

## **Jürgen Hilse**

Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der  
Unterhaltungssoftware – Selbstkontrolle (USK), Berlin

### **Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen**

Seitens der Hersteller und Publisher von Computerspielen, seitens der interessierten Öffentlichkeit und nicht zuletzt seitens der Gemeinschaft der Computerspieler wird aus unterschiedlichen Gründen immer wieder die Frage aufgeworfen, wie die Prüfprozesse aussehen, die zu einer Alterskennzeichnung führen, welche Kriterien Anwendung finden und welche Maßnahmen der Qualitätssicherung dienen. Daher soll hier das Verfahren der Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen beschrieben werden. Dabei wird auf den zugrunde liegenden rechtlichen Rahmen (insbesondere das Jugendschutzgesetz) und die organisatorischen Vereinbarungen zwischen den Ländern zur Durchführung der Alterskennzeichnung nicht explizit eingegangen. Die nachfolgende Darstellung orientiert sich dabei an dem tatsächlichen Ablauf des Prüfverfahrens.

Die wesentlichen Bestandteile des praktizierten Prüfverfahrens sind:

- Die Prüfung auf Vollständigkeit der Unterlagen
- Die technische Prüfung
- Die Aufbereitung des Spieles durch einen Tester
- Die Prüfsitzung
  - Präsentation des Spieles durch einen Tester
  - Anhörung des Antragstellers
  - Diskussion im Prüfungsgremium
  - Abstimmung im Prüfungsgremium
  - Übernahme der Empfehlung oder Veto durch den Ständigen Vertreter/Erteilung der Altersfreigabe
- Verfassen des Gutachtens

### **Prüfung auf Vollständigkeit**

Der Prüfprozess beginnt mit dem Eingang der eingesandten Unterlagen und der Überprüfung der Vollständigkeit. Neben dem(n) Datenträger(n) sind insbesondere bei komplexeren Spielen durch den Antragsteller zusätzliche Materialien beizufügen, die die Prüfung des Titels erleichtern. Dies sind etwa Handbücher, Cheats, Walkthroughs, Artwork oder Komplettlösungen, durch die die Aufbereitung des Titels für die Prüfung durch die Gutachter sorgfältiger vorbereitet werden kann. Sind die Materialien nicht ausreichend, wird mit dem Anbieter Kontakt aufgenommen und ggfs. entsprechendes Material nachgefordert oder aber der Prüfprozess wegen nicht ausreichender Unterlagen abgebrochen.

### **Technische Prüfung**

Der zweite Schritt ist die technische Prüfung des Datenträgers im Hinblick auf die Lauffähigkeit. „Funktioniert“ das Spiel auf der jeweiligen Hardware oder sind Passwörter notwendig, die jedoch nicht vorliegen? Lässt sich das Spiel einwandfrei installieren oder treten Schwierigkeiten auf? Auch hier wird bei Problemen Kontakt mit dem Anbieter aufgenommen und ggfs. ein neuer Datenträger angefordert. Diese scheinbar einfache Überprüfung erweist sich in der Praxis etwa bei ausländischen Anbietern aufgrund unterschiedlicher Dateiformate manchmal als mühsames und zeitaufwendiges Unterfangen. Die technische Prüfung endet damit, dass ein oder zwei Levels angespielt werden um sicher zu stellen, dass eine spielbare Fassung vorliegt.

### **Die Aufbereitung des Spieles durch einen Tester**

Nunmehr wird das Spiel einem Tester übergeben (die Präsentation eines Titels durch den Anbieter selbst ist ausgeschlossen). Die Tester sind für das Prüfverfahren von entscheidender Bedeutung, da sie das Spiel für die Prüfsitzung aufbereiten. Für alle Tester gelten selbstverständlich die Anforderungen der Unabhängigkeit und fachlichen Kompetenz in Sachen Kinder- und Jugendschutz. Daher wird auf die Auswahl der Tester und deren kontinuierliche Schulung und Weiterbildung zur Qualitätssicherung besonderer Wert gelegt. Derzeit sind bei der USK drei Tester tätig, die vom Beirat benannt und bestätigt werden müssen.

Der Tester erhält den lauffähigen Bildträger sowie alle weiteren Informationen, die vom Anbieter mitgeliefert werden. Für die Aufbereitung des Titels nutzt er jedoch weitere Möglichkeiten der Informationsbeschaffung, wie etwa das Internet. Er bereitet die spätere Präsentation vor den Gutachtern so vor, dass sie an folgenden Kriterien gemessen werden kann: die Aussagen müssen reliabel, valide und objektiv sein. Reliabel in dem Sinne, dass sich die Gutachter auf seine Präsentation verlassen können, valide dahin gehend, dass den Gutachtern alle relevanten Informationen zur Verfügung gestellt werden, um die Entscheidung für oder gegen eine beantragte Altersfreigabe treffen zu können, und schließlich objektiv in dem Sinne, dass alle Angaben auf „bestem Wissen und Gewissen“ und der Kenntnis des gesamten Spielablaufes beruhen. Allerdings soll und darf es jedoch nur eine „neutrale“ Präsentation sein, die die Grundlage für den Prozess der Bewertung des Spielinhaltes durch die Gutachter bildet.

Das Spiel wird vollständig durchgespielt; relevante Spielstände und Darstellungen für die Präsentation vor dem Gutachtergremium werden gespeichert und eine Spielbeschreibung verfasst, die die wesentlichen Spielelemente enthält. Dazu gehören selbstverständlich jugendschutzrelevante Aspekte, wie beispielsweise

- Spielidee, Spielthema, Spielziel
- die Art und Weise, in der in diesem Spiel die Gewalt präsentiert wird, und die Darstellung der Folgen
- der Anteil der Gewaltdarstellungen an der Spielhandlung
- der Einsatz von Waffen (z. B. fiktiv, aktuell, historisch)
- die Hektik und Rasanz des Spielgeschehens (Spielatmosphäre)
- der Realitätsbezug der Spielgeschichte (z. B. historisch/fiktional/real) und der Realitätsgrad der Darstellung
- die akustische Umsetzung des Spielinhaltes, die ebenfalls einen wesentlichen Aspekt der Spielbeurteilung bildet.

## **Die Prüfsitzung**

Die Prüfsitzungen werden halb- oder ganztägig durchgeführt. Beteiligt sind jeweils vier Gutachter sowie der Ständige Vertreter der OLJB als Vorsitzender des

Prüfgremiums. Die nachfolgende Darstellung orientiert sich dabei an dem bereits skizzierten Ablauf.

Vor der **Präsentation** erhalten die Gutachter den Bericht des Testers. Im Anschluss werden die ausgewählten Spielinhalte den Gutachtern gezeigt; selbstverständlich besteht auch für sie jederzeit die Möglichkeit, selbst zu spielen. Der Tester erläutert das Spielgeschehen und antwortet auf Fragen der Gutachter. Auch in dieser Situation trägt der Tester eine besondere Verantwortung: er muss seine Eindrücke des Spieles schildern, ohne jedoch eine Wertung im Hinblick auf eine Alterskennzeichnung vorzunehmen. Darüber hinaus muss er in der Lage sein zu erkennen, ob die Gutachter das Spiel insgesamt angemessen einschätzen und gegebenenfalls in die Diskussion im Gremium eingreifen. Der Prozess der Präsentation wie auch der Diskussion kann dabei in Abhängigkeit von der Komplexität eines Spieles variieren. Ein reines Sportspiel wie eine Fußballsimulation nimmt – so zeigt es die Erfahrung – eher weniger Zeit in Anspruch, während andere Spielgenres, insbesondere mit actionlastigen Spielinhalten, ausführlich präsentiert und diskutiert werden. In einigen wenigen Fällen ist der **Antragsteller** dabei und kann seine **Argumente darlegen**; die Diskussion im Gremium findet jedoch ohne ihn statt.

In der anschließenden **Diskussion** schildert jeder Gutachter seine persönliche Einschätzung des Spieles im Hinblick auf die beantragte Altersfreigabe; er führt diejenigen Aspekte an, die nach seiner Auffassung für oder gegen diese Kennzeichnung sprechen. Auch in diese Phase können die Tester einbezogen werden, indem sie ggfs. nochmals auf Fragen der Gutachter eingehen, selbst noch einmal Stellung nehmen oder auch Spielinhalte erneut präsentieren, wenn sie der Auffassung sind, dass bestimmte Aspekte des Spieles nicht ausreichend berücksichtigt wurden. Auf der Basis der Diskussion wird über die beantragte Freigabe **abgestimmt**. Wie auch bei den Prüfungsgremien der FSK entscheiden die Gutachter unabhängig von dem Freigabeantrag; die Entscheidung erfolgt mit einfacher Mehrheit.

Das Verfahren wird unter Beteiligung des Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden, der in jeder Prüfung den Vorsitz innehat, durchgeführt. Die Altersempfehlung der Gutachter wird durch ihn als **Entscheidung** der OLJB übernommen und ein Spiel durch den Erlass eines Verwaltungsaktes gekennzeichnet. Ist er der Auffassung, dass die Altersempfehlung

unangemessen ist, kann er von seinem Vetorecht Gebrauch machen und den in den Prüfgrundsätzen der USK geregelten Instanzenweg (der auch dem Anbieter zur Verfügung steht, wenn er mit einer Kennzeichnung nicht einverstanden ist) beschreiten (d.h. Berufungs- und Beiratsverfahren). Damit wird zweierlei erreicht: erstens ist sichergestellt, dass die Bewertung der Spiele auf der Grundlage eines plural zusammengesetzten Gremiums erfolgt und zweitens, dass die Alterskennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden als hoheitlicher Verwaltungsakt erfolgt und damit rechtsverbindliche Wirkungen entfaltet.

### **Exkurs: Problemfall Keine Jugendfreigabe/Kein Kennzeichen**

Eine besondere Situation für den Prüfausschuss ergibt sich immer dann, wenn es um die Frage geht, ob ein Spiel eine Kennzeichnung erhält oder nicht. Es ist daher immer zu prüfen, ob möglicherweise Verstöße gegen das Strafrecht (Gewaltdarstellung gem. § 131 StGB, Pornographie gem. § 184 StGB oder die Verwendung verfassungswidriger Kennzeichen gem. § 86a StGB) vorliegen könnten. Wenn ja, muss die Kennzeichnung verweigert werden. In § 14 JuSchG ist weiterhin geregelt, dass ein Bildträger auch dann nicht gekennzeichnet werden darf, wenn die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste der indizierten Medien vorliegen. Konkret bedeutet dies, dass die Gutachter darüber entscheiden müssen, ob die Kriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) auf das vorliegende Spiel Anwendung finden, d.h. ob diese Kriterien soweit als erfüllt anzusehen sind, dass ein Kennzeichen nicht erteilt werden kann. Durch eine kontinuierliche Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wird sichergestellt, dass eine einheitliche Auslegung der Kriterien erfolgt.

Für jedes durch ein Gremium geprüfte Spiel wird ein **Gutachten** angefertigt, das einen weiteren Baustein im Prozess der Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen bildet, denn hierin werden neben einer kurzen Spielbeschreibung diejenigen Gründe angeführt, die zu der Altersfreigabe geführt haben. Das heißt: das Gutachten wird nach der Prüfsitzung und nach der Entscheidung des Gremiums durch einen der Gutachter verfasst. An das Gutachten werden somit keine wissenschaftlichen Bewertungsmaßstäbe angelegt; es handelt sich vielmehr um die Zusammenfassung der relevanten Entscheidungsgründe des Prüfungsgremiums und ist

im Wesentlichen ein Ergebnisprotokoll. Der gesamte Prozess, der letztlich zur Freigabe oder zur Verweigerung des Kennzeichens führt, wird durch das Gutachten nicht abgebildet.

### **Hauptamtliche vs. Ehrenamtliche Gutachter?**

Ein immer wieder vorgetragener Einwand gegen das geschilderte Prüfverfahren lautet: Die Gutachter spielen selbst das Spiel nicht komplett durch. Mithin, so die Folgerung, könnten die Gutachter nur vor dem Hintergrund der Präsentation entscheiden, die Gesamtheit und Komplexität eines Spieles jedoch nicht erfassen. Die Gutachter sind hauptberuflich mit anderen Dingen beschäftigt als Computerspiele zu spielen (sie sind hauptberuflich Lehrer, Psychologen, Mitarbeiter in Jugendämtern oder kommunalen Jugendzentren etc. und sind teilweise als Prüfer für die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) oder aber auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) tätig. Sie verfügen somit über gute Kenntnisse des Kinder- und Jugendschutzes, der Jugendkultur und haben pädagogische Fähigkeiten. Ihre Kenntnisse zu Computerspielen und zu darüber hinaus gehend wichtigen Themen im Kontext der Gutachtertätigkeit werden zudem durch Fortbildungsaktivitäten erweitert und aktualisiert. Würden diese Gutachter nun die Aufgabe übernehmen, ein Spiel, für das ein versierter Spieler 20 – 40 Stunden oder mehr benötigt, nachzuspielen, wäre dies bei einem Gesamtaufwand von derzeit 900 solcher Prüfungen pro Jahr nurmehr mit hauptamtlichen, sprich: professionellen Gutachtern möglich. Unbeschadet der Tatsache, dass es die dann erforderliche Anzahl solcher hauptberuflicher Gutachter mit ausgewiesener fachlicher Expertise in Sachen Jugendschutz und Computerspiele gar nicht gibt, würde eine solche Lösung auch die Grundkonstruktion – Gutachter kennen durch ihre Praxis die Lebenswirklichkeit junger Menschen – nicht mehr aufrecht erhalten. Darüber hinaus ist anzumerken, dass eine solcherart aufgestellte Prüfung von Computerspielen aufgrund der dann gegebenen medialen Exposition der Gutachter weitere Probleme bezüglich einer erwartbaren Qualität der Ergebnisse aufwerfen würde, die hier jedoch nicht diskutiert werden sollen.

Auch in anderen Staaten spielt das Modell der Komplettprüfung von Computerspielen durch hauptamtliche Gutachter keine Rolle. In nahezu allen anderen Ländern Europas wird auf die Prüfung durch Gutachter sogar gänzlich

verzichtet. Die Alterseinstufung, die im Gegensatz zur deutschen Kennzeichnung lediglich empfehlenden Charakter aufweist, beruht auf einem Fragebogen, den der Anbieter selbst ausfüllt (Informationen hierzu finden sich unter [www.pegi.org](http://www.pegi.org)). Das deutsche Modell ist damit in seiner Prüftiefe und Qualität weltweit einmalig.

### **Resümee:**

Es kann bei der Beurteilung von Computerspielen im Hinblick auf eine Alterseinstufung durchaus zu unterschiedlichen Einschätzungen kommen, weil etwa die Bewertungskriterien anders gewichtet werden. Dies zeigt nicht nur die Erfahrung und die teilweise heftige Diskussion bei Computerspielen, sondern auch bei allen anderen Medien wie Kino- oder Videofilmen oder Fernsehinhalten. Insgesamt erweist sich das gewählte Verfahren der Prüfung und Sichtungsvorbereitung durch kompetente Tester und die Beurteilung durch ein plural besetztes Gremium unabhängiger Prüfer als geeignete Möglichkeit der Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen. Darüber hinaus ist durch die Beteiligung der OLJB an allen Prüfungsvorgängen und –entscheidungen sichergestellt, dass der Schutz von Kindern und Jugendlichen gewährleistet ist. Der Vergleich mit den in anderen Ländern Europas gültigen PEGI-Regelungen zeigt, dass die Alterseinstufungen durch die Gutachter in vielen Fällen höher ausfallen. Auch hierdurch wird neben der nur in Deutschland gesetzlich festgeschriebenen Bindungswirkung des Handels an die Altersfreigaben deutlich, dass dem Schutz von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten Inhalten in Computerspielen ein besonderer Stellenwert zugemessen wird. Dies ist eine Tatsache, der in der internationalen Fachdiskussion bereits Rechnung gezollt wird.

### **Jürgen Hilse**

Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der  
Unterhaltungssoftware – Selbstkontrolle (USK), Berlin