

eSports und Jugendschutz

Gelten USK-Kennzeichen auch für Zuschauer?

Ein umfangreiches Merkblatt zum Thema „eSports und Jugendschutz“ findet sich auf www.ajs.nrw.de.

eSports-Veranstaltungen füllen immer größere Hallen. Viele Behörden sind daher gefordert, eSports aus Jugendschutz-Sicht zu bewerten. Bislang gibt es z. B. keine verbindliche Einschätzung dazu, ob die USK-Kennzeichen, die vorrangig für den Verkauf von Spielen zum Tragen kommen, auch für den Konsum als Zuschauer/-in gelten.

Bildträger mit einem Spiel dürfen einem Kind oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme für die Altersstufe freigegeben sind. Bedeutet dies, dass die Empfänger das Spiel selbst nicht spielen dürfen, oder ist es verboten, das Spiel öffentlich passiv zu konsumieren? Das Jugendschutzgesetz beantwortet diese Frage nicht genau. Und was ist, wenn das Spiel nur online zur Verfügung steht? Dann wird es rechtlich komplizierter.

Es ist gegebenenfalls Sache der Aufsichtsbehörde, den unbestimmten Begriff des Zugänglichmachens bzw. Wahrnehmens in der Praxis und für die jeweilige Veranstaltung auszulegen. Für die jährlich in Köln stattfindende Spielemesse gamescom wurde zum Beispiel in Abstimmung von Veranstalter und Ordnungsamt ausnahmsweise geregelt, dass Spiele mit einer Altersfreigabe USK 12 im offenen Bereich der Messe einsehbar sind und so auch von jüngeren Kindern angesehen werden können, allerdings ohne Spielberechtigung. Für Spiele und Trailer mit USK 16 müssen die Aussteller hingegen dafür sorgen, dass die Inhalte für Jüngere nicht einsehbar sind.

Aktueller Meinungsstand

Derzeit kursieren verschiedene Auffassungen über Fragen des Jugendschutzes. Bei einem Fachtag von AJS, Spieleratgeber NRW und LVR-Landesjugendamt im Juli 2017¹ wurden folgende Standpunkte vertreten:

Standpunkt 1: Es müssen sowohl Spieler/-innen als auch Zuschauer/-innen die Altersgrenze nach der USK-Bewertung erreicht haben. Nach der derzeit gängigen Auslegung des „Zugänglichmachen“ ist jede Art der Kenntnisnahme des Bildinhalts erfasst. Es wird nicht zwischen Spielen und Zuschauen unterschieden. Begründet wird dies damit, dass die entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte des Spiels, die zu einer Altersbeschränkung geführt haben, minderjährige Spieler/-innen wie Zuschauer/-innen gleichermaßen beeinträchtigen können. Auch die teilnehmenden Zuschauer/-innen werden in das Spielgeschehen emotional involviert.

Standpunkt 2: Nach anderer Auffassung ist eine automatische Übertragung der USK-Altersbeschränkung auf Zuschauer/-innen einer eSports-Veranstaltung nicht anzunehmen, sondern die Veranstaltung als solche soll einer eigenen Altersbewertung unterzogen werden. Im Gegensatz zu den Spieler/-innen, die auch nach dieser Ansicht die USK-Altersgrenze erreicht haben müssen, befinden sich die Zuschauer/-innen nicht in der Situation, sich aktiv in den Spielverlauf einzubringen.

Standpunkt 3: Eine weitere Meinung bringt die so genannte Parental Guidance-Regelung ins Spiel. So könnten bestimmte Titel auch Minderjährigen zugänglich gemacht werden, wenn ein Elternteil oder eine sonstige personensorgeberechtigte Person anwesend ist.

Fazit

Derzeit gibt es keine verbindliche Auslegung, wie das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutzstaatsvertrag in Bezug auf USK-Altersbeschränkungen bei eSports-Veranstaltungen anzuwenden sind. Die jeweilige Entscheidung liegt im Zuständigkeitsbereich der Behörden vor Ort, in NRW beim Ordnungsamt, unterstützt durch die fachliche Einschätzung des Jugendamtes. Die Alterseinstufungen der USK sind ein etabliertes und klares Jugendschutzsystem und bieten eine sachgerechte Grundlage für eine Einschätzung. Bei der Entscheidung über Zugangsbeschränkungen ist zu berücksichtigen, dass bestimmte inhaltliche Wirkungen eines Spiels für Zuschauende bei eSports-Veranstaltungen schwächer ausgeprägt sein können. Die örtliche Behörde kann neben einer ordnungsrechtlichen Verfügung auch in Kooperation mit dem Veranstalter eines eSports-Events eine freiwillige Vereinbarung treffen.



Matthias Felling
(AJS)



Doris Vorloeper-Heinz
Rechtsanwältin, Bergheim

¹ Die unter „Standpunkt 1“ beschriebene Argumentation entspricht der beim Fachtag vorgetragenen Auffassung der Vertreter/-innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Die Vertreter/-innen der Wirtschaft haben eher die unter Punkt 2. beschriebene Position vertreten. Eine ausführliche Dokumentation der Tagung findet sich auf www.ajs.nrw.de/fachtag-e-sport-jugendschutz-4-juli