

Bericht zu den Erfahrungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit der Klassifizierung von Computer- und Videospielen

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle,
federführende Stelle der Obersten Landesjugendbehörden NRW

Berlin/Düsseldorf, September 2013



Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage.....	3
2. Systeme der Selbstklassifizierung	5
2.1. Klassifizierung der FSM (www.altersklassifizierung.de)	5
2.2. Kijkwijzer.....	5
2.3. PEGI.....	5
2.4. Zwischenfazit	6
3. Ablauf des Pilotprojekts.....	7
3.1. Zusammenfassung	7
3.2. Zeitliche Übersicht	8
4. Ergebnisse	10
4.1. Übersicht	10
4.2. Phase I.....	12
4.3. Alle Phasen.....	16
4.4. Alternative Darstellung	20
4.5. Zwischenfazit.....	21
5. Kriterienvergleich USK/PEGI.....	23
5.1. Zusammenfassung	23
5.2. Indizierungskriterien der BPjM	23
5.3. USK-spezifische Kriterien.....	25
5.3.1. Allgemein	25
5.3.2. Handlungsdruck	26
5.3.3. Atmosphäre	28
5.3.4. Interaktivität und Perspektive.....	31
5.4. Zwischenfazit.....	32
6. Zusammenfassung und Ausblick.....	33

1. Ausgangslage

In Deutschland werden die Bewertungen der Jugendschutzrelevanz von Computerspielen mittels einer Diskussion innerhalb eines plural besetzten Prüfungsgremiums vorgenommen. In diesem Punkt unterscheidet sich das Verfahren der USK zur Kennzeichnung von Computer- und Videospielen nicht von anderen Bewertungsverfahren wie denen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF), der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) oder der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

In anderen Ländern, davon über 30 in Europa oder in den USA, sowie bei international verfügbaren technischen Plattformen wie beispielsweise dem App-Store von Apple oder dem Google Play-Store werden dagegen Klassifizierungen durch die Abfrage eines feststehenden Kriterienkatalogs vorgenommen. Das Ausfüllen dieser die Kriterien beinhaltenden Fragebögen obliegt in den meisten Fällen dem Anbieter selbst, teilweise gibt es jedoch auch eine Zusammenarbeit mit der zuständigen Institution bzw. der Selbstkontrolle. Die Einstufungen werden in Zweifels- oder Beschwerdefällen häufig durch Gremien überprüft.

Zwischen den Trägerverbänden der USK, den Obersten Landesjugendbehörden und der USK wurde vereinbart, dass innerhalb der USK Erfahrungen im Bereich der (Selbst-)Klassifizierung gesammelt werden sollen. In der Protokollerklärung zu den Grundsätzen der USK (in Kraft getreten am 1. Februar 2011) wurde folgende Vereinbarung getroffen:

Die Obersten Landesjugendbehörden und die in der USK beteiligten Verbände nehmen zur Kenntnis, dass in der derzeitigen Diskussion um den Jugendschutz in Telemedien die Bundesländer in der Entwicklung von Selbstklassifizierungsverfahren einen wichtigen Schritt und ein Zukunftsmodell in Bezug auf die Alterskennzeichnungsverfahren sehen. Es wird darüber hinaus von den Bundesländern in Aussicht gestellt, die Nutzung solcher Systeme weiter zu privilegieren, sobald entsprechende Erfahrungen aus der Praxis vorliegen. Die Obersten Landesjugendbehörden und die in der USK beteiligten Verbände vereinbaren, im Rahmen der in § 24 Abs. 2 genannten

Modellversuche, kurzfristig einen solchen Modellversuch zu Selbstklassifizierungsverfahren innerhalb der USK durchzuführen. Sobald entsprechende Ergebnisse vorliegen, soll geprüft werden, wie solche Selbstklassifizierungsverfahren Bestandteil der bisherigen Prüfverfahren werden können.

Auch wenn die in dieser Protokollerklärung erwähnte Novelle des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) nicht umgesetzt wurde, so blieb die Thematik nicht zuletzt auf politischer Ebene von großer Bedeutung. In der USK wurden dementsprechend Ansätze unterschiedlicher Modelle der Selbstklassifizierung erprobt und verglichen (siehe *Systeme der Selbstklassifizierung*). Auf Grundlage dieser Ergebnisse wurde ein Pilotprojekt durchgeführt und zum Abschluss gebracht (siehe *Ablauf des Pilotprojekts*). Aus den Ergebnissen können erste wichtige Schlüsse gezogen werden, die einerseits die zahlenmäßige Auswertung (siehe *Ergebnisse*) und andererseits die inhaltliche Betrachtung der Kriterien (siehe *Kriterienvergleich USK/PEGI*) in den Blick nehmen. Derzeit werden die Erfahrungen in einer Kooperation mit dem internationalen Klassifizierungsprojekt IARC einbezogen.

2. Systeme der Selbstklassifizierung

2.1. Klassifizierung der FSM (www.altersklassifizierung.de)

Das Klassifizierungssystem der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM) orientiert sich an dem mittlerweile gescheiterten ICRA-Modell (Internet Content Rating Association) und ist darauf angelegt, prinzipiell jedes Webangebot mit all seinen Inhalten über einen Fragebogen zu prüfen und darüber zu einer Alterseinstufung zu kommen. Dabei wird das Ergebnis über eine Berechnungsmatrix generiert, die die zahlreichen einzelnen Kriterien miteinander in Beziehung setzt. Das System und die Inhalte des Fragebogens werden von der FSM beaufsichtigt. Die Einstufung selbst wird ausschließlich vom Anbieter vorgenommen. Die Qualifikation derjenigen, die die Einstufung vornehmen, spielt keine Rolle. Eine Begleitung bei der Einstufung durch die FSM oder eine Verzahnung mit ihren Verfahren (z. B. bei Zweifelsfällen) ist nicht vorgesehen. Bei einem ersten USK-Testlauf, bei dem komplexe Spiele eingestuft wurden, konnte nur eine unzureichende Deckungsrate festgestellt werden. Es war festzustellen, dass die Bewertungskriterien nur am Rande Spiele in den Fokus nehmen. Da in diesem System auf sämtliche Inhalte im Internet abgestellt wird, ist es für den Sonderfall Spiele nur bedingt geeignet.

2.2. Kijkwijzer

Das niederländische System der Selbstklassifizierung wurde für Filme entwickelt und wird seit Jahren in den Niederlande und anderen Ländern erfolgreich eingesetzt. Es hat durch die Europäische Kommission besondere Anerkennung erfahren und gilt als eines der wichtigsten Vorbilder für andere Klassifizierungsmodelle.

2.3. PEGI

Das PEGI-System (Pan European Game Information) ist 2003 einerseits systemisch aus Kijkwijzer und andererseits inhaltlich zu einem großen Teil aus der USK hervorgegangen. Im Fokus der Kriterien stehen zwar rein Spiele, jedoch sind die Kriterien europaweit harmonisiert, da das System mittlerweile in 33 Ländern genutzt

wird. In 11 von 33 Ländern ist PEGI derzeit als System der Alterskennzeichnung für Computer- und Videospiele gesetzlich anerkannt.

2.4. Zwischenfazit

Nach einer ersten überblicksartigen Analyse der unterschiedlichen Selbstklassifizierungsansätze und deren Testung in Probeläufen konnte der Inhalte übergreifende Ansatz (FSM, ICRA) für einen Modellversuch in der USK als nicht tauglich ausgeschlossen werden. Der spezifische Ansatz von Kijkwijzer wurde bei PEGI in einer für Computerspiele geeigneten Form umgesetzt. Daher war PEGI für die USK das beste Vorbild, um sich dem Thema Klassifizierung von Inhalten zu nähern.

3. Ablauf des Pilotprojekts

3.1. Zusammenfassung

Anlass für das Pilotprojekt Klassifizierung war die Frage, ob mit feststehenden Kriterien innerhalb eines Klassifizierungskatalogs eine Einstufung von Computer- und Videospielen vorgenommen werden kann, die mit den Einstufungen der USK-Gremien vergleichbar ist. In Vorbereitung des mit den Obersten Landesjugendbehörden vereinbarten und eng mit diesen und insbesondere den Ständigen Vertretern der OLJB bei der USK durchgeführten Pilotprojekts ging es ab Ende 2009 darum, den Kriterienkatalog von PEGI zunächst ins Deutsche zu übertragen und ab März 2010 in der gleichen Systematik einen Kriterienkatalog für die USK zu erarbeiten. Im Zeitraum Juni 2010 bis November 2011 wurden in drei zeitlich aufeinanderfolgenden Phasen insgesamt 931 Computer- und Videospiele innerhalb des Pilotprojekts ausgewertet und verglichen. Dabei stuften zunächst der Projektreferent der USK (Phase I), dann die geschulten Sichter der USK (Phase II) und Mitarbeiter von Unternehmen der Computerspielindustrie (Phase III) die betreffenden Spiele in einem Online-System mithilfe des Kriterienkatalogs/Fragebogens (USK/PEGI) ein. Diese Einstufung wurde danach bei Vorliegen der Gremien-Einstufung mit dieser verglichen. Im Folgenden werden die Ergebnisse ausgewertet.

Alle am Projekt beteiligten Coder, die die Einstufung der Spiele vornahmen, waren in unterschiedlichen Graden für diese Arbeit qualifiziert. Der Projektreferent der USK, der in Phase I die Einstufung vornahm, war zum großen Teil selbst mit der Formulierung des USK-Klassifizierungskatalogs betraut und insofern am stärksten involviert. Die langjährigen Spiele-Sichter der USK wurden in einer Schulung für Phase II qualifiziert. Innerhalb von ca. vier Stunden wurden durch die USK der generelle Ansatz, das technische System und die einzelnen Kriterien erklärt und am Beispiel nachvollzogen. Eine solche Schulung durchliefen auch die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von den insgesamt sieben beteiligten Unternehmen vor Start der Phase III. Darunter waren Verantwortliche für den Alterseinstufungsprozess bei den

Selbstkontrollen der unterschiedlichen Regionen, Jugendschutzbeauftragte sowie bislang nicht näher mit Jugendschutzthemen befasste Personen.

3.2. Zeitliche Übersicht

Seit 2008	Aufnahme von PEGI-Ergebnissen in die Datenbank der USK; fortlaufender Vergleich im Jahresbericht der Ständigen Vertreter
Jan 2010	Übersetzung des PEGI-Fragebogens und Einarbeitung der Indizierungskriterien als Ergänzung
Feb 2010	Erster Testlauf Anwendung der PEGI-Kriterien
22.02.2010	FFF,OLJB,BIU,GAME: Arbeitssitzung zum Thema
23.02.2010	Runder Tisch Jugendschutz, Thema: Selbstklassifizierung
ab März 2010	Entwicklung des Kriterienkatalogs der USK
ab März 2010	Beauftragung zur Umsetzung des technischen Systems
23.03.2010	Hospitanz eines USK-Teams bei PEGI/Nicam in Hilversum
26.03.2010	Version 1.0 des USK-Kriterienkatalogs
31.03.2010	Fragebogen PEGI/USK geht im System online
19.04.2010	Coderschulung/Einweisung der Sichter
01.06.2010	Start des Evaluationszeitraumes, Phase I
30.06.2010	Teilnahme am GAM Round Table im Rahmen des Medienforums NRW; Thema: „Bewertung von Machbarkeitsansätzen im Bereich supranationaler Labeling-Systeme“
15.07.2010	USK, OLJB: Vorstellung und Diskussion der ersten Ergebnisse
20.07.2010	USK, KJM: Vorstellung und Diskussion der ersten Ergebnisse
11.08.2010	AG Gutachter, USK, OLJB: Diskussion der Kriterien
17.08.2010	Version 2.0 des USK-Kriterienkatalogs mit Änderungen der AG Gutachter
03.09.2010	Abschlusssitzung Pilotprojekt mit USK, OLJB, BIU, GAME, AG Gutachter und Vereinbarung des weiteren Verfahrens
01.11.2010	Start des Evaluationszeitraumes, Phase II
18.11.2010	Vorstellung des Systems auf der AGJF-Tagung

09.12.2010	Präsentation und Diskussion bei der Fortbildung der Jugendschutzsachverständigen
11.01.2011	Erste Coderschulung für Unternehmen der Phase III
16.02.2011	Zweite Coderschulung für Unternehmen der Phase III
01.04.2011	Start des Evaluationszeitraumes, Phase III
Juni 2011	Erstes Treffen des International Ratings Summit
15.11.2011	Ende des Evaluationszeitraumes
Juni 2012	Zweites Treffen des International Ratings Summit Beginn der Kooperation mit IARC

4. Ergebnisse

4.1. Übersicht

Insgesamt

Erhebungszeitraum	Juni 2010 bis November 2011
Bezugsgröße	931 eingestufte und verglichene Spiele

Phase I

Einstufender	Projektreferent der USK
Zeitraum	01.06. bis 01.08.2010
Bezugsgröße	395 Spiele
Deckungsgrad ¹ PEGI-Klassifizierung mit USK-Gremium	67,34 Prozent
Deckungsgrad PEGI-Klassifizierung inkl. höhere ²	90,38 Prozent
Deckungsgrad USK-Klassifizierung mit USK-Gremium	88,35 Prozent
Deckungsgrad USK-Klassifizierung inkl. höhere	94,17 Prozent

¹ Der Deckungsgrad bezeichnet die Übereinstimmung der Ergebnisse der Klassifizierung mit den Ergebnissen aus den Gremienverfahren der USK. In diesem Fall resultierte aus der Anwendung des Klassifizierungskatalogs von PEGI in 67,34 Prozent der Fälle die gleiche Alterseinstufung wie aus den Gremienverfahren der USK.

² Hier wird dargestellt, in wie vielen Fällen die Einstufung durch den PEGI-Klassifizierungskatalog gleich ist oder sogar höher liegt als das Ergebnis aus den USK-Gremien. Im weiteren Verlauf des Berichts wird diese kumulierte Zahl als „jugendschutzrelevante Deckungsrate“ bezeichnet, da auch bei höher klassifizierten Spielen die notwendige Alterseinstufung im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes mindestens erfüllt ist.



Phase II

Einstufende	Sichter der USK
Zeitraum	01.11.2010 bis 31.03.2011
Bezugsgröße	459 Spiele
Deckungsgrad USK-Klassifizierung mit USK-Gremium	90,41 Prozent
Deckungsgrad USK-Klassifizierung inkl. höher als USK-Gremium	96,07 Prozent

Phase III

Einstufende	Unternehmen
Zeitraum	01.04.2011 bis 15.11.2011
Bezugsgröße	77 Spiele
Deckungsgrad USK-Klassifizierung mit USK-Gremium	79,22 Prozent
Deckungsgrad USK-Klassifizierung inkl. höher als USK-Gremium	93,42 Prozent

4.2. Phase I

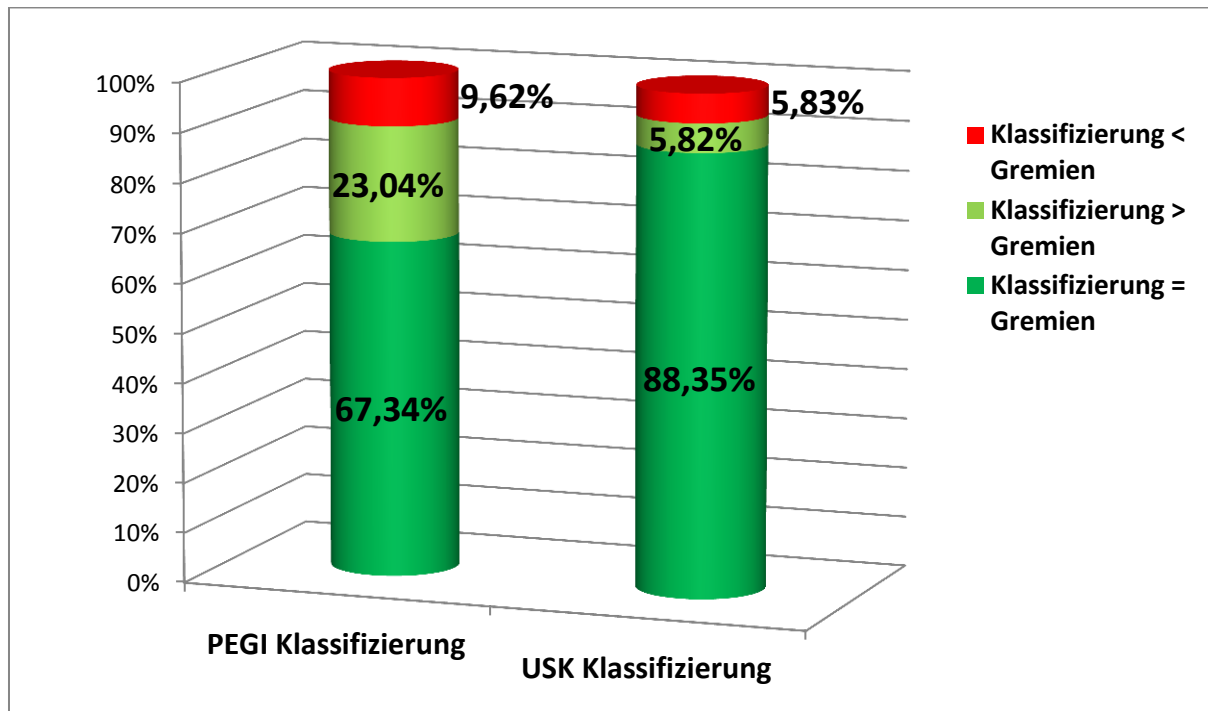
Im Folgenden wird der Deckungsgrad der PEGI-Klassifizierung mit der Entscheidung des Gremiums angegeben sowie der Deckungsgrad der USK-Klassifizierung mit der Entscheidung des Gremiums. Dabei wird zusätzlich die prozentuale Anzahl der Fälle berechnet, bei denen das Ergebnis der Klassifizierung bzw. von PEGI höher lag, als das Ergebnis im Gremium. Dies wird sowohl für alle Altersstufen insgesamt wie auch pro Altersstufe visualisiert.

In ersten Statistiken wurden die PEGI-Einstufungen noch vom Projektreferenten vorgenommen, da die betreffenden Titel zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf dem Markt waren und somit die tatsächliche PEGI-Einstufung noch nicht vorlag. Die folgenden Statistiken beinhalten nun sowohl die mittlerweile verfügbaren finalen PEGI-Ratings als auch den jugendschutzrelevanten Prozentsatz an Titeln, die bei PEGI im Vergleich zur Gremienentscheidung der USK höher eingestuft wurden. Dieser Anteil wird zusätzlich ausgewiesen, da eine negative Wirkung des Kennzeichens bei einem Spiel, das beispielsweise eine PEGI 12 erhält, obwohl es in Deutschland mit USK 6 gekennzeichnet ist, dennoch ausgeschlossen bleibt. Im Folgenden wird der Wert, der diese höheren Einstufungen integriert als jugendschutzrelevante Deckungsrate bezeichnet.

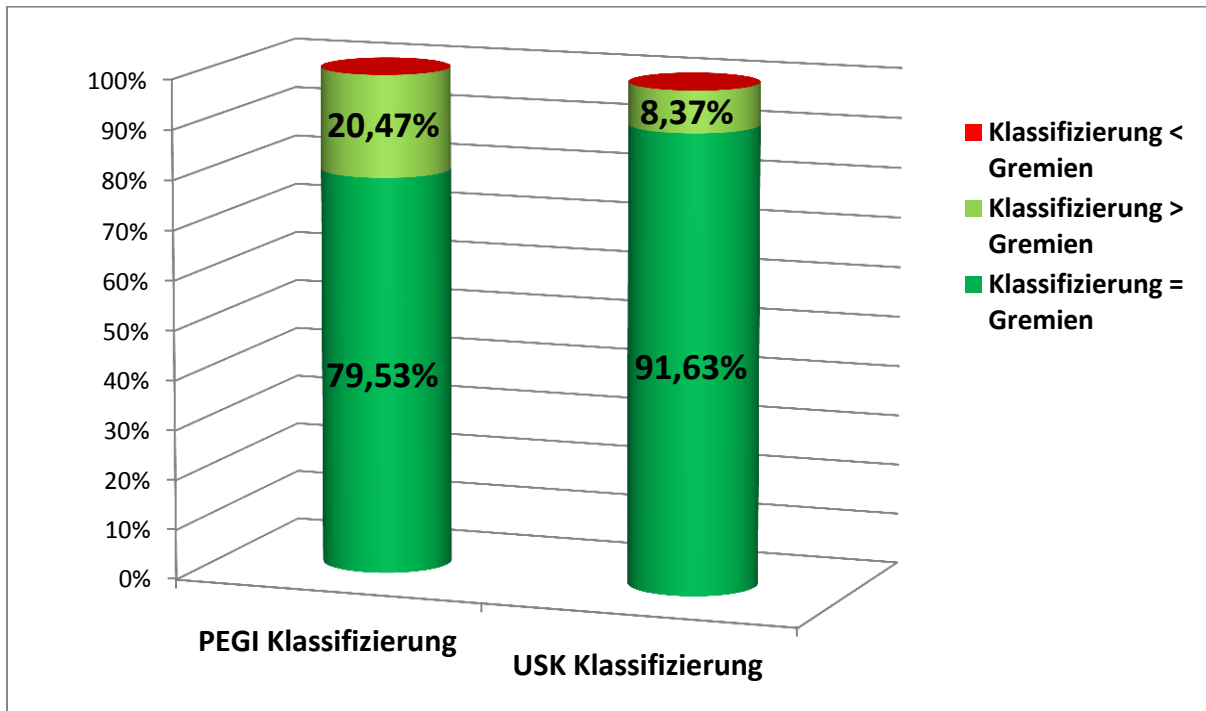
Auf eine Besonderheit soll in diesem Zusammenhang noch hingewiesen werden: Die Altersstufen von PEGI sind 3, 7, 12, 16 und 18. Sie unterscheiden sich damit geringfügig von denen der USK: 0, 6, 12, 16, 18. Allerdings ist die Validität der Ergebnisse des Pilotprojekts nicht beeinträchtigt. PEGI 3 kann mit USK 0 gleichgesetzt werden, da PEGI von der Annahme ausgeht, dass 0- bis 3-jährige Kinder ohnehin keine Computer- und Videospiele nutzen. Dagegen findet die USK 0 ihre rechtliche Begründung nach dem Jugendschutzgesetz in der Freigabe „Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG“. Damit gelten beide Angaben gleichrangig als Eingangsstufe im jeweiligen System. Die Altersstufen USK 6 und PEGI 7 sind ebenfalls miteinander zu vergleichen, da sie sich nur um ein Jahr

unterscheiden und dieser Unterschied innerhalb des Pilotprojektes keinerlei Wirkung entfaltete.

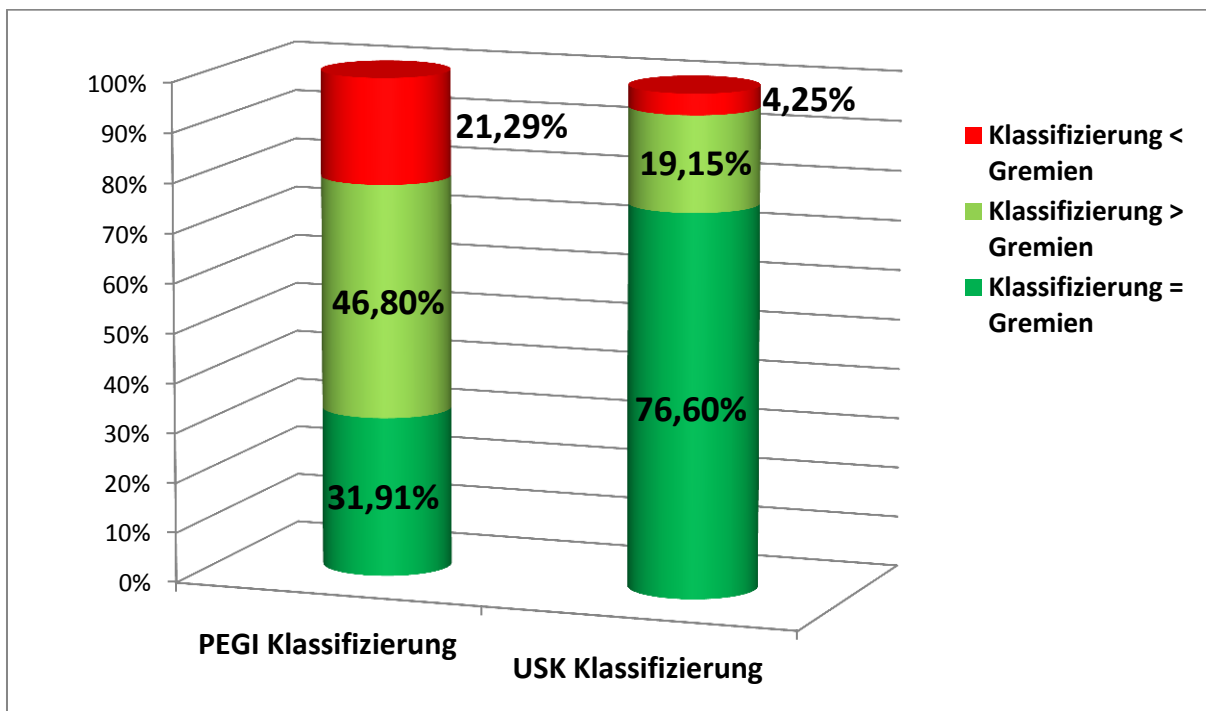
A) Übersicht für alle Altersklassen



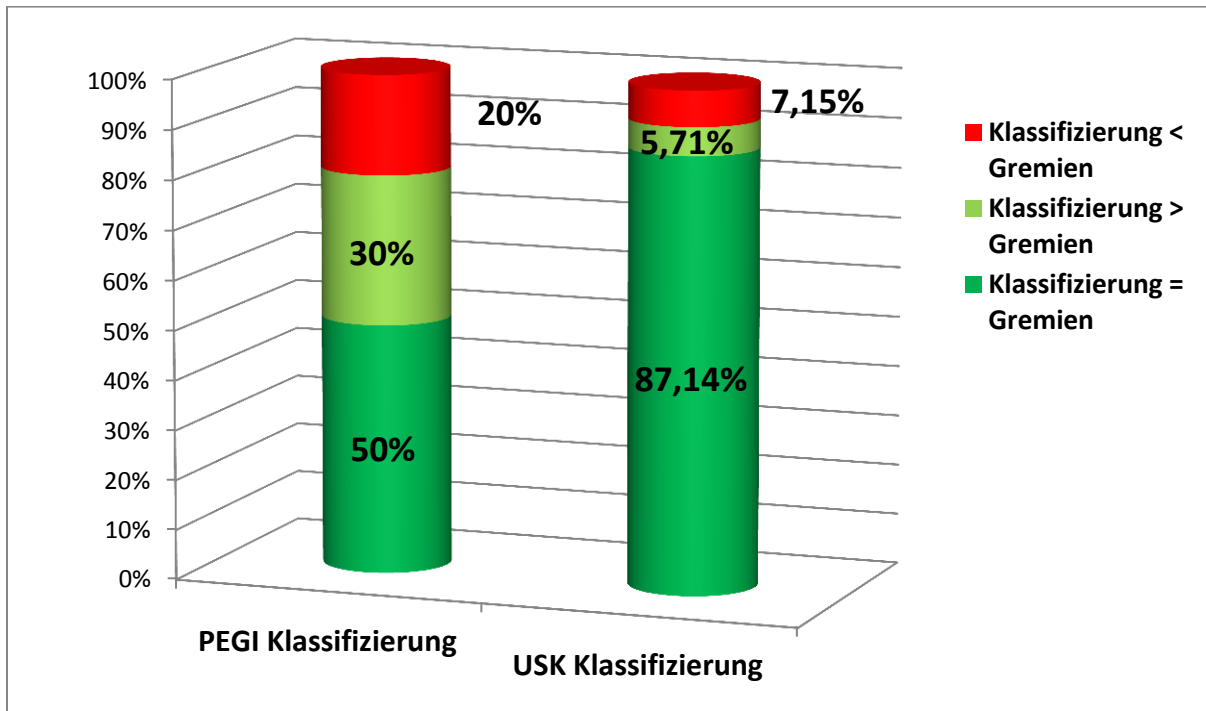
B) Altersstufe „ab 0“



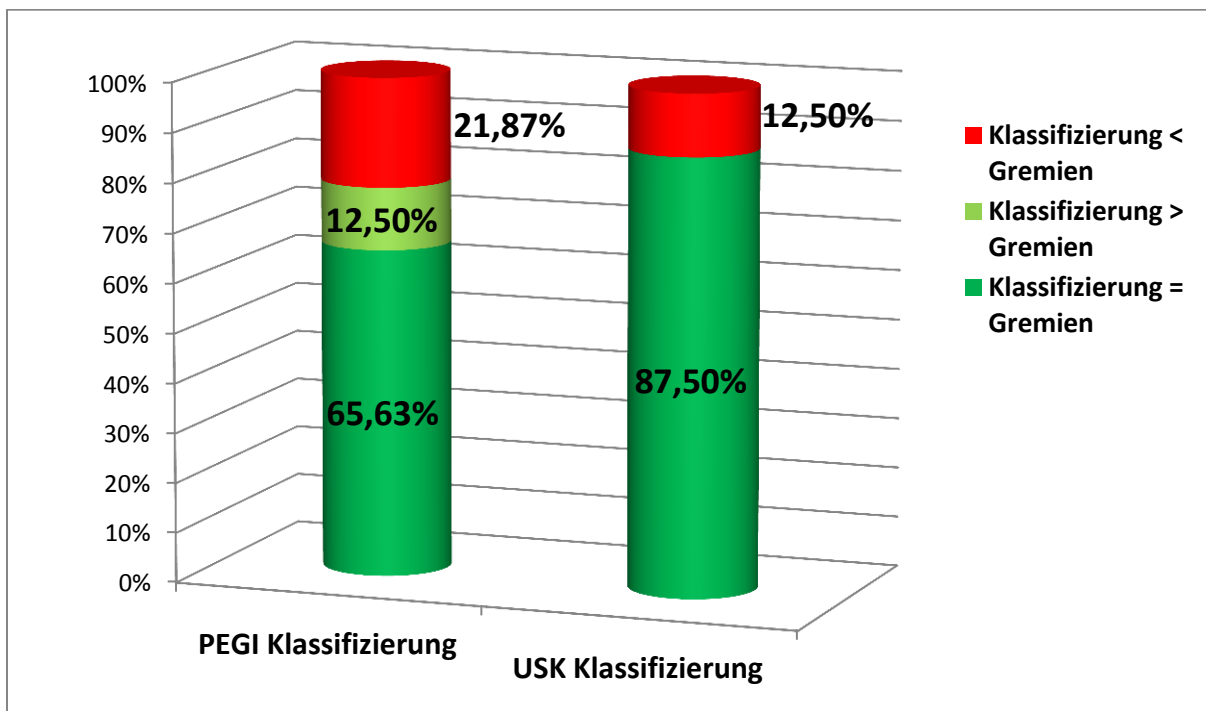
C) Altersstufe „ab 6“



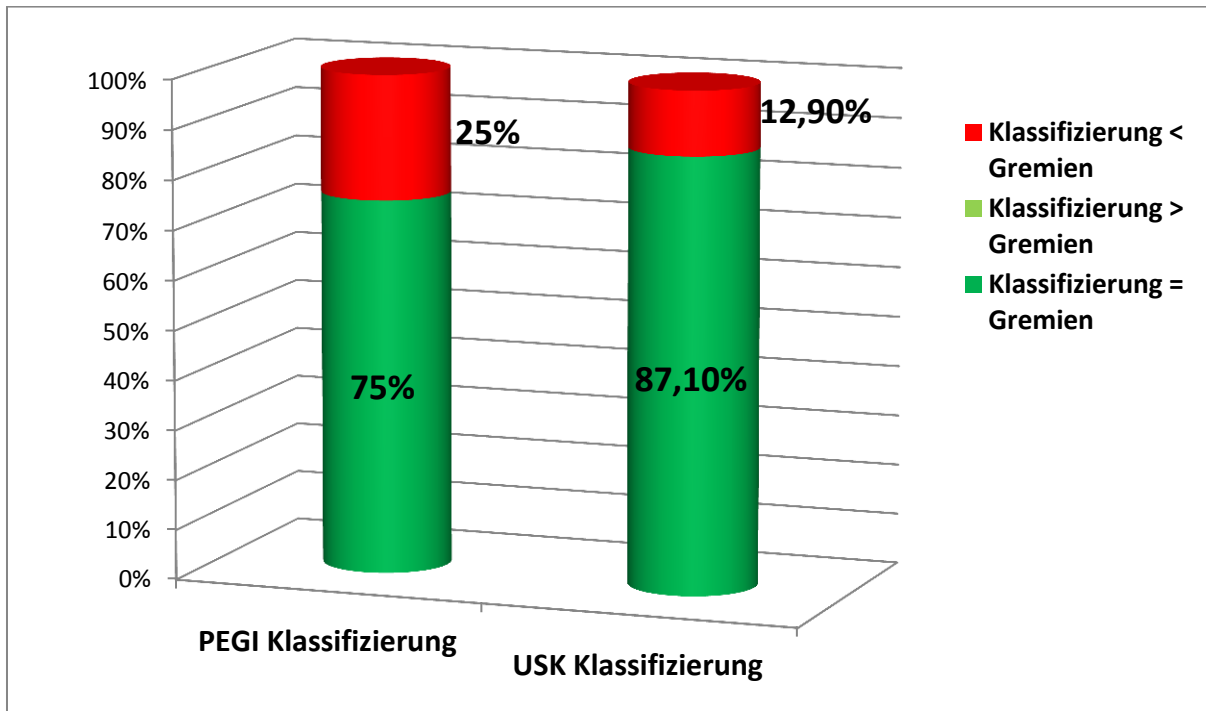
D) Altersstufe „ab 12“



E) Altersstufe „ab 16“



F) Altersstufe „ab 18“

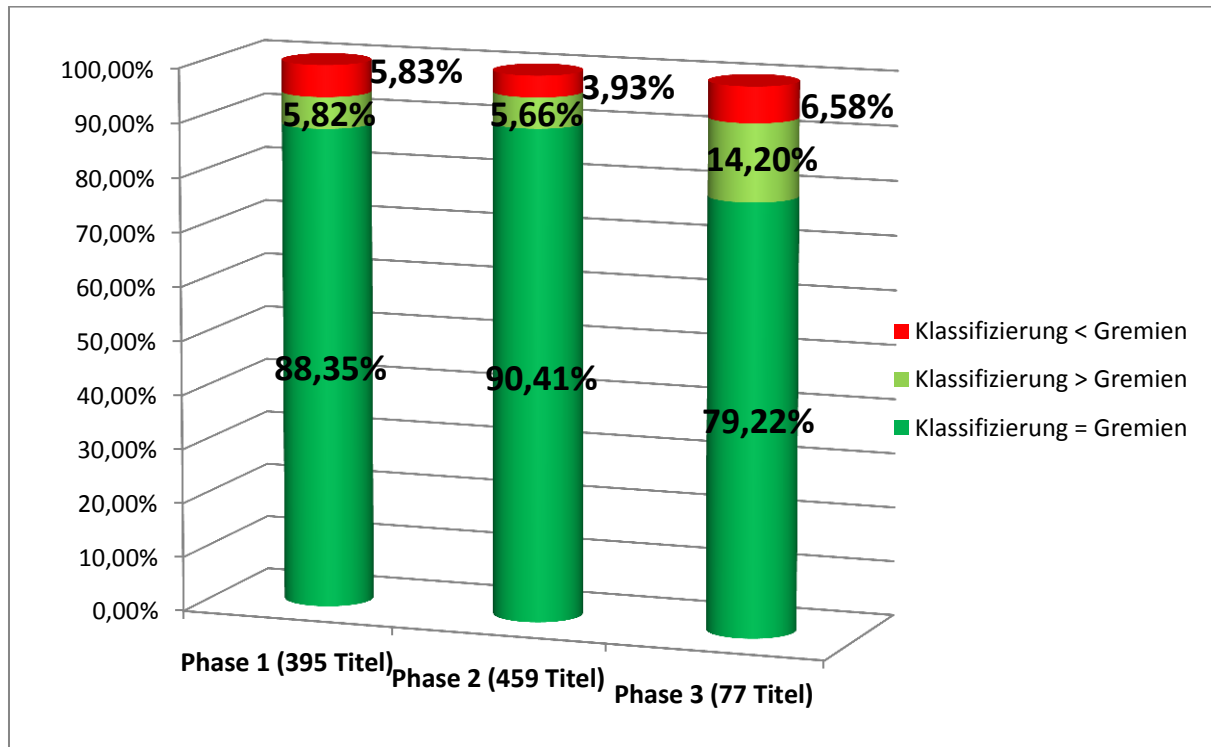


4.3. Alle Phasen

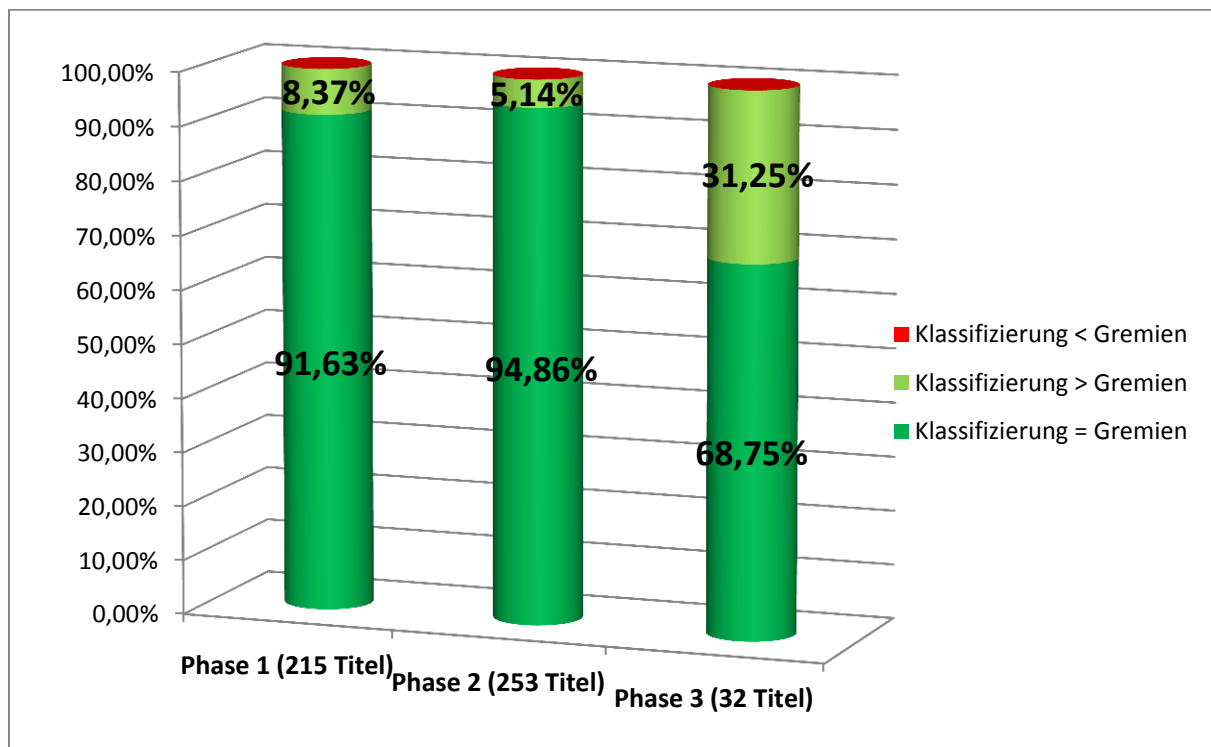
Im Folgenden wird der Deckungsgrad der USK-Klassifizierung mit der Entscheidung des Gremiums für alle drei Phasen des Pilotprojekts ausgegeben. Dabei wird zusätzlich wieder die prozentuale Anzahl der Fälle angegeben, bei denen das Ergebnis der Klassifizierung höher lag als das Ergebnis im Gremium.

Hinweis: Einzelne Werte der Phase III (insb. 16 und 18) können nur Anhaltspunkte liefern, da sie wegen einer zu geringen Titelanzahl (Bezugsgruppe) nur bedingt aussagekräftig sind.

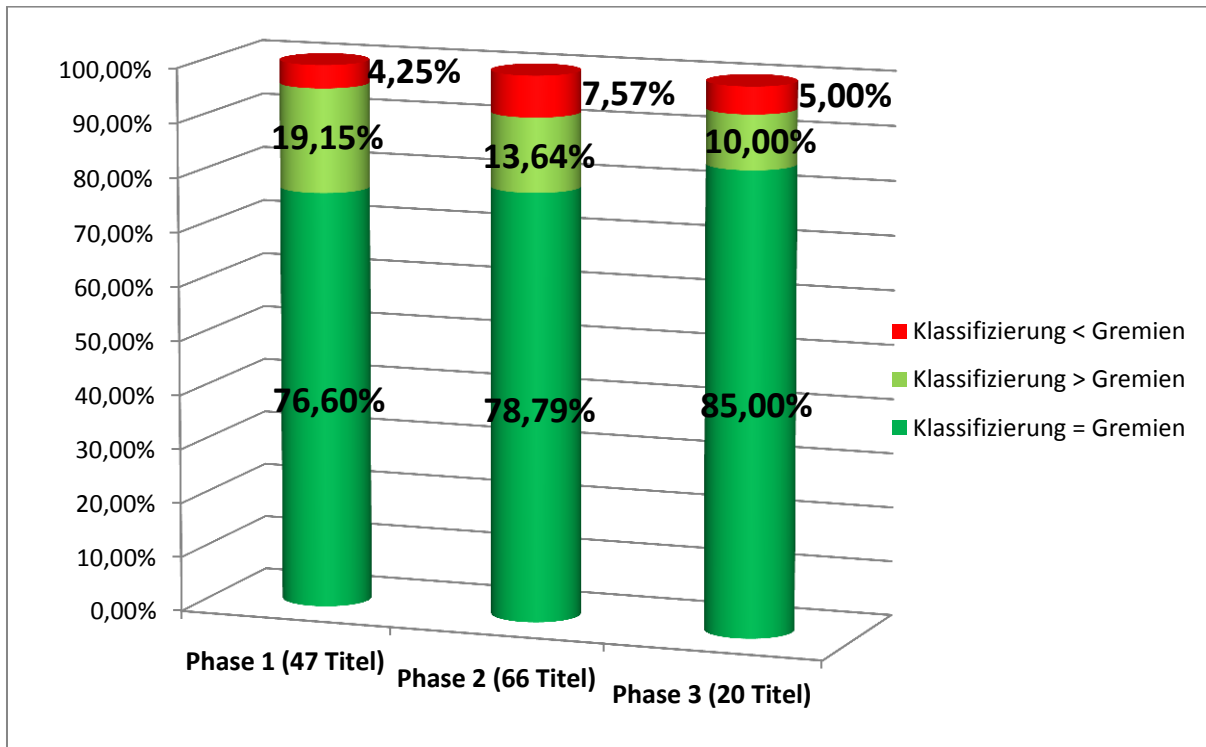
A) Übersicht für alle Altersklassen



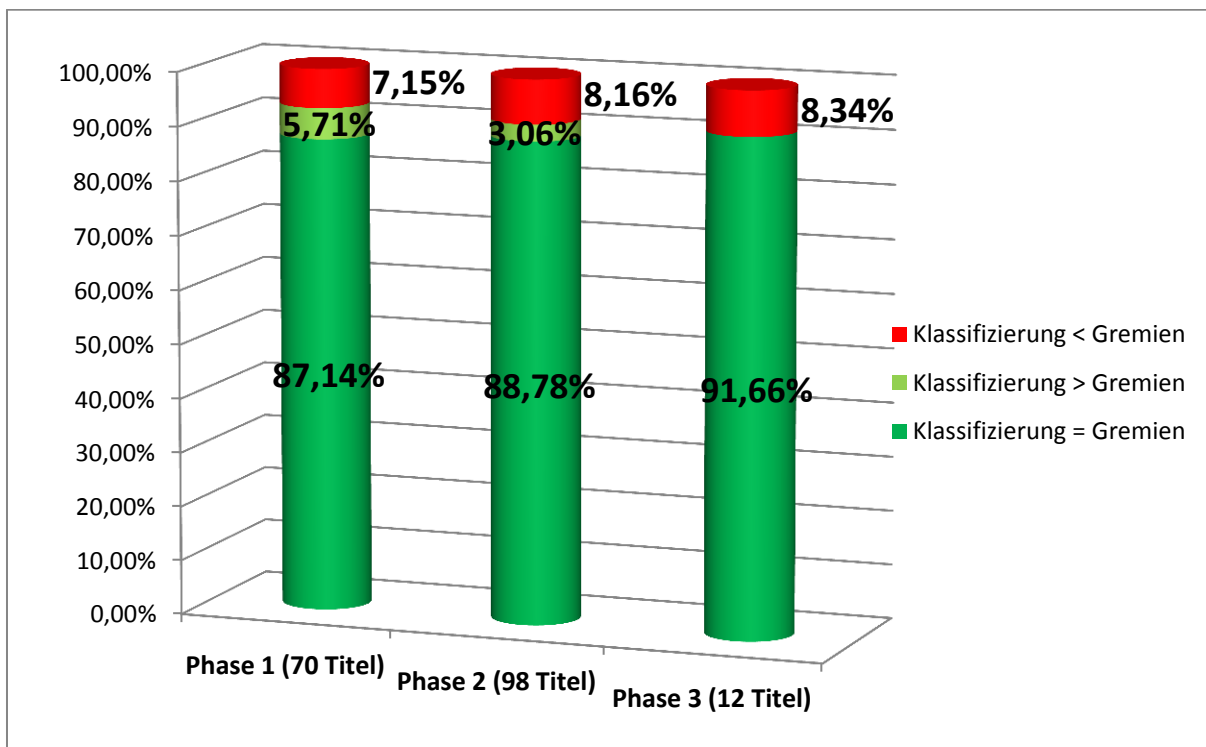
B) Altersstufe „ab 0“



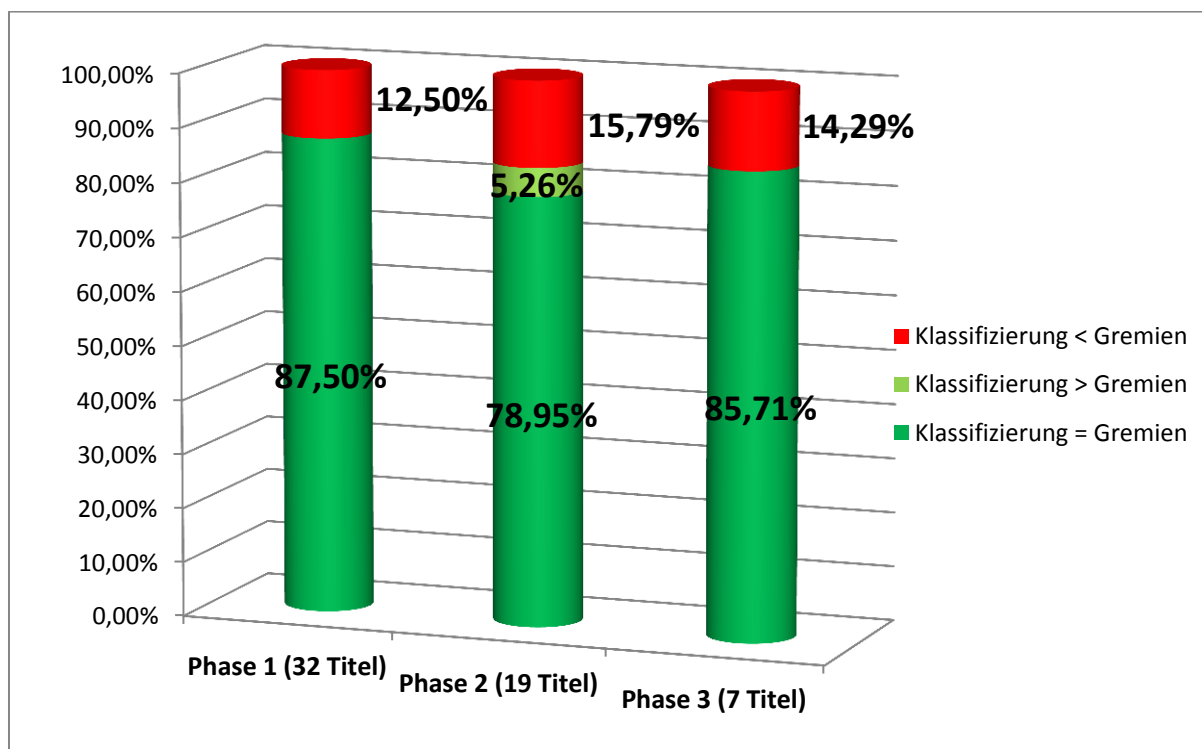
C) Altersstufe „ab 6“



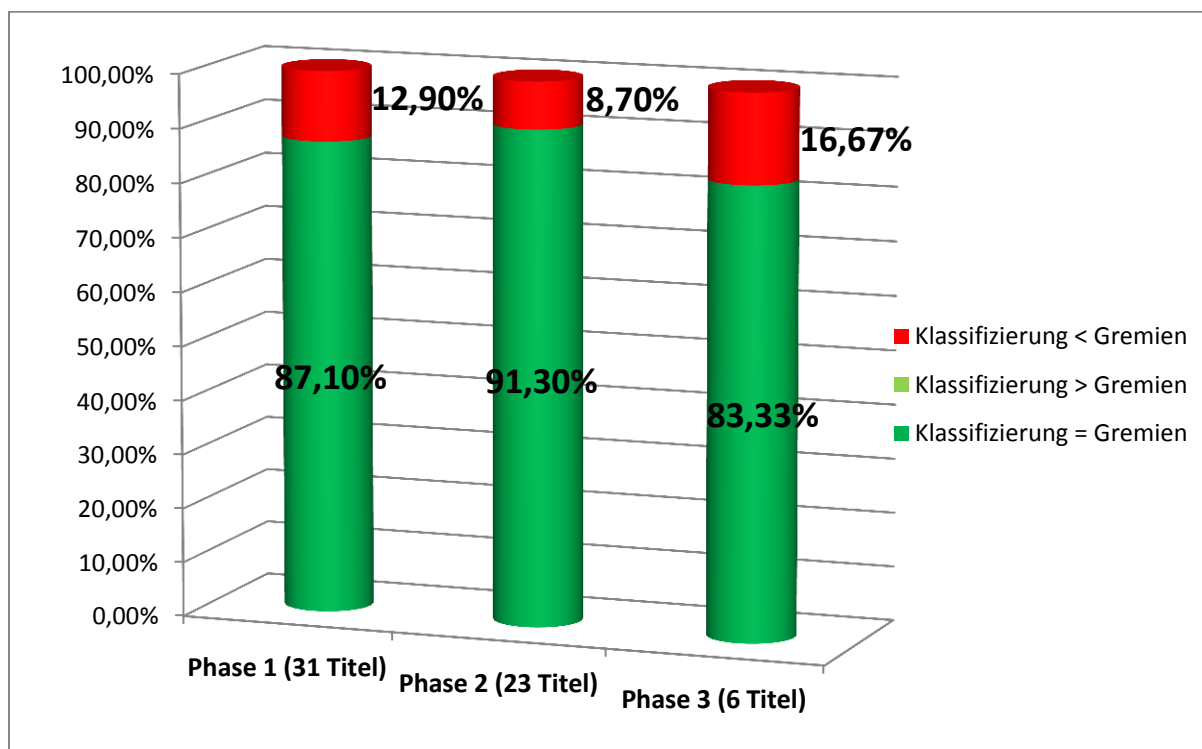
D) Altersstufe „ab 12“



E) Altersstufe „ab 16“



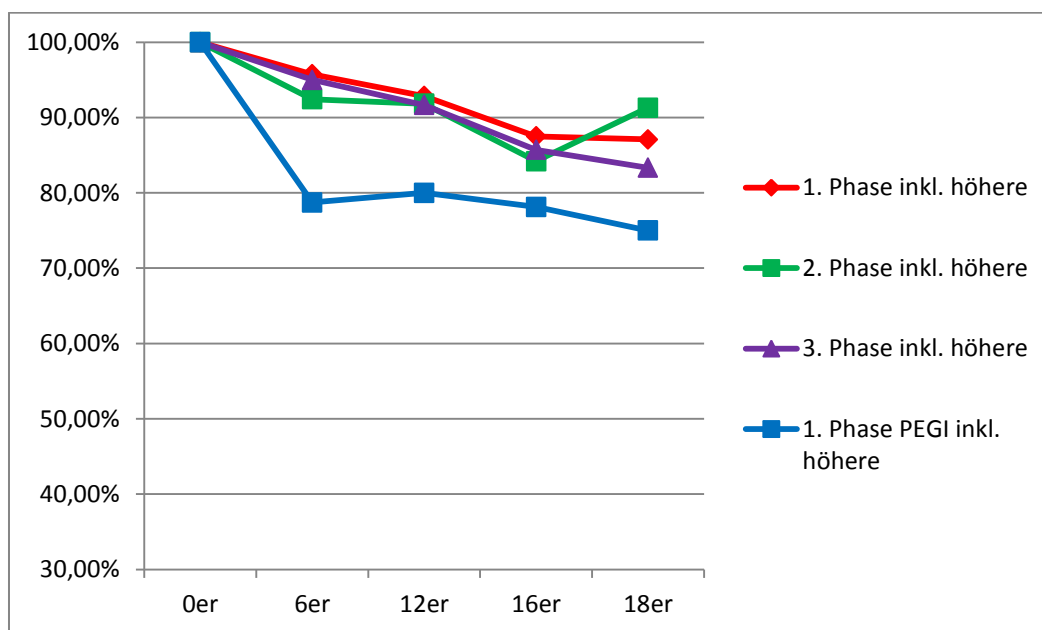
F) Altersstufe „ab 18“



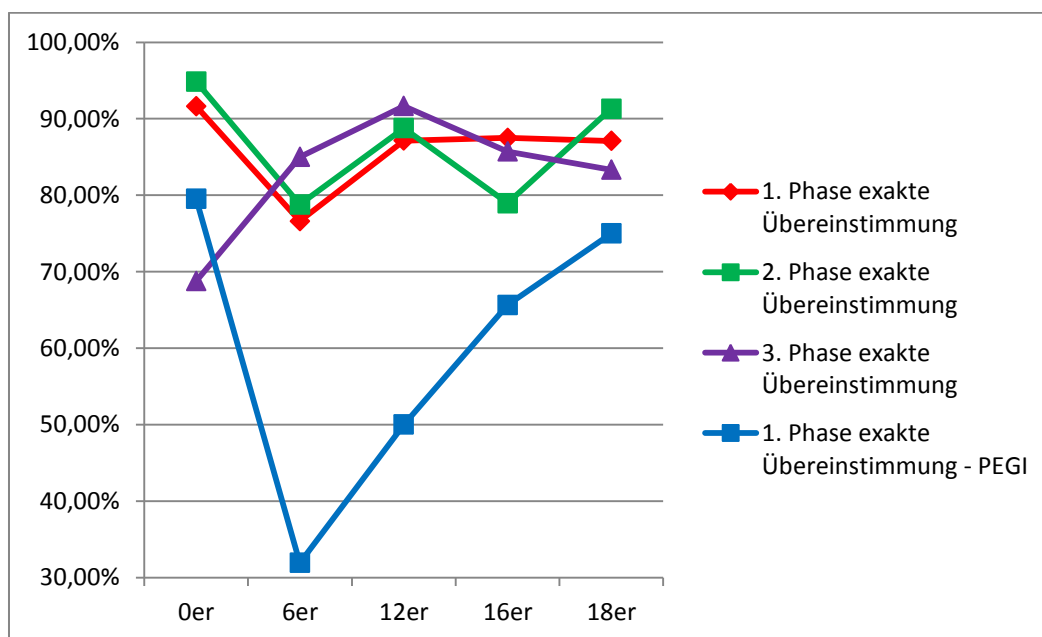
4.4. Alternative Darstellung

Im Folgenden wird der Deckungsgrad der einzelnen Klassifizierungsphasen mit der Entscheidung des Gremiums in Beziehung gesetzt.

A) Übereinstimmung einschließlich höheren Einstufungen



B) Exakte Übereinstimmung



4.5. Zwischenfazit

Durch das Pilotprojekt konnte festgestellt werden, dass die Deckungsrate sowohl der Klassifizierung durch PEGI-Kriterien als auch durch USK-Kriterien mit den Ergebnissen der USK-Gremien mehrheitlich übereinstimmen. Wenn die gegenüber dem Gremium restriktiver eingestuften Spiele mit einberechnet werden, so ergibt sich in beiden Fällen eine jugendschutzrelevante Deckungsrate von über 90 Prozent (PEGI: 90,38 Prozent, USK: 94,17 Prozent). Allerdings kann der im Hinblick auf deutsche Jugendschutzkriterien spezifizierte Kriterienkatalog der USK eine in allen Altersgruppen deutlich höhere Deckung mit den Ergebnissen des USK-Gremiums aufweisen als der Kriterienkatalog von PEGI. Auf einige Besonderheiten soll im Folgenden hingewiesen werden.

Ein besonders starker Unterschied zeigt sich in Phase I des Pilotprojektes im Bereich „ab 6“ und „ab 12“. Hier stimmen im Bereich „ab 6 Jahren“ 31,91 Prozent der Einstufungen von PEGI mit denen der USK-Gremien überein, wobei die jugendschutzrelevante Deckungsrate nach Einbeziehung der höher eingestuften Titel (also „PEGI ab 12“) auf 78,71 Prozent steigt. Der USK-Kriterienkatalog erreicht in dieser Altersstufe eine Deckung von 76,60 Prozent und steigt in Bezug auf die jugendschutzrelevante Deckungsrate auf 95,75 Prozent.

Noch deutlicher ist der Unterschied in der nächsthöheren Altersstufe. 50 Prozent der PEGI-Einstufungen „ab 12“ Jahren decken sich mit den Ergebnissen der USK-Gremien, weitere 30 Prozent wurden mit einer „PEGI 16“ eingestuft. Im Vergleich hierzu ist der USK-Kriterienkatalog auch hier näher an den Gremienentscheidungen. In 87,14 Prozent der Fälle konnte eine Deckung erreicht werden (sowie 5,71 Prozent höhere Bewertungen).

Im 18er-Bereich führen sowohl die geringere Fallzahl als auch die fehlende Berücksichtigung von Indizierungskriterien zu relevanten Unschärfen, die eine geringere Aussagekraft der Ergebnisse nach sich ziehen.

Wenn die drei einzelnen Phasen des Pilotprojektes allein in Bezug auf die USK-Klassifizierung betrachtet werden, zeigt sich zum einen, dass der jugendschutzrelevante Deckungsgrad stets deutlich über 90 Prozent liegt (Phase I: 94,17 Prozent; Phase II: 96,07 Prozent; Phase III: 93,42).

Zum anderen zeigt sich auch, dass die Coder der Unternehmen in Phase III ihre eigenen Spiele, die im USK-Gremium „ohne Altersbeschränkung“ freigegeben wurden, häufiger mit „ab 6“ und damit restriktiver einstufen als der Projektleiter bzw. die Sichter der USK in den Phasen I und II.

Besonders in den höheren Altersgruppen ("ab 16" und "ab 18") ist die fehlende Deckung zwischen Klassifizierung und Gremienentscheidung aus Sicht des Jugendschutzes besonders relevant und bedarf der weiteren fachlichen Auseinandersetzung. Dabei ist zudem zu beachten, dass die Ergebnisse für Phase III aufgrund von sehr geringen Fallzahlen in den höheren Altersstufen nur begrenzt aussagefähig sind.

Insgesamt werden drei zentrale Ergebnisse deutlich:

1. Unter den Bedingungen des Pilotprojekts war es möglich, mit differenzierten Klassifizierungskatalogen ähnliche Ergebnisse zu erzielen wie durch Gremienentscheidungen.
2. Unabhängig davon, ob die Klassifizierung durch einen Referenten der Selbstkontrolle (Phase I), durch geschulte Sichter der Selbstkontrolle (Phase II) oder durch geschulte Coder der Spiele-Unternehmen (Phase III) durchgeführt wird, bleiben die Ergebnisse vergleichbar.
3. Die Deckungsrate der Ergebnisse steigt deutlich an, sobald spezifisch deutsche Kriterien in den Klassifizierungskatalog aufgenommen werden.

5. Kriterienvergleich USK/PEGI

5.1. Zusammenfassung

Auch wenn die Kriterien von USK und PEGI in großen Teilen vergleichbar sind, so zeigte sich doch, dass teilweise größere Abweichungen aus einigen spezifischen Unterschieden resultieren. Diese sollen im Folgenden betrachtet werden.

5.2. Indizierungskriterien der BPjM

Seit der Novelle des Jugendschutzgesetzes im Jahre 2003, darf in Deutschland kein Spiel eine USK-Kennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden erhalten, welches Indizierungsgründe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllt. Bedingt durch diesen Sachverhalt und das Fehlen einer vergleichbaren Praxis in anderen Ländern Europas finden sich in den Kriterien des PEGI-Fragebogens oftmals Überschneidungen und sogar exakte Übereinstimmungen mit Indizierungskriterien.

Beispiel:

PEGI-Kriterium Nr. 17 „Darstellungen von anscheinend grundlosem Töten oder ernsthaftem Verletzen mehrerer unschuldiger menschenähnlicher Figuren.“

Dem steht folgender Indizierungsgrund entgegen:

BPjM-Kriterium „Gewalt gegen Unbeteiligte ist Bestandteil des Spiels und wird nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert.“

Während also der Umstand des Tötens oder Verletzens von am Spielgeschehen unbeteiligten Charakteren im PEGI-System mit 18 bewertet wird, kann in Deutschland das Kennzeichen in einem USK-Verfahren aus diesem Grund verweigert werden.

Wird die Gewalt gegen Unbeteiligte von der Spielmechanik sanktioniert, so wirkt dies entlastend und eine Kennzeichnung wird eher möglich. Im USK-Kriterienkatalog wurden diese und weitere Besonderheiten aufgenommen und die USK 18 somit von Kriterien der Indizierung abgegrenzt. Das Klassifizierungsmodell der USK spiegelt die vorgenannte Einschränkung in der Erläuterung:

USK-Kriterium Nr. 1 „Anhaltende und realistische sowie detaillierte Darstellungen von Tod oder Verletzungen von menschenähnlich gestalteten Figuren“

Ergänzender Kommentar zum Kriterium: „Ebenso sind grausame Gewalt- und Tötungshandlungen gegen am Spielauftrag Unbeteiligte nicht vorhanden oder werden in einer Art und Weise sanktioniert, die dem Spieler das Erfüllen des Spielauftrags entweder entscheidend erschwert oder sogar ganz verhindert.“

Zu Beginn des Pilotprojektes wurde versucht, auch Fragen in Bezug auf die Indizierungskriterien der BPjM zu integrieren. Jedoch resultierte aus der Anwendung dieser Kriterien nur eine sehr geringe Übereinstimmung von 62,5 Prozent mit dem Ergebnis „keine Kennzeichnung“ in den Gremien der USK. Gründe dafür waren in erster Linie Schwierigkeiten bei der Integration unbestimmter Rechtsbegriffe, wie beispielsweise „verrohend wirkende [...] Medien“ (§18 Abs. 1 JuSchG). Aufgrund dessen wurde in der Folge auf diese Kriterien im Klassifizierungskatalog verzichtet.

In diesem Zusammenhang ist zudem zu bemerken, dass auch unterhalb der Jugendgefährdung und damit der Indizierung PEGI-Einstufungen bezogen auf Kriterien der Thematik Gewalt oder Krieg eher niedriger liegen als bei der USK. Speziell im Bereich der Freigaben zwischen 16 und 18 Jahren führt dies zu niedrigeren Einstufungen als bei der USK.

5.3. USK-spezifische Kriterien

5.3.1. Allgemein

Generell ist zu sagen, dass die Kriterien der USK mit denen von PEGI vergleichbar sind. Aus der langjährigen Arbeit der Prüfausschüsse der USK haben sich in den Kriterien der USK jedoch verschiedene Aspekte herauskristallisiert, die unter Abwägung des Gesamteindrucks nicht nur in Bezug auf Krieg und Gewalt in den Bereichen 16 und 18, sondern gerade auch in den niedrigen Freigaben „ab 0 Jahren“, „ab 6 Jahren“ oder „ab 12 Jahren“ deutlich zum Tragen kommen und gleichzeitig in dieser Form bei PEGI keine Rolle spielen.

Die PEGI-Kriterien behandeln Darstellungen unabhängig von ihrer Häufung in Bezug auf die Gesamtspieldauer oder ihres Zusammenhangs. Auch, ob bestimmte Darstellungen als Filmsequenzen selbst ablaufen oder ob diese durch den Spieler interaktiv beeinflussbar sind, wird bei PEGI nicht berücksichtigt. Bei den USK-Entscheidungen fließen dagegen die genannten Faktoren wie Setting, Perspektive, Atmosphäre, Handlungsdruck, Nachhaltigkeit und Jugendaffinität in die Betrachtung mit ein und können den Gesamteindruck eines Videospiels verändern. Während PEGI bei der Bewertung davon ausgeht, dass gerade Gewaltspitzen oder Einzelszenen in der Theorie immer wieder ausgelöst werden können, versucht der USK-Klassifizierungskatalog die Entscheidungsfindungsprozesse der USK-Gremien mit ihren Abwägungen und Relativierungen nachzubilden, wie folgendes Beispiel veranschaulicht:

PEGI-Kriterium Nr. 38: „Bewegte Bilder, die jegliche geringfügige Angriffe gegen menschenähnliche Charaktere visualisieren, aus denen jedoch keine offensichtliche Verletzung oder Schaden resultiert.“

Wenn man in Folge eine Ohrfeige als „geringfügigen Angriff“ kategorisiert, so würde diese, sei es in einer Videosequenz oder interaktiv ausführbar, in einer PEGI-Einstufung nicht unter 12 Jahren quittiert. Die gleiche Sequenz würde in interaktiver Form unter das folgende USK-Kriterium fallen:

USK-Kriterium Nr. 23: „Die Bedrohungs- oder Konfliktsituationen treten neben anderen Spielaufträgen in den Hintergrund, sind sehr abstrakt dargestellt und inhaltlich eingebunden.“

Im Falle einer solchen Darstellung als nicht interaktive Szene und unter Berücksichtigung der Tatsache, dass eine solche Szene im gesamten Spielverlauf nur einmalig vorkommt, könnte dies unter USK-Gesichtspunkten in bestimmten Fällen sogar vernachlässigbar für die Altersfreigabe sein.

5.3.2. Handlungsdruck

Zum Thema Handlungsdruck ist in den Leitkriterien der USK aufgeführt:

„Wenn der Spieler durch die zeitliche Eingrenzung einer Spielaufgabe, ein permanent hohes Gegneraufkommen oder eine durchweg rasante Spielgeschwindigkeit zum schnellen Handeln gezwungen wird, so kann dieser Stressfaktor als sich vermittelnder Handlungsdruck in die Bewertung einfließen.“

In der Praxis bedeutet dies beispielsweise für ein Gros der Rennspiele, dass eine Freigabe unter 6 Jahren üblicherweise nicht in Frage kommt, da die Rasanzen des Geschehens eine mögliche Überforderung zur Folge haben könnten. Ausgenommen sind hiervon regelmäßig nüchterne Rennsimulationen, da hier der Simulationsaspekt im Vordergrund steht. Anhand des Beispiels eines Ablegers der „Need For Speed“-Reihe mit dem Namenszusatz „ProStreet“, wird dieser Umstand deutlich.

PEGI hat in diesem Fall mit einer „3+“ die niedrigste Einstufung vergeben, wogegen das Spiel im Prüfprozess der USK ein Kennzeichen „ab 6 Jahren“ erhielt.

Der Klassifizierungskatalog der USK bildet diese Besonderheit ab, sodass aus der Bestätigung des folgenden Kriteriums die Einstufung „ab 6 Jahren“ resultiert:

USK-Kriterium Nr. 26: „Handlungsdruck durch Bewältigung von Bedrohungs- oder Konfliktsituationen oder hohes Spieltempo.“

Intensiviert sich der Handlungsdruck, kann auch eine höhere Freigabe in Betracht gezogen werden. Um beim Beispiel von Rennspielen zu bleiben: Die „Burnout“-Serie definiert sich seit ihren Anfängen durch ein extrem hohes Spieltempo und den Umstand, dass der Spielauftrag zu großen Teilen das gezielte Zerstören der gegnerischen Fahrzeuge beinhaltet.

Am Beispiel „Burnout Paradise“ lässt sich erkennen, dass sich dieser zusätzliche Aspekt auch im PEGI-Fragebogen wiederfindet:

PEGI-Kriterium Nr. 45: „Darstellungen angedeuteter Gewalt gegen Menschen, bei denen der eigentliche Gewaltakt (Tod oder Verletzung) nicht visualisiert ist.“

Der erwähnte aggressive Spielauftrag gegen vermeintlich menschliche Fahrer, selbst wenn diese zu keinem Zeitpunkt in den Fahrzeugen sichtbar sind, führte somit zu der PEGI-Einstufung „7+“.

Der USK-Klassifizierungskatalog erfasst diesen Aspekt unter folgendem Kriterium:

USK-Kriterium Nr. 18: „Permanenter Handlungsdruck durch Bewältigung von Kampfgeschehen oder durch ein anhaltend hohes Spieltempo in Kombination mit einem aggressiven Spielauftrag“

Aus der Bestätigung dieses Kriteriums resultiert die Einstufung „ab 12 Jahren“. Zu diesem Ergebnis kam auch das reguläre Prüfungsgremium der USK.

5.3.3. Atmosphäre

Die vorherrschende Atmosphäre ist ein zentraler Bestandteil der Entscheidungsfindung einer Altersfreigabe und wird in den Leitkriterien der USK folgendermaßen definiert:

„Das allgemeine Spielthema, die präsent gehaltene Storyline, die Glaubwürdigkeit des Settings, der Immersionsgrad, die Soundeffekte und Musikkulisse, die sprachliche Umsetzung, eine mögliche Jugendaaffinität, der Spannungsbogen, das Angstpotenzial (beispielsweise durch gezielt gesetzte Schockmomente) oder auch die Rasanzen des Spielverlaufs und die Perspektive, aus der die Spielfigur gesteuert wird.“

In einem gewissen Maße lässt auch PEGI die Atmosphäre mithilfe des „Angst“-Piktogramms in die Festlegung einer Alterseinstufung mit einfließen, jedoch bleibt das einzige Kriterium hierzu in seiner Ausführung eher allgemein:

PEGI-Kriterium Nr. 47 „Bilder oder Töne, die auf junge Kinder unheimlich oder angsteinflößend wirken können“

Ergänzender Kommentar: „Dies trifft dann zu, wenn nichts konkret Gewalttätiges zu sehen oder zu hören ist, aber aufgrund der Geräusche oder Darstellungen das übergreifende Thema für kleinere Kinder furchteinflößend sein kann (gruselige oder aggressive Musik, das Betreten eines Geisterhauses, Hintergrundschreie oder Geknister im Unterholz).“

In der Praxis kann allein dieses Kriterium nur zu einer PEGI-Einstufung „7+“ führen, da dieser Aspekt nicht in höhere Stufen mit einbezogen wird. Wie man am exemplarischen PC-Titel „Redrum“ allerdings sehen kann, wird diesem Kriterium bei der USK ein höherer Stellenwert zugesprochen. Die extrem dichte und bedrohliche Atmosphäre wurde bei diesem Vertreter des klassischen Adventures vor allem durch Text und Standbilder geschaffen. Die Thematik des Titels gab dem USK-Gremium

somit auch Anlass, aufgrund dieses spezifischen Kriteriums auf eine Freigabe „ab 16 Jahren“ zu entscheiden. Der Hauptcharakter des Spiels, ein kleines Mädchen namens Rose, wird im Laufe der Handlung mit den Themen Jugendpsychiatrie, Scheidung der Eltern und Suizid konfrontiert. Die nahe an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen angesiedelte Thematik, eindringliche negative Botschaften und die Intensität, mit der die Geschichte in Bildern und Text transportiert wird, stehen im direkten Gegensatz zum sehr ruhigen und nur bedingt interaktiven Spielgeschehen. Stuft man den Titel mit dem USK-Klassifizierungskatalog ein, so trifft das folgende 16er-Kriterium zu:

USK-Kriterium Nr. 8: „Die düstere, spannende Atmosphäre dominiert das Spielerlebnis und beinhaltet die Darstellung von realistisch und detailliert wirkenden Gewaltspitzen.“

Ergänzender Kommentar: „Dies ist zutreffend, wenn die Bedrohungs- oder Konfliktsituationen eine anhaltend düstere, spannende Atmosphäre erzeugen. Die entlastenden Abschnitte sind in ihrem Umfang vernachlässigbar für das Spielerlebnis, wodurch sich für den Spieler kaum entlastende oder stressfreie Momente ergeben. Zusätzliche Effekte wie bedrohliche Musik- oder Textpassagen, Schmerzensschreie oder schmatzende Geräusche verstärken die Atmosphäre. Dieses Kriterium ist auch zutreffend, wenn das Setting in sich glaubwürdig ist und die realistisch anmutende Spielumgebung eine klare Distanzierung erschwert. Das gilt insbesondere für ein Setting, welches nahe an der Lebenswirklichkeit Jugendlicher angesiedelt oder als jugendaffin zu bezeichnen ist (beispielsweise eine Schule oder ein Wohnheim). Nicht realistisch wirkende Spielelemente müssen dabei für ältere Jugendliche dennoch genügend Abstand zum Spielgeschehen ermöglichen.“

Zu einer vorherrschenden Atmosphäre zählt der Klassifizierungskatalog auch die Verwendung von vulgärer oder anstößiger Sprache. Hier lässt sich feststellen, dass in der Praxis der Gremienprüfung Sprache nur dann eine Rolle spielt, wenn sie als dominantes und vorherrschendes Element allgegenwärtig ist. Im PEGI-Fragebogen

kann bereits ein einziges Wort während des gesamten Spielverlaufs zur Einstufung „12+“ führen.

PEGI-Kriterium Nr. 41: „Leichtes Fluchen und/oder beleidigende Sprache“

Ergänzender Kommentar: „Das bedeutet unanständige Sprache die zwar hinter sexuellen Kraftausdrücken zurückbleibt, aber Worte wie (...) Mist, verdammt, Idiot (...) umfasst. (...)“

Ein beinahe identisches Kriterium findet sich im USK-Katalog unter einer Freigabe „ab 6 Jahren“, da genannte und vergleichbare Ausdrücke in überschaubaren Rahmen nicht allein ausreichen, um die Altersfreigabe zu erhöhen.

USK-Kriterium Nr. 28: „Vulgäre Schimpfworte und eindeutige Anspielungen sind in vernachlässigbarem Umfang enthalten.“

Ergänzender Kommentar: „Dies ist zutreffend für einen einzelnen Ausdruck oder auf die gesamte Spieldauer gesehen nur sehr selten auftauchende Schimpfworte wie beispielsweise „Mist“, „verdammt“ oder „Scheiße“.“

Da die Atmosphäre gerade im Bereich von 0 bis 12 Jahren, in einigen Fällen wie in dem oben genannten Beispiel aber sogar zu einer höheren Freigabe führen kann, ist diese innerhalb des USK-Klassifizierungskatalog in verschiedenen Abstufungen vertreten und für die jeweilige Altersstufe klar definiert.

5.3.4. Interaktivität und Perspektive

Ein weiterer bedeutender Unterschied bei der europaweiten Bewertung von Spielinhalten im Vergleich zum Ansatz des USK-Klassifizierungskatalogs ist die Unterscheidung zwischen Interaktivität und dem Fehlen selbiger sowie zwischen aktivem und passivem Handeln. Im PEGI-Fragebogen wird zwar die Qualität der Gewaltdarstellung abgefragt, die Quantität bleibt jedoch außen vor.

PEGI-Kriterium Nr. 36: „Darstellungen von unrealistischer Gewalt gegen menschenähnliche oder tierähnliche Charaktere“

Somit findet sich keine Unterscheidung, ob es sich in einem solchen Fall um eine Videosequenz handelt, ob die erwähnte Gewalt von einem im Spiel befindlichen Charakter ausgeht oder vom Spieler selbst hervorgerufen werden kann. Auch in diesem Aspekt passt sich der USK-Kriterienkatalog dem Ansatz der pluralen Gremien an, die Differenzierung zieht sich somit durch alle Altersgruppen.

Ergänzender Kommentar zu USK-Kriterium Nr. 16: „Dieses Kriterium ist auch zutreffend, wenn die Darstellung in nicht interaktiven Szenen oder Standbildern durchaus detaillierter gestaltet ist, die Umgebung aber regelmäßig nicht realistisch, sondern erkennbar fiktiv oder abstrakt bleibt. Somit bleiben erkennbare Wunden- oder Verletzungsdarstellungen aus.“

Ebenso verhält es sich mit der eigentlichen Spielperspektive. In Entscheidungen zu Altersfreigaben gemäß des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) ist eine Spielkamera, welche sich sehr nah am Geschehen befindet, generell kritischer zu betrachten als eine vergleichsweise weit entfernte Vogelperspektive. Hier gilt die Annahme, dass der Immersionsgrad mit einer fehlenden Distanz zu gewalthaltigen Darstellungen ebenfalls weiter ansteigt. Eine bestimmte Darstellung würde also aus der First-Person-Perspektive deutlich höher in Bezug auf eine Altersbeschränkung eingeordnet als eine vergleichbare Szene mit einer weit entfernten

Kameraperspektive und daraus resultierendem geringeren Detailgrad. Auch dieser Faktor floss in die Entwicklung des USK-Klassifizierungskatalogs mit ein:

Ergänzender Kommentar zu USK-Kriterium Nr. 8: „Nicht realistisch wirkende Spielelemente müssen dabei für ältere Jugendliche dennoch genügend Abstand zum Spielgeschehen ermöglichen. Zum Beispiel:

- die Möglichkeit, nur indirekt in das Spielgeschehen eingreifen zu können, wie es beispielsweise im Strategie-Genre üblich ist,
- eine distanzierende Spielperspektive (z. B. Vogelperspektive) oder eine Distanzierung durch zahlreiche und abstrakte Bildschirmanzeigen, wie es beispielsweise im Rollenspielgenre üblich ist.“

5.4. Zwischenfazit

Bei den Kriterien von PEGI und denen der USK zeigen sich einige relevante Unterschiede, mit denen sich die größten Abweichungen in den Ergebnissen des Pilotprojekts begründen lassen. Während in den Bereichen 16 und 18 insbesondere Kriterien mit Gewalt- und Kriegsthematik in Verbindung mit der Besonderheit von möglichen Indizierungen zu höheren Einstufungen durch die USK führten als durch PEGI, so war das Bild in den unteren Altersgruppen 0, 6 und 12 heterogener. Bei PEGI fehlende Kriterien wie Handlungsdruck, Atmosphäre sowie Interaktivität und Perspektive führten hier zu den meisten Unterschieden bei den Einstufungen.

6. Zusammenfassung und Ausblick

Das deutsche Jugendschutzsystem der Alterseinstufung durch ein unabhängiges Gremium von Jugendschutzsachverständigen hat sich bewährt. Dennoch beschäftigt sich die USK seit 2010 intensiv mit den Möglichkeiten einer (Selbst-)Klassifizierung. Wesentlicher Grund dafür ist die rasante Veränderung des Games-Marktes in den vergangenen Jahren, in denen Computerspiele gerade im mobilen Bereich dynamisch entwickelt und via Internet (auf Download-Plattformen oder als Browsergames) global distribuiert wurden. Auf diesem Markt existiert keine Praxis der physischen Abgabekontrolle für Kinder und Jugendliche durch den Einzelhandel. Einige große Online-Anbieter, wie z. B. Google oder auch Apple, haben deshalb eigene Systeme der Alterskennzeichnung entwickelt. Die Altersbewertungen sind jedoch häufig nicht nachvollziehbar und teilweise schlicht unzutreffend.

Im Pilotprojekt der USK wurde auf Grundlage des Kriterienkatalogs von PEGI ein Kriterienkatalog der USK entwickelt. Mit diesem wurden innerhalb des Erhebungszeitraumes von Juni 2010 bis November 2011 insgesamt 931 Spiele bewertet und mit den Ergebnissen der USK-Gremien verglichen.

Im Ergebnis konnte festgestellt werden, dass es möglich ist, mit Klassifizierungskatalogen vergleichbare Ergebnisse zu erzielen wie durch Gremienentscheidungen. Dabei macht es nur einen vergleichsweise geringen Unterschied, ob der geschulte Anbieter selbst oder systeminterne Coder die Klassifizierung durchführen. Es ist zudem festzustellen, dass besonders hohe Deckungsraten nur dann erreicht werden können, wenn spezifisch deutsche Kriterien in dem jeweiligen Klassifizierungskatalog Berücksichtigung finden.

Allerdings kann auch ein elaboriertes System der (Selbst-)Klassifizierung an seine Grenzen stoßen, wenn beispielsweise neue inhaltliche oder technische Aspekte in Spielen eingeführt werden, die von den bestehenden Kriterien nicht abgefangen werden. Aus diesem und weiteren Gründen kommen auch innerhalb von PEGI und anderen vergleichbaren Klassifizierungssystemen Prüfungsgremien meist dann zum

Tragen, wenn Entscheidungen zu Spezial- und Sonderfällen, zu Widersprüchen, zu Beschwerden, zu Präzedenzfällen oder in Bezug auf die Anpassung der Kriterien getroffen werden.

Angesichts der positiven Erfahrungen, die die USK mit dem Thema Klassifizierung innerhalb der vergangenen drei Jahre gesammelt hat, erscheint es lohnenswert, diese Erfahrungen zu nutzen. Dies bietet eine wichtige Chance, die Weiterentwicklungen im Jugendschutz zugunsten einer weiterhin möglichst hohen Verbreitung von USK-Alterskennzeichen und der Berücksichtigung von spezifisch deutschen Einstufungskriterien zu beeinflussen. Gerade bei mobilen Apps und Online-Spielen bei denen deutscher Jugendschutz bislang keinen bzw. nur sehr geringen Einfluss geltend machen kann, scheinen durch Verfahren der Klassifizierung eine Verbreitung und damit eine Wirksamkeit von Altersbewertungen auch nach deutschen Kriterien zu ermöglichen. Vor dem Hintergrund des bislang erfolgreich praktizierten und anerkannten Systems der koregulierten Selbstregulierung in Form der Zusammenarbeit von Wirtschaftsverbänden und Obersten Landesjugendbehörden über die USK auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes stellen sich allerdings noch einige Fragen, wie ein praktikables und wirksames Jugendschutz-System für Spiele im Online-Bereich konkret ausgestaltet sein könnte.

Einen direkten Anknüpfungspunkt an diese Überlegungen bietet möglicherweise das International Age Rating Council (IARC). In diesem internationalen Forum arbeiten die weltweit führenden Institutionen im Bereich des Jugendschutzes bei Computerspielen gegenwärtig daran, ein gemeinsames System der Klassifizierung von Computerspielen zu entwickeln. Als Partner des IARC hat die USK hier die Chance, maßgeblich auf die Ausgestaltung des Systems Einfluss zu nehmen.