

W

Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

Regelungen zu Gewalt verherrlichenden Computerspielen im internationalen Vergleich

- Ausarbeitung -



Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages

Verfasser/in: [REDACTED]

Regelungen zu Gewalt verherrlichenden Computerspielen im internationalen Vergleich

Ausarbeitung WD 3 - 066/07

Abschluss der Arbeit: 21.02.2007

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.	Überblick über nationale Regelungen	3
2.1.	Strafrechtliche Vorgaben im StGB	3
2.2.	Indizierung durch Bundesprüfstelle	4
2.3.	Altersfreigabekennzeichnungen	5
2.4.	Geplante Änderungen	5
3.	Internationaler Vergleich	7
3.1.	Allgemeines	7
3.2.	Grenzüberschreitende Initiativen in Europa	7
3.2.1.	Entschließung des Rates	7
3.2.2.	„Pan European Game Information“ – PEGI	8
3.3.	Rechtsvergleichender Überblick	10
3.3.1.	Österreich	10
3.3.2.	Erkenntnisse aus weiteren Ländern	11
4.	Anlagenverzeichnis	11

1. Einleitung

Seit geraumer Zeit wird in Deutschland¹ und nunmehr auf europäischer Ebene² über den Umgang mit Gewalt verherrlichenden Computerspielen diskutiert.

Zu klären ist im Folgenden **wie im internationalen Vergleich** mit solchen Spielen umgegangen wird.

Als Vergleichsgrundlage erfolgt zunächst eine kurze Darstellung der Rechtslage in Deutschland (siehe unten 2.).

Der nachfolgende internationale Vergleich beschränkt sich auf eine Darstellung des europäischen Systems „PEGI“ (siehe unten 3.2.2) und einen allgemeinen Rechtsvergleich (siehe unten 3.3), 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. Überblick über nationale Regelungen

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

2.1. Strafrechtliche Vorgaben im StGB

Nach § **131 StGB** sind die Produktion und der Vertrieb von Gewalt verherrlichenden Computerspielen verboten. § 131 StGB ist zuletzt durch das Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Ände-

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 20.2.2007.

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, BGBl. 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.

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.

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

2.2. 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 Werbeverböten belegt, dürfen nicht mehr beworben und nur noch in gesonderten Ladengeschäften bzw. nur „unter dem Ladentisch“ an Erwachsene verkauft werden.¹³

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.

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. 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 13.2.2007

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

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

2.3. 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 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 **Polizei- und Ordnungsgesetzen** möglich ist.

2.4. Geplante Änderungen

Geplant ist, die Neuregelungen des Jugendschutzgesetzes des Bundes aus dem Jahr 2003 und des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages der Länder zu evaluieren und dabei

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.

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.

unter anderen das Verbot von Killerspielen zu erörtern.¹⁹ Die Evaluation soll im Jahr 2007 abgeschlossen sein.²⁰

Das Land **Bayern** hat am 16. Februar 2007 einen **Gesetzentwurf** in den Bundesrat zur Beratung eingebracht, 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 Spielen mit einer **Geldbuße** belegt.²⁴ Weitere Änderungen sieht der Entwurf beim Jugendschutz 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 wurde in der Sitzung des Bundesrates am 16. Februar 2007 vorgestellt und ist den Ausschüssen zur Beratung überwiesen worden.²⁶

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.

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?__nn=true, Abruf am 13.2.2007; „Killerspiele im Visier“, Tagesspiegel vom 18.2.2007, S. 25.

3. Internationaler Vergleich

3.1. Allgemeines

Deutschland wird in der ausgewerteten Literatur grundsätzlich als das Land mit den strengsten Schutzbestimmungen angesehen.²⁷ **Detaillierte Vergleiche** mit anderen Staaten **gibt es** allerdings bislang **nicht**.²⁸

Nach Auskunft des Bundesministeriums der Justiz (**BMJ**) und des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (**BMFSFJ**) ist eine Analyse der Rechtslage in allen **EU-Staaten** bis zum Sommer 2007 geplant.²⁹ Die Bestandsaufnahme zu strafrechtlichen Regelungen und zum Jugendschutz soll eine Grundlage für einen Vergleich der Schutzstandards, Interventionsmöglichkeiten und Sanktionen sowie eine Orientierung der Mitgliedstaaten am besten System schaffen. Die Rechtslage wird durch Übermittlung eines Fragebogens festgestellt, den die Ratspräsidentschaft derzeit vorbereitet.³⁰ Einigkeit bestehe 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

Die oben dargestellte Bindungswirkung für Händler nach dem **JuSchG** existiert nach Erkenntnissen des BMFSFJ **nur in der Bundesrepublik**. Auch das Instrument der **Indizierungsmöglichkeit** mit den entsprechenden Abgabe-, Werbe- und Vertriebsbeschränkungen gibt es **in anderen Ländern nicht**.³²

3.2. Grenzüberschreitende Initiativen in Europa

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 Computer-

27 http://www.usk.de/89_Wie_Kennzeichen_entstehen.htm; Krüger, Alfred, „Jugendschutz hört nicht vor Kinderzimmern auf“, 14.12.2006; www.heute.de/ZDFheute/inhalt/26/0,3672,4089914,00.html; Abruf jeweils am 19.2.2007.

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

29 [REDACTED] Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.

30 Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.

31 [REDACTED] Beck Aktuell, becklink 209987, Abruf am 18.1.2007.

32 Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.

spiele nach Zielaltersgruppen an.³³ 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.³⁴ 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.³⁵

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).³⁶ 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.³⁷

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 18.³⁸ 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.³⁹ Je nach Art des Spiels können bis zu sechs derartige Deskriptoren vorhanden sein. Die PEGI-Deskriptoren sind denen ähnlich, die in dem **niederländischen Klassifizierungssystem** „Kijkwijzer“ für audiovisuelle Medien verwendet werden.⁴⁰

33 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.

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

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

36 <http://www.pegi.info/pegi/index.do>; <http://de.wikipedia.org/wiki/PEGI>, Abruf jeweils am 20.2.2007.

37 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.

38 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 20.2.2007.

39 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 20.2.2007.

40 <http://www.kijkwijzer.nl/pagina.php?id=15>, Abruf am 20.2.2007.



Das Spiel selbst wird nicht mehr von einem Gutachterausschuss gesichtet.⁴¹ Eine Ausnahme bildet Großbritannien, wo alle Spiele mit einer Freigabe ab 16 Jahren durch das „British Board of Film Classification“ geprüft werden.⁴²

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.⁴³ Im Vereinigten Königreich ist der Video Standards Council (VSC) im Auftrag des NICAM tätig.⁴⁴

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**.⁴⁵

PEGI wird derzeit auf Produkte, die in den folgenden **sechzehn Ländern**⁴⁶ vertrieben werden, angewandt: Österreich, Belgien, Dänemark, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Italien, Luxemburg, Niederlande, Norwegen, Portugal, Spanien, Schweden, Schweiz, Vereinigtes Königreich.

41 Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.

42 Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.

43 <http://www.kijkwijzer.nl/index.php>, Abruf am 20.2.2007.

44 <http://www.videostandards.org.uk/main.html>, Abruf am 20.2.2007.

45 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 20.2.2007.

46 <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, Abruf am 30.1.2007; nach Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007 wird PEGI in neunzehn Ländern akzeptiert.

3.3. Rechtsvergleichender Überblick

Ausweislich eines **Evaluierungsberichtes der Kommission** aus dem Jahr 2003⁴⁷ gaben sechs Mitgliedstaaten⁴⁸ an, bei ihnen sei der Verkauf von Videospiele rechtlich geregelt. Neun Mitgliedstaaten⁴⁹ sowie Island und Norwegen teilten mit, bei ihnen sei ein Selbstregulierungssystem vorhanden, das sich auch auf Fragen der Altersbewertung erstreckte. 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.⁵⁰

3.3.1. Österreich

In Österreich gilt in jedem Bundesland ein eigenes Jugendschutzgesetz. Die neun Gesetze unterscheiden sich in einigen Details stark voneinander.⁵¹ 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.⁵²

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.⁵³

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, 12.12.2003, Volltext bei juris oder unter: http://ec.europa.eu/prelex/detail_dossier_real.cfm?CL=de&DosId=187571, Abruf am 20.2.2007.

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

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

50 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.

51 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 20.2.2007.

52 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 20.2.2007.

53 <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, ös-



3.3.2. Erkenntnisse aus weiteren Ländern⁵⁴

Die Altersangaben des „Electronic Software Rating Board“ (ESRB) in den **Vereinigten Staaten** basieren auf der Auswertung von Videofilmen zu den Spielen. Hier wird das Spiel selbst nicht mehr gesichtet.

In **Japan** vergibt „Computer Entertainment Rating Organisation“ (CERO) entsprechende Alterseinstufungen von Computerspielen. Es besteht jedoch keine Vorlagepflicht.

In **Australien** werden die Alterseinstufungen vom gleichen Gremium vorgenommen, das sich auch mit der Prüfung und Altersfreigabe von Filmen beschäftigt: „Office of Film and Literature Classification“.

Die **Bewertungen** durch die vorgenannten Kommissionen haben jedoch alle lediglich **empfehlenden Charakter**.



4. Anlagenverzeichnis

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 -

terreichische Ministerin für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz, süddeutsche.de vom 27.12.2005, <http://www.sueddeutsche.de/ausland/artikel/12/66945/>, Abruf 20.2.2007.

54 Die nachfolgenden Informationen basieren auf einer Auskunft des BMFSFJ vom 16.2.2007.