

Auszug aus dem Schreiben der Obersten Landesjugendbehörde beim MSJK NRW betreffend Jugendschutzgesetz - Kennzeichnung von Computerspielen

1. Abgrenzung von mit Spielen programmierten Datenträgern von anderen Produkten auf CD-ROM:

Unter die Regelungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) fallen nur solche Produkte, bei denen der Spielcharakter eindeutig überwiegt. D. h. Lernsoftware, z. B. im Bereich Mathematik, die sich lediglich ergänzend Spielen bedient, beispielsweise das Erlernte am Ende einer Lerneinheit noch einmal spielerisch zu vertiefen, fällt nicht unter die Regelungen des JuSchG. Diese Produkte benötigen somit auch keinerlei Kennzeichen und können ohne Bedenken an Kinder und Jugendliche weitergegeben werden.

2. Infoprogramm/ Lehrprogramm nach § 14 Abs. 7 JuSchG:

Lernsoftware, die sich überwiegend und vom Charakter her dominierend "Spielen" bedient, um den entsprechenden Stoff zu lernen, fallen unter die Anbieterkennzeichnung nach § 14 Abs. 7 JuSchG. Dies bedeutet, dass der Anbieter berechtigt ist, diese Spiele eigenständig zu kennzeichnen, wenn diese offensichtlich nicht die Entwicklung und Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen.

Es ist davon auszugehen, dass bei den entsprechenden Bildträgern, die nach dem 01.04.2003 hergestellt wurden, die Kennzeichnung durch die Hersteller aufgebracht wurde. Bei Produkten, die vor dem 01.04.2003 hergestellt wurden oder in Zweifelsfällen auch bei Produkten die nach dem 01.04.2003 hergestellt wurden, sollten die Bibliotheken bei dem Hersteller erfragen, ob das Produkt unter die o. g. Anbieterkennzeichnung fällt. Wenn der Hersteller schriftlich erklärt, dass das Produkt offensichtlich nicht jugendbeeinträchtigend ist, können diese Bildträger Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Bis zum 31. 12. 2004 genügt es, wenn am entsprechenden Ausstellungsregal in der Bibliothek ein entsprechender Hinweis angebracht wird, dass es sich bei den Produkten um Info- und Lehrprogramme nach § 14 JuSchG handelt. Nach dem 31.12.2004 ist - nach dem derzeitigen Stand - eine Kennzeichnung auf der Hülle und dem Bildträger erforderlich.

3. Bildträger mit Spielprogrammen, die eine Altersempfehlung der USK aufweisen:

Für alle anderen mit Spielen programmierten Bildträger gilt, dass sie Kindern und Jugendlichen nur zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie ein entsprechendes Alterskennzeichen aufweisen. Seit dem 01.04.2003 sind diese Kennzeichen auf dem Bildträger und der Hülle aufzubringen. Für die Produkte, die vorher hergestellt wurden, gelten Ausnahmeregelungen. So gelten die Altersempfehlungen der USK als Freigaben, wenn es sich dabei nicht um Produkte handelt, die von der Bundesprüfstelle indiziert wurden oder die Empfehlung "nicht geeignet unter 18 Jahren" aufweisen. Wenn anhand der Hülle nicht feststellbar ist, ob eine Altersempfehlung der USK vorliegt, kann dies bei der USK erfragt werden (www.usk.de).

4. Bildträger mit Spielprogrammen ohne Altersempfehlung durch die USK:

Computerspiele, die aufgrund ihres Alters (Herstellung vor 1994) oder aus anderen Gründen keine Altersempfehlung der USK aufweisen, dürfen grundsätzlich Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Wenn diese Spiele jedoch

eindeutig dem Spielwarenbereich zuzuordnen sind, nach einer Erklärung des Herstellers gegenüber den Obersten Landesjugendbehörden (federführende Stelle MSJK NRW) offensichtlich nicht jugendbeeinträchtigend sind und vor dem 01.04.2003 in den Handel ausgeliefert wurden, empfehlen die Obersten Landesjugendbehörden den Vollzugsbehörden den Vollzug des JuSchG bis zum 31. 12. 2003 auszusetzen.

Vor diesem Hintergrund ergeben sich für die Bibliotheken aus meiner Sicht folgende Erfordernisse:

- Bei den zur Verleihung anstehenden Produkten ist zunächst zu prüfen, ob Sie unter die Regelungen des JuSchG fallen (siehe Ziffer 1). Sollte dabei festgestellt werden, dass die Produkte nicht unter die Regelungen des JuSchG fallen, können diese an Kinder und Jugendliche verliehen werden.
- Wird festgestellt, dass die Produkte unter die Kategorie Info- oder Lehrprogramme fallen, ist beim Hersteller die schriftliche Erklärung - wie unter Ziffer 2 beschrieben - anzufordern. Liegt diese vor, können die Produkte mit einem Hinweis auf dem Ausstellungsregal Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden.
- Wird festgestellt, dass die Computerspiele eine Alterskennzeichnung benötigen, sollte in einem ersten Schritt festgestellt werden, ob eine entsprechende Kennzeichnung bzw. Empfehlung der USK vorliegt. Ist dies der Fall, ist das Spiel mit dem entsprechenden Sticker zu kennzeichnen (siehe Ziffer 3).
- Liegt keine Alterskennzeichnung oder -empfehlung vor, dann können die Spiele nur dann an Kinder und Jugendliche verliehen werden, wenn eine Ziffer 4 entsprechende Erklärung des Herstellers vorliegt.

Bis zu einer abschließenden Regelung bezüglich der noch offenen Fragen genehmige ich mit Bezug auf § 12 Abs. 2 Satz 2 JuSchG folgende Ausnahmen:

5. Da aufgrund der Lieferschwierigkeiten des Herstellers der Sticker eine Zeitverzögerung bei der Nachstickerung von altersgekennzeichneten Bildträgern aufgetreten sind, die durch die Bibliotheken nicht zu verantworten sind, können die entsprechenden Produkte noch bis zum 30.06.2004 auch ohne Kennzeichen auf der Hülle an Kinder und Jugendliche verliehen werden, wenn bei der Ausleihe sichergestellt wird, dass die Ausleihe entsprechend der Altersvorgaben erfolgt.
6. Spiele ohne Kennzeichen können bis zum 30.06.2004 durch die Bibliotheken an Kinder und Jugendliche ausgeliehen werden, wenn seitens des Anbieters schriftlich erklärt wurde, dass diese offensichtlich nicht jugendgefährdend sind. Liegt für diese Produkte eine solche Erklärung nicht vor und ist diese auch nicht zu erhalten, ist das weitere Verfahren bis zum 30.06.2004 mit den Obersten Landesjugendbehörden zu klären.