

Präsentation und Verkauf von Computerspielen im Internet

Im Jahr 2005 führte jugendschutz.net in Abstimmung mit den Obersten Landesjugendbehörden und dem ständigen Vertreter bei der USK eine Untersuchung über die Vermarktungsmodalitäten von Computerspielen über das Internet durch. Die Recherche konzentrierte sich dabei schwerpunktmäßig auf die Einhaltung des Jugendschutzes beim Handel und der Online-Präsentation von Computerspielen. Exemplarisch wurden relevante Präsentations- und Verkaufsplattformen ausgewählt, die bei jugendschutz.net in Erscheinung getreten sind bzw. Kinder und Jugendliche ansprechen. Im Juni 2007 führte jugendschutz.net eine weitere Recherche zur Aktualisierung der vor zwei Jahren gewonnenen Erkenntnisse durch.

Ergebnisse der Recherche 2005

Alle Spiele-Publisher besitzen eigene Web-Präsenzen, auf der sie für sich und ihre veröffentlichten Titel werben. In der Regel gibt es zusätzlich jeweils eigene Websites für jedes veröffentlichte Spiel.

Unzählige Online-Händler verkaufen und versenden Computer- und Konsolenspiele. Auch große Portale besprechen Spieletitel oder bieten diese selbst oder über Partner-Shops zum Verkauf an. Selbst indizierte oder beschlagnahmte Titel werden beworben und verkauft, Spielinhalte werden ohne Rücksicht auf das Alter eines Besuchers in Text und Bild präsentiert. Etwa die Hälfte aller untersuchten Websites enthielt jugendschutzrelevante Inhalte. Die Jugendschutzmaßnahmen waren uneinheitlich und unzureichend.

Schutzmaßnahmen nach JMStV

In der Regel ist auf den Spiele-, Publisher- und Shop-Sites keine Altersdifferenzierung zu finden. Jugendschutzbeauftragte waren nur in wenigen Fällen angegeben.

Die Anbieter trafen bei keiner der untersuchten Websites mit entwicklungsbeeinträchtigenden Darstellungen Schutzmaßnahmen, die den Anforderungen des §5 Abs. 1 des JMStV genügen. Es ist höchstens eine Altersabfrage mittels Dropdown-Menü integriert, wobei sich das Mindestalter für diese Abfragen meist nach der us-amerikanischen ESRB-Einstufung richtet, die die Altersfreigaben der USK regelmäßig unterläuft.

Nach §4 Abs. 2 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags sind jugendgefährdende Angebote nur in geschlossenen Benutzergruppen für Erwachsene zulässig. Verlässliche Altersprüfungen waren auf keiner der untersuchten Websites zu finden. Lediglich T-Online hat im redaktionellen Teil seines Online-Portals eine geschlossene Benutzergruppe für Spiele eingerichtet, die keine Jugendfreigabe habe.

Selbst indizierte oder beschlagnahmte Titel werden besprochen, beworben und verkauft. Die Werbung ist für indizierte Spieletitel nach §15 Abs. 1 Nr. 6 JuSchG verboten, sie dürfen nur Erwachsenen in einer geschlossenen Benutzergruppe angeboten und beworben werden.

Kennzeichnungspflicht nach JuSchG

Die von der USK vorgenommenen Alterseinstufungen von Computerspielen sind nur in wenigen Fällen sinnvoll integriert. Manche Präsenzen nutzen us-amerikanische oder europäische Rating-Systeme, manche kennzeichnen ihre Spiele nur in Textform. Andere Websites präsentieren zwar USK-Label, bilden dies jedoch so klein ab, dass die jeweilige Einstufung nicht mehr erkennbar ist. Viele Anbieter verzichten ganz auf eine Alterskennzeichnung.

Es fehlt eine einheitliche Regelung zur Alterskennzeichnung von Spielen auf Websites. Das USK-Label sollte an einer standardisierten Position in erkennbarer Größe integriert werden. Die Regelungen im §12 Abs. 2 JuSchG zur Auszeichnung der Alterseinstufung reichen nicht aus, da sie vornehmlich für den Handel mit Telemedien gelten und nicht für deren Präsenza-

tion im Netz. Weder aus dem JuSchG noch aus dem JMStV ergibt sich die Pflicht, auf reinen Werbeseiten (z.B. der Publisher) auf die USK-Kennzeichnung hinzuweisen.

Im Gegensatz zu den Trägermedien gibt es auch keine klare Festlegung, wie ein "deutlicher Hinweis" im Internet aussehen sollte. Zum Zeitpunkt der Recherche waren nur etwa ein Drittel aller untersuchten Angebote mit einem USK-Label ausgestattet. Auf 15% aller Websites wurden Spiele falsch gekennzeichnet, 41% haben keine Alterskennzeichnung integriert.

Versandhandelsbeschränkungen nach JuSchG

Die untersuchten Angebote im Bereich Onlineversand unterschieden in der Regel nicht zwischen Spielen für Minderjährige und für Erwachsene. Sofern eine Jugendschutzmaßnahme getroffen wurde, fand diese nur bei der Bestellung des Spiels statt (Ausweiskopie per Fax).

Der Versand über das Internet ist für indizierte Titel wie auch für Spiele ohne Jugendfreigabe nur dann zulässig, wenn "ein Bestellen ausschließlich durch Erwachsene sichergestellt und eine Auslieferung an Kinder und Jugendliche wirksam verhindert wird". Entsprechende Altersprüfungen konnte bei keinem der Web-Shops gefunden werden.

Download-Vertrieb und Online-Spiele

Mit der Zunahme breitbandiger Zugänge ergänzt und ersetzt das Internet zunehmend die klassischen Bezugswege von Spielen. Vor Veröffentlichung eines Computerspiels finden sich häufig Demo-Versionen zum Download im Internet. Da sie nur selten auf Trägermedien erscheinen (z.B. als Beilage in einem Spiele-Magazin), werden sie in der Regel keiner Alterseinstufung unterzogen.

Seit Herbst 2004 veröffentlicht der erste große Publisher (Valve) seine Spiele auch über eine Online-Plattform. Weitere Publisher planen, ebenfalls Download-Plattformen zu entwickeln oder bestehende für den Vertrieb zu nutzen. Es ist absehbar, dass Spiele künftig häufiger online angeboten werden. Dies gilt ebenso für Spiele-Konsolen, die inzwischen alle mit Internetzugängen ausgestattet sind, und für Handy-Spiele, welche mit zunehmender Leistungsfähigkeit und Anzeigequalität der Geräte eine wachsende Jugendschutzrelevanz aufweisen. Spiele, die nur über Download-Plattform verfügbar sind, unterliegen derzeit keiner Selbstkontrolle, da die USK nur Spiele auf Datenträgern prüft.

Ergebnisse der Recherche 2007

Web-Präsenzen von Computerspielen

Bezüglich Inhalt und vorgenommener Jugendschutzmaßnahmen haben sich die Spiele-Sites seit der Recherche Ende 2005 kaum geändert. Die meisten Websites besitzen keine Altersabfrage. In einigen Fällen finden lediglich Kontrollen in Form eines Dropdown-Menüs (Angabe des Geburtsdatums) statt. Auch auf Websites zu aktuell erschienenen Titeln findet keine bzw. keine wirksame Altersüberprüfung statt (z.B. S.T.A.L.K.E.R., Scarface oder Bioshock – Keine Jugendfreigabe).

Einige der im Oktober 2005 untersuchten Spiele-Sites sind, aufgrund mangelnder Nachfrage zwei Jahre nach Veröffentlichung des Spiels, nicht mehr erreichbar (z.B. truecrimela.de).

Inhaltlich und technisch haben sich die Spiele-Sites nicht verändert. Häufig werden aufwendige Flash-Animationen genutzt, um den Spiel-Inhalt eindrucksvoll zu vermitteln. Neben zahllosen Screenshots finden sich in den Download-Sektionen Demo-Versionen oder Videotrailer des jeweiligen Spiels, welche vornehmlich den Gewaltanteil des Spiels hervorheben.

USK-Kennzeichen sind nach wie vor auf wenigen der Spiele-Sites integriert, in der Regel zu klein und nicht lesbar. Auf einem Angebot (betonsoldier.de) wird erstmals ein Jugendschutzbeauftragter genannt.

Eine signifikante Entwicklung fand seit 2005 im Bereich der Web-Präsenzen von Computerspielen nicht statt.

Publisher

Ebenso verhält es sich mit den Webpräsenzen der Spiele-Publisher. Gewalthaltige Computerspiele werden weiterhin in Text und Bild als solche beworben. Nach wie vor finden sich entsprechende Screenshots, allerdings seltener als während der Recherche 2005. Zusätzlich werden auch Downloadmöglichkeiten zu Trailern oder Demo-Versionen der Spiele angeboten. Es finden keine wirksamen Alterskontrollen statt. Eine Trennung zwischen Spielen mit Freigabe für Kinder oder Jugendliche und Spielen ohne Jugendfreigabe erfolgt nicht.

Die meisten Publisher-Sites haben Angaben zur Alterseinstufung in ihren Seiten integriert. Einige der Präsenzen tun dies nach wie vor nur in Textform (ohne USK Symbol). Während der Recherche 2005 war Sony der einzige Publisher, der keinerlei Altersangaben zu seinen Spielen machte. Einige seiner Spiele hat Sony nun mit einem USK-Symbol gekennzeichnet. Viele Sony-Spiele besitzen jedoch nach wie vor keine Kennzeichnung. Microsoft kennzeichnet weiterhin Spiele, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind, mit einem USK-16 Label. Auch Eidos vergibt inzwischen häufiger falsche Alterskennzeichnungen.

Erstmals fanden sich auf der Webpräsenz eines Computerspiele-Publishers (Vivendi) auch Handy-Spiele im Angebot. Da diese in der Regel auf keinem Trägermedium erscheinen, werden sie von der USK nicht bewertet.

Angaben zu Jugendschutzbeauftragten macht nach wie vor keiner der Publisher.

Computerspiele im Downloadvertrieb

Die Valve (Counter-Strike, Halfife 1+2) eigene Download-Plattform Steam vertreibt mittlerweile auch unzählige Computerspiele externer Publisher. Dazu gehören auch Spiele ohne Jugendfreigabe (z.B. Prey, Commandos Strike Force) und einige in Deutschland indizierte Titel (z.B. BloodRayne 1+2). Bezüglich der Anmelde-Prozedur oder dem Verfahren zum Kauf und Download eines Spiels hat sich auf der us-amerikanischen Plattform seit der Re-

cherche im Jahr 2005 nichts geändert. Es findet lediglich eine Altersabfrage (über oder unter 13 Jahre alt) bei der Installation des Steam-Clients statt.

Online-Shops

Im Unterschied zur Recherche im Jahr 2005 haben Online-Shops ihr Sortiment an Computerspielen inzwischen deutlich ausgeweitet. Allerdings verkaufen die meisten Shops keine Computerspiele ohne Jugendfreigabe mehr. Die höchste Alterseinstufung der angebotenen Spiele ist in der Regel ab 16 Jahre.

Eine Ausnahme ist unter anderem der Shop des Spiele-Magazins Gamezone, welcher nach wie vor auch Spiele ohne Jugendfreigabe zum Verkauf anbietet. Ebenso bewirbt und verkauft Spielecity Computerspiele ohne Jugendfreigabe. Bei Amazon und Alternate wurden, im Community basierten Verkauf gebrauchter Spiele, auch Titel ohne Jugendfreigabe und ein indizierter Titel gefunden. Eine Trennung zwischen Spielen ohne Jugendfreigabe und Spielen für jüngere Altersgruppen findet in keinem dieser Shops statt.

Bei Gamezone gibt es keine wirksame Alterskontrolle vor dem Aufrufen oder dem Kauf eines Spiels für Erwachsene. Es wird für den Erwerb eines Spiels lediglich eine Kopie des Ausweises (via E-Mail oder Fax) verlangt. Um bei Spielecity ein Spiel für Erwachsene zu kaufen, muss man sich einer Altersprüfung unterziehen. Das Alter überprüft Spielecity nach eigenen Angaben mittels des IdentitätsChecks der Schufa AG. Alternativ wird auch das PostIdent Verfahren genutzt (2005: Alterskontrolle mittels Ausweiskopie). Zugangsdaten und Passwort werden via E-Mail verschickt.

Lediglich Gameworld besitzt einen geschlossenen Benutzerbereich für Spiele ohne Jugendfreigabe und verlangt nun bereits vor dem Betrachten der Spiele eine Altersüberprüfung. Der Ab-18-Zugang kostet einmalig 6,99 Euro (enthalten ist jedoch ein Gutschein über 10,- Euro nach erfolgreicher Anmeldung). Zur Authentifizierung nutzt Gameworld nach eigenen Angaben den "Schufa IdentitätsCheck KJM". Die Zugangsdaten und das Passwort werden per Einschreiben verschickt.

Für das Betrachten oder den Kauf von Spielen ab 16 Jahren hat keiner der Shops Jugendschutzmaßnahmen integriert.

Die meisten Shops versehen ihre angebotenen Spiele umfassend mit Alterskennzeichen (nur in Ausnahmen falsch gekennzeichnet). An der schlechten Erkennbarkeit der USK-Symbole, aufgrund von zu kleinen Kennzeichen, hat sich jedoch nichts geändert. Auch Konami, während der Recherche 2005 gänzlich ohne Kennzeichnung, versieht seine Spiele nun mit der USK-Alterseinstufung (ohne USK-Symbol). Jugendschutzbeauftragte nennt keiner der Shops.

Der Spiele-Versand "Spiele ab 18" (spiele-ab-18.de) ist nicht mehr zu erreichen. Dort findet sich nun ein Online-Versand für Bekleidung.

Portale

Die Funktionsweise der im Oktober 2005 überprüften Shopping-Portale hat sich nicht verändert. Nach wie vor fungieren die Portale als eine Art Suchmaschine für externe Online-Shops. Nach der Eingabe eines Titels in die Suchmaske wird eine Liste mehrerer Online-Shops angezeigt, die den entsprechenden Titel in ihrem Sortiment führen. Es werden auch Spiele ohne Jugendfreigabe oder indizierte Titel in den Ergebnissen angezeigt (z.B. Total Overdose, Cold Fear, etc.). Bei der Suche nach indizierten Titeln erscheinen vereinzelt Shops, die das gesuchte Spiel jedoch nicht anbieten. Die meisten Shops der Trefferliste verkaufen jedoch tatsächlich den jeweiligen Titel.

Im redaktionellen Teil der Portale werden nach wie vor auch Computerspiele ohne Jugendfreigabe besprochen. Eine Trennung zwischen Spielen mit Freigabe für Kinder oder Jugendliche und Spielen ohne Jugendfreigabe erfolgt nicht.

Freenet bespricht auf seinem Hauptportal nur noch sehr wenige Spiele in Eigenregie, sondern nutzt hauptsächlich Inhalte des ebenfalls zu Freenet gehörenden Spiele-Magazins 4players.de. Auch die Trailer und Demos stammen von 4players. Besprechungen zu dem beschlagnahmten Spiel Manhunt sind bei Freenet selbst nicht mehr zu finden. Auf 4players.de finden sich jedoch mehrere Artikel und Trailer zu dem in vielen Ländern bereits vor der noch anstehenden Veröffentlichung verbotenen Spiel Manhunt 2. Daneben wurden auf der Plattform bereits einige Wochen vor der Recherche mehrere Testberichte, Trailer und Screenshots zu indizierten Spielen gefunden. Nach einer Beanstandung durch jugendschutz.net mit Verweis auf den Verstoß gegen einschlägigen Jugendschutz- und Strafbestimmungen wurden diese aber vom Angebot entfernt.

Der 4players eigene Shop vertreibt keine indizierten Computerspiele aber Titel ohne Jugendfreigabe. Besonders relevant in diesem Fall: die Spiele werden ausschließlich als Download-Version und nicht als Trägermedium angeboten. Der Besucher kann sich mit nur einem Klick und ohne Altersangaben die Vollversion des Spiels zum Testen herunterladen. Erst wenn man sich zum Kauf entschließt, kann man das bereits auf dem PC installierte Spiel mittels einer so genannten 4players.ID komplett freischalten.

Fazit

Die Präsentation von Computerspielen für Erwachsene im Internet hat sich seit der Recherche im Jahr 2005 kaum verändert. Nach wie vor sind Gewaltelemente des Spiels auch auf den Web-Seiten in Form von Begleittexten und multimedialen Downloads (Screenshots, Trailer und Demo-Versionen) dominant.

Die signifikanteste Veränderung weisen die im Jahr 2005 untersuchten Online-Shops auf. Die meisten Shops verkaufen inzwischen keine Spiele für Erwachsene mehr. In den Verkaufssuchmaschinen großer Portale (Freenet, AOL, etc.) sind jedoch weiterhin Spiele ohne Jugendfreigabe und indizierte Spiele zu finden.

Sofern eine Alterskennzeichnung stattfindet, ist diese auf nahezu allen untersuchten Sites wenig prominent und schlecht erkennbar (zu kleine USK-Symbole) angebracht. Nicht selten werden Spiele überhaupt nicht gekennzeichnet oder mit der falschen Alterseinstufung versehen.

Eine klare Trennung zwischen Spielen mit Freigabe für Kinder oder Jugendliche und Spielen ohne Jugendfreigabe erfolgt nur in Einzelfällen. Kaum ein Web-Angebot benennt einen Jugendschutzbeauftragten. Als ausreichend einzuschätzende Jugendschutzmaßnahmen – bereits vor dem Betrachten eines Spiels ohne Jugendfreigabe oder vor dem Erwerb des Spiels – konnten nur bei Gamesworld und T-Online (gamesload.de) gefunden werden.