

Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. Fachstelle für Prävention



Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V.
Flämische Straße 6 - 10 · 24103 Kiel

29. Oktober 2018

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innen- und Rechtsausschuss

Tel. 0431/26068-78
Fax. 0431/26068-76

Per Email: Innenausschuss@landtag.ltsh.de

info@akjs-sh.de

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1523

Schriftliche Stellungnahme der AKJS für den Innen- und den Rechtsausschuss des Landtags Schleswig-Holstein zum Antrag lt. Drucksache 19/896

Sehr geehrte Mitglieder des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtages,

Für Veranstaltungen mit digitalen Spielen ist eine breite Palette von Formaten vorstellbar. Der Landtag scheint diese Breite auch anzusteuern, da der Antrag sowohl von eSport-Veranstaltungen, wie auch von Veranstaltungen in der Jugendhilfe und in Schule spricht.

Alle diese Veranstaltungsformen müssen unserer Ansicht nach Ansprüchen des gesetzlichen Jugendmedienschutz genügen, so dass Verängstigung, Desorientierung, Gewaltverherrlichung oder ähnliche jugendschutzrelevanten Folgen ausgeschlossen werden – analog zu den Ergebnissen der Prüfverfahren der USK¹.

Dies muss Mindeststandard für alle Veranstaltungsformate sein, denn der Schutz vor Beeinträchtigungen ist ein vielfach verankertes Recht von Kindern und Jugendlichen².

In jeder Veranstaltung sollten darüber hinaus die kritischen Potentiale von Computerspielen deutlich werden. Themen wie Sucht, Gewalt, spielinhärente Menschen- und Gesellschaftsbilder, Konfliktlösungsstrategien oder Kommerzialität des Spieles müssen Teilnehmenden transparent gemacht werden, um ihnen eine selbständige und kritische Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Spiel zu ermöglichen.

Hierbei greifen für die unterschiedlichen vorstellbaren Veranstaltungsformate ebenso unterschiedliche Möglichkeiten.

Auf öffentlichen Veranstaltungen im Rahmen von eSport können o.g. Problematiken thematisiert werden, indem für Jugendschutz-, Präventions- und Hilfeangebote Raum geboten wird, der derart gestaltet ist, dass alle Besucher*innen diesen wahrnehmen können. Dies kann unserer Ansicht nach nicht zu einer Senkung der Altersfreigabe führen, kann aber die Veranstaltung im Sinne eines kritischen und bewussten Umganges mit Computerspielen aufwerten. Wir empfehlen solches in die Bedingungen für die Durchführung von zukünftig geplanten kommerziellen Veranstaltungen aufzunehmen.

Vorstellbare Formate in Schule und Jugendarbeit besitzen zudem das Potential erzieherisch im Sinne des Jugendschutzes zu wirken – allerdings nur mit qualifiziertem Personal und bei einer

1 Hierzu scheint in unserer Sicht Regelungsbedarf zu bestehen, da die Altersfreigabe für Zuschauende bei Großveranstaltungen unserer Ansicht nach ungeklärt ist. Vgl. https://www.ajs.nrw.de/wp-content/uploads/2017/12/AJS-Merkblatt_eSportsJugendschutz.pdf – ggf. müssten hier auch Regelungen mit den örtlichen Behörden getroffen werden.

2 Verankert in UN-Kinderrechtskonvention § 17 e oder § 5 II GG

Formatierung, die über reinen eSport hinaus geht. Die Veranstaltungen wären dann derart, dass sie sich mit Games und Gaming befassen und weniger eSport im Sinne von Training eines Sportes für Wettkämpfe.

In solchen Veranstaltungsformen muss zum Einen Rechtssicherheit für die Leitungen bzgl. der Freigaben hergestellt werden. Unserer Auffassung nach scheint aktuell ungeklärt, ob eine regelmäßige Gaming-Gruppe eines Vereines eine „öffentliche“ Veranstaltung ist, die damit den USK-Freigaben unterliegt. Weiter bleibt unklar, ob jüngere Interessierte bei Gruppen oder Wettkämpfen zuschauen dürfen, in denen Titel für höhere Altersstufen gespielt werden – eine Situation, die bei 15-jährigen Interessierten durchaus zu erwarten ist.

Über das rechtliche hinaus ist zudem auch eine Qualifizierung der Leitenden notwendig, die ihnen sachgemäßes und bestenfalls förderliches Handeln im Sinne des Jugendschutzes (und auch anderer betroffener Themenfelder) ermöglicht. Hierzu gehört ein Grundwissen über Jugendschutz und die o.a. Themen Sucht, Gewalt, spielinhärente Menschen- und Gesellschaftsbilder, Konfliktlösungsstrategien oder Kommerzialisierung des Spieles.

Es muss ein struktureller Rahmen geschaffen werden, in welchem sich haupt- und ehrenamtliche Arbeit sicher bewegen kann und fachliche Unterstützung findet, um Veranstaltungen mit digitalen Spielen jugendschutzgerecht durchführen zu können.

Mit freundlichem Gruß

gez. Ria Lissinna
(Geschäftsführung AKJS)