

Die Rolle der Wirtschaft beim Jugendmedienschutz in Deutschland am Beispiel Electronic Arts

Ein Beitrag von Martin Lorber*

Für interaktive Unterhaltung geben die Deutschen mehr aus als für Kinokarten, den Kauf und den Verleih von DVDs sowie für Musik. Die Hälfte aller Deutschen spielen an der Konsole, dem Computer oder dem Mobiltelefon, das Durchschnittsalter der Spieler ist 35 Jahre, die Hälfte sind weiblich. 75 Prozent der Familienhaushalte in Deutschland besitzen mindestens eine Spielekonsole. Diese Zahlen sind auch Ausdruck der steigenden Akzeptanz und Begeisterung für digitale Spiele in allen Bevölkerungsschichten und Altersgruppen. Computer- und Videospiele werden im Schulunterricht eingesetzt, man kann durch sie mit oder gegen Menschen auf der ganzen Welt spielen, es gibt Sport-, Musik- und Wissensspiele – der Kreativität und Unterhaltung sind keine Grenzen gesetzt und die Auswahl an verfügbaren Titeln und Genres lässt dabei keine Wünsche offen. Für jede Altersgruppe gibt es ein passendes Spielangebot. Aber wie bei allen anderen Medien gibt es auch bei digitalen Spielen Angebote, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind. Spielehersteller haben großes Interesse daran, dass ihre Produkte angemessen und zum Vorteil und Vergnügen der Käufer genutzt werden. Mit einer Fülle von Initiativen und Kooperationen will Electronic Arts als weltweit führender Hersteller von interaktiver Unterhaltung Grundlagen schaffen, so dass Computerspiele langfristig akzeptiert und nachhaltig genutzt werden.

Die Angemessenheit der Nutzung bezieht sich zum einen auf die Inhalte. Erwachsenenspiele sind für Kinder nicht nur nicht geeignet (etwa, weil sie schlicht zu kompliziert und anspruchsvoll sind), sondern haben auch Inhalte, die Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können. Erwachsene können für sich entscheiden, ob sie sich mit diesen Inhalten auseinandersetzen möchten, Kinder und Jugendliche sind in jedem Fall davor zu schützen. Die Altersfreigaben, die die Obersten Landesjugendbehörden vergeben („USK-Alterskennzeichen“), sind verlässlich und bieten eine klare Orientierung. Und vor allem: Bei den Spielekonsolen und den Computerbetriebssystemen kann man problemlos einstellen, dass nur Spiele bis zu einer bestimmten Altersstufe gespielt werden können.

Zum anderen ist eine zeitliche Balance wichtig. Grundsätzlich ist eine intensive, manchmal auch exzessive Mediennutzung nicht unbedingt schädlich, wenn sie zeitlich begrenzt ist. Auf Dauer aber darf die Nutzung eines Mediums – eben auch digitaler Spiele – nicht zu Lasten anderer, wichtiger Lebensaufgaben gehen. Auch hier gibt es von Seiten der Anbieter technische Möglichkeiten, die Spieldauer zu begrenzen.

Wie kann man Kinder und Jugendliche am ehesten dazu bringen, digitale Spiele angemessen und gewinnbringend zu nutzen? Es scheint allgemeiner Konsens, dass dies eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe ist: Staatliche Institutionen sollen dabei sicherstellen, dass Eltern klare und verlässliche Angaben über die mögliche Entwicklungsbeeinträchtigung der Kinder durch die Spiele hinsichtlich der Inhalte bekommen. Die Medienpädagogik soll mit einer ressourcenorientierten Förderung Kinder und Jugendliche zu einem verantwortungsvollen, kritischen und selbstregulierten Medienkonsum befähigen. Die Industrie soll die technische und informative Infrastruktur vorhalten, und Eltern sollen den Medienkonsum ihrer Kinder erziehend begleiten und dabei auch Möglichkeiten des technischen Jugendschutzes nutzen.

Safety by Design – Technischer Jugendmedienschutz als Aufgabe der Wirtschaft

Alle Spielekonsolen – sowohl die stationären als auch die mobilen – verfügen über einfache Jugendschutzeinstellungen. Das heißt, es besteht für Eltern ab Werk die Möglichkeit, einzustellen, welche Inhalte auf den Konsolen verfügbar und welche gesperrt sein sollen. Dies funktioniert, weil jedes Konsolenspiel zwingend eine Altersfreigabe braucht, die in die Software integriert ist, um veröffentlicht werden zu können. Dies ist eine Vorgabe der Inhaber der proprietären Systeme der Spielekonsolen. Für Deutschland sind das die USK-Altersfreigaben. Sowohl die Hardwarehersteller als auch die Spieleentwickler informieren ausführlich über die Möglichkeiten der Jugendschutzeinstellungen in ihren Elternratgebern. All das liegt in der Verantwortung der Industrie. Ohne diese Einstellmöglichkeiten würden die Altersfreigaben eine wesentlich geringere Wirksamkeit entfalten. Gleiches gilt für die Betriebssysteme von PCs. Auch hier kann man problemlos Spieleinhalte für bestimmte Benutzer sperren.

Auch das Internet ist natürlich ein hochinteressanter Ort für Kinder. Es gibt unzählige Seiten mit spannenden und lehrreichen Inhalten auf denen sie stöbern, lesen und spielen können. Allerdings gibt es auch eine große Anzahl Seiten mit gewalthaltigen oder pornographischen Angeboten. Deswegen herrscht bei Erziehungsberechtigten oft Unsicherheit, ob sie ihre Kinder überhaupt ins Internet lassen sollen. Wenn Eltern ihren Kindern das Surfen im Internet nicht komplett verbieten möchten, sie aber vor jugendgefährdenden Inhalten schützen wollen, empfiehlt sich die Nutzung eines anerkannten Jugendschutzprogramms für den PC. Das Jugendschutzprogramm ist eine Software, die von den Eltern auf dem PC installiert und mit einem Passwort geschützt wird. In den Einstellungen des Programms legen die Eltern dann die maximale Freigabestufe (ab 0, ab 6, ab 12, ab 16) fest, die für ihr Kind geeignet ist. Wenn die Kinder im Internet surfen und eine ungeeignete Seite aufrufen, verhindert das Jugendschutzprogramm den Zugriff, zeigt einen entsprechenden Hinweis an und gibt geeignete Alternativen an. Die Anbieter von telemedialen Inhalten (Homepages) versehen ihre Angebote mit einem Label (Signatur), das vom Jugendschutzprogramm ausgelesen wird. Damit kommen Anbieter ihren Pflichten aus dem gesetzlichen Jugendmedienschutz nach. Besonders jugendgefährdende Seiten werden vom Anbieter des derzeit einzigen staatlich anerkannten Jugendschutzprogramms, dem Verein JusProg e.V. auf einer „schwarzen Liste“ geführt und sind generell nicht aufrufbar. Aufgabe der Industrie ist es hier, das Jugendschutzprogramm zu entwickeln, für die Nutzer kostenfrei zur Verfügung zu stellen, es weiterzuentwickeln und Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben.

Nicht zuletzt benötigen die medienpädagogischen Einrichtungen für ihre praktische Arbeit auch Anschauungsmaterial. Die Medieninhalte sowie die erforderliche Hardware können und sollten von der Industrie – im Rahmen realistischer Grenzen – zur Verfügung gestellt werden. Natürlich muss die Auswahl von der Pädagogik vorgenommen werden. Allerdings hat die Industrie eher Einblick in am Markt relevante Genres und Einzelbeispiele. Diese Expertise sollte genutzt werden, damit die medienpädagogischen Programme nicht an der Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen vorbeigehen. Ebenso kann die Industrie ihre Kenntnisse über das Medienverhalten unterschiedlicher Altersgruppen teilen, um die Identifikation problematischen Spielverhaltens zu erleichtern.

Internationale Perspektive

Ein wesentlicher Teil der digitalen Spiele wird heute nicht mehr auf einem Datenträger vertrieben, sondern für einen globalen Markt entwickelt und dann online über entsprechende Downloadplattformen wie beispielsweise den Google Play Store vertrieben. Da die Entwickler und Publisher je nach Land mit unterschiedlichen Altersfreigaben zu tun haben, weil Jugendschutzbewertungen regional unterschiedlich sind, haben sich verschiedene internationale Altersfreigabe-Institutionen zu der International Age Rating Coalition zusammengesetzt. Das von diesen Institutionen – unter anderem die USK – entwickelte IARC-System erlaubt es, anhand eines Fragebogens eine Spielesoftware einmal zu erfassen und dann länderspezifische Altersfreigaben auszuspielen. Dies ist ein gutes Beispiel dafür, wie der technische Jugendmedienschutz von Seiten der Anbieter an die sich veränderten technischen Möglichkeiten und das veränderte Nutzungsverhalten angepasst wird. Die disrupt-

tiven Entwicklungen in der digitalen Welt sind hier viel schneller als der Gesetzgeber mit seinem regulatorischen Rahmen.

Aufklärung

Allgemein herrscht Einigkeit darüber, dass mit pädagogischen Maßnahmen, vor allem mit einer ressourcenorientierten Förderung, Kinder und Jugendliche am ehesten dazu befähigt werden, Medien angemessen und gewinnbringend zu nutzen. Alarmistische und skandalisierende Verbotsdebatten helfen da nicht weiter und werden von der Zielgruppe eher belächelt. Vor diesem Hintergrund versucht auch Electronic Arts, die Öffentlichkeit über das Thema sachlich zu informieren und Erziehungsberechtigte aufzuklären.

■ EA Blog für digitale Spielkultur

Mit dem EA Blog für digitale Spielkultur hat Electronic Arts eine zentrale Plattform zur Debatte über gesellschaftliche, kulturelle und politische Aspekte von Computer- und Videospiele eingerichtet, auf der Nachrichten und aktuelle Entwicklungen zur interaktiven Unterhaltung präsentiert, kritisch analysiert und interpretiert werden. Durch fundierte Informationen werden Hintergründe, Zusammenhänge und Entwicklungen aufgezeigt. Zielgruppen sind - neben den Spielern selbst - Entscheidungsträger in der Politik, den Medien, der Wirtschaft, der Verwaltung und den Verbänden sowie Journalisten, Pädagogen und Wissenschaftler.

■ Antworten auf Elternfragen

Der Elternratgeber von Electronic Arts klärt über ein breites Spektrum an Fragen zum Thema interaktiver Unterhaltung und Jugendmedienschutz auf. Den vom Deutschen Kinderschutzbund für gut befundenen Ratgeber stellt Electronic Arts auf seiner deutschen Internetpräsenz zum Download zur Verfügung. Darin wird beispielsweise erläutert, welche Genres es gibt, worin sich die verschiedenen Spielplattformen unterscheiden und welche technischen Möglichkeiten für Eltern es gibt, den Spielekonsum ihrer Kinder zeitlich und inhaltlich zu steuern. Außerdem gibt der Ratgeber praktische pädagogische Tipps.

■ Initiativen

Electronic Arts hat sich aktiv in der Initiative „sicher online gehen“ engagiert, um gemeinsam mit Bund, Ländern und weiteren Unternehmen den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet zu verbessern. Eltern sollten für Risiken im Netz sensibilisiert, bei der Medienerziehung ihrer Kinder unterstützt und über technische Schutzlösungen informiert werden. Als Mitglied der Fachkommission unterstützte Electronic Arts auch das I-KiZ Zentrum für Kinderschutz im Internet. Mit dem I-KiZ wurde 2012 vom Bundesfamilienministerium ein kinder- und jugendpolitisches Forum geschaffen, das den Jugendschutz im Internet angesichts der vielfältigen Herausforderungen des Web 2.0 in den Mittelpunkt rückt.

■ Anlaufstelle für Medienkompetenz

Im Jahr 2006 wurde das Institut „Spielraum“ der Technischen Hochschule Köln auch auf Initiative von Electronic Arts gegründet. Electronic Arts unterstützte das Institut viele Jahre kontinuierlich bis die Finanzierung dauerhaft gesichert wurde. Damit kommt Electronic Arts dem Auftrag der Politik nach, sich als Industrie in

diesem Bereich nachhaltig zu engagieren. Ziel des Instituts ist es, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern sowie Eltern und Pädagogen eine bewusste Auseinandersetzung mit interaktiver Unterhaltung zu ermöglichen. Seit 2007 erstellen die Mitarbeiter des bundesweit tätigen und in Deutschland führenden Instituts unter anderem Informationsangebote zu Computer- und Videospiele, weisen auf die Gefahren problematischen Spielverhaltens hin, vermitteln Referenten für Familien- und Lehrerfortbildungen, bilden Schüler-Medien-Trainer aus und veranstalten Workshops und Netzwerktagungen zur interaktiven Unterhaltung. Das neueste Projekt ist die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik „Digitale-Spielewelten.de“, die gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur realisiert wird.

■ Fachkonferenz für virtuelle Welten

Seit 2006 richtet Electronic Arts gemeinsam mit der Technischen Hochschule Köln die International Computer Game Conference Cologne „Clash of Realities“ aus. Wissenschaftler und Künstler aus Europa und den USA haben hier die einmalige Möglichkeit, sich interdisziplinär über unterschiedliche Aspekte interaktiver Unterhaltung auszutauschen. Vertreter aus Wirtschaft, Politik, Bildung und Medien nutzen die Konferenzen, um sich über den aktuellen Stand der Forschung zu informieren. Damit leistet Electronic Arts einen wichtigen Beitrag zur Aufklärung und zur Ausweitung der Medienkompetenz in Deutschland. Die Vorträge behandeln unter anderem die Wirkung virtueller Welten und deren Suchtpotential, die Erzählstruktur von Spielen und den Einsatz von Unterhaltungssoftware in der Schule. Podiumsdiskussionen mit Vertretern gesellschaftlicher Gruppen eröffnen die Konferenzen. Die Ergebnisse der Konferenzen werden jeweils als Tagungsband veröffentlicht.

Ausblick

Die Entwicklung der Medien wird sich in Zukunft kaum verlangsamen, vielmehr erleben wir ständig neue Angebotsformen, neue Möglichkeiten für die Nutzer, Welt zu erfahren und zu gestalten. Neben den Chancen entstehen auch neue Risiken. Dabei ist die technische Entwicklung oft schneller als die Entwicklung eines produktiven und unterhaltsamen Umgangs mit den neuen Medien. Aber das ist nichts Neues. Am Ende hat der Mensch, der schon immer Medien nutzte, die jeweils neuen gut in den Katalog der verschiedenen etablierten Medien eingebaut und die jeweils adäquate und dem Medium angemessenste Nutzungsform entwickelt. Jugendmedienschutz ist dabei sicherlich nur ein Teilaspekt, aber eben ein sehr wesentlicher, grundlegender. Und diejenigen, die die Medien entwickeln und anbieten – die Unternehmen der Medienindustrie –, müssen diesen Prozess wie beschrieben begleiten.

* Über den Autor:

Martin Lorber studierte Musikwissenschaft, Philosophie und Völkerkunde an der Universität zu Köln. Er begann seine berufliche Laufbahn 1990 als Musikkritiker beim Kölner Stadt-Anzeiger und volontierte beim Süddeutschen Rundfunk in Stuttgart. Seit 2004 arbeitet er für Electronic Arts, wo er PR Director und Jugendschutzbeauftragter ist. Martin Lorber ist Mitinitiator der europäischen Computerspiele-Konferenz „Clash of Realities“ der TH Köln. Er hat einen Lehrauftrag für Public Relations an der Universität zu Köln. Seit 2014 ist er im Vorstand von JusProg e. V., dem Anbieter der staatlich anerkannten Jugendschutzsoftware JusProg. Außerdem ist er Mitglied im Advisory Board des Cologne Game Lab an der TH Köln sowie in der Jury des Deutschen Computerspielpreises. Seit 2012 war er Mitglied der Fachkommission des I-Kiz Institut für Kinderschutz im Internet.