

Jugendschutz

Auf Grund der Vielfältigkeit von Spielen gibt es Institutionen wie die USK, welche Spiele mit Altersfreigaben versehen, um Kinder und Jugendliche vor für sie unangemessenen Inhalten zu schützen. Da auf E-Sport-Events Spiele genutzt werden ist es wichtig sich im Klaren zu sein, welche Personen mit den ausgewählten Inhalten in Kontakt treten werden.

Der Jugendschutz ist ein wichtiger Bestandteil in vielen Bereichen der Kinder- und Jugendarbeit. Auch im E-Sport ist diese Thematik von hoher Wichtigkeit, da die Inhalte zum Teil nicht für Kinder und Jugendliche geeignet und/ oder freigegeben sind. Gerade deshalb kann es an vielen Stellen zu Unsicherheiten für Trainerinnen und Trainer kommen, da die Gesetzlage nicht immer leicht ersichtlich ist.

Um ein Angebot für Kinder- und Jugendliche im Bereich E-Sport erfolgreich umzusetzen, sollte man sich im Vorhinein informieren, welche Aspekte beachtet werden müssen. Hier gibt es mehrere rechtliche Grundlagen, welche in verschiedenen Teilbereichen greifen.

- Im Bereich der Offlinespiele gilt das Jugendschutzgesetz
- Im Bereich der Onlinespiele gilt der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
- Das Strafgesetzbuch und das Bürgerliche Gesetzbuch sind übergreifend zu beachten

Situativ haben auch das Jugendarbeitsschutzgesetz und die Datenschutz-Grundverordnung eine Relevanz für Angebote aus dem E-Sport Bereich.

Wenn Kindern und Jugendlichen im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung der Zugang zu Spielen ermöglicht wird, muss entsprechend die Altersfreigabe der gezeigten und zu spielenden Inhalte beachtet werden. Diese wird in Deutschland von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) nach ihrem Leitkriterienkatalog vergeben. Für Online-Spiele und Apps vergibt die USK die Alterskennzeichnung über das sogenannte IARC-System.

Auf öffentlichen Veranstaltungen ohne Zugangsbeschränkungen dürfen auf Grund der Zugänglichkeit nur Inhalte mit der maximalen Altersfreigabe „ab 6 Jahren“ angeboten werden. Spiele welche keine

Altersfreigabe besitzen dürfen nicht aufgestellt werden. Wenn der Zugang kontrolliert werden kann, z.B. auf einem Turnier oder beim Training, dürfen auch Spiele mit einer höheren Altersfreigabe genutzt werden. Folgende Altersstufen gibt es:

- Ab 0 Jahren
- Ab 6 Jahren
- Ab 12 Jahren
- Ab 16 Jahren
- Ab 18 Jahren

Hierbei ist vor allem zu beachten, dass die von der USK vergebenen Altersfreigaben keinesfalls pädagogische Spielempfehlungen darstellen. Vielmehr geht es hierbei darum, ob sogenannte Inhaltsrisiken im Spiel verankert sind, welche eine Jugendbeeinträchtigung fördern können. Diese liegt dann vor, wenn Inhalte dazu geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen (Vgl. §14 Abs.1 JuSchG).

Wenn auf einer öffentlichen Veranstaltung ohne Zugangsbeschränkungen Spieletitel genutzt werden, welche sich negativ auf das körperliche, seelische oder geistige Wohl von Kindern oder Jugendlichen auswirken können, sollte zunächst das örtliche Jugend- bzw. Ordnungsamt kontaktiert werden. Diese können Auflagen erteilen, um dies zu verhindern und Verstöße durch den Veranstalter zu vermeiden. Hinzu kommt, dass auch Ausnahmegenehmigungen vergeben werden können, sollten gezeigte Inhalte zwar eine höhere Altersfreigabe haben, jedoch zu Lernzwecken o.Ä. genutzt werden. Auf Grund dessen, sowie einem beträchtlichen Bußgeld bei Verstößen, empfiehlt es sich, die Rahmenbedingungen im Vorhinein abzuklären.

Weitere, allgemeine Informationen zum Thema Jugendschutz können hier nachgelesen werden.

Neben der USK sowie Jugend- und Ordnungsämtern können weitere Einrichtungen als Ansprechpartner bei Unsicherheiten unterstützen, z.B. der Spieleratgeber NRW oder Spielbar.de.

Quellen:

- Markus Möckel: E-Sport Training. Lehrbuch für Trainerinnen und Trainer 1. Ausgabe [2021]
- [usk.de](https://www.usk.de)