

PEGI statt USK und Indizierung

PEGI ("Pan European Game Information") und USK ("Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle") sind 2 verschiedene Systeme zur Einstufung von Unterhaltungssoftware und somit zur Festlegung von Altersfreigabegrenzen. PEGI ist der europaweite Standard, wenn auch teilweise mit gewissen Anpassungen, doch einzig und allein Deutschland verwendet ein gänzlich anderes System, nämlich die USK und trägt die Kosten hierfür. Im Gegensatz zur USK bietet PEGI neben der Alterseinstufung auch eine Inhaltsbeurteilung als Begründung und Erläuterung. Wir stehen klar gegen Zensur und ziehen hier die Grenze zwischen Zensur und Jugendschutz.

Die wichtigsten *Unterschiede* zwischen PEGI und USK sind:

1. Die USK gilt nur für Deutschland, PEGI für den Rest von Europa einschließlich Österreich und der (deutschsprachigen) Schweiz. Erscheint ein Spiel im deutschsprachigen Raum in nur einer Fassung, so hat es auch dort USK-Kennzeichnungen, obwohl sie dort bedeutungslos sind (siehe [2], einleitender Abschnitt). Es ist offensichtlich, dass die Gesamtkosten eines solchen Systems sinken, wenn man sie auf mehr Länder verteilt, egal, welche Institution innerhalb des Landes die Kosten letztendlich trägt.
2. USK und PEGI haben geringe Unterschiede bei den Altersgrenzen, so hat PEGI im Bereich unter 12 Jahren z.B. eine zusätzliche Altergrenze, dafür liegen die Grenzen bei 3 und 7, bei der USK hingegen bei 6 Jahren. Die Grenzen "ab 0" und die von einschließlich 12 Jahren an aufwärts sind identisch.^{[1], [2], [3], [4]} Eine genauere Einstufung gerade in der frühen Entwicklungsphase ist sicher zu begrüßen. Bei PEGI erhält jedes Medium zumindest die Freigabe ab 18 Jahren, eine Indizierung oder Zensur findet nicht statt.
3. PEGI stellt in den meisten Ländern eine Empfehlung dar, die USK ist bei uns hingegen eine Vorschrift^{[2], [4]}. Auf die vorschriftsmäßige Einstufung müsste man jedoch auch mit PEGI nicht verzichten, wie man an anderen Ländern sieht, die PEGI auch nicht nur als Empfehlung, sondern als Vorschrift nutzen, z.B. UK und die Niederlande (siehe [4], unter "Nationale Besonderheiten").
4. PEGI begründet die Alterseinstufung mit entsprechenden Angaben^{[3], [4]}.

Aufgrund kultureller Unterschiede sind diese *zusätzlichen Angaben* wichtig, denn die Darstellung von Gewalt oder von Nacktheit werden in verschiedenen Kulturen völlig unterschiedlich bewertet, wie man sehr schön am Gegensatz zwischen den USA und Deutschland sieht. Unterhaltungssoftware wird bei PEGI sobald eine Altersbeschränkung vorliegt mit einem oder mehreren Symbolen gekennzeichnet. Es gibt Zeichen für Gewalt, Sex/Nacktheit, Drogen, Angst, Schimpfwörter, Diskriminierung, Glücksspiel oder Onlineinhalte^{[3], [4]}. Dieses Spektrum ist weit gefasst, so kann Gewalt sich z.B. auf die Darstellung von Gewalt beziehen, Angst hingegen auf die Verursachung von Angst beim Zuschauer oder der Zuschauerin, bzw. beim Spieler oder der Spielerin. Onlineinhalte werden gelistet, da sie zusätzliche Kosten verursachen können und da man im Multiplayermodus online mit anderen Spielern interagieren kann, die ihrerseits Kraftausdrücke, obszöne Gesten o.Ä. verwenden könnten. Eine entsprechende Kennzeichnung fehlt bei der USK vollständig.

Die Piratenpartei hat viele Mitglieder gewonnen, als 2009 das Zugangserschwerungsgesetz diskutiert und letztlich auch beschlossen wurde. Diese Menschen empfanden die in dem Gesetz beschriebenen Maßnahmen neben vielen weiteren Gründen als unzweckmäßig, aber eben auch als Vorbereitung einer Zensurinfrastruktur. Die Begrenzung von Unterhaltungssoftware auf einen Personenkreis mit einem bestimmten Mindestalter kann ebenfalls als Zensur empfunden werden. Deshalb gilt es, hier eine klare *Grenze zwischen* verbotener *Zensur* einerseits *und* legalem *Jugendschutz* andererseits zu ziehen. Dazu gehört, dass Erwachsene freien Zugang zu allen Medien erhalten, die sie möchten und umgekehrt Jugendliche in ihrer Persönlichkeitsentfaltung nicht durch negative Inhalte gestört werden. Eine indirekte Zensur findet teilweise dadurch statt, dass Spieleentwickler den Aufwand scheuen, ein Spiel an den deutschen Markt und die ausschließlich dort geltenden Vorschriften anzupassen.

PEGI hat im Vergleich zur USK mehr Vor- als Nachteile, scheinbare Nachteile wie die Frage nach Empfehlung oder Vorschrift sind bei genauerer Betrachtung gar keine und insgesamt ist die USK ein Anachronismus, der in Zeiten der Globalisierung abgeschafft werden muss. Vor allem die indirekte Zensur ist dabei ein absolutes Killerargument gegen die USK. Wir sprechen uns deshalb für den Ersatz der USK durch das europaweit etablierte PEGI-System aus.

Referenzen und weiterführende Literatur, Links oder Medien:

- [1] <http://www.usk.de>
- [2] http://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle
- [3] <http://www.pegi.info/de/>
- [4] http://de.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information
- [5] <http://stigma-videospiele.de/wordpress/?s=pegi>
- [6] <http://www.gesetze-im-internet.de/juschg> (vor allem §14)