

Kerstin Griese MdB, 11.12.2007

Vorsitzende des Ausschusses für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Jugendschutz und Computerspiele

Nach dem Amoklauf des 18jährigen in einer Schule in Emsdetten ist erneut eine Debatte über Computerspiele wie etwa „Counterstrike“ entbrannt, wie wir sie bereits nach dem Amoklauf in einer Erfurter Schule im Jahr 2002 geführt haben. Wieder stellen wir eine sehr große gesellschaftliche Betroffenheit fest. Es geht dabei um mehrere Themenkomplexe: um das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen in der Schule, um die (fehlende) Anerkennung und Förderung von Kindern und Jugendlichen, auch um Perspektivlosigkeit von Jugendlichen, um Prävention und Bekämpfung von Jugendgewalt, um die Hilflosigkeit von Eltern und PädagogInnen, um Fragen von Medienkompetenz und Jugendmedienschutz.

Dieses Papier soll kurz die den Jugendmedienschutz betreffenden Aspekte erläutern und Prüfaufträge für politisches Handeln entwickeln.

Gesetzliche Grundlagen

Der **Jugendmedienschutz** ist in Deutschland **dreistufig** geregelt. Relevant ist das Jugendschutzgesetz (JuSchG) für Trägermedien (Offline-Medien wie z.B. Bücher, Videofilme, Computerspiele auf CDs), der Jugendmedienstaatsvertrag (JMStV) für Telemedien (z.B. Spiele, die online im Internet zu finden sind) und das Strafgesetzbuch (StGB) für Träger- und Telemedien.

1. Stufe: Altersbeschränkung -> JuSchG / JMStV

Alle Medien müssen im System der staatlich überwachten Selbstkontrolle eine Alterskennzeichnung erhalten. Kindern und Jugendlichen dürfen nur die Angebote zugänglich gemacht werden, die für ihre Altersstufe freigegeben sind („Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“, „Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ab 16 Jahren“, „Keine Jugendfreigabe“). Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) führt das Prüfverfahren zur Altersfreigabe, an dem auch die Obersten Landesjugendbehörden mitwirken, durch.

2. Stufe: Indizierung -> JuSchG / JMStV

Jugendgefährdende Träger- und Telemedien werden durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert und dürfen Kindern oder Jugendlichen damit weder verkauft, überlassen oder anderweitig zugänglich gemacht werden. Es gilt ein Werbeverbot und der Versandhandel ist nur eingeschränkt erlaubt. Durch die Indizierung wird der Zugang für Erwachsene zwar erschwert (Stichwort „unter der Ladentheke“), er ist aber möglich, denn diese Medien sind nicht verboten. Wegen des Zensurverbots können Medien erst dann indiziert werden, wenn sie bereits auf dem Markt sind.

3. Stufe: Verbot von Gewaltdarstellungen -> § 131 StGB

Medien, die bestimmte Gewaltdarstellung enthalten, sind verboten. Zum einen gelten für sie die Indizierungsfolgen (s. Stufe 2.) Es gilt aber auch ein Verbreitungs-, Herstellungs-, Lieferverbot. Die mögliche Beschlagnahme betrifft z.B. Händler, von denen die Spiele eingezogen (und vernichtet werden) Aber: jemand, der dieses Medium vor dem Verbot besaß, darf dieses weiterhin besitzen und für sich alleine nutzen, denn ein Besitzverbot besteht nur bei Kinderpornographie.

Indizierungs- und Verbotsverfahren - Beispiele

1. Der BPjM lag in den Jahren 1994, 1995 und 1997 jeweils eine Version des Computerspiels „Mortal Combat“ vor, die alle von der BpJM als jugendgefährdend eingestuft wurden und damit indiziert wurden. Danach beantragte jedes Mal eine Staatsanwaltschaft erfolgreich die gerichtliche Beschlagnahme.
2. Die BPjM indizierte im Jahr 2004 das Spiel Man Hunt. Da das Prüfungsgremium auch vermutete, dass das Spiel strafrechtlich relevant sein könnte, wurde die Staatsanwaltschaft eingeschaltet und das Spiel gerichtlich verboten und beschlagnahmt.
3. Kein anderes Computerspiel ist in Deutschland verboten. Nach Auskunft der BPjM gab es weitere drei oder vier Fälle, in denen die BPjM eine strafrechtliche Relevanz vermutete, aber das Verfahren aus unterschiedlichen Gründen nicht weiterverfolgt wurde. (In einem Fall konnte z.B. kein Vertrieb ausfindig gemacht werden.)
4. Die BPjM indizierte im Frühjahr 2002 das Computerspiel Counter-Strike nicht, obwohl die politische Stimmung dies nahe gelegt hätte. Es wurde zwar eine gewisse Jugendgefährdung festgestellt, die jedoch nicht für eine Indizierung ausreichte. Zur Begründung wurde beispielsweise herangezogen, dass man das Spielziel auch ohne Töten der Gegner erreichen kann und in der Spielergemeinschaft vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten – besonders auf LAN-Partys – genutzt würden. Die zum Teil entschärfte deutsche Version von Counter-Strike wurde von der USK ab 16 Jahren freigegeben. Die englische Originalversion hat keine Jugendfreigabe erhalten.
5. Die BPjM indizierte kurz vor Inkrafttreten des neuen JuSchG Spiele, obwohl diese von der USK die damals noch freiwillige Alterangabe "ab 16" bekamen. Danach wäre sie nicht mehr zuständig gewesen!

Problemstellungen und Prüfaufträge für das politische Handeln

Evaluation

Die Evaluation des Jugendschutzgesetzes durch das Hans-Bredow-Institut, Hamburg, wird laut Information des federführenden BMFSFJ Ende 2007 veröffentlicht. Möglichst die gesamte Evaluation, aber besonders der Bereich zu Computerspielen und der Alterskennzeichnung sollte früher abgeschlossen werden, damit anhand der Evaluation eventuelle Änderungen oder Klarstellungen vorgenommen werden können.

System der Selbstkontrolle

Die Bundesregierung stellte im August 2006 als Antwort auf eine Kleine Anfrage der FDP (16/2361) fest, dass sie das Modell der regulierten Selbstkontrolle für angemessen hält. Die Vielzahl an aktuellen Berichten und die Kritik an dem System der staatlich überwachten Selbstkontrolle legt uns aber nahe zu prüfen, ob das System funktioniert. Wir sollten dabei die Arbeitsweise der USK und der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM)¹ betrachten. Jugendschutz.net schlägt einen „Code of Conduct“ der Spieleproduzenten vor, die sich damit Selbstbeschränkungen auferlegen.

Mehr Indizierung notwendig

Alterskennzeichnungen „ab 18 Jahren“ scheinen für Kinder und Jugendliche wie eine Art „Gütesiegel“ zu wirken und führen erst dazu, dass sie das betreffende Spiel spielen wollen. Was verboten ist, ist besonders attraktiv. Das ist ein Argument gegen Verbotspolitik. Die Indizierungsfolgen scheinen aber (lt. Prof. Christian Pfeiffer) im Jugendschutz positiv zu wirken. Eine stärkere bzw. häufigere Indizierung hieße auch, dass aufgrund des Werbeverbots der Handel mit diesen Spielen wirtschaftlich unattraktiver wird. Wenn schon inhaltliche Überzeugung nicht wirkt, helfen vielleicht ökonomische Folgen, die Produktion von brutalen Spielen unattraktiver zu machen.

Verhältnis USK – BPjM

Nach dem Jugendschutzgesetz 2002 kann die BPjM keine Medien indizieren, die bereits durch die USK altersklassifiziert sind. Das wurde 2002 im Bund-Länder-Eckpunktepapier auf der Ebene Bundeskanzler – Ministerpräsidenten vereinbart. Einige Wissenschaftler kritisieren das. Diese Kritik teile ich, denn mit diesem Modell sind der BPjM die Hände gebunden, tätig zu werden. Wir sollten überprüfen,

¹ Die FSM wurde im November 2004 von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) als Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle anerkannt. Der Verein bietet ordentlichen Mitgliedern die Möglichkeit, sich dem im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) vorgesehenen Modell der regulierten Selbstregulierung anzuschließen und die FSM bei Streitigkeiten mit der KJM einzuschalten. Die entsprechenden Unternehmen genießen somit die im JMStV vorgesehene Privilegierung für Mitglieder einer anerkannten Selbstkontrolle.

ob wir dies als negativen Zuständigkeitsverlust der BPjM bewerten und die BPjM als „Oberste Entscheidungsbehörde“ sehen wollen. Dabei sind Kompetenzstreitigkeiten mit den Ländern zu erwarten.

Schärfere Gesetze? Notwendigkeit und Möglichkeit

Deutschland hat innerhalb der EU die strengsten Gesetze. Computerspiele fallen, so sie denn bestimmte Voraussetzungen erfüllen, bereits unter § 131 StGB, egal ob Offline- oder Online-Spiele, denn das StGB gilt sowohl für Träger- als auch Telemedien. Man könnte zwar einen konkretisierenden § 131 a StGB einführen, dessen Tatbestand explizit Computerspiele erfasst. Dies würde aber nur ausfüllen, was das Gesetz schon meint. Alles, was man in diesen Tatbestand aufnehmen würde, fällt bereits unter § 131 StGB. Eine Definition von „Killerspiel“ ist sehr problematisch und existiert juristisch nicht. „Killerspiel“ wird bislang als Begriff in der zugespitzten politischen Auseinandersetzung genutzt.

Es scheint so, dass nicht die Jugendschutz-Gesetzeslage problematisch ist, sondern dass wir ein Vollzugsproblem haben. Auch aktuell hat sich wieder gezeigt, dass der Verkauf von nicht für die Altersstufe freigegebenen Medien an Jugendliche möglich ist. Deshalb muss evaluiert werden, warum häufig Spiele entgegen der Alterskennzeichnung verkauft werden, wie dies besser zu kontrollieren und effektiver zu bestrafen ist.

Die Gesetzgebungskompetenz liegt beim Bund (Strafrecht und Jugendschutz sind in Bundeskompetenz). Eine Gesetzesverschärfung in Richtung der sehr einfachen Forderung „Verbot von Killerspielen“ hätte das Problem, dass ein Verbot einer Zensur nahe kommt, die wiederum verboten ist (Art. 5 GG). Es wird immer wieder argumentiert, dass unter dem Aspekt Jugendschutz kein „Erwachsenenschutz“ eingeführt werden dürfe.

Medienkompetenz / Gewaltspiele

Bei allen bestehenden Problemen mit so genannten „Killerspielen“ und dem Wunsch, diese einzudämmen, dürfen wir nicht vergessen, dass für einen modernen Kinder- und Jugendschutz die Medienerziehung sowie Medienverantwortung sehr bedeutsam ist. Im Vordergrund unserer Bemühungen zur Umsetzung eines wirksamen Kinder- und Jugendmedienschutzes sollte darum die Förderung und Stärkung von Medienkompetenz in Kindergarten, Schule und Jugendarbeit stehen. Die vielen sehr guten Möglichkeiten der Nutzung von Computern und Spielen müssen unterstützt werden. Es darf aber nicht unterschätzt werden, dass in den hier problematisierten Computerspielen häufig einfache Rollenmuster (starke Helden, autoritäres Durchsetzen, Gewalt als legitimes Mittel, Frauen als Objekte etc.) propagiert werden. Auch deshalb sind alle pädagogischen Alltagsbereiche gefragt, die andere Problemlösungskompetenzen vermitteln. Darüber hinaus ist eine ehrliche Diskussion über die Situation in den Schulen nötig, z.B. hat Deutschland eine äußerst geringe Ausstattung mit SchulpsychologInnen. Angesichts der aktuellen Fälle muss man sich auch immer wieder fragen, wie Eltern,

Nachbarschaft, MitschülerInnen, LehrerInnen reagieren bzw. nicht reagieren, wenn Kinder und Jugendliche oft tagelang in die Parallelwelt der Computerspiele abtauchen. Prof. Wilhelm Heitmeyer hat in anderem Zusammenhang immer wieder – zu Recht – eine „Kultur der Anerkennung“ von Jugendlichen gefordert.