

COMPUTERSPIELE

Jugendschutz und Altersfreigaben

Computer- und Videospiele gehören zur Jugendkultur. Gespielt wird allein, mit anderen Jugendlichen, online oder mit der ganzen Familie. Die Spiele bieten nicht nur eine Fülle an Spielspaß, sondern mindestens ebenso viele Lernmöglichkeiten. In diesem Sinne hat sich auch der Deutsche Kulturrat für die Anerkennung guter Computerspiele als Kulturgut ausgesprochen und die Bundesregierung hat 2009 den ersten Deutschen Computerspielpreis vergeben.

Aber mit Computerspielen sind auch Risiken verbunden. Gewalthaltige Darstellungen und zeitlich übermäßiger Medienkonsum sind Stichworte, die auf die Probleme hinweisen. Wie bei jedem anderen Medium gibt es daher auch bei Computerspielen Wirkungsrisiken und Gefahren. Da Jugendschutz auch eine staatliche Aufgabe ist, informieren wir aus der Sicht des Jugendschutzes über gesetzliche Alterskennzeichen für Computerspiele und geben Hinweise zum Umgang.

Alterskennzeichnung von Computerspielen

Seit 2003 muss gemäß § 12 und § 14 **Jugendschutzgesetz** (JuSchG) jedes für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit zugängliche Computer- und Konsolenspiel, welches auf einem Datenträger erhältlich ist, mit einer Alterseinstufung gekennzeichnet sein.

Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder, die sich darauf verständigt haben, dass das zuständige Ministerium des Landes Nordrhein-Westfalen die Alterskennzeichnung federführend für alle Länderministerien übernimmt. Hierfür stellt das Land Nordrhein-Westfalen eine Mitarbeiterin und einen Mitarbeiter zur Verfügung, die als **Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB)** unmittelbar an jedem Prüfverfahren mitwirken. Die Altersfreigabe erfolgt immer durch einen Ständigen Vertreter und stellt rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt dar, gegen den Rechtsmittel zulässig sind.

Verantwortlich für die technische Prüfung der Spiele und für die gesamte Prüforganisation ist die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**. Die USK ist eine von den Verbänden der Computerspiele-Wirtschaft getragene Institution mit Sitz in Berlin. Träger der GmbH sind die Industrieverbände BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) und G.A.M.E e.V. (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen).



Keine Altersbeschränkung



Freigegeben ab 6 Jahren



Freigegeben ab 12 Jahren



Freigegeben ab 16 Jahren



Freigegeben ab 18 Jahren

Prüfgremien der USK

Seit 2003 besteht ein Prüfgremium bei der USK aus 4 Gutachtern und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Die Gutachter stammen aus einem Gutachterpool von über 50 Gutachtern, die von den Bundesländern benannt und vom Beirat der USK bestätigt wurden. Die Beiratsmitglieder sind u. a. Vertreter der Kirchen, der Wissenschaft, des Bundesfamilienministeriums, der Landesjugendbehörden, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), der Jugendorganisationen, des Jugendschutzes, der Kultusministerkonferenz sowie der Computerspielewirtschaft.

Die Gutachter sind unabhängig und dürfen nicht in der Computerspielewirtschaft tätig sein. Sie sind u.a. in Jugendbehörden, in der Wissenschaft, bei den Kirchen, bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Me-

dien (BPjM), bei freien Trägern der Jugendhilfe oder in anderen Berufsgruppen tätig, die Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen haben.

Vorteil: Da es sich um wechselnde und pluralistische Prüfungsgremien handelt, können die Spiele so aus unterschiedlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt. Für die Prüfung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien, die in Zusammenarbeit mit der USK (AG Jugendschutz), den OLJB und der Spruchpraxis der BPjM entwickelt wurden (s. Broschüre »Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland«; zum kostenlosen download auf der Homepage www.usk.de).

Auswirkung der aktuellen Änderung des Jugendschutzgesetzes

Durch das 1. Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes im Juni 2008 wurde der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor medialen Gewaltdarstellungen verbessert, insbesondere vor gewaltbeherrschten Computerspielen: Darunter versteht man gem. § 15 Abs. 2 Nr. 3a des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) »schwer jugendgefährdende Trägermedien«, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen.«

Eindeutig gewaltbeherrschte Spiele, deren Vorgänger aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen gem. § 131 Strafgesetzbuch (StGB) bundesweit beschlagnahmt wurden, werden der USK gar nicht mehr vorgelegt, weil die Anbieter wissen, dass diese Spiele keine Chance auf eine Kennzeichnung durch die OLJB haben.

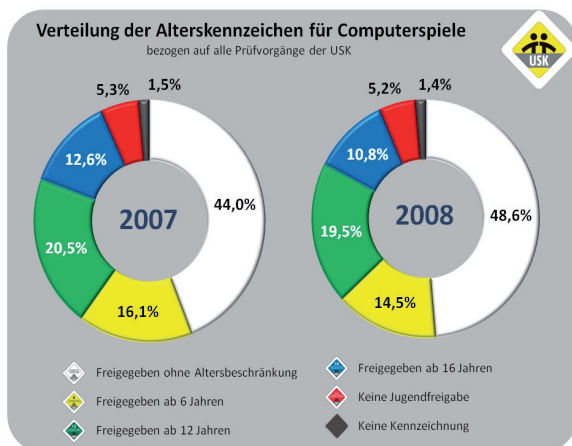
Der Prozentsatz von Spielen, die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen und bei der USK zur Prüfung vorgelegt werden, ist ohnehin sehr gering: Im Jahr 2007 erhielten 1,5 % der Prüfungsvorgänge bei der USK aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen »Keine Kennzeichnung«, im Jahr 2008 waren es 1,4 %.

Indizierungswürdige Spiele haben in der Prüfpraxis der USK daher zahlenmäßig nur eine geringe Bedeutung. Inhaltlich ist die Definition der Grenze zwischen Jugendbeeinträchtigung und Jugendgefährdung jedoch sehr wichtig. Das Prüfungsgremium prüft bei Spielen mit Gewaltdarstellungen daher immer, ob ein Spiel jugendbeeinträchtigend wirken könnte oder, ob es diese Grenze der Jugendbeeinträchtigung überschreitet und jugendgefährdend im Sinne des Jugendschutzgesetzes ist.

Fazit: Ob aber ein Spiel einfach oder schwer jugendgefährdend bzw. gewaltbeherrschend ist, ist im Rahmen der Prüfung bei der USK nicht in dem Maße relevant: Zu entscheiden ist nur, ob ein Alterskennzeichen vergeben werden kann oder nicht. Und dies ist ja schon bei einfacher Jugendgefährdung nicht möglich.

Nun stellt sich die Frage: Anhand welcher Kriterien prüft denn das Gutachtergremium, ob ein Spiel »nur« jugendbeeinträchtigend oder jugendgefährdend ist?

Antwort: Anhand der Indizierungskriterien der BPjM. Die gesamten Indizierungskriterien für Computerspiele finden sich auf der Homepage der BPjM (www.bundespruefstelle.de) unter »Indizierungsverfahren« und »Spruchpraxis«. In der Prüfpraxis der USK müssen für jedes Spiel immer alle Kriterien geprüft werden.



Allgemeine Indizierungskriterien bezogen auf Gewaltdarstellungen sind

- selbstzweckhafte und detaillierte Darstellungen von Gewalt handlungen, insbesondere von Mord- und Metzelszenen
- Medieninhalte, die Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen
- Verrohend und zu Gewalt anreizende Medieninhalte

Aus der Spruchpraxis der BPjM ergeben sich ebenso die »Gründe für eine Nichtindizierung bezogen auf interaktive Medien/Computerspiele« (ebenfalls auf der BPjM- Homepage unter »Indizierungsverfahren« und »Spruchpraxis«).

Daher werden bei jeder Prüfung eines gewalthaltigen

Spiels die Indizierungsgründe und Nichtindizierungsgründe gegeneinander abgewogen.

Fazit: Das Spielangebot wird daher immer in seiner Gesamtheit beurteilt. In der Prüfpraxis der plural besetzten Gremien werden der Kontext eines Spiels, die Atmosphäre, die Spannung und die Immersion (Eintauchen in die virtuelle Realität) eines Spiels mitbewertet, was weder durch formale Kriterien noch durch Fragebögen abgefragt werden kann. Damit ist immer der Gesamteindruck eines Spiels der entscheidende Faktor bei der Beurteilung, ob ein Spiel jugendgefährdend sein könnte oder ob es gemäß dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) mit einer Alterseinstufung gekennzeichnet werden kann.

Rechtliche Folgen für das Spiel

Wenn das Prüfungsgremium feststellt, dass ein Spiel zwar jugendbeeinträchtigend ist, jedoch nicht die Indizierungskriterien erfüllt, erhält es das Kennzeichen »Keine Jugendfreigabe« und damit einen Indizierungsschutz, d.h., gekennzeichnete Spiele dürfen nicht mehr von der BPjM indiziert werden.

Stellt das Prüfungsgremium fest, dass insgesamt die Indizierungsgründe erfüllt sind, erhält das Spiel »kein Kennzeichen«. Gegen diesen Verwaltungsakt der OLJB kann der Anbieter in **Berufung** gehen, wie übrigens gegen jedes andere Prüfergebnis. Kommt der Berufungsausschuss zum gleichen Ergebnis wie der Regelausschuss, kann der Anbieter ein zweites Mal in Berufung gehen. Daraufhin wird das Spiel in einer **Beiratsprüfung** geprüft. Das Ergebnis einer Beiratsprüfung wird immer den 16 Bundesländern zur Kenntnis gegeben, damit diese prüfen können, ob sie eine Appellation gegen die Entscheidung einlegen. Die Appellation ist der letztmögliche Einspruch gegen eine Entscheidung der Vorausschüsse.

Rechtliche Situation bei Online-Spielen

Der Jugendmedienschutz bezüglich der Computer- und Videospiele, die nicht auf einem Datenträger erhältlich sind, sondern ausschließlich online angeboten werden, wird rechtlich nicht durch das Jugendschutzgesetz geregelt, sondern durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV).

Die Überwachung erfolgt durch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) gem. § 16 und §17 JMStV (Zu-

ständigkeit und Verfahren der KJM) mit Unterstützung von »Jugendschutz.net« (§ 18 JMStV), einer durch die OLJB eingerichteten gemeinsamen Stelle, die Angebote im Internet überprüft und bei Verstößen die zuständigen Behörden informiert.

Pädagogische Empfehlungen

Für Eltern: Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern zu Hause ihren Kindern zugänglich machen. Eltern sollten ihren Kindern jedoch nur solche Spiele geben bzw. erlauben zu spielen, die eine entsprechende

Die Alterskennzeichen sind kein Hinweis auf die pädagogische Eignung für eine Altersgruppe oder auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist. Informationen zur pädagogischen Eignung eines Spiels finden sich u. a. im Internet unter: www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de oder www.internet-abc.de.

Altersfreigabe haben. Nur dann können sie sicher sein, dass das Spiel für ihr Kind ohne Risiken ist.

Weitere Empfehlungen:

- Kaufen Sie für Ihr Kind nur Spiele, die eine deutsche Alterskennzeichnung haben.
- Lassen Sie Ihr Kind nur Spiele der entsprechenden Altersgruppe spielen.
- Achten Sie darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.
- Kinder unter 3 Jahren sollten überhaupt nicht am Computer spielen, da es sie überfordert.
- Im Alter von 4-5 Jahren können Sie Kindern bereits altersentsprechende Lernsoftware und Spiele anbieten. Das Kind sollte jedoch bis zum Alter von 6 Jahren nicht allein am Computer sitzen.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Spiele. Es wird Ihnen komplexe Zusammenhänge fundiert und mit großer Begeisterung erklären.
- Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten für Fernsehen und andere Medien.

Standpunkt der BAJ: Computerspiele im Handel stark kontrolliert, Online-Spiele bereiten Sorge

Computerspiele üben vor allem auf männliche Jugendliche eine große Faszination aus. Dies gilt insbesondere bei den sich stark verbreitenden Online(Rollen)-Spielen, die durch Spielzusätze (Patches, Add-ons oder Mods) verändert und dynamisiert werden können. Der Jugendschutz steht hier vor spezifischen Herausforderungen, sowohl hinsichtlich einer rechtlichen Regulierung als auch aus pädagogischer Sicht.

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz verfolgt einige Entwicklungen in diesem Bereich mit Sorge, denn die vorhandenen Altersfreigaben und die für den üblichen stationären Handel geltenden Verkaufsbeschränkungen greifen zu kurz. Es müssen wirksame Jugendschutzfilter auf Seiten der Anbieter von Computerspielen zum Einsatz kommen. Auch für die im Netz angebotenen Zusatzprodukte sind tragfähige Regulierungen erforderlich.


Mit den Online-Computerspielen, begleitet durch Chats und Foren, gewinnt die Jugendkultur neue Akzente, die durchaus ihre eigene Bedeutung haben. Unverzichtbar ist genaues Hinsehen darauf, was über das Internet heruntergeladen wird und welche möglicherweise gefährdenden Inhalte damit in den Spielalltag von jungen Menschen transportiert werden.

Es darf zudem nicht übersehen werden, dass exzessives Spiel auch zu neuen Formen der Abhängigkeit führen kann. Die Gefahr von Spielsucht ist ernstzunehmen und stellt eine spezifische pädagogische, gelegentlich gar therapeutische Herausforderung dar.

Nach den intensiven Bemühungen der letzten Jahre um Verbesserungen des Jugendschutzes bei Computerspielen bedarf es nun erhöhter Aufmerksamkeit auf den Bereich der Online-Spiele.

Impressum

Herausgeber:
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V.
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Tel.: 030-400 40 300
E-Mail: info@bag-jugendschutz.de
www.bag-jugendschutz.de
Redaktion: Gerd Engels, Ingrid Hillebrandt
Autoren: Jürgen Hilse, Lidia Grashof

Gefördert durch:  Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Glossar

Jugendbeeinträchtigend: »Spielprogramme«, die gem. § 14 Abs. 1 JuSchG »geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen«.

Jugendgefährdend: »Träger- und Telemedien«, die gem. § 18 Abs. 1 JuSchG indiziert sind, d. h. in die »Liste jugendgefährdender Medien« aufzunehmen sind: »Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen

- Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder
- Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.«

Literaturhinweise

Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Hrsg.: USK bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Berlin 2008. Download unter www.usk.de.

Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (mit Erläuterungen). Hrsg.: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Stand: 9/2008. Download unter www.bmfsfj.de/publikationen.

Hilse, Jürgen; Schulz, Christine: Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland. In: Mitgutsch, K.; Rosenstingl, H.: Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien 2008.

Kutner, Lawrence; Olson, Cheryl K.: Grand Theft Childhood. The surprising Truth about video games. New York, London, Toronto, Sydney 2008. Beitrag zu Fragen der »Wirkung« von Computerspielen. Eine deutsche Zusammenfassung kann unter staendige.vertreter@usk.de angefordert werden.

Internetadressen / Ansprechpartner

Allgemeine Informationen zur Computer-Sicherheit:

www.klicksafe.de

Informationen zu Suchtgefahren bei Computerspielen:

www.ak-spielsucht.de

www.bke-elternberatung.de

E-Mail: a.koch@caritas-berlin.de

Bei Fragen zu den Alterskennzeichen:

E-Mail: staendige.vertreter@usk.de

www.usk.de