COMPUTERSPIELE

Jugendschutz und Altersfreigaben

Computer- und Videospiele sind inzwischen ein selbstverständlicher Teil der Jugendkultur. Gespielt wird allein oder gemeinsam mit anderen, sowohl Online als auch Offline. Die inzwischen nahezu unüberschaubare Vielfalt der Spiele bietet nicht nur eine Fülle an Spielspaß, sondern auch viele Lernmöglichkeiten. In diesem Sinne hat sich auch der Deutsche Kulturrat für die Anerkennung guter Computerspiele als Kulturgut ausgesprochen und die Bundesregierung vergibt im Jahre 2011 bereits zum dritten Mal den Deutschen Computerspielpreis.
Mit Computerspielen sind freilich 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, vor denen insbesondere jüngere Kinder zu schützen sind. Da Jugendschutz auch eine staatliche Aufgabe ist, informieren wir hier aus der Sicht des Jugendschutzes über gesetzliche Alterskennzeichen für Computerspiele.

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

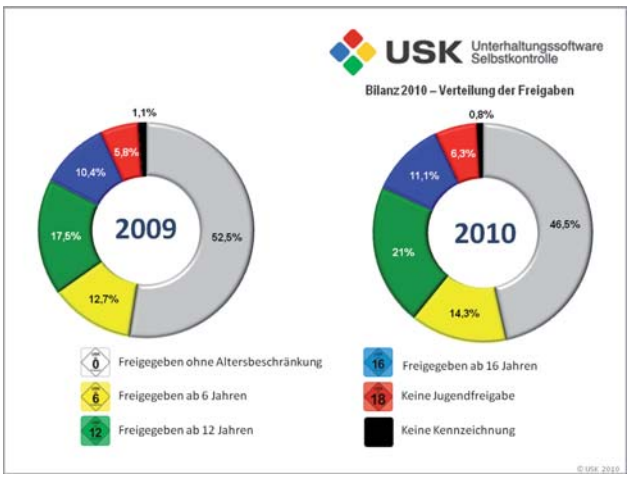
Zusammensetzung der Prüfgremien bei der USK

Seit 2003 besteht ein Prüfgremium bei der USK im Regelfall aus 4 Jugendschutzsachverständigen und einem der Ständigen Vertreter der OLJB. Die im Hinblick auf ihre Entscheidungen unabhängigen Jugendschutzsachverständigen stammen aus einem Pool von über 50 Personen, die gemeinsam von den Bundesländern und der Spielewirtschaft benannt und vom Beirat der USK bestätigt wurden. Der Beirat ist ebenfalls unabhängig. Seine Mitglieder sind hauptberuflich beispielsweise in der Wissenschaft, bei den Kirchen, bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), bei freien Trägern der Jugendhilfe, der Kommission für Jugendmedienschutz, beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend tätig. Die Aufgabe des Beirates besteht darin, die Gremienarbeit konstruktiv zu begleiten und fachlich fortzuentwickeln.

Da es sich bei den konkreten Spielprüfungen um eine Beurteilung durch (nach dem Zufallsprinzip) wechselnde und pluralistisch besetzte Prüfgremien handelt, können die Spiele so aus unterschiedlicher fachlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt. Für die inhaltliche Prüfung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien, die in Zusammenarbeit mit der USK (AG Jugendentscheid), den OLJB und der Spruchpraxis der BPjM entwickelt wurden (die Kriterien finden sich auf der Homepage www.usk.de). Gegen die Empfehlung der Jugendschutzsachverständigen kann sowohl der Anbieter als auch der Ständige Vertreter in Berufung gehen. Nach Abschluss des Berufungsverfahrens können sowohl die 16 Bundesländer als auch die in der USK beteiligten Verbände (im Einvernehmen mit dem Antragsteller) eine erneute Prüfung im Appellationsausschuss verlangen. Die Entscheidung dieses Gremiums kann nicht mehr angefochten werden.

Auswirkung der 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: Neu eingefügt wurde in den § 15 Abs. 2 Nr. 3 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) die Textstelle 3a: Demnach können »schwer jugendgefährdende Trägermedien« auch ohne Bekanntmachung in der Liste jugendgefährdender Medien indiziert werden, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen.«
Der Begriff »gewaltbeherrscht« im Sinne dieser Rechtsnorm ist als unbestimmter Rechtsbegriff jedoch interpretationsbedürftig und damit nicht unproblematisch. Daher wird auf die Definition des Begriffs nicht weiter eingegangen, sondern die Bedeutung dieser Rechtssetzung in der Prüfpraxis dargestellt.
Der Prozentsatz von Spielen, die bei der USK zur Prüfung eingereicht werden und Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen, ist allerdings sehr gering: Im Jahr 2009 erhielten nur 1,1 % der bei der USK geprüften Spiele aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen »Keine Kennzeichnung«, im Jahr 2010 waren es nur 0,8 %. Indizierungswürdige Spiele haben in der Prüfpraxis der USK daher zahlenmäßig nur eine geringe Bedeutung.



Inhaltlich ist die Definition der Grenze zwischen Jugendbeeinträchtigung und Jugendgefährdung allerdings wichtig. Das Prüfgremium prüft bei Spielen mit Gewaltdarstellungen daher immer, ob ein Spiel **jugendbeeinträchtigend** ist oder ob es diese Grenze der Jugendbeeinträchtigung überschreitet und als **jugendgefährdend** im Sinne des Jugendschutzgesetzes anzusehen ist.

Nun stellt sich die **Frage:** Anhand welcher Kriterien prüft 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 haben die Jugendschutzsachverständigen diese Kriterien sorgfältig anzuwenden.

Allgemeine Indizierungskriterien bezogen auf Gewaltdarstellungen sind
- selbstzweckhafte und detaillierte Darstellungen von Gewalthandlungen, insbesondere von Mord- und Metzelszenen
- Medieninhalte, die Selbstjustiz propagieren
- verrohend und zu Gewalt anreizende Medieninhalte

Diese Tatbestandsmerkmale sind nach der Spruchpraxis der BPjM u. a. erfüllt, wenn zum Beispiel »Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Dabei ist der Kontext zu berücksichtigen. Gewalt- und Tötungshandlungen können für ein mediales Geschehen z. B. dann insgesamt prägend sein, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird.«

Wichtig: Der Begriff »prägen« ist hier nicht identisch mit dem Begriff »gewaltbeherrscht« aus dem § 15 Abs. 2 JuSchG.

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«).
Ein wichtiger **Nichtindizierungsgrund** ist z. B.: »Trotz enthaltener Horror- und Splatterelemente sind nicht gewalthaltige Anteile spielbestimmend, wobei die Horrorelemente dann nicht so gestaltet sein dürfen, dass auf Grund der besonderen Brutalität die anderen Spielelemente in den Hintergrund treten.« Die anderen Nichtindizierungsgründe finden sich ebenfalls auf der Homepage der BPjM und müssen bei jeder Prüfung berücksichtigt werden.

Daher werden bei jeder Prüfung eines gewalthaltigen Spiels die Indizierungsgründe und Nichtindizierungsgründe gegeneinander abgewogen und das Spielangebot wird in seiner Gesamtheit beurteilt.

Fazit: Entscheidend bei der Begutachtung, ob ein Spiel eine jugendgefährdende Wirkung entwickelt, kann folgerichtig nicht die formale Erfüllung eines oder mehrerer Indizierungskriterien sein.
In der Prüfpraxis der plural besetzten Gremien werden daher immer der Kontext eines Spieles, die Atmosphäre, die Spannung und die immersive Wirkung mit bewertet, 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 als jugendgefährdend eingestuft wird.

Rechtliche Folgen für das Spiel

1. Wenn das Prüfgremium feststellt, dass ein Spiel zwar jugendbeeinträchtigend ist, jedoch nicht die Indizierungskriterien erfüllt, erhält es das Kennzeichen »Keine Jugendfreigabe« und damit einen Indizierungsschutz, da gekennzeichnete Spiele nicht indiziert werden dürfen.

2. Stellt das Prüfgremium fest, dass insgesamt die Indizierungsgründe erfüllt sind, erhält das Spiel »kein Kennzeichen«. Gegen diesen Verwaltungsakt bzw. gegen jede Entscheidung des Regelausschusses kann der Anbieter in **Berufung** gehen.
   Das Ergebnis einer Berufung 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 der Einhaltung des JMStV erfolgt durch die **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)** gem. § 16 und §17 JMStV (Zuständigkeit und Verfahren der KJM) mit Unterstützung von **»jugendschutz.net«** (§ 18 JMStV), eine durch die OLJB eingerichtete gemeinsame 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 Altersfreigabe haben. Nur dann können sie sicher sein, dass das Spiel für ihr Kind ohne Risiken ist.

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 zu empfehlenswerten Spielen finden sich u. a. im Internet unter: www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de oder www.internet-abc.de.

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.

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 zu indizieren, 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

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

Immersion: Unter Immersion wird das emotionale und wahrnehmungsbezogene »Eintauchen« des Spielers in das Spielgeschehen und die virtuelle Spielwelt verstanden.

Literaturhinweise

Bei Fragen **zu den Kriterien der Alterskennzeichen: Broschüre der OLJB/USK**: »Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland«. Die Broschüre kann von der Homepage der USK unter www.usk.de kostenlos herunter geladen werden. Die Broschüre kann auch auf Anfrage zugesandt werden.

Zu **rechtlichen Fragen**: »Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder« (mit Erläuterungen) vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Stand: September 2008, siehe www.bmfsfj.de

Zu **exzessivem Spielen:** Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin 2011

Zu Fragen der **»Wirkung« von Computerspielen:** Kutner, L.; Olson, Ch.: Grand Theft Childhood. The surprising truth about video games. New York, London, Toronto, Sydney 2008 (eine deutsche Zusammenfassung kann unter staendige.vertreter @usk.de angefordert werden).

Internetadressen / Ansprechpartner

Allgemeine Infos zur Computer-Sicherheit:
www.klicksafe.de

Infos zu exzessivem Spielen finden sich unter:
www.bke-elternberatung.de

Bei Fragen zu den Alterskennzeichen können Sie sich direkt an die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK wenden:
E-Mail: staendige.vertreter@usk.de
Internet: www.usk.de

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

Autoren: Jürgen Hilse, Lidia Grashof
Redaktion: Ingrid Hillebrandt
Layout/Satz: Annette Blaszczyk

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