



3.4 Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz

Ausgangslage

Kinder und Jugendliche wachsen heute wie selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Doch nicht alles, was es dort zu sehen und zu erleben gibt, ist gleichsam für sie geeignet. Daher besteht die zentrale Aufgabe des Jugendmedienschutzes darin, Minderjährige vor den Einflüssen aus der Erwachsenenwelt zu schützen, die für ihren Entwicklungsstand nicht geeignet sind oder die sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigen oder gar schädigen könnten.

Jugendmedienschutz in Deutschland stützt sich auf **drei Säulen** und verfolgt die Absicht:

- ▶ Gefährdungen noch vor ihrer Entstehung zu verhindern (**struktureller Jugendschutz**),
- ▶ über Gefahren aufzuklären und vorbeugende Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen (**erzieherischer Jugendschutz**),
- ▶ den Umgang mit Gefährdungen zu regeln (**gesetzlicher Jugendschutz**).

Der gesetzliche Jugendmedienschutz folgt dem Prinzip der **„regulierten Selbstregulierung“** – so auch im Bereich der Computer- und Konsolenspiele. Der Gesetzgeber schafft dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen und anerkannte freiwillige Selbstkontrolleinrichtungen prüfen die praktische Anwendung der gesetzlichen Regeln durch Spielehersteller und -anbieter. Diese Prozedur soll die Eigenverantwortung der Industrie stärken.

Welche gesetzliche Basis gibt es für den Jugendschutz bei Computerspielen? Welche Kennzeichen sind auf dem deutschen Markt zu finden? Und wie gehen Eltern sinnvoll damit um?

Gesetzliche Basis

Der Schutz von Minderjährigen vor problematischen Medieninhalten ist in zwei Gesetzen geregelt:

- ▶ Das *Jugendschutzgesetz (JuSchG)* regelt den Umgang mit **Trägermedien**.
- ▶ Der *Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV)* regelt den Jugendschutz im Rundfunk und in den Telemedien – also auch bei Spielen, die ausschließlich online angeboten werden (z. B. Browser-, Mobile- & Social-Games).

Trägermedien sind – wie es der Name schon sagt – alle materiell „greifbaren“ Medien wie z. B. CD-ROMs, Spielmodule, DVDs, Blu-ray Discs, etc. Alle Computerspiele, die in Deutschland auf einem Datenträger angeboten werden, müssen vorab von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK –  www.usk.de)* geprüft und mit einer gesetzlichen Alterskennzeichnung versehen werden. Zusätzlich werden Trägermedien von der *Pan European Game Information (PEGI)* gekennzeichnet (siehe S. 62).⁵²

Telemedien sind materiell nicht „greifbare“ Medien wie z. B. eine Internetseite. Im Bereich der Computerspiele zählen hierzu z. B. Handyspiele und im Internet verfügbare Browserspiele, falls diese nicht auf einem Datenträger (Trägermedium) als Verkaufsversion angeboten werden. Seit September 2011 ist die *USK* auch als Selbstkontrolleinrichtung für Onlinespiele offiziell anerkannt.⁵³ 2014 wurden die *USK*-Kennzeichen im Bewertungssystem der *International Age Rating Coalition (IARC)* aufgenommen. Hierdurch wird eine Einstufung von Apps und Onlinespielen unter Rückgriff auf die Kennzeichen der *USK* erleichtert (vgl.  www.usk.de/iarc). Zentrale Aufsichtsstelle für Telemedien in Deutschland ist die *Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)*. Für die meisten Spiele im Internet gibt es momentan noch keine visuelle, also direkt einsehbare Alterskennzeichnung. So ist es für Eltern schwierig, deren Inhalte einzuschätzen. Allerdings können die Webseitenanbieter ihr Angebot mit einem virtuellen Kennzeichen im Quellcode selbst klassifizieren. Anerkannte Jugendschutzprogramme auf dem Rechner der Nutzer lesen diese Klassifizierung aus und entsprechend der Nutzereinstellungen wird das Angebot angezeigt oder nicht. Fehlt ein solches Label, wird die Seite in der Altersgruppe „bis unter 12 Jahre“ standardmäßig geblockt (siehe auch *„Empfehlungen für Eltern – Prüfen Sie Online- und Handyspiele“* S. 64). Weitere Informationen zu von der *KJM* offiziell anerkannten Jugendschutzprogrammen gibt es unter  www.klicksafe.de/jugendschutzfilter und in der *klicksafe*-Handreichung „Elternabende Internet + Handy“, Kapitel 5.3.9.

Bei Apps kann je nach Betriebssystem eingestellt werden, bis zu welcher Altersgrenze sie installiert werden können. Seit Mai 2015 werden für neue Apps im *Google Play Store (Android)* bei einer Anmeldung aus Deutschland die Alterskennzeichen der *USK* verwendet. Im Unterschied zu den bisherigen *USK*-Kennzeichen auf Trägermedien sind diese allerdings nicht gesetzlich bindend und werden auch nicht durch ein unabhängiges Gremium vergeben (siehe auch *„Die USK-Prüfung“* rechts). Ältere Apps, die noch nicht mit einem *USK*-Kennzeichen versehen worden sind, sollten genau geprüft werden. Wichtig ist, dass die *USK*-Kennzeichnung die App lediglich aus Sicht

⁵² Computerspiele aus den USA oder Kanada werden auf freiwilliger Basis von der *Entertainment Software Association (ESA)* eingestuft. Die Einstufungen und Inhaltsbeschreibungen weichen sowohl von den *USK*-Kennzeichen als auch von den *PEGI*-Kennzeichen ab. Weitere Informationen unter:  www.esrb.org

⁵³ Vgl. hierzu:  www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/archiv/archive/2011.html, Pressemitteilung 15/2011



Jugendschutzeinstellungen von App Stores
am Beispiel von *Google Play Store*
Quelle: *Google Play Store*
(Version 5.6.8, Screenshots 03.06.2015)
– Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

des Jugendschutzes bewertet (Inhaltseinstufung). So erklärt es sich, dass zum Beispiel *WhatsApp* die Einstufung „USK ab 0 Jahren“ erhalten hat, im Sinne der AGB allerdings erst ab 16 Jahren genutzt werden darf (siehe Abbildung oben). Somit sollten neben den *USK*-Kennzeichen immer auch die ggf. in Ergänzung aufgeführten Funktionen wie „Nutzerinteraktion und Digitale Käufe“ und die AGB der App geprüft werden. Diesen Aspekt sollte man mit Eltern besprechen, damit diese eine App nicht ausschließlich auf Grundlage der *USK*-Kennzeichnung des Anbieters bewerten.

Die USK-Prüfung



Vor der eigentlichen Prüfung durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* wird ein Spiel von einem unabhängigen Sichter unter die Lupe genommen, der es im Anschluss einem Gutachterteam vorstellt. Den Vorsitz dieses Gutachterteams hat ein so genannter *Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden*, dem die letztendliche Entscheidung über die Altersfreigabe obliegt. In der Regel sitzen vier weitere unabhängige Gutachter im Ausschuss. Um Unvoreingenommenheit zu gewährleisten, sind dies z. B. Journalisten, Jugendschutzbeauftragte, Pädagogen oder andere Sozialwissenschaftler, aber niemals Beschäftigte aus der Hard- und Softwareindustrie. Jedes Bundesland entsendet in der Regel zwei Gutachter.

USK-Kennzeichen⁵⁴ und ihre Bedeutung



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG⁵⁵

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicitig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass eine Jugendgefährdung (gem. § 14 JuSchG Abs.4 und § 15 JuSchG Abs.2 und 3) nicht vorliegt.

⁵⁴ Quelle: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* (vgl. , www.usk.de); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

⁵⁵ § 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG): Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen



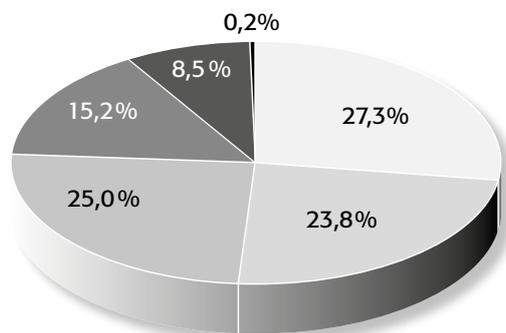
Kein Kennzeichen

Wurde einem Spiel kein Kennzeichen gegeben, darf es nicht an Kinder und Jugendliche verkauft und muss mit einem eindeutigen Hinweis versehen werden. Zudem besteht für die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* die Möglichkeit, das Spiel nachträglich auf den Index für jugendgefährdende Medien zu setzen, d. h. zu indizieren (s. u.). Für jeden Spielehersteller ist es natürlich wichtig, eine Kennzeichnung des Spiels zu bekommen, um Rechtssicherheit in Bezug auf eine mögliche Indizierung zu erlangen.

Lehrprogramm gemäß § 14JuSchG

Das Kennzeichen „Lehrprogramm gemäß § 14JuSchG“ wird bei Filmen und Spielprogrammen zu Informations-, Instruktionen- und Lehrzwecken verwendet und direkt vom Anbieter ohne weitere Prüfung der *USK* gekennzeichnet. Bedingung ist, dass die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen offensichtlich nicht beeinträchtigt wird (§ 14 Abs. 7 JuSchG). Die Verantwortung für diese Kennzeichnung liegt bei den Anbietern.

USK-Jahresstatistik 2014⁵⁶



 Freigegeben ohne Altersbeschränkung	 Freigegeben ab 6 Jahren
 Freigegeben ab 12 Jahren	 Freigegeben ab 16 Jahren
 Keine Jugendfreigabe	 Keine Kennzeichnung

Quelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die Liste mit jugendgefährdenden Medien

Laut Jugendschutzgesetz kann die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* Medieninhalte dann indizieren, wenn diese „Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gefährden“. Indizierte Computerspiele, Filme oder Bücher dürfen nicht mehr öffentlich beworben, angeboten und zugänglich gemacht werden. Man findet indizierte Medien daher z. B. im „ab 18“-Bereich einer Videothek oder im abgetrennten Bereich des Fachhandels.

Spiele werden von der *BPjM* auf folgende Aspekte hin untersucht, die entweder jugendgefährdend wirken können oder aber eine jugendgefährdende Wirkung zusätzlich verstärken:

- ▶ Sind Menschen, menschenähnliche Wesen oder aber andere Geschöpfe Opfer der virtuellen Gewalt?
- ▶ Was ist die Motivation, (ethische) Begründung bzw. Legitimation der virtuellen Gewalt?
- ▶ Wird das Computerspiel insgesamt durch Mord- und Metzelszenen geprägt?
- ▶ Ist die Darstellung der Gewalt im Computerspiel selbstzweckhaft und detailliert?
- ▶ Inwieweit wird die Distanzierung vom virtuellen Spielgeschehen vermindert oder gefördert?

PEGI



Neben der *USK* gibt es oftmals noch ein weiteres Kennzeichen auf deutschen Computerspielverpackungen. Die *Pan European Game Information (PEGI)* bietet das erste **europaweite**

Einstufungssystem⁵⁷ an. In über 30 europäischen Ländern ist die Einschätzung der *PEGI* ein Anhaltspunkt dafür, ob ein Spiel für ein Kind oder einen Jugendlichen geeignet ist. Im Gegensatz zur *USK* wird die Einschätzung eines Computerspiels mittels eines Fragebogens von den Herstellern selbst vorgenommen. Außerdem weisen markante Symbole gezielt auf bestimmte problematische Inhalte hin. In Deutschland gilt die Einschätzung der *PEGI* nach wie vor als unverbindlicher Hinweis, während die Einschätzung der *USK* gesetzlich verbindlich ist.

Verwirrend für viele Eltern ist die Tatsache, dass die vergebenen Alterskennzeichen oftmals voneinander abweichen. Das liegt daran, dass *PEGI* andere Kriterien zugrunde legt (s. S. 63 „Inhaltssymbole der *PEGI*“) und auch unterschiedliche Altersstufungen vornimmt.

⁵⁶ Im Jahre 2014 wurden insgesamt 2.014 Computer- oder Konsolenspiele geprüft (vgl.  www.usk.de)

⁵⁷ Quelle: *Pan European Game Information (PEGI)* (vgl.  www.pegi.info); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz



Die Altersempfehlungen der PEGI



PEGI 3: Der Inhalt von Spielen mit dieser Einstufung ist für alle Altersgruppen geeignet. Wenige Gewaltdarstellungen in einem lustigen Kontext (etwa in der Art, wie sie in Zeichentrickserien wie *Bugs Bunny* oder *Tom & Jerry* vorkommen) sind akzeptabel. Der Charakter auf dem Bildschirm sollte vom Kind nicht mit real existierenden Wesen in Verbindung gebracht werden können, sondern in allen Aspekten ein Fantasiewesen sein. In dem Spiel sollten weder Bilder noch Geräusche eingesetzt werden, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Vulgäre Sprache darf ebenso wenig vorkommen wie Nacktszenen oder Referenzen auf sexuelle Handlungen.



PEGI 7: Für jedes Spiel, das normalerweise mit 3 eingestuft würde, aber einige möglicherweise Angst erzeugende Szenen oder Geräusche enthält, sollte dies die richtige Kategorie sein. Wenige Szenen teilweiser Nacktheit sind möglich, allerdings nicht in sexuellem Kontext.



PEGI 12: In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder angedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die etwas ausführlichere Nacktdarstellungen enthalten, würden in diese Kategorie fallen. Leichte Vulgärsprache ist möglich, Fluchworte mit sexuellem Charakter sind aber verboten.



PEGI 16: Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre. Junge Menschen dieser Altersstufe sollten ebenfalls mit stärkerer Vulgärsprache, der Tatsache von Tabak- und Drogenkonsum und der Darstellung krimineller Handlungen umgehen können.



PEGI 18: Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. Was genau grausame Gewalt ist, ist sehr schwer zu definieren, da diese Einschätzung häufig stark subjektiv ist. Im Allgemeinen wird so die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.

Die Inhaltssymbole der PEGI

Auf der Rückseite der jeweiligen Verpackung findet der Käufer die **Inhaltssymbole**. Diese deuten darauf hin, warum das Spiel die jeweilige Alterseinschätzung bekommen hat. Die Symbole sind ausdrucksstark gestaltet und zeigen eindeutig, um welche Inhalte es sich hier handelt.



Spiel verwendet **Schimpfwörter**



Spiel zeigt **Diskriminierung** oder Spielinhalt fördert Diskriminierung



Spiel bezieht sich auf **Drogenkonsum** oder zeigt diesen



Spiel bereitet kleinen Kindern **Angst** oder ist gruselig



Spiel fordert zum **Glücksspiel** auf oder gibt Anleitung dazu



Spiel zeigt **Nacktheit** und/oder **sexuelle Handlungen** oder spielt auf sexuelle Handlungen an



Das Spiel enthält **Gewaltdarstellungen** oder verherrlicht / verharmlost Gewalt



Spiel kann **online** gespielt werden

Jugendschutz und Onlinespiele

Das Internet ist keinesfalls ein rechtsfreier Raum. So unterliegen auch Anbieter von Computerspielen, die ausschließlich online angeboten werden, einer staatlichen Kontrolle. In Deutschland existieren zahlreiche Vorschriften, deren Einhaltung u. a. von der *Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)* und *jugendschutz.net* geprüft werden.⁵⁸ Wird ein Spiel im Internet gefunden, welches Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnte, werden entsprechende Schritte seitens der Medienaufsicht eingeleitet. Dies kann eine Beanstandung und ggf. eine Untersagung für die Zukunft beinhalten. Unter Umständen kann auch ein Ordnungswidrigkeitenverfahren eingeleitet werden.

⁵⁸ Seit März 2015 vergibt die USK die Alterskennzeichen für Onlinespiele und Apps über ein neues internationales System. Weitere Informationen unter www.usk.de/iarc.



Für kleinere Onlinespiele hat die PEGI das Kennzeichen **PEGI OK** konzipiert. Dieser Dienst kann von den Betreibern einer Seite freiwillig in Anspruch genommen werden. Das Kennzeichen weist auf eine Eignung für alle Altersklassen hin und gewährleistet, dass in diesem Spiel keine kinder- und jugendgefährdenden Inhalte vorhanden sind.

Problemlage: Andere Länder – andere Gesetze

In der Praxis reagieren Anbieter auf Untersagungen (s. o.) oftmals mit einem Standortwechsel. Das Angebot wird dann in Nachbarländern oder im außereuropäischen Raum angesiedelt (gehostet). In einigen Fällen kann es so dem Zugriff der deutschen Behörden entzogen werden – zumindest dann, wenn keine deutsche inhaltliche Verantwortung mehr nachzuweisen ist. Diese Tatsache erschwert die Arbeit der Polizei gleichwie die der Jugendschützer deutlich. Denn das Internet hat eine **dezentrale Struktur** und Inhalte sind auch über Ländergrenzen hinweg weltweit abrufbar. Daher kann ein Jugendlicher aus Deutschland auch weiterhin auf Spiele im Ausland zurückgreifen, obwohl hier andere Bestimmungen des Jugendschutzes gelten. Nach Angaben von *jugendschutz.net* gestaltet sich die internationale Zusammenarbeit aber zunehmend effektiver.⁵⁹

Empfehlungen für Eltern:

► Achten Sie auf Kennzeichen

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter www.usk.de, ob ein Spiel für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben ist und somit ein entsprechendes Kennzeichen der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* trägt. Die PEGI-Inhaltssymbole können eine weitere hilfreiche Information darstellen. Sensibilisieren Sie auch Verwandte, das Thema „Jugendschutz“ ernst zu nehmen und bei Geschenken verantwortungsvoll zu handeln. Achten Sie auch darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.

► Alterskennzeichen sind keine pädagogische Empfehlung

Die erteilten Altersfreigaben sind nicht als allgemeingültige pädagogische Empfehlungen zu verstehen, sie garantieren nur, dass ein Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist. Ein Spiel, welches „ohne Altersbeschränkung“ freigegeben wird, muss für einen Fünfjährigen jedoch nicht unbedingt spielbar sein. Die Komplexität des Spiels, die feinmotorischen Anforderungen an das Kind oder die Reizfülle sind evtl. viel zu anspruchsvoll, um von (jüngeren) Kindern auch tatsächlich gespielt werden zu können.

► Schauen Sie genau hin

Internationale Spiele können evtl. von der deutschen Version abweichende Spielsituationen oder Darstellungen beinhalten. Dies liegt daran, dass Spielehersteller, um ein USK-Kennzeichen zu bekommen, problematische Aspekte für den deutschen Markt entfernen (schneiden). Daher sollten Eltern darauf achten, wo die jeweilige Version gekauft wurde. Auch ist es bei PC-Spielen häufig möglich, diese problematischen Inhalte nachträglich durch ein inoffizielles Programm (*Blood-Patch*) wieder in die deutsche Version zu implementieren. Diese Patch-Dateien erhält man kostenlos im Internet.

► Entscheiden Sie individuell

Ob das Spiel für Ihr Kind geeignet ist, sollten Sie sowohl von der **Altersfreigabe** als auch vom individuellen **Entwicklungsstand** abhängig machen. Vielleicht spielen Sie das Spiel selbst an, um sich ein Bild davon zu machen. Nutzen Sie auch ergänzende Beratungsangebote (z. B. www.spieleratgeber-nrw.de, www.internet-abc.de oder www.spielbar.de), um eine Einschätzung zu einem Spiel zu bekommen, welche über die Alterskennzeichnung hinausgeht. Sie haben die **Erziehungshoheit** und können auch entscheiden, sich über die Alterseinstufung „nach oben“ oder „nach unten“ hinwegzusetzen.

► Prüfen Sie Online- und Handyspiele

Viele Spiele im Internet oder auf Smartphones sind aktuell noch nicht mit einem Alterskennzeichen versehen, wie man es z. B. von Filmen kennt. Bei Onlinespielen können die Webseitenanbieter ihr Angebot mit einem „virtuellen Kennzeichen“ im Quellcode klassifizieren. Wenn Sie auf Ihrem Computer ein anerkanntes Jugendschutzprogramm installiert haben, werden diese Klassifizierungen ausgelesen. Je nach Ihren Nutzereinstellungen wird das Angebot dann angezeigt oder nicht. Fehlt ein solches Kennzeichen, wird die Seite in der Altersgruppe „bis unter 12 Jahre“ standardmäßig geblockt. Weitere Informationen zu von der *KJM* offiziell anerkannten und kostenlosen Jugendschutzprogrammen gibt es unter www.klicksafe.de/jugendschutzfilter. Allerdings können Filter- und Jugendschutzprogramme keinen vollständigen Schutz bieten und sollten die begleitende Medienerziehung lediglich unterstützen. Mit zunehmendem Alter des Kindes steigt zudem die Wahrscheinlichkeit, dass diese Programme ausgehebelt werden. In Ergänzung kann Ihnen die PEGI OK-Kennzeichnung als Orientierung dienen. Ist auf einer Spieleseite im Internet die PEGI OK-Kennzeichnung abgebildet, können Sie in der Regel davon ausgehen, dass folgende

⁵⁹ Vgl. hierzu www.jugendschutz.net/International/index.html



Inhalte nicht vorkommen: *Gewalt, sexuelle Handlungen oder Anspielungen, Nacktheit, Vulgärsprache, Glücksspiel, Verherrlichung oder Konsum von Drogen, Verherrlichung oder Konsum von Alkohol oder Tabak, angsteinflößende Szenen*. In den offiziellen App Stores (z. B. *Google Play (Android)*, *App Store (iOS)*) werden alle Apps mit einer Altersempfehlung versehen. Das Nutzerkonto kann dann so eingestellt werden, dass nur Apps bis zu einer bestimmten Altersempfehlung installiert werden können (vgl. S. 61 und  www.klicksafe.de/apps – Apps & Kinder-bzw. Jugendschutz). So wird die Installation nicht altersgerechter Apps zumindest erschwert. Allerdings sind diese Altersempfehlungen nur als grobe Orientierung anzusehen, da sie nicht im Sinne des in Deutschland geltenden Jugendschutzgesetzes (JuSChG) vorgenommen wurden, welches sich ausschließlich auf Trägermedien (CD, DVD, Blu-ray Disc, etc.) bezieht. In Ergänzung hilft es, Online und Mobile Games selbst anzuspielden oder sich auf pädagogischen Angeboten zu informieren (s. o.).

► **Werden Sie selbst aktiv**

Stoßen Sie auf ein problematisches Spielangebot (z. B. im Internet oder auf dem Smartphone), so können sie dies den zuständigen Institutionen melden (z. B. über  www.jugendschutz.net oder  www.internet-beschwerdestelle.de).

► **Bundesprüfstelle bietet Orientierung**

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* gibt Eltern und Erziehenden hilfreiche Ratschläge zur Orientierung im Medienalltag, d. h. welche Medien für Kinder und Jugendliche geeignet bzw. wenig(er) geeignet sind. Nutzen Sie dieses Angebot als ergänzende Informationsquelle zu den Alterskennzeichen.

Tipps für Referenten:

Die verschiedenen Arten der Alterskennzeichen und ihre Bedeutung spielen auf jedem Elternabend eine Rolle. Gerade weil diese eine hilfreiche Orientierung für eine sinnvolle Medienerziehung bieten, sollte man diese erläutern.

- **Alterskennzeichnungen veranschaulichen:** Hilfreich ist es, Bilder oder Videos mit Spielinhalten zu zeigen und hieran die Unterschiede zu veranschaulichen, welche zur entsprechenden Kennzeichnung geführt haben.⁶⁰ Referenten können auch direkt bei der *USK* anfragen, welche Produkte geeignete Beispiele sind und wie es zur Vergabe des entsprechenden Kennzeichens kam.⁶¹

- **Auf dem Laufenden bleiben:** Da sich die Gesetzeslage hin und wieder ändert, sollten Referenten auch in diesem Bereich auf dem Laufenden bleiben. Faktenwissen im Themenfeld Jugendschutz wird von Eltern immer wieder gefordert und stellt die Basis für Themenbereiche wie z. B. Gewalt dar. Auch mit aktuellen technischen Trends und Entwicklungen verknüpfte Herausforderungen für den Jugendschutz (wie aktuell Online und Mobile Games) sollten im Blick behalten werden.
- **Vorsicht beim Zeigen von Spielszenen:** Sind auf einem Elternabend Kinder oder Jugendliche unter 16 Jahren vor Ort, dürfen Sie keine Spielszenen von Spielen mit einem *USK*-Kennzeichen „ab 16 Jahren“ oder „ab 18 Jahren“ oder gar ein nicht gekennzeichnetes Spiel zeigen. Eine Ausnahme stellt bei gekennzeichneten Spielen die explizite Erlaubnis eines anwesenden Erziehungsverantwortlichen dar. Vor dem Zeigen von Spielszenen mit expliziten Gewaltdarstellungen als Beispiel für nicht altersgerechte Spielangebote, sollte vorab deutlich darauf hingewiesen werden. So haben anwesende Eltern die Möglichkeit, den Raum auf Wunsch zu verlassen.

Links und Materialien zum Thema:

-  www.usk.de: Neben den Erklärungen der Alterskennzeichen und deren Entstehung bietet die *USK* eine Datenbank mit allen gekennzeichneten Spielen.
-  www.jugendschutz.net: Diese Institution kontrolliert das Internet und sorgt für die Einhaltung des Jugendschutzes. Eingehende Hinweise werden daraufhin überprüft, ob ein relevanter Verstoß gegen Bestimmungen des Jugendschutzes oder gegen das Strafrecht vorliegt.
-  www.kjm-online.de: Die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und im Internet ist die *Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)*. Hier finden Interessierte Informationen zum Prüfverfahren und zu den Beurteilungsmaßstäben bei Telemedien. Auch der Flyer *Anerkannte Jugendschutzprogramme* kann hier abgerufen werden.
-  www.bundespruefstelle.de: Bei der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* gibt es neben vielen Informationen zum gesetzlichen und erzieherischen Jugendmedienschutz auch ein Service-Telefon für Fragen zur Medienerziehung. Die *BPjM* hat auch die Broschüre *Computerspiele – 20 Fragen zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung* (aktual. Aufl. 2014) herausgegeben. Die Mitarbeiter der *BPjM* können bei Fragen auch per E-Mail (info@bpjm.bund.de) oder telefonisch (0228 376631) kontaktiert werden.

⁶⁰ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

⁶¹ Siehe auch Methodenspeicher Computerspiele [3] auf Seite 21: *Wir spielen USK*



- ☞ www.pegi.info: Auch der Internetauftritt der *Pan European Game Information (PEGI)* bietet Informationen zu den entsprechenden Kennzeichnungen.
- ☞ www.klicksafe.de: Im Elternleitfaden *Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten* gibt es u. a. Informationen zum Thema „Jugendschutz und Jugendschutzprogramme“. Für Referenten wurde eine Begleitbroschüre mit Referentenhinweisen entwickelt. Das Material eignet sich auch als konkrete Arbeitshilfe während eines Elternkurses zum Thema „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“ sowie zum Selbststudium durch die Teilnehmer eines Elternkurses. Im Materialbereich steht zudem der *Leitfaden zur Installation und Einrichtung von JusProg* zum Download bereit.
- ☞ www.ajs.nrw.de: Die *Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e. V. (AJS)* bietet Informationen rund um Kinder- und Jugendschutz (u. a. über eine Telefon-Hotline). Über die Webseite der *AJS* kann auch der Flyer *Computerspiele – Fragen und Antworten – Informationen für Eltern* (3. aktual. Aufl., 2012) gegen eine Gebühr bestellt werden.
- ☞ *Computerspiele. Jugendschutz und Altersfreigaben*: Das ausführliche und aktualisierte Dossier der *Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)* (aktual. Neuauflage 2013) kann über www.bag-jugendschutz.de/publikationen_dossiers.html#pub13 heruntergeladen und bestellt werden.
- ☞ www.Spieleratgeber-NRW.de: Das Onlineinformationsangebot der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* nennt pädagogische Alterseinschätzungen als Ergänzung zu den gesetzlichen *USK*-Kennzeichen.

3.5 Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz

Ausgangslage

Virtuelle Welten sind keine rechtsfreien Räume. Im Umgang mit Computer- und Videospiele gibt es zahlreiche Gesetze zu beachten, deren Nichteinhaltung durchaus geahndet wird. Dies gilt nicht nur für die Spieler selbst. Auch Eltern, Pädagogen und die Anbieter müssen sich an die geltenden Vorschriften halten. Neben dem im vorangegangenen Kapitel besprochenen Jugendschutz gehören auch **Verbraucherschutz**, **Datenschutz** und das **Urheberrecht** zur rechtlichen Basis.

Doch welche Rechte und Pflichten gelten im Zusammenhang mit Computerspielen? Und was ist in Sachen Datenschutz und Urheberrecht zu beachten?

Verbraucherschutz und Computerspiele

Das Internet mit seinen schnellen Datenleitungen hat in den letzten Jahren zu tiefgreifenden Veränderungen bei der Vermarktung von Spielen geführt. Früher wurden Computerspiele auf einem Datenträger (Diskette oder CD) verkauft und konnten uneingeschränkt genutzt werden. Manchmal kam einige Monate später ein Zusatzpaket (Add-on) und lieferte Inhalte für das Spiel nach. Heute ist es Herstellern über den Onlinevertriebsweg möglich, permanent neue und häufig auch kostenpflichtige Inhalte nachzureichen. So gibt es unzählige neue Lieder für Musikspiele oder neue Level und Gegenstände für Action-Spiele in den Onlineshops der internetfähigen Konsolen. Wie in Kapitel 3.3 beschrieben, wird in den meisten Onlineshops inzwischen mit der jeweiligen Landeswährung bezahlt. Allerdings finden *In-App-Käufe* (also Käufe direkt aus einer App heraus) oder Käufe bei *Free2Play*-Angeboten in vielen Fällen noch über fiktive Währungen und Punktesysteme statt, die gegen reales Geld erworben werden. Umrechnungsbedingt sind die entstehenden Kosten für den Konsumenten so schwer durchschaubar. Viele Inhalte kosten zwar lediglich einen niedrigen Eurobetrag, gerade zu Impulskäufen neigende Jugendliche können hier jedoch schnell den Überblick über die anfallenden realen Kosten verlieren (vgl. Abschnitt „Heißt kostenlos wirklich kostenlos?“).

Wie wird gezahlt?

Unter **Micropayment** (oder Kleinbetragzahlung) versteht man ein Verfahren, bei dem vor allem beim Handel mit digitalen Gütern geringe Summen zwischen 0,01 € und 5,00 € gezahlt werden. Hier gibt es neben klassischen Bezahlmodellen, wie Lastschrift, Kreditkarte oder Rechnung,