Elisabeth Secker - 26. November 2021

Selbstkontrolle und Medienschutz: USK

Welche Kontrollmechanismen gibt es für die Kulturbranche bereits?

Was vor 27 Jahren als mutige Idee begann, ist heute ein Beispiel für moderne Regulierung. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist für den Jugendschutz bei digitalen Spielen zuständig und als Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Hauptaufgabe ist das Schaffen von Schutz und Orientierung durch Alterskennzeichen im Bereich der digitalen Spiele.

Als die USK im Jahr 1994 als Pilotprojekt gegründet wurde, war interaktive Unterhaltung noch weit entfernt von ihrem heutigen Stellenwert in der Gesellschaft. Im Gegenteil: Games wurden gesellschaftlich als vergleichsweise geächtetes Nischenmedium eingestuft. Zu Beginn als reines Marktregulierungsinstrument und mit dem Wunsch nach mehr Anerkennung der Branche konzipiert, hat sich die USK im Verlauf ihres Bestehens zu einer Vorreiterin im Bereich der regulierten Selbstregulierung im Jugendschutz entwickelt. Fundamental für dieses Konstrukt waren die Sicherstellung von unabhängigen Prüfverfahren zur Vergabe der Alterskennzeichen, eine gewissenhafte Prüfvorbereitung und die Begleitung und Beratung der USK durch einen plural aufgestellten Beirat.

Dennoch: Die USK hatte es in ihrer Rolle als Jugendschutzakteurin zwischen Industrie und Politik nicht immer leicht. Gerade in den Jahren der hitzigen Diskussionen rund um das Thema „Killerspiele“ waren es aber die Prüfentscheidungen der plural aufgestellten Gremien sowie valide Kriterien zur Alterseinstufung der USK, die am Ende für eine Versachlichung der Debatte sorgten. Gleichzeitig sah sich der Staat veranlasst, im Jugendschutz stärker einzugreifen, sodass unter staatlicher Beteiligung geschaffene Alterskennzeichen im Handel mit Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes 2003 gesetzliche Pflicht wurden.

Nach fast 20 Jahren der Zusammenarbeit zwischen Staat und Industrie lässt sich konstatieren, dass sich das System der regulierten Selbstregulierung bewährt hat. Heute geht es längst nicht mehr nur um den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor beeinträchtigenden Inhalten, sondern auch um eine sichere Teilhabe am Medium und Kulturgut Games. Heute unterstützt die Institution Anbieter dabei, ihre Verantwortung für den Jugendschutz im Online-Bereich – etwa durch guten technischen Jugendmedienschutz – wahrzunehmen. Um dem stetig wachsenden Online-Bereich zu begegnen, hat die USK mit ihrem Engagement im Rahmen einer global agierenden Kooperation, der „International Age Rating Coalition„, neue und zukunftsorientierte Wege im Bereich der Alterskennzeichnungsverfahren beschritten und vergibt Alterskennzeichen auf großen Spieleplattformen. Diese Ansätze griff nun auch der Gesetzgeber im jüngst novellierten Jugendschutzgesetz bestätigend auf.

Elisabeth Secker - 26. November 2021

Die Aufgaben der USK sind vor dem Hintergrund der Digitalisierung und damit einhergehenden Fragen des Schutzes von Kindern und Jugendlichen in einer konvergenten Medienwelt heute komplexer, aber auch relevanter geworden. Transparenz durch Zusatzinformationen zu schaffen, ist das Gebot der Stunde, das auch der Gesetzgeber ins Aufgabenheft geschrieben hat. Im Mittelpunkt steht dabei immer die Zielgruppe der Eltern, der Kinder und Jugendlichen sowie der pädagogischen Fachkräfte, denen es ermöglicht werden soll, informierte Entscheidungen treffen zu können und die richtigen Schutzmaßnahmen in der Spieleumgebung zu ergreifen. Für die Zukunft der USK besteht die Herausforderung darin, die Dynamik der Branche im Kontext des Jugendschutzes im Blick zu behalten und diesen mit guten Ideen zukunftsfest zu gestalten.

Dieser Text ist zuerst erschienen in Politik & Kultur 12/2021-01/2022.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat