

# **Fortnite, Let´s Plays und Lootboxing – Die bunte Welt digitaler Spiele**

06.11.2019

**Herausforderungen und Problemlagen im Jugendschutz**

# Was und wie Kinder und Jugendliche spielen

**KIM-Studie 2018, JIM-Studie 2018**

- Über alle Spielmöglichkeiten betrachtet, spielen 73 % aller Kinder und Jugendlichen regelmäßig digitale Spiele
- Digitale Spielwelten sind für Jungen interessanter als für Mädchen
- Durchschnittliche Spieldauer der Zwölf- bis 19-Jährigen unter der Woche 103 Minuten pro Tag → 125 Minuten am Wochenende

# Jugendmedienschutz – warum eigentlich?

- Rechtsgut mit Verfassungsrang (Art. 5 Abs. 2 GG)
- Jugendschutz versucht, Einflüsse aus der Erwachsenenwelt, die dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen nicht entsprechen, möglichst gering zu halten
- Erster Adressat der gesetzlichen Regelungen sind die Medien-Anbieter
- Es soll verhindert werden, dass Kinder und Jugendliche mit Medieninhalten konfrontiert werden, die für ihre Altersstufe nicht geeignet sind
- Für „Online“- und „Offline“-Medien gibt es im Jugendschutz unterschiedliche Gesetze und Zuständigkeiten

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## Gesetzlicher Rahmen: Jugendschutz-Gesetz des Bundes (JuSchG)

### **Alterskennzeichnung für Computerspiele (Trägermedien)**

- erforderlich, sofern sie Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen
- Zuständigkeit: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
- Verantwortung: Oberste Landesjugendbehörden, die als Ständige Vertreter an den Prüfverfahren der USK mitwirken
- Nicht gekennzeichnete Computerspiele dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden und können indiziert werden.

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## Gesetzlicher Rahmen: Jugendschutz-Gesetz

### Indizierungen von Online-und Offline-Medien

- Erfolgen auf Antrag durch die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien** (BPjM)
- Indizierte Spiele dürfen nicht
  - Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden,
  - öffentlich beworben werden,
  - über den Versandhandel vertrieben werden

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## Exkurs: Pan European Game Information (PEGI)

- Europaweit einsetzbares Kennzeichnungssystem zur Alterseinstufung von Computerspielen
- Von Spiele-Industrie entwickelt
- Online-Bewertungsformular für Anbieter
- Deskriptoren: Gewalt, vulgäre Sprache, Angst, Sex, Drogen, Glücksspiel, Diskriminierung, Online, In-Game-Käufe

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## Gesetzlicher Rahmen: Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV)



- Regelt Telemedien und Rundfunk-Angebote
- Zuständigkeit: Landesmedienanstalten, Kommission für Jugendschutz (KJM) als zentrale Aufsichtsstelle (Organ des LMAs)
- Abgestuftes Jugendschutzsystem:

**Absolut unzulässige Angebote**  
(z.B. Volksverhetzung, Menschenwürdeverletzungen)

**Relativ unzulässige Angebote**  
(z.B. einfache Pornografie, indizierte Angebote)

**Entwicklungsbeeinträchtigende Angebote**  
(z.B. Darstellungen von Gewalt, Sexualität)

Dürfen in geschlossenen Benutzergruppen verbreitet werden

Dürfen innerhalb von Zeitgrenzen oder mit technischen Mitteln verbreitet werden

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## Online-Selbstklassifizierungssystem IARC

- Internationales System zur Altersbewertung von Online-Games und Apps
- trägt nationalen Besonderheiten Rechnung
- Alterseinstufung erfolgt automatisiert nachdem ein Fragebogen durch den Anbieter ausgefüllt wird
- wird von Plattformen in ihr Angebot integriert



# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## „Commerce“/ökonomische Aspekte: Eigenschaften von Lootboxen

- Virtuelle „Kisten“ in digitalen Spielen, die verschiedene Dinge, z.T. auch spielwerte Vorteile, enthalten
- Können in In-Game-Shops gekauft oder im Spiel gewonnen werden
- Inhalt ist erst nach Erwerb einsehbar

# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## „Commerce“/ökonomische Aspekte: Online-Bezahlssysteme

- Sind in der Regel für Minderjährige nicht nutzbar, wenn hierfür Kreditkarten bzw. eigene Kontodaten benötigt werden
- Aber: Kauf auch mit Hilfe von Guthabekarten möglich



# Herausforderungen bei digitalen Spielen

## „Conduct“: exzessives Spielverhalten

### Angebotspezifische Kriterien

- Spielstruktur: unbegrenzte Spieldauer, z.B. persistente Welt, kein konkretes Spielende
- stetige Entwicklungsmöglichkeiten des Spielcharakters
- Abhängigkeit des Spielerfolgs von sozialen Interaktionen
- Komplexes Belohnungssystem
- Negative Konsequenzen durch Spielpausen, Spielunterbrechungen oder Abwesenheit
- Glücksspielelemente