

Digitale Onlinespiele und Jugendschutz

Gesetzliche Anforderungen des Jugendmedienschutzes an Onlinespiele

von Verena Weigand,
Leiterin der KJM-Stabsstelle

Computerspiele haben traditionelle Spielwelten bei Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren immer stärker ergänzt, unterstützt durch die allgemeine Verbreitung elektronischer Spielgeräte wie PCs oder Spielkonsolen. Insbesondere die onlinebasierten virtuellen Spielwelten sind mittlerweile so stark ausdifferenziert, dass es für die Nutzer eine Vielzahl an Möglichkeiten gibt, ihrem Spieltrieb nachzugehen: von einfachen Browser-Games mit relativ statischer Grafik über sogenannte Massively Multiplayer Online Games, die komplexe persistente Spielwelten darstellen, bis hin zu virtuellen Welten, die eher als Interaktions- und Kommunikationsräume zu verstehen sind. Es wird dort nicht nur gespielt, komplexe Charaktere können entwickelt werden, es wird kommuniziert, interagiert, Erfahrungen und Wissen werden in Foren ausgetauscht. Da der Gemeinschaft der Spieler eine wichtige Funktion in Onlinespielen zukommt, sind technische Kommunikationsfeatures elementar wichtig. Die mittlerweile preiswerten Internet-Flatrates begünstigen als strukturelle Rahmenbedingung die Verbreitung von Onlinespielen außerdem.

Digitale Spiele sind eine nicht zu vernachlässigende Sozialisationsinstanz im Medienensemble von Heranwachsenden. Computer, Internet und Handy sind die neuen Medien, die den Alltag von Kindern und Jugendlichen strukturieren und diese mit veränderten Medien- und Realitätserfahrungen konfrontieren. Fernsehen als Leitmedium wird derzeit von den Onlinemedien abgelöst, was zur Folge hat, dass sich Medienhandeln stärker individualisiert und durch Interaktivität bestimmt wird.

In diesem Rahmen wird die Diskussion um exzessive Gewaltdarstellungen und andere Risiken, die in Bezug auf Onlinemedien genannt werden, intensiv weitergeführt. Auch der Jugendmedienschutz, der gesetzliche Regelungen umzusetzen hat, muss sich hier positionieren: Gerade das Suchtpotenzial von Online-Spielen ist aus Jugendschutzsicht zukünftig zu beachten, da es sich, was eine Vielzahl von aktuellen Forschungsergebnissen nahelegt, um eine jugendschutzrelevante Dimension gerade bei den sogenannten Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) handelt. Auch die ökonomischen Strukturen bei Online-Spielen wie gewähltes Geschäftsmodell (Stichwort: Gratisspiele) oder neue Werbeformen sind aus Jugendschutzperspektive kritisch zu bewerten. Wie diese Risikodimensionen bei aufsichtsrechtlichen Verfahren umzusetzen sind, wird derzeit intensiv diskutiert.

So ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) der Landesmedienanstalten in ihrer Aufsichtstätigkeit im Rahmen ihrer allgemeinen Aufsicht über Telemedien gefordert und muss Angebote, die online digitale Spiele zugänglich machen bzw. verbreiten, bezüglich der Einhaltung der Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) überprüfen. Es ist Aufgabe der KJM, diese Medieninhalte nach Maßgabe des JMStV bezüglich ihres Gefährdungspotenzials zu beurteilen und deren öffentliche Zugänglichkeit zu regeln. Falls ein Angebot gegen die Vorschriften des JMStV verstößt, kann beispielsweise dem Anbieter untersagt werden, das Angebot in der vorliegenden Form weiterzubetreiben. Daneben steht es der KJM offen, ein Ordnungswidrigkeitenverfahren einzuleiten, in welchem ein Bußgeld in Höhe von bis zu € 500.000 verhängt werden kann.

Mit In-Kraft-Treten des JMStV wurde das System der „regulierte Selbstregulierung“ etabliert. Dieses System stärkt in erster Linie die Verantwortung der Anbieter und verlagert die Möglichkeiten regulierender Maßnahmen nach vorne: Anbieter können jetzt Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle bilden, die von der KJM nach gesetzlich festgeschriebenen Kriterien anerkannt werden müssen. Ist ein Anbieter Mitglied bei der FSM oder unterwirft er sich ihren Statuten, so ist bei behaupteten Verstößen der KJM vor Maßnahmen zunächst die FSM zu befassen. Die KJM kann Maßnahmen gegenüber dem Anbieter nur dann durchsetzen, wenn die FSM ihren Beurteilungsspielraum überschritten hat. Eine Überschreitung

des Beurteilungsspielraums liegt beispielsweise dann vor, wenn Sachverhalte nicht richtig ermittelt wurden, sachfremde Erwägungen einbezogen wurden, oder die formalen Verfahrensvorschriften nicht eingehalten wurden. Für den Bereich der Online-Spiele ist die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia Diensteanbieter e.V., kurz FSM, zuständig, da es sich in der Regel um Telemedien handelt. Die FSM ist für deutsche Anbieter Ansprechpartner bei Fragen zur inhaltlichen Ausgestaltung von Online-Spielen und deren öffentliche Verbreitung bzw. Zugänglichkeit.

Außerdem wurde zur Stärkung der Anbieter selbstverantwortung die Bestellung eines sogenannten Jugendschutzbeauftragten gesetzlich festgeschrieben. Geschäftsmäßige Anbieter von allgemein zugänglichen Telemedien, die entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Inhalte zugänglich machen, haben einen Jugendschutzbeauftragten zu bestellen. Ausnahmsweise können Anbieter von Telemedien auf eine Bestellung verzichten, wenn sie sich einer Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle anschließen und diese zur Wahrnehmung der Aufgaben des Jugendschutzbeauftragten verpflichten. Der Jugendschutzbeauftragte sollte den Anbieter in Fragen des Jugendschutzes bei der inhaltlichen Gestaltung seiner Angebote beraten: Er ist bei Fragen der Planung und der Gestaltung von Angeboten und bei allen Entscheidungen zur Wahrung des Jugendschutzes angemessen und rechtzeitig zu beteiligen. Eine Beschränkung, beispielsweise was die Zugänglichkeit betrifft, oder Änderung von Angeboten kann vom Jugendschutzbeauftragten vorgeschlagen werden. Auch als Ansprechpartner für die Nutzer soll der Jugendschutzbeauftragte fungieren.

Die materiellen Regelungen des JMStV, die auf Online-Spiele Anwendung finden, unterscheiden zwischen unzulässigen und entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten. Unzulässige Inhalte stellen insbesondere Angebote dar, die Krieg oder Gewalt verherrlichen oder verharmlosen. Aber auch Gewalt-, Tier- oder Kinderpornografie sowie die Abbildung von Kindern in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung sind laut JMStV absolut unzulässig. Außerdem dürfen keine Kennzeichen von verfassungswidrigen Organisationen im Sinne des § 86a StGB oder Propagandamittel im Sinne des § 86 StGB zugänglich gemacht werden. Einige weitere Regelungen sind im § 4 Abs. 1 JMStV enthalten. Während absolut unzulässige Angebote weder im Rundfunk noch in Telemedien verbreitet werden dürfen, gibt es im Bereich der Telemedien für einige unzulässige Inhalte Ausnahmeregelungen. Dies betrifft pornografische Inhalte, offensichtlich schwer jugendgefährdende Inhalte oder indizierte Angebote, deren Inhalte jugendgefährdend sind. Diese Medieninhalte sind ausnahmsweise zulässig, wenn bei einer Verbreitung sichergestellt ist, dass sie nur innerhalb so genannter geschlossener Benutzergruppen zugänglich sind. Das bedeutet, dass der Zugriff durch Kinder oder Jugendliche vom Anbieter wirksam verhindert werden muss und tatsächlich nur erwachsenen Personen ab 18 Jahren ein Zugang gewährt wird. Es muss eine Volljährigkeitsprüfung mittels eines verlässlichen Altersverifikationssystems erfolgen. Hierzu hat die KJM Eckwerte entwickelt, welche von der Rechtsprechung mehrfach bestätigt sind.

Entwicklungsbeeinträchtigende Angebote sind geeignet, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Es handelt sich um jugendschutzrelevante Inhalte, die ein negatives Wirkungsrisiko vermuten lassen, nicht aber jugendgefährdend sind und so weniger strengen Zugangsbeschränkungen unterliegen. Sie dürfen verbreitet werden, wenn der Anbieter Sorge trägt, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufen sie üblicherweise nicht wahrnehmen können. Im Rundfunk müssen entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte vorgegebene Sendezeitgrenzen einhalten. Entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte in den Telemedien unterliegen ebenfalls Zugangsbeschränkungen. Zum einen kann der Anbieter analog zu den Sendezeitgrenzen im Rundfunk diese in Telemedien einhalten, zum anderen sind der Einsatz von technischen Mitteln wie die Überprüfung der Personalausweiskennziffer oder Jugendschutzprogrammen vorgesehen.

Das Gesetz setzt also bei Online-Spielen und anderen Spiele-Inhalten wie Trailer, Demoversionen oder Downloads auf technische Zugangskontrollmechanismen, um zu verhindern, dass entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Inhalte für Heranwachsende frei zugänglich im Netz verfügbar sind. Der JMStV enthält im Gegensatz zum Jugendschutzgesetz (JuSchG) keine Regelungen zur Vorab-Alterskennzeichnung von Medieninhalten. Auf die Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen gem. § 14 JuSchG nimmt der JMStV zwar an einigen Stellen Bezug, aber weicht von dessen Systematik insbesondere im Hinblick auf die Maßnahmen zur Zugangsregelung bzw. -beschränkung stark ab. Da sich das Gefährdungspotenzial von Computerspielen durch deren Online-

orientierung grundlegend verändert hat, macht dies durchaus Sinn: Je stärker Online-Spiele veränderbar sind – also dynamische Inhalte aufweisen – oder kommunikative Dienste wie Chats oder Teamspeak spielimmanent sind, desto weniger geeignet erscheint eine starre Alterskennzeichnung. Technische Zugangskontrollen sind hier sicherlich ein effektiverer Weg der Zugangsbeschränkung.

Die Gewährleistung eines effektiven Jugendschutzes im Bereich der Spiele ist eine wichtige Aufgabe, da gerade diese Inhalte von Heranwachsenden intensiv genutzt werden. Das System der klassischen Alterskennzeichen kann insgesamt im Internet nicht greifen. Zum einen sieht dies die Gesetzeslage nicht vor, zum anderen weisen Online-Spiele inhaltliche und strukturelle Besonderheiten auf. In dem Rahmen muss auch über Selbstbindungen im Sinne von Verhaltenskodizes und Mindestsicherheitsstandards nachgedacht werden. Auf europäischer Ebene sollten Regulierungsmechanismen geschaffen werden, die verbindliche Mindestanforderungen für den Markt festlegen, wobei an dieser Stelle das PEGI-System als erster Schritt in die richtige Richtung zu benennen ist.

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) hat sich am 2. April 2003 konstituiert. Sie nimmt gemäß dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) die Aufsicht über Rundfunk und Telemedien (Internet) wahr. Mitglieder sind sechs Direktoren der Landesmedienanstalten, vier von den Ländern und zwei vom Bund benannte Sachverständige.

Mitglieder der KJM:

Vorsitz: Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring; stv. Vorsitz: Manfred Helmes
Prof. Dr. Ben Bachmair, Jochen Fasco, Thomas Fuchs, Folker Hönge, Cornelia Holsten, Thomas Krüger, Prof. Kurt-Ulrich Mayer, Elke Monssen-Engberding, Sigmar Roll, Frauke Wiegmann

Stellvertretende Mitglieder:

Reinhold Albert, Dr. Gerd Bauer, Dr. Hans Hege, Martin Heine, Michael Hange, Dr. Uwe Hornauer, Sebastian Gutknecht, Bettina Keil, Petra Meier, Petra Müller, Prof. Dr. Horst Niesyto, Prof. Wolfgang Thaenert

Für Rückfragen wenden Sie sich bitte an die Leiterin der KJM-Stabsstelle, Verena Weigand, Tel. 089/63808-262 oder E-Mail stabsstelle@kjm-online.de.