

BLM

Bayerische
Landeszentrale für
neue Medien



Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales



Zukunftsmuseum

Was Menschen berührt.

Herausforderungen bei digitalen Spielen

22.11.2018

Dr. Markus Reipen (Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales)
Sonja Schwendner (BLM)

Herausforderungen bei digitalen Spielen

Einführung

- **JIM-Studie 2017**
- **62 %** der Jugendlichen (83% der Jungen, 41% der Mädchen) spielen **mehrmals pro Woche**.
- **Jugendmedienschutzindex 2017**
- **75 % der Eltern** sind über Online-Nutzung ihres Kindes besorgt, insb. wegen
 - verstörender/ängstigender Inhalte
 - Kontaktrisiken
 - Nutzungsdauer oder
 - finanzieller Risiken



Herausforderungen bei digitalen Spielen

Gesetzlicher Rahmen: Jugendschutzgesetz des Bundes (JuSchG)

- Schutz vor Beeinträchtigungen durch Computerspiele
 - Unterschiedliche Regelungen für Trägermedien und Internet
 - Verbindliches Kennzeichnungsverfahren für Trägermedien
 - Wirkungsvermutung, Altersstufen
 - Gremienprüfung, Berufung und Appellation



Herausforderungen bei digitalen Spielen

Pan European Game Information

- Länderübergreifende Organisation
- Online-Bewertungsformular, Beschwerdeausschuss
- Unverbindlichkeit der Altersempfehlung
- Inhaltsbeurteilung mittels Deskriptoren: Gewalt, vulgäre Sprache, Angst, Sex, Drogen, Glücksspiel, Diskriminierung, Online, In-Game-Käufe

Herausforderungen bei digitalen Spielen

Schutz vor strafbaren jugendgefährdende Inhalte

■ **Strafbare Inhalte**

- Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (Propagandadelikt)
- „Wolfenstein“-Entscheidung des OLG Frankfurt a.M. vom 18.03.1998

■ **Jugendgefährdende Inhalte**

- Indizierung auf Antrag durch **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien** (BPjM)
- Verbote: öffentliche Werbung, Anbieten oder Überlassen an Minderjährige

■ **Arbeitsauftrag: Einheitliche Kriterien für BPjM und USK**

- Rechtssicherheit
- Keine Verherrlichung bzw. Verharmlosung der Nationalsozialistischen Ideologie

Herausforderungen bei digitalen Spielen

Gesetzlicher Rahmen: Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV)

- Regelt Telemedien und Rundfunk-Angebote
- Kommission für Jugendschutz (KJM) als zentrale Aufsichtsstelle, Organ der Landesmedienanstalten
- 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
- wird von Plattformen in ihr Angebot integriert
- Alterseinstufung erfolgt automatisiert nachdem ein Fragebogen ausgefüllt wird

Herausforderungen bei digitalen Spielen



Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Content“: inhaltliche Problemlagen

Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Content“: inhaltliche Problemlagen

Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Content“: inhaltliche Problemlagen

Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Content“: inhaltliche Problemlagen

Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Commerce“: ökonomische Aspekte

Herausforderungen bei digitalen Spielen

„Conduct“ / exzessives Spielverhalten

- Studie „**Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?**“
 - 5,7 Prozent der 12- bis 25-Jährigen von Computerspielabhängigkeit betroffen
 - Männliche Angehörige der Altersgruppe: 8,4 Prozent.
- **Bundesdrogenbeauftragte**
 - Verzicht auf Mechanismen, die Abhängigkeit fördern (streitig)
 - Kennzeichen von Online-Multiplayer-Spielen:
 - Spiel entwickelt sich in Abwesenheit weiter (Persistenz)
- **Regelungen in Südkorea und Vietnam**
 - Jugendliche unter 16 Jahren können von 24 bis 6 Uhr nicht online spielen

Herausforderungen bei digitalen Spielen

Contact / Cybermobbing / Hate Speech / sexuelle Belästigung / Cybergrooming

■ Cybermobbing, Hate Speech

- **37 % der 12- bis 19-Jährigen** geben an, dass in ihrem Bekanntenkreis schon einmal jemand „fertig gemacht“ wurde.
- Anonyme Kommunikation, Enthemmungseffekt, Gruppendynamik
- Schutzmaßnahmen für Chats
 - Sichere Grundeinstellungen, Meldesysteme, Moderation

■ Sexuelle Belästigung, Cybergrooming

- Unabhängiger Beauftragter für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs
 - Recht auf Schutz bei Nutzung der digitalen Medien
 - Schutzkonzepte gegen sexuelle Gewalt für den digitalen Raum

Herausforderungen bei digitalen Spielen

