

**Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen**

Die Ministerin



Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen, 40190 Düsseldorf

An den
Präsidenten des Landtags
Nordrhein-Westfalen
Herrn André Kuper MdL
Platz des Landtags 1
40211 Düsseldorf

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
18. WAHLPERIODE

**VORLAGE
18/1901**

A04

8. November 2023

Seite 1 von 1

Aktenzeichen
bei Antwort bitte angeben

Dr. Edgar Voß
Telefon 0211 837-2370
Telefax 0211 837-2505
edgar.voss@mkjfgfi.nrw.de

**Sitzung des Ausschusses für Familie, Kinder und Jugend am
09.11.2023**

Sehr geehrter Herr Landtagspräsident,

für die o.g. Ausschusssitzung bin ich um einen schriftlichen Bericht zum
Thema „FC 24 - Gaming in der offenen Kinder- und Jugendarbeit“ gebe-
ten worden.

Dieser Bitte komme ich hiermit gerne nach und übersende Ihnen den bei-
gefügten Bericht mit der Bitte um Weiterleitung an die Ausschussmitglie-
der.

Mit freundlichen Grüßen

Josefine Paul

Dienstgebäude und
Lieferanschrift:
Völklinger Straße 4
40219 Düsseldorf
Telefon 0211 837-2000
Telefax 0211 837-2200
poststelle@mkjfgfi.nrw.de
www.mkjfgfi.nrw

Öffentliche Verkehrsmittel:
Rheinbahn Linien
706, 709 (HST Stadttor)
707 (HST Wupperstraße)

Bericht der Ministerin für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration

„FC 24 - Gaming in der offenen Kinder- und Jugendarbeit“

Sitzung des Ausschusses für Familie, Kinder und Jugend am 9.11.2023

Seit 2003 gelten gesetzliche Alterskennzeichen für Video- und Computerspiele nach §§ 12 und 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG). Wenn digitale Spiele Kindern oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen, müssen sie für ihre Altersstufe freigegeben sein.

Nach gängiger Rechtsauffassung gehören auch Angebote der offenen Kinder- und Jugendarbeit, Kindern und Jugendlichen zur „Öffentlichkeit“, weshalb Kindern und Jugendlichen, die an diesen Angeboten teilnehmen, digitale Spiele nur dann zugänglich gemacht werden dürfen, wenn diese mit einem gesetzlichen Alterskennzeichen versehen und für die Altersgruppe der Spieler:innen freigegeben worden sind. Das Jugendschutzgesetz sieht keine Ausnahmen von dieser Regelung vor.

Die Alterskennzeichen werden in einem gemeinsamen Verfahren der Obersten Jugendbehörden der 16 Bundesländer (OLJB) und der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) des Branchenverbandes der Computerspielwirtschaft (game) nach §14 Abs. 6 JuSchG durch unabhängige Jugendschutz-Sachverständige empfohlen und per Verwaltungsakt festgelegt.

Das Land NRW hat seit 2003 nach einer zwischen den Bundesländern getroffenen Ländervereinbarung die Federführung inne und entsendet zur Durchführung des bis zu dreizügigen Verfahrens (Regelausschuss, Berufungs- und Appellationsausschuss) und zur Ausfertigung des Verwaltungsaktes Mitarbeiter zur USK - die Ständigen Vertreter:innen der OLJB bei der USK.

Mit der Novelle des Jugendschutzgesetzes, das im Mai 2021 in Kraft getreten ist, können über die inhaltlichen Darstellungen (z.B. Gewaltdarstellungen) in digitalen Spielen hinaus auch „Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen“ durch potenzielle Nutzungsrisiken bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung durch die USK-Prüfgremien berücksichtigt werden. Das Jugendschutzgesetz (vgl. § 10b Abs. 3 Satz 2) benennt insbesondere Risiken durch:

- Kommunikations- und Kontaktfunktionen
- Kauffunktionen
- glücksspielähnliche Mechanismen
- Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens

- die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte
- nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien

Nach einer Übergangsfrist werden diese gesetzlichen Vorgaben seit 1. Januar 2023 im gemeinsamen Verfahren zur Alterskennzeichnung von digitalen Spielen nach §14 Abs. 6 umgesetzt. Die USK-Prüfgremien beziehen die o.g. Risikofaktoren nun im Rahmen des Altersfreigabeverfahrens von digitalen Spielen mit ein. Neben der Altersfreigabe informieren jetzt auch zusätzliche Texthinweise im Alterskennzeichen über die wesentlichen Gründe für die jeweilige Alterseinstufung und geben Auskunft über zusätzliche Nutzungsfunktionalitäten in Spielen, wie Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten, die möglicherweise Risiken für Kinder und Jugendliche bergen können. Bei der Abwägung, ob die Nutzungsrisiken auch eine höhere Altersstufe rechtfertigen, sind im Rahmen einer Gesamtabwägung für das jeweilige Risiko neben den Zusatzhinweisen auch vorhandene Schutzmaßnahmen (Vorsorgemaßnahmen im Sinne von § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG) angemessen zu berücksichtigen. So kann beispielsweise das potenzielle Kommunikations- und Kontaktrisiko (z.B. Cybergrooming) für Kinder und Jugendliche gemildert werden, wenn deren Eltern mit Hilfe von technischen Jugendschutzeinstellungen die Kommunikationsfunktion mit anderen Nutzer:innen beschränken bzw. deaktivieren können.

Bei dem digitalen Spiel „EA FC 24“ handelt es sich um eine Fußball-Simulation. Eine PC-Version des Spiels wurde am 06.07.2023 bei der USK im Regelverfahren geprüft und mit „freigegeben ab 12 Jahren“ gemäß § 14 JuSchG gekennzeichnet. Das bei der USK antragstellende Unternehmen hatte eine Freigabe „ohne Altersbeschränkung“ beantragt, machte von der Möglichkeit einer Neuprüfung in einem Berufungsverfahren jedoch keinen Gebrauch. In der Folge wurde die Kennzeichnung „ab 12 Jahren“ für weitere Plattformen (z.B. Playstation, xbox usw.) übernommen.

Die wesentlichen Gründe für die Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ des Spiels „EA FC 24“ waren nach Information der Ständigen Vertreter:innen der OLJB bei der USK ausschließlich in den Risiken für die persönliche Integrität von Kindern zu sehen und hier insbesondere im Spiel-Modus „Team Ultimate“. Zur Begründung wurde angeführt, dass durch das komplexe Monetarisierungssystem mit Belohnungsmechanismen durch zufällige Objekte in Form von Kartenpaketen (sogenannte „Lootboxen“) das Spiel „EA FC 24“ hohe Anreize zu Zusatzkäufen und/oder zu regelmäßigen und langen Spielzeiten setze. Diese sind notwendig, um bessere Spielfiguren (bekannte Fußballprofis) für das eigene Team zu erhalten und im Wettbewerb mit anderen Spieler:innen bestehen zu können. Solche Mechanismen erzeugen nach der bisherigen Spruchpraxis der USK-Prüfgremien einen hohen Handlungsdruck bzw. erhöhte Kauf- und Spielanreize, die trotz vorhandener Vorsorgemaßnahmen (z.B. Beschränkungs- oder Deaktivierungsmöglichkeiten von Funktionen) bestehen bleiben. Damit könne die Selbstregulationsfähigkeit jüngerer Kinder in Bezug auf ihr Spielverhalten nachhaltig beein-

trächtig werden. Erst bei älteren Kindern ab 12 Jahren wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass sie in der Lage sind, solche Mechanismen adäquat zu erkennen, zu reflektieren und damit im Sinne einer Selbstregulation zu nutzen.

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur. Sie verbinden junge Menschen, die eine Leidenschaft für digitale Spiele teilen, und ermöglichen das gemeinsame Erleben über soziale, kulturelle und körperliche Grenzen hinweg. Sie haben somit mitunter einen überaus hohen integrativen und inklusiven Charakter. Auch aus diesen Gründen fördert die Landesregierung NRW kontinuierlich und bereits seit vielen Jahren den Einsatz von digitalen Spielen in der Kinder- und Jugendarbeit. Neben den positiven Effekten bergen digitale Spiele aber auch Risiken, denen die Landesregierung NRW durch Maßnahmen des gesetzlichen und erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes begegnet. Beispielhaft sei der Spieleratgeber-NRW in Trägerschaft der Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK) genannt, bei dem sich seit fast 20 Jahren Gruppen von Kindern und Jugendlichen in ganz NRW als Spieletester:innen unter medienpädagogischer Anleitung mit Potenzialen und Risiken von digitalen Spielen beschäftigen und so ihre Medienkompetenz stärken. Darüber hinaus berät die aus Mitteln des KJFP geförderte FJMK u.a. Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit bei der Entwicklung und Durchführung ihrer medienpädagogischen Angebote. Die FJMK verfügt über eine langjährige und besondere Expertise auf dem Gebiet des Einsatzes digitaler Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit, der auch den Schwerpunkt der konzeptionellen Unterstützung der Einrichtungen ausmacht.

Mit der Umsetzung der Vorgaben durch die JuSchG-Novelle in den USK-Prüfverfahren seit dem 1.1.2023 wurden bereits mehrere Spiele aufgrund von Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen mit einer höheren Altersbewertung versehen, die auch in der Kinder- und Jugendarbeit eine Rolle spielen – neben „FC 24“ betrifft dies auch weitere Sportsimulationen sowie Spiele anderer Genres. Die damit einhergehende Herausforderung für Einrichtungen der offenen Kinder und Jugendhilfe ist der Landesregierung bewusst und die Landesregierung steht zu diesem Thema im Austausch sowohl mit Fachstellen für Jugendschutz als auch mit Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe. Angestrebt wird eine praktikable Lösung, die den Erfordernissen des Kinder- und Jugendschutzes gerecht wird und Kinder und Jugendliche wirksam vor potenziellen Risiken durch digitale Spiele schützt.