

JUGENDSCHUTZ BEI ONLINESPIELEN

ANGEBOT:

Vertriebsplattform für digitale Unterhaltungsmedien

BESCHWERDEINGANG:

3. November 2014

„Ich fühle mich von diesem PC- und Videospieldistributor falsch behandelt. Er hat Teile seines Angebotes nur für deutsche PC-Spieler gesperrt. Das ist ohne Zweifel eine Diskriminierung aufgrund meiner Herkunft. Es kann nicht angehen, dass eine Firma einem die Nutzung eines sonst vollkommen legalen Produktes verbietet.“

Der deutsche Beschwerdeführer monierte, dass er einige Spiele, die er über die Internetseite eines Computerspiel-Herstellers gekauft hatte, wegen einer Sperre in Deutschland nicht spielen könne. Diese Sperre war vom Hersteller selbst aus Jugendschutzgründen eingebaut worden. Es handelt sich dabei um einen sog. „Region-Lock“ oder „Geo-Lock“. Die Software erkennt anhand der IP-Adresse, dass der Nutzer aus Deutschland auf das Spiel zugreift. Hat das Spiel beispielsweise keine Kennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) oder wurde es gar von der Bundesprüf-

stelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert, ist es für Nutzer aus Deutschland nicht spielbar.

Die MA HSH hat generell keine rechtliche Grundlage, gegen Anbieter wegen der „Diskriminierung“, hier der Zugangsverweigerung für erwachsene Nutzer, vorzugehen. Sie sah im konkreten Fall auch keine Veranlassung, da anbieterseitige Maßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen prinzipiell begrüßenswert und in deutschen Angeboten sogar erforderlich sind. Darüber wurde der Beschwerdeführer informiert. Die MA HSH stellte aber fest, dass die vom Anbieter getroffenen Jugendschutzmaßnahmen nicht ausreichend waren und leitete deswegen ein förmliches Prüfverfahren ein.

Wurden Computerspiele früher noch auf Trägermedien wie CD-ROMs vertrieben, findet die Vermarktung mittlerweile überwiegend online statt. Die meisten Spiele können

heute einfach im Netz heruntergeladen werden. Beim ersten Start wird bei vielen Spielen ein Lizenzschlüssel (auch: Game-Key) in Form eines Buchstaben- oder Zahlencodes benötigt. Diese Lizenzschlüssel können ebenfalls online erworben werden. Anbieter von Online-Vertriebsplattformen, die ihren Wohn- oder Firmensitz in Deutschland haben, sind verpflichtet, Jugendschutzbestimmungen einzuhalten. Das gilt sowohl für die jeweilige Spielsoftware selbst als auch für den Lizenzschlüssel, der den Zugang zum Spiel erst ermöglicht. Bei Spielen, die von der USK mit einer Altersfreigabe ab 16 oder ab 18 gekennzeichnet sind, wäre eine entsprechende Alterskennzeichnung und Programmierung der jeweiligen Produktseite für ein anerkanntes Jugendschutzprogramm ausreichend. Bei indizierten Spielen muss der Anbieter mit Hilfe von Altersverifikationssystemen sicherstellen, dass diese nur für Erwachsene zugänglich sind.

INFORMATIONEN

Um in sog. „Geschlossenen Benutzergruppen“ sicherzustellen, dass tatsächlich nur Erwachsene Zugang beispielsweise zu indizierten Spielen haben, gibt es Altersverifikationssysteme (AVS). Diese funktionieren über zwei Module. Zunächst wird einmalig mittels eines persönlichen Kontakts die Identität und somit das Alter des Nutzers festgestellt (Identifikation). In einem weiteren Schritt wird bei jedem Nutzungsvorgang sichergestellt, dass es sich tatsächlich um die identifizierte Person handelt (Authentifizierung).

Anerkannte Jugendschutzprogramme hingegen werden nutzerseitig am Computer installiert und geben so Eltern die Möglichkeit, Kindern eine altersdifferenzierte Nutzung von Internetinhalten zu sichern. Auf Anbieterseite gibt es die technische Möglichkeit, die Inhalte ihrer Angebote zu labeln (age-dexml), also nach Altersgruppen einzuteilen, die dann von den Jugendschutzprogrammen erkannt werden und so den Zugriff je nach Alter regulieren.

Mehr Informationen finden Sie auf der Seite der [Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten \(KJM\)](#).