

**Stellungnahme der Arbeitsgemeinschaft der deutschen Familienorganisationen (AGF) e.V.  
zum Entwurf eines ersten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) des  
BMFSFJ von August 2007**

Die Arbeitsgemeinschaft der deutschen Familienorganisationen (AGF) e.V. als Zusammenschluss der vier großen deutschen Familienverbände begrüßt die Bemühungen der Bundesregierung, den Jugendschutz besonders im Bereich der Video- und Computerspiele zu verbessern.

Bereits in den Jahren 2000 bis 2002 hat sich das Bundesforum Familie, deren Rechtsträger die AGF bis zum Jahr 2006 war, mit dem Thema „Familie und Medien“ intensiv befasst. Im Ergebnis wurden neben den Chancen der zunehmenden Mediennutzung auch die Risiken dargestellt. Das Bundesforum Familie plädierte damals bereits für eine Stärkung der öffentlichen Kontrollinstanzen.<sup>1</sup>

Der Entwurf eines ersten Gesetzes zur Änderung des JuschG bezieht sich auf die Evaluierung des Hans-Bredow-Institut für Medienforschung und nimmt sich im Rahmes eines Sofortprogramms vor allem des Bereiches der gewaltbeherrschten Video- und Computerspiele an.

Die AGF begrüßt die Bemühungen der Bundesregierung um Verbesserungen in diesem jugendgefährdenden Bereich, insbesondere die Aufnahme der Gewaltdarstellungen in den Katalog der schwer jugendgefährdenden Medien sowie die Erweiterung und Präzisierung der Indizierungskriterien.

Zu den folgenden Aspekten ergeben sich Anmerkungen:

### **Altersgrenzen**

Die kriminologische und psychologische Wirkungsforschung belegt eine eindeutige Beeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen durch intensive Nutzung und Ansicht gewaltbeherrschter Medien. Die Auswirkungen auf die Kinder reichen in ihrem Spektrum von der Induzierung von Ängsten bis zur Gefahr der Nachahmung. Grundsätzlich erscheint ein an Altersgrenzen geknüpftes

---

<sup>1</sup> Bundesforum Familie: „Familie und Medien – vernetzte Familie.“ Beratungsergebnisse aus den Jahren 2000 – 2002, zu beziehen über die AGF.

Verbot sinnvoll. Es ist auch als hilfreiche Orientierung für Eltern und als Unterstützung ihrer Erziehung zu betrachten.

Bei der Betrachtung der vorhandenen Altersgrenzen von sechs, zwölf, 16 und 18 Jahren, stellt sich jedoch die Frage ihrer Trennschärfe. Die mit fortschreitendem Alter zunehmende Entwicklungsheterogenität innerhalb einer Alterskohorte lässt die Frage aufkommen, an welchen Jugendlichen sich die Altersfreigabe orientiert.

Die Studie des Hans-Bredow-Instituts empfiehlt hierbei, sich an den *am meisten gefährdungsgeneigten* Jugendlichen innerhalb einer Alterskohorte zu orientieren. Angesichts der Tatsache, dass Grenzwerte jeweils dazu da sind, Untergrenzen zu markieren, jenseits deren keine Gefährdungen mehr zu erwarten sind, schließt sich die AGF der Empfehlung an, die Altersgrenzen an den am stärksten gefährdeten Jugendlichen einer Alterskohorte zu orientieren.

### **Kennzeichnung**

Die Absicht des Gesetzesentwurfs, eine Mindestgröße und Sichtbarkeit der Alterskennzeichnungen gesetzlich festzuschreiben, wird von der AGF begrüßt.

Verwirrend bleibt jedoch weiterhin das bestehende Nebeneinanderher verschiedener Alterskennzeichnungssysteme (wie des USK und des PEGI)<sup>2</sup>- die sich sogar widersprechen können - das sowohl bei den Eltern, als auch bei den Jugendlichen den Anschein der Beliebigkeit hervorrufen kann.

### **Prüfung/Indizierung**

Bei der Prüfung durch die USK und der Vergabe einer Altersfreigabe sollte darauf geachtet werden, dass jeweils die letzte und für den Handel bestimmte Version geprüft wird. Durch Abläufe in der Vermarktung werden häufig nur vorläufige Versionen getestet.

Bei Computerspielen besteht zudem die Besonderheit, dass sich das geprüfte Spiel durch interaktives online Spielen verändern kann und Personen und Handlungen hinzukommen können, die nicht vorab getestet worden sind. Eine spezielle Kennzeichnung derartiger Vorgänge würde Eltern die Entscheidung für Erlaubnis oder Verbot eines Trägermediums erleichtern.

Die Bredow-Studie verweist darauf, dass im Falle der Indizierung ein Spiel bereits zum Großteil in den Handel gelangt oder gar abverkauft sein kann. Gerichtliche Entscheidungen vorläufiger Anordnungen würden in diesem Fall die Sperre des Spiels beschleunigen.

Die AGF empfiehlt dabei eine grundsätzliche Prüfung aller Filme und Spiele durch die BpJM, die keine USK-Kennzeichnung erhalten haben, vor ihrer Freigabe für den Handel. Auch die jeweiligen Vorankündigungen und Werbemaßnahmen für ein Spiel oder einen Film sollten zudem von der Angabe der Alterskennzeichnung begleitet sein.

## **Durchsetzung/Verfolgung**

Sehr treffend berichtet die Bredow-Studie, dass Staatsanwaltschaften aufgrund der eingeschränkten Personalkapazitäten häufig die Verfolgung illegaler Darstellungen in Bildmedien (sog. b-Liste) zugunsten der Verfolgung von Straftaten, bei denen ein individueller Schaden zu verzeichnen ist, zurückstellen und dass dies nur durch entsprechende Erhöhung der Personalkapazitäten zu verändern ist.

Bei der Kontrolle der Beachtung der Altersgrenzen im Handel plant das Gesetz nun, Testkäufe durch Jugendliche zu erleichtern. Testkäufe erweisen sich grundsätzlich als effektive Maßnahme, um Lücken im Handel und unrechtmäßigen Verkauf zu ahnden.

Zu beachten sind dennoch die pädagogischen Risiken, die sich für die jugendlichen Testkäufer ergeben. Es ist notwendig, derartige Testkäufe auch im Hinblick auf die Jugendlichen zu begleiten und bei der Auswahl der Jugendlichen sorgfältig vorzugehen.

## **Medienkompetenz als Teil der Erziehungskompetenz**

Zum Schluss weist die AGF darauf hin, dass eine Verschärfung der Gesetze, auch wegen der immer wieder auftretenden Lücken und Schlupflöcher, immer nur einen Teil des verfassungsgemäßen Jugendschutzes darstellen kann.

Gerade in einer Zeit, in der Jugendliche ihren Eltern hinsichtlich Techniknutzung und -offenheit oft weit voraus sind, besteht ein großer Bedarf an Aufklärung und Vermittlung bei den Eltern.

Die Mediennutzung der Jugendlichen muss von Eltern und Pädagogen begleitet werden. Dazu jedoch müssen die Medienkompetenzen der Eltern oft erst geschult werden. Die kritische Begleitung der Mediennutzung muss als Teil der Erziehungskompetenz betrachtet werden.

Eltern sollen „hinsehen“ und nicht „wegsehen“. Die Verwahrlosung von Kindern und Jugendlichen vor den elektronischen Bildmedien birgt große Gefahren. Eltern und Pädagogen müssen diese Risiken erkennen lernen und nach dem Grundsatz reagieren:

Gewaltspiele sind nicht selbstverständlich und dürfen nicht alltäglich werden!

Berlin, den 11.09.2007

---

<sup>2</sup> Hier verweist die Studie des Hans-Bredow-Instituts folgerichtig auf die teilweise doppelte Kennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und des europäischen PEGI-Systems, die sogar zu unterschiedlichen Alterskennzeichnungen auf ein und dem selben Trägermedium kommen können.

