

Holger Herzog, Marlen Korn, Anja Zimmermann

## Regeln für das Spielen in Bibliotheken

Das gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen angeboten werden

»Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung«, sagte Angela Merkel im Sommer bei der Eröffnung der Computerspielemesse Gamescom in Köln. Sicherheitsaspekte wie Jugend- und Datenschutz dürften dabei allerdings nicht außer Acht gelassen werden, so die Bundeskanzlerin. Was also gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen wie zum Beispiel in der Bibliothek zugänglich gemacht werden?

Bieten Bibliotheken die Möglichkeit auf Computer, Spielkonsolen und Tablets zu spielen, haben sie die Bestimmungen zum Schutze der Jugend zu berücksichtigen. Dabei ist zwischen Offline- und Onlinespielen zu unterscheiden.

### Offline-Spiele

Aus dem Jugendschutzgesetz ergibt sich zunächst, dass Kinder und Jugendliche, die von einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person begleitet werden, unbeschränkt

### jugendschutz.net: Schutz vor Gefahren und Risiken

Als gemeinsames Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet recherchiert jugendschutz.net Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Die Stelle drängt Anbieter und Betreiber, ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können. Sie nimmt über ihre Hotline Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen und sorgt dafür, dass diese schnell beseitigt werden. Im Fokus der Arbeit stehen riskante Kontakte, Selbstgefährdungen, politischer Extremismus und sexuelle Ausbeutung von Kindern. jugendschutz.net sorgt dafür, jungen Internetnutzern sichere und positive Online-Erfahrungen zu ermöglichen.

Gegründet wurde jugendschutz.net 1997 von den Jugendministerien der Länder. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden, um eine einheitliche Aufsicht über Rundfunk und Internet zu gewährleisten. Problematische Inhalte im Netz können gemeldet werden unter [www.jugendschutz.net/hotline](http://www.jugendschutz.net/hotline) oder [hotline@jugendschutz.net](mailto:hotline@jugendschutz.net).

an elektronischen Bildschirmspielgeräten spielen dürfen, auch wenn die Spielinhalte für sie ungeeignet sind. Solche Begleitpersonen sind in erster Linie Eltern, es können aber auch volljährige Verwandte, Lehrer oder Erzieher sein, die diese Aufgabe zeitweise oder auf Dauer erfüllen. Ob eine Beauftragung vorliegt, ist vom Veranstalter in Zweifelsfällen zu prüfen.

Ist keine Begleitung gegeben, die jederzeit in das Spielen eingreifen kann, gilt für Kinder und Jugendliche eine klare und einfache Regel: Sie dürfen nur solche Spiele spielen, die für ihre jeweilige Altersgruppe freigegeben sind. Die Freigaben erteilen die für den Jugendschutz zuständigen obersten Landesbehörden in einem gemeinsamen Verfahren mit der von der Computerspielwirtschaft getragenen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Freigaben werden »ohne Altersbeschränkung« (USK 0) beziehungsweise für die Altersstufen »ab sechs Jahren« (USK 6), »ab zwölf Jahren« (USK 12) oder »ab 16 Jahren« (USK 16) erteilt. Nicht freigegebene Spiele erhalten die Kennzeichnung »keine Jugendfreigabe« (USK 18). Die Kennzeichen sind auf den Bildträgern und seiner Verpackung anzubringen. Ausländische Altersbewertungen wie zum Beispiel PEGI sind irrelevant. Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme unterliegen keiner Altersbeschränkung, sofern sie vom Anbieter mit einem entsprechenden Kennzeichen versehen sind.

Noch nicht abschließend geklärt ist, ob die Altersfreigaben auch für das Zuschauen von Minderjährigen beim Spielen anderer älterer Personen gelten. Hiervon hängt ab, ob an die Aufstellung der Bildschirmspielgeräte besondere Anforderungen zu stellen sind. Entsprechend den Vorgaben der USK für die Computerspielemesse Gamescom wird empfohlen, das Spielen von Programmen ohne Jugendfreigabe nicht in allgemein einsehbareren Bereichen zu gestatten, sondern nur in Räumen, die ausschließlich Personen ab 18 Jahren zugänglich sind, was vom Aufsichtspersonal zu kontrollieren ist. Spiele bis USK 16 können in jedermann zugänglichen Räumen gespielt werden, wenn die Bildschirme so positioniert werden, dass sie nicht ohne weiteres von Jüngeren eingesehen werden können und die Bibliotheksaufsicht die Einhaltung der Altersbeschränkung überwacht. In unbeaufsichtigten Räumen dürfen Bildschirmspielgeräte nur für Spiele bis zur Altersstufe USK 6 aufgestellt werden.

### Online-Spiele und Apps

Stellen Bibliotheken ihren Besuchern einen Internetzugang und damit eine Möglichkeit zur Nutzung von Online-Spielen oder Apps zur Verfügung, wird es nur schwerlich möglich sein, einen Überblick darüber zu wahren, welche Apps und Spiele von Besuchern welcher Altersgruppen genutzt werden. Eine solche Kontrolle wird auch gesetzlich nicht gefordert. Umso wichtiger ist hier die gezielte Risikoaufklärung, die sich nicht nur an die jüngsten Besucher, sondern auch an deren Eltern oder an pädagogische Fachkräfte richten sollte.

Werden Spiele zum Download angeboten, die bereits gekennzeichnet wurden, als sie für den Verkauf auf einem Datenträger vorgesehen waren, gelten die Altersbewertungen entsprechend. Auf die Altersfreigabe muss auf dem Internetangebot deutlich hingewiesen werden.

Reine Online-Spiele unterliegen keiner verbindlichen Vorabprüfung. Alterskennzeichen sind im Online-Bereich nicht flächendeckend anzutreffen. Zunehmend erscheinen sie zwar in den großen App-Stores. So weist zum Beispiel der Google Play-Store seit 2015 Alterskennzeichen aus, die auf die USK verweisen. Im Gegensatz zum Verfahren für Offline-Freigaben werden die Spiele jedoch nicht eingehend von Gremien geprüft, sondern die Bewertungen resultieren aus einem schematischen Fragebogen, den der Entwickler beantwortet. Den Fragebogen hat die International Age Rating Coalition (IARC), an der die USK beteiligt ist, entwickelt.

Er berücksichtigt jedoch nicht ausreichend alle relevanten Risiken wie die Möglichkeit zu Nutzerinteraktion und nutzergenerierte Inhalte. Dadurch sind die Altersbewertungen oft zu niedrig und bieten keine verlässliche Orientierung für Kinder, Jugendliche und Eltern bei der App-Auswahl. Beispielsweise ist der beliebte Messenger-Dienst WhatsApp mit USK 0 gekennzeichnet, obwohl selbst der Anbieter für die Nutzung ein Mindestalter von 13 Jahren vorsieht.

### Exkurs: Probleme in Apps

Immer jüngere Kinder sind im Netz unterwegs und hantieren mit Apps. Bereits Zweijährige nutzen Tablet und Smartphone zum Spielen und Videoanschauen. Je älter Kinder werden, umso wichtiger werden für sie Interaktion und Kommunikation im Internet. Apps vereinen oft verschiedenste Aspekte miteinander – Spielspaß, Kommunikation mit Anderen, Selbstdarstellungsmöglichkeiten. Damit einhergehend konvergieren auch die Risiken: Kostenfallen, riskante Kontakte, bedenkliche Inhalte oder Datenschutzrisiken gehen Hand in Hand.

Viele der sogenannten Free2Play-Apps sind nur zu Beginn kostenlos. Im Spielverlauf erzeugen sie zunehmend Kaufdruck durch Kaufanreize wie zeitlich begrenzte Rabattaktionen oder direkte Kaufaufforderungen. Das System aus Kosten und Spielwährung ist oft sehr intransparent, das Gefühl für den Wert von Gütern oder Spielwährung kann verloren gehen. Zudem finanzieren sich viele Apps über Werbung. Das Problem: Meistens ist diese für Kinder nur schwer zu erkennen, weil sie sich in die Spielumgebung integriert oder nicht deutlich als Werbung gekennzeichnet ist. Neuerdings belohnen Apps den Konsum von Werbevideos, beispielsweise mit In-Game-Währung.

Viele Apps sammeln und übertragen außerdem Daten, die für das Spiel nicht zwingend notwendig sind, darunter zum Beispiel die Geräte-ID. Eine gemeinsame Untersuchung von Stiftung Warentest und jugendschutz.net zeigt, dass etliche Apps Werbenetzwerke kontaktieren oder Daten senden, mit denen Smartphone und Nutzer mit geringem Aufwand identifiziert werden können. Auch bei den Verbraucherinformationen gibt es Optimierungsbedarf: Viele Nutzungsbedingungen

und Datenschutzerklärungen sind nur auf Englisch verfügbar, unverhältnismäßig lang, teils unverständlich formuliert oder erschweren die Lektüre durch mangelhafte Grammatik. Um über die Eignung einer App für Kinder zu entscheiden, empfiehlt es sich daher zusätzlich zu den Angaben im App-Store entsprechende Empfehlungsdienste oder Informationsportale zu nutzen.

*Holger Herzog, Marlen Korn und Anja Zimmermann sind MitarbeiterInnen bei jugendschutz.net*

## Tipps, Links und Info-Material

### Allgemeine Informationen

- Digitale Spiele für Eltern: Digitale Spiele-Tipps für Eltern: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) > Materialien
- Smartphone und Tablet sicher in Kinderhand: Download unter [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) > Faltblätter und Broschüren
- USK-Elternratgeber: [www.usk.de/usk-broschueren](http://www.usk.de/usk-broschueren)

### Informationen über Spiele- und App-Markt

- [www.app-tipps.net](http://www.app-tipps.net) (Empfehlungsdienst für gute und sichere Kinder-Apps)
- [www.datenbank-apps-fuer-kinder.de](http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de) (App-Datenbank des Deutschen Jugendinstituts)
- [www.gigamaus.de](http://www.gigamaus.de)
- [www.globalratings.com](http://www.globalratings.com)
- [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)
- [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)
- [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)
- [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)
- [www.studioimnetz.de](http://www.studioimnetz.de)
- [www.test.de/Pokemon-Go-Minecraft-Co-So-werden-Kids-mit-Apps-abgezockt-5197290-0](http://www.test.de/Pokemon-Go-Minecraft-Co-So-werden-Kids-mit-Apps-abgezockt-5197290-0) (Untersuchung von 50 Spiele-Apps)
- [www.usk.de](http://www.usk.de)

### Informationen für Kinder

- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) (Online-Sicherheit)
- [www.blinde-kuh.de/spiele](http://www.blinde-kuh.de/spiele) (Online-Spiele für Kinder)
- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) (Empfehlungsdienst für gute Kinderangebote)

### Informationen zu Sicherheitseinstellungen

- Sichere Einstellungsmöglichkeiten für Nintendo Wii U, die Playstation 4 und die Xbox One von Sony: <https://www.schau-hin.info/informieren/medien/spielen/sicherheit/sicherheitseinstellungen-fuer-konsolen.html>
- Tipps für sichere Einstellung mobiler Geräte: [www.surfen-ohne-risiko.net/mobil](http://www.surfen-ohne-risiko.net/mobil)