



Kinder und Jugendliche schützen.

Alterskennzeichen für
Computer- und Videospiele
in Deutschland





Gesetzliche Altersfreigaben für Computerspiele – Rechtliche Grundlagen

Art. 5 GG: (1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten [...] **Eine Zensur findet nicht statt.**

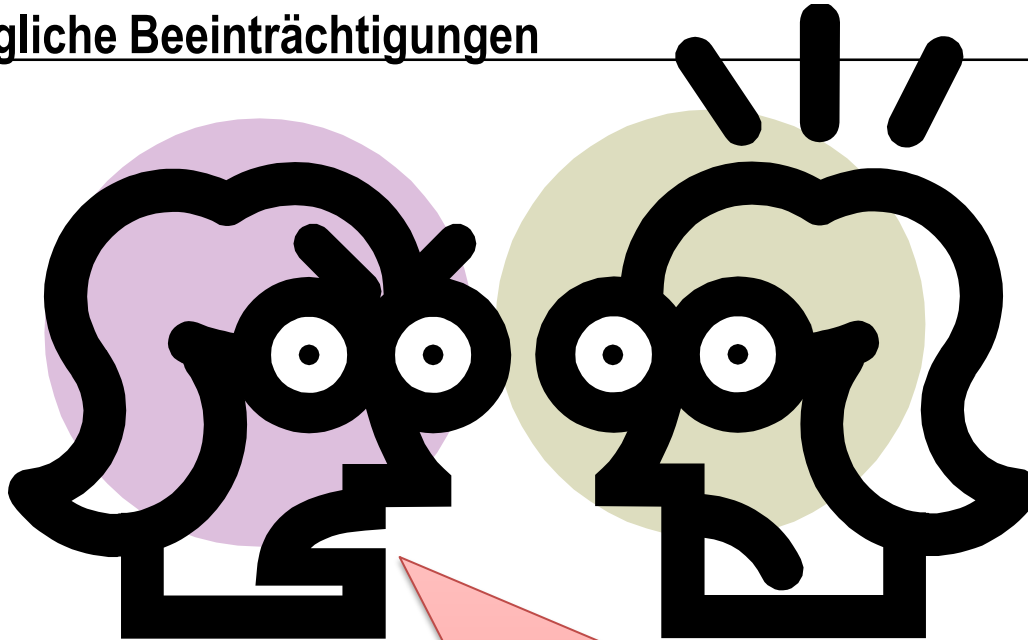
(2) Diese Rechte finden ihre Schranken in den [...] gesetzlichen Bestimmungen zum **Schutze der Jugend** [...]

JuSchG § 12: (1) Bildträger mit Filmen oder Spielen dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person **in der Öffentlichkeit** nur **zugänglich** gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle [...] für ihre Altersstufe freigegeben und **gekennzeichnet** worden sind oder wenn es sich um Informations- oder Lehrprogramme handelt.

JuSchG § 14: (1) „Filme sowie Film- und **Spielprogramme, die geeignet sind**, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer **eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen**, dürfen **nicht für ihre Altersstufe freigegeben** werden“.

Mögliche Beeinträchtigungen

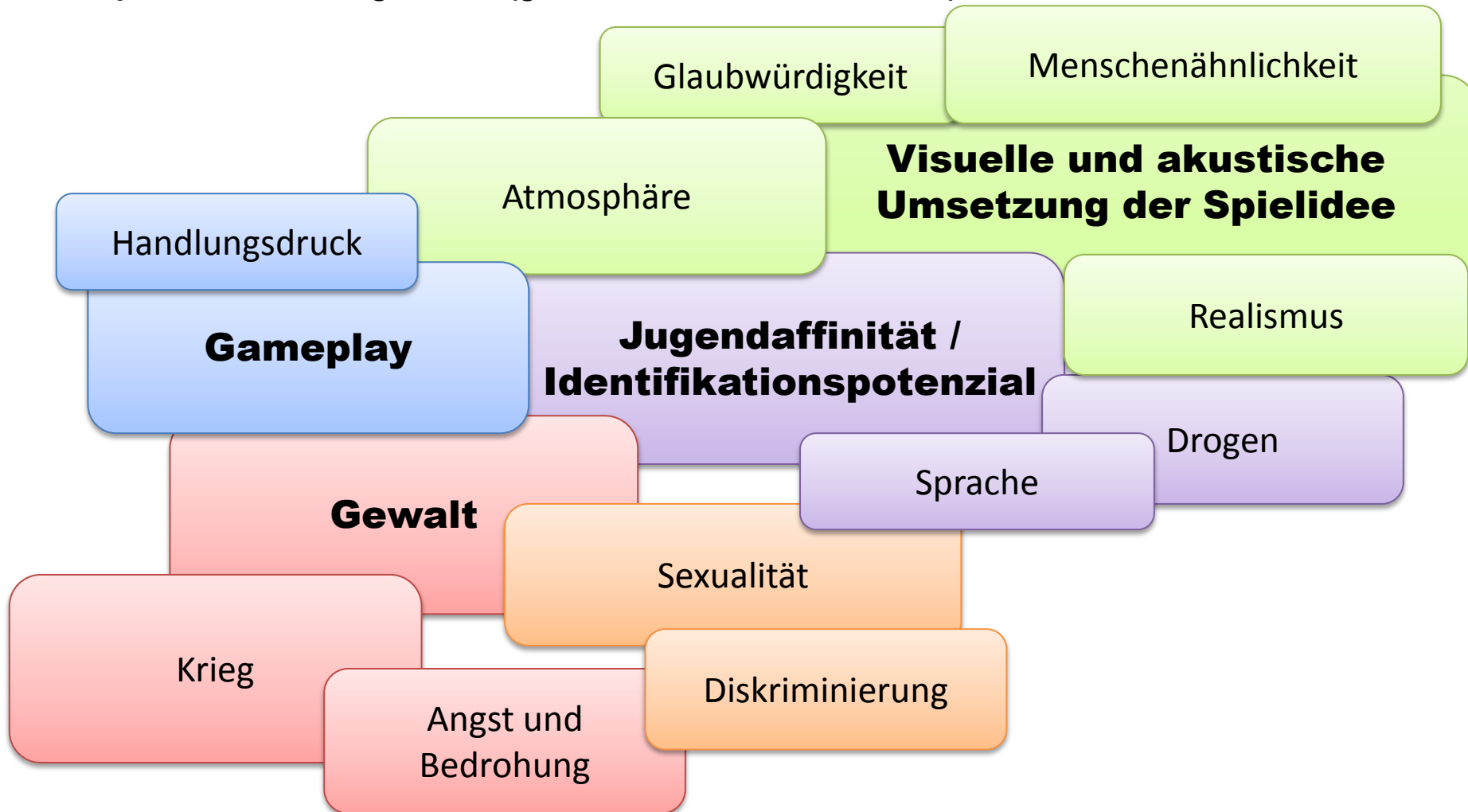
Wirkungsannahmen



Medieninhalte können charakterliche,
sittliche oder geistige Erziehung und
Entwicklung **hemmen, stören, schädigen**
und **sozialethisch desorientierend**
wirken.



Aspekte der Wirkungsmacht (gemäß den USK-Leitkriterien)





Jugendfreigaben für Computerspiele

Kriterien der Beurteilung

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Kann vorausgesetzt werden:

- Höhere Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung
- Bessere Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit
- Vielfältige und komplexe mediale Erfahrungen
- Verkraften von länger anhaltender Spannung und größerem Handlungsdruck

Zentrale Aspekte

- Häufig komplexe Fantasy- und Mythenwelten oder historische Kampf- oder Science-Fiction-Szenarien
- Kämpfe und Auseinandersetzungen als deutliche Fiktion inszeniert
- Häufig keine menschlich gestalteten Spielfiguren
- Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen sind eingebunden und nicht dominant
- Alltagsferne, unrealistische Gewaltdarstellungen



Jugendfreigaben für Computerspiele

Kriterien der Beurteilung

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Kann vorausgesetzt werden:

- vielfältige und systematische mediale Erfahrungen
- Kenntnisse der Medienproduktion / Rahmungskompetenz
- Verkraften von anhaltender Spannung und höherem Handlungsdruck

Zentrale Aspekte

- kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte (auch in realitätsnahen Settings)
- Keine sozial schädigenden Botschaften oder Vorbilder
- strategisches und taktisches Denken sowie Fähigkeit zum Teamplay sind meist gefordert
- zeitweise deutliche Anspannung möglich
- gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen

Relativierende Aspekte bei der Altersfreigabe von nicht-interaktiven Spielinhalten

- Bei **nicht spielbaren Inhalten** (filmische Sequenzen wie Trailer zu Spielen, Werbematerial, Gameplay-Videos, Let's Plays, Rezensionen und Interviews; Berichterstattungen zu Spielemessen und Veranstaltungen etc.):
- *Keine Interaktivität*; damit entfallen die Wertungsaspekte *Gameplay* und *Handlungsdruck*.
- Alle anderen Wertungsaspekte bleiben jedoch bestehen!
- *Immersion* kann sich beim Zuschauen im Vergleich zum interaktiven Spiel sowohl abschwächen (passiver Konsum) als auch verstärken (z. B. aktives „Mitfiebern“ bei einer Live-Übertragung)!
- Die Wertungsaspekte *Atmosphäre, Angst und Bedrohung* können in ihrer Wirkungsmacht abgeschwächt sein. Relativierend wirken hier schnelle Schnitte, kurze Einblendungen und Kommentierungen.
- **Fazit: Nicht spielbare Inhalte (Videos mit Spielinhalten) erhalten häufig eine niedrigere Freigabe als das entsprechende digitale Spiel. Dies stellt jedoch keinen Automatismus, sondern immer eine Einzelfallentscheidung dar.**

Jugendschutz bei E-Sport-Veranstaltungen

- **Rechtsgrundlage: Jugendschutzgesetz (JuSchG)**
- **E-Sport-Veranstaltungen** sind keine „Filmveranstaltungen“ gem. § 11 JuSchG.
- *könnte* unter § 7 JuSchG („jugendgefährdende Veranstaltungen“) erfasst werden; Berücksichtigung der Rahmenbedingungen erforderlich (z. B. Verkauf von alkoholischen Getränken und Tabakwaren; Gewinnspiele, Rahmen- und Bühnenprogramme etc.).
- Entscheidung liegt jedoch im Zuständigkeitsbereich der Jugend- und Ordnungsämter.
- **Point of Sale-Regelung:** § 13 Abs. 2 Nr. 3 JuSchG: **Grenze USK 6** (z.B. POS-Trailer)
- § 12 JuSchG (Bildträger mit Filmen und Spielen) ist anwendbar, wenn Inhalte von einem Datenträger zugänglich gemacht werden; **z. B. auf der Spielemesse gamescom:**
- **Ausnahme gem. Vereinbarung mit dem Veranstalter der gamescom und dem Ordnungsamt:** Spiele und Spiele-Trailer mit USK 0, 6 und 12 können *im offenen Bereich der gamescom ohne Altersbeschränkung* ausgestellt werden; bei der interaktiven Nutzung (selbst spielen) gelten jedoch immer die USK-Alterskennzeichen!
- **Aber: Alterseinstufungen USK 16 und USK 18 gelten bei der gamescom sowohl für Spieler*innen als auch für die Zuschauer*innen mit entsprechender Zugangskontrolle!**

Rechtsauffassung der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB)

- zur jugendschutzrechtlichen Einordnung von Computerräumen mit und ohne Internetzugang in Jugendeinrichtungen oder Schulen, sowie zur Veranstaltung sog. LAN-Partys durch Schulen bzw. Einrichtungen im nicht gewerblichen Bereich:
- (5) Auf Einzelrechnern und Spielkonsolen fest installierte oder über Server in Netzwerken verfügbar gemachte Spielprogramme i.S. des § 12 Abs. 1 JuSchG dürfen **bei öffentlich zugänglichen Einrichtungen nur zugänglich gemacht werden**, wenn es sich um Informations- und Lehrprogramme handelt oder wenn sie **nach § 14 JuSchG freigegeben sind** und über geeignete Maßnahmen wie Alterskontrollen, bauliche Maßnahmen und Aufsicht **sichergestellt ist, dass nur junge Menschen des entsprechenden Alters die Spiele nutzen bzw. einsehen können**. Die Aufstellung einer geeigneten und verbindlichen Nutzerordnung wird empfohlen.

Gelten die USK-Alterskennzeichen bei E-Sport-Veranstaltungen?

Probleme:

- Bei der gesetzlichen Alterseinstufung von **digitalen Spielen** oder **Videos von Spielen** ist der **Prüfgegenstand bekannt**. Bei **E-Sport-Veranstaltungen** ist **dagegen nicht bekannt oder vorhersehbar, welche Inhalte aus einem Spiel gezeigt werden** (z. B. Auswahl, Länge und Detailliertheit von Kampfdarstellungen und Gewaltfolgen; Leinwandgröße, Aneinanderreihung von Gewaltdarstellungen etc.).
- Die **Kommentierung** könnte sich relativierend aber auch verstärkend auswirken (z. B. zynische Kommentierung von Todesanimationen und Treffervisualisierungen; Verharmlosung oder Verherrlichung von Gewalt).

Fazit: Bei E-Sportveranstaltungen in Deutschland gelten derzeit die USK-Freigaben sowohl für die Spieler*innen als auch für die Zuschauer*innen.

Diskussionsansätze

- Könnte die Inszenierung als Sport-Event soweit in den Vordergrund treten, dass für jugendschutzrelevante Inhalte eine geringere Wirkungsmacht angenommen wird?
- Falls ja: Sollte Jugendlichen ab 14 Jahren der Eintritt als Zuschauer*innen ermöglicht werden, wenn USK 16-Spiele gezeigt werden?

- Könnten gewalthaltige Spielkonzepte in Verbindung mit gruppendynamischen positiven Erlebnissen verharmlost oder sogar verherrlicht werden?
- Welche Botschaften könnten dadurch auf Kinder und jüngere Jugendliche entwicklungsbeeinträchtigend wirken?