

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innenausschuss Barbara Ostmeier
Landhaus Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1553

Bearbeiterin: Svenja Reinke-Borsdorf
Zeichen: L 211

Berlin, 01.11.2018



**Schriftliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags
zum Antrag eSport auch in Schleswig-Holstein fördern**

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir bedanken uns vielmals für die Möglichkeit zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ Stellung beziehen zu können.

Wir hoffen, dass wir damit einen wertvollen Beitrag für den weiteren Förderungsprozess von eSports und zur praxisnahen Weiterentwicklung des deutschen Jugendmedienschutzes leisten können.

Bei Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Gez. Elisabeth Secker
(Geschäftsführerin)

Anlage:

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Berlin, den 01.11.2018

Stellungnahme zum Antrag
„eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Inhalt

1. Jugendschutz bei Computer- und Videospielen	2
2. E-Sport im Internet	3
3. Präsentation vom E-Sport-Inhalten und E-Sport-Veranstaltungen	3
4. Computer,- und Videospiele an Schulen	6

Die Regierungsfractionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und die Abgeordneten des SSW im Landtag Schleswig-Holstein haben die USK am 9. Oktober 2018 gebeten, zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ Stellung zu nehmen. Gerne möchte die USK dem hiermit nachkommen und insbesondere auf Aspekte des Jugendschutzes im Zusammenhang mit E-Sport eingehen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielerwirtschaft und ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC -Systems¹ für Online-Spiele und Apps. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren.

1. Jugendschutz bei Computer- und Videospielen

Im Bereich des JuSchG (Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen im Bereich der sog. Trägermedien) erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Die Freigaben sind für den Handel bindend, Spiele ohne eine solche USK-Freigabe dürfen Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden (Verbot mit Erlaubnisvorbehalt). **Eltern** können aber abweichend von den USK-Altersempfehlungen entscheiden, welche Inhalte sie ihren Kindern zugänglich machen wollen.

Um das Beeinträchtigungspotential von digitalen Spielen rechtsverbindlich festzustellen, werden Computer- und Videospiele gemäß § 12 JuSchG von den Obersten Landesjugendbehörden in Zusammenarbeit mit der freiwilligen Selbstkontrolle USK für eine der folgenden Altersstufen freigegeben: **USK ab 0 Jahren, USK ab 6 Jahren, USK ab 12 Jahren, USK ab 16 Jahren, USK ab 18 Jahren.**

Das für die Alterseinstufung von Computerspielen federführende Bundesland, **Nordrhein-Westfalen**, hat zwei ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden benannt, von denen die im Begutachtungsverfahren jeder Prüfung jeweils einer bzw. eine mitwirken. Das Ergebnis der Prüfung ist eine Altersfreigabe, die **rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt mit Rechtsfolgen gemäß § 14 JuSchG** darstellt.

¹ <http://www.usk.de/iarc/>

Für den Online-Bereich gilt hingegen der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Auch hier erteilt die USK Alterskennzeichen. Im Unterschied zum JuSchG regelt der JMStV jedoch keine Kennzeichnungspflicht in Bezug auf das Zugänglichmachen gegenüber Minderjährigen (Verbot mit Erlaubnisvorbehalt), sondern beruht auf dem Prinzip des eigenverantwortlichen Anbieters, der selbst dafür Sorge zu tragen hat, ob er sich in Bezug auf sein Angebot jugendschutzkonform verhält. Durch die Mitgliedschaft bei einer freiwilligen Selbstkontrolleinrichtung kann die Umsetzung und Einhaltung der Jugendschutzvorschrift allerdings ausgelagert werden.

2. E-Sport im Internet

E-Sport findet zum größten Teil im Internet statt. Da Anbieter von telemedialen E-Sports-Inhalten in diesem Bereich grundsätzlich selbst dafür verantwortlich sind, sich jugendschutzkonform zu verhalten, können sie sich zur Sicherung einer rechtskonformen Handhabung – insbesondere bei umfangreichen Angeboten - einer staatlich anerkannten Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle (USK.online) anschließen. Mitglieder einer Selbstkontrolleinrichtung verpflichten sich dabei dazu, die jeweiligen Vorgaben umzusetzen, im Gegenzug vermittelt die Mitgliedschaft einen zusätzlichen rechtlichen Schutz vor aufsichtsrechtlichen Maßnahmen, falls es dennoch zu Verstößen kommen sollte. Die seit Jahren bestehende erfolgreiche Zusammenarbeit des USK.online-Bereichs mit zwei der größten in Deutschland niedergelassenen Mitgliedsunternehmen aus dem E-Sport-Bereich (Freaks 4U und Turtle Entertainment) hat erwiesen, dass Nutzer und Anbieter gleichermaßen von einem zentralen Ansprechpartner in Fragen des Online-Jugendmedienschutzes profitieren.

In stetig wachsendem Umfang finden zunehmend auch öffentliche Veranstaltungen statt, bei denen E-Sport-Partien bzw. Live-Streams solcher Partien vor Zuschauern präsentiert werden. In diesem Bereich kommt unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes nicht der JMStV, sondern das Jugendschutzgesetz (JuSchG) zur Anwendung.

3. Präsentation vom E-Sport-Inhalten und E-Sport-Veranstaltungen

Im Zusammenhang mit der Präsentation von Computer- und Videospiele stellt sich regelmäßig die Frage nach der Altersfreigabe für eine E-Sport-Veranstaltung insgesamt. Dies betrifft nicht nur den Bereich des E-Sports, sondern auch Let's Plays im Rahmen von Promotion-Events oder sonstigen Streaming-Veranstaltungen in der Öffentlichkeit sowie den jugendschutzkonformen Umgang mit Computerspielen bei der Kinder- und Jugendarbeit (z.B. innerhalb von Jugendzentren). Eine direkte Übertragbarkeit der USK-Alterskennzeichen auf Altersfreigaben von E-Sport-Veranstaltungen ist dabei nicht gesetzlich vorgeschrieben². Direkte rechtliche Wirkung haben die nach dem JuSchG

² E-Sport-Veranstaltungen sind keine Filmvorführungen gemäß § 11 JuSchG, da keine Filme, sondern Spiele auf Trägermedien vorgeführt werden. § 13 JuSchG greift nicht, da diese Norm stationär aufgestellte Automaten Spiele mit statischem Spielinhalt erfasst. Im Übrigen kann für die Veranstaltung vor Ort auch nicht auf den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zurückgegriffen werden, da der Veranstalter diesbezüglich kein

vergebenen Alterskennzeichen der USK hingegen **nur** für die Verbreitung der zuvor tatsächlich geprüften Spielinhalte auf sog. Trägermedien (z.B. DVDs).

Sollte der Spieletitel tatsächlich von einem Trägermedium abgespielt werden, könnte höchstens § 12 JuSchG einschlägig sein. Danach dürfen Bildträger, die ein Spiel enthalten, einem Kind oder Jugendlichen nur zugänglich gemacht werden, wenn diese für die jeweilige Altersstufe freigegeben sind. Ob der Begriff des „Zugänglichmachens“ sich auch auf den passiven Konsum bezieht, wird im Jugendschutzgesetz allerdings nicht definiert. Durch eine strenge Auslegung des gemäß § 12 JuSchG verwendeten Rechtsbegriffes („Zugänglichmachen“)³ bereits pauschal den passiven Konsum (Zuschauen) zu erfassen, erscheint allerdings nach der vorliegend bevorzugten Auffassung nicht mehr zeitgemäß – insbesondere dann nicht, wenn der präsentierte Spielinhalt sogar zusätzlich verändert wird⁴.

So ist Kernbestandteil der Beurteilung eines Spiels durch die USK, die Interaktivität und das jeweilige Gameplay. Dies formulieren die durch den Beirat⁵ der USK beschlossenen Leitkriterien⁶ (S. 4) für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen:

„Im Hinblick auf die Jugendschutzrelevanz von Inhalten und Darstellungen müssen bei Computerspielen stets die Spezifika dieses Mediums berücksichtigt werden. Insbesondere Interaktivität und Selbstwirksamkeitserleben stellen im Vergleich zu anderen medialen Herausforderungen wie beispielsweise Film wichtige Unterschiede dar.“

Bei der Bemessung der Kinder- oder Jugendbeeinträchtigung eines Computer- und Videospiels geht das entsprechende Jugendschutzgremium in der USK demzufolge stets davon aus, dass der oder die Minderjährige das Spiel – in seinem gesamten und unverändertem Umfang – **selbst spielt**.

Für E-Sports-Veranstaltungen bedeutet dies, dass bei der Live-Übertragung von digitalen Spielen auf solchen Veranstaltungsorten **nicht zwingend die entsprechenden Altersstufen der gezeigten Spiele Anwendung finden können**. Vielmehr können durch den Wechsel des Mediums „Spiel“ zum Medium „Film“ entscheidende Jugendschutz-Kriterien wegfallen, die bei der Bewertung der ursprünglichen Jugendschutzrelevanz des jeweiligen Spiels miteinbezogen wurden.

Anbieter von Telemedien ist.

³ Gesetzlich nicht weiter definiert.

⁴ Z.B. in Form einer sporttypischen Berichterstattung.

⁵ <http://www.usk.de/die-usk/grundsätze/der-beirat-der-usk/>.

⁶ http://www.usk.de/fileadmin/documents/2011-06-27_Leitkriterien_USK.pdf

Zugunsten eines stringent praktizierten Jugendschutzes kann es eine Möglichkeit darstellen, **entsprechend der jeweiligen spezifischen Gefährdungslage die Veranstaltung als solche freiwillig und im Bedarfsfall einer eigenen Altersbewertung zu unterziehen.** Insbesondere sollte bei der Bewertung das Gesamtkonzept der Veranstaltung berücksichtigt werden (dazu gehört nicht nur der jeweils präsentierte Spieletitel oder die Präsentation sonstiger Medieninhalte, sondern auch weitere Aspekte, wie z.B. das sonstiges Bühnenprogramm, Rahmung und Beaufsichtigung durch geschultes Personal, der Verkauf von Alkohol etc.).⁷

Die Beurteilung des Beeinträchtigungspotentials bzw. spezifischer Gefährdungslagen im Rahmen der Präsentation von Computer- und Videospiele im öffentlichen Raum, auch unter Berücksichtigung ergänzender „sonstiger“ Bühnenprogramme, sind der USK bereits seit Jahren bekannt und fallen in den Kernbereich ihrer Tätigkeit. So agiert die USK als Jugendschutzbeauftragte der jährlich in Köln stattfindenden **gamescom**, der größten Messe für Computer- und Videospiele weltweit. Darüber hinaus werden nahezu alle erfolgreichen E-Sport-Titel durch die USK geprüft, so dass eine auf der Spruchpraxis der Gremien beruhende zusätzliche Beratung in diesem Bereich naheliegend ist. Besonders jugendschutzrelevante Inhalte des Spiels können (soweit gewünscht) identifiziert und für die Zuschauer durch „Jugendschutz- und Präsentationskonzepte“ relativiert werden. Der rein „passive“ Konsum des Spiels als Zuschauer, kann dabei bereits ausreichend relativierend wirken. Eine Einzelfallabwägung bleibt jedoch unerlässlich. Hinsichtlich strafrechts- oder indizierungsrelevanter Spiele (hierzu gehören auch gewaltverherrlichende Spiele) bestehen vor diesem Hintergrund keinerlei Bedenken, da solche Spiele keine USK-Kennzeichnung erhalten, was insbesondere Aspekten der Transparenz zuträglich ist.

Die USK ist in der Lage, sowohl Fragestellungen aus dem Online-Bereich (JMStV), als auch solchen aus dem Offline-Bereich (JuSchG) aus einer Hand zu beantworten. **Aufsichtsbehörden, Veranstalter und Eltern könnten daher aus Gründen der Rechtssicherheit und Transparenz gleichermaßen von einer einheitlichen und etablierten Anlaufstelle wie der USK zur freiwilligen Beurteilung der Jugendschutzrelevanz in diesen Bereichen profitieren.** So kann der Veranstalter über die Möglichkeiten im Umgang mit der Präsentation von Computer- und Videospiele im Einzelfall aufgeklärt und bei der jugendschutzkonformen Umsetzung beraten werden, den Aufsichtsbehörden durch das Fachwissen der USK zuverlässig hilfegeleistet und den Eltern, Kindern und Jugendlichen eine vertrauenswürdige und in der Gesellschaft bereits etablierte Einschätzung zur Jugendschutzrelevanz der Veranstaltung vermittelt werden.

⁷ So auch die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen e.v. (AJS NRW): https://www.ajs.nrw.de/wp-content/uploads/2017/12/AJS-Merkblatt_eSportsJugendschutz.pdf; ebenso das **Bayerischen Staatsministerium** unter Punkt 7.5 in den Vollzugshinweisen zum Jugendschutzgesetz (VJuSchG), abrufbar unter: http://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayVV_2161_A_560-27#BayVV_2161_A_560-63.

4. Computer,- und Videospiele an Schulen

Der Förderung des E-Sports an Schulen ist unter Berücksichtigung der jeweiligen Vorschriften des JuSchG aus Sicht der USK zu befürworten. Insbesondere ist grundsätzlich darauf zu achten, dass die jeweiligen USK Altersfreigaben eingehalten werden. Die Ausführungen zur „passiven“ Präsentation von Computer- und Videospiele können hier ebenso Anwendung finden.

Insbesondere besteht grundsätzlich die Möglichkeit, Computer- und Videospiele zum Zwecke der Unterrichtsgestaltung oder zu pädagogischen Zwecken zu nutzen. So können diese nicht nur als Lehr- und Lernmittel dienen, sondern eignen sich besonders gut zur Vermittlung von Medienkompetenz und Medienbildung und damit zu einem reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Dabei können Spiele ebenso vielfältige Rollen im Bildungsprozess einnehmen, wie z.B. Filme oder Romane: Kinder und Jugendliche können spielerisch und durch spannende Inszenierung an völlig neue Themen herangeführt werden; oder Ihren Horizont dank der zeitlich begrenzten Übernahme einer zuvor vielleicht völlig fremden Perspektive erweitern. Was Spielen dank ihrer Interaktivität oft besonders gut gelingt ist die emotional gerahmte, auf die individuelle Ebene heruntergebrochene Demonstration von zunächst abstrakten Konzepten oder Systemen.

Angeführt werden können hier beispielsweise Spiele wie der Assassin's Creed Origins 'Discovery-Tour-Modus'. In die Produktion großer Blockbuster wie "Assassin's Creed" fließen mittlerweile unglaubliche Mengen an wissenschaftlich fundierter Recherche zu historischen Zusammenhängen und Lebenswelten, die dadurch besonders lebendig vermittelt werden können. Es ist begrüßenswert, wenn das gesammelte Wissen und der hohe Inszenierungsaufwand von Blockbuster-Spielen dazu genutzt werden, immersive und pädagogisch wertvolle Lernumgebungen zu schaffen. So können unter anderem auch gesellschaftliche Konzepte auf eine wertvolle und ergänzende Weise für neue Generationen aufbereitet und begreifbar gemacht werden. Lerneffekte entstehen natürlich auch im Rahmen von E-Sports-Titeln. Hier können insbesondere Teamfähigkeit sowie Problemlösung durch Kommunikation trainiert werden, ebenso wie sportliche Disziplin, Koordination und strategisches Denken. Gleichzeitig bleibt es natürlich erforderlich, dass unabhängige Fachkräfte im pädagogischen Bereich stets die Eignung der jeweiligen Spiele-Formate beurteilen.

Da es bei der USK zentral immer um die Frage geht, inwiefern die Inhalte entwicklungsbeeinträchtigend für ein bestimmtes Entwicklungsstadium von Kindern und Jugendlichen wirken könnten, möchten wir bezüglich weiterer pädagogischer Informationen auch auf den Spieleratgeber NRW verweisen. Der Spieleratgeber-NRW ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps. Kinder und Jugendliche werden in redaktionelle Prozesse aktiv mit eingebunden. Ihre Meinung ist dabei der Grundstein der jeweiligen Beurteilungen. Als Ergänzung zu den gesetzlichen Kennzeichen der USK bietet der Spieleratgeber-NRW damit eine pädagogische Alterseinschätzung sowie objektive Informationen zu Inhalt,

Präsentation, Kosten, Anforderungen, Umfang, Wirkung und Bindungsfaktoren.⁸

⁸ <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Startseite.2.de.1.html>