

# Blick nach Brüssel

## Kommission nimmt sich des Jugendschutzes bei Computerspielen an

### I. Einleitung

Video- und Computerspiele sind mittlerweile nicht mehr nur ein belächelter Zeitvertreib von Kindern und Jugendlichen oder Arbeitslosen, sondern in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Bedürfte es nach der Aufnahme der Erweiterung zum Computerspiel „World of Warcraft“, „The Burning Crusade“, auf die Titelseite der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung im Januar 2007 noch weiterer Belege dafür, so lieferte diese eindrucksvoll jüngst das Videospiel „Grand Theft Auto IV“ für X-Box 360 und Playstation 3. Nicht nur wurde es innerhalb der ersten Woche sechs Millionen mal verkauft und erzielte dabei einen Umsatz von 500 Millionen Dollar<sup>1</sup>, auch die Berichterstat-

tung über dieses Spiel ging weit über die üblichen Thematisierungen von Gewalt hinaus. So wurde über dieses Computerspiel in jeder größeren Publikation in Deutschland und auch im Ausland ausführlich berichtet. Auch die Tagesthemen und die heute-Nachrichten widmeten sich der Berichterstattung in mehrminütigen Beiträgen. Spiegel Online nannte das Spiel gar „das Spiel der Spiele“ und setzte es mit Gangsterepen der Kinogeschichte gleich<sup>2</sup>.

Da dies keine Einzelfälle mehr darstellen, widmet sich nun auch die EU-Kommission der Thematik der Computer- und Videospiele, insbesondere in Hinblick auf den Schutz von Minderjährigen. In einer Mitteilung vom 22.04.2008 identifiziert die Kommission Problemfel-

1. Meldung von Spiegel Online vom 07.05.2008, <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,552078,00.html> [letzter Abruf: 07.07.2008].
2. Rezension des Spiels vom 20.05.2008 bei Spiegel Online, <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,554201,00.html> [letzter Abruf: 07.07.2008].

der und Handlungsnotwendigkeiten in Zusammenhang mit dem Vertrieb und der Nutzung von solchen Spielen<sup>3</sup>. Die Kommission stellt in ihrer Mitteilung fest, dass der Umsatz mit entsprechenden Spielen im Bereich der Europäischen Union 2006 bei 6,3 Milliarden Euro lag und erwartet einen Anstieg 2008 auf über 7,3 Milliarden – mithin mehr als die Kasseneinnahmen an den Kinos<sup>4</sup>. Die Kommission begründet dies damit, dass nicht nur Computerspiele inzwischen von Kindern wie auch Eltern genutzt werden und dabei vor allem auch den Weg in das Wohnzimmer finden, auch das Durchschnittsalter der europäischen Spieler sei angewachsen<sup>5</sup>.

## II. Unterschiedliche Jugendschutzbestimmungen als Handelshindernis

Aufgrund eines von der Kommission an die Mitgliedstaaten verschickten Fragebogens stellte die Kommission einen Vergleich zwischen den unterschiedlichen Jugendschutzbestimmungen der einzelnen Mitgliedstaaten an. Dabei kam sie zu dem Schluss, dass noch erhebliche Unterschiede zwischen den Mitgliedstaaten bestehen, die den zwischenstaatlichen Handel nicht vereinfachen. Dies wird noch verstärkt durch die Probleme beim Online-Handel und der Bereitstellung von Online-Computerspielen.

### 1. Unterschiedliche Altersbewertungssysteme

Insbesondere seien laut der Kommission die Altersbewertungssysteme zwischen den einzelnen Mitgliedstaaten teilweise stark unterschiedlich. So würden zwar die großen Spielkonsolenhersteller das PEGI-System<sup>6</sup> unterstützen und dieses auch Anwendung in einigen EU-Mitgliedstaaten finden, aber nicht alle Mitgliedstaaten setzen darauf<sup>7</sup>. Insbesondere Deutschland habe ein anderes Jugendschutzrecht, das nicht auf dem PEGI-System aufsetzt und damit von einer Mehrzahl der Mitgliedstaaten abweicht. Diese Abweichungen, die nicht nur in Deutschland, sondern auch in anderen Mitgliedstaaten vorliegen, sieht die Kommission als adressierungsbedürftig an und erkennt einen erheblichen Verbesserungsspielraum<sup>8</sup>.

Ein solcher Verbesserungsspielraum bestehe insbesondere im Bereich der Verbote von Computer- und Videospielen, die in verschiedenen Mitgliedstaaten mit unterschiedlicher Intensität ausgesprochen werden. So hat insbesondere das Spiel „Manhunt“ und seine Nachfolger in verschiedenen Mitgliedstaaten Verbote nach sich gezogen. So wurde in Irland, Italien und Deutschland der Vertrieb von verschiedenen „Manhunt“-Versionen untersagt<sup>9</sup>. Dies veranlasst die Kommission dazu festzustellen, dass Verbote von entsprechenden Spielen die Ausnahme bleiben sollten und darüber hinaus angemessen sein und auf schwere Verletzungen der Menschenwürde beschränkt werden müssen<sup>10</sup>. Es wird abzuwarten sein, wie die Verschärfung des Jugendschutzrechts, die in Deutschland zum 01.07.2008 in Kraft getreten ist, mit dieser Forderung vereinbar sein wird. Zwar wird durch das neue Jugendschutzrecht das von der Politik teilweise, vor allem aus Bayern, geforderte Verbot von „Killerspielen“ nicht vollständig durchgesetzt, jedoch sind die Bestimmungen des neuen § 15 Abs. 2 Nr. 3a, 18 Abs. 1 JuSchG nicht sehr eindeutig formuliert und dürften anstatt zu mehr Sicherheit für die Jugendlichen eher zu größerer Rechtsunsicherheit führen<sup>11</sup>.

Dies ist insbesondere deswegen bedenklich, weil das bisherige Jugendschutzrecht in Deutschland nach Rechtsprechung des EuGH in einem Vorabentscheidungsverfahren<sup>12</sup> als gerechtfertigte Einschränkung der Warenverkehrsfreiheit qualifiziert wurde und somit das deutsche Recht für den Handel in Deutschland eventuellen anderen Alterseinstufungen in anderen Mitgliedstaaten vorgeht<sup>13</sup>. Dies bedeutet, dass ein in einem anderen Mitgliedstaat bereits für bestimmte Altersstufen freigegebenes Computerspiel in Deutschland so lange nicht im Versandhandel vertrieben werden darf, wie es keine deutsche Alterseinstufung besitzt, § 15 Abs. 1 Nr. 6 JuSchG. Es steht zu befürchten, dass in der neuerlichen Verschärfung des deutschen Jugendschutzrechts die Diskrepanzen zwischen den Alterseinstufungen in anderen Mitgliedstaaten und Deutschland noch größer werden. Dies wird Hindernisse im grenzüberschreitenden Handel weiter verstärken und damit die Verwirklichung des Binnenmarktes in diesem Bereich erschweren.

### 2. Problematik der Online-Spiele

Verstärkt wird diese Problematik dadurch, dass zwar der Versandhandel von solchen Spielen, solange sie keine deutsche Einstufung haben, weiter erschwert wird, jedoch in Zeiten des Internets die Industrie gar nicht mehr unbedingt auf den Versand von körperlichen Trägermedien für ihre Spiele angewiesen ist. Es besteht auch die Möglichkeit, Spiele online zu beziehen bzw. Spiele ausschließlich online zu spielen. Hier werden nationale jugendschutzrechtliche Regelungen unter Umständen völlig wirkungslos. Auch ist das PEGI-System mit seinem PEGI-Online-Standard noch nicht hinreichend implementiert. Dies führt zu weiterer Unsicherheit, welche Vertriebswege wann genutzt werden können und bedeutet für Anbieter von online vermittelten Computerspielen höhere Rechtsunsicherheit. Die Kommission fordert nicht zuletzt deswegen einen schnellen und wirksamen Mechanismus für die Alterüberprüfung von Online-Videospielen<sup>14</sup>. Ob allein ein solcher schnellerer Mechanismus ausreichen wird, um die Probleme aufzulösen, ist zu bezweifeln. Denn dieser schnellere Alterüberprüfungsmechanismus wäre nur dann hilfreich, wenn auch EU-weit ein einheitlicher Standard für den Jugendschutz gelten würde, damit alle Anbieter in allen Mitgliedstaaten hinreichende Rechtsicherheit vorfinden können. Solange die Standards weiterhin Flickenteppiche bleiben, werden die Anbieter weiterhin dem Risiko von Bußgeldern und/oder Inanspruchnahmen durch Wettbewerber ausgesetzt sein.

### 3. Lösung durch Selbstregulierung

Die Kommission hält als Lösungsweg für die von ihr aufgezeigten Probleme vor allem die Selbstregulierung für erfolgversprechend. Diese in Zusammenhang mit den PEGI-Kriterien solle es ermöglichen, den Wert der Videospiele für die kulturelle Vielfalt und für die wirtschaftliche Entwicklung des Binnenmarktes weiter steigern zu können<sup>15</sup>. Für den Einzelhandelsvertrieb fordert die Kommission daher zunächst einen Verhaltenskodex nach dem Vorbild des in den USA eingeführten Verhaltenskodex<sup>16</sup>. Darüber hinaus müsse die Selbstregulierung auch im Online-Bereich gestärkt werden.

## III. Fazit

Es ist begrüßenswert, dass die Kommission sich diesem Thema widmet. Die Vielzahl von Jugendschutzregimen in den einzelnen Mitgliedstaaten ist ein erheblicher Hinderungsgrund für die weitere Entwicklung des Computerspielmärktes selbst sowie der sich um die Computerspiele herum entwickelnden Angebote, wie eventuelle sport-

3. Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospielen vom 22.04.2008, KOM (2008) 207 endg.

4. KOM (2008) 207 endg., S. 2 ff.

5. KOM (2008) 207 endg., S. 3.

6. [Http://www.pegi.eu](http://www.pegi.eu)

7. KOM (2008) 207 endg., S. 4.

8. KOM (2008) 207 endg., S. 5.

9. KOM (2008) 207 endg., S. 7.

10. ebd.

11. Vgl. *Erdemir*, K&R 2008, S. 223 (227 ff.).

12. Wir berichteten bereits in AfP 2006 S. 536 ff.

13. EuGH Rs. C-244/06, abgedruckt in: MMR 2008 S. 298 ff.

14. KOM (2008) 207 endg., S. 9.

15. KOM (2008) 207 endg., S. 11.

16. KOM (2008) 207 endg., S. 6.

liche Wettkämpfe auf Basis von Computerspielen. Die Anbieter finden in einzelnen Mitgliedstaaten eine derartige Vielzahl von Regelungen vor, die es ihnen nur unter hohem Aufwand und Risiko ermöglichen, im gesamten EU-Gebiet aktiv zu werden. Der sicherste Weg, diese Probleme zu beheben, wäre eine Harmonisierung des Jugendschutzrechts. Hier wird zu überlegen sein, ob die EU dafür überhaupt eine Kompetenz besitzt oder ob dies nicht zu sehr in die kulturellen Aspekte der Gesetzgebung einwirkt, für die der europäische Gesetzgeber keine Handlungskompetenz hat.

Bis dies geklärt ist, wird eine bessere Selbstregulierung und eine Anerkennung der jeweiligen Alterseinstufungsstandards eventuell bereits erste Sicherheit bringen können.

*Rechtsanwalt Philip Kempermann, LL.M., Düsseldorf<sup>17</sup>*

---

17. Der Verfasser Rechtsanwalt *Philip Kempermann*, LL.M. ist Rechtsanwalt in der Sozietät *Heuking Kühn Lüer Wojtek*, Düsseldorf.