

COMPUTERSPIELE

Jugendschutz und Altersfreigaben

Computer- und Videospiele sind inzwischen ein selbstverständlicher Teil der Jugendkultur. Gespielt wird allein, in der Familie und mit Freunden oder online mit anderen. Spiele sind Unterhaltung, bieten viele Lernmöglichkeiten und trainieren wichtige Fähigkeiten. Sie erreichen Mädchen wie Jungen, Jugendliche wie Erwachsene. Der Deutsche Kulturrat erkennt Computerspiele als ein zu förderndes Kulturgut an. Seit 2009 erfolgt jährlich die Verleihung des Deutschen Computerspielpreises (DCP), der vom Deutschen Bundestag, der Bundesregierung und der Computerspielbranche gemeinsam getragen wird.

Wie bei jedem anderen Medium gibt es jedoch auch bei Computerspielen Wirkungsrisiken und Gefahren. Gewalthaltige Darstellungen und zeitlich übermäßiger Medienkonsum sind dabei wichtige Stichworte. Der Schutz von Kindern und Jugendlichen ist Aufgabe der Eltern und gleichzeitig staatlicher und gesamtgesellschaftlicher Auftrag. In dem besonders verbindlichen System des Jugendmedienschutzes in Deutschland gehören die USK-Alterskennzeichen der Obersten Landesjugendbehörden zu den wichtigsten Elementen, mit denen Eltern bei ihrer Aufgabe entscheidend unterstützt werden.

Alterskennzeichnung von Computerspielen

Gemäß § 12 und § 14 **Jugendschutzgesetz** (JuSchG) muss 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).



Zusammensetzung der Prüfungsgremien bei der USK

Ein Prüfungsgremium bei der USK besteht im Regelverfahren aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem der Ständigen Vertreter der OLJB. Die im Hinblick auf ihre Entscheidungen unabhängigen Jugendschutzsachverständigen (insgesamt über 50 Personen) werden gemeinsam von den Bundesländern und der Spielewirtschaft vorgeschlagen und vom Beirat der USK ernannt. Sie sind beispielsweise in Jugendbehörden, in der Wissenschaft, in kirchlichen Einrichtungen, bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), bei Trägern der freien Jugendhilfe oder in anderen Berufsgruppen tätig, die Erfahrungen in der Arbeit mit Medien und Minderjährigen haben. Viele von ihnen haben gleichzeitig auch Erfahrungen aus anderen Medienselbstkontrollen, wie z. B. der FSK (Freiwill-

lige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) oder der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen). Der Beirat ist ebenfalls unabhängig. Seine Mitglieder sind unter anderem in der Wissenschaft, bei den Trägerverbänden der USK, bei den Kirchen und Religionsgemeinschaften, bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), bei Trägern der freien Jugendhilfe, der Kommission für Jugendmedienschutz, beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und bei den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) tätig. Die Aufgabe des Beirates besteht darin, die Arbeit der USK konstruktiv zu begleiten und die Leitkriterien, die auf der Homepage der USK veröffentlicht sind, fachlich fortzuentwickeln.

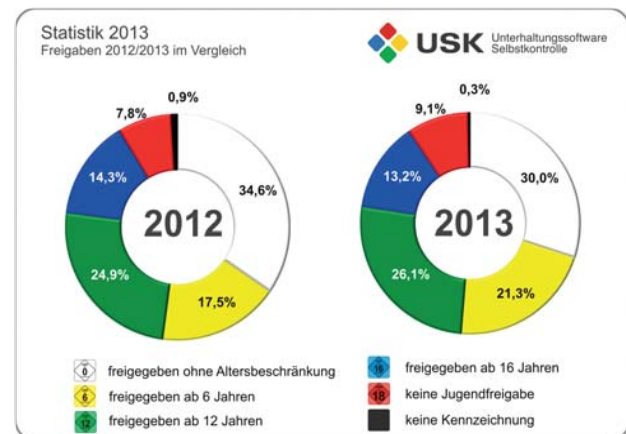
Da es sich bei den konkreten Spielprüfungen um eine Beurteilung durch (nach dem Zufallsprinzip) wechselnde und pluralistisch besetzte Prüfungsgremien handelt, können die Spiele aus unterschiedlicher fachlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt. Für die Jugendschutzprüfung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien, die in Zusammenarbeit mit der USK, 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 der OLJB 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. Mit der Entscheidung dieses Ausschusses ist das Prüfverfahren beendet.

Jugendgefährdende (Indizierte) Spiele

Wenn es sich um ein Spiel für ältere Jugendliche oder Erwachsene handelt, prüft das Gremium immer, ob das Spiel die Grenze der Jugendbeeinträchtigung (§ 14 JuSchG) überschreitet und als jugendgefährdend (§ 18 JuSchG) im Sinne des Jugendschutzgesetzes anzusehen ist.

Der Prozentsatz von Spielen, die bei der USK zur Prüfung eingereicht werden und Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen, ist jedoch sehr gering: Im Jahr 2013 erhielten nur 0,3% der bei der USK geprüften Spiele aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen »Keine Kennzeichnung«, im Jahr 2012 waren es noch 0,9%. Spiele, bei

denen eine Indizierung in Frage kommen könnte, haben in der Prüfpraxis der USK daher zahlenmäßig nur eine geringe Bedeutung. Ob ein Spiel indiziert wird, entscheidet allein die BPjM.



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 Indizierungstatbestände 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.«

Aus der Spruchpraxis der BPjM ergeben sich ebenso die **»Gründe für eine Nichtindizierung bezogen auf interaktive Medien/Computerspiele«**.

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 in seiner Gesamtheit beurteilt.

Fazit: Entscheidend bei der Begutachtung, ob ein Spiel eine jugendgefährdende Wirkung vermuten lässt, kann folgerichtig nicht die formale Erfüllung eines oder mehrerer Indizierungstatbestände sein. In der Prüfpraxis der plural besetzten Gremien werden daher immer der Kontext eines Spiels, die Atmosphäre, die Spannung und die immersive Wirkung (Immersion: »Eintauchen« in die virtuelle Spielwelt) mit bewertet. Damit ist immer der Gesamteindruck eines Spiels der entscheidende Faktor bei der Beurteilung, ob für ein Spiel eine jugendgefährdende Wirkung angenommen wird.

Rechtliche Folgen für das Spiel

1. Wenn das Prüfungsgremium feststellt, dass ein Spiel zwar jugendbeeinträchtigend ist, jedoch keine der Indizierungstatbestände erfüllt, erhält es das Kennzeichen »Keine Jugendfreigabe (18)« und damit einen Indizierungsschutz, da Spiele, die ein USK-Kennzeichen erhalten haben, nicht indiziert werden dürfen.
2. Stellt das Prüfungsgremium fest, dass ein oder mehrere Indizierungstatbestände erfüllt sind, erhält das Spiel »kein Kennzeichen«. Wenn ein Spiel kein USK-Kennzeichen erhalten hat, kann es zwar frei an Erwachsene verkauft werden, hat jedoch keinen Indizierungsschutz. Gegen jede Entscheidung des Regelausschusses kann der Anbieter in Berufung gehen. Das Ergebnis der Prüfung durch den Berufungsausschuss wird immer den 16 Bundesländern genauso wie den die USK tragenden Verbänden 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 im Rahmen des USK-Instanzenzugs.

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 Überprüfung der Beachtung der Regelungen 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 der Länder, die Angebote im Internet überprüft und bei Verstößen die zuständigen Behörden informiert.

In den vergangenen Jahren haben Online-Spiele immer mehr an Bedeutung gewonnen. Die USK hat auf die ständig wachsenden Herausforderungen reagiert und aus diesem Grund ihr Tätigkeitsfeld (Bereich »USK Jugendmedienschutz Online«) erweitert. Seit September 2011 ist die USK anerkannte Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle für Online-Angebote nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Dieser regelt den gesetzlichen Jugendschutz im Internet und nimmt die Anbieter für ihre Webangebote in die Pflicht. Durch diese umfassende staatlich übertragene Kompetenz kann die USK als einheitlicher Ansprechpartner bei allen Fragen des Jugendschutzes wirken. Mittlerweile haben sich zahlreiche Unternehmen der Online-Spielebranche bei der USK als Mitglied angeschlossen und werden durch sie in Bezug auf alle Aspekte des Jugendschutzes bei Online-Angeboten beraten.

Pädagogische Empfehlungen

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

Die Alterskennzeichen sind aber kein Hinweis auf die pädagogische Eignung oder auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren nur, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine Altersgruppe ohne Risiken 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.«

Impressum

Herausgeber:
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V.
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
www.bag-jugendschutz.de
Autoren: Lidia Grashof, Uwe Engelhard
Redaktion: Ingrid Hillebrandt
Layout/Satz: Annette Blaszczyk

Gefördert durch:



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

Literatur

Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Download unter <http://www.usk.de/usk-broschueren/>

Elternratgeber für Computerspiele. Download unter <http://www.usk.de/usk-broschueren/>

Leitkriterien der USK für die Prüfung von Computer- und Videospiele. Download unter <http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/>

Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (mit Erläuterungen) vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Stand: November 2012, siehe www.bmfsfj.de

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

Uwe Sander, Henrike Friedrichs, Thorsten Junge (Hrsg.): **Jugendmedienschutz in Deutschland. Medienbildung und Gesellschaft.** Heidelberg 2013

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2010): **Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004-2009**, von Prof. Dr. Michael Kunczik u. Dr. Astrid Zipfel. Download unter www.bmfsfj.de/Service/Publikationen

Internetadressen/ Ansprechpartner

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – USK:
www.usk.de

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

Infos zu exzessivem Spielen:
www.bke-elternberatung.de

Fragen zu Alterskennzeichen:
staendige.vertreter@usk.de

Fragen zum Prüfverfahren der USK:
kontakt@usk.de