

W

Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

**Kontrolle des Verkaufs von „Killerspielen“ in Deutschland
und EU-Staaten**

- Ausarbeitung -



Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages

Verfasser/in: [REDACTED]

Kontrolle des Verkaufs von „Killerspielen“ in Deutschland und EU-Staaten

Ausarbeitung WD 3 - 017/07

Abschluss der Arbeit: 14.02.2007

Fachbereich WD 3: Verfassung und Verwaltung

Telefon: [REDACTED]

Ausarbeitungen und andere Informationsangebote der Wissenschaftlichen Dienste geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Die Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste sind dazu bestimmt, Mitglieder des Deutschen Bundestages bei der Wahrnehmung des Mandats zu unterstützen. Der Deutsche Bundestag behält sich die Rechte der Veröffentlichung und Verbreitung vor. Diese bedürfen der Zustimmung des Direktors beim Deutschen Bundestag.

Inhalt

1.	Einleitung	3
2.	Kontrollmöglichkeiten hinsichtlich des Verkaufs	3
2.1.	Grundsätzliches	3
2.2.	Strafrechtliche Vorgaben im StGB	3
2.3.	Indizierung durch Bundesprüfstelle	5
2.4.	Altersfreigabekennzeichnungen	5
2.5.	Geplante Änderungen	6
3.	Vergleich mit anderen (EU-)Staaten	7
3.1.	Allgemeines	7
3.2.	Grenzüberschreitende Initiativen	8
3.2.1.	Entschließung des Rates	8
3.2.2.	„Pan European Game Information“ – PEGI	8
3.3.	Rechtsvergleichender Überblick	9
3.4.	Österreich	10
4.	Anlagenverzeichnis	11

1. Einleitung

Seit geraumer Zeit wird in Deutschland¹ und nunmehr auch auf europäischer Ebene² über den Umgang mit Gewalt verherrlichenden Computerspielen, auch „Killerspiele“ genannt, diskutiert. Zu klären ist im Folgenden **wie in Deutschland eine Kontrolle des Verkaufs solcher Spiele nach geltender Rechtslage möglich ist**. Außerdem ist fraglich, **welche Bestrebungen es in anderen EU-Ländern gibt und wie dort die rechtliche Situation ist**.

Der EU-Vergleich beschränkt sich auf eine Darstellung des Systems „PEGI“ (siehe unten 3.2.2) und einen allgemeinen Rechtsvergleich, da eine entsprechende Länderabfrage noch läuft. Diese Ergebnisse werden **nachgereicht**. Insoweit handelt es sich hier um einen **Zwischenstand**.

Außerdem ist darauf hinzuweisen, dass sich die folgenden Ausführungen ausschließlich auf so genannte „**Offline-Medien**“ beziehen. Das sind solche, die auf physikalischen Speichermedien jeglicher Form angeboten und vertrieben werden.³

2. Kontrollmöglichkeiten hinsichtlich des Verkaufs

2.1. Grundsätzliches

Die bestehenden rechtlichen Maßnahmen bezüglich Computer- und Videospielen lassen sich verschiedenen Rechtsgebieten zuordnen⁴: Es existieren Verbote im Strafgesetzbuch, es gibt die Möglichkeit, Spiele zu indizieren und so den Verkauf zu beschränken und die Möglichkeit der Alterskennzeichnung, um den Verkauf zu reglementieren.⁵

2.2. Strafrechtliche Vorgaben im StGB

Nach **§ 131 StGB** sind die Produktion und der Vertrieb von Gewalt verherrlichenden Computerspielen verboten. § 131 StGB lautet auszugsweise:

1 Umfangreiche Nachweise zur Diskussion mit Hinweisen zu Pro und Kontra von Verschärfungen: <http://www.heise.de/newsticker/result.xhtml?url=/newsticker/meldung/85021&words=Bayern>, Abruf am 13.2.2007.

2 Carstens, Peter; Böhlen, Tim, Verboten oder nicht?, FAZ 14/2007, S. 5.

3 § 1 Abs. 2 Jugendschutzgesetz (JuSchG) vom 23.7.2002, gültig ab 1.4.2003, BGBI. I 2002, S. 2730.

4 Ausführlich die Antwort der Bundesregierung, Plenarprotokoll 16/69, S. 6874, 6875; Schäfer, Ronald, Die Auswirkungen des Jugendschutzgesetzes auf den Vertrieb von Computer- und Videospielen, www.usk.de/90_Die_Alterskennzeichen.htm, Abruf am 30.1.2007, beigelegt als Anlage 1.

5 Informationen zu Computerspielen finden sich auf der Homepage der USK: „Kleine Genrekunde Computerspiel“, <http://www.usk.de/SID/8f7646679e34336d01b8fa0bf7521551/media/pdf/98.pdf>, Abruf am 13.2.2007.

„(1) Wer Schriften (...), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

1. verbreitet,

2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,

3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überläßt oder zugänglich macht oder

4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,

wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

(...)“

Unter den Begriff „Schriften“ fallen gemäß § 11 Abs. 3 StGB auch Bildträger oder Datenspeicher. § 131 StGB ist zuletzt durch das Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Änderung anderer Vorschriften vom 27. Dezember 2003 geändert worden.⁶ Unter anderem wurde der Tatbestand des § 131 Abs. 1 StGB auf die Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen **menschenähnliche Wesen erweitert**. Zudem wurde mit der Ergänzung klargestellt, dass auch gezeichnete oder in Form elektronischer Spezialeffekte dargestellte (virtuelle) Menschen vom Tatbestand erfasst werden.⁷

Bei Verstößen hat die **Polizei** die Möglichkeit, entsprechend der Vorgaben der Strafprozessordnung (StPO) vorzugehen und die Ermittlungen zur Anklage durch die **Staatsanwaltschaft** vorzubereiten, **repressives** Vorgehen.⁸

Daneben bestünde die Option, durch die jeweils zuständige **Ordnungsbehörde** auch **präventive** Maßnahmen einzuleiten. So kann sich ein Gewerbetreibender, der Schriften entgegen § 131 StGB vertreibt, als **unzuverlässig** erweisen. Dies eröffnet die Möglich-

6 Siehe auch die Pressemitteilung des Bundesministeriums der Justiz (BMJ) vom 8.12.2006, unter: www.bmj.bund.de.

7 Plenarprotokoll 16/69, S. 6874, 6875.

8 Vgl. zu konkreten Zahlen BT-Drs. 16/2361, S. 3.

keit, eine Gewerbeerlaubnis zu entziehen oder das Gewerbe zu untersagen.⁹ Denkbar ist ferner – insbesondere in Eilfällen – ein Vorgehen nach den jeweiligen Polizei- und Ordnungsgesetzen.

2.3. Indizierung durch Bundesprüfstelle

Die zweite Option beinhaltet die **Indizierung** jugendgefährdender, aber nicht generell verbotener Video- und Computerspiele durch die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien** (BPjM)¹⁰ nach dem **Jugendschutzgesetz** (JuSchG)¹¹. Mit dem Jugendschutzgesetz, das am 1. April 2003 in Kraft getreten ist, wurden die Verbote für schwer jugendgefährdende Medien, insbesondere solche mit Gewaltdarstellungen, erweitert und verschärft. So sind **auch ohne Indizierung** durch die BPjM Trägermedien¹², die den Krieg verherrlichen, die Menschen in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung zeigen, mit weit reichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt, dürfen nicht mehr beworben und nur noch in gesonderten Ladengeschäften bzw. nur „unter dem Ladentisch“ an Erwachsene verkauft werden.¹³

Zuwiderhandlungen gegen Indizierungsvorschriften können als **Straftaten** geahndet werden.¹⁴ Insoweit gilt zur Kontrolle das zu § 131 StGB Gesagte. Adressaten dieser Vorgaben sind nicht direkt die Kinder und Jugendlichen, sondern Gewerbetreibende und Veranstalter.¹⁵

2.4. Altersfreigabekennzeichnungen

Ein weiterer Bereich betrifft die **Altersfreigabekennzeichnungen** ebenfalls nach dem Jugendschutzgesetz zum Schutz vor Jugendbeeinträchtigung. Mit dem Jugendschutzgesetz wurde (erstmalig) gesetzlich bestimmt, dass Computerspiele **nur mit einer Altersfreigabekennzeichnung** unbeschränkt in den Handel gegeben und nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden dürfen, die das gekennzeichnete Alter haben.¹⁶ Die Alterskennzeichnung der obersten Landesjugendbehörden (OLJB) erfolgt in Kooperation

9 Vgl. nur §§ 15, 35 GewO.

10 §§ 17 ff. JuSchG.

11 Vgl. § 1 Abs. 2 S. 1 JuSchG.

12 Bücher, Videos, CD, CD-ROM, DVD. Ausführlich zu den Neuregelungen auch auf Länderebene: Broschüre des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), November 2006, <http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen,did=12862.html>, Abruf am 13.2.2007

13 § 15 Abs. 1, Abs. 2, Abs. 3 JuSchG.

14 § 27 JuSchG.

15 Siehe ausführlich dazu der Erlass zur Durchführung des Jugendschutzgesetzes des Landes Schleswig-Holstein vom 2. Februar 2004, Amtsblatt SH 2003, S. 112, 4. Ahndung von Verstößen, Volltext bei Juris.

16 § 14 JuSchG.

mit der Wirtschaft durch die **Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle** (USK). Spiele mit Alterskennzeichen kommen ohne Beschränkung in den Handel. Sie dürfen beworben und für jedermann zugänglich in Verkaufsregalen ausgelegt werden. Die Abgabe darf aber nur entsprechend der Alterskennzeichnung erfolgen. Spielprogramme, die mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet sind, dürfen ebenso wie nicht gekennzeichnete Spiele ausschließlich Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Nicht gekennzeichnete Spiele können zudem auf Antrag oder Anregung von der BPjM indiziert werden.¹⁷

Bei Verstößen können die örtlichen Jugend- bzw. Ordnungsämter innerhalb ihrer Zuständigkeiten vorgehen.¹⁸ Denkbar ist auch hier, dass sich **gewerberechtliche** Folgen ergeben oder ein Vorgehen nach den jeweiligen **Polizei- und Ordnungsgesetzen** möglich ist.

2.5. Geplante Änderungen

Geplant ist, die Neuregelungen des Jugendschutzgesetzes des Bundes aus dem Jahr 2003 und des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages der Länder zu evaluieren und dabei unter anderen das Verbot von Killerspielen zu erörtern.¹⁹ Die Evaluation soll im Jahr 2007 abgeschlossen sein.²⁰

Das Land **Bayern** bringt am 16. Februar 2007 einen **Geszentwurf** in den Bundesrat zur Beratung ein, mit dessen Regelungen der Jugendschutz verbessert werden soll.²¹ Der Entwurf sieht einen **neuen Straftatbestand** in § 131a StGB vor, der die Herstellung, Verbreitung und Zugänglichmachung **virtueller Killerspiele** unter Strafe stellt.²² Damit sollen Spielprogramme erfasst werden, die grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an solchen Gewalttätigkeiten ermöglichen.

Verhindert werden sollen aber auch **reale Gewaltspiele**, wie z.B. Paintball oder Gotcha.²³ Dazu soll ein neuer § 118a in das Gesetz über **Ordnungswidrigkeiten** eingefügt werden, der die Veranstaltung und die Teilnahme an menschenverachtenden Spie-

17 Wegweiser Jugendmedienschutz der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, S. 8, vgl. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/wegweiser-jugendmedienschutz-pdf,property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf>, Abruf am 31.1.2007.

18 Wegweiser Jugendmedienschutz der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, S. 9.

19 Plenarprotokoll 16/69, S. 6874, 6875.

20 Plenarprotokoll 16/69, S. 6874, 6875; BT-Drs. 16/2361, S. 4.

21 Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG), BR-Drs. 76/07, http://www.bundesrat.de/cln_050/SharedDocs/Drucksachen/2007/0001-0100/76-07,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/76-07.pdf

22 BR-Drs. 76/07, S. 14.

23 BR-Drs. 76/07, S. 16; zu den aktuellen Möglichkeiten der Untersagung solcher Spiele, vgl. Göpl, Christoph; Brandt, Claudia, „Tötungsspiele“ und öffentlich-rechtliche Möglichkeiten zu ihrer Verhinderung, Verwaltungsarchiv 2004, S. 223 ff.

len mit einer **Geldbuße** belegt.²⁴ Weitere Änderungen sieht der Gesetzentwurf im Jugendschutzrecht vor. Es geht dabei um das Verbot offensichtlich schwer jugendgefährdender Trägermedien, strengere Anforderungen an Bildschirmspielgeräte sowie Verbesserungen bei der Indizierung von Medien und bei der Freiwilligen Selbstkontrolle. Einhergehen soll dies mit einer **Erhöhung des Bußgeldrahmens** im Jugendschutzgesetz von 50.000 auf 500.000 Euro.²⁵

Ausschussberatungen haben **noch nicht** stattgefunden. Die Vorlage soll in der Sitzung des Bundesrates am 16. Februar 2007 vorgestellt und den Ausschüssen zur Beratung überwiesen werden.²⁶

3. Vergleich mit anderen (EU-)Staaten

3.1. Allgemeines

Deutschland wird in der ausgewerteten Literatur grundsätzlich als das Land mit den strengsten Schutzbestimmungen angesehen²⁷:

„Deutschland hat weltweit die verbindlichsten Regeln bei der Prüfung und beim Verkauf von Computerspielen.“²⁸

Detaillierte Vergleiche mit anderen EU-Staaten **gibt es** allerdings bislang **nicht**.²⁹ Nach Auskunft des **Bundesministeriums der Justiz** (BMJ) ist eine Analyse der Rechtslage in strafrechtlicher Hinsicht in allen EU-Staaten bis zum Sommer 2007 geplant.³⁰ Einigkeit bestünde jedoch darüber, dass eine Regelung in Form einer Richtlinie nicht in den europäischen Aufgabenbereich fiele. Allerdings werde überlegt, ob alle EU-Staaten verbotene Spiele an eine zentrale EU-Stelle melden sollen, um eine Art „Schwarze Liste“ zu erarbeiten.³¹

24 BR-Drs. 76/07, S. 17.

25 BR-Drs. 76/07, S. 23.

26 http://www.bundesrat.de/cln_051/nn_8338/DE/parlamentsmaterial/to-plenum/830-sitzung/to-node.html?__nnn=true, Abruf am 13.2.2007.

27 Krüger, Alfred, „Jugendschutz hört nicht vor Kinderzimmern auf“, 14.12.2006; unter: <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/26/0,3672,4089914,00.html>, Abruf am 29.1.2007;

28 http://www.usk.de/89_Wie_Kennzeichen_entstehen.htm, Abruf am 30.1.2007.

29 Einen Überblick zum Jugendmedienschutz, der sich jedoch nicht nur mit Computerspielen beschäftigt, bietet Liesching, Marc, beigelegt als Anlage 2.

30 Parlamentarischer Staatssekretär des BMJ, Alfred Hartenbach, 45. Sitzung des Rechtsausschusses am 31.1.2007.

31 Parlamentarischer Staatssekretär des BMJ, Alfred Hartenbach, 45. Sitzung des Rechtsausschusses am 31.1.2007; Beck Aktuell, becklink 209987, Abruf am 18.1.2007.

3.2. Grenzüberschreitende Initiativen

3.2.1. Entschließung des Rates

Am 1. März 2002 nahm der Rat eine **Entschließung** zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen an.³² Er bekräftigte, dass die **Kennzeichnung** ein wichtiges Mittel darstelle, um eine bessere Information und mehr Transparenz für die Verbraucher zu erreichen und ein harmonisches Funktionieren des Binnenmarkts sicherzustellen.³³ Außerdem wurde festgestellt, dass die **Selbstregulierung** allein oder als Ergänzung zu den von den Mitgliedstaaten in diesem Bereich getroffenen Maßnahmen **eines der geeigneten Mittel** sei, um durch Beteiligung aller interessierten Parteien die Systeme zur Einstufung nach Zielaltersgruppen zu unterstützen.³⁴

3.2.2. „Pan European Game Information“ – PEGI

Seit April 2003 existiert auf europäischer Ebene ein **System zur Alterseinstufung** namens „**Pan European Game Information**“ (PEGI).³⁵ PEGI ist ein **freiwilliges System**, das von der Interactive Software Federation of Europe (ISFE), einem europaweiten Fachverband von Spielkonsolen-Herstellern sowie Anbietern und Entwicklern interaktiver Spiele, initiiert wurde. PEGI soll als **europaweites Altersbewertungssystem** für interaktive Spiele sicherstellen, dass Minderjährige nicht Spielen ausgesetzt werden, die für ihre jeweilige Altersgruppe nicht geeignet sind. Mit PEGI wird eine ganze Reihe vorhandener nationaler Altersbewertungssysteme durch ein einziges System ersetzt.³⁶

Das Altersbewertungssystem umfasst zwei getrennte, einander ergänzende Elemente: Das erste ist eine Bewertung, die einigen vorhandenen Bewertungssystemen ähnelt. Die PEGI-Altersgruppen sind: ab 3, ab 7, ab 12, ab 16 und ab 18.³⁷ Das zweite Element besteht aus einer Reihe von Spieldeskriptoren. Dabei handelt es sich um **Bildsymbole**, die auf der Rückseite der Spielverpackung aufgedruckt sind und die Art des Spielinhalts beschreiben.³⁸ Je nach Art des Spiels können bis zu sechs derartige Deskriptoren vor-

32 Entschließung des Rates vom 1. März 2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen, 2002/C 65/02, Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften.

33 Entschließung des Rates, 2002/C 65/02, Nr. 5.

34 Entschließung des Rates, 2002/C 65/02, Nr. 9.

35 <http://www.pegi.info/pegi/index.do>; <http://de.wikipedia.org/wiki/PEGI>, Abruf jeweils am 29.1.2007.

36 Deutschland hat PEGI bislang nicht übernommen; hingegen hat das Vereinigte Königreich beispielsweise das britische Modell durch PEGI im Jahr 2003 ersetzt, vgl. <http://www.videostandards.org.uk/main.html>, Abruf am 30.1.2007.

37 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 29.1.2007.

38 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 29.1.2007.



handen sein. Die PEGI-Deskriptoren sind denen ähnlich, die in dem **niederländischen Klassifizierungssystem** „Kijkwijzer“ für audiovisuelle Medien verwendet werden.³⁹

Neben Spielen, die in herkömmlichen Verkaufsstellen erworben werden können, gelten die PEGI-Bewertungen auch für Spiele, die im Internet vertrieben werden, in einer Online-Spielumgebung gespielt oder herunter geladen werden oder auf CDs gebrannt sind, die Zeitschriften beiliegen. Mit der **Verwaltung und praktischen Umsetzung** des PEGI-Systems ist das Niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (**NICAM**), das auch für das System „Kijkwijzer“ verantwortlich zeichnet, beauftragt worden.⁴⁰ Im Vereinigten Königreich ist der Video Standards Council (VSC) im Auftrag des NICAM tätig.⁴¹

In allen Fällen ist das **freiwillige PEGI-System** dem bereits vorhandenen, breiter gefassten Rahmen **untergeordnet**, der von den jeweiligen Staaten zur Sicherstellung des Jugendschutzes festgelegt, verwaltet und durchgesetzt wird. Infolgedessen ist das **PEGI-System allen jetzigen und künftigen Rechtsvorschriften**, die in diesem Bereich erlassen werden, **nachgeordnet**.⁴²

PEGI wird derzeit auf Produkte, die in den folgenden **sechzehn Ländern**⁴³ vertrieben werden, angewandt: Österreich, Belgien, Dänemark, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Italien, Luxemburg, Niederlande, Norwegen, Portugal, Spanien, Schweden, Schweiz, Vereinigtes Königreich.

3.3. Rechtsvergleichender Überblick

Ausweislich eines **Evaluierungsberichtes der Kommission** aus dem Jahr **2003**⁴⁴ gaben sechs Mitgliedstaaten⁴⁵ an, bei ihnen sei der Verkauf von Videospiele rechtlich geregelt. Neun Mitgliedstaaten⁴⁶ sowie Island und Norwegen teilten mit, bei ihnen sei ein Selbstregulierungssystem vorhanden, das sich auch auf Fragen der Altersbewertung

39 <http://www.kijkwijzer.nl/pagina.php?id=15>, Abruf am 29.1.2007.

40 <http://www.kijkwijzer.nl/index.php>, Abruf am 29.1.2007.

41 <http://www.videostandards.org.uk/main.html>, Abruf am 29.1.2007.

42 Zweiter Evaluierungsbericht der Kommission an den Rat und das Europäische Parlament zur Anwendung der Empfehlung des Rates vom 24. September 1998 in Bezug auf den Jugendschutz und den Schutz der Menschenwürde, KOM(2003)776, 12.12.2003, S. 18, Volltext bei juris oder unter: http://ec.europa.eu/prelex/detail_dossier_real.cfm?CL=de&DosId=187571, Abruf am 29.1.2007.

43 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 30.1.2007.

44 Zweiter Evaluierungsbericht der Kommission an den Rat und das Europäische Parlament zur Anwendung der Empfehlung des Rates vom 24. September 1998 in Bezug auf den Jugendschutz und den Schutz der Menschenwürde, KOM(2003)776, 12.12.2003, Volltext bei juris oder unter: http://ec.europa.eu/prelex/detail_dossier_real.cfm?CL=de&DosId=187571, Abruf am 29.1.2007.

45 Deutschland, Frankreich, Irland, Finnland, Schweden, Vereinigtes Königreich.

46 Dänemark, Deutschland, Spanien, Frankreich, Irland, Portugal, Finnland, Schweden, Vereinigtes Königreich.

erstrecke. Deutschland, Dänemark, Frankreich und Finnland halten ihre Maßnahmen zu Videospiele in Bezug auf den Jugendschutz für wirksam. Norwegen erklärte, es werde weitere Regelungen prüfen, wenn sich das angesprochene Altersbewertungssystem PEGI als nicht ausreichend wirkungsvoll erweise.⁴⁷

3.4. Österreich

In Österreich gilt in jedem Bundesland ein eigenes Jugendschutzgesetz. Die neun Gesetze unterscheiden sich in einigen Details stark voneinander.⁴⁸ Für Computerspiele wird darin aber übereinstimmend festgelegt, dass Spiele, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu gefährden, den Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Darüber hinaus sind Computerspiele verboten, die in ihren Inhalten Straftatbestände aufweisen.⁴⁹

Daneben existiert die **Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen** (BuPP). Die **BuPP** veröffentlicht eine laufend aktualisierte Liste von Spielen, die sie als „gute Spiele“ bewertet hat. Gute Spiele sind aus Sicht der BuPP solche, die in erster Linie Spaß machen und darüber hinaus das positive Potential, das Computerspiele grundsätzlich bieten können, auch möglichst gut ausschöpfen. Qualifizierte Gutachter, nachvollziehbare Kriterien und ein effizientes Prüfverfahren sollen sicherstellen, dass über jedes Spiel ein qualifizierter Diskurs geführt wird.⁵⁰

47 Zweiter Evaluierungsbericht der Kommission an den Rat und das Europäische Parlament zur Anwendung der Empfehlung des Rates vom 24. September 1998 in Bezug auf den Jugendschutz und den Schutz der Menschenwürde, KOM(2003)776, S. 17.

48 Siehe Antworten auf den Fragebogen zu der Empfehlung des Rates vom 24. September 1998 in Bezug auf den Jugendschutz und den Schutz der Menschenwürde, S. 7, unter: http://ec.europa.eu/comm/avpolicy/docs/reg/minors/reply-austria_de.pdf, Abruf am 30.1.2007.

49 Antwort 2. auf Häufige Fragen, Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP), Träger: Abteilung V/5 – Jugendpolitik des Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz (BMSG), www.bupp.at, Abruf am 29.1.2007.

50 <http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1158748415673&reserve-mode=active>; „Gutes empfehlen, statt Schlechter zu verbieten“, Interview mit Ursula Haubner, österreichische Ministerin für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz, <http://www.sueddeutsche.de/ausland/artikel/12/66945/>, Abruf jeweils am 29.1.2007.

4. Anlagenverzeichnis

Schäfer, Ronald, Die Auswirkungen des Jugendschutzgesetzes auf den Vertrieb von Computer- und Videospiele, S. 1 – 26.

- Anlage 1 -

Liesching, Marc, Jugendmedienschutz in Deutschland und Europa, Die historische und gegenwärtige Entwicklung des gesetzlichen Jugendmedienschutzes in Deutschland mit rechtsvergleichendem Blick auf Staaten der Europäischen Union sowie der Schweiz, 2002, **hieraus**: Jugendmedienschutz in Europa, S. 185 – 247.

- Anlage 2 -