

Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele

Beschlossen und in Kraft gesetzt durch den Beirat der USK

Berlin, Juni 2016



Inhalt

1. Präambel

2. Begrifflichkeiten

- 2.1. Das Computerspiel als Prüfgegenstand
- 2.2. Zielgruppe der jugendschutzrechtlichen Bewertung
- 2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung
- 2.4. Gefährdungseigige Minderjährige

3. Wirkungsvermutung

4. Aspekte der Wirkungsmacht

- 4.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee
- 4.2. Gameplay
- 4.3. Atmosphäre
- 4.4. Realismus
- 4.5. Glaubwürdigkeit
- 4.6. Menschenähnlichkeit
- 4.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial
- 4.8. Handlungsdruck
- 4.9. Gewalt
- 4.10. Krieg
- 4.11. Angst und Bedrohung
- 4.12. Sexualität
- 4.13. Diskriminierung
- 4.14. Sprache
- 4.15. Drogen

5. Anhaltspunkte für Jugendgefährdung

1. Präambel

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die Freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielewirtschaft. Seit ihrer Gründung 1994 ist sie eine der zentralen Institutionen im Bereich Kinder- und Jugendschutz bei Computer- und Videospiele. Die Alterskennzeichnung ist nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Die Altersfreigabe erfolgt demnach immer durch einen Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Seit 2003 führt die USK daher unter ihrem Dach das gemeinsame Verfahren mit den Obersten Landesjugendbehörden zur Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele durch. Träger der gemeinnützigen Gesellschaft sind die Industrieverbände der Spiele entwickelnden, produzierenden und in Deutschland vertreibenden Industrie (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. – BIU und Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e. V. – G.A.M.E.).

Computerspiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Chance der Interaktivität können sich Entwickler wie Spieler durch das Medium ausdrücken, sich kritisch mit Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Wirklichkeit, Entwicklung und Veränderung reflektieren.

Der Stellenwert von Computerspielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen nimmt seit Jahren stetig zu. Im Vergleich zu anderen Medien wird immer mehr Zeit in das Erlebnisangebot digitales Spielen auf dem PC, Konsolen oder mobilen Plattformen investiert. Dabei sind Spielerinnen und Spieler¹ inzwischen in allen gesellschaftlichen Bereichen und Altersgruppen zu finden. Darüber hinaus hat auch die Elterngeneration zunehmend selbst Erfahrungen mit Computerspielen erworben, wozu in Deutschland die weite Verbreitung des PC im häuslichen Umfeld und der alltäglich gewordene Zugang zum Internet beigetragen haben. Computer und

¹ Im Folgenden wird die männliche Form verwendet, gemeint sind immer beide Geschlechter.



Internet stehen in neun von zehn Haushalten zur Verfügung. Nicht zu unterschätzen ist zudem die Zunahme von Konsolen, Handhelds und Mobiltelefonen.²

Der Beginn des Interesses von vielen Kindern am digitalen Spiel liegt im frühen Schulalter. Rund zwei Drittel der 6 bis 13-Jährigen nutzen Computer-, Konsolen- und Onlinespiele mindestens einmal pro Woche.³ Mit zunehmendem Alter werden sie eher durch Peergroups als durch ihre Eltern dazu angeregt. Damit erschließen sich Kinder und Jugendliche Computerspiele unterschiedlichster Genres auch unabhängig von ihren Eltern. Alle Genres sind etwa mit dem 12. Lebensjahr spieltechnisch beherrschbar. Für Eltern, die nicht beim Spielen ihres Kindes dabei sind, bedeutet dies, dass sie nicht wissen, welche Erlebnisangebote von ihrem Kind genutzt und gegebenenfalls verarbeitet werden müssen. Deshalb ist die informierende Funktion von Alterskennzeichnungen für den Kauf von Spielen besonders wichtig.

Kinder und Jugendliche haben ein Recht darauf, vor sie beeinträchtigenden medialen Inhalten und Darstellungen geschützt zu werden. Ziel ist die möglichst ungestörte Entwicklungsmöglichkeit zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit im Sinne des gesetzlichen Jugendmedienschutzes.

Im Hinblick auf die Jugendschutzrelevanz von Inhalten und Darstellungen müssen bei Computerspielen stets die Spezifika dieses Mediums berücksichtigt werden. Insbesondere Interaktivität und Selbstwirksamkeitserleben⁴ stellen im Vergleich zu anderen medialen Herausforderungen wie beispielsweise Film wichtige Unterschiede dar.

² Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: KIM-Studie 2010, Kinder + Medien, Computer + Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger. Stuttgart 2011 sowie Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: JIM-Studie 2010, Information, (Multi-) Media, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2010.

³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: KIM-Studie 2010, Kinder + Medien, Computer + Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger. Stuttgart 2011, Seite 9.

⁴ Siehe C. Klimmt: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Herbert von Halem Verlag, Köln 2006.



Die Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computerspielen bilden sich auf Grundlage von geltenden Gesetzen, den Grundsätzen der USK, Erkenntnissen aus der Wissenschaft und der Spruchpraxis aus mehr als 30.000 Spieleprüfungen in 16 Jahren sowie dem gesellschaftlichen Diskurs.⁵ Damit fließen selbstverständlich auch gesellschaftliche Werte und Normen in die Betrachtung ein, schließen jedoch Bewertungen aus, die auf reinen Geschmacksurteilen oder persönlichen tagespolitischen Anschauungen beruhen.

Diese Leitkriterien dienen in erster Linie als Grundlage für die Gremien der Jugendschutzsachverständigen bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen beim Spielen nicht altersgemäßer Computerspiele. Sie unterstützen bei der Entscheidungsfindung. Die Leitkriterien der USK werden durch den Beirat der USK beschlossen und angepasst.

⁵ Einige Aspekte bleiben hierbei unberücksichtigt: Dazu zählen nicht spielimmanente Komponenten, wie z.B. User Generated Content oder Bezahlssysteme. Sie greifen beim telemedialen Angebot von Computerspielinhalten im Internet. Hier gelten regulatorische Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags. Für die reine Betrachtung von Spielinhalten auf Datenträgern und damit die Arbeit der USK nach dem Jugendschutzgesetz sind diese jedoch nicht relevant und werden aus diesem Grund in den Leitkriterien nicht berücksichtigt. Die Existenz von reliablen Merkmalen in Spielangeboten für die Förderung eines pathologischen, als süchtig zu kennzeichnenden Spielverhaltens ist wissenschaftlich umstritten, ebenso wie deren Anwendbarkeit im Rahmen des Jugendschutzes. Aus diesem Grund bleiben sie bei der Bewertung derzeit generell unberücksichtigt.



2. Begrifflichkeiten

2.1. Das Computerspiel als Prüfgegenstand

Unabhängig von ihrer Vertriebsform sind Computerspiele im Unterschied zu Filmen und Büchern in erster Linie interaktive Erlebnisangebote. Sie dienen zuallererst der Unterhaltung und folgen Regelverabredungen gemäß der Genretypik, entsprechenden Handlungsaufforderungen und spezifischen Wettbewerbs- sowie Belohnungsmechanismen.⁶

2.2. Zielgruppe der jugendschutzrechtlichen Bewertung

Die Frage, von welcher Vorstellung eines Kindes und eines Jugendlichen diejenigen ausgehen, die eine Altersbewertung vornehmen, ist von hoher Bedeutung für die Entscheidungen. In den Grundsätzen der USK ist dafür festgelegt: „Ein Spiel darf für eine Altersgruppe nur dann freigegeben werden, wenn es die Entwicklung oder Erziehung keines Jahrganges dieser Altersgruppe beeinträchtigen kann. Dabei ist nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auch auf den gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen, Extremfälle sind auszunehmen.“⁷

2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung

Unter Beeinträchtigung sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen durch Überreizung, Überlastung, Übererregung zu verstehen. Insbesondere Inhalte von Spielen, welche die „charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung hemmen, stören oder schädigen oder sozialetisch desorientierend wirken, können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen.“⁸

⁶ Nicht in diese Kategorie entfallen Angebote zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken, die gem. § 14 Abs. 7 JuSchG unter die Anbieterkennzeichnung fallen und mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden dürfen.

⁷ §19 Abs. 2 der USK-Grundsätze.

⁸ §19 Abs. 2 der USK-Grundsätze.



Zu prüfen ist, ob sich dafür bedeutsame Spielelemente auch wirkungsmächtig vermitteln und wenn ja, für welche Altersgruppe.

2.4. Gefährdungsgeneigte Minderjährige

Unter gefährdungsgeneigten Minderjährigen werden Kinder und Jugendliche verstanden, die vermehrt Risikofaktoren aufweisen, die der Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit entgegenwirken können. In der Regel liegen die Ursachen im familiären und/oder sozialen Umfeld.

In der Forschung hat sich die vorherrschende Auffassung herausgebildet, dass individuell riskante Wirkungen von Gewaltdarstellungen anzunehmen sind. Demnach kann dies insbesondere auf Jugendliche zutreffen, die ein hohes Aggressionspotenzial aufweisen und deren Lebenswelt von sozialer Isolation oder auch durch Gewalterfahrungen geprägt ist. Von monokausalen oder unmittelbaren Zusammenhängen zwischen Mediennutzung und Wirkung auf kindliche und jugendliche Persönlichkeiten wird allerdings in der heutigen Medienwirkungsforschung nicht mehr ausgegangen.⁹

⁹ Vgl. M. Kunczik/A. Zipfel: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Böhlau-Verlag, Köln 2006.



3. Wirkungsvermutung

Die Grundsätze der USK legen die prinzipielle Herangehensweise für die Feststellung und Einschätzung von beeinträchtigenden Wirkungen von Computerspielen fest: „Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels. Beeinträchtigungen können sowohl vom Inhalt des Bildträgers im Ganzen als auch von seinen Einzelheiten ausgehen.“¹⁰ Dabei ist irrelevant, ob die Nutzerinnen und Nutzer das Spiel letztendlich komplett durchspielen, nur bestimmte Features oder mitunter nur einzelne Modi wie beispielsweise den Multiplayermodus spielen. Entscheidend für die Bewertung bleibt daher die Einbeziehung des gesamten Spielangebots in die Altersbewertung.

Bei der Entscheidungsfindung spielt die Kategorie der Rahmungskompetenz, die Minderjährigen bei der kognitiven und emotional-moralischen Einordnung medialer Inhalte und Darstellungen altersabhängig zugetraut wird, eine wichtige Rolle. Die Rahmungskompetenz bzw. medienspezifische Lesefähigkeit hat zur Folge, dass der Spieler aufgrund seiner Lebens- und Medienerfahrung die reale Welt nicht mit der virtuellen vermischt.

Das beinhaltet bei Computerspielen sowohl die Fähigkeit zur Decodierung von grafischen Mustern und zur Einordnung des Spielgeschehens in eine vorhandene Storyline/Genretypik als auch die darauf bezogene Deutung kämpferischer oder humoristischer Elemente in Spielhandlungen. Vorstellungen und Handlungsmuster werden in den verschiedenen Welten idealerweise durch Rahmungskompetenz jeweils angemessen entwickelt und angewendet. Bestimmte Transferprozesse zwischen den verschiedenen Welten sind bei der Nutzung durch Spieler eingeschlossen.¹¹

¹⁰ §19, Abs.2 (2) der USK-Grundsätze.

¹¹ Vgl. J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.



Wenn eine eindeutige Rahmung durch bestimmte Spielelemente offenbar erschwert ist, sodass riskante Transferprozesse möglich scheinen, können sich diese als Störfaktoren einer Erziehung zu Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit erweisen.

Die Vorstellung, dass sich Denken und Moral relevant in Abhängigkeit von Altersstufen eines Kindes und Jugendlichen entwickeln, stützt sich zum großen Teil auf die Kernaussagen der sogenannten Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget.¹² Kernpunkte der Theorie sind die Veränderungsprozesse des Verstehens, Anpassens und der Akzeptanz der verschiedenen Rollen sowie schließlich auch der Übernahme und der Gestaltung eigener Rollenvorstellungen.

Bis zum Ende des 12. Lebensjahres sind demnach regelmäßig die Prozesse des voroperationalen, anschaulichen Denkens, des zunehmend konkret-operationalen Denkens (moralischer Realismus mit sowohl heteronomen als auch bereits autonomen Moralvorstellungen) bis hin zu formal-operationalem Denken bewältigt. Daran schließt sich der durchaus individuell riskante Übergang zum Herausbilden autonomer Moralvorstellungen innerhalb der Gesellschaft, die Suche nach allgemeingültigen Prinzipien eigenen Handelns an. Dieser Prozess schließt das Verstehen funktionaler Zusammenhänge und das selbstständige Finden von Problemlösungen ein, er vollzieht sich ein Leben lang.¹³

Wenn das entwicklungspsychologische Stufenmodell auch nicht gänzlich mit den Altersstufen des Jugendmedienschutzes übereinstimmt, so eignet es sich doch grundlegend für eine zu berücksichtigende Dimension bei der

¹² Die Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget gehen davon aus, dass sich Sozialisation durch kognitiv-strukturelle Veränderungen der Restrukturierung des sozialen Selbst, der sozialen Welt und der Beziehung zwischen beiden gestaltet. Soziales Wissen, wozu dann auch moralisches Urteilen gehört, ist dabei gebunden an eine Teilhabe an Gruppen und den Interaktionen mit der Umwelt.

¹³ Vgl. J. Piaget: Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde (1936). Klett, Stuttgart 1969 sowie A. Colby/ L. Kohlberg: Das moralische Urteil: Der kognitionszentrierte entwicklungspsychologische Ansatz. In H. Bertram [Hrsg.]: Gesellschaftlicher Zwang und moralische Autonomie (S. 130-162). Suhrkamp, Frankfurt/M. 1986.



jugendschutzrechtlichen Bewertung von Computerspielen und der Einschätzung altersabhängiger Entwicklungsrisiken.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 0 Jahren“ voraus, dass keine jugendschutzrelevanten Inhalte Bestandteil des Spiels sind. Für die Entscheidung ist jedoch nicht relevant, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob Vorschulkinder das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind und ob Texteinblendungen und gesprochene Sprache verstanden werden.

Die Prüfungsgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 6 Jahren“ davon aus, dass Kinder von 6 bis 11 Jahren die Fähigkeit zu differenzierter und distanzierter Wahrnehmung medialer Darstellungen und Inhalte entwickeln. Sie lernen immer besser, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden, erwerben erste differenzierte Mediene Erfahrungen und sind in der Lage, dosierte Spannungsmomente und einen durch Pausen gemilderten Handlungsdruck zu verkraften. Medieninhalte und Darstellungen können besonders für die Jüngsten der Altersgruppe beeinträchtigend wirken, wenn Spielelemente angeboten werden, die den fiktiven, emotional distanzbildend wirkenden Charakter des Spielangebots permanent in Zweifel ziehen.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ voraus, dass 12- bis 15-Jährige die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit in höherem Maße entwickeln können als jüngere Kinder. Sie verfügen zunehmend über vielfältige und komplexe mediale Erfahrungen. Es ist davon auszugehen, dass sie länger anhaltende Spannung und größeren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben verkraften. Ihre Rahmungskompetenz sorgt dafür, dass trotz glaubwürdiger Spielszenarien das Lösen von Aufgabenstellungen, das Beseitigen von Hindernissen, das Besiegen von Gegnerfiguren nicht beeinträchtigend wirken, solange sich ausreichend distanzierende Elemente vermitteln, die eine

Wirkungsmächtigkeit mindern. Bei diesen Abwägungen sind insbesondere die Jüngsten der Altersgruppe zu berücksichtigen.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ voraus, dass 16- bis 17-Jährige bereits über vielfältige, systematische mediale Erfahrungen und über Kenntnisse der Medienproduktion verfügen. Es ist davon auszugehen, dass sie länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben verkraften, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden. Die durchaus vorhandene Rahmungskompetenz bei 16-Jährigen kann durch besonders wirkungsmächtige Inszenierungen in einer Weise in Frage gestellt werden, dass Entwicklungsbeeinträchtigungen befürchtet werden.

Die Prüfungsgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 18 Jahren“ davon aus, dass das betreffende Spiel auch für 16- und 17-Jährige beeinträchtigend ist. Auch Jugendlichen dieser Altersstufe fällt eine Distanzierung zum Spielgeschehen besonders durch hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens dann schwer. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann.

Spiele, bei denen die Prüfungsgremien der USK vermuten, dass Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erfüllt sein könnten, erhalten kein Alterskennzeichen.

4. Aspekte der Wirkungsmacht

4.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee

Sowohl die visuelle als auch die akustische Umsetzung einer Spielidee sind wesentliche Aspekte in Bezug auf eine Bewertung von Spielangeboten unter Jugendschutzaspekten. Hierbei spielt vor allem die Realitätsnähe der Darstellung eine entscheidende Rolle. Realistisch kann das gesamte Setting sein, wenn sich die Spielegrafik an die Realität anlehnt oder versucht, diese nachzubilden. Das ist von gänzlich abstrakten oder fantastischen Settings eher nicht zu erwarten. Ein realistisch anmutendes Setting kann gleichzeitig eine gewisse Jugendaffinität aufweisen, welche bei der Bewertung berücksichtigt werden muss: vor allem Darstellungen von Gewalthandlungen, -einwirkungen und -folgen sind ebenfalls dann kritischer zu beurteilen, wenn sie aufgrund ihrer konkreten Ausgestaltung als glaubwürdig, detailliert und/oder realitätsnah vermittelt werden.

4.2. Gameplay

Das Verständnis des Gameplay ist eine Grundvoraussetzung, um die Zusammenhänge von Wirkungsfaktoren des gesamten Spielangebots abwägen zu können. Welchem Genre entspricht das konkrete Gameplay? Welche Aufgaben werden dem Spieler gestellt? Unter welchen spielinternen Voraussetzungen gilt es, Problemlösungen zu finden, Hindernisse zu beseitigen, Figuren zu attackieren und zu besiegen? Was muss getan werden, um erfolgreich zu sein? Wie sieht das Belohnungssystem aus? Hier bekommen alle Aspekte der Handlungsanforderung Relevanz. Das Gameplay betrifft auch den zu bewältigenden Aufbau des Spiels (linear, open world) und den sich dabei vermittelnden Handlungsdruck.

Weitere relevante Faktoren sind Aufgabenstellungen und Missionen innerhalb der Spielgeschichte: Auf welche Weise können Spielziele gelöst werden? Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten? Wenn Spielziele wahlweise auch gewaltfrei erreicht werden können (z. B. Schleichen, Kommunikation, unentdecktes Infiltrieren), so kann dies in Bezug auf die Wirkungsmacht eines Spiels relativierend sein. Weiterhin gilt es festzustellen, wie das eigentliche Spielziel und die einzelnen Spielaufgaben gesetzt



sind, z. B. ist es von Bedeutung, welche Rolle der Spieler mit der Steuerung seiner Spielfigur übernimmt: Ist es die Seite des Guten oder des Bösen, vermischen sich diese Seiten, werden virtuelle Handlungen verlangt, die im realen Leben als kriminell gelten oder kann/muss der Spieler die eigene Spielfigur so steuern, dass dadurch am Spielgeschehen Unbeteiligte ohne Sanktionen angegriffen werden?

Die Auflistungen von Leistungen wie sogenannte Achievements oder Trophies, Kommentare der eigenen oder der computergesteuerten Figuren in der Spielwelt oder die Gewichtung und Ausrichtung der einzelnen Spielelemente sind in die Bewertung mit einzubeziehen. Ebenso kann es Relevanz haben, ob das Steuern der Spielfigur einen besonderen körperlichen Einsatz beispielsweise über bestimmte Eingabegeräte/Controller erfordert, der zur erhöhten Identifikation mit einer konkreten Spielhandlung beitragen kann.

4.3. Atmosphäre

Der Aspekt Atmosphäre umschreibt die Stimmung, die sich während des Spiels einstellt. Sie charakterisiert im Kern die Vermittlung des Erlebnisangebots insgesamt. Festzustellen ist, mit welchen gestalterischen Mitteln das Programm eine spezifische Stimmung erreicht. Unterschiedliche Aspekte können gleichzeitig für die vorherrschende Atmosphäre in einem Spiel verantwortlich sein: das allgemeine Spielthema, die präsent gehaltene Storyline, die Glaubwürdigkeit des Settings, der Immersionsgrad¹⁴, die Soundeffekte und Musikkulisse, die sprachliche Umsetzung, eine mögliche Jugendaffinität, der Spannungsbogen, das Angstpotenzial (beispielsweise durch gezielt gesetzte Schockmomente) oder auch die Rasanz des Spielverlaufs und die Perspektive, aus der die Spielfigur gesteuert wird.

Je dichter sich eine kämpferische oder auch aggressive Atmosphäre innerhalb eines Spielangebotes vermittelt, desto eher wird eine mögliche Überforderung oder Ängstigung oder auch Störung befürchtet und eine höhere Alterseinstufung ist wahrscheinlich. Der eigentliche Spielreiz und das Identifikationspotenzial müssen

¹⁴ Grad des Eintauchens in eine virtuelle Realität bei gleichzeitiger Abnahme der Wahrnehmung der eigenen Person, siehe R. A. Bartle: Designing Virtual Worlds. New Riders, Indianapolis 2004.



dabei festgestellt und bewertet werden. Hier sind an die Realität angelehnte glaubwürdige Umgebungen eher dazu geeignet, eine mögliche Beeinträchtigung zu konstatieren als abstrakte oder fantastische Szenarien.

4.4. Realismus

Je mehr sich die Spielwelt an reale Orte und Ereignisse annähert, desto höher ist der Realitätsgrad. Auch wenn diese Orte nicht oder nur mit Fantasienamen benannt sind, so ist die Parallele und Nähe zu den nachempfundenen Orten ausschlaggebend. An tatsächlichen Konflikten orientierte Begebenheiten oder Schlachten können ebenfalls Realitätsnähe aufweisen. Sie bilden jedoch im Regelfall nicht die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ab. Dies ist dagegen bei Settings gegeben, die dem alltäglichen Leben von Kindern oder Jugendlichen entsprechen. Beispiele hierfür wären Szenarien, die Schulen, Wohngebiete, Einkaufszentren, Wohnheime, Clubs u. Ä. nachbilden. Eine solche Nähe zur Realität oder Lebenswirklichkeit von Kindern oder Jugendlichen muss bei der Bewertung berücksichtigt werden, insbesondere wenn Gewalthandlungen in den Vordergrund des Gameplays rücken.

4.5. Glaubwürdigkeit

Die Glaubwürdigkeit einer Spielfigur, einer Umgebung oder einer Spielhandlung vermittelt sich durch die Gesamtstimmung, die erzählerische Dichte des Spielangebots sowie die gestalterischen und funktionalen Ausdrucksmittel des Gameplays. Dazu zählen beispielsweise glaubhafte Bewegungsabläufe der Figuren oder eindeutige Feedback-Elemente für den Spieler. Das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren für die Glaubwürdigkeit eines Spiels kann eine Distanzierung schwer machen, da das Spielerlebnis in sich stimmig und schlüssig wirken kann und somit ein höherer Immersionsgrad beim Spieler anzunehmen ist. Daraus folgt nicht zwingend eine Entwicklungsbeeinträchtigung. Im Zusammenhang mit jugendschutzrelevanten Szenarien muss die Immersion in der Bewertung jedoch in jedem Fall Beachtung finden. Die Aspekte Realitätsnähe und Menschenähnlichkeit müssen dabei nicht notwendig die entscheidende Rolle spielen, stehen aber oft in direktem Zusammenhang mit diesen Überlegungen.

4.6. Menschenähnlichkeit

Sind die im gewalthaltigen Spiel auftretenden Opponenten oder handelnden Charaktere überwiegend menschlich gestaltet, so hat dies Konsequenzen für die Bewertung. Denn es ist davon auszugehen, dass menschenähnliche Charaktere ein höheres Identifikationspotenzial mit den Spielhandlungen bieten und somit Parallelen zu der eigenen Lebenswirklichkeit eher nahegelegt werden, als das beim Spiel mit nichtmenschlich gestalteten Figuren der Fall ist.

Die Menschenähnlichkeit bestimmt sich hierbei nicht nur dadurch, wie realitätsnah die Figuren in ihrer äußeren Gestaltung einem echten Menschen nachempfunden wurden, sondern sie ist auch durch andere Faktoren wie das animierte Verhalten von Figuren und ihre Individualität bestimmt. Somit können auch fantastische Figuren wie beispielsweise Aliens oder Monster menschenähnlich wirken, wenn sie sich durch audiovisuelle Ausdrucksmittel als menschenähnlich vermitteln. Dies kann auch dann gelten, wenn gegnerische Spielfiguren in der Story ausdrücklich als nichtmenschliche Wesen eingeführt wurden und im Spielverlauf dennoch die Assoziation „menschlich“ nahelegen. Ein wichtiges Indiz dafür ist die Gestaltung einer Leidensfähigkeit der Spielfiguren. Da es sich auch bei Tieren um leidensfähige Wesen handelt, ist das virtuelle Verletzen und Töten von Figuren in Tiergestalt bei der Bewertung mit zu berücksichtigen.

Die vorliegende Begriffsbestimmung reicht damit weiter als der strafrechtliche Begriff der Menschenähnlichkeit. Denn bei verbotenen Gewaltdarstellungen (§131 StGB) bestimmt sich die Ähnlichkeit mit dem Menschen allein nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur.

4.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial

Eine Jugendaffinität liegt vor, wenn Inhalte oder Figuren thematisiert werden, die gerade in der Jugendkultur oder in der Lebenswirklichkeit Jugendlicher eine zentrale Rolle spielen. Auch die Auswahl der Musik, Kleidung, Accessoires oder das Verhalten und die Sprache der handelnden Figuren können eine Jugendaffinität



aufweisen. Form und Gestaltung orientieren sich an angenommenen Interessen Minderjähriger. Damit fällt es jüngeren Spielern leichter, eine Identifikation mit dem Spiel bzw. den Figuren herzustellen. Eine festgestellte Jugendaffinität kann ausschlaggebend für eine höhere Einstufung sein, wenn in dieser Weise nicht nur Identifikationsangebote, sondern Vorbilder vermittelt werden, die für die Entwicklung und Erziehung von Minderjährigen zu Gemeinschaftsfähigkeit und Eigenverantwortung als abträglich bewertet werden. Dazu gehört beispielsweise die Befürchtung eines Nachahmens von Verhalten zur Lösung von Konflikten.

4.8. Handlungsdruck

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. Je höher die Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit sind, desto eher wird eine zu geringe Distanzmöglichkeit zum Spielgeschehen angenommen. Insbesondere bei Spielen im Kinderbereich kann das Kriterium des Handlungsdrucks für die konkrete Höhe der Alterseinstufung in den Vordergrund der Bewertung treten.

4.9. Gewalt

Für die Bewertung ist der inhaltliche Kontext (Verortung in Zeit und Raum) und die Art von Gewalt¹⁵ gemäß der Genretypik¹⁶ zu berücksichtigen sowie die Feststellung ob – und, wenn ja, wodurch – Gewaltanwendung als einziges Mittel der Konfliktlösung erscheint. Auch ob sie legitimiert scheint und belohnt wird, ist dabei von Bedeutung. Ebenfalls zu berücksichtigen ist eine eventuelle mediale Sinnggebung gewalthaltiger Inhalte beispielsweise durch festgestellte Problematisierung, Bagatellisierung oder Idealisierung.

¹⁵ Für das Medium Computerspiel ist die Austragung von Gegnerschaft ein typisches Merkmal. Nach Fritz bestimmen im Spiel Effektivität, Macht, Herrschaft und Kontrolle das Handeln. Siehe J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.

¹⁶ Gewalt ist dabei unterschiedlich angelegt. So ist zu unterscheiden zwischen struktureller und symbolischer Gewalt z.B. in Management- und Strategiespielen, kämpferischen Auseinandersetzungen in Beat'em Ups oder anderen wettbewerbsähnlichen Strukturen in Sportspielen. Multiplayer-Spiele beinhalten letztlich den Sieg oder die Niederlage einer Seite wie auch bewaffnete Kämpfe in Shootern.



Bei der Bewertung der Wirkungsmacht von Gewaltdarstellungen spielt die Visualisierung und dabei vor allem die Treffervisualisierung eine zentrale Rolle. Diese kann in verschiedenen Grafikstilen umgesetzt sein, die von comichaft abstrakt bis zu realitätsnah reichen. Sind die Folgen der Gewalthandlungen detailliert umgesetzt und beinhalten dabei die Darstellung von Blut, Verletzungsfolgen (z. B. Wunden, Verbrennungen, akustische Umsetzung von Knochenbrüchen usw.) oder gar die Möglichkeit, Gliedmaßen von Gegnerfiguren abzutrennen bzw. vergleichbar drastische Visualisierungen, so ist dies im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung oder sogar Gefährdung von besonderer Bedeutung.

4.10. Krieg

Krieg wird als Thematik für Spielideen und -handlungen auf unterschiedlichste Weise auch in Computerspielen umgesetzt. Dies reicht von der Umsetzung von Brettspielen über Strategiespiele bis hin zu Shootern. Für die Bewertung ist wichtig, ob sich bereits durch das Spielthema oder erst durch die konkrete grafische Umsetzung der Spielidee eine beeinträchtigende Wirkung auf den Spieler vermittelt.

In militärischen Strategiespielen sind logistische, strategische und taktische Überlegungen zum Einsatz des vorhandenen Pools an Kampfeinheiten, Waffen, Ausrüstungen, Zeiten und Orten die Mittel zur Konfliktlösung. In militärischen Simulationen steht die technische Ausführung der geplanten Aktion im Mittelpunkt, indem technisches Kriegsgerät angemessen bedient werden muss. Die grafische Ebene bleibt meistens abstrakt oder symbolisch. Spielmotiv bei militärischen Strategiespielen ist vor allem die Vorwegnahme des eigentlichen kriegerischen Geschehens im Kopf bzw. das Nachvollziehen strategischer und taktischer Schlachtenabläufe. Je symbolhafter, abstrakter das Konfliktmuster ist oder nur auf die technische Seite der Lösung des gesetzten Konflikts bezogen, desto mehr muss abgewogen werden, ob Hintergrundstory und Spielidee „Krieg“ Wirkungsmacht entfalten können.

Je realer das politische Konfliktmuster, die zum Einsatz kommenden Waffen, akustische Umsetzungen von Schlachten oder auch personifizierbare Akteure sind,



desto eher sind Beeinträchtigungen oder sogar Gefährdungen anzunehmen. Auch ein direkter Bezug auf ein aktuelles oder historisches reales Kriegsszenario in einem glaubwürdig umgesetzten audiovisuellen Rahmen (z. B. die Umsetzung in einem First-Person-Shooter mit besonderer Nähe zum Geschehen) ist bei der Bewertung zu berücksichtigen. Dies gilt insbesondere bei einer dichten Kampfatmosphäre und hohem Immersionsgrad.

4.11. Angst und Bedrohung

Gerade bei Angeboten, die auf Kinder abzielen, darf eine anhaltende Spannung und beunruhigende Atmosphäre nicht zu Überregung oder nachhaltiger Ängstigung führen. Es ist zu prüfen, ob die möglicherweise ängstigenden Momente oder die Passagen, in der sich eine Bedrohungssituation auf den Spieler übertragen kann, von entspannenden Passagen ausgeglichen werden oder das Spielgeschehen durchweg düster und beklemmend gestaltet ist. Distanzierende Elemente müssen ausreichend Abstand zum Geschehen schaffen, um das Angebot durch die jeweilige Altersgruppe eindeutig kognitiv und emotional rahmen zu können.

4.12. Sexualität

Die Darstellung von Nacktheit muss im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Sexuell geprägte Darstellungen mit sexuellen Referenzen sind generell mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Sexualisierte Sprache sowie entsprechende Gesten und Anspielungen sind ebenfalls jugendschutzrelevant und damit in die Bewertung einzubeziehen. Bei sexuellen Darstellungen unterhalb der strafrechtlichen Grenze zur Pornografie sind sowohl die grafische Darstellung als auch der Kontext zu berücksichtigen.

4.13. Diskriminierung

Bildlich oder textlich sowie im Kontext zu findende Hinweise auf eine Diskriminierung sind generell bei der Frage nach einer Kennzeichnung zu berücksichtigen und können im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung auch für ältere Jugendliche besondere Bedeutung erlangen. Werden Hinweise auf eine Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen oder Einzelpersonen wegen ihrer



Zugehörigkeit zu einer solchen Gruppe vor sexistischem, rassistischem, religiösem oder anderweitig schwer diskriminierendem Hintergrund in einem Spielangebot festgestellt, so kann zudem der Straftatbestand der Volksverhetzung (§ 130 StGB) erfüllt sein.

4.14. Sprache

Es ist grundsätzlich als problematisch anzusehen, wenn Vulgärsprache eine dominante Rolle innerhalb eines Spielangebotes einnimmt. Durch eine direkte Anrede des Nutzers kann diese Wirkung noch verstärkt werden. Der sprachliche Aspekt gewinnt vor allem dann Relevanz, wenn durch eine an Jugendliche gerichtete Ausdrucksweise eindeutig eine Jugendaffinität beabsichtigt wird. Daher muss geprüft werden, ob die verwendete Sprache geeignet ist, bestimmte Altersgruppen in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen.

4.15. Drogen

Das Thema Drogenkonsum kann ein Indikator für eine Altersbeschränkung sein. Sowohl die Darstellung des Konsums als auch eine möglicherweise damit einhergehende Vermittlung einer Glorifizierung von Drogen als leistungssteigernd und erfolversprechend muss in ihrer Schwere und Bedeutsamkeit für die Wirkung auf Minderjährige eingeschätzt werden und möglicherweise bei der prinzipiellen Frage nach der Alterskennzeichnung Berücksichtigung finden. Die Verwendung von Icons, Namen usw. von real existierenden, legalen wie illegalen Drogen ist dabei besonders zu prüfen.

5. Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung

Bei der Bewertung muss entschieden werden, ob ein Spiel gegebenenfalls nicht nur jugendbeeinträchtigend ist, sondern die Grenze zur Jugendgefährdung überschritten wird. Bei der Bewertung dieses Sachverhalts sind die Indizierungsgründe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)¹⁷ anzuwenden bzw. Verstöße gegen § 15 Absatz 2 (Schwere Jugendgefährdung nach JuSchG) zu identifizieren.

¹⁷ Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) auf:
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Indizierungsverfahren/spruchpraxis.html>.

