

International Age Rating Coalition (IARC)

USK vergibt Alterskennzeichen für Millionen von Spielen und Apps

Von Felix Falk, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC)

Seit 1994 hat die USK in rund 40.000 Prüfverfahren ihre Alterskennzeichen vergeben. Nun sind innerhalb von nur wenigen Monaten mehrere hunderttausende Kennzeichen hinzugekommen. Möglich wurde dies durch das System der International Age Rating Coalition (IARC), mit dem zum ersten Mal in einem einheitlichen Prozess auf globaler Ebene regional unterschiedliche Altersbewertungen für Spiele und Apps vorgenommen werden können. Die jüngste Kooperation von IARC mit Google macht deutlich, dass das System auf dem besten Weg ist, zum neuen weltweiten Standard zu werden. Diese Entwicklung ist ein großer Fortschritt für den Jugendschutz, für die USK sowie für Nutzer und dabei ganz besonders für Eltern und Kinder. Der folgende Beitrag gibt einen Einblick in diese neue Initiative, die Funktionalität des IARC-Systems, die Qualitätsverfahren der USK sowie einen Ausblick auf die weitere Entwicklung.

Viele Institutionen – eine Herausforderung

2011 kamen in Los Angeles, USA, die offiziellen Institutionen zur Altersbewertung von Spielen von zahlreichen Ländern zum Ersten International Ratings Summit zusammen. So auch die USK. Egal, in welchem Land auf der Welt die einzelne Organisation verantwortlich war – jede stand vor der gleichen Situation. Die Prüfverfahren gingen zurück, da diese traditionell für Spiele im stationären Handel ausgelegt waren. Der Markt bewegte sich jedoch immer schneller in Richtung Online. Die rasant steigende Zahl von Online-Spielen, ganz besonders im Bereich der mobilen Apps, wurde bei den Organisationen nicht geprüft. Damit waren die offiziellen Alterskennzeichen in einem der aktuell wichtigsten Märkte schlicht nicht verfügbar. Apps werden von Kindern und Jugendlichen zunehmend mobil und damit außerhalb des geschützteren häuslichen Umfeldes genutzt. Auch aus der Perspektive des Jugendschutzes erhalten sie damit eine besondere Bedeutung.

Im Unterschied zum deutschen Jugendschutzgesetz war in Ländern wie Brasilien oder Australien die Prüfung von allen Spielen, also auch Online-Spiele, zu diesem Zeitpunkt laut Gesetz sogar explizit vorgesehen. In der Praxis blieb dies allerdings ohne Folgen, denn die veränderte mediale Realität stand im Widerspruch zu herkömmlichen Gesetzen.

Millionen von Spielen und Apps werden weltweit angeboten. Auf den Online-Traffic bezogen macht ihre Nutzung mittlerweile weit mehr als die Hälfte aus. Apps können mittlerweile durch eine Einzelperson entwickelt werden, die vielleicht nicht einmal plant, Geld damit zu verdienen. Die Apps werden deshalb kostenfrei und innerhalb weniger Tage auf globale Plattformen wie dem Google Play Store oder dem App Store von Apple eingestellt und dort angeboten.

Angesichts dieser neuen medialen Realitäten scheitern die traditionellen Verfahren des Jugendschutzes. Einzelne regionale Prüfungen, in denen Spiele gegen Gebühr individuell durch Gremien vorab bewertet werden, sind schlicht zu kompliziert, zu langsam und zu teuer für die Online-Welt.

Dieser Herausforderung nahmen sich die Partner der von nun an jährlichen International Ratings Summits an und entwickelten unter dem Namen International Age Rating Coalition (IARC) gemeinsam ein System zur Altersbewertung von Apps und Online-Spielen, das auch in

der Online-Welt für den gewohnt hohen Standard des Jugendschutzes bei Computerspielen sorgen kann. Hauptsächlich beteiligten sich folgende fünf Institutionen, die nun auch Partner des Systems sind: Classification Board (Australien), ClassInd (Brasilien), ESRB (Nordamerika), PEGI (Europa) und USK (Deutschland).

Einheitliche Kriterien

Eines war allen Partnern schnell klar: Für Millionen von Inhalten, die mit nur einem Klick auf unterschiedlichsten Geräten unmittelbar weltweit veröffentlicht werden, waren automatisierte Systeme notwendig. Wir entschieden uns daher für ein Klassifizierungsverfahren in dem der Entwickler in einem detaillierten Fragebogen Auskunft zu jugendschutzrelevanten Aspekten seines Spiels gibt. Über eine Gewichtung der einzelnen Antworten wird am Ende des Prozesses dann automatisch eine Altersstufe generiert. Die USK hatte in einem Pilotprojekt mit den Obersten Landesjugendbehörden bereits 2011 eigene Erfahrungen mit solchen Klassifizierungsansätzen gesammelt und dabei festgestellt, dass sich auf diesem Wege vergleichbare Ergebnisse erzielen lassen wie mit Gremienentscheidungen.

In den USA (ESRB) und in Europa (PEGI) waren Klassifizierungssysteme bereits gelernte Praxis und im Einsatz. In der deutschen Fachöffentlichkeit musste dagegen noch um Verständnis für diesen neuen Ansatz geworben werden. Es war wichtig zu zeigen, dass durch die Nutzung eines Klassifizierungssystems auch ohne Gremienprüfungen die USK-Spruchpraxis gewahrt werden kann. Die Diskussionen der Gremien, kondensiert in den Leitkriterien der USK, wurden in konkrete Fragen und die Gewichtung der einzelnen Aspekte übersetzt und damit zum elementaren Bestandteil des neuen Systems. Durch die Beachtung der Erfahrungen und Kriterien aus 20 Jahren Gremienprüfungen konnte die Validität und Vergleichbarkeit der Ergebnisse erzielt werden.

Die nächste Herausforderung betraf nun wieder alle regionalen Partner gleichermaßen: Im IARC-System konnte es nur einen globalen Fragebogen geben, damit Entwickler nicht mehrere unterschiedliche Verfahren für die einzelnen Regionen durchlaufen müssen. Aus diesem Grund einigten sich die Institutionen auf einheitliche Kriterien. In diesem bislang einzigartigen Prozess wurde klar, dass grundlegende Kriterien wie Gewalt, ängstigende Inhalte, Erotik / Sexuelle Inhalte, Explizite Sprache, Drogen oder Diskriminierung in allen Regionen eine Rolle spielten. Nur wenige regionale Besonderheiten blieben übrig und es gelang, auch diese in das System aufzunehmen.

Und doch war der Fragebogen noch zu umfangreich. Wollte IARC mit dem System in der Industrie auf Akzeptanz stoßen, so musste der Fragebogen durch die Entwickler mit möglichst geringem zeitlichen Aufwand auszufüllen sein. Hier hilft ein Mechanismus, an den man sich vor dem Hintergrund der Traditionen im Jugendschutz vielleicht gewöhnen muss. Er ist jedoch überaus effektiv. Nutzer wie Eltern und Kinder sehen von dem IARC-System letztendlich nur das entsprechende Kennzeichen, nicht aber alle einzelnen, vom Anbieter gemachten Angaben. Es muss also immer sichergestellt sein, dass das Kennzeichen am Ende korrekt ist. Wenn nun einzelne Kriterien kulturell zwar bedeutsam sind, jedoch immer von anderen Antworten im Fragebogen im Resultat dominiert werden, so kann man auf diese zugunsten eines praktikablen Systems verzichten. Ein Beispiel: Aus der Beantwortung von Fragen nach bestimmten Gewaltpraktiken resultiert für alle Institutionen immer die jeweils höchste Altersstufe. Gleichzeitig werden in diesem Zusammenhang in allen Fällen immer auch andere Fragen nach der allgemeinen Gewaltdarstellung ebenfalls positiv beantwortet und auch diese führen zu der identischen Altersstufe. In dieser Situation kann auf die erstgenannten Fragen verzichtet werden, da sie im Ergebnis nie entscheidende Relevanz entfalten. Auf diese Weise wird der Fragebogen insgesamt überschaubarer und die Vermittelbarkeit steigt.

Der Fragebogen richtet sich im Übrigen nicht an Experten des Jugendschutzes. Er musste folglich so aufgebaut, formuliert und mit Hilfestellungen und Beispielen versehen sein, dass er durch jeden Entwickler verstanden und richtig ausgefüllt werden kann.

Unterschiedliche Gewichtung

Nachdem es uns gemeinsam gelungen war, einen einheitlichen und praktikablen Fragebogen zu entwickeln, wurde ein zweites zentrales Element in das System integriert. Jede Institution legte nun selbst fest, welche Konsequenz in Bezug auf die Höhe der Altersstufe jeweils mit der einzelnen Frage verknüpft sein sollte. Entscheidend ist, dass diese Überlegungen regional völlig eigenständig angestellt werden können.

Gerade Aspekte wie Gewaltdarstellungen oder Kriegsthematik werden in Deutschland als

besonders risikoreich für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen angesehen. Während diese Aspekte im Rest Europas oder auch in Nordamerika vergleichsweise weniger streng beurteilt werden, so führen dort andere Kriterien zu höheren Bewertungen. Die Themen Sex und Erotik werden beispielsweise in den USA als besonders beeinträchtigend bewertet, in England ist explizite Sprache ein entscheidendes Thema, in Australien spielen Drogen für die Altersbeschränkung häufig eine entscheidende Rolle und aufgrund griechischer Bewertungsmaßstäbe reagiert das PEGI-System europaweit besonders sensibel auf Glücksspiel – um nur einige Beispiele zu nennen.

Während die Mehrzahl der einzelnen Bewertungen zu ein und demselben Spiel miteinander vergleichbar ist, führen die kulturellen Besonderheiten in rund einem Viertel der Fälle zu wesentlichen Unterschieden. Nur dadurch, dass diese im IARC-System berücksichtigt werden können, war der globale Ansatz für alle Partner tragfähig. Wenn ein Entwickler also den Fragebogen durchläuft, so erhält er am Ende automatisch, je nach regionaler Gewichtung der Kriterien, unterschiedliche Alterskennzeichen für die unterschiedlichen Regionen.

Unter Computer- und Videospiele wurde in den letzten zehn Jahren immer wieder gefordert, dass sich Deutschland dem europäischen PEGI-System anschließen solle. In einem solchen Fall hätten jedoch die bei PEGI geltenden Bewertungsmaßstäbe gänzlich übernommen werden müssen. Eine solche Gleichmachung der kulturell geprägten Werte des Jugendschutzes war allein politisch daher immer auf Ablehnung gestoßen. Bei IARC bewahrt dagegen jeder Partner seine kulturelle Eigenständigkeit. Das macht das System in dieser Form einzigartig.

Verweigerung von Kennzeichen

Bei IARC kann zudem jede Institution selbst festlegen, ob bestimmte Inhalte zu einer Verweigerung des Alterskennzeichens führen. Für Deutschland und die USA ist dies der Fall, wenn Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Inhalte betroffen sind. Sind daher bestimmte Inhalte in einer Art und Weise vorhanden, die klar auf die Erfüllung von Indizierungskriterien hindeuten, so wird kein Alterskennzeichen ausgespielt, mit der Folge, dass der Inhalt zumindest auf dem deutschen Markt nicht verfügbar ist. Erst eine Einzelüberprüfung des Inhalts und der Ausschluss der erwähnten Kriterien durch die USA im Nachgang können eine Vermarktung innerhalb des deutschen Angebotes ermöglichen.

Zusätzliche Deskriptoren

Der IARC-Prozess ist nicht darauf beschränkt, Alterskennzeichen einfach auf andere Art und Weise zu generieren. Stattdessen bietet das System zusätzliche Informationen für Nutzer. Es werden Angaben zu den jugendschutzrelevanten Inhalten ausgespielt, die bei dem entsprechenden Spiel oder der entsprechenden App für die Bewertung eine Rolle spielen. Begriffe wie z.B. Sex / Erotik, Seltene Schreckmomente, Grusel / Horror, Alkoholkonsum oder Gelegentliches Fluchen geben eine Übersicht zu den jugendschutzrelevanten Aspekten. Hinzu kommen Information über folgende interaktive Elemente:

- Nutzerinteraktion, wenn das Spiel Kommunikation, Datenaustausch oder generelle Interaktion zwischen Nutzern ermöglicht,
- Datenweitergabe, wenn das Spiel persönliche Nutzerdaten an Dritte weitergibt,
- Standortweitergabe, wenn das Spiel den aktuellen Standort des Nutzers an Dritte weitergibt,
- Onlinekäufe, wenn das Spiel zusätzliche Inhalte oder Items zum Kauf anbietet,
- Uneingeschränkter Internetzugriff, wenn die App uneingeschränkten Zugriff auf das Internet ermöglicht.

Die Antwort des Entwicklers auf diese Fragen kann mitunter Auswirkung auf die Altersbewertung haben. Im Fokus steht jedoch die Information für Nutzer, damit diese bereits vor dem Download wissen, welche zusätzlichen Aspekte mit dem Inhalt verbunden sind. Damit geht die USA über die bisherige Vergabe von reinen Alterskennzeichen hinaus und bietet Nutzern hilfreiche Zusatzinformationen.

Integration in die Plattform

Integriert wird das IARC-System von Plattformen, auf denen Entwickler ihre Spiele vertreiben. Der Google Play Store und der App Store von Apple sind die beiden größten Plattformen mit jeweils weit mehr als einer Million Apps. Aber seit Jahren kommen immer wieder neue Storefronts auf den Markt, so dass Nutzer mittlerweile aus einer Vielzahl von Angeboten wäh-

len können, angefangen von Spieleplattformen wie Steam, Xbox Live, Nintendo eShop oder PlayStation Network, über Angebote wie Amazon und Facebook bis hin zu den Smart-TV Umgebungen von Samsung oder LG. Plattformen, die sich wie Mozilla oder Google bereits dem IARC-System angeschlossen haben, implementieren dieses in den Einreichungsprozess, den die Entwickler immer durchlaufen müssen, wenn sie ein Spiel oder eine App auf der Plattform anbieten wollen. Wenn der Entwickler relevante Änderungen oder Updates an seinem Inhalt vornimmt, so muss er vor dem erneuten Veröffentlichen den Fragebogen neu ausfüllen. Sobald die unterschiedlichen Alterskennzeichen automatisch generiert wurden, spielt die Plattform auf den vielen unterschiedlichen Geräten je nach Land des Nutzers immer nur das zugewiesene regional gültige Kennzeichen zusammen mit den zusätzlichen Deskriptoren in den Produktinformationen aus. Deutsche Nutzer sehen auf ihrem Smartphone oder Tablet also nur die USK-Kennzeichen. Für Regionen, in denen es keine entsprechende Institution bzw. keine offiziellen Alterskennzeichen gibt, spielt das IARC-System ein generisches Alterskennzeichen aus. Das macht IARC zum globalen System.

Technische Altersbeschränkungen

Viele Plattformen wie auch Google halten die Alterskennzeichen nicht nur als Information bereit, sondern bieten zudem die Möglichkeit für Eltern Altersbeschränkungen festzulegen. Damit können diese beispielsweise bei ihrem 12-jährigen Kind die Nutzung von Spielen und Apps im Bereich 16 oder 18 ausschließen. Mit IARC basieren solche technischen Systeme bei angeschlossenen Plattformen ebenfalls auf den entsprechenden regionalen Alterskennzeichen. Das gibt Eltern wirksame technische Schutzmöglichkeiten.

Nicht nur Spiele, sondern alle Apps

Und noch eine weitreichende Neuerung wurde im Zuge der Entwicklung von IARC notwendig. Während das System zunächst nur auf Spiele angelegt war, da sich die beteiligten Institutionen bisher im Schwerpunkt mit diesen beschäftigten, änderte sich dies nun. Schnell wurde deutlich, dass die Plattformen nur einheitliche Ansätze akzeptieren würden. Neben den Spielen mussten also alle Arten von Apps berücksichtigt werden, egal ob Facebook, Dropbox, Spiegel Online, eine Wasserwaage oder ein Taxi-Service. Verständlich, denn keine Plattform würde ein System integrieren, das nur für Spiele und damit nur 20 oder 30 Prozent der Inhalte Jugendschutz bietet. Gemeinsam mit den anderen IARC-Partnern kategorisierten wir die unterschiedlichen Apps und entwickelten spezifische Kriterien, zugeschnitten auf die betreffenden Kategorien. So werden im System beispielsweise bei einer Bildbearbeitungssoftware andere Fragen gestellt als bei einem Spiel. Und während bei einem sozialen Netzwerk vor allem nutzergenerierte Inhalte im Vordergrund stehen, so würden die gleichen Fragen bei einer Taschenrechner-App nur wenig Sinn ergeben. Diese Entwicklung der vergangenen zwei Jahre bedeutet nicht zuletzt für die USK einen großen Schritt, mit dem wir unsere Kompetenzen für die jugendschutzrechtliche Bewertung weit über Spiele hinaus ausbauen.

Qualitätssicherung der USK

So global das IARC-System auch ist, so eigenständig bleiben doch ihre einzelnen regionalen Partner. Wie beschrieben hat jeder einzelne Partner allein die Hoheit über die für seine Region zu Grunde liegende Matrix, in der die Gewichtung für die einzelnen Antworten im Fragebogen festgelegt wird. Gleichzeitig überprüft jeder Partner die automatisch generierten Alterskennzeichen und kann Korrekturen vornehmen, wenn es zu einer Falscheinstufung gekommen sein sollte. Diese Korrekturen werden automatisch und umgehend auf der Plattform berücksichtigt. Wenn also beispielsweise einer der ersten 100 Nutzer einer App die USK über das **Beschwerdesystem** über eine nicht nachvollziehbare Bewertung informiert und sich diese Beschwerde als berechtigt herausstellt, so ist nach der Korrektur durch uns das richtige Alterskennzeichen innerhalb von wenigen Stunden für die später folgenden Millionen Nutzer verfügbar.

Das Testen aller Apps ist aufgrund ihrer Masse schlichtweg unmöglich. Dies ist aber auch gar nicht notwendig, um ein hohes Jugendschutz-Niveau zu erreichen. Jeder IARC-Partner definiert selbst, in welchen Fällen er Überprüfungen vornimmt. Hier einige der Fälle, in denen die USK tätig wird:

- Jede App, bei der ein Kennzeichen verweigert wurde, wird in der USK überprüft, um dem Entwickler nicht möglicherweise zu Unrecht den Zutritt zum deutschen Markt zu versperren.

- Wir werden immer tätig bei Beschwerden, egal ob diese von dem Entwickler, von Eltern, Nutzern oder externen Institutionen kommen.
- Durch sogenannte Alerts lassen wir uns durch das System automatisch darauf aufmerksam machen, wenn bestimmte, beispielsweise für eine generelle Veröffentlichung relevante, **Fragen positiv beantwortet wurden und werden bei Bedarf tätig.**
- Einen großen Anteil machen zudem Stichproben aus. Wonach sich diese richten, ist von der Umgebung der jeweiligen Plattform abhängig. So achten wir beispielsweise auf die meistverkauften, beliebtesten oder empfohlenen Spiele und Apps, da diese eine besonders hohe Verbreitung erfahren. Wir achten zudem auf besonders jugendschutzrelevante Produktkategorien wie actionlastige Spiele. Das Gesamtangebot von Spielen und Apps kann zudem mit Hilfe einer Signalwörter-Liste durchsucht werden. Und nicht zuletzt beobachten wir Tendenzen in Spielen und Apps, bei denen in Bezug auf die Kriterien regelmäßige Unsicherheiten der Entwickler auffallen.

Die große Herausforderung bei der Qualitätskontrolle ist zweifelsohne die hohe Anzahl von Spielen und Apps. Wichtig ist dabei jedoch die Tatsache, dass die allermeisten Spiele und Apps nicht über große Nutzerzahlen verfügen. Rund zwei Drittel aller Apps werden seltener als 1.000 Mal heruntergeladen. Wenn man also akzeptiert, dass eine lückenlose Überprüfung weder möglich noch sinnvoll ist, so kann man über die gezielte Auswahl von besonders relevanten bzw. häufig genutzten Inhalten die Qualität der Alterskennzeichen so weitreichend sicherstellen, dass das Risiko für Eltern, Kinder oder Jugendliche, eine falsche Alterseinstufung ausgespielt zu bekommen, gegen Null tendiert.

Einen zusätzlichen Vorteil bietet die Internationalität des IARC-Systems. So wie wir als USK mit mehreren erfahrenen und intensiv geschulten Mitarbeitern täglich die Einstufungen überprüfen, so tun dies auch die anderen Partner von IARC. Sollte bei ClassInd in Brasilien beispielsweise deutlich werden, dass einzelne Fragen für ein weltweit angebotenes Spiel falsch beantwortet wurden, so kann sich die dort vorgenommene Korrektur auch auf die anderen Partner auswirken. Das Kennzeichen der USK wird also für Deutschland dann mitkorrigiert, wenn die Veränderung im Fragebogen auch Auswirkungen auf die Berechnung des Kennzeichens hat. In diesem Fall muss die USK selbst keine Überprüfung vornehmen. Dies führt zu einer Vervielfältigung der vorgenommenen Qualitätsverfahren. Durch die gemeinsame Entwicklung der Kriterien und Formulierungen des Fragebogens innerhalb der letzten vier Jahre hat sich unter den teilnehmenden Institutionen ein interner Konsens und eine bewährte Vertrauensbasis entwickelt, wodurch die Übernahme der Entscheidungen innerhalb dieser Institutionen automatisiert und ohne Bedenken möglich geworden ist.

Dreistufiges IARC-Verfahren

Die erste Verfahrensstufe der Qualitätssicherung besteht aus der Überprüfung der Angaben des Entwicklers im Fragebogen. Wenn ein Prüfer bemerkt, dass beispielsweise Alkoholkonsum in einem Spiel thematisiert wird, obwohl der Entwickler die entsprechende Frage mit „Nein“ beantwortet hat, **ändert der Prüfer in der internationalen Datenbank diese Antwort. Der Entwickler wird informiert und das entsprechende Alterskennzeichen verändert sich automatisch, wenn die Veränderung zu einer neuen Berechnung führt.** In Zweifelsfällen wendet sich der Prüfer an einen zweiten Prüfer. Sind sich beide uneins, so entscheiden sie gemeinsam mit einem dritten Prüfer per Mehrheit. Die Prüfer halten sich dabei eng an einen mit den internationalen Partnern gemeinsam erarbeiteten Leitfadens.

Matrix-Gremium

Anspruchsvoller wird es in der zweiten Verfahrensstufe. Wenn die Prüfer bemerken, dass trotz der richtigen Beantwortung im Fragebogen ein dennoch falsches Alterskennzeichen ausgespielt wird, so wird der Fall an das Matrix-Gremium weitergegeben. Ziel ist es, dort herauszufinden, ob durch die Veränderung der Gewichtung dieses einzelnen Kriteriums generell bessere Ergebnisse erreicht werden. Selbst kleine Änderungen **in der Matrix können dabei sehr weitreichend sein**, da sie nicht nur für die eine betroffene App zur Anwendung kommen, sondern auch für alle folgenden Verfahren, bei denen das entsprechende Kriterium relevant ist. Das Matrix-Gremium kann sich daher nie nur auf das eine Spiel oder die eine App beziehen, sondern muss andere mögliche Fälle mit in den Blick nehmen. In dieser Verfahrensstufe ist jeder

IARC-Partner autark. Jedes Land besetzt sein eigenständiges Matrix-Gremium, das selbstständig über Änderungen mit regionalen Auswirkungen entscheidet.

Rating Authority Working Group

Die höchste und damit dritte Verfahrensstufe im IARC-System ist die Rating Authority Working Group. In diesem internationalen Gremium sind alle regionalen Partner vertreten. Hier werden Änderungen an den global einheitlichen Kriterien und den Hilfstexten dazu diskutiert und vorgenommen. Sollte bei der USK in einer der beiden ersten Verfahrensstufen beispielsweise bemerkt worden sein, dass die Hilfstexte zu einem Kriterium noch zu viel Spielraum lassen oder durch gänzlich neue Inhalte eine Erweiterung der Kriterien notwendig wird, so bringt sie dies in die Rating Authority Working Group ein.

Im Vergleich zum traditionellen Modell der Herstellung eines Konsenses in der Jugendschutz-Spruchpraxis in Deutschland zeigt sich in diesem Verfahrensaufbau bei IARC (1. Einzelprüfung, 2. lokales Matrix-Gremium, 3. internationale Rating Authority Working Group) genau die neue internationale Perspektive. Bei den JuSchG-Verfahren der USK wird der Instanzenzug rein national gestaltet (1. Regelverfahren, 2. Berufungsverfahren, 3. Appellationsverfahren). Ein jeweils höherrangiges Gremium nimmt eine erneute Prüfung des Inhalts vor und kann die Entscheidung der Vorinstanz mit Mehrheitsbeschluss revidieren. In IARC ist ebenfalls eine Berufungsmöglichkeit vorgesehen, die zu einem neuen Verfahren führt und eine Änderung des Kennzeichens nach sich ziehen kann. Zentral ist jedoch die neue und elementare Internationalität der Verfahren. So wird die regionale Eigenständigkeit der Partner mit der internationalen Funktionalität des Systems in Ausgleich gebracht.

In den vergangenen Jahren wurden die Ergebnisse durch das beschriebene dreistufige IARC-Verfahren immer weiter verbessert. In zahlreichen Tests innerhalb des umfangreichen Pilotprojektes mit den Obersten Landesjugendbehörden konnte bereits eine jugendschutzrelevante Deckungsrate mit den Entscheidungen in den traditionellen Prüfungsgremien von rund 90 Prozent festgestellt werden. Im IARC-System wurden und werden durch die USK fortlaufend weitere Tests durchgeführt, die zu einer stetigen Annäherung an die geltende Spruchpraxis führen.

Beide Modelle, sowohl das traditionelle Gremienverfahren als auch die IARC-Klassifizierung über einen Fragebogen führen zu sehr guten Ergebnissen, haben aber auch ihre jeweiligen spezifischen Unschärfen. IARC hat einerseits die anspruchsvolle Aufgabe, im Fragebogen mit möglichst wenigen Fragen alle entscheidenden Jugendschutzaspekte zu erfassen. In Prüfungsgremien gibt es andererseits nicht nur einstimmige Entscheidungen. So fallen häufig in den 5er-Gremien der USK Entscheidungen mit einer 3:2- oder einer 4:1-Mehrheit oder das Gremium einer höheren Instanz revidiert die Entscheidung des Vorausschusses. Auch wenn diese Effekte eine 100%ige Übereinstimmung zwischen beiden Systemen niemals ermöglichen werden, zeigt die sehr hohe Vergleichbarkeit der vergebenen Altersstufen, dass beide Ansätze sinnvollen Jugendschutz gewährleisten.

Was passiert mit den traditionellen Verfahren?

Bei den traditionellen Verfahren der USK bleiben die Strukturen wie sie sind. Diese USK-Verfahren auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sind für Spiele ausgelegt, die im stationären Handel erscheinen. Es gibt kaum Schnittmengen mit mobilen Spielen und gar keine mit anderen Kategorien von Apps. Und wenn eine Spiele-App doch einmal inhaltsgleich auf Disc erscheinen sollte, so richtet sich das IARC-Kennzeichen immer nach dem Ergebnis des JuSchG-Verfahrens und es würde bei einer Abweichung zur Änderungen der IARC-Einstufung kommen. Die Anwendung des IARC-Verfahrens für Spiele auf Datenträgern wäre auch kaum sinnvoll. Hier wird das erteilte Alterskennzeichen tausendfach auf Spielverpackung und Datenträger gedruckt. Wenn sich durch spätere Korrekturen das Kennzeichen ändern würde, müssten alle Exemplare aus dem Handel zurückgezogen und mit dem veränderten Alterskennzeichen neu produziert werden. Das erscheint nicht als durchsetzbare und wirtschaftliche Alternative und wäre ein Rückschritt in Bezug auf die Privilegierung der rechtssicheren Kennzeichen nach dem im Jahre 2003 novellierten Jugendschutzgesetz.

Erfahrungen mit Mozilla

Als erste Plattform hat sich Mozilla mit dem Firefox Marketplace dem IARC-System angeschlossen. Bereits seit 2014 werden hier Alterskennzeichen für alle erhältlichen Apps vergeben. Da

der Firefox Marketplace zu diesem Zeitpunkt neu in Deutschland auf den Markt kam, waren hier noch verhältnismäßig wenig Spiele und Apps im Angebot. Dies gab uns mit IARC die willkommene Möglichkeit das System und seine Funktionalitäten mit einem Pilotpartner zu erproben. Die sehr guten Ergebnisse bestätigten den Ansatz und das System auf ganzer Linie.

Für den Firefox Marketplace wurden bereits mehrere tausend Spiele und Apps gekennzeichnet. Fortlaufend überwachte die USK die Qualität der Bewertungen über ihre Qualitätsverfahren und korrigierte in **über 200 Fällen die Angaben des Entwicklers zu einzelnen Kriterien**, die in der Folge zu einer Änderung des Alterskennzeichens für die entsprechende App führten.

In über 80 Prozent dieser Änderungen wurde das vergebene Alterskennzeichen nach unten korrigiert. So hatten zahlreiche Entwickler beispielsweise missverstanden, dass sie nur Angaben zu ihren selbst programmierten Inhalten machen sollten und nicht zu Inhalten, die möglicherweise durch Nutzer selbst hinzugefügt werden könnten. Dieses Problem wurde durch eine Konkretisierung der Kriterien und die Unterteilung in App-Kategorien durch die Rating Authority Working Group behoben. Bei weniger als 20 Prozent der geänderten Einstufungen wurden die Alterskennzeichen nach oben korrigiert. In den meisten Fällen wurde dabei eine USK 0 auf USK 6 angehoben, da die Entwickler die Frage nach abstrakter Gewaltdarstellung verneint hatten. Sie hatten beispielsweise Kämpfe zwischen sehr rudimentär und pixelig dargestellten Raumschiffen nicht für Kriterien im Bereich Gewalt als relevant erachtet. Auch diese Missverständnisse konnten durch Änderungen der Rating Authority Working Group bei Formulierungen im Fragenkatalog verbessert werden.

Für den Firefox Marketplace nahmen die internationalen IARC-Partner jeweils eine ähnliche Anzahl von Korrekturen vor, die sich wie zuvor beschrieben auch für die USK auswirkten und damit die Ergebnisse insgesamt weiter verbesserten. Die bisherigen generellen Erfahrungen zeigen im Übrigen auch, dass Entwickler den IARC-Fragebogen sehr verantwortungsvoll und mit der notwendigen Ernsthaftigkeit ausfüllen. Es gab so gut wie keine Fälle, in denen vorsätzlich falsche Angaben gemacht wurden.

Finanzierung

Während bislang der Antragsteller das Prüfverfahren bei der USK **über eine Prüfgebühr bezahlt**, ist IARC für den Entwickler kostenlos. Dieser Umstand war von den ersten Überlegungen an eine feste Bedingung, um die notwendige Akzeptanz und Verbreitung im Onlinebereich zu ermöglichen. Die Kosten für IARC tragen somit die angeschlossenen Plattformen über eine jährliche Gebühr. **Damit besteht die Möglichkeit, zum einen die Ausgaben von IARC zu finanzieren**, die sich als gemeinnützige Organisation durch den Zusammenschluss der einzelnen nationalen Partner gegründet hat. Die Zentrale von IARC hat ihren Sitz bei der ESRB in New York City. Zum anderen können durch diese Erträge auch die Kosten für die Überprüfungen und Qualitätsverfahren der lokalen Partner getragen werden.

Ausblick

Mit dem IARC-Anschluss von Google im März 2015 hat das IARC-Projekt eine neue Stufe erreicht. Gemeinsam mit einem der größten globalen Anbieter für Spiele und Apps beweist IARC damit, dass auch für Millionen von Inhalten über ein internationales System verlässliche und regional spezifische Alterskennzeichen vergeben werden können. Dies bedeutet einen großen und bislang einmaligen Schritt hin zu einem besseren Jugendschutz Online. Die Tatsache, dass die USK für Deutschland eines der Gründungsmitglieder von IARC ist und sogar den stellvertretenden Vorsitzenden stellt, macht deutlich, wie stark auch die Sichtweisen des deutschen Jugendschutzes in das internationale System eingeflossen sind.

Mit IARC beschreiten auch wir als USK neue Wege, die nicht zuletzt viel Arbeit mit sich bringen. Mehrere Prüfer kümmern sich täglich um die Qualität der Verfahren, kontrollieren die Richtigkeit der Entwicklerangaben und daraus resultierende Einstufungen. Hinzu kommt das Engagement in den anderen Verfahrensstufen. Das System nutzt somit gemeinsam mit den internationalen IARC-Partnern die Chance zur fortlaufenden Evaluierung und Verbesserung.

Dabei müssen wir auch dafür sorgen, dass die Bewertungskriterien in Bezug auf Spiele weiterhin mit denen der Prüfungsgremien in den traditionellen JuSchG-Verfahren vergleichbar sind. Dafür sind unabhängige Experten, wie den Jugendschutzsachverständigen, die die Spruchpraxis der USK seit ihrer Gründung 1994 mit formten, ein wichtiger Bestandteil. Nicht zuletzt in Bezug auf IARC ist zudem der USK-Beirat von zentraler Bedeutung. Er bringt vom Bundesfamilienministerium und den Obersten Landesjugendbehörden über die Kommission für Ju-

gendmedienschutz (KJM) bis hin zu den Kirchen die politischen Akteure und gesellschaftlichen Gruppen zusammen. Hier wurden und werden die Entwicklungen von IARC intensiv diskutiert.

Das alles zeigt, dass IARC mitnichten die Abschaffung von Prüfgremien, unabhängigem Sachverstand oder der Berücksichtigung von gesellschaftlichen Gruppen bedeutet. Alle diese Bestandteile des deutschen Jugendschutzsystems finden sich auch in IARC wieder, neu gestaltet für die Online-Welt.

Nach der medialen Konvergenz der Inhalte und der daraufhin nun erfolgten Konvergenz der Systeme durch IARC, kann von einer gesetzlichen Konvergenz in Deutschland allerdings keineswegs die Rede sein. Im Gegenteil: Das in Mediensparten strukturierte und in Bundes- und Landesregelungen zerrissene Jugendschutzrecht erscheint zehn Jahre nach seiner Verabschiedung kaum noch mit dem Medienzeitalter des 3. Jahrtausends kompatibel. Sowohl Brasilien als auch Australien haben das IARC-System gesetzlich bereits anerkannt. Auch wenn das deutsche Modell der regulierten Selbstregulierung mit anderen Ländern nur bedingt vergleichbar ist, so bleibt es doch dringend notwendig, dass Bund und Länder gemeinsam ein zeitgemäßes, funktionierendes und einheitliches Jugendschutzrecht auf den Weg bringen.

Dass IARC auf dem besten Wege ist, schon bald zum weltweiten Standard zu gehören, zeigt sich auch durch die bevorstehenden Weiterentwicklungen des Systems. Sowohl die Integration weiterer Länder mit ihren zuständigen Institutionen steht in Aussicht, als auch der Anschluss weiterer globaler und prominenter Storefronts wie Nintendo eShop, PlayStation Store oder Microsoft Store.

Egal ob es um systematische, technische oder politische Weiterentwicklungen des Jugendschutzes geht, jedes Engagement sollte sich durch seine konkreten und dabei größtmöglichen positiven Effekte für Eltern und ihre Kinder beweisen. Projekte und Diskussionen, deren Effekte nie bei den Nutzern wirklich ankommen, besitzen zumindest im Sinne eines praktikablen Jugendschutzes nur geringen Wert. Das IARC-Projekt erreicht bereits jetzt eine weitreichende positive Wirkung nicht nur auf Eltern, sondern auf alle Nutzer von Spielen und Apps. Und die zukünftigen Aussichten sind überaus ermutigend. Das ist nun wirklich eine gute Nachricht für den Jugendschutz!