieferte die von Gentile und Kollegen durchgeführte Schülerbefragung auf der bivariaten Ebene eine statistische Korrelation. Diese erwies sich jedoch bei Kontrolle weiterer Einflussfaktoren nicht mehr als bedeutsam. Die mit einer zehnmal so großen und im Durchschnittsalter erheblich jüngeren Stichprobe durchgeführte KFN-Befragung von

Viertklässlern hat demgegenüber einen klaren Befund erbracht. Je höher die Alterseinstufung der von den Kindern gespielten Computerspiele, (je problematischer also in der Regel die Gewaltdarstellungen), umso schlechter fallen die Schulnoten aus. Zur Erklärung dieses Phänomens weisen Neurobiologen darauf hin, dass das zunächst im Kurzzeitgedächtnis flüchtig gespeicherte Schulwissen durch die von solchen Computerspielen ausgelösten starken Emotionen gefährdet wird (Möble, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2006; Scheich, 2006, m. w. N.).

Die große Zahl der Befragten erlaubte es zudem, die Wirkung anderer Faktoren zu kontrollieren (Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit der Befragten, Verfügbarkeit über eigene Mediengeräte, Dauer der Mediennutzung, Bildungsniveau und Erziehungsstil der Eltern, Belastungen in der Familie, innerfamiliäre Medienerziehung). Erneut bestätigte sich der dargestellte Befund – und dies auch dann, wenn man zur Bedeutung der genannten Einflussvariablen eine Pfadanalyse durchführt (Möble et al., 2006). Die Ergebnisse der Untersuchung liefern damit zugleich einen Erklärungsansatz dafür, warum sich in den letzten 15 Jahren im Vergleich von Mädchen und Jungen ein ständig wachsender Leistungsabstand ergeben hat. Letztere verbringen nicht nur mehr Zeit mit Computerspielen, sondern gefährden ihre Schulleistungen auch dadurch, dass sie dabei weit häufiger als Mädchen stark gewalthaltige Spiele bevorzugen.

3.3.2 Desensibilisierung und Empathieverlust

Für die Forschergruppe um Funk ist unter den diskutierten Wirkfaktoren insbesondere die Desensibilisierung von entscheidender Bedeutung (Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner, 2004), die nach dem *General Aggression Model* (GAM) von Bushman und Anderson (2002) zu den langfristigen Wirkmechanismen des Gewaltkonsums gehört. Eine Desensibilisierung für mediale Gewalt lässt sich beschreiben als eine allmähliche Abschwächung bzw. Löschung kognitiver, emotionaler und verhaltensbezogener Reaktionen auf die in Computerspielen spielerisch vermittelten Gewalthandlungen. Dieser Theorie zufolge würde also z. B. der immer wiederkehrende Anblick von gegnerischen Spielfiguren, die in Computerspielen verprügelt oder mit Kopfschüssen niedergestreckt werden müssen, Szenen, die bei ihrem ersten Auftreten möglicherweise noch Angst- oder Abwehrreaktionen hervorgerufen, vom Spieler zunehmend als weniger unangenehm erlebt. In der Folge kann sich der Spieler den Szenen immer problemloser zuwenden und damit die gewalthaltigen Spiele immer besser beherrschen, verändert in der Folge jedoch auch seine Wahrnehmungen und Bewertungen dieser Situationen. Aggression und Gewalt erscheinen zunehmend als legitimes und für die

Zielerreichung wirksames Mittel. Die Gewöhnung an Computerspielgewalt geht mit einer Verminderung des Mitleides für Opfer realer Gewalt einher (Empathieverlust).⁷ Die eigene Hemmschwelle Aggressionen offen auszuleben sinkt weiter ab (vgl. Möller, 2006).

Um diese Annahmen und einen eventuellen Transfer von Gewalterleben in Computerspielen auf normative Einstellungen in der Realität untersuchen zu können, entwarf die Autorengruppe um Funk (2004) eine Empathie-Messskala, den Childrens Empathy Questionnaire (CEQ)⁸. Insgesamt untersuchten Funk et al. eine Stichprobe von 150 Grundschulkindern im Alter von durchschnittlich 10 Jahren. Zusätzlich wurden die Kinder zu ihren realen Gewalterfahrungen (KID-SAVE: KID-screen for adolescent violence exposure), ihrer Gewaltmediennutzung (Bildschirmspiele, Fernsehen, Kino und Internet) und ihren allgemeinen Einstellungen zu Gewalt befragt. Erwartungskonform zeigte sich zunächst, dass eine häufige Nutzung medialer Gewaltdarstellungen mit stärkerer Zustimmung zu gewaltbezogenen Einstellungen einhergeht⁹. Hierbei entfalten sowohl Filme als auch Computerspiele eine steigernde Wirkung. Das besondere Ergebnis jedoch: Nur die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele sagt geringere Werte auf der Empathieskala vorher; Gewalt aus Fernsehen, Kino und Internet hat hingegen keinen Einfluss auf die Empathiewerte der Kinder (Funk et al., 2004). Die Autoren diskutieren diesen Befund als Ausdruck der hochgradigen Aktivierung bei Computerspielen, in denen Kinder aktiv die Rolle des violenten Charakters einnehmen.

Bartholow, Bushman und Sestir (2006) konnten nun kürzlich nicht nur den physiologischen Nachweis einer Desensibilisierung durch gewalthaltige Bildschirmspiele erbringen, sondern ebenfalls aufzeigen, dass diese Desensibilisierung gleichzeitig unmittelbar mit einem aggressiveren Verhalten korreliert¹⁰. In dieser quasiexperimentellen EEG-Studie zeigte sich, dass die Probanden mit einem hohen Gewaltexpositionsindex zwar genauso stark und schnell auf die negativen Bilder, jedoch deutlich schwächer und langsamer auf die Gewaltbilder

⁷ „Empathie beschreibt die Fähigkeit, den Gefühlszustand einer anderen Person wahrzunehmen und stellvertretend zu erleben und setzt sich aus der kognitiven Komponente der Perspektivenübernahme und der affektiven Komponente des Mitfühlens zusammen“ (Möller, 2006, S. 125).

⁸ Beispielitems dieser Skala sind „If two kids are fighting, someone should stop them“ oder „When I see a kid who is upset it really bothers me“.

⁹ Regressionsanalyse unter Kontrolle des Geschlechts der Kinder.

¹⁰ 39 Probanden (Durchschnittsalter 19,5 Jahre) wurden zunächst im Rahmen eines quasiexperimentellen Versuchsdesigns zu ihrer Gewaltspielnutzung befragt und aus den Angaben wurde ein Gewaltexpositionsindex errechnet. Die Probanden wurden mit neutralen (z. B. Bild eines Fahrradfahrers), violenten (z. B. Mann bedroht Frau mit Waffe) und negativen (z. B. Baby mit Tumor im Gesicht) Bildern konfrontiert. Gleichzeitig wurden ihre EEG Reaktionen auf die Bilder abgeleitet und ereigniskorrelierte Potentiale der P300-Reaktion ermittelt. Die P300 entspricht einem elektroфизиologischen EEG-Korrelat einer Erkennungsreaktion eines seltenen Reizes, akustisch oder visuell, in einer Umgebung von häufigen Reizen.

reagierten als die Probanden mit geringer Gewaltexposition. Dieser Zusammenhang blieb auch bei Kontrolle von aggressiven Persönlichkeitsanteilen stabil. Geringere Reaktionen auf die Gewaltbilder, wie sie vornehmlich bei den Gewaltspielern auftraten, standen wiederum mit höheren Werten in einem verhaltensnahen Aggressionstest in Beziehung¹¹. Damit konnte in dieser Studie erstmalig aufgezeigt werden, dass sich der Zusammenhang zwischen erhöhter Gewaltspieleexposition und verhaltensbezogener Aggressionsmaße gleichzeitig auch über physiologische Maße im Sinne einer Langzeit-Desensibilisierung auf Gewaltdarstellungen abbilden lässt. Weitere Analysen der Autoren zeigen auf, dass hauptsächlich die Gewaltspielnutzung, nicht die Spielzeit an sich von Bedeutung ist. Wenngleich eine größere Stichprobe in der Untersuchung sicherlich wünschenswert gewesen wäre, weist die Operationalisierung aufgrund des eingesetzten sehr verhaltensnahen Aggressionsparadigmas, der kontrollierten Variablen und der physiologischen Messung eine hohe Güte auf. Die Befunde zeigen zudem erstmalig, dass die durch Gewaltspiele hervorgerufene Desensibilisierung auch hinsichtlich sehr alltagsnaher Gewaltszenen (real-life-violence) und nicht etwa ausschließlich bei Bildern aus Gewaltspielen wirksam wird. Dies deutet darauf hin, dass Computerspiele nicht nur eine medienimmanente Desensibilisierung bewirken können, sondern die Desensibilisierung auch für emotionale Reaktionen auf reale Gewaltszenen von Bedeutung ist.

Physiologische Desensibilisierungseffekte konnten nicht nur für habituelle Gewaltspielnutzer sondern im Rahmen einer experimentellen Untersuchung auch nach unmittelbarer Gewaltspieleexposition nachgewiesen werden. In einer Untersuchung (n = 257) von Carnagey, Anderson und Bushman (2006) wurden beispielsweise Herzfrequenz und Hautwiderstand beim Spielen gewalthaltiger und gewaltneutraler Computerspiele erhoben¹². Die Ergebnisse zeigen auf, dass die Herzfrequenz der Probanden, die für 20 Minuten ein gewalthaltiges Spiel gespielt hatten, während des Anblicks echter Gewalt auf dem gleichen moderaten Level

¹¹ In diesem Verfahren mussten die Probanden, im Glauben gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, möglichst schnell auf einen Hinweiston reagieren und konnten bei Erfolg ihren vermeintlichen Gegner mit einem lauten, unangenehmen Geräusch bestrafen. Sowohl Probanden mit geringeren corticalen Gewaltbilderreaktionen (Desensibilisierung) als auch Gewaltspielnutzer bestrafte ihren Gegner mit lauterem Tonsignalen.

¹² Herzfrequenz (HR: Heart-Rate) und Hautwiderstand (GSR: galvanic skin response) wurden zunächst im Rahmen einer Basislevelmessung erhoben. Zusätzlich wurden Fragebögen zu Aggressivität und Gewaltspielnutzung eingesetzt. Anschließend spielten die Probanden für 20 Minuten entweder ein gewalthaltiges oder ein gewaltneutrales Computerspiel. Zur Generalisierung der Ergebnisse wurde dabei jeweils aus einem Pool von vier unterschiedlichen Spielen ausgewählt. Nach der Treatmentphase folgten wieder Herzfrequenz- und Hautwiderstandsmessung, woraufhin die Probanden ein 10-minütiges Video zu sehen bekamen, in welchem nonfiktionaler Gewalt (real-life-violence) aus vier unterschiedlichen Alltagskontexten gezeigt wurde. Währenddessen wurden wiederum kontinuierlich die physiologischen Daten aufgezeichnet. Die Probanden bewerteten zum Abschluss die Computerspiele hinsichtlich verschiedener 10-stufiger Einschätzungsskalen (z. B. Unterhaltungsleben und Gewaltempfinden).

verblieb, während bei den Probanden der Nicht-Gewalt-Bedingung eine Erhöhung der Herzfrequenz zu verzeichnen war. Die vorausgegangene Gewaltspielnutzung machte die Spieler also offenbar immun gegen eine Erregungserhöhung aufgrund echter Gewalt, was die Autoren als physiologisches Anzeichen einer Desensibilisierung interpretieren. In der Hautwiderstandsmessung kam während des Anblicks realer Gewalt sogar eine Erregungsverminderung der Gewaltspieler gegenüber den Spielern neutraler Games zum Ausdruck. Deren Erregungslevel blieb hingegen wiederum konstant. Die Befunde zeigen deutlich, dass schon das 20-minütige Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels unmittelbar physiologische Erregungen beim Anblick tatsächlicher Gewalt reduzieren kann. Zudem zeigen die Daten, dass die Befunde zur Desensibilisierung robust in vielfältigen Unterpopulationen auftreten. Weder das Geschlecht der Probanden noch die Ausprägung aggressiver Persönlichkeitsanteile oder die vorliegende Präferenz für Computerspiele zeigte einen Einfluss auf die festgestellte Desensibilisierungswirkung. Die Autoren sehen daher sogar die gesellschaftliche Gefahr einer global zunehmenden und unbemerkten Desensibilisierung durch Gewaltspiele gegeben: „Older children consume increasingly threatening and realistic violence, but the increases are gradual and always in a way that is fun. In short, the modern entertainment medial landscape could accurately be described as an effective systematic violence desensitization tool.” (Carnagey et al., 2006, S. 7).

3.3.3 Moderierende Einflussfaktoren

Welche Wirkungen weitere Variablen entfalten können, wie etwa das Alter, das Geschlecht oder das soziale Umfeld, lässt sich Untersuchungen entnehmen, die sich mit der differentiellen Wirkung von Mediengewalt auf unterschiedliche Rezipienten beschäftigen (für einen Überblick über diese und weitere Einflussfaktoren siehe Kunczik & Zipfel, 2004). Forschungsbefunde zum Zusammenhang zwischen dem Alter und der Wirkung medialer Gewaltdarstellung bestätigen die Vermutung, dass sich diese insbesondere auf jüngere Kinder stärker auswirkt (vgl. Paik & Comstock, 1994). Begründet werden mögliche altersabhängige Unterschiede vor allem durch unterschiedlich weit entwickelte Fähigkeiten zur Informationsverarbeitung, wie z. B. dem Verständnis von Medieninhalten, der Fähigkeit zur Realitäts-Fiktions-Unterscheidung, der Empathiefähigkeit, sowie dem schlussfolgernden Denken (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004). Von besonderer Bedeutung ist demnach die Wahrnehmung der dargestellten Gewaltdarstellungen und -inhalte. So zeigt eine britische Studie von Hargrave (2003) mit 9- bis 13-jährigen Kindern (n = 83), dass Kinder Gewalt weniger nach deren Merkmalen als nach dem Grad ihrer emotionalen Wahrnehmung beschreiben, und diese häufig als furchteinflößend wahrnehmen (vgl. Kunczik & Zipfel,

2004). Eine klare Linearität zwischen Gewaltwirkung und Lebensalter lässt sich jedoch nicht feststellen, was hauptsächlich durch die mangelnde Vergleichbarkeit des verwendeten Stimulusmaterials und das aus forschungsethischer Perspektive problematische Untersuchungsfeld bedingt ist.

Immer wieder wurde auch die Vermutung geäußert, dass das Geschlecht des Nutzers für die Wirkung von Gewalt von Bedeutung sein könnte. Wie wir bereits ausgeführt haben, nutzen Jungen Computerspiele häufiger als Mädchen und haben auch häufiger einen Fernseher im eigenen Zimmer (KFN Schülerbefragung 2005; Feierabend & Klingler, 2003a, 2003b; Feierabend & Rathgeb, 2006a, 2006b). Des Weiteren konnte festgestellt werden, dass Jungen bei Computerspielen gewalthaltige Spiele wie z. B. First-Person-Shooter deutlich stärker favorisieren als Mädchen (Anderson, C. A. & Dill, 2000). Für Filme stellt sich dies ähnlich dar: Aus einer 10-jährigen Längsschnittstudie mit ca. 4500 Schülern folgern Fuchs et al. (2005, S. 188): „Die Gruppe derer, die sich täglich Kriegs-, Horror- und/oder Sexfilme ansehen, wird immer größer und besteht 2004 fast nur noch aus männlichen Schülern“. Es lässt sich somit eine stärkere mediale Gewaltexposition männlicher Nutzer feststellen. Damit sind Jungen insgesamt stärker von den Auswirkungen medialer Gewalt betroffen. Darüber hinaus ist jedoch von Interesse, ob Mädchen und Jungen auf ähnliche Weise auf mediale Gewaltdarstellungen reagieren, oder ob der Einfluss geschlechtsspezifische Differenzen aufweist. Hier herrscht eine uneinheitliche Befundlage. In experimentellen Studiendesigns hat sich gezeigt, dass gewalthaltige Filme einen stärkeren Einfluss auf Jungen haben als auf Mädchen. Dies konnte jedoch in nichtexperimentellen Designs nicht bestätigt werden (vgl. Paik & Comstock, 1994). So zeigt eine neuere Metaanalyse von Bushman und Anderson (2002) auch für Computerspiele, dass sich mediale Gewaltdarstellungen auf beide Geschlechter ähnlich auswirken und sich keine nennenswerten geschlechtsspezifischen Wirkungsmuster ergeben.

Dem sozialen Umfeld von Kindern und Jugendlichen wird nach aktueller Befundlage vor allem eine Moderatorfunktion zwischen Medienkonsum und Entstehung bzw. Ausübung von Gewalthandeln zugesprochen. Der elterliche Fernsehkonsum sowie deren allgemeiner Erziehungsstil (vgl. Weiler, 1999), die Peer-Group und ihre normative Orientierung (vgl. Fuchs, Lamnek & Luedtke, 2001; Fuchs et al., 2005) und nicht zuletzt das schulische Umfeld (Döbler, Stark & Schenk, 1999) können sich dabei sowohl auf den Medienkonsum als auch auf die Ausübung von Gewalt auswirken. Eine Berücksichtigung dieser Faktoren in Studien zur Medienwirkung ist daher unerlässlich.

4 Methode und Durchführung

Von August 2006 bis Januar 2007 wurden 72 Video und Computerspiele aus drei verschiedenen Genreklassen mit vier unterschiedlichen Altersfreigaben durch Mitarbeiter des KFN ausführlich getestet und beschrieben. Von der ursprünglichen Zielmarke von 90 zu testenden Spielen mussten wir nach dreimonatiger Projektarbeit Abstand nehmen, da die ursprünglich veranschlagte Testzeit von 21 Stunden pro Spiel (und die damit verbundenen Kosten) zum Teil deutlich überschritten wurden.

4.1 Auswahl der Spiele

In den Testprozess wurden Spiele aus den folgenden drei Genreklassen einbezogen, in denen ein relativ hoher (und damit jugendschutzrelevanter) Anteil an Gewaltdarstellungen angenommen werden konnte:

- First-Person-Shooter (kampforientierte Actionspiele mit Schusswaffen, Spielperspektive aus dem Blickwinkel des schießenden Spielers)
- Third-Person-Action-Games (ähnlich First-Person-Shooter, aber mit Kameraperspektive von außen; man sieht also die jeweiligen Gegner wie auch sich selber als kämpfende Akteure)
- Beat-´em-Up-Games (Kampfspiele ohne Schusswaffen mit wechselnder Kameraperspektive)

Getestet wurden Spiele mit folgenden Alterseinstufungen durch die USK: „ab 12 Jahren“, „ab 16 Jahren“, „keine Jugendfreigabe“ und „keine Kennzeichnung“ (wobei Letzteres bedeutet, dass die USK eine Kennzeichnung verweigert hat oder der Titel der USK nicht zur Prüfung vorgelegt wurde). Die Entscheidung, Spiele der oben genannten Kennzeichnungen zu testen, wurde vor dem Hintergrund der Überlegung getroffen, dass Spiele mit der Kennzeichnung „ab 16“ bzw. „keine Jugendfreigabe“ zweifellos diejenigen sind, über deren Form der Gewaltdarstellung der gesellschaftliche Diskurs am kontroversesten geführt wird. Interessant erschien hier vor allem, in wie weit sich Spiele „ab 16“ klar von solchen „ohne Jugendfreigabe“ in Form und Inhalt von Gewaltdarstellungen abgrenzen lassen. Um weiterhin Vergleichsmöglichkeiten nach „unten“ und „oben“ vorliegen zu haben, wurde entschieden, eine – zahlenmäßig geringere – Anzahl von Spielen „ab 12“ bzw. „ohne Kennzeichnung“ in die Stichprobe mit einzubeziehen. Auf diese Weise sollte es gelingen zu ergründen, unter welchen inhaltlichen und formalen Vorzeichen eine USK-Kennzeichnung „ab 12“ (in Abgrenzung zu den „16er-Spielen“) erfolgt und welche Erwägungen der USK zu einer Verweigerung der Freigabe führen.

In den Auswahlprozess wurden ausschließlich solche Spiele einbezogen, deren Begutachtungsdatum durch die USK nach dem 1. April 2003 lag, also ausschließlich Spiele, die durch die USK im Rahmen ihres verbindlichen Begutachtungsauftrages nach § 14 Abs. 6 Jugendschutzgesetz gesichtet und bewertet wurden. Dabei wurde darauf geachtet, Spiele aus allen Folgejahren in die KFN-Stichprobe einzubeziehen, so dass sich unter den getesteten Spielen solche mit einem Erscheinungsdatum 2003 (seit 1.4.), 2004, 2005 und 2006 befinden. Die Auswahl der zu testenden Spiele erfolgte weiterhin nach dem Kriterium der Einschlägigkeit, das heißt der Bekanntheit eines Spieles in der Spielerszene in Kombination mit der Einschätzung, dass es sich bei einem Spiel um einen besonders typischen Vertreter seines Genres handelt. Zu diesem Zweck wurden die Rezensionen und Jahrescharts mehrerer Computer- und Videospielezeitschriften gesichtet und ergänzend dazu Kommentare und Wertungen verschiedener einschlägiger Internetseiten herangezogen. Darüber hinaus wurde darauf geachtet, Spieletitel aller derzeit gängigen Spieleplattformen in die Stichprobe mit einzubeziehen, so dass sich unter den begutachteten Titeln PC-Spiele, Sony-Playstation-2-Spiele, Microsoft-X-Box-Spiele (X-Box und X-Box-360) und Nintendo-Gamecube-Spiele befinden. In den (häufigen) Fällen, in denen Titel auf mehreren Plattformen veröffentlicht wurden, wurde darauf geachtet, eine Version zu testen, die bei Spielern eine große Verbreitung gefunden hat.¹³ In Fällen, in denen die Verbreitung auf verschiedenen Plattformen ungefähr gleich verteilt erschien, wurde – soweit erhältlich – die leistungsfähigere Plattform ausgewählt. Im Folgenden sind die fünf unterschiedlichen Auswahlkriterien noch einmal aufgelistet, wobei es sich bei den ersten beiden Punkten um feste Schichtungskriterien handelt, und bei den drei darauf folgenden Punkten eine möglichst ausgewogene Verteilung der Merkmale in den durch Genreklasse und Kennzeichnung vorgegebenen Zellen angestrebt wurde.

- USK-Kennzeichnung (ab 12, ab 16, keine Jugendfreigabe, keine Kennzeichnung)
- Genreklasse (First-Person-Shooter, Third-Person-Action, Beat-`em-Up)
- Erscheinungsdatum (2003, 2004, 2005, 2006)
- Einschlägigkeit
- Plattform (PC; X-Box, X-Box-360, Sony-Playstation-2, Nintendo GameCube)

¹³ Wenn Spiele neben einem Singleplayermodus auch einen Multiplayermodus aufweisen wurde dieser nur dann in die Begutachtung mit einbezogen, wenn es sich bei dem Spiel vorrangig um ein Multiplayerspiel handelt (z. B. Battlefield-Reihe) oder aber der Multiplayermodus aufgrund seiner besonderen Beschaffenheit Spielinhalte erwarten lässt, die mit einer ausschließlichen Begutachtung des Singleplayermodus nicht vollständig erfasst würden.

Aus dem oben beschriebenen Auswahlprozess ergab sich schließlich folgende numerische Verteilung der zu testenden Spiele nach Genreklasse und USK-Kennzeichnung.

Tabelle 1: Aufteilung der 72 begutachteten Spiele nach USK-Kennzeichnung und Genreklasse

Kennzeichnung		Genre		
		First-Person-Shooter	Third-Person-Action	Beat-'em-Up
	Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.	4 (5)	3 (5)	3 (5)
	Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.	10 (10)	8 (10)	8 (10)
	keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG (erlaubt ab 18 Jahren)	10 (10)	8 (10)	8 (10)
	Keine Kennzeichnung	4 (5)	3 (5)	3 (5)

Anmerkung: Werte in Klammern beziehen sich auf die ursprünglich angestrebte Zahl von insgesamt 90 Spieltiteln

4.2 Testmanual und Testberichtsvorlage

Um eine möglichst umfassende Transparenz der Testkriterien und eine intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Bewertungen einzelner Spiele zu gewährleisten, wurden ein Testmanual und eine Testberichtsvorlage mit einem ausführlichen und verbindlichen Merkmalskatalog erstellt (s. Anhang). Das Testmanual enthielt neben technischen Details zur Dokumentation des Spielerlebens auch einen Katalog verbindlicher Verhaltensregeln, der von den Testspielern zwingend eingehalten werden musste:

- keine Überschreitung der täglichen Spielzeit von 6 Stunden und Einlegung regelmäßiger Erholungspausen
- Detaillierte Dokumentation aller im schriftlichen Testbericht erwähnten Spielszenen durch Videos und abgespeicherte Spielstände
- Keine Verwendung von Cheats, Lösungshilfen oder externen Spielständen¹⁴
- Keine Verwendung fremder Texte wie etwa Spielere Rezensionen oder Spielbeschreibungen in den Testberichten

¹⁴ Nur im Einzelfall und in Rücksprache mit dem Projektteam wurde es den Hilfskräften gestattet, Cheats oder Lösungshilfen einzusetzen.

Die Testberichtsvorlage, gegliedert in sieben Unterkapitel, stellte die Vorlage eines jeden Testberichts eines Spieltesters dar und wurde parallel zum Spielen und nach Beenden eines Spiels ausgefüllt. Für jedes Spiel wurde somit eine detaillierte Beschreibung erstellt, in welcher die folgenden Punkte bearbeitet wurden:

- 1 Rahmendaten zum Spiel und zur Berichtserstellung
- 2 Inhaltsangabe
- 3 Explizite Kriterien
 - 3.1 Figuren
 - 3.2 Gewalt
 - Beschreibung aller Angriffsmittel und –werkzeuge
 - Beschreibung aller Mittel und Werkzeuge zum Foltern
 - Beschreibung aller möglichen Gewalthandlungen
 - Beschreibung von Gewaltdarstellungen
 - Trefferfeedback
 - Sounduntermalung von Verletzungen
 - Stilistische Hervorhebung von Gewaltelementen
 - Inhaltliche Hervorhebung von Gewalt
 - 3.3 Todesdarstellung
 - 3.4 Kommentare zum Ableben von Spielfiguren
 - 3.5 Leichen
 - 3.6 Möglichkeiten experimentellen Tötens
 - 3.7 Pornographische Elemente / Sex
 - 3.8 Musik
 - 3.9 Allgemeine akustische Untermalung
 - 3.10 Einstellungen und Statistik
 - 3.11 Zusatzmaterial / Handbuch
- 4 Implizite Kriterien
 - 4.1 Gewalt als Problemlösestrategie
 - 4.2 Legitimität der Gewalthandlungen
 - 4.3 Verharmlosung von Straftaten
 - 4.4 Identifikationspotentiale
- 5 Spezielle jugendschutzrelevante Kriterien
 - 5.1 Kriterien, die eine Indizierung zwingend erfordern
 - 5.2 Zusätzliche Indizierungskriterien
 - 5.3 Nichtindizierungsgründe
- 6 Sonstiges
- 7 Gesamteinschätzung der Realitätsnähe

- In **Kapitel 1** der Vorlage werden grundsätzliche Angaben zum Spiel und dem Begutachtungsrahmen aufgenommen.
- In **Kapitel 2** erfolgt eine Deskription des Spiels in seinen Grundzügen im Rahmen einer mehrseitigen Inhaltsangabe. Dabei wird u.a. auf den narrativen Anker (die Spieleröffnung), die Rahmenhandlung, das Setting, die Spielstruktur und den

Protagonisten näher eingegangen. Der Verlauf des Haupthandlungspfades wird vom Anfang bis zum Ende geschildert und auch Nebenschauplätze werden beschrieben.

- In **Kapitel 3** werden vom Spieltester zu einer Reihe von expliziten Merkmalen, die für eine Bewertung der Altersfreigabe zentral erscheinen, Angaben gemacht. Bei diesen expliziten Merkmalen handelt es sich um offensichtlich feststellbare Spielbestandteile wie Aspekte der Gewaltdarstellung, die Qualität der grafischen Präsentation oder Spielstrukturen die einen besonderen Anreiz zu vielfältiger Gewaltausübung schaffen (experimentelles Töten). Unter die Begutachtung expliziter Merkmale fällt zudem das Handbuch, das vom Tester auf problematische Textpassagen hin überprüft wird.
- In **Kapitel 4** werden schließlich implizite Kriterien aufgegriffen, also solche Merkmale, die bei einem Spiel nicht interpretationsfrei festgestellt werden können sondern nur mittels einer Gesamtwürdigung verschiedener Einzelaspekte erkennbar werden, wie z. B. die Frage, inwieweit in dem Spiel eine Verharmlosung von Straftaten zum Ausdruck kommt.
- **Kapitel 5** sieht eine Einschätzung spezieller jugendschutzrelevanter Kriterien vor, wie „Menschenwürde verletzende Formen der Gewaltdarstellung“, „Gewaltverharmlosung“, „Gewaltverherrlichung“ und „Kriegsverherrlichung“. Hierfür stand ein kurzes Manual mit Auslegungshinweisen zu den einzelnen Rechtskriterien zur Verfügung.
- In **Kapitel 6** können weitere Merkmale des jeweils zugrunde liegenden Spiels diskutiert werden, die sich keinem der bereits vorhandenen Punkte zuordnen lassen.
- Mit **Kapitel 7** schließt die Vorlage mit einer Gesamteinschätzung der Realitätsnähe, bei der sowohl Merkmale, die für eine hohe Realitätsnähe als auch solche, die gegen eine hohe Realitätsnähe sprechen, vom Tester aufgeführt und untereinander gewichtet werden müssen.

Parallel zur Testberichtserstellung wurde von den Testern für jedes Spiel eine DVD mit Mitschnitten aller zitierten Spielszenen erstellt und dem Testbericht beigelegt.

4.3 Rekrutierung der Spieltester und Qualitätssicherung

Da es nicht zu leisten war, die 72 zu testenden Spiele allein durch wissenschaftliche Mitarbeiter des KFN spielen zu lassen, wurde ein Stab von insgesamt 18 Hilfskräften rekrutiert, der unter Verwendung der oben beschriebenen Manuale und Vorlagen das Durchspielen der ausgewählten Titel übernahm¹⁵. Jede Hilfskraft nahm dabei zunächst an

¹⁵ Die Tester (Alter 18 – 32 Jahre) wurden mithilfe eines zweistufigen Einstellungstests rekrutiert. Zunächst wurde allen Bewerbern 90 Minuten Zeit gegeben, ein vorher ausgewähltes Spiel anzuspielden und einen kurzen

einer Schulung teil, bei welcher die Inhalte der Testberichtsvorlage und Qualitätskriterien der Testberichterstellung ausführlich besprochen wurden. Hier bestand für die Tester auch die Möglichkeit, offen gebliebene Fragen mit dem Projektteam zu diskutieren. Das Hilfskraftteam wurde von einem gesondert geschulten Teamleiter beaufsichtigt, der bei Unklarheiten und technischen Problemen im Testraum anwesend war. Zudem stand das Wissenschaftlerteam jederzeit als Ansprechpartner zur Verfügung.

Die Zuweisung der zu testenden Spiele zu den Testern erfolgte zufällig. Nach Abschluss eines Testberichtes wurde dieser von zwei wissenschaftlichen Mitarbeitern unter Zuhilfenahme der aufgezeichneten Spielszenen auf sprachliche und inhaltliche Stimmigkeit hin überprüft und mit dem jeweiligen Tester ein ca. 30-minütiges Abschlussgespräch geführt. Bei inhaltlichen oder formalen Unstimmigkeiten wurde der Testbericht vom Tester nochmals überarbeitet und abermals durch einen wissenschaftlichen Mitarbeiter überprüft. Durch dieses aufwändige Qualitätssicherungsverfahren wurde die veranschlagte Testzeit von ca. 21 Stunden pro Spiel um zehn Stunden überschritten, so dass nach drei Monaten entschieden wurde, die ursprünglich avisierte Zahl von 90 zu sichtenden Spielen auf 72 zu reduzieren. Der Ausschluss dieser Spiele unter den verbleibenden zu testenden Spielen erfolgte wiederum zufällig innerhalb der Genre- und Alterseinstufung (vgl. Tab. 1). Bei den First-Person-Shootern wurde jeweils ein 12'er und ein Titel ohne Kennzeichnung aus dem Pool entfernt (n=2), bei den Third-Person-Shootern und Beat-'em-Up jeder Altersfreigabe jeweils 2 Spiele (n=16).

4.4 Forschungsbegleitende Workshops

Um die Forschungsbemühungen des KFN und die Schwerpunkte der Analyse der Testberichte mit den Erfahrungen der mit dem Jugendmedienschutz vertrauten staatlichen Institutionen rückzukoppeln, gab es fortlaufend Gespräche mit Praktikern der unterschiedlichen beteiligten Berufsgruppen. Besonders zu erwähnen sind hier zwei Workshops (17.11.2006 und 26.01.2007) mit Vertretern einschlägiger Institutionen (USK, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien - BPjM, Kommission für Jugendmedienschutz - KJM, Niedersächsische Ministerien für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit, für Inneres und Sport, für Wissenschaft und Kultur) auf denen erste Zwischenergebnisse des KFN-Forschungsprojektes vorgestellt und mit den beteiligten Experten diskutiert wurden. Innerhalb dieses Forums gelang es auch, in sehr offener Weise zu erörtern, zu welchen Punkten die

Bericht zu diesem Spiel zu verfassen. Auf Grundlage dieses Berichtes wurde im Anschluss ein halbstündiges Bewerbungsgespräch geführt. Ausgewählt wurden Tester mit gutem sprachlichem Ausdrucksvermögen, sehr guten spielerischen Fähigkeiten und einem sicheren Auge für die inhaltlichen Details eines Spiels.

„Untersuchung zur Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK“ detaillierte Aussagen machen muss, um Praktikern in diesem Bereich eine konkrete Hilfestellung zur Bewertung der bisherigen Arbeit der USK zu geben.

4.5 Zugang zu den USK-Gutachten

Ein zentraler Bestandteil des Projekts war der Vergleich der vom KFN angefertigten Testberichte mit den Einschätzungen der USK zu den vom KFN getesteten Titeln. Da die USK-Gutachten nicht veröffentlicht werden, hat sich das KFN zunächst darum bemüht, sie vom Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen zu erhalten. Das Ministerium ist im Auftrag aller Bundesländer dafür zuständig, die USK-Empfehlungen zur Alterseinstufung von Computerspielen zu prüfen und bei einer übereinstimmenden Einschätzung den entsprechenden Verwaltungsakt zu erlassen (§ 14 Abs. 6 JuSchG). Das Ministerium verwies uns wegen unserer Bitte, die USK-Gutachten zu erhalten, an die USK-Geschäftsstelle. Diese wiederum berief sich auf ihre Prüfungsordnung, wonach die Herausgabe der Gutachten an Wissenschaftler nur mit der Zustimmung des jeweiligen Herstellers erlaubt sei (§ 6 Abs. 3). Da keiner der angesprochenen Hersteller hierzu sein Einverständnis erklärte, drohte das Forschungsprojekt schon im Ansatz zu scheitern.

Das KFN hat deshalb die Hannoveraner Rechtsanwältin Dr. Uta Rüping damit beauftragt, zu dieser Frage ein Rechtsgutachten zu erstellen. Die von ihr vorgenommene Überprüfung der Rechtslage erbrachte, dass die von den Obersten Landesjugendbehörden gebilligte Prüfungsordnung in Bezug auf das Zustimmungserfordernis der Hersteller im Widerspruch zu § 4 Abs. 1 des Informationsfreiheitsgesetzes Nordrhein-Westfalen (IFG NRW) stand. Nach dieser Vorschrift hat jeder Bürger Deutschlands das Recht, zu jedem vom Land Nordrhein-Westfalen erlassenen Verwaltungsakt die der Entscheidung zugrunde liegende Begründung zu erfahren. Da die Alterseinstufung von Computerspielen auf der Basis der USK-Gutachten erfolgt, und die entsprechenden Verwaltungsakte rechtlich betrachtet Entscheidungen des Landes Nordrhein-Westfalen darstellen, war das Bundesland dazu verpflichtet, dem KFN die Gutachten zur Verfügung zu stellen. Das Ministerium hat nach Eingang des Rechtsgutachtens zunächst im Wege eines schriftlichen Abstimmungsverfahrens dafür Sorge getragen, dass die Mitglieder der Jugendministerkonferenz die rechtswidrige Bestimmung der Prüfungsordnung aufgehoben haben. Danach wurden dem Forschungsprojekt die erbetenen Gutachten der USK zur Verfügung gestellt.

4.6 Auswertung

Entgegen dem ursprünglichen Forschungsplan wurden die Testberichte des KFN nicht einzeln den Zusammenfassungen der USK-Gutachtersitzungen gegenübergestellt, da die USK-Protokolle nicht systematisch alle im Testschema des KFN aufgeführten Punkte abarbeiten und somit an vielen Stellen nicht zu entscheiden ist, ob die Nichterwähnung eines Merkmals durch das USK-Prüfgremium erfolgt, weil das Merkmal übersehen wurde, oder aber weil es in diesem Fall für nicht relevant erachtet wurde. Gleichwohl wurden alle zur Verfügung stehenden USK-Gutachten daraufhin überprüft, ob systematisch einige Punkte nie oder besonders häufig diskutiert werden, die in den Testberichten des KFN eine deutlich größere oder unter Umständen keine Rolle spielen. Besonderes Augenmerk wurde auf solche Spiele gelegt, die in der Gesamtschau der KFN-Testberichte eine andere Alterseinstufung als die durch die USK vorgenommene erwarten ließen. Darüber hinaus wurde ermittelt, in wie weit das Vorhandensein bestimmter Spielmerkmale der USK systematisch als Begründung einer „liberalen“ Einstufung dient, während die Spieltester und wissenschaftlichen Mitarbeiter des KFN gerade diese Punkte möglicherweise als besonders problematisch einstufen.

5 Gesetzliche Rahmenbedingungen

Das bestehende Instrumentarium zur inhaltlichen Kontrolle von Computerspielen und zur Reglementierung der Verbreitungsmöglichkeiten ist vor allem im Jugendschutzgesetz geregelt, daneben ist die Verbreitung bestimmter Medieninhalte – zu denen auch Computerspiele gehören – auch Gegenstand des Kernstrafrechts (§§ 86, 86 a, 130, 130 a, 131 184 StGB).

5.1 JuSchG

Das am 1.4.2003 in Kraft getretene novellierte Jugendschutzrecht regelt den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Computerspielen mit entwicklungsgefährdenden Inhalten durch Vorschriften zur verbindlichen Alterskennzeichnung und zur Indizierung.

Auf Trägermedien verbreitete Computerspiele dürfen Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur dann zugänglich gemacht werden, wenn sie eine Alterskennzeichnung aufweisen oder es sich um so genannte Info- oder Lehrprogramme handelt (§ 12 JuSchG). Für die Alterseinstufung sind formal die Obersten Landesjugendbehörden zuständig, sie dürfen jedoch ein gemeinsames Verfahren vereinbaren, mit dem die praktische Durchführung der Prüfung auf eine Einrichtung der freien Selbstkontrolle übertragen wird (§§ 12, 14 Abs. 6 JuSchG). Auf dieser Grundlage haben die Obersten Landesjugendbehörden die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit der Prüfung für die Kennzeichnung beauftragt. Die USK wird getragen von einem freien Träger der Jugendhilfe (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit, fjs e.V.).

Die Kennzeichnung erfolgt in den Kategorien „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“, „Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ab 16 Jahren“ oder „Keine Jugendfreigabe“ (§ 14 Abs. 2 JuSchG). Folge der Kennzeichnung ist zunächst, dass die Titel nur an die entsprechende Altersgruppe abgegeben werden dürfen, Werbung für das Spiel ist zulässig, es darf jedoch nicht mit der Kennzeichnung geworben werden (§ 3 Abs. 2 JuSchG). Folge der Kennzeichnung ist außerdem, dass ein so genannter „Indizierungsschutz“ besteht: gekennzeichnete Spiele können von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nicht geprüft werden (§ 18 Abs. 8 S. 1 JuSchG). Praktisch hat also die USK eine verbindliche Vorprüfungscompetenz im Hinblick auf Indizierungskriterien. Wenn sie der Auffassung ist, dass ein Spiel möglicherweise zu indizieren ist, darf sie keine Kennzeichnung vergeben (§ 14 Abs. 3 u. 4 JuSchG) und macht damit den Weg frei für ein

Indizierungsverfahren. Wenn ein Titel indiziert wird, darf er Minderjährigen nicht zugänglich gemacht, nicht öffentlich ausgestellt und vor allem nicht beworben werden.

Verstöße gegen die Abgabebeschränkungen sind bußgeldbewehrt bzw. strafbar. Nach § 28 JuSchG können Bußgelder von bis zu 50.000 € verhängt werden für Gewerbetreibende, die gegen die Verbreitungsbeschränkungen bei gekennzeichneten Spielen verstoßen. Auch die Weitergabe im privaten Bereich durch Volljährige (mit Ausnahme der Eltern und durch diese Beauftragte) ist bußgeldbewehrt (§§ 28 Abs. 4 i.V.m. 12 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG). Nach § 27 drohen Freiheitsstrafen bis zu einem Jahr oder Geldstrafen bei Verstößen gegen die Beschränkungen in Bezug auf indizierte Spiele.

Die zentralen gesetzlichen Kriterien für die Frage der Alterseinstufung bzw. Indizierung sind unbestimmte Rechtsbegriffe: Die Freigabe für eine bestimmte Altersgruppe erfolgt je nachdem, ob ein Spiel „geeignet ist, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen“ (§ 14 Abs. 1 JuSchG, sog. „*Jugendbeeinträchtigung*“). Eine Indizierung erfolgt, wenn ein Medium „geeignet ist, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden“ (§ 18 Abs. 1 JuSchG, sog. „*Jugendgefährdung*“). Eine Indizierung kraft Gesetzes (die klarstellend ausdrücklich festgestellt werden kann) besteht bei „*schwer jugendgefährdenden*“ Medien (§ 15 Abs. 2 JuSchG). Schwer jugendgefährdend sind u.a. Medien, die Inhalte haben, deren Verbreitung strafrechtlich verboten ist (§§ 86, 130, 130 a, 131, 184, 184 a, 184 b StGB) oder die den Krieg verherrlichen.

5.2 StGB

Im Bereich von Computerspielen kann unmittelbar strafrechtlich vor allem § 131 (Gewaltdarstellungsverbot) relevant werden. Voraussetzung ist zunächst, dass das (auf einem Trägermedium gespeicherte) Spiel „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttaten gegen Menschen oder menschähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“. Strafbar sind insbesondere das Verbreiten, das öffentliche Zugänglichmachen sowie das Zugänglichmachen für Minderjährige (vgl. Gesetzestext für die verschiedenen Varianten), nicht aber (anders als etwa im Bereich der Kinderpornographie, § 184 b Abs. 4 StGB) der reine Besitz. Neben der Sanktionierung etwaiger Täter bietet das Strafrecht das Instrument der Einziehung bzw. Beschlagnahme, das unter bestimmten Bedingungen auch dann möglich ist,

wenn ein Strafverfahren aus rechtlichen oder tatsächlichen Gründen nicht durchführbar ist (§ 74 d StGB, 111 n, 430 ff StPO).

6 Ergebnisse: Bewertung der Alterseinstufungen der USK

Zentrales Element der vorliegenden Untersuchung sind die Testberichte des KFN zu 72 ausgewählten gewalthaltigen Computerspielen und die Analyse der Gutachten der USK zu diesen Spielen. Das Ziel bestand darin, zu ermitteln, ob die Feststellungen, die den USK-Empfehlungen zugrunde liegen, zutreffend sind, nach welchen Kriterien die Einstufung erfolgt und ob diese Einstufungen nachvollziehbar sind. Bei einer vergleichenden Betrachtung der Testberichte des KFN und der Gutachten der USK stellen sich mehrere Probleme, die einen direkten Vergleich erschweren: Zunächst handelt es sich um ungleichartige Dokumente: Während die USK-Gutachten ein (in der Regel 2-seitiges) Ergebnisprotokoll einer Gremienentscheidung darstellen, handelt es sich bei den Testberichten um systematisch nach einem bestimmten Schema von einzelnen Testern (s.o. 2.2 zum genauen Verfahren) erstellte Texte (von ca. 25 Seiten). Die USK-Gutachten wurden über einen Zeitraum von mehreren Jahren von verschiedenen Personen offensichtlich nicht mit Blick auf eine Veröffentlichung oder inhaltliche Überprüfung formuliert, obwohl nach den Grundsätzen der USK (§ 8 ff.) eine förmliche Überprüfung theoretisch immer möglich gewesen wäre. Vor diesem Hintergrund erfolgte eine Bewertung der USK-Gutachten bzw. –Einstufungen nicht im Zuge eines unmittelbaren Vergleichs. Die USK-Gutachten wurden zunächst daraufhin analysiert, ob sie wiederkehrende Merkmale aufweisen, die vor dem Hintergrund der entsprechenden Regelungen und / oder vor dem Hintergrund der KFN-Testberichte so nicht erwartbar waren. In einem zweiten Schritt wurden die Alterseinstufungen der USK auf der Grundlage der KFN-Testberichte einzeln bewertet.¹⁶

6.1 Auffällige Merkmale der USK-Gutachten

Die Gutachten der USK weisen eine Reihe von Merkmalen auf, die Zweifel an der Qualität des Begutachtungsverfahrens bzw. an den zugrunde gelegten Maßstäben aufwerfen. Hierbei handelt es sich mit Ausnahme der explizit entsprechend gekennzeichneten Punkte nicht um Einzelfälle, sondern um solche, die in einer größeren Zahl von Gutachten zu beobachten sind. Die kritisierten Punkte werden jeweils mit Beispielen belegt, teilweise zum Zwecke der

¹⁶ Die Hilfskräfte, die für die Erstellung der Testberichte zuständig waren, hatten keine Kenntnisse über die Inhalte der USK Gutachten.

Verdeutlichung mit kurzen, als solches gekennzeichneten Zitaten aus den jeweiligen Gutachten der USK.

6.1.1 Spielbeschreibungen

Bei den USK-Gutachten, die immer eine kurze Spielbeschreibung enthalten, fällt zunächst auf, dass diese Spielbeschreibung häufig in Stil und Diktion eher den Charakter eines Werbetextes als den einer sachlichen Spielbeschreibung aufweisen. Zur Illustration seien vier Beispiele angeführt:

Nr.1 *Terminator 3 –Redemption*

„...Die Spielfigur des Terminator 3 ist ein Robotermensch, der von den Menschen so programmiert wurde, dass er sie im Kampf gegen die Menschen unterstützen kann. Er wird per Zeitmaschine in die Vergangenheit geschickt um dort Menschen, die am Kampf beteiligt sind zu beschützen. Natürlich schickt auch der die Welt beherrschende Supercomputer seine Kampfmaschinen mit dem gegenteiligen Auftrag in die Vergangenheit und so beginnt dort der Kampf [...] In insgesamt 14 riesigen Levels ist es nun seine Aufgabe, die gegnerischen Kampfmaschinen aufzuspüren und zu vernichten. [...]“

Nr. 26 *Serious Sam Next Encounter*

"... Wieder wird der Söldner Sam "Serious" Stone mittels einer Zeitmaschine in die Vergangenheit gesandt, um die Monsterheerscharen des finsternen Mental zu bekämpfen. Diese Kreaturen wurden in die Vergangenheit versetzt, um die Zukunft der Menschheit zu Gunsten Mentals zu verändern. Die eigene Spielfigur findet sich zunächst im Alten Rom wieder, später im feudalen China [...] Während eines Levels hat der Spieler die Aufgabe seine Spielfigur heil durch die Heerscharen von Angreifern zu bugsieren und nebenbei den einen oder anderen Schalter zu betätigen oder ein Hindernis zu überwinden. [...]"

Nr. 52 *Half-Life 2*

„[...] Half-Life 2 ist ein Ego-Shooter für den PC. Dieser Titel wurde von der Computerspielergemeinde mit großer Spannung erwartet [...] Anfänglich völlig unbewaffnet, erhält Dr. Freeman von Barney eine Brechstange, seine erste Waffe. Nun tauchen auch die ersten Gegnerfiguren auf: Die uniformierten Gestalten, übergroße Insekten, angreifende Roboter- oder Fabelwesen. Die Handlungen werden dichter, die Kampfsequenzen konzentrierter. Von nun an erhält der Spieler immer neuere und effektivere Waffen, die er taktisch im Wechsel mit den verschiedenen Gegnern geschickt einsetzen muss. [...]“

Nr. 69 *Hitman: Blood Money*

„[...] Der Profikiller Hitman, auch Agent 47 genannt, gerät dabei zwischen die Fronten eines blutigen Konkurrenzkampfes der eigenen und einer neuen Auftragsagentur. Diesmal gerät er also selbst in die Abschusslinie. Doch anstatt sich in einem Kämmerlein zu verkriechen, ergreift er die Fluch nach vorn und geht der Sache auf den Grund. Seine Reise führt ihn dabei um den halben Erdball: Paris, Las Vegas, die Rocky Mountains; überall lauert Gefahr. [...]“

Diese Art der Spielbeschreibung wirft die Frage auf, woher die Gutachtenverfasser die entsprechenden Texte beziehen. Die Vermutung liegt nahe, dass sie entweder von den Herstellern oder aber von den Testern stammen, jedenfalls aber nicht aus eigener Anschauung, nachdem im Rahmen der Begutachtung nur Teile der Spiele vorgeführt werden. In jedem Fall aber lassen diese Textpassagen eine für die Bewertung nach Jugendschutzgesichtspunkten notwendige Sachbezogenheit und Neutralität vermissen.

6.1.2 Prüfung mit unvollständigen Unterlagen

Verwunderlich ist auch, dass offensichtlich nicht selten Spiele bei der Prüfung entgegen der Prüfordnung (§ 1 Abs. 2; § 2 Abs.1-4) unfertig oder unvollständig sind (Beta-Versionen, noch nicht übersetzt, kein Handbuch), und auf dieser Grundlage eine Freigabe erhalten, ohne dass erkennbar sichergestellt ist, dass die entsprechenden Informationen nachträglich eingereicht werden.

Beispiele: **Nr. 6 *Soul Calibur 3***
englische Beta-Version

Nr. 22 *Unreal Tournament 2004*
Betaversion

Nr. 48 *Max Payne 2: The fall of Max Payne*

Spiel wurde durch den Hersteller präsentiert, englischsprachige Betaversion, Bereinigung von Programmfehlern sowie Lokalisierung würden laut Herstellervertretern bis Verkaufsstart vorgenommen, Handbuch lag nicht vor, jedoch wurde vom Anbieter eine deutschsprachige Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte beigelegt.

Nr. 52 *Half-Life 2*
Betaversion

Nr. 55 *Resident Evil 4*

Englische Betaversion; vom Anbieter wurde bemerkt, dass Texturen an den Wänden und künstliche Intelligenz zum Teil noch fehlerhaft, jedoch für die Einschätzung von Jugendschutzrelevanz nicht von Bedeutung sind

Wenn und soweit akzeptiert wird, dass unfertige oder unvollständige Spiele geprüft werden, müsste zumindest durch nachzuprüfende Auflagen sichergestellt werden, dass keine für die Alterseinstufung relevanten Veränderungen gegenüber der Prüffassung vorgenommen wurden.

6.1.3 Vereinfachtes Verfahren bei Plattformänderungen

Es entspricht offenbar der gängigen Praxis der USK, bei Umsetzungen bereits geprüfter Spiele für eine andere Plattform ohne inhaltliche Prüfung im vereinfachten Verfahren nach § 11 Abs. 1 a) der Grundsätze der USK auf Inhaltsgleichheit zu entscheiden. Dies erscheint problematisch, weil Umsetzungen von Spielen auf unterschiedlichen Plattformen durchaus mit deutlichen Veränderungen im Spieldesign einhergehen können. So ist z. B. in Nintendo-Game-Cube Spielen in der Regel deutlich weniger Video- und Audiomaterial enthalten als auf PS2-, XBOX- oder PC-Umsetzungen, da die Datenträger nur eine sehr begrenzte Speicherkapazität aufweisen. Weiterhin entscheidend ist die Leistungsfähigkeit der verwendeten Grafikprozessoren. Gegenüber aktueller PC- und XBOX360-Umsetzungen müssen Titel, die für PS2 oder XBOX entwickelt werden, häufig mit reduzierten Darstellungsmitteln auskommen. Hierunter können auch Darstellungselemente fallen, die für jugendschutzrechtliche Einschätzungen von hoher Relevanz sind, wie z. B. die eingesetzte Physikengine¹⁷, die Verweildauer der Leichen von Spielfiguren sowie Gewalteffekte wie Blutspritzer und Splatterdarstellungen.

Unter den vom KFN getesteten Titeln sind z. B. für Nr. 69 *Hitman: Bloodmoney* und Nr. 33 *GTA San Andreas* solche relevanten Unterschiede festzustellen: So ist bei Nr. 69 *Hitman Blood Money* die PSII-Umsetzung sehr viel grobkörniger und grafisch weniger aufwendig gestaltet und schmälert damit den Realismus. Blutlachen bilden sich zwar ähnlich wie in der PC-Version, sind aber deutlich schwächer zu erkennen und stechen weniger markant hervor. Den größten Unterschied bilden die Trefferwirkungen an den Körpern der Toten. Bei der PC-Version sind blutige Einschusslöcher an getroffenen Körpern deutlich erkennbar, mit besonderer Drastik u.a. auch an nackten Körperpartien leicht bekleideter Frauen. In der PSII-Version werden Einschüsse in Körpern hingegen gar nicht visualisiert. Bei Nr. 33 *GTA San Andreas* ist die PSII-Version ebenfalls grafisch niedriger aufgelöst. Ein großer Unterschied besteht hierbei darin, dass auch hier die Treffersymbolisierung weniger drastisch und die Bluteffekte verhaltener und gröber ausfallen. Bei der PC-Version bleiben abweichend von der PSII-Version Blutspritzer aus Schlägereien auf dem Boden kleben. Bei beiden genannten Spielen wurde nur für die PSII-Umsetzung eine ausführliche Prüfung durchgeführt, über die PC-Versionen wurde nur im vereinfachten Verfahren ohne genaue inhaltliche Prüfung entschieden.

¹⁷ Teil eines Computerprogramms, das eine physikalisch realistische Darstellung von Bewegungen ermöglicht, im Bereich der gewalthaltigen Computerspiele z. B. lebensecht aussehendes Fallen von Figuren nach Verletzungen.

6.1.4 Falsche Feststellungen

In Einzelfällen ergab der Vergleich des USK-Gutachtens mit dem KFN-Testbericht, dass die Feststellungen des USK-Gutachtens sachlich unzutreffend waren. So wird für das Spiel Nr. 60 *Spartan: Total Warrior* die Treffervisualisierung mit „roten Blutwolken“ beschrieben; tatsächlich aber enthält das Spiel aber teilweise massive Darstellungen von Blutfontänen und Splatter. In der Beschreibung des Spiels Nr. 69 *Hitman: Blood Money* wird festgestellt, dass die Tötungsszenen ohne Darstellung von „Blut“ gestaltet sind – tatsächlich weist das Spiel aber durchgehend drastische Blutdarstellungen auf. Im USK-Gutachten zu Nr. 38 *Counter Strike Source*¹⁸ wird festgestellt, dass „Bluteffekte nicht mit roten Pixeln symbolisiert“ und auch „andere effektheisende Darstellungen nicht enthalten“ seien. Das Spiel enthält jedoch deutliche Blutspritzer an den Wänden, Wunden an den Figuren und eine realistische Physikengine.

6.1.5 Ausbleibende Würdigung wichtiger Gesichtspunkte

Selbstverständlich können die Gutachten der USK so wie sie bisher ausgestaltet sind – als Ergebnisprotokolle – nicht alle Aspekte wiedergeben, die im Rahmen der entsprechenden Gutachtersitzung diskutiert wurden. Gleichwohl entstand bei der Analyse der Gutachten immer wieder der Eindruck, dass ganz offensichtlich zumindest diskussionswürdige Merkmale der Spiele nicht oder so wenig gewürdigt wurden, dass sich die Frage aufdrängte, ob sie den Gutachtern überhaupt bekannt geworden sind. Dies gilt einerseits für einzelne Kriterien generell, andererseits für einzelne Elemente bestimmter Spiele. So wird, was generelle Merkmale angeht, etwa in keinem der USK-Gutachten in irgendeiner Weise angesprochen, was im KFN-Prüfschema mit „Experimentellem Töten“ (KFN-Testberichte 3.6) bezeichnet ist und unter Jugendschutzgesichtspunkten eindeutig problematisch erscheint. In Bezug auf einzelne Spiele erscheint in hohem Maße verwunderlich, dass z. B. im Gutachten zu Nr. 70 *Der Pate* das überaus zynische Handbuch nicht genannt wird. Nachfolgend soll deshalb aus der „Gebrauchsanweisung“ des Herstellers Electronic Arts zitiert werden.

Beispiele: **Nr. 70 *Der Pate***

Wählen Sie Personen aus, die Sie ansprechen ... oder erschießen möchten...
(S. 6).

¹⁸ Dieses USK-Gutachten (USK-Nummer 14497/05) ist insgesamt kaum verständlich, da sich die Ausführungen auf verschiedene auf dem Datenträger enthaltene Spiele beziehen und auf Counter Strike selbst kaum eingehen.

Haben Sie Ihr Opfer anvisiert, können Sie es ein bisschen - oder ordentlich - verprügeln. Mit der Maus können Sie Ihren Gegner nach Herzenslust traktieren (S. 6).

Stehen Sie neben einem verletzten Gegner, erscheint gelegentlich eine "Exekutieren" - Meldung. Drücken Sie in diesem Fall V oder die Taste 8, um Ihren Kontrahenten zu erlösen (S. 7).

Drücken Sie X oder klicken und halten Sie den linken und rechten Analog-Stick, um Ihren Gegner zu erdrosseln. Naht das Ende Ihres Kontrahenten, töten Sie ihn oder gewähren Sie ihm eine letzte Galgenfrist (S. 7).

Dank des Präzisionsmodus können Sie nicht lebenswichtige "Schwachpunkte" Ihres Gegners anvisieren. Dadurch lebt er lange genug, um Ihnen zu erzählen, was er weiß (...). Möchten Sie verhindern, dass er flieht, verpassen Sie ihm einfach eine Kugel in sein Bein (S. 8).

In New York gibt es unzählige Ladengeschäfte, die geschützt werden müssen. Zufällig bieten Sie genau diesen Schutz an. Ist ein Ladenbesitzer nicht Ihrer Meinung, sollten Sie ihm anschaulich demonstrieren, wovor Sie ihn beschützen können (...) immerhin laufen da draußen jede Menge Schläger herum, die seiner Kasse, seinen Auslagen oder ihm selbst übel mitspielen können. In der Regel lassen sich Geschäftsleute auf diese Weise rasch überzeugen. Haben Sie einen Ladenbesitzer von Ihren guten Absichten überzeugt, honoriert er Ihre Dienste mit einer wöchentlichen Gebühr (S. 12).

Bei Nr. 51 *DOOM 3* wurden die an einer Stelle babyähnlichen Monster nicht erkennbar gewürdigt. Bei der Begutachtung von Nr. 69 *Hitman: Blood Money* fehlen Hinweise etwa auf die Möglichkeit, leichbekleidete Frauen zu töten, auf makabere Tötungsarten wie Verbrennen oder auf die Möglichkeit, Leichen in Müllwagen zu entsorgen.

6.1.6 Bewertung von nicht spielnotwendigen Handlungsmöglichkeiten

Die Tatsache, dass „experimentelles Töten“ offensichtlich kein bei der Begutachtung durch die USK-Prüfgremien gängiger Gesichtspunkt ist, dürfte auch damit zusammenhängen, dass sich häufig in den Gutachten die Annahme findet, dass an sich problematische Handlungsmöglichkeiten (etwas das „Töten“ von Unbeteiligten) des Spielers dann nicht oder sehr viel weniger potenziell beeinträchtigend sind, wenn sie nicht zum Spielerfolg beitragen. Dies erscheint vielfach nicht angemessen: Nicht selten sind die Nachteile für den Spieler so gering, dass trotz formeller „Sanktionierung“ das Spiel geradezu dazu einlädt, bestimmte problematische Möglichkeiten zu nutzen. Gerade die offeneren Spielkonzepte haben einen klaren Reiz darin, dass die Handlungsmöglichkeiten kaum begrenzt sind und fordern daher eindeutig dazu auf, alle diese Möglichkeiten und Effekte immer wieder spielerisch auszuprobieren.

Beispiele: Nr. 33 *GTA San Andreas*

„Bei der Aufgabenerledigung können auch verschiedene regelwidrige Aktionen im Straßenverkehr, wie Unfälle riskieren; Fahrerfiguren erschießen oder Spielfiguren überfahren, begangen werden. Sobald eine gesetzeskonträre Handlung gespielt wird, nehmen allerdings auch die virtuellen Polizeibeamten die Verfolgung der Spielfigur auf – Sterne symbolisieren dies – und steigern die Polizeiaktionen gemessen an der Schwere der Straftat bis hin zum Hubschraubereinsatz, bei dem es kein Entkommen mehr gibt....“

Einerseits sind in dem Spiel insgesamt viele Gewaltsequenzen auch gegen als Unbeteiligte fungierende menschlich gestaltete Spielfiguren möglich. Andererseits wurden sie nicht unbedingt als erfolgreiche Strategie programmiert....“

Nr. 47 *Soldier of Fortune 2: Double Helix*

„Wer den Auftrag vergisst und sich allein an den programmtechnisch möglichen Gewaltakten ergötzen will, kommt im Spiel nicht weiter.“

Nr. 70 *Der Pate*

„Es gehört ebenfalls zu den Möglichkeiten, unbeteiligte Passantenfiguren zu schlagen, zu eliminieren oder auch mit dem Wagen zu überfahren. Das ist allerdings keine Handlungsstrategie, die im Spielverlauf ständig erforderlich ist oder gefordert wird, und sie führt dazu, dass der ‚Heat-Faktor‘ (der Grad, wie sehr die Spielfigur gesucht wird) steigt. Diesen ‚Heat-Faktor‘ kann man wiederum reduzieren, wenn man Polizisten mit Geld besticht [...] sind Gewalttaten gegen menschlich gestaltete Figuren im Spiel enthalten: Diese werden aber nicht durchgängig belohnt.“

6.1.7 Rolle von nicht gewalthaltigen Spielelementen

In einer Reihe von Entscheidungen gehen die Gutachter offenbar davon aus, Gewalt könne durch völlig andere Elemente wie Rätsel oder Geschicklichkeitsspiele, die im Spiel auch vorkommen, sozusagen neutralisiert werden.

Beispiele: Nr. 50 *Mortal Kombat: Deception*

Tetrismodus

Nr. 72 *Prey*

Sciencefiction-Kontext und Rätsel stehen im Vordergrund

Diese Annahme erscheint vielfach schon angesichts der quantitativen Verteilung der gewalthaltigen und neutralen Elemente nicht angemessen. Sie könnte allenfalls dann überzeugen, wenn die Gewalt auf ein Minimum reduziert ist. Es ist nicht nachvollziehbar (und lädt im Übrigen zu gezielten Umgehungen durch die Hersteller ein), warum der jugendbeeinträchtigende Charakter eines Spiels wesentlich geringer sein soll, wenn ein insgesamt deutlich gewalthaltiges Spiel zusätzlich andere Elemente enthält.

6.1.8 „Wegwischen“ von Bedenken

Die Gutachten der USK erwecken nicht selten den Eindruck, dass aufgeworfene Bedenken in Bezug auf die Gewalthaltigkeit fast lapidar weggewischt werden. Eine häufig anzutreffende Erwägung ist die, dass die im Spiel vorkommende Gewalt nicht über das übliche oder genretypische hinausgehe oder dass der fehlende Realitätsgehalt der Gewalt doch klar sei. Auf diese Weise vermeidet die USK die Auseinandersetzung mit der Frage, welche emotionale Belastung trotzdem von dem Spiel für seine Nutzer ausgeht. Möglicherweise ist auch das „übliche Maß“ dessen, was für jugendbeeinträchtigend gehalten wird, ein zu großzügiger Maßstab, weil z. B. neue Forschungserkenntnisse eine strengere Bewertung nahe legen. Außerdem erweckt der Rückzug auf solche Argumente den Eindruck, dass man sich mit den Besonderheiten des Spieles gar nicht auseinandergesetzt hat. Eine jugendschutzrechtliche Prüfung des Mediums muss aber klar erkennen lassen, dass eine genaue, kritische, nicht durch die Prüfpraxis einschlägiger Titel abgestumpfte Wahrnehmung und Bewertung erfolgt ist.

Beispiele: **Nr. 43 *Battlefield 2: Modern Combat***

„Grundmuster [...] ist zwar primär die kriegerische Auseinandersetzung und die angewandte virtuelle Gewalt richtet sich gegen menschenähnlich gestaltete Spielfiguren [...] Jedoch verzeichnet das Spiel ausreichend Elemente, die das Gesamtbild als rein fiktiv charakterisieren.“

Nr. 69 *Hitman: Blood Money*

„Belohnung der Gewaltanwendung ist medien- und genretypisch“

Nr. 70 *Der Pate*

„Die Gewaltanwendung ist deutlich und die gezielte virtuelle Gewaltanwendung passiert häufig im Spiel [...] wird die Gewaltanwendung jedoch weder episch präsentiert, noch ist die virtuelle Gewaltanwendung der alles dominierende Spielinhalt. In dem Spiel werden die Waffen lediglich in ihrer üblichen Form angewandt“

6.1.9 Kriegsspiele

Das Argument der „genretypischen Gewalt“ verdient besondere Erwähnung in Bezug auf Kriegsspiele. Eine größere Gruppe von Shootern spielen in einer Kriegsszenarie, die realen Kriegen nachempfunden sind, zumeist dem zweiten Weltkrieg oder dem Vietnamkrieg (z. B. Nr. 65 *Call of Duty* [USK 18]; Nr. 24 *Battlefield Vietnam* [USK 16]; Nr. 28 *Conflict: Vietnam* [USK 16]; Nr. 37 *Operation Flashpoint-Elite* [USK 16]). Der Spieler nimmt am Kriegsgeschehen in der Rolle eines Soldaten teil. Vielfach kann die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Armee gewählt werden. Ziel des Spiels, honoriert durch Aufstiege in der Hierarchie oder besondere Belobigungen, ist in aller Regel die möglichst erfolgreiche

Eliminierung von Gegnern. Die Spiele rühmen sich ihrer Realitätsnähe auch und gerade, was die zur Verfügung stehenden Waffen angeht. Die Websites bieten hierzu oftmals elaborierte Informationen.

Einerseits ist allgemein anerkannt, dass es für die Annahme einer Kriegsverherrlichung nicht allein ausreicht, kriegerische Auseinandersetzungen zum Inhalt eines Spiels zu machen. Andererseits ist nach der Rechtsprechung und der Spruchpraxis der BPjM das Merkmal der Kriegsverherrlichung weit auszulegen. Legt man unbefangene gängige Umschreibungen zugrunde (Krieg als reizvoll, anziehend, einzigartige Möglichkeit Ruhm zu gewinnen, Ausblendung von Leid¹⁹), so drängt sich zumindest eine Prüfung des Merkmals Kriegsverherrlichung bei einer Vielzahl von Spielen auf. Typischerweise werden sie allerdings von der USK unter Verweis auf eher „unblutige“ Verletzungsanzeigen und nur „genretypische“ Gewalt in einem historischen Szenario ab 16 oder ab 18 freigegeben.

6.1.10 Medienerfahrene Kinder und Jugendliche als Maßstab

Anzumerken ist weiterhin, dass bei USK-Gutachten immer wieder der Eindruck entsteht, dass die Prüfer spielerfahrene medienkompetente Kinder und Jugendliche vor Augen haben und sich in aller Regel nicht am unteren Ende von Alter und Medienerfahrenheit orientieren.

Beispiele: **Nr. 5 *Silent Line: Armored Core***

Die Bezeichnung von ab 12-jährigen als „Heranwachsende ab dem mittleren Schulalter“ legt die Frage nahe, ob den Prüfern dabei auch 12 bis 13-jährige Kinder vor Augen hatten.

Nr. 7 *Peter Jackson's King Kong*

„[...] vermittelt [...] der Gesamteindruck des Spiels klar computerspieltypische Elemente, die die nötige Distanzbildung, auch bei Spielern ab 12 Jahren sicherstellen.“

Nr. 29 *Backyard Wrestling 2*

„Die Gutachter sind der Auffassung, dass 12-Jährigen das Spiel nicht zugemutet werden sollte, möglicherweise sind sie doch noch nicht in der Lage, hier das Spiel in Gänze lediglich als mediales Ereignis zu verinnerlichen. Es wird befürchtet, dass sie die Grenze ihres Verhaltens zwischen der fiktiven und medialen Welt nicht souverän ziehen können. Dies ist im Gegensatz dazu älteren Jugendlichen, die natürlich über eine größere Erfahrung im Umgang mit medialen Angeboten haben, durchaus zuzumuten.“

Nr. 38 *Counter Strike: Source*

„Die strategischen Vorgehensweisen und die Möglichkeit, in Spielergemeinschaften zu kommunizieren, sprechen in diesem Sinne für

¹⁹ S.z. B. Scholz/Liesching § 15, Rz. 27f. m.w.N.

Counter Strike und seine Spielphilosophie, deren emotionale Bewältigung durchaus schon Jugendlichen ab 16 Jahren zugetraut wird.“

Nr. 40 *Dead or Alive 4*

„Jugendliche ab 16 Jahren sind durchaus in der Lage, die Inhalte des Spiels kritisch zu reflektieren [...] Sie verfügen dank reiferen sozialen Urteilsvermögens über die notwendige Distanz zu den angebotenen Handlungsmustern, so dass eine Übertragung in den Alltag der älteren Jugendlichen nicht zu erwarten ist.“

Nr. 42 *Urban Reign*

„[...] kein sportliches Setting für die virtuellen Kämpfe, sondern präsentiert sie als Geschehen um konkurrierende Straßengangs. Damit wirkt es besonders cool und jugendnah [...] Der Spieler ab 16 besitzt ...die erforderliche Rahmungskompetenz, um dem Spiel den virtuellen Charakter eindeutig zuzuordnen zu können.“

6.1.11 Keine Würdigung von § 131 StGB

Es fällt auf, dass in fast keinem der Gutachten – auch nicht denjenigen, bei denen, die im Ergebnis mit „keine Kennzeichnung“ eingestuft wurden, die mögliche Strafbarkeit nach § 131 StGB inhaltlich erwogen wurde. Auch bei den extremsten Spielen findet sich in aller Regel lediglich der formelhafte Hinweis, dass keine entsprechenden Anzeichen vorlagen.

6.1.12 Trailer niedriger eingestuft als Spiele

Auffällig in der Begutachtungspraxis ist weiterhin die Freigabe von Trailern (kurze Werbefilme für die Spiele, zum Beispiel für die Games Convention), mit niedrigeren Alterseinstufungen als die entsprechenden Spiele. Zum einen gibt es Spiele, bei denen der Trailer später geprüft wurde als das Spiel und eine geringere Alterseinstufung als das Spiel erhalten hat.

Beispiele: **Nr. 6 *Metroid Prime 2***
Spiel ab 12; Trailer ab 6

Nr. 72 *Prey*
Spiel keine Jugendfreigabe; Trailer ab 16

Darüber hinaus gibt es Trailer, die vor dem Spiel geprüft wurden und trotz eindeutig zu erwartender höherer Einstufung des Spiels eine niedrigere Alterseinstufung erhalten haben.

Beispiele: **Nr. 60 *Spartan: Total Warrior***
Trailer ab 12; Spiel keine Jugendfreigabe

Nr. 69 *Hitman: Blood Money*

Trailer ab 12; Spiel keine Jugendfreigabe

Zwar entspricht diese Praxis gängigen Verfahrensweisen etwa auch im Fernsehen (nachmittägliche Werbung für Filme, die erst abends gezeigt werden dürfen), gleichwohl muss sie in gewisser Weise als Umgehung des Jugendschutzes gewertet werden. Im Ergebnis erhalten die Hersteller so die Möglichkeit, gewalthaltige Spiele gegenüber einer jungen Altersgruppe anzupreisen, die sie dann aber gar nicht kaufen darf. Dadurch verführt man Kinder und Jugendliche dazu, sich solche Spiele illegal zu beschaffen.

6.1.13 Keine Auseinandersetzung mit Indizierungsentscheidungen

Auffällig in den Gutachten des USK ist weiterhin, dass, wenn Vorgängerversionen des zu prüfenden Spiels indiziert waren, nie eine konstruktive Auseinandersetzung mit dieser Indizierungsentscheidung stattfindet. Meist wird die entsprechende Indizierung nicht einmal erwähnt (Nr. 48 *Max Payne 2*, Nr. 33 *GTA San Andreas*, Nr. 55 *Resident Evil 4*).

6.1.14 Herstellerstrategien

Einige Gutachten der USK legen die Frage nahe, in wie weit das geltende Recht bzw. die aktuelle Praxis der Alterseinstufung die Hersteller dazu einladen, strategisch mit den Prüfverfahren in der Weise umzugehen, dass zunächst sehr gewalthaltige Fassungen vorgelegt werden, um dann gezielt für eine weitere Prüfung nur die explizit monierten Elemente herauszunehmen. Dies erzeugt dann fast zwingend einen gewissen Druck, bei der Zweitprüfung eine niedrigere Alterseinstufung vorzunehmen.

Beispiele: **Nr. 45 *GTA Liberty City Stories***

Prüfung einer Demoversion durch die USK mit dem Ergebnis „keine Kennzeichnung“. Dort monierte Punkte wurden für die Prüfung der Vollversion herausgenommen. Diese wurde dann ab 16 Jahren freigegeben.

Nr. 49 *Far Cry*

Vorprüfung durch USK, danach gezielte Herausnahmen einzelner Szenen. Die deutsche Fassung des Datenträgers enthielt zunächst die indizierte englische Vollversion. Nachdem dies moniert wurde, wurde eine neue deutsche Version herausgebracht, die die englische Fassung nicht mehr enthielt.

6.2 Einzelbewertungen der getesteten Spiele

Wir haben uns entschlossen, uns gegenüber immer wieder geäußerten Nachfragen danach, welcher Anteil an Alterseinstufungen im Ergebnis auf der Grundlage unserer Erkenntnisse für unangemessen gehalten wird, nicht zu verschließen und eine ausdrückliche Einzelbewertung der Einstufung der getesteten Spiele vorzunehmen. In mehreren Teamsitzungen wurde auf der Grundlage der Testberichte des KFN und der dazu gehörenden Videomitschnitte jedes einzelne Spiel diskutiert und einer der folgenden Kategorien zugeordnet:

- die Alterseinstufung der USK ist angemessen
- die Alterseinstufung der USK ist zweifelhaft
- die Alterseinstufung der USK ist unangemessen, sie hätte mindestens eine Stufe höher ausfallen müssen²⁰.

Hinzu kommt die Kategorie  . Hiermit sind im Bereich der ab 16 Jahren freigegebenen Spiele solche markiert, bei denen nicht nur die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ sondern sogar eine Klassifizierung mit „Keine Kennzeichnung“ nahe liegt.

Natürlich fließen in einen solchen Entscheidungsprozess immer subjektive Bewertungs- und Abwägungsvorgänge ein. Ausgangspunkt für die Zuordnung jedes einzelnen Spiels waren jedoch ausschließlich die Kriterien des KFN-Prüfschemas (hierzu im Detail oben unter 2.2), das sich, wenn auch vielfach genauer ausdifferenziert, an das geltende Recht und die aktuelle Praxis anlehnt. Durch die Standardisierung des Ausgangsmaterials wurde eine Einheitlichkeit der Bewertungsgrundlage und damit des Bewertungsverfahrens für jedes Spiel erreicht (erhöhte Objektivität) und eine intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Entscheidungen ermöglicht (erhöhte Transparenz).

Im Folgenden werden alle im Rahmen des Projekts getesteten, von der USK ab 12, ab 16 oder mit „Keine Jugendfreigabe“ eingestuften Spiele aufgeführt und mit einer sehr kurzen Begründung in der genannten Weise bewertet. Diese Kurzbegründung versteht sich hierbei nur als Hinweis darauf, in welchem Bereich die Gründe für unsere Bewertungen liegen, ob es sich hierbei etwa um einzelne Gewaltspitzen, um die Thematik des Spiels, einen Gesamteindruck des Spiels oder sonstige Gründe handelt. Für Einzelheiten zu jedem Spiel ist jedoch ein Rückgriff auf die Testberichte (s. die CD Anhang I für alle vollständigen

²⁰Eine niedrigere Alterseinstufung als die der USK kann für keines der getesteten Spiele empfohlen werden.

Testberichte²¹) unerlässlich, da nur aus diesen die Vielfalt der in die Entscheidung einbezogenen Spielelemente und Abwägungskriterien deutlich wird.

6.2.1 Freigegeben ab 12 Jahren

Nr. 1 *Terminator 3 Redemption*, XBOX

Third-Person-Shooter, der sich thematisch an den gleichnamigen Kinofilm anlehnt. Aufgabe des Spielers ist es als Terminator mit massiver Waffengewalt die Vernichtung der Menschheit durch böartige Maschinenwesen zu verhindern. Eine Freigabe ab 12 Jahren ist nicht angemessen, da es sich insgesamt um ein von – z.T. zynisch kommentierten – Gewalthandlungen dominiertes Spiel handelt. Die Zwischensequenzen sind vielfach sehr gewalthaltig und durch Mischung von Spiel- und Filmsequenzen sehr identifikationsfördernd.

Nr. 2 *SVC Chaos SNK vs. Capcom*, XBOX

Retro-Beat-´em-Up in comichafter 2D-Darstellung. Als Spieler prügelt man sich in einer abgeschlossenen Arena mit jeweils einer anderen Spielfigur, bis einer als Sieger aus dem Kampf hervorgeht. Die Freigabe ab 12 Jahren erscheint angemessen, da es sich um ein comichaft stark überzeichnetes simples Kampfspiel handelt, in dem die visuelle Darstellung von Gewalt und deren Folgen sehr abstrakt bleiben.

Nr. 3 *Ocean City Nemesis*, PC

Insgesamt schlecht umgesetzter 3D-Shooter mit geringem Bekanntheitsgrad. Der Spieler kämpft als Agentin Darcy gegen ein Verbrechersyndikat. Eine Freigabe ab 12 Jahren ist trotz der schwachen Grafik und der zurückhaltenden Gewaltdarstellungen nicht angemessen. Neben der insgesamt nicht kindgerechten Thematik und Darstellungsweise sind eine Reihe einzelner Elemente wie die z. T. nach Körperteilen differenzierte Trefferwirkung, die (seltene) Möglichkeit, „Unschuldige“ zu töten oder die Gespräche über Snuff-Videos jedenfalls für 12- und 13-Jährige nicht geeignet.

Nr. 4 *Metroid Prime 2*, GameCube

Futuristischer First-Person-Shooter und Fortsetzung der sehr erfolgreichen Metroid-Serie. Der Spieler jagt als Kopfgeldjägerin Samus Aran in einem High-Tech-Anzug intergalaktischen Schätzen nach und gerät dabei immer wieder in Konflikt mit zahlreichen außerirdischen Lebensformen. Insgesamt erscheint die Freigabe ab 12 Jahren nicht angemessen. Obwohl das Spiel in einem rein fiktiven Setting angesiedelt ist und keine problematischen Treffervisualisierungen aufweist, ist es zumindest für 12- bis 13-Jährige aufgrund der bedrohlichen Düsterei des Szenarios und der hohen Bedeutung der Waffen im Spiel möglicherweise beeinträchtigend. Hinzu kommt eine z. T. lange Spieldauer der Kämpfe mit Endgegnern, die nicht unterbrochen werden können und durch ihre Schnelligkeit und Intensität ein hohes Maß an Stress auslösen können.

Nr. 5 *Silent Line: Armored Core*, PS 2

Futuristischer Third-Person-Shooter in postapokalyptischem Szenario. Die Spielfigur steuert als Söldner einen riesigen Kampfroboter und kämpft als solcher in einem Krieg mächtiger

²¹ Die CD enthält alle vollständigen Testberichte, nicht aber die dazugehörigen Mitschnitte von Spielsequenzen, da die entsprechenden Bilddateien zu groß sind (pro Spiel bis zu 800 MB). Sie können beim KFN eingesehen werden.

Konzerne gegen andere Roboter. Die Freigabe dieses Spiels ab 12 Jahren ist nicht angemessen. Obwohl Setting und Visualisierungen zunächst unproblematisch erscheinen, enthält das Spiel einige Elemente, die eine höhere Alterseinstufung erfordern: Dies gilt zunächst für die Tatsache, dass der Spieler die Rolle eines skrupellosen Söldner übernimmt und die zentrale Rolle, welche die Optimierung der Bewaffnung im Spiel einnimmt. Darüber hinaus weist das Spiel einige problematische Szenen auf, in denen die Spielfigur Fahrzeuge von unbeteiligten Menschen zerstören kann. Zwar sind die Fahrzeuginsassen nicht zu sehen, ihre Schreie sind aber deutlich zu hören und als Untertitel zu lesen.

Nr. 6 *Soul Calibur 3*, PS 2

Klassisches, mangaartiges Beat-´em-Up in fantastischer Umgebung. Zum klassischen Prügelspieldesign kommen mächtige Hieb- und Stichwaffen hinzu, derer sich die Protagonisten bedienen. Die Freigabe ab 12 Jahren erscheint trotz des absolut comichaften Charakters und der zurückhaltenden Visualisierung von Verletzungen zweifelhaft, da ein spielerischer Schwerpunkt in der Auswahl besonders drastischer Waffen liegt. Dadurch und durch die Beendigung von Kämpfen z. B. durch Herabstoßen des Gegners in einen tiefen Abgrund oder in einen glühenden Lavastrom erhält das Spiel einen Tötungscharakter, obwohl nur von K.O. und gewonnenen Kämpfen gesprochen wird.

Nr. 7 *Peter Jackson's King Kong – The Official Game of the Movie*, PC

Videospiel-Umsetzung des gleichnamigen Filmklassiker-Remakes von Peter Jackson mit sich abwechselnden First-Person-Shooter- und Third-Person-Passagen. Der Spieler steuert abwechselnd eine menschliche Spielfigur Jack Driscoll und King Kong durch das bekannte Drama des Riesenaffen. Die Freigabe dieses Spiels ab 12 Jahren ist nicht angemessen. Obwohl die durchaus tiefgründige Story immer präsent und völlig fiktiv ist, und die Gewaltdarstellungen insgesamt undramatisch ausfallen, weist das Spiel eine größere Zahl von Szenen bzw. Handlungsmöglichkeiten auf, die jedenfalls für 12- bis 13-Jährige beeinträchtigend sein können. Dies gilt insbesondere für die Möglichkeit, die (menschlichen) Eingeborenen zu töten und das auch bei „Leichen“ wirkende Physikmodell, aber auch etwa für die Darstellung der blutenden Leiche eines Crewmitgliedes.

Nr. 8 *Operation Sandstorm*, PC

First-Person-Shooter mit realistischem Kriegshintergrund. Als Mitglied einer Spezialeinheit muss der Spieler im Nahen Osten gegen Terroristen kämpfen. Die Freigabe dieses Spiels ab 12 Jahren ist - trotz seiner schlechten grafischen Qualität und der schwachen künstlichen Intelligenz der Gegner - nicht angemessen. Problematisch ist vor allem die Ansiedlung des Spielgeschehens in einem potentiell realistischen, aktuellen, kriegerischen Konflikt. Darüber hinaus ist die Darstellung von Blutspritzern, wenn auf Gegner oder „Leichen“ geschossen wird, für eine Altersfreigabe ab 12 Jahren nicht angebracht.

Nr. 9 *Army Men – Major Malfunction*, XBOX

Kriegsparodie in Form eines Third-Person-Shooters. Als Plastiksoldat muss der Spieler den bösen Major Malfunction stoppen und dessen Spielzeugarmee besiegen. Die Freigabe dieses Spiels ab 12 Jahren erscheint angemessen, da es sich um ein optisch harmloses, in einer reinen Spielzeugwelt angesiedeltes Spiel handelt.

Nr. 10 *Street Fighter Alpha Anthology*, PS 2

Retro-Beat-´em-Up in comichafter 2D-Darstellung. Der Spieler kämpft in kleinen Arenen

gegen wechselnde Gegner. Aus unblutigen Zweikämpfen kann nur einer der Charaktere als Sieger hervorgehen. Die Freigabe dieses Spiels ab 12 Jahren erscheint angemessen. Die Kampfhandlungen finden in rein „sportlichem“ Kontext statt und enden im K.O., ohne dass Verletzungen o. ä. visualisiert werden.

6.2.2 Freigegeben ab 16 Jahren

Nr. 21 *Quake 4*, PC

Für den deutschen Markt von Blut, Splatter und damit von vielen Schock- und Horrorelementen befreiter First-Person-Shooter, der in seiner englischen Originalfassung indiziert wurde. Die Spielfigur kämpft als menschlicher Soldat in einem Science-Fiction-Szenario gegen Bewohner des Planeten Strogg, die die Menschheit bedrohen. Die Freigabe ab 16 Jahren erscheint zweifelhaft. Durch den sehr linearen Spielverlauf und die Herausnahme der Horrorelemente, die das „Böse“ an den Stroggs „verständlich“ machen, wird die Gewaltdarstellung zwar entschärft, das Spiel bekommt aber einen sinnlos brutalen „Ballercharakter“. Zudem bleibt trotz der Schnitte der Eindruck eines ernsthaften Horror-Shooters erhalten.

Nr. 22 *Unreal Tournament 2004*, dt., PC

Futuristischer First-Person-Shooter, der den Wettkampf unterschiedlicher Alienrassen mit High-Tech-Waffen in exotischen Arenen zum Inhalt hat. Besonderes Gewicht wird hierbei auf die Multiplayer-Komponente gelegt. Aufgrund der völligen Fiktionalität, der praktischen Handlungslosigkeit des Spiels und der durchgehenden Überzeichnung bis ins Groteske erscheint eine Freigabe ab 16 Jahren unproblematisch.

Nr. 23 *Way of the Samurai 2*, PS 2

Non-lineares Third-Person-Action-Adventure im feudalen Japan. Als Samurai muss sich der Spieler in einer Stadt mit den dortigen politischen Gruppen auseinandersetzen und seine Fähigkeiten und seine Ausrüstung verbessern. An der Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ergeben sich Zweifel nur aufgrund einzelner Elemente. Dies betrifft z. B. martialische Zwischensequenzen, bei denen Blutfontänen zu sehen sind sowie die Möglichkeit Unbeteiligte anzugreifen.

Nr. 24 *Battlefield Vietnam*, PC

First-Person-Shooter mit realistischem Kriegshintergrund und Multiplayer-Schwerpunkt. Der Spieler bestreitet auf Seiten des Vietkong oder der amerikanischen Armee im Vietnam-Krieg diverse Schlachten gegen andere Spieler im Netzwerk oder Internet. Eine Freigabe ab 16 Jahren ist keinesfalls angemessen; über die jedenfalls gebotene Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ hinaus liegt sogar eine Einstufung mit „keine Kennzeichnung“ nahe. Wie bei vielen andern Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Bei *Battlefield Vietnam* kommen zusätzlich verharmlosende bzw. verherrlichende Elemente hinzu: So kann der Spieler bei Benutzung eines Fahrzeugs (z. B. Hubschrauber) seine Umgebung mit lauter Rockmusik oder Wagners Walkürenritt beschallen, um den Gegner damit zu verwirren bzw. einzuschüchtern. Zudem besteht die Möglichkeit, grausame, z. T. geächtete Kriegswaffen wie Napalm, Antipersonenminen und Bambusfallen einzusetzen. Wenngleich die Spielhandlung ein naives Team-Gegen-Team Spiel inszeniert, werden in den Ladesequenzen nüchtern historische Fakten über die Grausamkeit der „nachzuspielenden“ Kampfhandlungen berichtet wie die

Anzahl der Todesopfer. Konzept und Aufmachung des Spiels begünstigen damit insgesamt eine extreme Relativierung der Bedeutung und Grausamkeit des Krieges.

Nr. 25 *Hyper Street Fighter II „The Anniversary Edition“*, PS 2

Retro-Beat-´em-Up in comichafter 2D-Darstellung. Der Spieler kämpft in kleinen Arenen unter Verwendung diverser Spezialattacken gegen wechselnde Gegner. Aus unblutigen Zweikämpfen kann nur einer der Charaktere als Sieger hervorgehen. Die Freigabe ab 16 Jahren ist aufgrund des auf dem Datenträger befindlichen Films (FSK 16) angemessen. Angesichts des rein comicartigen Charakters des Spiels, und des Verzichts auf möglicherweise problematische Elemente wie Waffen, Treffervisualisierungen oder Tötungsarten wäre für das Spiel allein auch eine Alterseinstufung ab 12 Jahren ausreichend.

Nr. 26 *Serious Sam Next Encounter*, NGC

First-Person-Shooter in übertriebener Comicdarstellung. Als großspuriger Held Sam "Serious" Stone nimmt es der Spieler zur Rettung der Erde mit bösaartigen Aliens auf. Die Spielfigur reichert das Geschehen mit zahlreichen schwarzhumorigen Kommentaren an. Die Freigabe ab 16 Jahren ist angemessen, da es sich um ein durchgängig comichaft völlig überzeichnetes Spiel handelt, das sich selbst nicht ernst nimmt. Dies wird auch dann ganz offensichtlich, wenn mangels Genrekenntnis die Ironie nicht im Detail verstanden werden kann.

Nr. 27 *Second Sight*, PS 2

Third-Person-Shooter mit zeitgenössischem Hintergrund und Science-Fiction-Einlagen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Protagonisten Dr. John Vattic, der, ausgestattet mit besonderen psionischen Fähigkeiten, einem bösen Wissenschaftler das Handwerk legen muss. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren erscheint zweifelhaft. Das Spiel erlaubt es, fordert in gewisser sogar Weise dazu auf, Gegner mit den PSI-Kräften zu quälen. In einem Level können sogar hilflose Unbeteiligte auf diese Weise gequält werden.

Nr. 28 *Conflict: Vietnam*, PC

Taktischer Third-Person-Shooter mit realistischem Kriegshintergrund. Der Spieler steuert eine Einheit von vier Soldaten durch die an echte Geschehnisse angelehnten Wirren des Vietnam-Krieges. Eine Freigabe ab 16 Jahren ist keinesfalls angemessen; über die jedenfalls gebotene Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ hinaus liegt sogar eine Einstufung mit „keine Kennzeichnung“ nahe. Wie bei vielen andern Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Bei Conflict: Vietnam kommen zusätzlich verharmlosende bzw. verherrlichende Elemente hinzu: So ist im Rahmen von „Kampfeinsätzen“ regelmäßig zeitgemäße Musik mit flotten Sprüchen des Radiosprechers zu hören. In einem Level ertönt ein „Soundtrack“ zeitgemäßer Rockmusik, zu dem dann wahllos alle bei einer Bootsfahrt am Ufer auftauchenden Einheimischen getötet werden können. Konzept und Aufmachung des Spiels begünstigen damit insgesamt eine extreme Relativierung der Bedeutung und Grausamkeit des Krieges.

Nr. 29 *Backyard Wrestling 2: There goes the Neighbourhood*; XBOX

Beat-´em-Up, das an die Hinterhofvariante der Showsportart Wrestling angelehnt ist, bei der die Kontrahenten in Hinterhöfen und auf Parkplätzen, z. T. unter Einbeziehung von Alltagsgegenständen, aufeinander losgehen. Es kämpfen zwei Figuren so lange

gegeneinander, bis einer der beiden nicht mehr steht. Eine Freigabe ab 16 Jahren ist keinesfalls angemessen; über die jedenfalls gebotene Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ hinaus liegt sogar eine Einstufung mit „keine Kennzeichnung“ nahe. Das Spiel ist dominiert von extrem brutaler Gewalt; die Auswahl vor allem von Alltagsgegenständen als besonders brutalen Waffen (z. B. Gegner wird mit Tacker am Kopf traktiert oder mit dem Kopf in eine Friteuse gedrückt, in einer Zwischensequenz wird einem Journalisten mit einer Gabel ein Auge ausgestochen) bildet einen zentralen Spielreiz.

Nr. 30 *Halo 2*, XBOX

Futuristischer First-Person-Shooter und Fortsetzung des äußerst erfolgreichen ersten Teils. Als Elite-Soldat auf Menschen- und auf Alien-Seite muss der Spieler verhindern, dass eine Superwaffe alles Leben im Universum zerstört. Die Freigabe ab 16 Jahren ist angemessen, da es sich um ein zwar düsteres und auf das Eliminieren von Gegnern ausgerichtetes, aber durchgängig völlig realitätsfernes Spiel mit moderaten Gewaltdarstellungen handelt.

Nr. 31 *Resident Evil Outbreak File 2*, PS 2

Third-Person-Grusel-Adventure und Teil der erfolgreichen Resident-Evil-Serie. Der Spieler muss aus Sicht verschiedener Charaktere den Fluchtweg aus der zombieverseuchten Kleinstadt Raccoon City finden. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren erscheint zweifelhaft, da das Leid der Protagonisten in besonderer Weise explizit dargestellt wird (z. B. Schmerzensdarstellung und Verletzungsfolgen). Zudem hat das Spiel einen vor allem durch die Akustik ausgeprägten Grusel- bzw. Horrorcharakter in einem Setting mit fast ausschließlich menschenähnlichen Figuren.

Nr. 32 *Tekken 5*, PS 2

Klassisches 3D- BeatemUp in Mangadarstellung. Zahlreiche Charaktere treten zum Zweikampf in unterschiedlichen Arenen gegeneinander an. Die Freigabe ab 16 Jahren ist angemessen, da es sich durchgängig um ein zwar von Gewalt dominiertes, aber völlig realitätsfernes Spiel handelt.

Nr. 33 *Grand Theft Auto (GTA): San Andreas (dt. Version)* PC

Non-lineares Third-Person-Action-Spiel in einem Großstadtszenario der 90er Jahre mit relativ offenem Spielgeschehen. In der Rolle des Gangmitgliedes CJ muss der Spieler verschiedene, teilweise kriminelle Aufträge erfüllen, um seinen Bruder zu retten und die Stellung seiner Gang auszubauen. Eine Freigabe ab 16 Jahren ist keinesfalls angemessen; über die jedenfalls gebotene Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ hinaus liegt sogar eine Einstufung mit „keine Kennzeichnung“ nahe. Das Spiel erfordert die Übernahme der Rolle eines unmoralisch handelnden Verbrechers, der in einem sehr realistischen, zeitgenössischen Setting eine Vielzahl von Straftaten begehen kann. Es fordert spielerisch dazu auf, möglichst brutal mit Gegnern und Unbeteiligten umzugehen, jedenfalls mit dieser Brutalität zu experimentieren. Die Visualisierung ist trotz weitgehenden Verzichts auf Splatter sehr blutig. Das Spiel problematisiert die Rolle der Spielfigur in keiner Weise, auch wenn einzelne Szenen von Genrekennern durch ihre Überzeichnung als humorvoll wahrgenommen werden können.

Nr. 34 *Battlefield 2*, PC

Multiplayer-First-Person-Shooter mit fiktivem, aber realitätsnahem Kriegshintergrund. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines beliebigen Soldaten einer der beteiligten Kriegsparteien. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren erscheint zweifelhaft. Wie bei vielen anderen Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche

Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Zwar ist der geschilderte Krieg fiktional, aber potenziell realistisch und aktuell. Trotz der Abwesenheit von besonders problematischen Elementen wie verharmlosender Musikuntermalung wird ein realitätsnaher Krieg als spannendes Abenteuer inszeniert und die Bedeutung und Grausamkeit des Krieges dadurch relativiert.

Nr. 35 *Colosseum: Road to Freedom*, PS 2 

Third-Person-Beat-'em-Up in historischem Kontext. Als Gladiator muss der Spieler im Colosseum des antiken Rom zahlreiche Kämpfe gegen Menschen und Tiere bestehen, um sich schließlich seine Freiheit zu erkaufen. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist angemessen, da zwar dumpfe, mäßig visualisierte Gewalt im Vordergrund steht, diese aber in eine plausible Grundgeschichte eingebettet ist, die nicht an sich problematische Inhalte transportiert.

Nr. 36 *Serious Sam 2*, PC 

First-Person-Shooter in übertriebener Comickdarstellung. Als großspuriger Held Sam "Serious" Stone nimmt es der Spieler zur Rettung der Erde mit bössartigen Aliens auf. Die Spielfigur reichert das Geschehen mit zahlreichen schwarzhumorigen Kommentaren an. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren erscheint zweifelhaft, da das von Gewalt dominierte Spiel zwar comichaft überzeichnet und realitätsfern ist, aber durch den Fokus auf die Auswahl besonders brutaler Waffen und die zum Teil sehr drastischen Darstellungen insgesamt die auszuübende Gewalt ästhetisiert und dazu einlädt, sich an den Darstellungen zu weiden.

Nr. 37 *Operation Flashpoint – Elite*, XBOX 

Taktischer First-Person-Shooter in realistischem Militärdesign. Die Spielfigur muss in der Endphase des kalten Krieges auf Seiten der amerikanischen Armee als Teil einer kleinen Soldaten-Einheit gegen einen bösen Sowjet-General militärisch vorgehen. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Wie bei vielen anderen Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Der dargestellte Krieg ist potenziell realistisch und das Spiel hat insgesamt den Charakter einer besonders realistischen, bedrückenden Militärsimulation und richtet sich damit in eindeutiger Weise an ein erwachsenes Publikum. Darüber hinaus wird der Krieg ungeachtet einer hohen Realitätsnähe auf ein handwerklich schwer zu meisterndes Geschäft reduziert und blendet z.T. den hinter dem aktuellen Spielgeschehen liegenden Konflikt und die durch den Krieg verursachten Leiden aus. In einzelnen Szenen wird der realistische Simulationscharakter durchbrochen und eigentlich problematische Aspekte des Krieges ironisch oder sogar zynisch abgehandelt. Damit wird insgesamt eine Relativierung der Bedeutung und Grausamkeit des Krieges begünstigt.

Nr. 38 *Counter Strike: Source*, PC 

Technisch und grafisch verbesserte Version des bekannten Multiplayer-First-Person-Shooters Counter Strike. Zwei Teams (Terroristen und Counterterroristen) kämpfen in einem realitätsnahen, aktuellen Setting mit Waffengewalt gegeneinander. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Gewalt ist das zentrale Element des Spiels und exklusives Mittel zur Zielerreichung; diese wird - anders als in Vorgängerversionen - auch so deutlich mit Blut und durch die Physikengine visualisiert, dass das eigentlich naive Räuber-und-Gendarm-Konzept überlagert wird.

Nr. 39 *Star Wars Battlefront 2*, PC

Multiplayer-First-Person-Shooter im Star-Wars-Universum. Als Mitglied der imperialen oder der rebellischen Streitkräfte nimmt der Spieler an diversen futuristischen Schlachten teil. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist angemessen. Gewalt und Action sind zwar zentral, das Spiel bleibt jedoch eindeutig in einem Star-Wars-Setting und weist keinerlei problematische visuelle Effekte auf.

Nr. 40 *Dead or Alive 4*, XBOX

Klassisches, grafisch aufwändiges Beat-´em-Up im Manga-Stil. Zwei Figuren kämpfen in einer Arena ohne Waffen um den Sieg. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist angemessen. Zwar dominieren spektakuläre Kampfhandlungen, die jedoch ohne sichtbare Verletzungsfolgen und immer in einem K.O. des Gegners enden.

Nr. 41 *Gun*, PC

Im Wilden Westen angesiedelter Third-Person-Shooter mit non-linearem Spielablauf. Als Protagonist Colton White muss der Spieler den Tod seiner Angehörigen durch zahlreiche Schusswechsel mit Western-Bösewichten rächen. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Zunächst ist festzustellen, dass das Spiel durch einfache Änderungen der Spracheinstellung in der Systemregistrierung auf die originale, von der BPjM indizierte, nicht für den deutschen Markt entschärfte Version umzustellen ist. Auch in der deutschen Version finden sich allerdings trotz einer insgesamt wenig blutigen Darstellungsweise eine Reihe von sehr problematischen Elementen: Insbesondere die Zwischenszenen enthalten extrem brutale und grausame Gewaltdarstellungen mit Foltercharakter, außerdem können im Spiel verletzte Gegner als „menschliche Schutzschilde“ verwendet werden.

Nr. 42 *Urban Reign*, PS 2

Beat-´em-Up vor zeitgenössischem Hintergrund. Der Spieler prügelt sich in der Rolle des Straßenkämpfers Brad Hawk im Rahmen von Gang-Rivalitäten an unterschiedlichen urbanen Schauplätzen, oft mit mehreren Gegnern gleichzeitig. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Zwar verzichtet es auf Darstellung von Blut oder Wunden, gleichwohl entsteht der Gesamteindruck extremer Brutalität. Das Spielziel besteht allein darin, in einem trotz fehlender Handlung sehr realistischen Setting mit extremer Gewalt und unter Zuhilfenahme verschiedenster Gegenstände seine Gegner zu eliminieren.

Nr. 43 *Battlefield 2: Modern Combat*, PS 2

Multiplayer-First-Person-Shooter mit fiktivem, aber realistischem zeitgenössischen Kriegshintergrund. Als Soldat der Nato-Streitkräfte oder der Volksrepublik China ist man Teil kriegerischer Auseinandersetzungen in Kasachstan. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Wie bei vielen anderen Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Der dargestellte Krieg ist potenziell realistisch, obwohl der Missionsaufbau sehr konstruiert wirkt. In besonderem Maße problematisch im Sinne des Jugendschutzes sind zwei Trainingsmodi, die jeweils bei erfolgreichem Töten der „Feinde“ mit bestätigenden Kommentaren unterlegt sind: Beim Trainingsmodus „Sniper“ müssen reihenweise menschliche Figuren aus dem Hinterhalt abgeschossen werden; beim Trainingsmodus „Granate“ stellen sich die mit einer Granate zu „tötenden“ Figuren wie in einem Bowling-Spiel auf. Konzept und Aufmachung des Spiels begünstigen damit insgesamt eine Relativierung der Bedeutung und Grausamkeit des Krieges.

Nr. 44 *Metal Gear Solid 3 – Snake Eater, Platinum Edition, PS 2* 

Grafisch und spielerisch hochwertiges Third-Person-Action-Adventure und dritter Teil der erfolgreichen Serie. Als Spezialagent Snake muss der Spieler ein mächtiges Terroristen-Syndikat bekämpfen. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Das Spiel ist trotz zurückhaltender Visualisierungen sehr brutal, dabei aber realistisch und von besonders hohem Identifikationspotenzial. Zwar kann es - von sehr guten Spielern - nahezu gewaltfrei gelöst werden, insgesamt lädt es aber dazu ein, experimentell zu „töten“ und „Leichen“ zu manipulieren. Trefferwirkungen werden sehr detailgetreu und mit Verletzungsfolgen umgesetzt. Darüber hinaus sind einige Szenen besonders problematisch, so kann man in einem Spielabschnitt als Spielfigur Geier dabei beobachten, wie sie die getöteten Gegner ausweiden.

Nr. 45 *Grand Theft Auto (GTA): Liberty City Stories (dt. Version) PS 2*  

Non-lineares Third-Person-Action-Spiel in zeitgenössischem Großstadtszenario und jüngster Teil der überaus erfolgreichen GTA-Serie. Der Spieler muss sich in der Rolle des Protagonisten durch Aufträge für diverse Verbrecher-Syndikate vom Kleingangster zum Großkriminellen hocharbeiten. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist nicht angemessen. Das Spiel erfordert die Übernahme der Rolle eines unmoralisch handelnden Verbrechers, der in einem sehr realistischen, zeitgenössischen Setting eine Vielzahl von Straftaten begehen kann. Es fordert spielerisch dazu auf, möglichst brutal mit Gegnern und Unbeteiligten umzugehen, jedenfalls mit dieser Brutalität zu experimentieren. Die Visualisierung ist trotz weitgehenden Verzichts auf Splatter sehr blutig. Das Spiel problematisiert die Rolle der Spielfigur in keiner Weise, auch wenn einzelne Szenen von Genrekennern durch ihre Überzeichnung als humorvoll wahrgenommen werden können. Das Handbuch wählt z. T. sehr zynische Formulierungen in Bezug auf Gewalt.

Nr. 46 *Eragon, PS 2* 

Videospiel-Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms als Third-Person-Action-Adventure. Der Spieler muss in der Rolle der Hauptfigur Eragon mit Hilfe seines Drachens Saphira in einer Fantasiewelt zahlreiche Abenteuer bestehen und den Tod seiner Familie rächen. Die Freigabe des Spiels ab 16 Jahren ist angemessen. Zwar enthält das Spiel z. T. ein hohes Maß an Gewalt, das jedoch durch die präzise Narration und den Fantasiecharakter des Spiels relativiert wird.

6.2.3 Keine Jugendfreigabe**Nr. 47 *Soldier of Fortune 2- Double Helix, XBOX*** 

Realistisch inszenierter First-Person-Shooter (benannt nach dem gleichnamigen Waffenmagazin), bei dem der Spieler in der Rolle eines professionellen Söldners gegen ein Terroristen-Syndikat vorgeht. Das Spiel ist bekannt für eine besonders drastische und detaillierte Schadensdarstellung, durch die beispielsweise der Kopf der Gegner in einzelne Stücke zerschossen werden kann. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen. Es handelt sich um ein sehr brutales Spiel mit extremen Visualisierungen und akustischen Effekten (z. B. Blutgurgeln). Das „Töten“ macht den zentralen Spielreiz aus, die Handlung ist weder präsent noch plausibel. Das Spiel fordert dazu auf, die verschiedenen Todesanimationen auszuprobieren und „Leichen“ weiter zu manipulieren.

Nr. 48 *Max Payne 2*, XBOX

Third-Person-Shooter im Stil eines zeitgenössischen Film Noire mit dichter Storyline. In der Rolle des depressiven Undercover-Polizisten Max Payne erlebt der Spieler dramatische, oft durch Zeitlupeneffekte stilisierte, Schusswechsel. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ erscheint insgesamt zweifelhaft. Die Spielhandlung fokussiert sehr stark auf die Schilderung vielfältiger Formen von größtenteils nicht legitimierten Gewalthandlungen und stellt diese explizit dar. Diese werden darüber hinaus stark ästhetisiert, indem sich die Gefechte in Zeitlupe verfolgen lassen und gegnerische Körper dabei physikalisch korrekt zu Boden fallen.

Nr. 49 *Far Cry (dt. Version)*, PC

First-Person-Shooter, dessen Besonderheit vor allem in der grafisch aufwendigen Umsetzung und riesigen vom Spieler frei begehbaren Arealen liegt. Der Spieler muss als Protagonist Jack Carver einem bössartigen Doktor das Handwerk legen, der auf einer Südseeinsel Experimente mit tierischen und menschlichen Mutationen betreibt. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Das Spiel ist zwar sehr gewalthaltig und auch visuell trotz Verzichts auf Splattereffekte vor allem durch die variantenreiche Todesanimation durchaus drastisch, inszeniert diese Gewalt in der Gesamtwirkung aber ohne in besonderer Weise grausam zu sein. Gleichzeitig ist die Spielhandlung in einer eher unrealistischen, aber insgesamt präsenten Geschichte angesiedelt, die immer wieder auch ins Humorvolle überzogen ist.

Nr. 50 *Mortal Kombat: Deception*, PS 2

Beat-em-Up in einer Fantasiewelt, bei dem die Gewalt durch maßlose Übertreibung eine humoristische Komponente erhält. Die Spielfigur kämpft in abgeschlossenen Arenen gegen jeweils einen anderen Gegner. Prägend für das Spiel sind die so genannten „Fatalities“, bei denen der Gewinner den schon besiegten Feind durch geheime Tastenkombinationen auf besonders grausame Art und Weise töten kann. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist zweifelhaft. Zwar handelt es sich um ein weitgehend handlungsfreies, comicartiges Spiel mit einer gewissen Tendenz zur Selbstironie, gleichzeitig ist es in einem besonderen Maße brutal: Insbesondere die so genannten „Fatalities“ machen deutlich, dass es zentrales Element des Spielkonzeptes ist, auf die möglichen Gewaltspitzen hinzuarbeiten und sich an deren Darstellung zu „erfreuen“.

Nr. 51 *Doom 3*, PC

First-Person-Shooter und Remake des ersten Teils der Serie. Der Spieler muss als einzelner Soldat auf einer Mars-Station ein Dämonenheer aus der Hölle aufhalten. Massive Schock- und Horror-Elemente prägen das Spiel. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen. Das Spiel ist dominiert von extremen Horror- und Splatterelementen und lädt dazu ein, über die für das Erreichen des Spielziels notwendigen Gewalthandlungen hinaus zu experimentieren: So ist es z.T. möglich an „Leichen“ zu manipulieren und auch „Körperteile“ zu beschießen und zu bewegen. Besonders problematisch erscheint eine Spielphase, in der die nichtmenschlichen Gegner eindeutig Züge von menschlichen Babys haben und im Falle ihrer „Verletzung“ wie Babys schreien.

Nr. 52 *Half-Life 2*, PC

Aufwändig inszenierter First-Person-Shooter in einem postapokalyptischen Zukunftsszenario. Der Spieler muss als Protagonist Gordon Freeman mit einem High-Tech-Anzug und

zahlreichen Waffen ausgestattet gegen eine diktatorische Alien-Regierung kämpfen, die die Menschheit versklavt hat. Nachfolger des sehr erfolgreichen ersten Teils. Die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft, da einige einzelne Szenen in besonderem Maße problematisch erscheinen: So können z. B. zu „Zombies“ mutierte Menschen mit Sägeblättern zerteilt werden oder es kann ein in einem Drahtkäfig gefangener, wehrloser Gegner verbrannt werden.

Nr. 53 *Fight Club (Vollversion)*, XBOX 

Realistisches Beat-´em-Up, dessen Inhalt sich am gleichnamigen Film David Finchers orientiert. Der Spieler muss sich in organisierten Zweikämpfen behaupten. „Live“-Röntgen-Aufnahmen von Knochenbrüchen sind eine Besonderheit des Spiels. Die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft. Das Spiel greift einen zwar auch sehr brutalen, aber komplexen und intelligenten Film auf, die Handlung bleibt im Spiel jedoch nebensächlich und wenig plausibel. Der Fokus des Spiels liegt daher in extrem brutalen Kämpfen, die zwar im Arenaprinzip, aber ohne erkennbare Regeln ausgetragen werden, so dass der Sportcharakter kaum noch wahrzunehmen ist. Besonders problematisch sind die ästhetisierenden Knochenbruchanimationen: Werden einem Gegner Knochen gebrochen, ist dies im Zeitlupentempo auf einem Röntgenbild zu verfolgen. Darüber hinaus wirken sich Knochenbrüche direkt auf die Kampfhandlungen des Gegners aus, indem dieser bestimmte Körperteile nicht mehr bewegen kann und somit dessen „Leiden“ klar zum Ausdruck gebracht wird. Vor diesem Hintergrund erscheint die Gewalt im Spiel selbstzweckhaft und verharmlosend.

Nr. 54 *PSI-OPS The Mindgate Conspiracy*, PC 

In der Zukunft angesiedelter, actionreicher Third-Person-Shooter. Der Spieler übernimmt die Rolle des Protagonisten Nick Scryer, einem Spezialagenten mit psionischen Kräften (Gedankenkontrolle, Telekinese). Er wird in eine nach der Weltherrschaft strebende Terroristen-Organisation eingeschleust, um diese zu stoppen. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen, da mit Auswahl der Spracheinstellung „Englisch“ mit einem Mausklick das Spiel in einer Version spielbar ist, die alle in der deutschen Fassung herausgeschnittenen Blut- und Splattereffekte zeigt sowie die Möglichkeit bietet, Gegner durch Psi-Energie zum Selbstmord zu zwingen. Während für die deutsche Fassung die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ aufgrund des unrealistischen Szenarios in Verbindung mit dem Verzicht auf drastische Visualisierungen angemessen erscheint, ist für die englische Fassung eine Indizierung in hohem Maße wahrscheinlich, so dass die Verweigerung der Kennzeichnung angezeigt gewesen wäre.

Nr. 55 *Resident Evil 4*, PS 2 

Horrorlastiger Third-Person-Shooter und Teil der populären Resident-Evil-Serie. Der Spieler muss als Spezialeinheits-Mitglied Leon Kennedy die Tochter des amerikanischen Präsidenten aus einem dörflichen Landstrich retten. Dieser wird von Mitgliedern einer böartigen Sekte deren Mitglieder zu Zombies und anderen Monstern mutiert sind kontrolliert. Die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft. Eine Vielzahl einzelner Szenen ist von extrem hoher Brutalität, die immer wieder auch „genüsslich“ inszeniert wird und den Spieler einlädt, mit allen möglichen Varianten zu experimentieren. Dabei nimmt sich das Spiel trotz einer insgesamt unrealistischen Story selbst ernst, so dass die subjektive Realitätsnähe höher ist, als es auf den ersten Blick erscheinen mag.

Nr. 56 *Mercenaries*, PS 2

Non-linearer Third-Person-Shooter in dem der Spieler die Rolle eines Söldners in einem fiktiven, aber realitätsnahen aktuellen Koreakonflikt übernimmt. Charakteristisch ist die an die GTA-Reihe erinnernde offene Spielweise. Insgesamt erscheint eine Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ angemessen. Zwar sind Handlung bzw. Spielfiguren extrem amoralisch, die Visualisierung der Gewalthandlungen fällt jedoch sehr zurückhaltend aus.

Nr. 57 *Altered Beast*, PS 2

Blutiges Beat-´em-Up in Third-Person-Perspektive. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Cyborg-Superagenten, der sich in unterschiedliche Monstergestalten verwandeln kann und eine Vielzahl feindlicher tierähnlicher z.T. aber auch menschenähnlicher Wesen tötet. Die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft vor allem aufgrund der sehr extremen Gewaltvisualisierung mit massiven Blut- und Splattereffekten und einem besonders ausgeprägten Belohnungssystem für möglichst brutale Vorgehensweisen. Massive und ausdauernde Gewalt wird zum nahezu exklusiven Spielinhalt, bei dem die Handlung wenig präsent ist. Die Massenschlachten werden selbstzweckhaft und aufwändig inszeniert und dadurch ästhetisiert.

Nr. 58 *Ninja Gaiden Black*, XBOX

Erfolgreiches Action-Adventure in Third-Person-Perspektive, das japanische Kultur mit High-Tech-Ästhetik mischt. Der Spieler muss in der Rolle des akrobatischen Ninja Ryu Hayabusa einen Angriff auf sein Heimatdorf rächen und ein mächtiges gestohlenen Zauberschwert wiederbeschaffen. Die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ ist wegen der vielfach drastischen Visualisierungen notwendig aber auch ausreichend.

Nr. 59 *Crime Life Gang Wars*, PC

Beat-´em-Up, das Bandenkriege in einem zeitgenössischen Großstadtszenario thematisiert. Der Spieler muss sich als Gangster einen Namen machen und sich dazu in zahlreichen Straßenschlachten gegen feindliche Gangs und die Polizei beweisen. Die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft vor allem aufgrund des Charakters als Massenprügelspiel, in dem Straftaten aller Art als Normalität bagatellisiert werden und im Rahmen von so genannten Fatal Moves extreme Gewalt ästhetisierend und zynisch dargestellt wird.

Nr. 60 *Spartan:Total Warrior*, XBOX

Blutiges Third-Person-Action-Spiel, bei dem der Spieler als halbgottartiger Krieger, bewaffnet mit Schwert, Schild und Bogen, in antiken Schlachten hunderte von Feinden tötet. Die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft. Trotz des historisierenden Fantasycharakters des Spiels und der nur mäßigen Grafik handelt es sich in der Gesamtwirkung um ein außerordentlich brutales (Kriegs-)Spiel, in dessen Mittelpunkt Massenmetzelszenen stehen. Die Möglichkeiten, seine Gegner zu töten, sind sehr vielfältig und werden zum Teil akustisch und visuell drastisch gezeigt und dabei durch Zeitlupen-Darstellungen ästhetisiert.

Nr. 61 *F.E.A.R. (lokalisierte Version)*, PC

First-Person-Shooter vor Science-Fiction-Szenario mit Horror-Einlagen. Als Spezialeinheitssoldat mit übermenschlichen Fähigkeiten muss der Spieler einem psi-begabten Bösewicht und seiner Privatarmee das Handwerk legen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine

Jugendfreigabe ist angemessen. Das Spiel weist zwar ein hohes Maß an Gewalt auf, diese ist allerdings nicht besonders betont oder visualisiert und in eine an sich nicht problematische, präsenste Spielgeschichte eingebettet.

Nr. 62 *Raze's Hell*, XBOX

Schwarzhumoriger Third-Person-Shooter im Comic-Stil. Nachdem eine Armee Teletubby-artiger Wesen sein Heimatdorf angegriffen und alle Einwohner getötet hat, dreht ein Monster den Spieß um und nimmt sich die übertrieben niedlichen Bösewichte vor. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Gewalt, Blut und Splatter spielen zwar eine wichtige Rolle, das Szenario ist jedoch insgesamt comicartig und - jedenfalls für Erwachsene - eindeutig humorvoll überzeichnet.

Nr. 63 *Perfect Dark Zero*, XBOX

First-Person-Shooter in futuristischem Szenario. Die mit einem High-Tech-Waffenarsenal ausgestattete Kopfgeldjägerin Joanna Dark kämpft gegen den skrupellosen Konzern dataDyne und versucht dabei auch den Tod ihres Vaters zu rächen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Das Spiel weist zwar ein hohes Maß an Gewalt auf, diese ist allerdings trotz Ragdoll-Engine insgesamt eher zurückhaltend visualisiert und in eine an sich nicht problematische, präsenste Spielgeschichte eingebettet.

Nr. 64 *Mortal Kombat Shaolin Monks (dt. Version)*, XBOX

Beat-em-Up in einer Fantasiewelt, bei dem die Gewalt durch maßlose Übertreibung eine humoristische Komponente erhält. Einziger Teil der bekannten Prügelspiel-Reihe, der hauptsächlich frei begehbare Landschaften mit zahlreichen Gegnern und nicht, wie sonst üblich, Zweiekämpfe in abgeschlossenen Arenen inszeniert. Prägend für das Spiel sind die so genannten „Fatalities“, bei denen der Gewinner den schon besiegten Feind durch geheime Tastenkombinationen auf besonders grausame Art und Weise töten kann. Die Einstufung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ ist zweifelhaft. Zwar handelt es sich um ein weitgehend handlungsfreies, comicartiges Spiel mit einer gewissen Tendenz zur Selbstironie, gleichzeitig ist es in einem besonderen Maße brutal: Insbesondere die so genannten „Fatalities“ machen deutlich, dass es zentrales Element des Spielkonzeptes ist, auf die möglichen Gewaltspitzen hinzuarbeiten und sich an deren Darstellung zu „erfreuen“.

Nr. 65 *Call of Duty 2*, PC

Aufwendig inszenierter First-Person-Shooter in historischem Gewand. Der Spieler übernimmt nach Wahl die Rolle eines von vier Soldaten der alliierten Streitkräfte und erlebt aus ihrer Sicht verschiedene Schlachten des zweiten Weltkriegs. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Wie bei den meisten anderen Kriegsspielen auch ist trotz weitgehenden Verzichts auf deutliche Gewaltvisualisierung die „gefühlte“ Realitätsnähe durch das authentische Setting und die sehr gute grafische Präsentation sehr hoch. Das sehr actionorientierte Spiel richtet sich an ein eindeutig erwachsenes Publikum von dem erwartet werden kann, dass es zwischen den dargestellten, sauberen und auf Unterhaltung ausgelegten Kampfhandlungen und der grausamen Realität des zweiten Weltkriegs unterscheiden kann.

Nr. 66 *Final Fight Streetwise*, PS 2

Beat-em-Up in Third-Person-Perspektive in einem zeitgenössischen Großstadtszenario. Der Spieler muss es als Straßenkämpfer Kyle Travers mit einem Drogen-Syndikat aufnehmen, dessen spezielle Designerdroge „Glow“ den Konsumenten übermenschliche Kräfte verleiht,

und dafür zahlreiche Straßenschlachten bestehen. Die Einstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ erscheint zweifelhaft. Das Spiel wirkt trotz seines nicht ernsthaften Charakters in den Gewaltdarstellungen immer wieder durchaus realistisch. Das Maß an ausgeübter und gezeigter Gewalt ist außerordentlich hoch. Gewalt kann dabei auch in z. T. lohnender Weise gegen unbeteiligte Randfiguren ausgeübt werden. Zentrales Thema der insgesamt wenig präsenten Story ist Selbstjustiz durch die Spielfigur.

Nr. 67 *Far Cry Instincts Predator*, XBOX

First-Person-Shooter und Teil der FarCry-Serie. Der Spieler muss sich in der Rolle des Jack Carver auf einer Südseeinsel mit übermenschlichen Kräften ausgestattet einem bösen Wissenschaftler und dessen Privatarmee entgegenstellen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Das Spiel weist zwar ein hohes Maß auch sehr brutaler Gewalt auf, diese wird jedoch nicht in besonders extremer Weise visualisiert und stellt keinesfalls den dominierenden Spielreiz dar. Sie ist eingebettet in eine präzente Story, die nicht an sich problematisch ist.

Nr. 68 *Black*, PS 2

Grafisch aufwändiger First-Person-Shooter mit realitätsnahem Hintergrund. Als Mitglied einer Spezialeinheit muss der Spieler mit Waffengewalt an diversen realistischen Schauplätzen gegen eine terroristische Vereinigung vorgehen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Die durch die Spielfigur auszuübende Gewalt spielt zwar eine zentrale Rolle, ist aber zurückhaltend visualisiert und in eine fiktionale, nicht an sich problematische Spielgeschichte eingebettet.

Nr. 69 *Hitman: Blood Money*, PC

Action-Spiel in Third-Person-Perspektive. Als Profikiller 47 muss der Spieler an aufwändig in Szene gesetzten Schauplätzen Auftragsmorde begehen und kann dabei entweder möglichst dezent oder sehr aggressiv vorgehen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen. Das Spiel ist in eine moralisch höchst fragwürdige (aber nie hinterfragte) Story eingebettet, Spielziel ist das möglichst unbemerkte Töten bestimmter Personen. Auch Nebenfiguren können getötet werden, vielfach lädt das Spiel dazu ein. Die Gewaltdarstellungen sind visuell und akustisch besonders drastisch und vielfach ästhetisierend hervorgehoben.

Nr. 70 *Der Pate*, PC

Third-Person-Shooter mit ergänzenden Action-Adventure-Merkmalen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kleinkriminellen, der in der Familie der Corleones vom Laufburschen zum Paten von New York aufsteigt. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen. Das Spiel ist in eine moralisch höchst fragwürdige (aber nie hinterfragte) Story eingebettet, Spielziel ist die Ausweitung der Macht eines Mafia-Clans mit allen zur Verfügung stehenden kriminellen Mitteln. Durch die offene Spielweise wird eine hohe Realitätsnähe erzeugt. Gewalt gegen Gegner aus dem Milieu, aber auch gegen unbeteiligte Figuren stellt einen zentralen Spielreiz dar. Die Gewaltdarstellungen sind visuell und akustisch besonders drastisch und vielfach ästhetisierend hervorgehoben.

Nr. 71 *Operation Winback 2: Project Poseidon*, XBOX

Third-Person-Shooter vor zeitgenössischem Hintergrund. Der Spieler übernimmt die Rolle zweier Mitglieder einer Spezialeinheit, die eine terroristische Vereinigung bekämpfen und

dazu zahlreiche Gebäude stürmen und sichern müssen. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist angemessen. Zwar spielt Gewalt eine zentrale Rolle im Spiel, sie ist jedoch zurückhaltend visualisiert und im Übermaß oftmals für den Spielerfolg eher hinderlich. So führt z. B. das „Töten“ von Zivilisten zum Missionsabbruch.

Nr. 72 *Prey*, PC

Grafisch aufwändiger First-Person-Shooter mit Horrorelementen. Die Einwohner eines Indianerreservates werden von blutrünstigen Aliens entführt um von ihnen als „Wertstoffe“ verarbeitet zu werden. Der Spieler übernimmt die Rolle des Indianers Tommy, der im Alleingang seine Kameraden retten und der Bedrohung ein Ende setzen muss. Die Einstufung des Spiels mit „Keine Jugendfreigabe“ ist nicht angemessen. Die Darstellung von Gewalt gegen menschliche Spielfiguren ist in besonderer Weise drastisch und grausam, dabei aber trotz des Fantasy-Charakters von Setting und Story sehr realistisch und durchaus ernst gemeint. Es wird ganz offensichtlich mit Grenzüberschreitungen gespielt; besonders hervorzuheben ist hier z. B. die Darstellung von kindlichen Geistergestalten, die getötet werden müssen und von Kindern, die von den Aliens dazu gebracht werden, sich gegenseitig zu töten.

6.3 Zusammenfassung

Im Ergebnis gelangen wir zu der Einschätzung, dass die Praxis der Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK zahlreiche Mängel aufweist und dadurch den Anforderungen des Jugendmedienschutzes, wie er im JuSchG geregelt ist, nicht gerecht wird. Diese Mängel tragen dazu bei, dass bei einem erheblichen Teil der im Rahmen des Projekts getesteten und bewerteten Spiele die Alterseinstufungen der USK nicht angemessen erscheinen. Unter den 62 Spielen, die ab 12 oder ab 16 Jahren freigegeben wurden bzw. keine Jugendfreigabe erhielten sind nach unserer Einschätzung nur 22 (35,5 %) der Einstufungen angemessen, 17 (27,4 %) sind zweifelhaft und 23 (37,1 %) erscheinen eindeutig nicht angemessen.

			  
Ab 12	3 (30,0 %)	1 (10,0 %)	6 (60,0 %)
Ab 16	9 (34,6 %)	6 (23,1%)	5/6 (19,2 / 23,1 %)
Keine Jugendfreigabe	10 (38,5 %)	10 (38,5 %)	6 (23,0 %)
Spiele insgesamt	22 (35,5 %)	17 (27,4 %)	23 (37,1 %)

7 Mögliche Gründe für die Defizite

7.1 Vollzugsprobleme

Nachdem das deutsche Recht mit dem System der Altersfreigaben, der Indizierung und dem Strafrecht grundsätzlich über ein rechtliches Instrumentarium verfügt, das den Jugendschutz im Bereich von Computerspielen leisten soll, stellt sich die Frage, wie es dennoch zur bisherigen Praxis kommt.

7.1.1 JuSchG

In Bezug auf die Tatsache, dass Spiele häufig von Kindern und Jugendlichen gespielt werden, die weit jünger sind als die Alterskennzeichnung erlaubt, liegt zunächst nahe, dass es sich um reine Vollzugsdefizite auf der Ebene der Normbefolgung handelt, dass also insbesondere bestehende Verbote nicht ausreichend umgesetzt werden. Im Bereich der indizierten Spiele deuten die sehr niedrigen Verbreitungszahlen unter Minderjährigen darauf hin, dass das Instrumentarium weitgehend effektiv ist. Dies dürfte vor allem daran liegen, dass die Spiele nicht beworben werden dürfen und von den großen Anbietern (Kaufhäuser, Elektronikmärkte) nicht geführt werden. Eine gezielte Umgehung durch Einsetzen anderer Personen, Weitergabe im privaten Bereich oder Anfertigung illegaler Kopien indizierter Spiele sind natürlich immer möglich, aber offenbar jedenfalls unter Minderjährigen wenig verbreitet. Hingegen erfolgt der Verkauf aller gekennzeichneten Titel, also auch der Spiele, die keine Jugendfreigabe erhalten haben, in den allgemeinen Verkaufsräumen und Regalen. Sie sind damit für alle Altersgruppen frei zugänglich. Im Einzelhandel obliegt die Kontrolle damit praktisch dem Verkaufs- bzw. vor allem Kassenpersonal und wird offensichtlich sehr unterschiedlich streng gehandhabt. Im Bereich des deutschen Versandhandels sind Spiele ohne Jugendfreigabe zumeist nur über das so genannte Postident-Verfahren zugänglich, bei Spielen mit Einstufungen „ab 16“ und darunter erfolgt keinerlei Kontrolle. Über ausländische Versender (z. B. www.play.com) können alle Spiele (auch indizierte) ohne jede Alterskontrolle gekauft werden. Die einzige praktische Beschränkung für Jugendliche besteht hier darin, dass in aller Regel die Bezahlung nur über eine Kreditkarte möglich ist, die Jugendlichen nur in Ausnahmefällen zur Verfügung steht²².

Zu der Frage inwieweit die genannten Umgehungen mit Unterstützung der Erziehungsberechtigten stattfinden bzw. von diesen toleriert werden, fehlen umfassende

²² Neuerdings werden prepaid-Kreditkarten für Jugendliche angeboten, z. B. die X-Box VisaCard prepaid, die von Microsoft in Zusammenarbeit mit der Landesbank Berlin herausgegeben wird und für die Bezahlung wie eine normale Kreditkarte nutzbar ist

Befunde. Im Rahmen der KFN-Schülerbefragung haben 15 % aller Kinder (Viertklässler) angegeben, dass sie nicht altersgerechte Spiele von ihren Eltern bekommen haben. Offensichtlich verhindern die Eltern jedenfalls oftmals nicht, dass ihre Kinder Spiele erwerben, besitzen und spielen, die für ihre Altersgruppe nicht zugelassen sind. Die Ursachen hierfür dürften vielfältig sein; im Vordergrund steht neben gelegentlich schlichtem Desinteresse vermutlich vielfach die völlige Unkenntnis der Computerwelt insgesamt, einschließlich des Einstufungssystems und seiner Bedeutung²³.

Zu beachten ist ferner, welche zentrale Rolle hier der Verfügbarkeit über eigene Spielgeräte zukommt. So zeigt die KFN-Befragung von 6000 Viertklässlern, dass 10-jährige Kinder, die in ihrem Zimmer mit eigenem Computer oder eigener Spielkonsole ausgestattet sind, dreimal häufiger als andere Kinder Spiele nutzen, die ab 16 eingestuft sind bzw. keine Jugendfreigabe erhalten haben. Besonders betroffen sind hiervon Jungen, die aus einem Elternhaus mit niedrigem Bildungsniveau kommen. Sie verfügen beispielsweise zu 43 Prozent über eine eigene Spielkonsole; Jungen, deren Eltern ein hohes Bildungsniveau aufweisen, besitzen dagegen nur zu 11 Prozent ein derartiges Spielgerät. Die Untersuchung zeigt ferner, dass Eltern, die ihre Kinder sehr früh mit eigenen Mediengeräten ausstatten, die Einhaltung von Jugendschutzregeln kaum noch kontrollieren (Mößle et al., 2006).

Im gesamten Bereich der Alterskontrollen bei Computerspielen ist das Verfolgungsrisiko für Verstöße gegen das JuSchG offensichtlich extrem gering, jedenfalls werden entsprechende Verfahren kaum durchgeführt (2004 in Westdeutschland und Berlin insgesamt 47 Abgeurteilte, 42 Verurteilte nach § 27 JuSchG, der alle Straftatbestände gegen Jugendschutzvorschriften enthält. Die Zahl der Ordnungswidrigkeitenverfahren konnte nicht ermittelt werden, ist aber offenbar auch zu vernachlässigen).

Die genannten Vollzugsdefizite in Bezug auf die gesetzlichen Regelungen zur Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele könnten u.a. damit zusammenhängen, dass die zentralen Merkmale der entsprechenden rechtlichen Vorgaben im JuSchG in hohem Maße unbestimmt sind. Im Zentrum des Systems von Alterseinstufung und Indizierung steht die Auslegung der Merkmale *Jugendbeeinträchtigung* und *Jugendgefährdung*. In dem Materialien zum 2003 novellierten JuSchG wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass mit der Ersetzung der bisherigen Terminologie für die Umschreibungen der Merkmale *Jugendbeeinträchtigung* und

²³ Zur Verwirrung an der Alterseinstufung interessierter Käufer von Spielen dürfte beitragen, dass in aller Regel das Symbol für die Alterseinstufung durch die USK (zu Aussehen und Größe s. § 14 USK-Grundsätze) neben der Einstufung nach dem in den meisten europäischen Ländern geltenden PEGI-System auf der Verpackung angebracht ist. Die beiden Einstufungen stimmen oftmals nicht überein, optisch ist meist die PEGI-Kennzeichnung auffälliger.

Jugendgefährdung eine inhaltliche Änderung der bestehenden Beurteilungspraxis nicht intendiert war²⁴, sondern allein eine Anpassung an die Diktion des SGB VIII. Praxis und Literatur bauen daher auf den unter der Geltung des JÖSchG entwickelten Grundsätzen auf. Zentrale Aspekte sind hier zum Einen die Anknüpfung an den in der Verfassung sich ausdrückenden Wertekonsens zum Anderen das Abstellen auf plausible Wirkungsvermutungen²⁵ sowie die Tatsache, dass „Gefährdung“ als Steigerung von „Beeinträchtigung“ verstanden wird, wobei der Übergang fließend ist. Rechtsprechung zu diesen Fragen gibt es insgesamt wenig, konkret zu Computerspielen liegen soweit ersichtlich noch keine aussagekräftigen Entscheidungen vor.

Der Gesetzestext konkretisiert das Merkmal der Jugendbeeinträchtigung nicht. Die USK hat, ähnlich wie die FSK, Konkretisierungen der Merkmale entwickelt, die gewisse, wenn auch wenig detaillierte Anhaltspunkte bieten; insbesondere für die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ wird nur der Gesetzestext wiederholt²⁶:

USK-Prüfordnung § 11

(4) „Freigegeben ab 12 Jahren“ im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 3 JuSchG bedeutet: Aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben herrschen vor. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Die Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

(5) „Freigegeben ab 16 Jahren“ im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 4 JuSchG bedeutet: Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

(6) „Keine Jugendfreigabe“ im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 5 JuSchG bedeutet: Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung oder die Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen ohne diese zu gefährden.

Darüber existiert ein 16 Punkte umfassender Kriterienkatalog als „thematische Checkliste“ (s. Anhang G), der allerdings für die Frage der jugendschutzrelevanten Aspekte nur sehr wenig Orientierung bietet und von daher u.U. dazu beiträgt, dass die Ausführungen in den Gutachten der USK insoweit oft lückenhaft und unsystematisch erscheinen.

²⁴ Bundestagsdrucksache 14/9013, S. 22, 25. Nikles, Roll, Spürck und Umbach (2005, §14 Rz. 5) sehen allerdings in der nunmehr ausreichenden Eignung zur Erziehungsgefährdung eine tendenzielle Verschärfung des Maßstabes gegenüber dem JÖSchG.

²⁵ „Eignung“ zur Beeinträchtigung liegt bereits dann vor, wenn eine solche zu besorgen ist, eine konkrete Beeinträchtigung muss ebensowenig nachgewiesen werden wie gesicherte Erkenntnisse zu Medienwirkungen (Scholz & Liesching, 2004).

²⁶ § 11 der Prüfordnung der USK

Uneinheitlich wird offenbar gesehen, welcher Nutzer den jeweiligen Maßstab bildet. Während z. B. die FSK ausweislich ihrer Selbstdarstellung sich an den jüngsten der jeweiligen Altersgruppe orientiert unter Berücksichtigung auch nicht durchschnittlicher, sondern gefährdeter Kinder und Jugendlicher²⁷, bezieht die USK insoweit nicht Stellung. Die gesichteten Gutachten weisen in die Richtung, dass Maßstab eher mediengewohnte und medienkompetente Jugendliche sind (s. hierzu unten 3.3.1.10).

Das Merkmal der Jugendgefährdung wird vom Gesetz in § 18 Abs. 1 JuSchG beispielhaft konkretisiert: Jugendgefährdend sind danach vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen und Rassenhass anreizende Medien. Die BPjM hat Listen mit den Gesichtspunkten veröffentlicht, die sie in ihrer Spruchpraxis verwendet (vgl. Anhang H). Auffällig ist, dass sich im Bereich der Computerspiele in der Praxis von USK und BPjM insgesamt eine starke Konzentration auf äußerliche bzw. formale Merkmale bzw. Indizien für bzw. gegen Jugendbeeinträchtigung bzw. -gefährdung entwickelt hat. Eine sehr hohe Bedeutung haben einzelne Aspekte der Visualisierung von Verletzungen (Blut, Splatter...) sowie der quantitative Anteil von gewaltbezogenen Spielsequenzen („Rätsel“ als Elemente, die für niedrigere Alterseinstufung sprechen). Die Frage, ob z. B. „Leichen“ weiter beschossen werden können oder Unschuldige angegriffen werden können wird zwar thematisiert, vielfach werden solche Möglichkeiten aber eher für nicht jugendbeeinträchtigend gehalten, wenn sie vom Spiel nicht verlangt und/oder nicht ausdrücklich (durch Punktegewinn o.ä.) honoriert werden. Dass die Sanktionierung (etwa durch erhöhte Polizeiwachsamkeit im Spiel Nr. 33 *GTA San Andreas*) dabei oftmals wenig folgenreich ist für den Spielerfolg und geradezu zum Experimentieren mit nicht zwingend notwendigen Handlungsmöglichkeiten einlädt, bzw. für versierte Spieler einen besonderen Reiz bieten kann, und damit dazu auffordert, nur „zum Spaß“ z. B. zu töten, scheint dabei vielfach nicht für bedeutsam gehalten zu werden.

Ähnlich problematisch erscheint die immer wieder aufzufindende Annahme, dass ein Spiel weniger jugendbeeinträchtigend sei, wenn es nicht zu reflexartigem Töten auffordert, sondern Wahlmöglichkeiten hinsichtlich des Umgangs mit einem Gegner bietet. Mindestens ebenso gut lässt sich vertreten, dass gerade die Möglichkeit oder gar spiellogische Notwendigkeit, sich bewusst für grausame Handlungen zu entscheiden, beeinträchtigend auf Kinder und Jugendliche wirken kann. Angesichts immer leistungsfähiger werdender Technik, die immer realitätsnähere Darstellungen aber auch immer subtilere Realitätsverfremdungen ermöglicht,

²⁷ (<http://www.spio.de/index.asp?SeitID=18>). Auch nach Nikles et al. (2005, § 14 Rz. 10 bzw. § 18 Rz. 4) sind Maßstab die jeweils jüngsten und schwächsten einer Alterskategorie (ohne Extremfälle).

erscheint insgesamt eine stärkere Berücksichtigung von durch die Spiele transportierten Werten und Normen wünschenswert²⁸, auch wenn die Operationalisierung solcher Kriterien natürlich nicht einfach zu leisten ist.

7.1.2 StGB

Strafverfahren wegen Verstößen gegen § 131 StGB sind ebenfalls extrem selten (2004 in Westdeutschland und Berlin insgesamt 18 Abgeurteilte, 15 Verurteilte), obwohl z. B. die Bundesprüfstelle der zuständigen Strafverfolgungsbehörde Mitteilung macht, wenn Sie davon ausgeht, dass einschlägige Strafgesetze verletzt sind. Die Gründe hierfür sind zahlreich. Praktisch ist es so, dass die entsprechenden Zentralstellen bei den Staatsanwaltschaften sich angesichts boomender Märkte im Bereich der Kinderpornographie zumeist auf den Darstellerschutz in diesem Bereich konzentrieren und nicht über ausreichende Ressourcen verfügen, andere Felder, in denen es um reinen Konsumentenschutz geht, zu bearbeiten. Ermittlungen in Bezug auf Computerspiele sind nicht selten aufwändig angesichts vielfach verdeckt, arbeitsteilig und oftmals vom Ausland aus handelnder Personen.

Hinzu kommt auch hier, dass die Auslegung der einschlägigen Vorschrift (§ 131 StGB) nicht einfach ist. § 131 StGB ist ein Tatbestand mit umstrittener Schutzrichtung²⁹, der in allen wesentlichen Punkten aus stark auslegungsbedürftigen Merkmalen besteht und einheitlich für alle „Schriften“ im Sinne des StGB gilt (§ 131 i.V.m. § 11 Abs. 3 StGB: Schriften, Ton- und Bildträger, Datenspeicher, Abbildungen und andere Darstellungen). Manche Auslegungsschwierigkeiten, etwa die Frage, was genau eine Gewaltverharmlosung ist, betreffen alle Medien, auch weil sie eine Erfassung oftmals nur impliziter Aussagen erfordern, deren Wahrnehmung sich von Person zu Person nicht selten unterscheiden wird. Im Bereich der Computerspiele kommt hinzu, dass – anders als etwa im Spielfilm – es sich durchweg um fiktive Figuren handelt, denen teilweise trotz stetig besser werdender Grafik ein gewisser comicartiger Charakter nicht abgesprochen werden kann.

Darüber hinaus hat sich in den Spielen – auch in Reaktion auf gängige Bewertungskriterien des Jugendschutzes – eine gelegentlich bizarr anmutende „Kultur“ der Gewaltdarstellung entwickelt: Während bestimmte einzelne Gewaltfolgen häufig ausgeblendet werden (Blut, Splatter), werden andere stark überzeichnet (sich Winden vor Schmerzen, Würgegeräusche, Geräusche brechender Knochen). Schwierig zu bewerten ist auch die Tatsache, dass

²⁸ Vgl. z. B. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel. Computerspiele aus der Sicht der Medienwirkungsforschung. In: Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr (Hrsg.) Computerspiele. Virtuelle Lern- und Spielwelten, Bundeszentrale für politische Bildung 2003, 49-60.

²⁹ Vgl. z. B. Tröndle und Fischer (2006, §131 Rz 2f)

Spielfiguren innerhalb eines Spiels nicht selten unterschiedlich auf „Verletzungen“ reagieren und die Spiellogik Gewalthandlungen sehr unterschiedlich „belohnt“ bzw. „sanktioniert“. Dies alles trägt dazu bei, dass praktisch keine Strafverfahren wegen Verstoßes gegen § 131 StGB bei Computerspielen durchgeführt werden. Dadurch bleibt eine Klärung der Tatbestandsmerkmale für den Bereich der Computerspiele aus, so dass ein gewisser Kreislauf der Wirkungslosigkeit entsteht.

7.2 Gesetzliche Grundkonstruktion

Die festzustellenden Probleme bei der Umsetzung der gesetzlichen Regelungen des Jugendmedienschutzes im Bereich Computerspiele legen nahe, die Gründe hierfür auch in der Konstruktion des Systems zu suchen. Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass es sich um ein sehr kompliziertes System handelt, welches Laien kaum verständlich zu machen ist. Insbesondere die Tatsache, dass sich die gesetzlichen Regelungen und Zuständigkeiten danach unterscheiden, auf welchem Weg (Trägermedien oder Telemedien) die jeweiligen Inhalte verbreitet werden, erscheint angesichts zunehmender Konvergenz der Inhalte in steigendem Maße problematisch. Hinzu kommt, dass alle gesetzlichen Schlüsselbegriffe des Jugendschutzrechts stark auslegungsbedürftige Merkmale sind, die bewusst offen sind für gesellschaftlichen Wandel.

Was die konkrete Ausgestaltung der Altersgruppenaufteilungen angeht, so ergeben sich (neben den Debatten um Einzelheiten der Gruppierung) Schwierigkeiten vor allem daraus, dass es letztlich für „Erwachsenenprodukte“ drei Kategorien gibt, deren Unterscheidung oft nicht bekannt ist: keine Jugendfreigabe (vor Geltung des JuSchG „ab 18“³⁰) „Keine Kennzeichnung“ und die Indizierung. Die USK führt ausdrücklich mit „Keine Kennzeichnung“ eingestufte Titel auf der Homepage nur bei den aktuellen Entscheidungen auf, nicht aber in ihrer Datenbank und trägt damit nicht zur Transparenz bei. Auch Händler listen solche Titel manchmal als „ab 18“³¹. Diese Unklarheit dürfte dazu beitragen, dass die Einstufung mit „keine Jugendfreigabe“ jedenfalls im Bereich der Computerspiele offensichtlich vielfach nicht dazu führt, dass die Spiele als „nur für Erwachsene“ wahrgenommen und genutzt werden.

³⁰ Wie auf der Jahrestagung der BPjM deutlich wurde, führt die Unklarheit der Bezeichnung in der Praxis immer wieder zu Unsicherheiten, so dass vorgeschlagen wurde, zu einer klareren Benennung zurückzukehren wie „Nicht freigegeben unter 18 Jahren“. Vgl. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/bpjm-jahrestagung-2007-arbeitsgruppe-filme.property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf>

³¹ So z.B. das Spiel *Mortal Kombat Armageddon* auf der Homepage von Media Markt auch noch Wochen über den Zeitpunkt der Indizierung hinaus.

7.3 Praxis der USK

Der USK kommt in Bezug auf die Alterseinstufungen, aber – über den so genannten „Indizierungsschutz“ nach § 18 Abs. 8 JuSchG – auch in Bezug auf die Möglichkeit der Indizierung eine zentrale Bedeutung zu. Von daher stellt sich die Frage, ob in der Praxis der USK Defizite liegen könnten, die zu den oben genannten Problemen beitragen.

In der Diskussion um die Praxis der USK ist gelegentlich die „arbeitsteilige“ Begutachtung kritisiert worden: Tester spielen die Spiele, berichten den Gutachtern, führen dabei einzelne Sequenzen vor und stehen für Fragen zur Verfügung. Angesichts der Spieldauer gerade auch jugendschutzrelevanter Spiele erscheint ein solches Verfahren bei guter Auswahl, Ausbildung und Aufsicht der Tester sowie hoher Transparenz des Verfahrens ohne ernsthafte praktische Alternativen. Gleichwohl birgt es Gefahren, da die Tester faktisch über eine recht hohe Definitionsmacht verfügen³². Praktisch wird bei der USK allerdings offenbar gelegentlich völlig auf eigene Sichtung verzichtet und stattdessen eine Vorführung durch die Anbieter bzw. Hersteller zurückgegriffen (lt. USK-Gutachten z. B. Nr. 33 *GTA San Andreas*, Nr. 48 *Max Payne 2*). Eine solche Praxis erscheint in hohem Maße anfällig für eine – vorsichtig formuliert – nicht primär an Jugendschutzbelangen orientierte Spielvorstellung. Zu Recht betont die USK, wie wichtig es ist, Spiele vollständig zu spielen, um sie in Ihrer Gänze zu erfassen – die Vorstellung eines Spiels durch eine Beschreibung und Vorführung einzelner Sequenzen kann auch vor einem Fachpublikum insgesamt verharmlosend (oder auch dramatisierend) erfolgen. Die Einbindung von Vertretern der Hersteller birgt die zusätzliche Gefahr, dass sich im Zuge der Interaktion gewisse Solidarisierungseffekte ergeben.

Ein zum Teil ähnlich gelagertes Problem ergibt sich aus der Tatsache, dass zumindest gelegentlich den Testern der USK von den Herstellern Spiele im Wege einer informellen Vorprüfung vorgelegt werden, obwohl die Prüfordnung der USK ein formelles Vorprüfungsverfahren durch Gutachter vorsieht (§ 2 Abs. 8 PrüfO). Die Tester beraten die Firmen dann offenbar intensiv dabei, wie das jeweilige Spiel gestaltet werden muss, damit es von der USK die vom Hersteller angestrebte Alterseinstufung erreichen kann. „Einige Titel sehen wir drei oder gar viermal im Verlauf des Entstehungsprozesses“³³. Eine derartige, von den Verfahrensregeln der USK nicht vorgesehene und nicht dokumentierte Vorprüfung birgt eindeutig die Gefahr einer informellen Bindungswirkung. Die Tester geraten unter

³² Zur wichtigen Rolle der Tester s. auch das Handbuch für Sichter der USK, Stand Oktober 2005, S.7.

³³ Siehe hierzu die Interviews mit Marek Klingelstein (<http://www.n-page.de/index.php?page=artikel&artikel=usk>) sowie mit Faruk Yerli „Für *Crysis* werden wir uns mit der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zusammensetzen und eine Version für den deutschen Markt entwickeln, die hier verkauft werden darf.“ (<http://zuender.zeit.de/2006/48/interview-yerli-shooter-spiele>).

Erwartungsdruck des jeweiligen Herstellers, das Spiel im offiziellen USK-Verfahren so zu präsentieren, dass die mit dem Produzenten gemeinsam anvisierte Alterskennzeichnung auch erreicht wird.

Fragen wirft auch ein Blick in die Statistik der USK auf, die für das Jahr 2005 2686 durch die USK geprüfte Titel ausweist, davon 219 Shooter. Diese typischerweise nur für höhere Altersgruppen geeigneten Spiele haben – vorsichtig geschätzt - eine durchschnittliche Spieldauer von 20 Stunden. Hieraus ergibt sich bei vollständigem Durchspielen³⁴ aller 219 Titel eine Gesamtspielzeit von 4380 Stunden, was 547,5 8-Studentagen entspricht, was wiederum zwei vollzeitbeschäftigte Personen vollständig ausfüllen würde. Angesichts der Tatsache, dass bei der USK ein hauptamtlicher und 4 nebenamtliche Tester beschäftigt sind, entsteht der Eindruck, dass ein Durchspielen auch nur der potenziell problematischen Titel praktisch unmöglich ist.

Möglicherweise auch aus diesem Grund besteht die zweifelhafte Praxis, dass offensichtlich bei Umsetzung eines Spieltitels auf verschiedenen Plattformen in aller Regel nicht für jede Umsetzung eine eigenständige Begutachtung erfolgt. Es wird stattdessen nur ein Verfahren zur Feststellung der Inhaltsgleichheit nach § 11 Abs. 1 a der Grundsätze der USK durchgeführt, für das allein der Testbereich der USK und der Ständige Vertreter zuständig sind (hierzu oben unter 3.3.1.3).

Zumindest begründungsbedürftig erscheint auch die Tatsache, dass die USK offenbar für die Anbieter einen recht weiten Indizierungsschutz leistet. Zunächst fällt auf, dass bisher mit einer Ausnahme (God of War) alle von der USK nicht gekennzeichneten Titel, die der BPjM vorgelegt wurden, indiziert wurden. Eine solche Quote erscheint in hohem Maße unwahrscheinlich, wenn wirklich alle Grenzfälle vorgelegt würden.

Nach § 14 Abs. 4 S. 3 JuSchG muss bei Zweifeln über das Vorliegen von Indizierungsvoraussetzungen eine Entscheidung der BPjM herbeigeführt werden. Die USK legt diese Regelung ausweislich ihrer Prüfordnung (§ 10 Abs. 4 PrüfO) so aus, dass ein „Zweifelsfall“ nur dann vorliegt, wenn dies von einer Mehrheit des Prüfungsausschusses so gesehen wird. In der Regel reicht damit eine einfache Mehrheit aus (§ 10 PrüfO i.v.m. § 6 Grundsätze der USK), um einen „Zweifelsfall“ auszuschließen. Dies erscheint angesichts der Zielsetzung des Jugendmedienschutzes sehr problematisch. Wenn Zweifel an der Frage auftreten, ob von einem Spiel nur eine Jugendbeeinträchtigung oder möglicherweise doch eine

³⁴ Die USK betont immer, dass alle potenziell jugenschutzrelevanten Titel durchgespielt werden. S. z. B. Handbuch für Sichter der USK, Stand Oktober 2005, S.5f.

Jugendgefährdung ausgeht, sollte stets die Bundesprüfstelle eingeschaltet werden und so die Möglichkeit erhalten, die Frage einer Indizierung zu klären. Da aus den USK-Gutachten erkennbar wird, dass unter den Gutachtern bei sehr gewalthaltigen Spielen relativ oft zunächst Uneinigkeit zu dieser Frage besteht, spricht viel dafür, für den Ausschluss der Jugendgefährdung eine einstimmige Entscheidung oder zumindest eine qualifizierte Mehrheit zu fordern. Dies würde eher der wohl h.M. entsprechen, die eine strenge Auslegung für geboten, also eine Kennzeichnung nur dann für zulässig hält, wenn sicher keine Jugendgefährdung vorliegt (Nikles et al., 2005, § 14 Rz. 15).

Auch im Bereich der bei der USK geprüften Titel, denen das Kennzeichen verweigert wurde, entsteht der Eindruck, dass die USK – selbst im Bereich, den sie selbst offenbar für indizierungswürdig hält – Indizierungsverfahren zumindest nicht fördert. Die USK informiert die BPjM nicht standardmäßig über Fälle, in denen sie die Kennzeichnung verweigert. Dies führt dazu, dass für den nicht seltenen Fall, dass ein Spieleanbieter sich entscheidet, ein nicht gekennzeichnetes Spiel trotzdem auf den deutschen Markt zu bringen, Wochen oder Monate vergehen, bis ein Indizierungsverfahren durchgeführt und abgeschlossen werden kann (z. B. *Quake 4* englischsprachige Version für den Vertrieb in Europa: Die USK vergab am 21.09.2005 kein Kennzeichen, das Spiel erschien am 18.10.2005, ein Indizierungsantrag wurde am 28.10.2005 gestellt, die vorläufige Listeneintragung erfolgte am 2.11.2005 und die Bekanntmachung im Listenverbleib am 31.12.2005). Dann aber hat das Spiel durch Werbung, Besprechungen in Fachzeitschriften und öffentlichen Verkauf bereits einen so hohen Bekanntheitsgrad erreicht, dass der Effekt der Indizierung nur noch sehr eingeschränkt erzielt werden kann.

Unabhängig von der Arbeit der USK im Bereich der Alterseinstufungen ist daher auch dringend zu fragen, ob die USK ihrer Aufgabe als Institution des Jugendschutzes (die sie jedenfalls ihrem Auftrag nach sein sollte) gerecht wird. Die Aufgabe der USK besteht ausweislich ihrer Grundsätze auch darin, Informations- und Aufklärungsarbeit über Chancen und Risiken der Nutzung von Unterhaltungssoftware zu leisten. Es fiel daher auf, dass die die USK ihre Öffentlichkeitsarbeit bis vor einigen Monaten ganz wesentlich auf den Bereich der Akzeptanz von Computerspielen beschränkte³⁵ – medienkritische Inhalte oder Hinweise auf

³⁵ In einer aufwändigen Kampagne unter dem Titel „Fair Play“ mit 16.000 Plakaten propagierte sie z. B. unter der Überschrift: „Gerade PISA“ folgendes: „Liebe Lehrende, wer am Computer spielt, lernt aus Fehlern, kontrolliert sich selbst, findet eigene Lösungen, denkt komplex und überbietet vorgegebene Zeiten, vergisst das Ende der Stunde, recherchiert zuhause, arbeitet im Team – sogar am Wochenende. Man könnte auch sagen: er lernt das Lernen.“ S. auch die Broschüre der USK „Wissen, was gespielt wird“ sowie den von USK-Mitarbeitern (K.-P. Gerstenberger, 2006 ausgeschieden und M. Klingelstein) verfassten Ratgeber „Crashkurs Kids und Computerspiele“.

Gefährdungspotenziale fanden sich auch auf der Website der USK nicht. Eine solche Außendarstellung legte die Frage sehr nahe, ob die USK ausreichende Distanz zu den Verkaufsinteressen der Hersteller hat. Selbstverständlich ist es – nicht zuletzt unter Akzeptanzgesichtspunkten unter den Spielern – erforderlich, dass die USK eine gewisse Sympathie für Spiele und Spieler hat und transportiert und auch mit den Herstellern zusammenarbeitet. Gleichwohl sollte eine Institution, die letztlich eine staatliche Jugendschutzfunktion ausübt, auch offensiv so auftreten. Erst in den letzten Monaten hat die USK – offenbar unter dem Eindruck der öffentlichen Kritik – im Zusammenhang mit personellen Veränderungen ihre Öffentlichkeitsarbeit in erfreulicher Weise geändert. Im Zentrum steht seit Mitte Dezember 2006 eine Informationskampagne, mit der auf die Bedeutung der Alterskennzeichnung und die mit dem Spielen verbundenen Gefahren hingewiesen wird. Es wird zu beobachten bleiben, in wie weit mit dieser sichtbaren Veränderungen des USK-Auftritts eine inhaltlich substanzielle Umorientierung verbunden ist.

7.4 Verbesserungsvorschläge

7.4.1 Im geltenden System

7.4.1.1 Reform und Stärkung der USK sowie ihrer Kooperation mit der BPjM

Trotz der oben dargestellten Kritikpunkte zu Struktur und Arbeitsweise der USK erscheint das Grundprinzip, dem sie verpflichtet ist, weiterhin richtig: die Bewertung von Computerspielen sollte auch in Zukunft einem Gremium von Gutachtern übertragen werden, in dem unterschiedliche Gruppierungen vertreten sind: Die politisch verantwortlichen Obersten Landesjugendbehörden, gesellschaftliche Institutionen, die mit Jugendfragen befasst sind und die Hersteller von Computerspielen sowie zusätzlich die Medienforschung. Alterseinstufungen und Entscheidungen über die Indizierung von Spielen bedürfen zu ihrer Legitimation eines breit angelegten Diskussionsprozesses, in den gesellschaftliche Erfahrungsprozesse ebenso Eingang finden wie neue Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung oder die Interessen der großen Gruppe von Computerspielern und die Informationen der Herstellerfirmen über den rasanten Wandel zu Inhalt und Gestaltung von Computerspielen. Es erscheint auch richtig, diese pluralistische Entscheidung wie bisher als System freiwilliger Selbstkontrolle zu organisieren und nicht in eine rein behördliche Struktur zu überführen³⁶. Ein entscheidender Grund liegt darin, dass nur ein solches System

³⁶ S. z. B. den Vorschlag des niedersächsischen Innenministers Schünemann in Focus Online vom 13.4.2007: http://www.focus.de/digital/games/computerspiele_aid_53428.html

eine mit Zustimmung der Hersteller- und Vertriebsfirmen realisierte Kontrolle ermöglicht, bevor die Spiele mit beachtlichem Werbeaufwand auf dem Markt präsentiert werden.

Entscheidende Voraussetzung für eine grundsätzliche Beibehaltung der gegenwärtigen Struktur erscheint allerdings, dass man bereit ist, aus den Fehlern der letzten Jahre zu lernen und eine grundlegende Reform der USK in Angriff zu nehmen. Einige Ansatzpunkte für eine solche Reform ergeben sich relativ unmittelbar aus den im Rahmen der vorliegenden Studie festgestellten Mängeln in der aktuellen Praxis.

Zu fordern ist zunächst eine stärkere Einflussnahme durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden im Sinne des Jugendschutzes. Dieser hat durch seine Einbindung in den Prüfalltag der USK und seine Überwachungskompetenzen sowohl die praktische Möglichkeit als auch die rechtliche Verpflichtung, dafür zu sorgen, dass die Selbstkontrolle im Sinne des Gesetzes durchgeführt wird. Zu prüfen wäre, ob sich etwa durch ein Rotationsprinzip oder die Einbindung von jeweils drei Obersten Landesjugendbehörden besser als bisher strukturell absichern lässt, dass die Belange des Jugendschutzes angemessen vertreten werden.

Bei den Überlegungen zur Strukturreform der USK ist zu berücksichtigen, dass auch die Menschen, die sich als Tester, Gutachter oder Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden über Jahre hinweg mit extrem gewalthaltigen Spielen auseinandersetzen müssen, in Gefahr sind, ihre Sensibilität für die Gewalt zu verlieren. Auch bei ihnen können – gewissermaßen als „deformation professionnelle“ – Abstumpfungsprozesse eintreten, die sie unempfindlich für das werden lassen, was diese Spiele zu einer Gefahr für Kinder und Jugendliche werden lässt. Die Lösung des Problems könnte darin liegen, zu einem die Fortbildung der Gutachter und Mitarbeiter der USK erheblich zu intensivieren und zum anderen die Dauer einer Tätigkeit für die USK streng zu begrenzen. Auf der anderen Seite ist zu beachten, dass man für eine sachgerechte Alterseinstufung fachliche Kompetenz und breite Erfahrung benötigt. Zudem sind Kontinuität und Berechenbarkeit solcher Entscheidungen für die Hersteller von Computerspielen Voraussetzung dafür, sich auf ein System der Freiwilligen Selbstkontrolle einzulassen. Es erscheint deshalb wichtig, beiden Gesichtspunkten Rechnung zu tragen.

Dies könnte dadurch geschehen, dass man einerseits für die verschiedenen Rollen, die es in diesem System einer Freiwilligen Selbstkontrolle zu besetzen gibt, zeitliche Obergrenzen einführt. Denkbar wäre also beispielsweise, die Mitwirkung als Tester oder Gutachter auf zwei bis drei Jahre zu beschränken. Andererseits sollte aber darauf geachtet werden die

Teams, die in den verschiedenen Funktionen tätig sind, jeweils so zusammenzustellen, dass neben solchen Personen, die sich als „Neulinge“ einarbeiten, auch immer andere tätig sind, die über ein hohes Maß an Erfahrung und Fachkenntnissen verfügen. Entsprechend könnte man bei den „Ständigen Vertretern“ der Obersten Landesjugendbehörden verfahren, indem man die Wahrnehmung dieser Aufgabe durch ein Bundesland auf vier oder fünf Jahre beschränkt und zudem darauf achtet, dass auch in diesem Gremium eine Mischung aus erfahrenen und neu in das Amt hineinwachsenden Personen besteht.

Verbesserungsbedürftig erscheint ferner die Zusammenarbeit der USK mit der BPjM. Zum einen ist die Einbeziehung der BPjM in Zweifelsfällen i.S.d. § 14 Abs. 4 S. 3 JuSchG zu stärken (s.o. 5.3). Zum anderen ist zu prüfen, wie der Zeitverzug zwischen Veröffentlichung eines von der USK mit „keine Kennzeichnung“ eingestuften Spiels und Indizierung vermieden werden kann. Neben diesen auf konkrete Einzelfälle bezogenen Punkten erscheint erforderlich, die Praxis von USK und BPjM so auf einander abzustimmen, dass nicht der Eindruck entsteht, die Institutionen würden gegen einander arbeiten (s.z. B.o. 4.1.13).

Bei Umsetzung der hier unterbreiteten Vorschläge zur Verbesserung der Zusammenarbeit von USK und BPjM wäre zu erwarten, dass im Vergleich zur heutigen Praxis der Alterseinstufungen besonders gewalthaltige Spiele erheblich häufiger indiziert würden. Hiervon wären über den Einzelfall hinaus positive Wirkungen zu erwarten. Eine Indizierung bewirkt im Hinblick auf das betroffene Spiel drastische Umsatzeinbußen, weil Werbung und öffentlicher Verkauf verboten sind. Der betroffene Hersteller und die diesen Vorgang beobachtenden Konkurrenzfirmen würden darauf hin bei Entscheidungen über die Neuproduktion von Spielen die Wahrscheinlichkeit der Indizierung berücksichtigen. Sollte für sie deutlich werden, dass sich das Risiko derartiger Eingriffe des Staates bei einem bestimmten Genre von Spielen erhöht hat, wäre davon auszugehen, dass in Zukunft bei der Gestaltung von Spielen Gewaltexzesse weit häufiger vermieden würden als das heute der Fall ist. Schließlich geht es den Firmen darum, mit den Produkten Gewinne zu erzielen.

Was die oben angedeutete, nicht ausreichende Distanz der USK zu den Verbreitungsinteressen der Hersteller angeht, so stellt sich die Frage, ob ein Neuanfang nicht auch mit einer Loslösung vom bisherigen Trägerverein verbunden sein sollte. Der fjs (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.) betreibt jeweils in enger Zusammenarbeit mit der Industrie ein Computerspielemuseum und ein Softwarearchiv (zavatar.de) und engagiert sich für die Verbreitung von Computern in Kindergärten. Um Profil und Selbstverständnis der USK als Institution mit einem klaren Auftrag des Jugendschutzes zu schärfen erscheint es

sinnvoller, sie als eigenständige Institution zu führen und ggf. in solche Strukturen einzubinden, deren inhaltliche Ausrichtung eindeutig und transparent sind und verdeutlichen, dass der Jugendmedienschutz klar im Vordergrund steht.

Konkret in Bezug auf das Begutachtungsverfahren ist zu fordern, dass die USK sehr viel stärker als bisher explizite Bewertungskriterien formuliert und diese ständig weiterentwickelt. Die USK betont, nicht mit „Checklisten“ zu arbeiten³⁷. Dies erscheint angesichts der Erfahrungen des KFN nicht sinnvoll, wenn Spiele mit dem Ziel betrachtet werden, jugendschutzrelevante Aspekte herauszuarbeiten. Es ist essentiell, Suchrichtungen für Jugendbeeinträchtigungen vorzugeben, Kriterien explizit zu machen und – auch öffentlich – zu diskutieren. Die entsprechenden Kriterien müssen regelmäßig überarbeitet werden, um sie an die Entwicklung der Spiele und gesellschaftliche Wahrnehmungen anpassen zu können. Ein wichtiger Ertrag des Forschungsprojekts des KFN liegt damit in der Vorlage für die Testberichte. Mit Hilfe dieser Vorlage lassen sich die derzeit gängigen unterschiedlichen Typen gewalthaltiger Spiele recht gut in vergleichbarer Weise im Hinblick auf jugendschutzrelevante Kriterien beschreiben.

Erforderlich ist auch, die Hersteller bzw. Vertriebsfirmen in stärkerem Maße als bisher zu verpflichten, an der Feststellung jugendschutzrelevanter Inhalte mitzuwirken. Zwar sieht die Prüfordnung der USK (§ 1 Abs. 2 e und f) schon jetzt vor, dass mit dem Antrag auf Alterseinstufung umfassende Informationen zu Lösungswegen und programmtechnische Hilfen eingereicht werden müssen. Ob bzw. in welchem Umfang und in welcher Weise dies praktiziert wird, konnte hier nicht untersucht werden. Die gegenwärtige Praxis scheint jedoch nicht dazu zu führen, dass vom Hersteller sehr einfach zu beantwortende Fragen etwa nach Splattereffekten, Tötungsarten oder Todesanimationen systematisch Eingang in das Begutachtungsverfahren finden. Es erscheint zumutbar und praktikabel, die Beantwortung eines entsprechenden Fragebogens, wie er z. B. auch im System PEGI³⁸ verwendet wird, zur Voraussetzung für die Begutachtung zu machen. Dies würde – auch weil sich ein solcher Fragebogen auf eindeutig festzustellende Punkte beschränken müsste – keinesfalls einen gründlichen Test des Spiels ersparen, aber u.U. vor allem bei offenen Spielformaten verhindern, dass wichtige Punkte übersehen werden.

³⁷ Vgl. die Interviews mit hauptamtlichen Tester der USK Marek Klingelstein unter <http://www.n-page.de/index.php?artikel=usk&page=artikel> oder Peter Gerstenberger, dem ehemaligen Geschäftsführer der USK unter <http://www.electronic-arts.de/publish/page204297447365355.php3?1=1&aid=141&spieleid=>

³⁸ Pan European Game Information. Vgl. www.pegi.info zu diesem in den meisten europäischen Ländern genutzten System der Alterseinstufung.

Darüber hinaus erscheint es notwendig, die Hersteller stärker als bisher etwa durch die Vereinbarung von Vertragsstrafen dazu zu verpflichten, sicherzustellen, dass an den Spielen nicht mit einfachsten Mitteln jugendschutzrelevante Veränderungen vorgenommen werden können. Selbstverständlich gibt es Grenzen des den Herstellern Zurechenbaren etwa im Bereich von Patches – gleichwohl ist nicht akzeptabel, dass die gesetzlichen Regelungen dadurch gezielt umgangen werden, dass durch einfache Umstellungen die Spielfassung auf eine andere als die geprüfte umgestellt werden kann (s. z. B. Nr. 54 *PSI-OPS*: Spracheinstellung englisch – Uncutversion; Nr. 41 *GUN*: einfache Möglichkeit die Version umzustellen). Im USK-Gutachten zu Nr. 33 *GTA San Andreas* findet sich ein Hinweis über eine schriftliche Versicherung des Herstellers, dass keine Prozedur bekannt ist, welche die Herstellung der Originalversion möglich macht. Zu überprüfen wäre, wie eine solche Vereinbarung standardmäßig getroffen und die Einhaltung effektiv überwacht werden kann.

7.4.1.2 Durchsetzung der Altersbeschränkungen

Verbesserungen bei der Alterseinstufungspraxis der USK laufen ins Leere, wenn die Altersbeschränkungen nicht durchgesetzt werden. Neben der sicherlich zentralen Aufklärungsarbeit ist daher offensiv auszuloten, welche technischen Möglichkeiten bestehen, etwa durch die Ausstattung von Kassensystemen mit Warnmeldern die Abgabe von nicht altersgemäßen Spielen einzudämmen. Auch stärkeren Kontrollen kommt in diesem Zusammenhang eine gewisse zumindest symbolische Bedeutung zu – jedenfalls die großen Anbieter wie Kaufhäuser und Elektronikmärkte dürften kein Interesse daran haben, mit entsprechenden Ordnungswidrigkeitenverfahren auf sich aufmerksam zu machen.

7.4.1.3 Öffentlichkeitsarbeit für das System der Altersbeschränkungen,

Aufklärungskampagne

Im Vordergrund des Jugendmedienschutzes steht heute nicht mehr das Kino, sondern Filme und Computerspiele, die von Kindern und Jugendlichen primär in ihren Zimmern oder denen ihrer Freunde genutzt werden. Damit wird die Kontrolle der Altersfreigabe erheblich erschwert. Die meisten Eltern und Schulen sind nicht ausreichend darauf vorbereitet, medienpädagogische Aufklärungsarbeit zu leisten, klare Grenzen zu setzen und die Kinder durch ein attraktives Programm einer sinnvollen Freizeitgestaltung auf einen guten Kurs zu bringen. Hier müsste der Schwerpunkt einer Aufklärungskampagne liegen, die Eltern, Schüler und Lehrer über die aktuellen Erkenntnisse der Jugendmedienforschung informiert und praktisch realisierbare Lösungsansätze für die akuten Probleme anbietet. Dies gilt umso mehr,

je stärker sich die Verbreitung von Computerspielen von Trägermedien auf das mit nationalen Mechanismen kaum zu kontrollierende Internet verlagert.

7.4.1.4 Wirtschaftliche Inpflichtnahme von Herstellern und Vertriebsfirmen

Der Jahresumsatz, der zurzeit in Deutschland mit dem Verkauf von Computerspielen erzielt wird, liegt bei über einer Milliarde Euro. Gleichzeitig signalisieren die oben skizzierten Forschungsbefunde einen großen Handlungsbedarf bei der Entwicklung und Verbreitung medienpädagogischer und therapeutischer Konzepte. In dieser Situation erscheint es richtig, den Grundsatz zum Tragen zu bringen, dass wer Gefahren schafft, zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten herangezogen werden sollte. Der Beitrag, den die Industrie bisher insoweit leistet, ist extrem niedrig. Pro Spiel, das von der USK geprüft wird, hat die jeweilige Herstellungs- bzw. Vertriebsfirma eine nicht einmal kostendeckende Gebühr (250 bis 1.500 €) zu zahlen. Zu prüfen ist deshalb, auf welchem Weg man die Firmen an den Kosten der o.g. Maßnahmen beteiligen kann. Denkbar wäre beispielsweise eine Abgabe pro Spiel oder eine besondere Spielsteuer, die von den Herstellerfirmen zu leisten wäre. Würden auch nur 25 Cent pro Spiel erhoben, ergäbe dies bereits bei ca. 40 Millionen verkauften Spielen im Jahr einen Betrag von etwa 10 Millionen Euro. Damit ließen sich die oben dargestellten Ziele zumindest zu einem beachtlichen Teil realisieren.

7.4.1.5 Musterverfahren nach § 131 StGB

Nachdem mit § 131 StGB eine Strafnorm existiert, die vom Wortlaut her geeignet erscheint, auch gewalthaltige Computerspiele zu erfassen, sollte versucht werden, in Bezug auf § 131 StGB ein oder mehrere „Musterverfahren“ durchzuführen, mit dem Ziel, die Anwendung auf das spezielle Medium Computerspiele richterlich zu konkretisieren.

7.4.2 Gesetzliche Regelungen im Jugendmedienschutz und im Strafrecht

Neben dringend erforderlichen Verbesserungen in der Umsetzung der geltenden Normen zum Jugendmedienschutz im Bereich Computerspiele gibt es einige wenige Stellen, an denen die oben beschriebenen Befunde gesetzliche Korrekturen nahe legen. Die hier angedeuteten Vorschläge verstehen sich dabei keineswegs als umfassend, sondern beziehen sich ausschließlich auf solche Punkte, die unmittelbar in Zusammenhang mit der hier vorliegenden Studie stehen. Ob und in wie weit ggf. größere Reformen etwa im Hinblick auf die das JuSchG prägende Unterscheidung von Trägermedien und Telemedien darüber hinaus erforderlich erscheinen, geht über die hier verfolgte Fragestellung hinaus, wird aber

Gegenstand der derzeit laufenden Evaluation des Jugendschutzgesetzes durch das Hans-Bredow-Institut in Hamburg sein.

Wenn man, wie hier vorgeschlagen, beim gegenwärtigen System des gesetzlichen Jugendschutzes bleibt, ergeben sich aus der vorliegenden Untersuchung nur kleinere Vorschläge für gesetzliche Änderungen im JuSchG. Wichtig erscheint zunächst, das Zusammenspiel der Regelung zum so genannten Indizierungsschutz (§ 18 Abs. 8 JuSchG) und der Zweifelsfallregelung (14 IV 3 JuSchG) so auszugestalten, dass die BPjM in Zweifels- und Grenzfälle systematisch einbezogen wird, anstatt wie bisher die entsprechende Einschätzung der USK zu überlassen. Ob es darüber hinaus sinnvoll ist, die Praxis der USK stärker gesetzlich zu reglementieren, erscheint eher zweifelhaft und dem Konstrukt der Selbstkontrolle zu widersprechen. Insoweit sind die Länder aufgefordert, durch Vereinbarungen mit der USK und entsprechende Aufsicht für eine effektive Praxis zu sorgen. Flankierend ist zu prüfen, ob eine klarstellende Änderung des JuSchG in Bezug auf die Zulässigkeit von behördlich initiierten Testkäufen notwendig ist³⁹, um die Entdeckungswahrscheinlichkeit bei Verstößen zu erhöhen.

Eine anlässlich der Debatte um gewalthaltiger Computerspiele von verschiedenen Seiten vorgeschlagene Ausweitung des Strafrechts⁴⁰ ist höchst umstritten und wird auch von den Autoren des vorliegenden Berichts unterschiedlich gesehen. Christian Pfeiffer vertritt die Position, dass bei Computerspielen, die zur virtuellen Teilnahme an extremen Gewaltexzessen auffordern, es Aufgabe des Staates ist, auch mit den Mitteln des Strafrechts klare Akzente zu setzen. Die Herstellung und Verbreitung solcher Spiele an Kinder und Jugendliche begründet seiner Auffassung nach ein derart hohes Gefährdungspotenzial, dass es nicht ausreichend erscheint, hier nur mit der Indizierung zu drohen. Der wissenschaftlich klar belegte Befund, dass von der aktiven Nutzung solcher Spiele im Vergleich zum passiven Betrachten entsprechender Filme stärkere Belastungen ausgehen, rechtfertigt es für ihn, hier die Einführung einer gesonderten strafrechtlichen Verbotsnorm ins Auge zu fassen. Dabei muss man sich freilich darüber im Klaren sein, dass das Strafrecht als ultima ratio im Gesamtkonzept des Jugendmedienschutzes nur marginale Bedeutung entfalten kann. Das Schwergewicht der staatlichen und kommunalen Bemühungen muss daher auch aus seiner Sicht auf Maßnahmen wie der Reform der USK und umfassenden Informationskampagnen liegen.

³⁹ Diese Frage ist bisher streitig: für die Zulässigkeit nach geltendem Recht Scholz und Liesching (2004, § 28 Rz. 8); dagegen z. T. Nikles et al. (2005, § 28 Rz. 18).

⁴⁰ S. insbesondere den von Bayern eingebrachten Gesetzentwurf auf Bundesratsdrucksache 76/07 vom 2.2.2007

Nach der Auffassung der übrigen Autoren dieses Forschungsberichts erscheint es nach dem gegenwärtigen Stand der Erkenntnis weder notwendig noch sinnvoll, das geltende strafrechtliche Verbot auszuweiten wenn und soweit der mögliche Anwendungsbereich des § 131 StGB offensiv genutzt wird. Abgesehen davon, dass bisher nicht gezeigt wurde, dass eine dem Bestimmtheitsgebot genügende Formulierung einer Ausweitung des strafrechtlichen Verbots erreichbar ist, ist festzuhalten, dass mit einem generellen strafrechtlichen Verbot der Bereich des reinen Jugendschutzes verlassen wird und von daher zu Recht hohe verfassungsrechtliche Hürden bestehen.

8 Fazit und Ausblick

Die bestehenden gesetzlichen Regelungen erscheinen im Grundsatz geeignet, das Ziel eines effektiven Jugendschutzes im Bereich von auf Trägermedien verbreiteten Computerspielen zu gewährleisten. Bei der Normanwendung allerdings zeigen sich wesentliche Defizite.

Angesichts der rasanten Entwicklung der Computerspiele ist nicht wirklich überraschend, dass sich seit Beginn des Systems der Alterseinstufungen (1994, bis 2003 auf rein freiwilliger Basis) Anpassungsbedarf ergeben hat. Hardware und Software haben in dieser Zeit massive Veränderungen durchgemacht – die aktuellen Spiele unterscheiden sich teilweise technisch und inhaltlich erheblich von denen, die auch nur wenige Jahre älter sind. Auch die BPjM hat sich vor dem Hintergrund der genannten Entwicklung und der aktuellen Debatte veranlasst gesehen, ihre Kriterien bei der Bewertung von Gewalt in Computerspielen zu überprüfen und wird auf der Grundlage der Diskussion im Rahmen der Jahrestagung 2007 ihre entsprechenden Kriterien verfeinern⁴¹.

Kommt man zu der Einschätzung, dass die Alterseinstufungen bzw. die Vergabe von Kennzeichen derzeit im Bereich der gewalthaltigen Spiele insgesamt zu lax gehandhabt wird, stellt sich allerdings die wichtige Frage, was damit gewonnen wäre, in einer größeren Gruppe von Spielen die Einstufung um eine „Einheit“ nach oben rücken. Zwei Probleme erscheinen besonders virulent: Zum Einen kann davon ausgegangen werden, dass eine hohe Alterseinstufung in bestimmten Kreisen von Jugendlichen als verkaufsfördernder „Adelstitel“ wirkt, zum anderen ist zu befürchten, dass das recht scharfe Instrument der Indizierung an Wirkung und Akzeptanz verlieren könnte, würde es massenhaft genutzt. Ziel einer (Ver-)Schärfung der Kriterien kann also nicht sein, massenhafte Indizierungen zu erzeugen, sondern nur, in einigen besonders wichtigen Punkten die Grenzen deutlicher als bisher zu markieren.

⁴¹ <http://bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle,did=97026.html>

Zu beachten ist bei alledem außerdem, dass Computerspiele auf Trägermedien, die im Einzel- oder Versandhandel erworben werden, nur einen Teil der von jungen Menschen genutzten Computerspiele ausmachen. Neben dem privaten Tausch von Spielen bzw. illegalen Kopien gewinnt das Internet zunehmend an Bedeutung als Vertriebsweg. Schließlich ist bei allen Reformüberlegungen auch zu beachten, dass Computerspiele, unabhängig von den Verbreitungswegen letztlich in Zusammenschau mit allen andern von Kindern und Jugendlichen genutzten Medien zu betrachten sind und entsprechende Bemühungen, Verbreitung und Nutzung zu reglementieren, insgesamt kohärent sein sollten, um Wirkungen zu erzielen. Gleichzeitig wird man akzeptieren müssen, dass im Zeitalter des Internets das Potenzial jeglicher Verbreitungssteuerung – auch mit u.U. besser werdenden Kontrollmöglichkeiten im Netz – begrenzt ist. Von daher kommt dem Bereich des pädagogischen Jugendschutzes – eingebettet in eine gesamtgesellschaftliche Diskussion zu diesen Themen – eine kaum zu unterschätzende Bedeutung zu. Hier stellt sich allerdings auch die Frage nach der gesellschaftlichen Haltung zu Gewalt und Gewaltdarstellungen. Während es etwa im Bereich harter Pornographie einen gewissen gesellschaftlichen Konsens darüber gibt, dass sie nicht in die Hände von Minderjährigen gehört und niemand behaupten würde, dass die Nutzung pornographischer Medien auch positive Effekte haben kann, ist dies im Bereich der harten Gewaltdarstellungen offensichtlich weit weniger der Fall. In der Diskussion um Gewaltdarstellungen wird als Voraussetzung für Verbreitungsrestriktionen immer wieder die Frage nach eindeutig erwiesenen negativen Wirkungen gestellt, bei Pornographie hingegen gibt man sich mit plausiblen Wirkungsvermutungen und wohl auch moralischen Erwägungen zufrieden.

Die Frage der Wirkungen von gewalthaltigen Computerspielen stellt von daher nur einen Bereich dar, in dem weiterer Forschungsbedarf zu konstatieren ist. Von besonderer Bedeutung ist hier sowohl die Frage nach differenzieller Wirksamkeit einzelner Spielbestandteile auf aggressionsnahe Konstrukte als auch das Problem von Empathieverlust und Desensibilisierung durch Gewaltspiele. Daneben sollte der Fokus z. B. auch auf Abhängigkeit und sozialen Rückzug erweitert werden. Konkret für das Feld des Jugendschutzes in Bezug auf Computerspiele ist erforderlich, das Verfahren in der Begutachtung von Computerspielen in einer Weise zu vereinheitlichen, die das beste erreichbare Maß an Objektivität und Transparenz sicherstellt. Grundlage hierfür müsste auch eine gründliche Prozessevaluation sein, die überprüft, in wie weit es aus welchen Gründen (nicht) gelingt, nicht altersadäquate Spiele effektiv von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten. Wenn und soweit sich das bestehende Instrumentarium als mangelhaft erweist, stellt sich die Frage nach anderen als den

bisher genutzten Möglichkeiten (straf)rechtlicher Steuerung der Verbreitung und des Konsums von Medieninhalten. Insbesondere rechtsvergleichende Analysen könnten hier u.U. den Blick für andere Möglichkeiten gesellschaftlicher Steuerung erweitern.

Literaturverzeichnis

- Anderson, C. A. & Bushman, B. 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. *Psychological Science*, 12(5), 353.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Personality processes and individual differences - Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J. & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioural and event-related brain potential data. *Journal of experimental psychology*, 42, 532-539.
- Bundesministerium des Inneren, B. d. J. (2001). Gewaltdarstellungen in den Medien und Nachahmungstaten. In *Erster Periodischer Sicherheitsbericht* (S. 338-341). Berlin.
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality & social psychology bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2006). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, In press.
- Döbler, T., Stark, B. & Schenk, M. (1999). *Mediale und reale Gewalt. Eine Untersuchung sozialer Netzwerke von Jugendlichen*. München: Reinhard Fischer.
- Emes, C. C. E. (1997). Is Mr Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *Canadian Psychiatric Association Journal*, 42(4), 409-414.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003a). JIM-Studie: Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland. Fünf Jahre JIM-Studie Jugend, Information, (Multi-)Media. *Media Perspektiven*, 10, 450 - 462.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003b). *KIM-Studie 2003*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2006a). *JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2006b). *KIM-Studie 2005. Kinder + Medien, Computer + Internet*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Fuchs, M., Lamnek, S. & Luedtke, J. (2001). *Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994 -1999*. Opladen: Leske + Budrich.
- Fuchs, M., Lamnek, S., Luedtke, J. & Baur, N. (2005). *Gewalt an Schulen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32(2), 86-90.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of adolescence*, 27(1), 23-40.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. N. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter - Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195.
- Hargrave, A. M. (2003). *How children interpret screen violence*.

- Hoppe-Graff, S. & Kim, H.-O. (2002). Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (Bd. 5, S. 907-922). Weinheim: Beltz.
- Huston, A. C. & Wright, J. C. (1998). Mass media and children's development. In I. E. Sigel & K. A. Renninger (Hrsg.), *Handbook of Child Psychology. Vol. 4: Child psychology in practice* (S. 999-1058). New York: Wiley.
- Kunczik, M. & Zipfel, A. (2004). *Medien und Gewalt*. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Möller, I. (2006). *Mediengewalt und Aggression: eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele*. Universität Potsdam, Potsdam.
- Möble, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 03, 295-309.
- Möble, T., Kleimann, M. & Rehbein, F. O. (2007). *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität (im Druck)*.
- Nikles, B. W., Roll, S., Spürck, D. & Umbach, K. (2005). *Jugendschutzrecht: Kommentar zum Jugendschutzgesetz (JuSchG) und zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) mit Erläuterungen zur Systematik und Praxis des Jugendschutzes* (Bd. 2. Auflage). München: Luchterhand.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G. & Rideout, V. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year olds*. [PDF]. Verfügbar unter: <http://www.kff.org/entmedia/entmedia030905pkg.cfm> [18.04.05 2005].
- Scheich, H. (2006). Visuelle Medien und unreife Gehirne. In K. Meisel & C. Schiersmann (Hrsg.), *Zukunft Weiterbildung. Standortbestimmungen für Forschung, Praxis und Politik. Ekkehard Nuissl von Rein zum 60. Geburtstag* (S. 223-230). Bielefeld Bertelsmann.
- Scholz, R. & Liesching, M. (2004). *Jugendschutz, Kommentar* (4). München: Beck.
- Tröndle, H. & Fischer, T. (2006). *Strafgesetzbuch und Nebengesetze* (Bd. 53. Auflage). München: Beck.
- Weiler, S. (1999). *Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen*. München: Reinhard Fischer.

Anhang

Anhang A: KFN-Spieleliste

Anhang B: Testberichtvorlage

Anhang C: Manual zur Testberichterstellung

Anhang D: Auslegungshinweise

Anhang E: USK-Grundsätze

Anhang F: USK-Prüfordnung

Anhang G: USK-Prüfliste

Anhang H: BPjM-Liste Spruchpraxis Computerspiele

Anhang I: KFN-Testberichte (CD)

Anhang A: KFN-Spieleliste



KRIMINOLOGISCHES
FORSCHUNGSINSTITUT
NIEDERSACHSEN E.V.

Die Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK
SPELELISTE (72 Titel) – Workshop: 17.11.2006

Alterseinstufung	lfd. Nr.	Nr.	Titel	Publisher	Prüfdatum (USK)	System	Genre (USK)
Freigegeben ab 12 Jahren	1	2	Terminator 3 - Redemption	Atari Deutschland GmbH	16.06.2004	Microsoft XBOX	Third Person
	2	4	SNK vs. Capcom: Chaos	Ignition Entertainment Ltd.	27.07.2004	Microsoft XBOX	Beat'em up
	3	5	Ocean City Nemesis	S.A.D. GmbH	10.09.2004	PC	Ego
	4	6	Metroid Prime 2	Nintendo of Europe GmbH	06.10.2004	Nintendo GameCube	Ego
	5	7	Silent Line: Armored Core	Agetec INC. (US Office)	09.02.2005	Sony-Playstation 2	Third Person
	6	9	Soul Calibur 3	Sony Computer Entertainment	21.09.2005	Sony-Playstation 2	Beat'em up
	7	10	Peter Jackson's King Kong - The Official Game of the Movie	Ubisoft GmbH	07.11.2005	PC	Ego
	8	12	Operation Sandstorm	Frogster Interactive Pictures AG	16.02.2006	PC	Ego
	9	13	Army Men: Major Malfunction	Take 2 Interactive GmbH	05.04.2006	Sony-Playstation 2	Third Person
	10	14	Street Fighter Alpha Anthology	CEG Interactive Entertainment GmbH	27.04.2006	Sony-Playstation 2	Beat'em up

Alterseinstufung	lfd. Nr.	Nr.	Titel	Publisher	USK	Indizierung	System	Genre (USK)
keine Kennzeichnung	11	16	Dead Rising	Capcom Entertainment	KK: 14.06.2006	16.09.2006	Microsoft XBOX 360	3rd-Person
	12	18	Mortal Combat: Shaolin Monks	Midway Games	NV		Microsoft XBOX	Beat'em Up
	13	20	Far Cry (engl. Vollversion)	Ubi Soft Entertainment	KK: 06.01.2004	02.04.2004	PC	Ego
	14	21	Shellshock Nam 67	Eidos Interacitve Deutschland	NV	30.11.2004	PC	3rd-Person
	15	23	Beat Down	CEG Interactive Entertainment	KK: 20.07.2005		Microsoft XBOX	Beat'em Up
	16	25	Quake 4 (engl. Für EU)	Activision	KK: 21.09.2005	05.11.2005 31.12.2005	PC	Ego
	17	27	Hellforces (engl. Version)	GMX Media	KK: 08.06.2005	31.12.2005	PC	Ego
	18	28	F.E.A.R. (engl. Für EU)	Vivendi Universal Games	NV	31.01.2006	PC	Ego
	19	29	50 Cent Bulletproof (EU Version)	Vivendi Universal Games	NV	31.03.2006	XBox	3rd-Person
	20	91	Mortal Kombat: Armageddon	Midway Games	KK: 25.10.2006		Sony-Playstation 2	Beat'em Up

NV = wurde der USK nicht vorgelegt

KK = keine Kennzeichnung

Alterseinstufung	Ifd. Nr.	Nr.	Titel	Publisher	Prüfdatum (USK)	System	Genre (USK)
Freigegeben ab 16 Jahren	21	25b	Quake 4	Activision	21.09.2005	PC	Ego
	22	31	Unreal Tournament 2004 (dt.Version)	Atari Deutschland GmbH	15.10.2003	PC	Ego
	23	32	Way of the Samurai 2	CEG Interactive Entertainment GmbH	07.01.2004	Sony-Playstation 2	Beat'em Up
	24	33	Battlefield Vietnam	Electronic Arts GmbH	21.01.2004	PC	Ego
	25	35	Hyper Street Fighter 2	CEG Interactive Entertainment GmbH	10.03.2004	Sony-Playstation 2	Beat' em Up
	26	37	Serious Sam Next Encounter	Take 2 Interactive	06.04.2004	Nintendo GameCube	Ego
	27	38	Second Sight	Codemasters GmbH	02.06.2004	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	28	39	Conflict : Vietnam	Ubi Soft Entertainment	07.07.2004	PC	3rd-Person
	29	41	Backyard Wrestling 2: There goes the Neighborhood -	Eidos GmbH	07.10.2004	Microsoft XBOX	Beat' em Up
	30	42	Halo 2	Microsoft EPDC	12.10.2004	Microsoft XBOX	Ego
	31	44	Resident Evil Outbreak File #2	CEG Interactive Entertainment GmbH	06.04.2005	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	32	45	Tekken 5	Sony Computer Entertainment	06.04.2005	Sony-Playstation 2	Beat' em Up
	33	46	Grand Theft Auto (GTA) : San Andreas (dt.Version)	Take 2 Interactive	10.05.2005	PC	3rd-Person
	34	47	Battlefield 2	Electronic Arts GmbH	17.05.2005	PC	Ego
	35	48	Colosseum: Road to Freedom	KOEI Co. Ltd.	21.06.2005	Sony-Playstation 2	Beat'em Up
	36	49	Serious Sam 2	Take 2 Interactive	19.07.2005	PC	Ego
	37	50	Operation Flashpoint - Elite	Codemasters GmbH	29.09.2005	Microsoft XBOX	Ego
	38	51	Counter Strike: Source	Electronic Arts GmbH	11.10.2005	PC	Ego
	39	52	Star Wars Battlefront 2	Activision GmbH	14.10.2005	PC	3rd-Person
	40	53	Dead or Alive 4	Microsoft EPDC	26.10.2005	Microsoft XBOX 360	Beat' em Up
	41	54	GUN	Activision Deutschland GmbH	27.10.2005	PC	3rd-Person
	42	55	Urban Reign	Sony Computer Entertainment	15.11.2005	Sony-Playstation 2	Beat'em Up
	43	57	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts GmbH	20.02.2006	Microsoft XBOX 360	Ego
	44	58	Metal Gear Solid 3 – Snake Eater	Konami of Europe GmbH	22.02.2006	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	45	59	Grand Theft Auto (GTA): Liberty City Stories (dt.Version)	Take 2 Interactive	04.05.2006	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	46	60	Eragon	Vivendi Universal Interactive Publishing	28.06.2006	Sony-Playstation 2	Beat'em Up

Alterseinstufung	lfd. Nr.	Nr.	Titel	Publisher	Prüfdatum (USK)	System	Genre (USK)
Keine Jugendfreigabe	47	61	Soldier of Fortune 2	Activision Deutschland GmbH	16.04.2003	Microsoft XBOX	Ego
	48	62	Max Payne 2	Take 2 Interactive	07.10.2003	PC	3rd-Person
	49	63	Far Cry (dt. Version)	Ubi Soft Entertainment	04.02.2004	PC	Ego
	50	66	Mortal Kombat: Deception	Konami of Europe GmbH	03.11.2004	Microsoft XBOX	Beat'em Up
	51	67	Doom 3	Activision Deutschland GmbH	02.06.2004	PC	Ego
	52	68	Half - Life 2	Vivendi Universal Interactive Publishing	15.09.2004	PC	Ego
	53	69	Fight Club (Vollversion)	Vivendi Universal Interactive Publishing	28.09.2004	Microsoft XBOX	Beat'em Up
	54	71	PSI-OPS The Mindgate Conspiracy	Konami of Europe GmbH	12.01.2005	PC	3rd-Person
	55	72	Resident Evil 4	CEG Interactive Entertainment GmbH	30.08.2005	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	56	73	Mercenaries	Activision GmbH	17.11.2004	Sony-Playstation 2	3rd-Person
	57	74	Altered Beast	Sega Europe Ltd	05.01.2005	Sony-Playstation 2	Beat'em Up
	58	76	Ninja Gaiden Black	Microsoft EPDC	08.08.2005	Microsoft XBOX	Beat'em Up
	59	77	Crime Life - Gang Wars	Konami of Europe GmbH	16.08.2005	PC	Beat'em Up
	60	78	Spartan: Total Warrior	Sega of Germany	16.08.2005	Microsoft XBOX	Beat'em Up
	61	79	F.E.A.R. / FEAR (lokalisierte Version)	Vivendi Universal Interactive Publishing	06.09.2005	PC	Ego
	62	80	Raze´s Hell	Majesco Entertainment	07.09.2005	Microsoft XBOX	3rd-Person
	63	81	Perfect Dark Zero	Microsoft	21.09.2005	Microsoft XBOX 360	Ego
	64	82	Mortal Kombat Shaolin Monks (dt.Version)	Midway Games GmbH	26.09.2005	Microsoft XBOX	Beat'em Up
	65	83	Call of Duty 2	Activision Deutschland GmbH	11.10.2005	PC	Ego
	66	84	Final Fight Streetwise	CEG Interactive Entertainment GmbH	18.01.2006	Sony-Playstation 2	Beat'em Up
	67	85	Far Cry Instincts Predator	Ubisoft GmbH	09.02.2006	Microsoft XBOX 360	Ego
	68	86	Black	Electronic Arts GmbH	22.02.2006	Sony-Playstation 2	Ego
	69	87	Hitman: Blood Money	Eidos GmbH	09.03.2006	PC	3rd-Person
	70	88	Der Pate	Electronic Arts GmbH	16.03.2006	PC	3rd-Person
	71	89	Operation Winback 2: Project Poseidon	KOEI Co. Ltd.	04.04.2006	Microsoft XBOX	3rd-Person
	72	90	Prey	Take 2 Interactive	08.05.2006	PC	Ego

Anhang B: Testberichtvorlage**TESTBERICHT****1. Rahmendaten****Name des Testers:****Alter des Testers:****Datum des Tests:** vom bis**Name des Spiels:****Altersfreigabe:** ab 12 Jahren**Spieloption:** Singleplayer**Testplattform:** XBOX**USK-Prüfdatum:** 02.11.2004**Genre:** First-Person-Shooter**Vorerfahrungen mit diesem Spiel?** ja nein**Bei Vorerfahrungen: Wie finden Sie das Spiel?** sehr gut eher gut eher schlecht sehr schlecht**Spielzeit des Testers (inklusive parallele Spielnotizen):** Std.**Gesamtarbeitszeit des Testers (inklusive Testberichtserstellung):** Std.**Spiel komplett durchgespielt? Wenn nein, bitte genau begründen.** ja nein (bitte begründen)**Haben Sie Lösungshilfen verwendet (z. B. Cheats etc.)? Wenn ja, beschreiben und begründen Sie die Anwendung dieser Hilfsmittel.** ja (bitte begründen) nein**Videosequenzen (Dateinamen):****Spielstände (Speicherort):**

2. Inhaltsangabe

Spielen Sie zunächst das Spiel. Machen Sie sich bitte dabei regelmäßig Notizen und schneiden Sie visuelles Material mit!

Wenn Sie einen übergreifenden Eindruck von dem Spiel gewonnen haben, erstellen Sie bitte eine **neutrale, lediglich beschreibende**, jedoch detaillierte und umfassende Inhaltsangabe. Die Inhaltsbeschreibung soll dazu dienen, knapp die Spielhandlungen im infrage stehenden Spiel zu vermitteln (ca. 2 Seiten). Hier bitte noch **keine Wertungen** impliziter und expliziter Merkmale vornehmen, wie Sie im nachfolgenden Kriterienkatalog abgefragt wird! Gliedern Sie den Text bitte wie folgt:

(I) Einleitung

Schreiben Sie eine kurze Einleitung, um dem Leser eine Orientierung zu geben, um welche Art von Spiel es sich handelt. Gehen Sie u.a. auf die folgenden Punkte ein:

- Ist das Spiel Teil einer Serie? Gibt es auch Verfilmungen? Einschlägigkeit?
- Setting (detaillierte Beschreibung, Raum – Zeit – Historischer Kontext). Was genau sehen Sie? Liefern Sie möglichst detaillierte Beschreibungen des Szenarios.
- Spieleröffnung, narrativer Anker: Jedes Spiel gibt ein Hauptmotiv dafür vor, warum der Spieler überhaupt in Aktion treten muss.
- Protagonist(en): Aussehen der eigenen Spielfigur(en). Good-Guy, Bad-Guy oder ambivalenter Charakter? Kann der Spieler durch seine Handlungen bestimmen, ob der Protagonist gut oder böse ist?
- Spielstruktur (Einzelne Levels, Campaign...)

(II) Verlauf der Geschichte, Zwischenfälle und Lösungsstrategien

Beschreiben Sie den gesamten Handlungsverlauf des Spiels bis zum Ende. Ändern sich Stimmung und Spielsituation, bzw. kippt die Story in eine andere Richtung (z. B. Spiel beginnt scheinbar harmlos, dann beginnt eine Alieninvasion; Spiel beginnt als Actionshooter, entwickelt sich jedoch zum Horrorshooter, etc.).

(III) Nebenhandlungen

Viele Spiele bieten dem Spieler neben der Rahmenhandlung oder der globalen Missionsziele weitere Nebenhandlungen oder periphere Schauplätze an, die nicht unmittelbar zur Erreichung des Spielziels beitragen oder aber kaum nennenswerten Spielerfolg bescheren. Beschreiben Sie diese sonstigen Handlungsmöglichkeiten!

3. Explizite Kriterien

Diese Punkte bitte komplett mit Bildmaterial belegen und Speicherstände archivieren!

Relevante Dateien mit Dateinamen anführen!

3.1 Figuren

Beschreiben Sie die Figurendarstellung im Spiel. Gehen Sie dabei auf die nachfolgenden Punkte ein:

- Comicstil vs. realistisch
- KI (Künstliche Intelligenz) der Figuren. Beschreiben Sie exemplarisch, wozu diese in der Lage ist. Beurteilen Sie die Güte der KI.
- Qualität der Grafik. Wie realistisch sind die Figuren (Animation, Mimik, Auflösungsgrad)? Bitte kurz beschreiben.
- Ist Menschenähnlichkeit gegeben? Hinweis: Diese ist auch bei „Zombies“ oder anderen Wesen, die Menschen ähneln, als erfüllt anzusehen. Begründen Sie kurz Ihre Einschätzung! Beschreiben Sie ggf. Ähnlichkeiten mit bzw. Unterschiede zu Menschen (Gesicht, Gliedmaßen, Bewegungen, Laute,...)

3.2 Gewalt

- Welche **Angriffsmittel bzw. Angriffswerkzeuge** stehen zur Verfügung (z. B. Nahkampftechniken/Angriffsstile, Schlaggegenstände, Pistolen, Granaten etc.)?
- Gibt es auch Gegenstände oder Angriffstechniken die primär dazu dienen, andere Figuren **zu quälen, zu foltern oder unter starken psychischen Druck zu setzen**? Wenn ja, beschreiben Sie auch diese Mittel und Werkzeuge sowie ihre speziellen Funktionen möglichst anschaulich.
- Nennen Sie kurz aber umfassend alle **Gewalthandlungen** (z. B. werfen, treten, schlagen, schießen, würgen, sprengen, betäuben, foltern...), die sich aus diesen Werkzeugen ergeben.

Beantworten Sie die untenstehenden Fragen:

- Blutspritzer: Ja Nein
- Blutspritzer bilden sich in der Umgebung: Ja Nein
- Wunden bzw. Blessuren an den getroffenen Gegnern: Ja Nein
- Wunden bzw. Blessuren an den gefallenen Gegnern: Ja Nein
- Schmerzensschreie: Ja Nein
- Schmerzanimationen (z. B. vor Schmerzen ans Bein fassen): Ja Nein
- Gesundheitliche Auswirkungen der Verletzungen: Ja Nein
- Splatterdarstellungen (Abtrennen von Körperteilen oder Hervortreten von Körperorganen): Ja Nein

Ergänzungen:

Beschreiben Sie kurz das Treffer-Feedback (z. B. Energiebalken, Schadensmodell des Gegners...). Wenn unterschiedliches Treffer-Feedback je nach Spielkontext gegeben wird (z. B. bei Endgegner anders), gehen Sie auch hierauf kurz ein.

Existiert eine Sounduntermalung von Verletzungen (z. B. Geräusch brechender Knochen, spritzenden Blutes etc.)? Wenn ja, beschreiben Sie diese Sounduntermalungen kurz.

Ja Nein

Existiert eine **stilistische** Hervorhebung von Gewaltelementen (z. B. Zeitlupeneffekte, Kamerafahrten bei Treffern, Replays, Comicstrips zur Illustration von Treffern...)? Wenn ja, beschreiben Sie diese kurz.

Ja Nein

Existiert eine **inhaltliche** Hervorhebung von Gewalt durch die Dramaturgie bzw. die Spielkonzeption (Gewalthandlungen oder Gewalthandlungsmöglichkeiten stellen klare Höhepunkte im Spiel dar; das Erreichen bestimmter Levels oder Spielziele wird mit Gewaltsequenzen, neuen Waffen, Moves oder anderen Möglichkeiten der Gewaltanwendung belohnt).

Ja Nein

3.3 Todesdarstellung

Gehen Sie kurz darauf ein, was beim Tod eines Gegners passiert (z. B. lösen sich auf, zerplatzen, fallen immer gleich, fallen variantenreich je nach Treffer...).

Physikmodell: Ja Nein

3.4 Kommentare zum Ableben von Spielfiguren

Wird das Ableben von Spielfiguren in einer besonderen Weise kommentiert (z. B. abfällig, zynisch, bestätigend, herausfordernd, bagatellisierend, vermeintlich komisch,...). Wenn ja, beschreiben Sie die entsprechenden Spielsituationen möglichst anschaulich und geben Sie die Kommentare **wortgetreu** wieder.

3.5 Leichen

Was passiert mit den Körpern der Toten? Z. B.

- bleiben kurz liegen / bleiben dauerhaft liegen
- liegen verblutend am Boden (z. B. Blutsee breitet sich aus)
- Körperlichkeit: keine / lassen sich weiter manipulieren (bewegen) / lassen sich weiter verstümmeln

3.6 Experimentelles Töten

- Können auch Verbündete getötet werden?
- Können auch unschuldige Randfiguren misshandelt/getötet werden?
- Fordert das Spiel zum experimentellen Töten auf oder besitzt es aufgrund seiner Beschaffenheit hierzu einen besonderen Aufforderungscharakter?

3.7 Pornographische Elemente / Sex

Weisen einige Spielelemente oder Sequenzen pornographische Tendenzen auf (z. B. Sexszenen, Vergewaltigungen)? Wenn ja, beschreiben Sie diese kurz.

Ja Nein

3.8 Musik

Weist die Musik handlungs- bzw. aggressionsförderliche Tendenzen auf (z. B. harte Rockmusik, Metal,...)? Begründen Sie kurz Ihre Einschätzung, indem Sie die Musik und die dadurch hervorgerufenen Gefühle näher beschreiben.

Ja Nein

3.9 Allgemeine akustische Untermalung

Weist die akustische Untermalung der Szenerie handlungs- bzw. aggressionsförderliche Tendenzen auf? Begründen Sie kurz Ihre Einschätzung, indem Sie die Musik und die dadurch hervorgerufenen Gefühle näher beschreiben.

Ja Nein

3.10 Einstellungen und Statistik

- Lassen sich problematische Darstellungen abschalten, bzw. die Intensität solcher Darstellungen in den Spieleinstellungen regulieren?
- Wird eine Auswertestatistik ausgegeben, die Auskunft über Gewalthandlungen gibt (z. B. Anzahl der Getöteten, Zielgenauigkeit, Treffer von Körperteilen...)? Nennen Sie hierzu die wichtigsten Elemente und verweisen Sie ggf. auf Bildmaterial.

3.11 Zusatzmaterial

Bitte lesen Sie das Handbuch komplett durch und notieren Sie ggf. Textstellen, welche die folgenden Merkmale aufweisen:

1. Textstellen, die zu Gewalt bzw. zu anderen Misshandlungen von Personen (inklusive z. B. Erpressung, Nötigung, psychische Gewalt) aufrufen und sie verharmlosen (z. B. „Wenn Sie X drücken, lassen Sie *die Waffen sprechen*“)
2. Textstellen, die Gewalt bzw. andere Arten der Misshandlung zynisch kommentieren (z. B. „Haben Sie Ihren Gegner anvisiert, können Sie diesen ein bisschen oder auch ordentlich verprügeln...“)

Bitte geben Sie zu jeder Textstelle eine kurze Einschätzung ab, inwieweit in dieser eine Verharmlosung oder zynische Kommentierung zum Ausdruck kommt.

4. Implizite Kriterien

4.1 Gewalt als Problemlösestrategie

Gehen Sie auf jeden der folgenden Punkte ein:

- Gibt es die Möglichkeit zum grundsätzlichen Gewaltverzicht im Spiel (z. B. Umschleichen der Gegner, Verkleiden des Hauptcharakters)?
- Wenn ja:
 - a) stehen diese Alternativen während des gesamten Spiels zur Verfügung?
 - b) Wie attraktiv sind diese Alternativen für den Spieler (nur Pseudo-Alternativen oder sorgfältig eingebaute Alternativlösungswege mit besonderem Spielreiz?).
- Wie wichtig ist insgesamt der Einsatz von Waffen bzw. Kampfhandlungen für die Erreichung der Spielziele. Bitte geben Sie eine Gesamteinschätzung ab.
- Gibt es die Möglichkeit zur partiellen Gewaltreduktion in konkreten Angriffssituationen (z. B. Gegner muss nicht getötet, kann auch betäubt werden).
- Belohnt (z. B. Punkte oder lobende Meldungen wie „Kopftreffer, gut gemacht“) bzw. fördert das Spiel insgesamt durch seine Anlage eher gewalttätige Lösungswege? Begründen Sie Ihre Einschätzung.

4.2 Legitimität der Gewalthandlungen

Gehen Sie auf jeden der folgenden Punkte ein:

- Ist die Gewalt in erster Linie proaktiv (Angriffsreaktion) oder reaktiv (Verteidigungsreaktion)? Begründen Sie kurz Ihre Einschätzung.
- Beurteilen Sie die Legitimität der Gewalthandlung(en):
Handelt es sich
 - a) um eine legitimierte Gewalthandlung (z. B. Soldat im Krieg, Polizist auf Streife...)
 - b) um Gewalthandlungen, deren Legitimität lediglich suggeriert wird (z. B. Selbstjustiz gegen korrupte Polizisten zur Durchsetzung vermeintlicher Gerechtigkeit).
 - c) um eine eindeutig illegitime Gewalthandlung (z. B. Mafiaaktivität...)
- Stehen die Gewaltmittel noch in einem ausgewogenen Verhältnis zum Zweck oder schießt man sprichwörtlich „mit Raketenwerfern auf Spatzen“?

4.3 Verharmlosung von Straftaten

Handelt die Spielfigur in einer Weise, mit der Sie sich in der (deutschen) Realität wahrscheinlich strafbar machen würde? Beschreiben Sie kurz unter Verwendung alltagssprachlicher Begriffe die Handlungen, von denen Sie denken, dass sie in der Realität strafbar sein würden. (Diese können mit den rechtlichen Begriffen übereinstimmen, eine genaue Einordnung können und sollen Sie nicht leisten. In Frage kommen z. B. Tötungsdelikte wie Mord und Totschlag, Körperverletzungsdelikte, Erpressung, Nötigung, Raub, Geiselnahme, Diebstahl, Hehlerei, Brandstiftung.)

Ja Nein

Haben diese Straftaten im Spiel negative Folgen? Wenn nein, warum nicht? Wenn ja, wie werden diese Konflikte von der Spielfigur gelöst bzw. welche Lösungsstrategien werden dem Spieler angeboten?

Bitte geben Sie eine Gesamteinschätzung darüber ab, ob das Spiel die Ausübung von Straftaten verharmlost bzw. eine Zelebrierung des Gesetzesverstößes stattfindet. Begründen Sie Ihre Einschätzung.

4.4 Identifikation

- Eignet sich der Protagonist in besonderer Weise als Identifikationsfigur? (Z. B. besonders cool, stark, mutig? Heldentypus?).
- Wirkt das Handeln des Protagonisten im Spielgeschehen in besonderer Weise nachvollziehbar und sympathisch?
- Lässt sich das Aussehen der Spielfigur bestimmen? Beschreiben Sie kurz die Möglichkeiten.

5. Spezielle jugendschutzrelevante Kriterien

Bitte geben Sie aus Ihrer Perspektive kurz eine Einschätzung darüber ab, ob Aspekte des Spiels eine Einordnung als (schwer) jugendgefährdend nahe legen. Gehen Sie hierbei auf **jeden der folgenden Punkte** ein. Geben Sie wenn Sie „JA“ ankreuzen eine kurze Begründung für Ihre Entscheidung und fügen Sie ggf. einen Verweis nach Vorne an. Belegen Sie dies immer mit **Bildmaterial!** Sollten Sie einmal unsicher sein (wenn Sie sich beispielsweise nicht sicher sind, ob eine Gewaltdarstellung die Menschenwürde verletzt), kreuzen Sie weder „JA“ noch „Nein“ und erläutern Sie kurz Ihre Schwierigkeiten bei der Einstufung.

5.1 Kriterien, die eine Indizierung zwingend erfordern

Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole.

Ja Nein

Elemente, die einen Aufruf zum Fremdenhass widerspiegeln (Volksverhetzung).

Ja Nein

Elemente die eine konkrete Anleitung **und** einen Aufruf zur Begehung schwerer Straftaten in der Wirklichkeit darstellen.

Ja Nein

Eine die Menschenwürde verletzende Form der Gewaltdarstellung.

Ja Nein

Gewaltdarstellungen, die Gewaltverherrlichung ausdrücken.

Ja Nein

Gewaltdarstellungen, die Gewaltverharmlosung ausdrücken.

Ja Nein

Pornografische Elemente, insbesondere Darstellungen von Kindern und Jugendlichen in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung

Ja Nein

Kriegsverherrlichung

Ja Nein

5.2 Zusätzliche Indizierungskriterien

Gewaltanwendung gegen Menschen wird als einzig mögliche Spielhandlung angeboten.

Ja Nein

Gewalttaten gegen Menschen werden deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt.

Ja Nein

Gewaltanwendung, insbesondere Waffengebrauch wird durch aufwendige Inszenierung ästhetisiert. (Menschenähnlichkeit der Gegner ist nicht erforderlich)

Ja Nein

Verletzungen und Tötungsvorgänge werden zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert. (Menschenähnlichkeit der Gegner ist nicht erforderlich)

Ja Nein

Gewaltdarstellungen gegen Menschen werden dargeboten, wobei die Gewaltanwendung belohnt wird (z. B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt).

Ja Nein

5.3 Nichtindizierungsgründe

Die Verletzung und/oder Tötung von Menschen ist eine unter mehreren möglichen Spielhandlungen. **GLEICHZEITIG** wird das Ergebnis der Kampfhandlung unblutig präsentiert.

Ja Nein

Neben Gewalttaten gegen Menschen spielen auch andere Elemente eine wesentliche Rolle.

Ja Nein

Tötungsvorgänge gegen Menschen werden verfremdet dargestellt und zwar in einer Form, die Parallelen zur Realität nicht nahe legt.

Ja Nein

Tötungsvorgänge werden ausschließlich gegen solche Wesen dargestellt, die Menschen eher nicht ähneln.

Ja Nein

Horror- und Splatterelemente sind enthalten, gewalthaltige Anteile sind jedoch nicht Spiel bestimmend. Dabei sind die Horrorelemente nicht so gestaltet, dass auf Grund der besonderen Brutalität die anderen Spielelemente in den Hintergrund treten.

Ja Nein

6. Sonstiges

Gibt es noch weitere Punkte des getesteten Spiels die Ihres Erachtens bezüglich Gewalt und jugendschutzrelevanter Aspekte von Bedeutung sind und unter keinem der vorherigen Punkte behandelt wurden?

7. Gesamteinschätzung Realitätsnähe

Geben sie dabei auch eine Gesamteinschätzung der Realitätsnähe des Spiels ab, die Handlung, Setting und Darstellung berücksichtigt. Führen Sie hierzu die Punkte die für eine Realitätsnähe bzw. eine Realitätsferne sprechen getrennt voneinander auf und kommen sie dann zu einer Gesamtbeurteilung.

8. Fazit

Schreiben Sie **unter Berücksichtigung aller geprüften Kriterien** ein kurzes Fazit zu dem von Ihnen getesteten Spiel. Gefragt ist hierbei keine Qualitätsbewertung (wie gut Sie das Spiel finden), sondern eine abschließende Würdigung aller bereits begutachteten Kriterien. Bitte schließen Sie mit einer kurzen Einschätzung darüber, ab welchem Alter Sie dieses Spiel unter Berücksichtigung der geprüften Kriterien freigeben würden. Begründen Sie Ihre Einschätzung möglichst umfassend.

Anhang C: Manual zur Testberichterstellung

Allgemeine Verhaltensregeln für die Spieltester:

1. Tägliche Arbeitszeit auf 6 Stunden begrenzen! Nur in Ausnahmefällen und in Absprache mit der Projektleitung diese tägliche Arbeitszeit überschreiten.
2. Grundsätzlich gilt, ein Spiel nicht länger zu spielen, als dies für die Testberichterstellung nötig ist!
3. Die kalkulierte Arbeitszeit für First-Person-Shooter und Third-Person-Shooter liegt bei 20 Stunden. Bei drohender Überschreitung dieser Arbeitszeit für ein Spiel ist dies rechtzeitig der Projektleitung mitzuteilen! Diese entscheidet dann im Einzelfall über das weitere Vorgehen.
4. Die kalkulierte Arbeitszeit für Spiele aus dem Genre Beat ´em Up liegt bei 10 Stunden. Bei drohender Überschreitung dieser Arbeitszeit für ein Spiel ist dies rechtzeitig der Projektleitung mitzuteilen! Diese entscheidet dann im Einzelfall über das weitere Vorgehen.
5. Während des Spielens bitte regelmäßige Erholungspausen einlegen.
6. Regelmäßig das Spielerleben festhalten (Videos, Speicherstände; Notizen zu Storyverlauf, Gewaltszenen...). Immer **zielorientiert spielen** und immer daran denken, dass ein Testbericht zu erstellen ist.
7. Das Spiel soll gänzlich ohne externe Hilfe (im mittleren Schwierigkeitsgrad) gespielt werden. Daher bitte keine Cheats, keine Lösungshilfen, keine Walkthroughs und keine externen Spielstände verwenden! Wenn jemand festhängt und unbedingt auf eine externe Hilfe angewiesen ist, müssen mögliche Maßnahmen immer mit der Projektleitung abgesprochen werden. Solche Maßnahmen sind auch immer im Testbericht zu dokumentieren und zu begründen und nur für einen spezifischen Abschnitt zu verwenden.
8. Ihr Testbericht ist ein eigenständiges Werk, welches sich aus Ihrem Spielerlebnis und Ihrer Auseinandersetzung mit unserem Katalog ergibt. In keinem Fall dürfen externe Texte (z. B. aus Internet oder Spielmagazinen) verwendet werden!

Manual zum Umgang mit der Testberichtvorlage, gespeicherten Spielständen, Videos und Screenshots:

1. Anlegen eines neuen Testberichts:

Gehen Sie im Windows Explorer in den Projektordner „Medien“ ins Verzeichnis „USK“ und dort in den Unterordner „Eigene Testberichte“. Öffnen Sie dort die Dokumentenvorlage „Testberichtvorlage“. In Word wird ein neues Dokument (in der Regel „Dokument1“) geöffnet. Speichern Sie dieses Dokument bitte in folgendem Format ab:

<Nr. in der Spielreihe>_<TiteldesSpiels>_<Singleplayer bzw. Multiplayer>.

Beispiel: Der Testbericht für „Soldier of Fortune 2“ bekommt folgenden Titel: 61_SoldierofFortune2_Singleplayer.doc .

Bitte achten Sie darauf, dass das Dokument bis auf die Formularfelder gesperrt ist, also das Dokument bis auf die Checkboxen, Dropdownlisten oder Textfelder nicht verändert werden kann. Falls das noch der Fall sein sollte, wählen Sie in der Symbolleiste „Formular“ die Option „Formular schützen“ an. Dieses Dokument kann nun auch in andere Ordner, auf USB-Sticks etc. verschoben werden.

2. Bearbeiten des Testberichtsdocuments:

Wie der Testbericht ausgefüllt wird, ist weitgehend selbsterklärend. Wenn das Spiel sowohl einen Single-Player-Modus enthält als auch einen Multi-Player-Modus, müssen in der Regel für beide Versionen eigene Testberichte erstellt werden. (Eine kurze Absprache mit der Projektleitung schafft in diesen Fällen Klarheit). Bearbeiten Sie in diesen Fällen zunächst die für Gamer in der Regel interessanteste Version - z. B. den Singleplayer-Modus - und speichern Sie sie nach dem obigen Beispiel ab. Speichern Sie nachfolgend den Testbericht nochmals ab, dieses Mal aber mit „Multiplayer“ im Titel.

3. Speichern von Videobeispielen, Screenshots:

Am PC: Auf den beiden Spiele-PCs ist das Programm „Fraps“ installiert, mit dem man auf Tastendruck Szenen mitschneiden kann. „Fraps“ speichert alle Szenen in einem Standardordner unter einem nicht zu manipulierenden Namen ab. Gehen Sie daher nach jeder Spielesitzung in diesen Ordner, kopieren Sie die gespeicherten Sequenzen in einen anderen Ordner und benennen Sie die Sequenzen folgendermaßen um:

<Nr. in der Spielreihe>_<TiteldesSpiels>_<Singleplayer bzw. Multiplayer>_<Nr. der gespeicherten Sequenz>

Beispiel: Eine Szene aus Soldier of Fortune 2 bekommt folgenden Titel: 61_SoldierofFortune2_Singleplayer_Szene1

Wenn Sie alle Sequenzen gespeichert haben, brennen Sie die Szenen auf eine neue DVD und beschriften Sie diese DVD nach dem gängigen Muster:
<Nr. in der Spieliste>_<TiteldesSpiels>_<Singleplayer bzw. Multiplayer>

An der Konsole (X-Box, Playstation, Gamecube): An beiden Konsolenplätzen stehen HD-DVD-Rekorder bereit, auf die das Konsolensignal aufgenommen werden kann. Machen Sie sich mit den Aufnahmefunktionen des Rekorders mithilfe des jeweiligen Handbuches vertraut. Nehmen Sie zunächst alle relevanten Szenen auf die Festplatte auf. Benennen Sie die Datei folgendermaßen:

<Nr. in der Spieliste>_<TiteldesSpiels>_<Singleplayer bzw. Multiplayer>_<Nr. der gespeicherten Sequenz>

Wenn Sie alle relevanten Szenen gespeichert haben, brennen Sie sie auf eine DVD, die Sie anschließend folgendermaßen zu beschriften ist:

<Nr. in der Spieliste>_<TiteldesSpiels>_<Singleplayer bzw. Multiplayer>

4. Speichern von Spielständen

Jedes Spiel sollte – neben dem üblichen Zwischenspeichern – an entscheidenden Stellen gespeichert werden. Entscheidend heißt:

1. Wendepunkte in der Spieldramaturgie (z. B. Eintritt in ein neues Level, Einführung einer wichtigen Spielfigur oder Tod einer wichtigen Spielfigur).
2. Besonders krasse Szenen eines Spiels oder Szenen, die die Inszenierung von Gewalt in dem Spiel besonders gut dokumentieren.

Diese Speicherstände dürfen nicht gelöscht werden und sollen neben den Videosequenzen im Testbericht zitiert werden, um bestimmte Spielszenen nochmals spielen zu können.

Da die Spiele auf unterschiedlichen Plattformen mit unterschiedlichen Speichermedien vorliegen, ergeben sich verschiedene Vorgehensweisen des Speicherns für verschiedene Systeme. Auf dem **PC und der X-Box** werden die Spielstände auf Festplatte gespeichert. Auf der **Playstation und dem Gamecube** wird auf Speicherkarten gespeichert. Vermerken Sie die Namen der jeweiligen Spielstanddateien und die Nummer der Speicherkarte bzw. des Speichergerätes bitte im Testberichtformular im letzten Punkt des Abschnitts „Rahmendaten“.

Sollten Sie durch das Spiel gezwungen sein, Speicherstände zu überschreiben, sorgen Sie bitte dafür, dass die **entscheidenden Spielstände vorher gesichert werden** (zum Beispiel in einem Unterordner des Spielstandordners oder auf einer weiteren Memorycard. Vermerken Sie bitte den Speicherort und die Namen dieser Spielstände ebenfalls im Testbericht im Abschnitt „Rahmendaten“ unter „Spielstände“.

5. Zitieren der Beispielsequenzen und Spielstände in den Testberichten:

Verweisen Sie in den Testberichten immer auf bestimmte Szenen oder Speicherstände und nennen Sie immer den Namen der Sequenz oder des Spielstandes im oben beschriebenen Format. Bei Spielständen auf PC oder X-Box geben Sie auch bitte immer die Gerätenummer des jeweiligen Systems an, bei Spielständen auf Speicherkarten bitte immer die Speicherkartennummer.

6. Abschluss des Testberichts:

Speichern Sie den fertigen Testberichtstext im unter 1 angegebenen Ordner und drucken Sie den Testbericht aus. Heften Sie ihn und legen Sie ihn in einer Klarsichtfolie zusammen mit der zugehörigen DVD in den Testberichtordner.

Anhang D: Auslegungshinweise**Hinweise zum Testbericht für Spieltester:****Zu 4.3: Verharmlosung von Straftaten**

Bedenken Sie bei einer Erörterung die folgenden Punkte:

1. Bitte bei diesem Punkt auf schwere Straftaten beschränken (nicht Fahren ohne Führerschein, nicht Ruhestörung oder Sachbeschädigung beim Zerstören von Bonuskisten etc.). Bei Spielen, bei denen der gesamte Spielverlauf aus Töten und oder anderen schweren Delikten besteht, reicht es aus, hier generalisierender auf diese Tatsache hinzuweisen.
2. In sehr unrealen Szenarien kann eine Einschätzung manchmal schwierig erscheinen. Versuchen Sie dennoch die Spielhandlungen kurz zu benennen, die Ihnen „strafbar“ erscheinen.
3. Wenn und soweit die Spielfigur in einem Legitimitätskontext handelt (z. B. Geiselnbefreiung, Abwehr einer Alieninvasion auf der Erde) kann die Einschätzung ebenfalls schwierig sein. Weisen Sie ggf. darauf hin, dass die „Straftaten“ von einem Legitimitätskontext gedeckt werden und benennen vor allem solche Handlungen, die vielleicht nicht mehr gedeckt sind, weil Sie z. B. weit über das notwendige Maß hinausgehen.

Zu 5.1 Kriterien, die unmittelbar ein Verbreitungsverbot bewirken

Bedenken Sie bitte, dass diese Kriterien unmittelbar, d. h. ohne formelles Indizierungsverfahren zu einem Verbreitungsverbot führen. Diese Kriterien sind daher im Zweifel eher eng auszulegen. Nehmen Sie hier also nur Material auf, das Ihnen relativ eindeutig erscheint.

Darstellungen von Inhalten, die verfassungsfeindliche Propaganda darstellen

Die Inhalte müssen sich hierfür in eindeutiger und aggressiver Weise gegen die Völkerverständigung oder gegen das Grundgesetz richten. So darf in dem Spiel zum Beispiel nicht für verfassungsfeindliche Organisationen geworben werden.

Elemente, die einen Aufruf zum Fremdenhass darstellen (Volksverhetzung)

Gemeint ist das Aufstacheln zum Hass gegen konkrete in Deutschland lebende Gruppierungen (Türken, Juden, Ausländer, Asylbewerber...) in einer Weise, die den öffentlichen Frieden in Deutschland gefährdet.

Elemente die eine konkrete Anleitung und einen Aufruf zur Begehung schwerer Straftaten in der Wirklichkeit darstellen

Erforderlich sind hier beide Elemente: einerseits die praktische bzw. technische Anleitung, wie die schwere Straftat zu begehen ist sowie die konkrete Aufforderung, diese Straftat zu verüben.

Darstellung von grausamer oder unmenschlicher Gewalt, die:

- a) eine Verherrlichung solcher Gewalt zum Ausdruck bringt
- b) eine Verharmlosung solcher Gewalt zum Ausdruck bringt
- c) in anderer Weise durch die Art der Darstellung die Menschenwürde verletzt

Zunächst ist hierfür eine besonders drastische Gewaltdarstellung erforderlich (ein schlichtes Erschießen oder Erstechen reicht in der Regel nicht aus). Das besondere Leid bzw. die besonderen Schmerzen und Qualen des Opfers müssen ebenso zum Ausdruck kommen wie eine besondere gefühllose und unbarmherzige Gesinnung des Täters (z. B. langandauernde, fortgesetzte und mit besonderer Drastik in Szene gesetzte Gewalttaten; Folter).

Zusätzlich muss mindestens eines der nachfolgenden Kriterien gegeben sein:

- (a) Die Gewalttaten werden verherrlicht, d. h. als besonders heldenhaft, positiv, großartig und/oder verdienstvoll dargestellt;
- (b) Die Gewalttaten werden verharmlost, d. h. als „normale“, durchaus übliche Verhaltensweise bzw. probate Konfliktlösungsmittel in der Realität dargestellt;
- (c) Die Gewalttaten wirken in besonderer Weise verrohend, z. B. durch die Darstellung sadistischer Phantasien oder die genüssliche Darstellung von Leiden.

Pornographische Elemente oder Darstellungen von Kindern und Jugendlichen in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung

Bei erwachsenen Spielfiguren muss eine Fokussierung auf grobe Sexualdarstellungen (deutliche Hervorhebung der Geschlechtsorgane) ohne sonstige menschliche Bezüge vorliegen (Sex um seiner selbst Willen). Bei kindlichen und jugendlichen Spielfiguren reicht es jedoch bereits aus, wenn diese in aufreizender oder mehrdeutiger Körperhaltung gezeigt werden (z. B. Kind liegt mit gespreizten Beinen auf dem Bett).

Kriegsverherrlichung

Im Allgemeinen sind dies Darstellungen, durch welche der Krieg positiv bewertet wird. Im Einzelnen kann eine Kriegsverherrlichung dann gegeben sein, wenn der Krieg als

- anziehend
- reizvoll
- romantisches Abenteuer
- wertvoll
- eine hervorragende, auf keinem anderen Gebiet zu erreichende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten
- als eine einzigartige Möglichkeit, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen

dargestellt wird.

Für eine Kriegsverherrlichung reicht es zudem bereits aus, wenn

- die Leiden des Krieges nicht erwähnt werden
- unsägliche Opfer und Leiden nicht bewusst gemacht werden
- durch Verniedlichung und Bagatellisierung eine positive Einstellung zum Krieg gefördert wird.

Eine besondere Verschärfung ergibt sich, wenn in dem virtuellen Kriegsszenario auf aktuelle kriegerische Konflikte, politische Spannungen bzw. Krisenherde Bezug genommen wird.

Zu 5.2 und 5.3 Kriterien aus der Spruchpraxis der BPjM

Bei den unter 5.2. und 5.3 genannten Punkten handelt es sich um Kriterien, die sich in der praktischen Arbeit der BPjM entwickelt haben und die nunmehr in der Regel bei konkreten Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle herangezogen werden. Die verschiedenen Punkte sind eher als Abwägungskriterien zu verstehen (einerseits – andererseits), so dass die Bejahung eines Punktes nicht zwingend zu einer Indizierung bzw. Nichtindizierung führen muss.

Anhang E: USK-Grundsätze

**Grundsätze
der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
USK
im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. Berlin**

**Dieser Text ist durch den Beirat der USK in seiner Zusammensetzung gem. § 2 verabschiedet
und von den Obersten Landesjugendbehörden der Länder gebilligt. (Stand: 16.10. 2006)**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite	2
<u>1. Teil: Aufgaben und Gremien</u>	Seite	3
§ 1 Aufgaben	Seite	3
§ 2 Beirat	Seite	4
§ 3 Ständiger Vertreter	Seite	5
§ 4 Gutachtende	Seite	5
<u>2. Teil: Prüfungsvorgang und Prüfungsgremien</u>	Seite	6
§ 5 Prüfungsvorgang	Seite	6
§ 6 Regelverfahren	Seite	6
§ 7 Vereinfachtes Verfahren	Seite	7
§ 8 Berufungsverfahren	Seite	7
§ 9 Beiratsverfahren	Seite	8
§ 10 Appellationsverfahren	Seite	8
§ 11 Besondere Verfahren	Seite	8
§ 12 Gegenstand des Prüfverfahrens	Seite	12
§ 13 Gutachten	Seite	10
§ 14 Kennzeichen	Seite	10

1. Teil: Aufgaben und Gremien

§ 1 Aufgaben

(1) Die USK nimmt insbesondere folgende Aufgaben wahr:

1. Die Prüfung und Vorbereitung der Kennzeichnung von zur Weitergabe geeigneten und für das Spiel an Bildschirmgeräten programmierten Datenträgern im Sinne des § 12 JuSchG (nachstehend „Bildträger“ genannt) durch die Obersten Landesjugendbehörden.
2. Die Prüfung von Informations-, Instruktions- und Lehrprogrammen im Hinblick darauf, ob deren Inhalte die Entwicklung und Erziehung von Kindern und Jugendlichen offensichtlich nicht beeinträchtigen (§ 14 Abs. 7 JuSchG)
3. Die Beratung von Anbietern von Softwareprodukten aus den Bereichen Entertainment, Infotainment und Edutainment in Bezug auf Aspekte des (gesetzlichen) Jugendschutzes sowie die gesellschaftliche Akzeptanz der Inhalte dieser Produkte.
4. Die Information und Aufklärung der Öffentlichkeit im Hinblick auf die Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche durch die Nutzung von Unterhaltungssoftware und interaktiven Medien.

(2) Die USK gewährleistet sorgfältige, den gesetzlichen Anforderungen entsprechende Prüfverfahren.

(3) Die Beratungstätigkeit der USK soll Erkenntnisse und Erfahrungen aus der Praxis des präventiven Jugendschutzes der Fachöffentlichkeit und den Medienproduzenten zugänglich machen. Die Fachberatung der im Jugendschutz aktiven Organisationen erstreckt sich auf die kooperative Entwicklung einer von Fachkenntnis und Prüferfahrung getragenen Kompetenz und soll Maßstäbe für die Ermittlung von Qualitätsstandards und Maßnahmen für die Qualitätssicherung des präventiven Jugendschutzes vermitteln und veranschaulichen.

(4) Die USK hat ihre Tätigkeit in der Öffentlichkeit transparent und nachvollziehbar zu vermitteln. Dabei ist ein Schwerpunkt die Information und Aufklärung der Öffentlichkeit im Hinblick auf die Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche durch die Nutzung von Unterhaltungssoftware und interaktiven Medien. Eine wesentliche Zielgruppe hierbei sind Eltern und Familien, deren Kompetenz es zu fördern gilt, selbständig Einfluss auf die Mediensozialisation ihrer Kinder und Jugendlichen zu nehmen. In diesem Rahmen beteiligt sich die USK überdies an der öffentlichen Diskussion über Werte und Kriterien des Schutzes von Kindern und Jugendlichen.

(5) Die Mitglieder der Prüfungsgremien bei der USK sowie die USK und deren Rechtsträger sind im Rahmen ihrer Tätigkeit, insbesondere für den Inhalt von Gutachten und deren Auswirkungen - außer bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit - nicht haftbar.

§ 2 Beirat

(1) Der Beirat ist das orientierungsgebende und kontrollierende Gremium der USK. Durch seine Zusammensetzung wird sichergestellt, dass die von ihm erlassenen Grundsätze den gesamt-gesellschaftlichen Konsens in Bezug auf die Beurteilung von Inhalten aus dem Bereich der interaktiven Medien widerspiegeln.

(2) Dem Beirat der USK gehören folgende Mitglieder an:

- a) 2 Vertreter von Wirtschaftsverbänden, die die Interessen der Entwickler und Anbieter von interaktiven Unterhaltungssoftwareprodukten vertreten und die die USK als Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle anerkannt haben und unterstützen
- b) 2 Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden ¹
- c) 1 Vertreter der Obersten Bundesjugendbehörde
- d) 2 Vertreter von freien Trägern der Kinder- und Jugendhilfe
- e) 1 Vertreter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
- f) 1 Vertreter des Rechtsträgers der USK
- g) 2 Vertreter der Kirchen
- h) 1 Vertreter der Kultusministerkonferenz
- i) 3 Vertreter von Institutionen, die im Bereich der Medienpädagogik oder der Bildung von Medienkompetenz tätig sind
- j) 1 Vertreter der Gutachtenden
- k) der Leiter der USK
- l) der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK.

(3) Das Recht zur Benennung der Beiratsmitglieder steht den nachstehenden Organisationen oder Behörden zu:

- a) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe a) den beteiligten Wirtschaftsverbänden
- b) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe b) den Obersten Landesjugendbehörden
- c) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe c) der Obersten Bundesjugendbehörde
- d) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe d) den Dachorganisationen der freien Träger der Kinder- und Jugendhilfe, namentlich BKJ, DBJR, BAJ
- e) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe e) der Obersten Bundesjugendbehörde
- f) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe f) den Entscheidungsgremien des Rechtsträgers
- g) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe g) den Kirchen, den jüdischen Kultusgemeinden und anderen Religionsgemeinschaften, die Körperschaften des öffentlichen Rechts sind
- h) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe h) der Kultusministerkonferenz
- i) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe i) den Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden, des Rechtsträgers und der Wirtschaftsverbände, die über die Personen Einvernehmen erzielen müssen
- j) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe j) den Gutachtenden, die ihren Vertreter durch Wahl ermitteln
- k) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe k) dem Rechtsträger der USK
- l) im Falle von § 2 Abs. 2 Buchstabe l) den Obersten Landesjugendbehörden.

Nimmt eine der genannten Institutionen ihr Vorschlagsrecht nicht wahr oder können die Vorschlagsberechtigten Einvernehmen über die in den Beirat der USK zu entsendenden Personen nicht erzielen, erfolgt die Berufung einstimmig durch die verbleibenden Mitglieder des Beirats. Kann auch auf diesem Wege eine vollständige Besetzung des Beirates nicht erfolgen, bleiben die entsprechenden Beiratspositionen unbesetzt.

(4) Der Beirat der USK ist zuständig für

- a) den Erlass, die Änderung sowie die Evaluation dieser Grundsätze (nachstehend „GrS“ genannt) und der Prüfordnung (nachstehend „PrO“ genannt)

¹ sowie zwei Abwesenheitsvertreter

- b) die Benennung der Gutachtenden
- c) die Benennung der Tester
- d) die Benennung von Beiratsmitgliedern im Falle des § 2 Abs. 3 Satz 2 GrS
- e) den Erlass und die Änderung einer Geschäftsordnung für seine Tätigkeit
- f) die Festlegung des Verfahrens zum Einsatz der Gutachtenden
- g) die Wahl eines Vorsitzenden des Beirates und seines Stellvertreters.

(5) Der Beirat tagt mindestens einmal im Kalenderjahr. Er ist beschlussfähig, wenn mindestens zwei Drittel seiner benannten Mitglieder an der Sitzung beteiligt sind. Beschlüsse des Beirates bedürfen nicht der Anwesenheit des erforderlichen Quorums zur gleichen Zeit an einem Ort und können auch unter Benutzung elektronischer Übermittlungswege herbeigeführt werden. Jedes Mitglied kann sein Stimmrecht auf ein anderes übertragen, wobei die Übertragung von mehr als einem Stimmrecht auf ein anderes Beiratsmitglied ausgeschlossen ist. Der Beirat trifft seine Entscheidungen, sofern in diesen Grundsätzen und der Prüfordnung nicht ausdrücklich ein anderes Quorum vorgesehen ist, mit einer Mehrheit von drei Vierteln der jeweils anwesenden oder bevollmächtigten Mitglieder. Soweit es sich um materielle oder wesentliche verfahrensmäßige Änderungen dieser Grundsätze handelt, bedürfen diese der Zustimmung der Vertreter des Rechtsträgers, der Obersten Landesjugendbehörden und der Wirtschaftsverbände.

§ 3 Ständiger Vertreter

(1) Zur Mitwirkung in allen Fragen des Jugendschutzes nach dem JuSchG und zur Kennzeichnung von Bildträgern nach Maßgabe dieser Grundsätze bestellen die Obersten Landesjugendbehörden im Benehmen mit der insofern betroffenen Wirtschaft eine Ständige Vertreterin oder einen Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK - nachstehend „Ständiger Vertreter“ - genannt. Für den Fall der Verhinderung des Ständigen Vertreters regelt die federführende Oberste Landesjugendbehörde die Stellvertretung und stellt auf diesem Wege sicher, dass unter Bezugnahme auf das Jugendschutzgesetz beantragte Kennzeichnungen innerhalb der in diesen Grundsätzen und der Prüfordnung genannten Fristen erfolgen können.

(2) Die Kennzeichnung von Bildträgern erfolgt durch Erlass der Freigabeentscheidung als Verwaltungsakt des federführenden Landes durch den Ständigen Vertreter auf der Grundlage und unter Beachtung der durch die Prüfungsgremien bei der USK ausgesprochenen Empfehlungen sowie einer Vereinbarung der Obersten Landesjugendbehörden im Sinne des § 14 Abs. 6 JuSchG.

(3) Die durch die Bestellung des Ständigen Vertreters entstehenden Kosten tragen der Rechtsträger der USK und die Obersten Landesjugendbehörden nach Maßgabe einer gesonderten Vereinbarung.

§ 4 Gutachtende

(1) Soweit die USK im Rahmen ihrer Tätigkeit eine Begutachtung von Produkten insbesondere zur Erlangung einer Kennzeichnung im Sinne des Jugendschutzgesetzes vornimmt, erfolgt die Begutachtung durch unabhängige Gutachtende. Die Bestellung der Gutachtenden erfolgt durch den Beirat nach Maßgabe dieser Grundsätze. Die Bestellung erfolgt für einen Zeitraum von drei Jahren, die Wiederbestellung ist zulässig.

- (2) Die Gutachtenden sind so auszuwählen, dass durch ihre berufliche Erfahrung und durch ihre Ausbildung sicher gestellt ist, dass ihre Entscheidungen auf Fachwissen und Urteilsvermögen beruhen. Die Gutachtenden sollen Erfahrungen im Umgang mit Kindern und Jugendlichen haben sowie über umfassende Medienkompetenz verfügen. Die Gutachtenden dürfen nicht bei einem Wirtschaftsunternehmen der Hard- oder Softwarebranche tätig sein.
- (3) Die Gutachtenden haben sich vor der Aufnahme ihrer Tätigkeit schriftlich dazu zu verpflichten, über die Prüfobjekte, Gutachten und die damit zusammenhängenden Informationen Stillschweigen zu wahren. Der Rahmen für ihre Tätigkeit ist durch diese Grundsätze festgelegt. Die Tätigkeit der Gutachtenden ist ehrenamtlich, sie erhalten eine vom Rechtsträger der USK festzulegende Aufwandsentschädigung.
- (4) Die Gutachtenden sind verpflichtet, sich aktiv an der Qualitätssicherung im Rahmen der USK zu beteiligen. Dem dienen in erster Linie die mündlichen Verhandlungen im Kreis der Gutachtenden und die eigenen schriftlichen Gutachten; darüber hinaus die speziellen Weiterbildungsveranstaltungen der USK, die vor allem über kulturelle, technische, medientheoretische und juristische Entwicklungen im Zusammenhang des Computerspiels informieren. Für den Fall, dass einzelne Gutachtende wiederholt Prüftermine nicht einhalten, Abgabefristen für Gutachten überschreiten oder an Veranstaltungen zur Weiterbildung nicht teilnehmen, kann ihre Berufung durch den Beirat widerrufen werden.
- (5) Die Gutachtenden bestimmen durch Wahl einen Sprecher/eine Sprecherin der Gutachtenden sowie dessen/deren Stellvertreter/Stellvertreterin. Der Sprecher/die Sprecherin ist Mitglied im Beirat der USK.
- (6) Die Tester der USK sind so auszuwählen, dass ihre fachliche Kompetenz und persönliche Reife das erforderliche Maß an Zuverlässigkeit der vorzubereitenden und durchzuführenden Präsentationen garantieren. Sie sind unabhängig und dürfen nicht in Hard- und Softwareindustrie beschäftigt sein.

2. Teil: Prüfungsgang und Prüfungsgremien

§ 5 Prüfungsgang

- (1) Der Prüfungsgang beginnt mit dem Eingang des Prüfungsantrages bei der USK. Die USK überprüft die eingereichten Unterlagen auf Vollständigkeit, bereitet die Prüfung vor und legt das Prüfobjekt sowie sämtliche zur Prüfung notwendigen Unterlagen in der nächsten turnusmäßigen Sitzung des zuständigen Prüfungsgremiums zur Prüfung vor.
- (2) Die nähere Ausgestaltung der Prüfungsgänge bleibt den Regelungen in der Prüfverordnung der USK (PrO) vorbehalten.

§ 6 Regelverfahren

- (1) Ergibt sich aus dem Prüfungsantrag, dass der Antragsteller eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2 JuSchG begehrt und sind die Voraussetzungen des § 7 GrS nicht gegeben, so findet das Regelverfahren statt.

(2) Die Prüfung im Regelverfahren erfolgt durch ein aus fünf Personen bestehendes Prüfungsgremium, dem 4 Gutachtende (§ 4 GrS) und der Ständige Vertreter (§ 3 GrS), der den Vorsitz führt, angehören. Die Prüfentscheidung wird mit einfacher Mehrheit getroffen.

§ 7 Vereinfachtes Verfahren

(1) Ergibt sich aus dem Prüfantrag, dass der Antragsteller eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 oder 2 JuSchG begehrt, so findet das vereinfachte Verfahren statt.

(2) Die Prüfung im vereinfachten Verfahren erfolgt durch ein aus drei Gutachtenden (§ 4 GrS) bestehendes Prüfungsgremium. Der Ständige Vertreter (§ 3 GrS) nimmt als nicht stimmberechtigtes Mitglied an der Sitzung teil. Die Prüfentscheidung wird einstimmig getroffen.

(3) Kommt das Prüfungsgremium zu dem Ergebnis, dass eine Alterskennzeichnung im Sinne des § 14 Abs. 2 Nr. 1 oder 2 JuSchG nicht erteilt werden kann oder kann im Rahmen der Prüfsitzung ein einstimmiges Votum nicht erzielt werden, so verweist das Prüfungsgremium die Angelegenheit in das Regelverfahren (§ 6 GrS). Folgt der Ständige Vertreter (§ 3 GrS) nicht der Empfehlung des Prüfungsgremiums, so verweist er die Angelegenheit in das Regelverfahren (§ 6 GrS).

§ 8 Berufungsverfahren

(1) Gegen die Entscheidungen im Regelverfahren und vereinfachten Verfahren findet die Berufung unter Bezugnahme auf die Prüfkriterien oder wegen der Verletzung der Bestimmungen der Grundsätze und der Prüfordnung statt. Berechtigt zur Einlegung der Berufung sind im Falle des Regelverfahrens und des vereinfachten Verfahrens der Antragsteller und im Falle des Regelverfahrens der Ständige Vertreter (§ 3 GrS).

(2) Die Berufung durch den Antragsteller ist nur innerhalb einer Frist von 2 Wochen möglich. Diese Frist beginnt mit der Bekanntgabe des Prüfergebnisses im Regelverfahren oder vereinfachten Verfahren an den Antragsteller. Im Falle der Fristversäumung findet § 32 des Verwaltungsverfahrensgesetzes entsprechende Anwendung.

(3) Die Berufung durch den Ständigen Vertreter (§ 3 GrS) ist nur innerhalb von 24 Stunden nach Abschluss der Sitzung des Prüfungsgremiums im Regelverfahren möglich. Der Antragsteller wird über die Einleitung eines Berufungsverfahrens durch den Ständigen Vertreter (§ 3 GrS) informiert.

(4) Die Berufung ist schriftlich innerhalb von drei Werktagen nach Ablauf der jeweiligen Berufungsfrist zu begründen. Die Berufungsschrift muss die Gründe dafür enthalten, inwiefern die angefochtene Prüfentscheidung die Bestimmungen dieser Grundsätze verletzt und welche abweichende Entscheidung angestrebt wird. Das Berufungsverfahren findet zum nächst möglichen regulären Prüftermin statt.

(5) Über die Berufung entscheidet ein aus fünf Personen bestehendes Prüfungsgremium, dem 4 Gutachtende (§ 4 GrS) und der Ständige Vertreter (§ 3 GrS), der den Vorsitz führt, angehören. Die Mitgliedschaft von Gutachtenden, die bereits Mitglied des Prüfungsgremiums waren, dessen Entscheidung mit der Berufung angefochten wird, ist ausgeschlossen. Die Prüfentscheidung wird mit einfacher Mehrheit getroffen.

§ 9 Beiratsverfahren

(1) Gegen die Entscheidungen im Berufungsverfahren findet die weitere Berufung unter Bezugnahme auf die Prüfkriterien oder wegen der Verletzung der Bestimmungen der Grundsätze und der Prüfordnung statt. Berechtig zur Einlegung der weiteren Berufung sind der Antragsteller und der Ständige Vertreter (§ 3 GrS).

(2) Die Bestimmungen des § 8 Abs. 2 bis 5 GrS gelten für die weitere Berufung entsprechend, soweit nicht ausdrücklich eine abweichende Regelung getroffen wird.

(3) Über die weitere Berufung entscheidet ein aus 7 Personen bestehendes Prüfungsgremium, dem der Sprecher der Gutachtenden im Beirat oder sofern dieser an der angefochtenen Entscheidung beteiligt war, der Stellvertreter, der Ständige Vertreter, der Beiratsvorsitzende bzw. sein Vertreter angehören sowie vier durch Rotation festzulegende Beiratsmitglieder. An der Beiratsprüfung können ohne Stimmberechtigung ein Vertreter der USK sowie ein Vertreter der an den angefochtenen Entscheidungen beteiligten Gutachtenden teilnehmen. Die Prüfentscheidung wird mit einfacher Mehrheit getroffen.

§ 10 Appellationsverfahren

(1) Jede Oberste Landesjugendbehörde kann nach Abschluss des Prüfverfahrens im Sinne dieser Grundsätze eine erneute Prüfung verlangen (§ 14 Abs. 6 Satz 2 letzter Halbsatz JuSchG). Die USK übersendet der die Appellation einlegenden Obersten Landesjugendbehörde unverzüglich die Prüfunterlagen einschließlich des Prüfobjektes oder ermöglicht dieser die Einsichtnahme in den Räumen der USK.

(2) Die Appellation ist nur innerhalb einer Frist von 10 Werktagen möglich. Diese Frist beginnt mit dem Ende der Prüfsitzung im Beiratsverfahren (§ 9 GrS). Das Appellationsverfahren ist spätestens 10 Werktage nach der Begutachtung der Prüfunterlagen und des Prüfobjektes durch die Appellation einlegende Oberste Landesjugendbehörde abzuschließen.

(3) Über die Appellation einer Obersten Landesjugendbehörde (§ 14 Abs. 6 letzter Halbsatz JuSchG) entscheidet ein aus 7 Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden bestehendes Prüfungsgremium. An der Prüfsitzung können der Ständige Vertreter (§ 3 GrS) und der Leiter der USK ohne Stimmberechtigung teilnehmen. Der Entscheid wird mit einfacher Mehrheit getroffen.

§ 11 Besondere Verfahren

(1) Die Prüfung zur Feststellung, dass ein Prüfgegenstand:

- a) mit einem anderen bereits gekennzeichneten Prüfgegenstand ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist (Feststellung der Identität nach Umsetzung auf ein anderes Betriebssystem/Hardwareplattform oder der Inhaltsgleichheit einer Spiele-Demo mit einer Vollversion);
- b) einem anderen bereits gekennzeichneten Prüfgegenstand zugehört (Feststellung der Produkterweiterung), nicht selbständig spielbar ist und den Gesamtcharakter des anderen Prüfgegenstandes nicht verändert;
- c) eine Spielesammlung ist, deren Einzeltitel bereits vollständig durch die Prüfungsgremien der USK geprüft wurden;

- d) im Hinblick auf den Spielinhalt, die Darstellungsform und die Jugendschutzrelevanz (maximale Altersfreigabe: freigegeben ab 6 Jahren) bereits geprüften Titeln entspricht

wird durch den Ständigen Vertreter der OLJB und den Testbereich der USK durchgeführt. Lässt sich diese Feststellung durch die USK nicht herbeiführen, erfolgt die Prüfung durch das für das Regelverfahren zuständige Prüfungsgremium (§ 6 GrS).

(2) Auszüge von Spielen und/oder bereits geprüfte Vollversionen von Spielen und/oder nichtspielbare Sequenzen die im Verbund mit periodischen Druckschriften vertrieben werden sollen werden durch den Ständigen Vertreter der OLJB und den Testbereich der USK geprüft (Besonderes Verfahren Heft-CD).

(3) Nichtspielbare Sequenzen eines Computer- oder Konsolenspiels, z.B. für Präsentationen in der Öffentlichkeit (Besonderes Verfahren Trailer) werden durch den Ständigen Vertreter der OLJB und den Testbereich der USK geprüft.

(4) Die Prüfung zur Feststellung, ob ein Prüfgegenstand mit einem durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste nach §18 JuSchG aufgenommenen Trägermedium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist, wird vom Ständigen Vertreter der OLJB und dem Testbereich der USK durchgeführt. In Zweifelsfällen wird nach erfolgter vorheriger Zustimmung des Anbieters eine Entscheidung der BPjM herbeigeführt. Kommt die BPjM zu dem Ergebnis, dass eine Inhaltsgleichheit nicht gegeben ist, wird unverzüglich in ein Regelverfahren nach § 6 GrS eingeleitet. Stellt die BPjM die Inhaltsgleichheit mit einem durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste nach §18 JuSchG aufgenommenem Trägermedium fest oder verweigert der Anbieter seine Zustimmung zu einer Weiterleitung an die BPjM, wird eine Alterskennzeichnung nicht erteilt.

(5) Verfahren zur Anbieterkennzeichnung im Sinne des §14 Abs. 7 JuSchG, die auf freiwilliger Basis eingereicht werden, führt der Test- und Fachbereich der USK durch.

§ 12 Gegenstand des Prüfverfahrens

(1) Die USK begutachtet grundsätzlich alle Prüfobjekte in Bezug auf jugendschutzrelevante Inhalte und deren gesetzlicher Zulässigkeit. Die Prüfung vollzieht sich nach Maßgabe der nachstehenden Regelungen in mehreren Schritten insbesondere in Ansehung der Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes. Hinsichtlich der inhaltlichen Kriterien der vorzunehmenden Prüfung wird auf die Prüfordnung verwiesen.

(2) Geprüft werden die Prüfobjekte im Hinblick darauf, ob es sich um Bildträger im Sinne des § 12 JuSchG zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken handelt. Sofern überdies festgestellt wird, dass der Inhalt eines solchen Prüfobjektes offensichtlich nicht die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigt, unterliegen diese Produkte der Privilegierung des § 14 Abs. 7 JuSchG - die USK empfiehlt dem Antragsteller, das jeweilige Produkt mit der Kennzeichnung „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ unter Verwendung des Kennzeichens im Sinne von § 14 Abs. 5 GrS zu versehen.

(3) Geprüft werden die Prüfobjekte im Hinblick darauf, ob es sich um Bildträger im Sinne des § 12 JuSchG handelt. Bejahendenfalls empfiehlt das Prüfungsgremium dem Ständigen Vertreter (§ 3 GrS) das jeweilige Prüfobjekt mit einer der in § 14 Abs. 2 JuSchG genannten Alterskennzeichnungen zu versehen.

(4) Für den Fall, dass die Prüfung zu dem Ergebnis führt, dass das Prüfobjekt keine der in den Absätzen 2 und 3 genannten Voraussetzungen erfüllt, teilt die USK dem Antragsteller mit, dass eine Kennzeichnung durch den

Ständigen Vertreter (§ 3 GrS) auf der Grundlage einer Entscheidung durch die Prüfungsgremien der USK oder die USK selbst nicht in Betracht kommt. Gegebenenfalls verweist die USK darauf, dass eine Begutachtung durch eine andere Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle erforderlich ist.

(5) Für den Fall, dass die Prüfung zu dem Ergebnis führt, dass

- a) der Inhalt des jeweiligen Prüfobjektes die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste nach § 18 JuSchG erfüllt oder
- b) das jeweilige Prüfobjekt einen der in den §§ 86, 86a, 130, 130a, 131 oder 184 StGB bezeichneten Inhalte hat oder
- c) durch den Inhalt des jeweiligen Prüfobjektes der Krieg verherrlicht wird oder
- d) innerhalb des Inhaltes des jeweiligen Prüfobjektes Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt werden und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt oder
- e) innerhalb des Inhaltes des jeweiligen Prüfobjektes Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung dargestellt werden oder
- f) der Inhalt des jeweiligen Prüfobjektes offensichtlich geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden

empfiehlt das Prüfungsgremium dem Ständigen Vertreter (§ 3 GrS) keine Kennzeichnung im Sinne des § 14 Abs. 2 JuSchG vorzunehmen. Können die Prüfungsgremien das Vorliegen der Voraussetzungen im Sinne von a) oder b) nicht mit hinreichender Sicherheit feststellen (vgl. PrO § 10 Abs. 4), so führt die USK in diesen Zweifelsfällen eine Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herbei, sofern der Antragsteller der Vorlage bei der BPjM nicht ausdrücklich widerspricht.

§ 13 Gutachten

(1) Die Ergebnisse der Prüfung werden in einem Gutachten dokumentiert. Das Nähere bleibt den Regelungen in der Prüfordnung vorbehalten.

§ 14 Kennzeichen

(1) Auf Grundlage der Prüfergebnisse der USK sowie der Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) erhält der Berechtigte das Recht zur Kennzeichnung des jeweiligen Prüfobjektes unter Verwendung der nachstehend dargestellten Kennzeichen.

(2) Die Kennzeichen entsprechen hinsichtlich Größe, Inhalt, Form und Farbe der Anordnung der Obersten Landesjugendbehörden im Sinne des § 12 Abs. 2 JuSchG - durch die Verwendung dieser Kennzeichen kommt der Anbieter einer sich aus den Vorschriften des Jugendschutzgesetzes ergebenden Kennzeichnungspflicht nach.

(3) Im Rahmen einer Kennzeichnung im Sinne des § 14 Abs. 2 JuSchG sind folgende Kennzeichen zu verwenden:

ACHTUNG!! ERGÄNZEN DARSTELLUNG DER KENNZEICHEN

Bei dem Kennzeichen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ (§ 14 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG) ist die Farbe Weiß, bei dem Kennzeichen „Freigegeben ab sechs Jahren“ (§ 14 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG) die Farbe Gelb (HKS 2), bei dem Kennzeichen „Freigegeben ab zwölf Jahren“ (§ 14 Abs. 2 Nr. 3 JuSchG) die Farbe Grün (HKS 57), bei dem Kennzeichen „Freigegeben ab sechzehn Jahren“ (§ 14 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG) die Farbe Blau (HKS 46) und bei dem Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ (§ 14 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG) die Farbe Rot (HKS 13) zu verwenden.

(4) Nach der entsprechenden Anordnung der Obersten Landesjugendbehörden sind diese Kennzeichen vorbehaltlich einer besonderen Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendbehörden im Einzelfall mit einer Seitenlänge von 15 mm, entsprechend einer Fläche von 225 mm², auf der Hülle und dem Bildträger anzubringen. Soweit der Bildträger selbst keine einzelne Fläche von mehr als 2000 mm² aufweist, kann das Kennzeichen mit einer Seitenlänge von 12 mm, entsprechend einer Fläche von 144 mm², aufgebracht werden.

(5) Im Rahmen einer Kennzeichnung im Sinne des § 14 Abs. 7 JuSchG sind folgende Kennzeichen zu verwenden:

ACHTUNG!! ERGÄNZEN DARSTELLUNG DER KENNZEICHEN

(6) Das Kennzeichen soll auf der Hülle eine Seitenlänge von 25 mm, entsprechend einer Fläche von 625 mm², nicht unterschreiten und auf dem Bildträger in einer Größe angebracht werden, die die Lesbarkeit nicht in erheblicher Weise einschränkt.

(7) Die Kennzeichen des Abs. 3 und 5 sollen auf der Fläche der Hülle, die im Verkaufsraum üblicherweise sichtbar sind, vorzugsweise in der unteren linken oder rechten Ecke der Hülle angebracht werden.

(8) Die USK- Kennzeichen zur Alterskennzeichnung sind rechtlich geschützt. Eine Verwendung der Kennzeichen ist nur mit und entsprechend der Begutachtung der USK und ggfls. der darauf beruhenden Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) für das tatsächliche geprüfte Prüfobjekt zulässig. Die USK wird jeden Missbrauch der Kennzeichen unbeschadet sich ggfls. ergebender straf- und ordnungsrechtlicher Konsequenzen zivilrechtlich verfolgen.

Anhang F: USK-Prüfordnung

Prüfordnung
der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
USK
im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. Berlin

Dieser Text ist durch den Beirat der USK in seiner Zusammensetzung gem. § 2 verabschiedet und von den Obersten Landesjugendbehörden der Länder gebilligt. (Stand: 16.10. 2006)

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite 2
<u>1. Teil : Verfahrensregeln</u>	Seite 3
§ 1 Allgemeine Verfahrensregeln	Seite 3
§ 2 Spezielle Verfahrensregeln	Seite 5
§ 3 <i>Formen und Fristen</i>	Seite 6
§ 4 Kosten	Seite 6
§ 5 Gutachten	Seite 7
§ 6 Veröffentlichung der Prüfergebnisse	Seite 7
<u>2. Teil: Prüfkriterien</u>	Seite 9
§ 7 Allgemeine Prüfkriterien	Seite 9
§ 8 Prüfkriterien im Rahmen des § 12 Abs. 1 Satz 1 JuSchG	Seite 9
§ 9 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 3 JuSchG	Seite 9
§ 10 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 4 JuSchG	Seite 10
§ 11 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 2 JuSchG	Seite 11
§ 12 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 7 JuSchG	Seite 11

1. Teil : Verfahrensregeln

Im Rahmen ihrer Tätigkeit führt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) unter anderem Begutachtungen und Prüfungen von Produkten der interaktiven Unterhaltungssoftware zur Erlangung einer Alterskennzeichnung im Sinne des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) durch. Unbeschadet der gesetzlichen Vorschriften sowie der in den Grundsätzen der USK (GrS) vorgenommenen Regelungen erfolgt diese Begutachtung und Prüfung auf Grundlage dieser Prüfordnung (PrO).

§ 1 Allgemeine Verfahrensregeln

(1) Die Tätigkeit der USK, insbesondere der Prüfvorgang zur Erlangung einer Alterskennzeichnung im Sinne des JuSchG, beginnt mit der Einreichung eines entsprechenden Prüfantrags. Für diesen ist das von der USK im Einvernehmen mit dem Ständigen Vertreter (vgl. § 3 GrS) vorgesehene Antragsformular zu verwenden. Mit der Unterschrift unter den Prüfantrag erkennt der Antragsteller die im Antrag aufgeführten Prüfbedingungen und Verpflichtungen sowie die Grundsätze und die Prüfordnung als verbindlich an. Er verpflichtet sich damit zugleich, die Prüfkosten nach Maßgabe der Kostenordnung der USK (KsO) zu entrichten.

(2) Der Antrag soll eine dahingehende Angabe des Antragstellers enthalten, welche Alterskennzeichnung im Sinne des § 14 Abs. 2 JuSchG angestrebt wird. Der Antrag muss daneben die wesentlichen Daten zur Identifizierung des Produktes enthalten. Dem Antrag beizufügen sind:

- a) der Bildträger (vgl. § 1, Abs. 1 Ziffer 1 der GrS) mit der zu begutachtenden Software,
- b) der in der Anlage zu diesen Grundsätzen befindliche, ausgefüllte Fragebogen zum Prüftitel,
- c) die Verkaufsverpackung,
- d) sämtliche Zusätze, die dem Bildträger in seiner Verkaufsform beigelegt werden sollen (insbesondere das Benutzerhandbuch und sonstige Beilagen),
- e) eine umfassende Information über den oder die vorgesehenen Lösungswege, die es ermöglichen, den Programmablauf auch ohne die vollständige Erfüllung sämtlicher durch die Software vorgegebenen Aufgaben zu erschließen.
- f) sämtliche programmtechnische Hilfen, die eine Demonstration aller Inhalte und Darstellungen ermöglichen sowie der effektiven Lösung der gesamten Spielaufgaben dienlich sind.

Im Falle der unvollständigen Einreichung der vorgenannten Materialien weist die USK den Prüfantrag zurück. In jedem Falle sind der Inhalt der Begutachtung und die Wirkung des Gutachtens auf die Unterlagen beschränkt, die dem Prüfungsgremium im Rahmen der Prüfsitzung vorgelegen haben.

(3) Gegenstand der Prüfung sind sowohl die auf den Bildträger aufgebrachte Software als auch das zum Produkt gehörende Handbuch (Beilagen) und die dazu gehörende Verkaufsverpackung. Enthält der vorgelegte Bildträger verschiedene Versionen des selben Spiels oder weitere Spiele, die jeweils nicht Gegenstand des Antrages auf Prüfung sind, so hat der Anbieter sicher zu stellen, dass diese anderen Versionen oder Spiele Kindern und

Jugendlichen nicht zugänglich sind. Enthalten die zur Prüfung vorgelegten Bildträger neben den Programmen Titel, Zusätze oder weitere Darstellungen in Texten, Bildern oder Tönen so sind auch diese Gegenstand der Prüfung zum Zwecke der Erlangung einer Kennzeichnung im Sinne des Jugendschutzgesetzes (§ 14 Abs. 8 JuSchG).

(4) Nach Eingang des Prüfantrages überprüft die USK die eingereichten Unterlagen auf Vollständigkeit (Abs. 2), bereitet die Prüfung vor (Abs. 5) und legt das Prüfobjekt sowie sämtliche zur Prüfung notwendigen Unterlagen in der nächsten möglichen Sitzung des zuständigen Prüfungsausschusses zur Prüfung vor.

(5) Der Prüfung zur Alterskennzeichnung geht ein Verfahren voraus, durch das der Prüfgegenstand in technischer Hinsicht erschlossen und für eine Demonstration im Rahmen der Prüfung vorbereitet wird (sog. Anwendertest). Der Anwendertest wird von Testern durchgeführt. Die Tester sind auf Grund ihres fachlichen Sachverständnisses, ihrer Vertrauenswürdigkeit, ihrer Unabhängigkeit und ihrer Kenntnisse über die Erfordernisse des Jugendschutzes in der Lage, Prüfgegenstände aller Systeme und Genres für eine Demonstration vor den Prüfungsausschüssen zu erschließen. Sie erhalten von der USK eine spezielle Einweisung in alle sich aus den Grundsätzen und der Prüfordnung ergebenden Prüfungsaspekten. Sie demonstrieren den Prüfgegenstand in den Prüfungsausschüssen und ermöglichen und begleiten dort die interaktive Nutzung des Prüfgegenstandes durch die Gutachtenden.

(6) Die Prüfung erfolgt durch die in den Grundsätzen bestimmten Prüfungsausschüssen. Die Besetzung der Prüfungsausschüsse richtet sich nach einem von der USK für einen Zeitraum von mindestens sechs Monaten im Voraus zu erstellenden Einsatzplan für die Gutachtenden. Wird ein Mitglied eines Prüfungsausschusses von einem Verfahrensbeteiligten wegen Besorgnis der Befangenheit abgelehnt oder hält ein Mitglied sich selbst für befangen oder entstehen sonstige Zweifel, ob ein Mitglied an der Prüfung mitwirken kann, entscheidet darüber das jeweilige Prüfungsausschuss ohne das betroffene Mitglied mit der für das Prüfverfahren im übrigen vorgesehenen Mehrheit nach Maßgabe der Grundsätze. Bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag. Die Ablehnung muss bis zum Beginn der Prüfsitzung erklärt und begründet werden. Nach diesem Zeitpunkt darf ein Mitglied nur abgelehnt werden, wenn die Umstände, auf welche die Ablehnung gestützt wird, erst später eingetreten oder dem zur Ablehnung Berechtigten erst später bekannt geworden sind und die Ablehnung unverzüglich geltend gemacht wird. Die Entscheidung des Prüfungsausschusses, durch die die Ablehnung für begründet erklärt wird, ist nicht anfechtbar. Wird die Ablehnung für unbegründet erklärt, kann dies nur mit einer gegen die Prüfentscheidung des jeweiligen Prüfungsausschusses gerichteten und von den Grundsätzen vorgesehenen Rechtsmittel beanstandet werden. Scheidet ein Mitglied aus einem der vorgenannten Gründe aus oder ist ein vorgesehener Gutachter an der Teilnahme an der Prüfung gehindert, so wird das Prüfungsausschuss durch Hinzuziehung eines leicht erreichbaren Gutachters im Sinne des § 4 GrS ergänzt.

(7) Die Prüfung besteht aus Präsentation, Beratung und Beschlussfassung. Sie ist nicht öffentlich. Bis zum Beginn der Beratung kann ein Prüfantrag zurückgenommen, beschränkt oder erweitert werden.

(8) Die Präsentation umfasst die Bekanntgabe der technischen Daten, der gestellten Anträge und der sonstigen wesentlichen Umstände des Prüffalles einschließlich etwa bedeutsamer früherer Prüfvorgänge sowie die Demonstration der Ergebnisse des Anwendertestes (vgl. Abs. 5) durch den Tester. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben jederzeit das Recht, die Demonstration zu unterbrechen und Fragen an den Tester zu stellen. Der interaktive Gebrauch des Prüfgegenstandes durch die Gutachtenden ist Bestandteil der Prüfung.

(9) Die Beratung umfasst die Erörterung der Ergebnisse der Demonstration durch die Gutachtenden, die Beschlussfassung und die Entscheidung über den vom Antragsteller begehrten Prüfauftrag.

(10) Ist für die Durchführung der Prüfung besonderer Sachverstand erforderlich, über den die Gutachtenden im Einzelfall nicht verfügen, so kann mit der für die Entscheidungen des Prüfungsausschusses im Übrigen erforderlichen Mehrheit nach Maßgabe der Grundsätze ein Sachverständiger zugezogen werden. Zu diesem Zweck kann die Sitzung vertagt werden. Das Prüfungsausschuss ist an Gutachten von Sachverständigen nicht gebunden.

(11) Der Antragsteller (antragstellende Firma) und sein Vertreter haben das Recht auf Anhörung während der Präsentation. Bei der Beratung und Beschlussfassung sind die Mitglieder des Prüfungsausschusses sowie der Ständige Vertreter (vgl. § 3 GrS) anwesend. Ein Vertreter der USK soll bei der Präsentation und Beratung anwesend sein. Das Prüfungsausschuss kann ihn im Rahmen der Beratung um eine fachliche Stellungnahme bitten.

(12) Die Leitung der Prüfung obliegt dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses nach Maßgabe der Grundsätze oder in

Ermangelung eines solchen, dem das Gutachten erstellenden Gutachter, der zu Beginn einer jeden Prüfsitzung durch das Prüfungsgremium mit der für das Prüfverfahren im Übrigen vorgesehenen Mehrheit nach Maßgabe der Grundsätze zu bestimmen ist. Über Verfahrensfragen entscheidet das Prüfungsgremium mit der für das Prüfverfahren im Übrigen nach Maßgabe der Grundsätze vorgesehenen Mehrheit. Das Prüfungsgremium kann beschließen, erneut in die Präsentation oder die Beratung einzutreten sowie die Abstimmung zu wiederholen, solange die Entscheidung noch keinem Verfahrensbeteiligten bekannt gemacht worden ist.

(13) Die Prüfung findet ihren Abschluss mit der Bekanntgabe des Prüfergebnisses. Das Ergebnis der Begutachtung und der Inhalt der Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) wird dem Antragsteller unverzüglich in geeigneter Form bekannt gemacht (Kurzinformation). Der Antragsteller und die Obersten Landesjugendbehörden erhalten binnen einer Frist von höchstens sechs Wochen nach der Prüfung ein Gutachten. Sofern einer der Berechtigten gegen die Entscheidung des jeweiligen Prüfungsgremiums ein Rechtsmittel nach Maßgabe der Grundsätze einlegt, verkürzt sich diese Frist auf fünf Werktage, beginnend mit der Einlegung des Rechtsmittels bei der USK. Die Übersendung der Gutachten an die Obersten Landesjugendbehörden kann dadurch ersetzt werden, dass der Zugang zum Inhalt der Gutachten auf elektronischem Wege ermöglicht wird.

§ 2 Spezielle Verfahrensregeln

(1) Gegenstand der Prüfung können auch Vorab-Versionen (sog. Beta-Versionen) sein, deren wesentliche Inhaltsgleichheit mit der endgültigen, öffentlich zugänglich zu machenden Version vom Antragsteller zu gewährleisten und ausdrücklich schriftlich zu versichern ist. Der Ständige Vertreter kann die Erteilung der Altersfreigabe von der Vorlage der für den Verkauf vorgesehenen Endversion abhängig machen.

(2) Der Prüfgegenstand muss auf einem handelsüblichen technischen Gerät lauffähig sein. Besondere technische Anforderungen sind der USK rechtzeitig durch den Antragsteller anzukündigen. Widrigenfalls kann die USK eine Prüfung ablehnen.

(3) Bei fremdsprachiger Software kann das Prüfungsgremium eine schriftlich vorgelegte Übersetzung in die deutsche Sprache akzeptieren, wenn der Antragsteller schriftlich versichert, dass diese Übersetzung in der vorgelegten Form Eingang in die endgültige, öffentlich zugänglich zu machende Version des Prüfgegenstandes finden wird.

(4) Verkaufsverpackung, Label des Bildträgers und Handbuch können auch in Form von Lithographien oder Druckvorlagen eingereicht werden.

(5) Sind mehrere einzelne Titel bzw. auch Demonstrationssoftware Teil eines Prüfgegenstandes, so empfiehlt die USK dem Ständigen Vertreter (§ 3 GrS), den Prüfgegenstand durch seine Freigabeentscheidung für die Altersgruppe im Sinne des JuSchG freizugeben, für den der Einzeltitel mit der höchsten Alterskennzeichnung im Sinne des JuSchG zu versehen gewesen wäre, sofern jeder Titel einzeln freizugeben gewesen wäre. Für spielbare Demo-Versionen, deren Vollversionen bereits durch die USK geprüft wurden, empfiehlt die USK dem Ständigen Vertreter (§ 3 GrS), die Demo-Version in seiner Freigabeentscheidung für die gleiche Altersgruppe im Sinne des JuSchG freizugeben, wie die Vollversion, soweit nicht der Antragsteller ausdrücklich eine andere Entscheidung beantragt und die Prüfungsgremien zu dem Ergebnis gelangen, dass die auf der Demo-Version verbliebenen Teile des vollständigen Produktes eine solche rechtfertigen.

(6) Bei Spielesammlungen, deren Einzeltitel bereits vollständig durch die Prüfungsgremien der USK geprüft wurden, empfiehlt die USK auf schriftlichen Antrag und unter Einreichung des Produkts dem Ständigen Vertreter (§ 3 GrS), den Prüfgegenstand durch seine Freigabeentscheidung für die Altersgruppe im Sinne des JuSchG freizugeben, für die eine Freigabe des mit der höchsten Alterseinstufung bewerteten Einzeltitels erfolgt ist.

(7) Der geprüfte Daten- oder Bildträger sowie sämtliche übrigen Materialien, die Gegenstand der Prüfung waren, verbleiben zur Dokumentation der Prüfung bei der USK. Im Falle der Rücksendung der geprüften Version muss der USK eine Kopie des betreffenden Bildträgers zur Verfügung gestellt werden. Die Kosten für das Anfertigen der

Kopie trägt der Antragsteller. Bei Veröffentlichung des geprüften Titels in Deutschland ist der USK umgehend ein Exemplar der Verkaufsversion zuzusenden.

(8) Die USK-Gutachtergremien können auf Antrag eines Anbieters eine (spielbare) Vorabversion zur Erlangung einer vorläufigen USK-Einschätzung über die Höhe der Altersstufe prüfen. Der Anbieter erhält eine Kurzzinformation und später eine Begründung der Entscheidung. Es ergeht gleichzeitig der Hinweis auf die Vorläufigkeit dieser Einschätzung und die Kennzeichnungspflicht für die Vollversion zur Erlangung einer Freigabe als Kennzeichnung der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Bei der Prüfung einer Vorabversion ergeht kein hoheitlicher Verwaltungsakt. Es wird kein Gutachtendokument verschickt, da die geprüfte Vorabversion in keinem Falle so veröffentlicht wird. Ebenso wird von Seiten der USK das Prüfergebnis der vorläufigen USK-Einschätzung in keinem Falle veröffentlicht. Im Rahmen eines Kennzeichnungsverfahrens besteht kein Anspruch auf Erteilung eines Kennzeichens, dass der vorläufigen USK-Einschätzung entspricht.

§ 3 Formen und Fristen

(1) Die USK gewährleistet, dass eine Prüfung in einem Zeitraum von maximal 10 Werktagen durchgeführt wird. Der Antragsteller wird sofort nach Abschluss der Prüfung über das Prüfergebnis und damit die beabsichtigte Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) in schriftlicher Form informiert. Das Ergebnis des Gutachtens und der Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) kann dem Antragsteller umgehend per Fax oder unter Verwendung einer anderen elektronischen Form der Übermittlung übersandt werden. Das zu fertigende Gesamtgutachten des Prüfungsausschusses sowie die schriftliche Freigabeentscheidung des Ständigen Vertreters (§ 3 GrS) gehen dem Antragsteller auf dem Postweg zu. Die Übersendung auf dem Postwege kann, sofern dem nicht Rechtsgründe entgegenstehen, auch auf geeignetem elektronischen Wege erfolgen.

(2) Der Antragsteller kann ein Eilverfahren beantragen. In diesem Fall erfolgt eine Prüfung des Prüfgegenstandes innerhalb von 5 Werktagen.

(3) Antragstellungen sowie die Einlegung von Rechtsmitteln nach Maßgabe der Grundsätze bedürfen vorbehaltlich abweichender Regelungen in den Grundsätzen oder der Prüfordnung der Schriftform. Diese Form ist auch dann gewahrt, wenn der USK die hierauf gerichteten Willenserklärungen der Berechtigten im Wege der elektronischen Übermittlung, insbesondere per Fax oder E-Mail-Nachricht, tatsächlich zugehen.

(4) Der Ablauf von durch die Grundsätze, Prüfordnung oder Kostenordnung bestimmten Fristen beginnt mit der Kenntnisnahme des Berechtigten vom Inhalt der die Frist in Gang setzenden Maßnahmen der USK, spätestens jedoch am dritten Werktag, der auf den Versand in schriftlicher Form an den Berechtigten auf dem Postwege folgt. Im Falle der Fristversäumung findet § 32 des Verwaltungsverfahrensgesetzes (VwVfG) entsprechende Anwendung.

(5) Der geprüfte Bildträger und alle weiteren Unterlagen, die gem. § 1 Abs. 3 Gegenstand der Prüfung sind, das Gutachten gem. § 5 sowie die Freigabebescheinigung gem. § 3 Abs. 2 der Grundsätze der USK sind bei der USK so zu hinterlegen, dass die vorgelegte Fassung zweifelsfrei dokumentiert werden kann. Die Unterlagen oder Teile davon können fünf Jahre nach der Prüfung mit Zustimmung des Ständigen Vertreters vernichtet werden. Es ist sicherzustellen, dass eine anderweitige Verwendung der Bildträger ausgeschlossen ist.

§ 4 Kosten

Die Kosten der Tätigkeit der USK bestimmen sich nach den Regelungen in der Kostenordnung der USK (KsO).

§ 5 Gutachten

(1) Das Ergebnis der Prüfung wird in einem Gutachten festgehalten. Das Gutachten muss alle für den Entscheidungsprozess des jeweiligen Prüfverfahrens relevanten Daten und Informationen des Prüfobjektes enthalten, insbesondere

- a) eine Beschreibung des wesentlichen Inhalts,
- b) eine Bewertung des Prüfobjektes, aus der sich alle Gründe ergeben, die zu der jeweiligen Entscheidung beigetragen haben,
- c) der Hinweis auf die sich gegebenenfalls aus gesetzlichen Bestimmungen ergebenden Vertriebsbeschränkungen, sowie den Hinweis auf die nach den Grundsätzen möglichen Rechtsmittel.

(2) Der Inhalt eines Gutachtens bezieht sich auf den jeweiligen Inhalt des Prüfobjektes und gilt auch gegenüber anderen natürlichen und juristischen Personen als dem Antragsteller.

(3) Die Gutachten werden durch die Leitung der USK und den Ständigen Vertreter unterzeichnet.

§ 6 Veröffentlichung der Prüfergebnisse

(1) Zum Zwecke der Tätigkeit der USK im Bereich des präventiven Jugendschutzes, der Information und Aufklärung, ist die USK unbeschadet abweichender Regelungen in den Grundsätzen oder der Prüfordnung berechtigt, nach der Prüfung folgende Informationen über den Titel in jeder geeigneten Form zu publizieren:

Name des Titels

USK-Nummer

Antragsteller

Betriebssystem

Sprachversion der Softwareoberfläche

Sprachversion des Handbuchs

Datum der Prüfung

Ergebnis der Prüfung

Genre

(2) Der Antragsteller kann die USK verpflichten, die Tatsache der Prüfung sowie das Ergebnis des Gutachtens vertraulich zu behandeln. Die Vertraulichkeit endet mit der Veröffentlichung des Prüfgegenstandes.

(3) Die Weitergabe der Gutachten zu veröffentlichten Produkten an Dritte, soweit diese in den Grundsätzen oder der Prüfordnung nicht ausdrücklich vorgesehen ist, erfolgt durch die USK nur zu wissenschaftlichen Zwecken und zur Unterstützung der Forschung. Der Anbieter ist im Nachgang über die Bereitstellung eines Gutachtens durch die USK zu informieren.

(4) Die USK sowie sämtliche an der Prüfung beteiligten Personen sind hinsichtlich solcher Kenntnisse, die sie im Zuge oder im Zusammenhang mit der Prüfung erlangt haben, zur Verschwiegenheit verpflichtet. Die USK stellt durch geeignete Maßnahmen sicher, dass die Tester, die Gutachtenden und die Mitarbeiter der USK zur Verschwiegenheit gegenüber Dritten verpflichtet werden.

2. Teil : Prüfkriterien

§ 7 Allgemeine Prüfkriterien

- (1) Gegenstand der Prüfung sind die in Produkten der interaktiven Computerunterhaltung, insbesondere in Form des Spieles realisierten Ideen und Themen, deren Umsetzung in Spieldynamik und Handlungsmuster sowie eine damit zusammenhängende mögliche Entwicklungsbeeinträchtigung für minderjährige Nutzer und Nutzerinnen.
- (2) Oberstes Prinzip der Beurteilung von Prüfgegenständen unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes ist seine ganzheitliche Betrachtung. Dies bedeutet, dass weder die Spielidee noch ihre Umsetzung a priori den Schwerpunkt der Beurteilung insbesondere im Hinblick auf Wirkungsvermutungen darstellen. Vielmehr erfordert die Natur des Mediums eine Beurteilung des Prüfgegenstandes in seiner Gesamtheit.
- (3) Die Prüfung erfolgt auf der Grundlage der gesetzlichen Vorschriften, deren Auslegung durch die höchstrichterliche Rechtsprechung einerseits, und unter zu Grunde Legung des Kenntnisstandes der wissenschaftlichen Forschung im Bereich der Medientheorie und Medienwirkungsforschung andererseits.

§ 8 Prüfkriterien im Rahmen des § 12 Abs. 1 Satz 1 JuSchG

- (1) Gegenstand der Prüfung durch die USK sind Bildträger der interaktiven Computerunterhaltung, die zur Verwendung auf Computern, sog. Spielekonsolen und ähnlichen technischen Geräten geeignet sind.
- (2) In inhaltlicher Hinsicht zeichnen sich diese Programme insbesondere dadurch aus, dass der sich auf dem Bildschirm darstellende Geschehensablauf in entscheidender Weise von der Interaktion des Nutzers, d.h. der Einwirkung des Anwenders mittels unterschiedlicher Eingabemöglichkeiten auf die zu leistende Rechenleistung, beeinflusst wird. Die Interaktion des Nutzers ist hierbei nicht nur dafür entscheidend, ob ein fest vorgegebener Programm- und Geschehensablauf fortgesetzt wird, sondern welchen Fortgang der Programm- und Geschehensablauf in inhaltlicher Hinsicht nimmt.
- (3) Zur Darstellung dieser von elektronischer Datenverarbeitung gesteuerten Geschehensabläufe bedienen sich diese Programme in aller Regel sowohl Texten, Bildern, Graphiken oder Musik als auch insbesondere Programmcodes zur Steuerung von Prozessoren.

§ 9 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 3 JuSchG

- (1) Die Beurteilung, ob der Inhalt eines Prüfgegenstandes geeignet ist, die Voraussetzungen der Vorschriften des Strafgesetzbuches (StGB), insbesondere der §§ 86, 86a, 130, 130a, 131 und 184 StGB, zu erfüllen, erfolgt auf der Grundlage der von der höchstrichterlichen Rechtsprechung entwickelten Grundsätze.

- (2) Ein Medium ist kriegsverherrlichend im Sinne des § 15 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG, wenn Krieg als reizvolles Abenteuer oder als Möglichkeit beschrieben wird, zu Anerkennung oder Ruhm zu gelangen. Eine Verharmlosung des Krieges kann die Voraussetzungen der Vorschrift erfüllen, wenn Tod, Zerstörung, Krieg und Leiden bagatellisiert werden.
- (3) § 15 Abs. 2 Nr. 3 JuSchG wird auf die Produkte der interaktiven Computerunterhaltung nur im Ausnahmefall Anwendung finden, da der Tatbestand der Vorschrift die Wiedergabe eines „tatsächlichen Geschehens“ voraussetzt – demgegenüber werden bei den in Rede stehenden Produkten regelmäßig fiktive Geschehensabläufe dargestellt.
- (4) In den Anwendungsbereich des § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG fallen Darstellungen, die nach der Rechtsprechung nicht als pornographisch eingestuft werden können. Um solche Darstellungen handelt es sich insbesondere dann, wenn diese an Kinder und Jugendliche die Botschaft richten, „für sich selbst in bestimmten Situationen eine Rolle als Anschauungsobjekt zu akzeptieren und auf die unbedingte Unverletzlichkeit der eigenen Menschenwürde zu verzichten“ (vgl. BT-Drucksache 14/9013 S. 23). Die Darstellungen zeichnen ein verfälschtes Bild dessen, was der Normalität im Umgang zwischen jungen Menschen und Erwachsenen entspricht und bewirken eine Täuschung von Kindern und Jugendlichen über die Grenzen ihres (sexuellen) Selbstbestimmungsrechtes (vgl. BT-Drucksache 14/9013 S.24).
- (5) Bei der Beurteilung des Vorliegens einer offensichtlichen, schweren Jugendgefährdung im Sinne des § 15 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG werden die von der höchstrichterlichen Rechtsprechung zu § 6 Nr. 3 GJS entwickelten Grundsätze angewandt. Im Übrigen enthalten die Nr. 1 – 4 eine exemplarische Erläuterung dessen, was als offensichtlich schwere Jugendgefährdung im Sinne des § 15 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG zu verstehen ist.
- (6) Die Prüfung zur Feststellung, ob der Inhalt eines Prüfobjektes mit einem in die Liste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nach §18 JuSchG aufgenommenen Inhalt eines Mediums ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist, erfolgt gemäß den Regelungen in den Grundsätzen §11 (4) auf der Grundlage des §14 Abs. 4 JuSchG.

§ 10 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs. 4 JuSchG

- (1) Die Gutachter orientieren sich bei dieser Prüfung an den von der BPjM und der Rechtsprechung zu § 1 GJS bzw. zu den entsprechenden Nachfolgebestimmungen entwickelten Kriterien.
- (2) Ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich mit einem bereits in die Liste nach § 18 JuSchG aufgenommenen Trägermedium ist ein Prüfgegenstand, wenn sein Inhalt sämtliche oder die überwiegenden inhaltlichen Merkmale aufweist, die nach der zu Grunde liegenden Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zur Aufnahme des Vergleichsproduktes in die Liste nach § 18 JuSchG geführt haben. Die Prüfung im Rahmen des § 14 Abs. 4 Satz 1 JuSchG beinhaltet daher im wesentlichen eine Tatsachenfeststellung; sie stellt insofern eine wertende Entscheidung dar, als zu prüfen ist, was zum Inhalt eines Trägermediums im Sinne dieser Vorschrift gehört. In jedem Falle handelt es sich um eine Entscheidung im Einzelfall. Die Zugehörigkeit eines Prüfobjektes zur gleichen Produktgruppe (sog. Genre) wie das zum Vergleich heranzuziehende Trägermedium ist für die positive Feststellung einer Inhaltsgleichheit im Sinne der Vorschrift ebenso wenig ausreichend wie eine Namensübereinstimmung oder –ähnlichkeit.
- (3) Entscheidungen der Prüfungsgremien der USK über das Vorliegen der Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste nach § 18 JuSchG werden mit der jeweils für das Prüfungsgremium vorgesehenen Mehrheit getroffen.
- (4) Ein Zweifelsfall im Sinne des § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG liegt dann vor, wenn die erforderliche Mehrheit nach §10 Abs. 3 der PrO nicht zu Stande kommt.

§ 11 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs.2 JuSchG

- (1) Die Zuordnung von Prüfobjekten in die Altersgruppen des § 14 Abs. 2 JuSchG orientiert sich an der Schutzwürdigkeit von Kindern und Jugendlichen vor Beeinträchtigungen, an der Forschung zur Wirkung von Computerspielen und zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Ein Prüfobjekt darf für eine Altersstufe nicht freigegeben werden, wenn es geeignet ist die Entwicklung dieser Kinder und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.
- (2) **“Freigegeben ohne Altersbeschränkung”** im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG bedeutet: Spiele mit dieser Altersfreigabe sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.
- (3) **“Freigegeben ab 6 Jahren”** im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 2 JuSchG bedeutet: Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.
- (4) **“Freigegeben ab 12 Jahren”** im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 3 JuSchG bedeutet: Aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben herrschen vor. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Die Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.
- (5) **“Freigegeben ab 16 Jahren”** im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 4 JuSchG bedeutet: Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.
- (6) **“Keine Jugendfreigabe”** im Sinne des § 14 Abs. 1 Nr. 5 JuSchG bedeutet: Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung oder die Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen ohne diese zu gefährden.
- (7) Die Konkretisierung und kontinuierliche Fortentwicklung der Prüfkriterien erfolgt durch die USK in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden. Die Ergebnisse werden dem Beirat vorgelegt.

§ 12 Prüfkriterien im Rahmen des § 14 Abs.7 JuSchG

- (1) Die Vorschrift sieht eine Privilegierung solcher Bildträger vor, die zwar grundsätzlich unter den Anwendungsbereich des § 12 JuSchG fallen, jedoch einer Alterkennzeichnung nach § 14 Abs. 2 JuSchG nicht bedürfen, da es sich um Spielprogramme zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken handelt und der Inhalt offensichtlich nicht geeignet ist, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen.
- (2) Die in § 8 PrO genannten Kriterien zum Begriff des Bildträgers gelten im Rahmen dieser Prüfung entsprechend.
- (3) Um ein Spielprogramm zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken handelt es sich, wenn der Inhalt zur Information, Anleitung für ein bestimmtes Verhalten oder Vorgehen oder zu Lernzwecken im privaten Bereich konzipiert wurde. Zum Zwecke der Erreichung des durch die Konzeption verfolgten Anwendungsziels der Software hat sich der Hersteller überdies des Elementes des Spieles bedient. Die Ursache für die Verwendung dieser Gestaltungsart können unterschiedlicher Natur sein, werden jedoch in aller Regel in der Motivation des Anwenders

des jeweiligen Programms zu suchen sein. Auf den Umfang der Verwendung dieses Gestaltungsmittels kommt es auf Grund der gesetzlichen Systematik (vgl. Abs 1) nicht an.

(4) Bildträger sind 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 Alterkennzeichnung „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ erhalten hätten. Daher gelten die Kriterien des § 11 Abs. 2 PrO entsprechend.

Anhang G: USK-Prüfliste



HABEN WIR SCHON BEI DIESEM PRÜFTITEL DARÜBER GESPROCHEN???

Thematische Checkliste für Diskussionen zur Altersfreigabe-Empfehlung

1. **Spielidee, Spielthema** (Zeit, konkret oder in etwa, futuristisch, Mittelalter, sci-fi, historisch authentisch, Ort, Namen der Spielfiguren, Storyline,...oder eben nicht viel...)
2. **Spielaufgaben** (und ihre /genretypischen?/ Lösungsmuster)
3. **Spielziel**
4. **Spielregeln, effektive Problemlösung**, Handlungsmuster (was bringt den Spielerfolg, den Mißerfolg)
5. **Spielreiz** (Motivation zum Spielen, mögliche Faszination, Unterhaltungswert, Spielspaß, wodurch)
6. **Spielstruktur** (genremäßige Beschreibung des Spieltypischen, z.B. Level, Missionen, Ebenen, Abschnitte, Campaigns, Rätsel, Moves, .../Optionen, Menüs, ...)
7. Vom Spieler abgeforderte **Fähigkeiten**
8. Geschwindigkeit, zeitlicher oder anderer **Handlungsdruck**
9. **Perspektive** (Sicht des Spielers auf die Aktionen der eigenen Spielfigur/des Charakters im Spielgeschehen; isometrisch, Ich-Persp., Schulterperspektive (ich sehe „mich“ von hinten) Wechsel zwischen welchen Perspektiven, 2D-Ansicht...)
10. **Visualisierung/** Grafik, Animationen, Intro, Extro, Zwischensequenzen, gegnerische Figuren (Aussehen, z.B. Lebewesen, Menschen, Flugobjekte, geometrische Körper), Special Moves, Finishing/Fatality Moves...
11. **Atmosphäre/** Musik, Soundeffekte, Spannung, Dichte, Gameplay. Permanenz gegnerischer Attacks, Gegnerintelligenz, Klischees, (Film-/Comic-)Zitate, Humor, Sarkasmus, Idee, Originalität, freie Beweglichkeit in der Steuerung, Begrenztheit der Spielflächen, Linearität oder Verzweigtheit, Suggestieren von Realität, Briefings, Debriefings, sachliche Kommentare, Auswertungsstatistik (z.B. kills per minut-Raten? Körpertreffer im Einzelnen bewertet?).
12. **Folgen von action** für die gegnerischen Spielfiguren, einfache Feedback-Elemente, Symbolisierung von Treffern, „Verschwinden“ der Spielfiguren, „Verletzungen“, „Blut“, abgetrennte Körperteile, Splatter, Gore, Ästhetisierung?/Effekthascherei? Wie wird das „Töten“ von Figuren, die als Unbeteiligte programmiert wurden, durch die Spiellogik sanktioniert/belohnt?
13. Einsatz von virtuellen **Waffen**, wenn ja, welcherart? (fiktive, aktuelle, Zauber-, historische...)
14. Mehrspielermodus vorhanden? (z.B. Splitscreen, Link, LAN oder Internet installiert bzw. „angedacht“?)
15. **Begleitmaterial/Handbuch** (wenn vorhanden) widerspricht der angedachten Alterseinstufung nicht?
16. Demos? Spielbare/nichtspielbare? Andere **zusätzliche Programme**?

Keine strafrechtliche Relevanz?

Keine Relevanz für eine mögliche spätere Indizierung durch die BPjM?

Keine Relevanz für die Nicht-Erteilung einer Freigabe für Minderjährige?

Warum traut/mutet man der angedachten Altersgruppe den Umgang mit den festgestellten Spielelementen zu/nicht zu? Warum konnte antragsgemäß/nicht antragsgemäß entschieden werden? Prüfantrag des Anbieters und alle Begleitmaterialien zur Kenntnis nehmen

- Prüfauftrag für das Prüfungsgremium sorgfältig ausfüllen

Anhang H: BPjM-Liste Spruchpraxis Computerspiele

Gewaltdarstellung

Mit Gewaltdarstellungen ist die Bundesprüfstelle am häufigsten befasst. Mediale Gewaltdarstellungen wirken unter anderem dann verrohend,

- wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird;
- wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- wenn Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- wenn Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Die Bundesprüfstelle indiziert z.B. Computerspiele dann, wenn

- Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird;
- Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie);
- Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwändige Inszenierung ästhetisiert wird;
- Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden;
- Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung "belohnt" wird (z.B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt).

Schwer jugendgefährdende Medien

§ 15 Abs. 2 JuSchG bestimmt, in welchen Fällen eine schwere Jugendgefährdung für Trägermedien besteht. Diese Medien gelten kraft Gesetzes als indiziert und unterliegen, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, den Vertriebsbeschränkungen des Jugendschutzgesetzes.

Schwer jugendgefährdende Medien sind solche, die

- Propagandamittel verfassungswidriger Organisationen verbreiten (§ 86 StGB);
- den Holocaust leugnen und in sonstiger Weise volksverhetzend sind (§ 130 StGB);
- zu schweren Straftaten anleiten (§ 130 a StGB);
- grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeit 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 (§ 131 StGB);
- pornographisch sind (§ 184 Abs. 1 StGB): Ein Medium ist pornographisch, wenn es unter Hintansetzen aller sonstigen menschlichen Bezüge sexuelle Vorgänge in grob aufdringlicher Weise in den Vordergrund rückt und wenn seine objektive Gesamttendenz ausschließlich oder überwiegend auf Aufreizung des Sexualtriebes abzielt.
- pornographisch sind und die Gewalttätigkeiten oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren (§ 184 a) oder den sexuellen Missbrauch von Kindern (§ 184 b StGB) zum Gegenstand haben;
- den Krieg verherrlichen, wobei eine solche Kriegsverherrlichung besonders dann gegeben ist, wenn Krieg als reizvoll oder als Möglichkeit beschrieben wird, zu Anerkennung und Ruhm zu gelangen und wenn das Geschehen einen realen Bezug hat;
- 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;
- Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen;
- oder offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Schwer jugendgefährdende Trägermedien gelten kraft Gesetzes als indiziert.

Die Abgabe- und Verbreitungsbeschränkungen gelten also auch ohne Indizierung durch die Bundesprüfstelle.

Um Unklarheiten beim Handel zu vermeiden, nimmt die BPjM aber auch schwer jugendgefährdende Medien auf Antrag oder Anregung ausdrücklich in die Liste auf und macht bei Trägermedien die Aufnahme im Bundesanzeiger bekannt.

Anhang I: KFN-Testberichte (CD)

Wie wirken sich sehr gewalthaltige Computerspiele auf Kinder und Jugendliche aus? Können sich Eltern auf die Alterseinstufungen der Freiwilligen Selbstkontrolle verlassen? Funktioniert der Jugendmedienschutz in Deutschland so, wie er vom Gesetzgeber 2003 mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes geplant wurde oder sind gesetzliche und strukturelle Änderungen nötig?

Am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) sind zu diesen Fragen verschiedene Untersuchungen durchgeführt worden. Insbesondere wurden mit finanzieller Unterstützung der Fritz Thyssen Stiftung 72 gewalthaltige Computerspiele und die zu ihnen vorgenommenen Alterseinstufungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) umfassend geprüft. Der Forschungsbericht übermittelt einen Überblick zum Stand der einschlägigen Medienwirkungsforschung und den dazu erarbeiteten Befunden verschiedener KFN-Schülerbefragungen. Im Hinblick auf die Bewertung der 72 Computerspiele werden zur gegenwärtigen Praxis der Alterseinstufung der USK zahlreiche Mängel aufgedeckt. Die Autoren zeigen auf, wie der Jugendmedienschutz bei Video- und Computerspielen nachhaltig gestärkt und professionalisiert werden könnte.