



Aktueller Begriff

Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

Regelungen zu gewalthaltigen Computerspielen in Europa und Deutschland

Gewalthaltige Computer- und Videospiele – in der öffentlichen Diskussion auch als „Killerspiele“ bezeichnet – stehen immer wieder in der Kritik. Die **Europäische Kommission** hat Regelungen der Mitgliedstaaten zur Reglementierung solcher Spiele verglichen und in einer Mitteilung über den Schutz der Verbraucher bei der Nutzung von Computer- und Videospiele dazu aufgerufen, ein hohes Niveau der Meinungsfreiheit sowie einen wirksamen und angemessenen Jugendschutz zu gewährleisten.

Im April 2003 wurde das Alterseinstufungssystem **PEGI** (Pan European Games Information) für Computerspiele eingeführt. Das PEGI-Einstufungssystem für **Offline-Spiele** ersetzte verschiedene nationale Altersempfehlungssysteme durch ein System, das nun in nahezu ganz Europa angewendet wird. Das System wird von den wichtigsten Spielekonsolenherstellern ebenso unterstützt wie von Verlegern und Spieleentwicklern in ganz Europa. Entwickelt wurde das System durch die Interactive Software Federation of Europe (ISFE).

In Österreich, Belgien, Spanien, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Italien, Lettland, Litauen, den Niederlanden, der Slowakei, Schweden und dem Vereinigten Königreich gelten zusätzlich besondere zivil- und strafrechtliche Vorschriften für den Verkauf von Computerspielen mit jugendgefährdenden Inhalten. Verstöße können sanktioniert werden. Das Vereinigte Königreich, Irland, Deutschland und Italien haben bereits bestimmte Computerspiele verboten, indem sie entweder ein förmliches Verbot ausgesprochen oder vergleichbar wirkende faktische Maßnahmen ergriffen haben.

Bei den **Online-Spielen** zeigt sich ein anderes Bild. Das Internet schafft wegen des leichten Zugangs und seines globalen Charakters für die EU neue Herausforderungen. Grundsätzlich unterliegen Internetangebote der Dienstleistungsfreiheit. Nach Art. 3 Abs. 2 der Richtlinie über den elektronischen Geschäftsverkehr (sogenannte „e-commerce“-Richtlinie 2000/31/EG vom 8. Juni 2000, EC-RL) dürfen Mitgliedstaaten den freien Verkehr von Diensten der Informationsgesellschaft grundsätzlich nicht einschränken. Ausnahmen gelten jedoch für Maßnahmen nach Art. 3 der EC-RL, der als Rechtfertigung auch den Jugendschutz nennt. Die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (Richtlinie 2007/65/EG vom 19. Dezember 2007, AVMD-RL), die Fernsehprogramme und einen Teil der Internet-Angebote einbezieht, findet bei Computerspielen keine Anwendung, auch nicht für Online-Spiele. Die Mehrheit der Mitgliedstaaten hat keine besonderen Rechtsvorschriften für Online-Spiele erlassen. Einige Mitgliedstaaten sind der Ansicht, dass die Vorschriften über Offline-Spiele entsprechend anzuwenden sind; andere wenden das im Juni 2007 geschaffene **PEGI-Online-System** an.

Das Europäische Parlament und der Rat entwickelten aufgrund der verschiedenen Zugangs- und Nutzungsarten von Computerspielen ein mehrjähriges **Gemeinschaftsprogramm zum Schutz**

Nr. 35/09 (08. April 2009)

Das Dokument gibt nicht notwendigerweise die Auffassung des Deutschen Bundestages oder seiner Verwaltung wieder und ist urheberrechtlich geschützt.

Eine Verwertung bedarf der Zustimmung durch die Leitung der Abteilung W.

der Kinder bei der Nutzung des Internets und anderer Kommunikationstechnologien (Beschluss Nr. 1351/2008/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 16. Dezember 2008, Safer Internet Action Plan seit 1999).

In **Deutschland** wird das auf Selbstregulierung beruhende PEGI-System nicht verwendet. Stattdessen wird zwischen der auf Trägermedien (CD-ROMs, DVDs, etc.) bezogenen Regulierung des **Jugendschutzgesetzes** (JuSchG) und der auf Telemedien (Teledienste, Mediendienste) ausgerichteten Konzeption des **Jugendmedienschutz-Staatsvertrages der Länder** (JMStV) unterschieden. Das JuSchG, welches zuletzt im Oktober 2008 geändert wurde, sieht für die Abgabe von Computerspielen an Kinder und Jugendliche ein zweistufiges System vor: die **Alterskennzeichnung** für entwicklungsbeeinträchtigende Produkte und die **Indizierung** für jugendgefährdende Produkte.

Für die **Alterskennzeichnung** sind formal die obersten Landesjugendbehörden zuständig. Sie dürfen jedoch ein gemeinsames Verfahren vereinbaren, mit dem die praktische Durchführung der Prüfung auf eine Einrichtung der freien Selbstkontrolle übertragen wird (§§ 12, 14 Abs. 6 JuSchG). Auf dieser Grundlage haben die obersten Landesjugendbehörden die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK, <http://www.usk.de/>) mit der Prüfung für die Kennzeichnung beauftragt. Die Spielehersteller können ihre Produkte vor Veröffentlichung der USK vorlegen, deren unabhängige Prüfungsgremien nach der Spielepräsentation durch einen USK-Tester eine bestimmte Altersfreigabe empfehlen. Produkte, die kein Kennzeichen haben – etwa, weil der Hersteller das Produkt der USK nicht vorgelegt hat –, dürfen ausschließlich an Erwachsene abgegeben werden.

Für die mögliche **Indizierung** eines Spiels ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in Bonn zuständig (§ 17 JuSchG). Regt eine Stelle ein Indizierungsverfahren an oder beantragt eine Indizierung, prüft die BPjM das Spiel darauf, ob gesetzlich bestimmte Indizierungskriterien vorliegen. Zugleich hört sie den Hersteller an. Liegt ein Indizierungskriterium vor, nimmt die BPjM sowohl Produkte in Form von Trägermedien als auch Telemedien in die Liste jugendgefährdender Schriften (§ 18 JuSchG) auf. Allerdings regelt das JuSchG nicht die Folgen einer Indizierung von Telemedien, sondern verweist in seiner Erklärung zu § 16 JuSchG auf den JMStV. Sind Trägermedien indiziert, darf das Produkt nicht mehr öffentlich beworben oder ausgestellt werden.

Neben dem Jugendschutzrecht existiert mit § 131 Strafgesetzbuch (Gewaltdarstellung) eine **strafrechtliche Vorschrift**, die grundsätzlich auch auf gewalthaltige Computerspiele anwendbar ist, aber in der Praxis kaum Anwendung findet.

Quellen:

- Mitteilung an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele vom 22. April 2008, KOM(2008)207 endg. (Studie der EU-Kommission zu Vorschriften der Mitgliedstaaten zum Schutz der Kinder und Jugendlichen vor jugendgefährdenden Computerspielen); Tabelle: <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/08/618&format=HTML&aged=1&language=DE&guiLanguage=en>.
 - Entschließung des Rates vom 1. März 2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielgruppen (2002/C 65/02) = Amtsblatt der Europäischen Union C 65/2 vom 14. März 2002.
 - Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.), Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder, September 2008.
 - Frey, Dieter/Rudolph, Matthias, Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag im Lichte des Gemeinschaftsrechts, Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM) 2008, Heft 7, S. 564.
 - Höynck, Theresia/Mößle, Thomas/Kleimann, Matthias/Pfeiffer, Christian/Rehbein, Florian, Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V., Forschungsbericht Nr. 101 2007.
 - Schulz, Wolfgang, Jugendmedienschutz in Europa, Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis (KJuG) 2009, Heft 1, S. 3.
 - Menzenbach, Steffi/Sinnokrot, Carmen, Verbot und Indizierung Gewalt verherrlichender Computerspiele in Europa, in: Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, Aktueller Begriff Nr. 24/07, <http://www.bundestag.de/wissen/analysen/2007/killerspiele.pdf>.
 - Schulz, Wolfgang, Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht (hier: JMStV). 2. Auflage 2008.
 - Schulz, Wolfgang/Dreyer, Stephan, Einstieg: Möglichkeiten und Grenzen gesetzlicher Jugendschutzvorgaben, 7. August 2007, <http://www.bpb.de/themen/Y6D7S8.html>.
 - Zum System PEGI: <http://www.pegi.info/de/index/> und <http://www.pegionline.eu/de/index/>.
- [Stand sämtlicher Internetquellen: 2. April 2009.]

Verfasser/in: RRn Steffi Menzenbach, geprft. RKn Maren Beckebanze, Fachbereich WD 3, Verfassung und Verwaltung