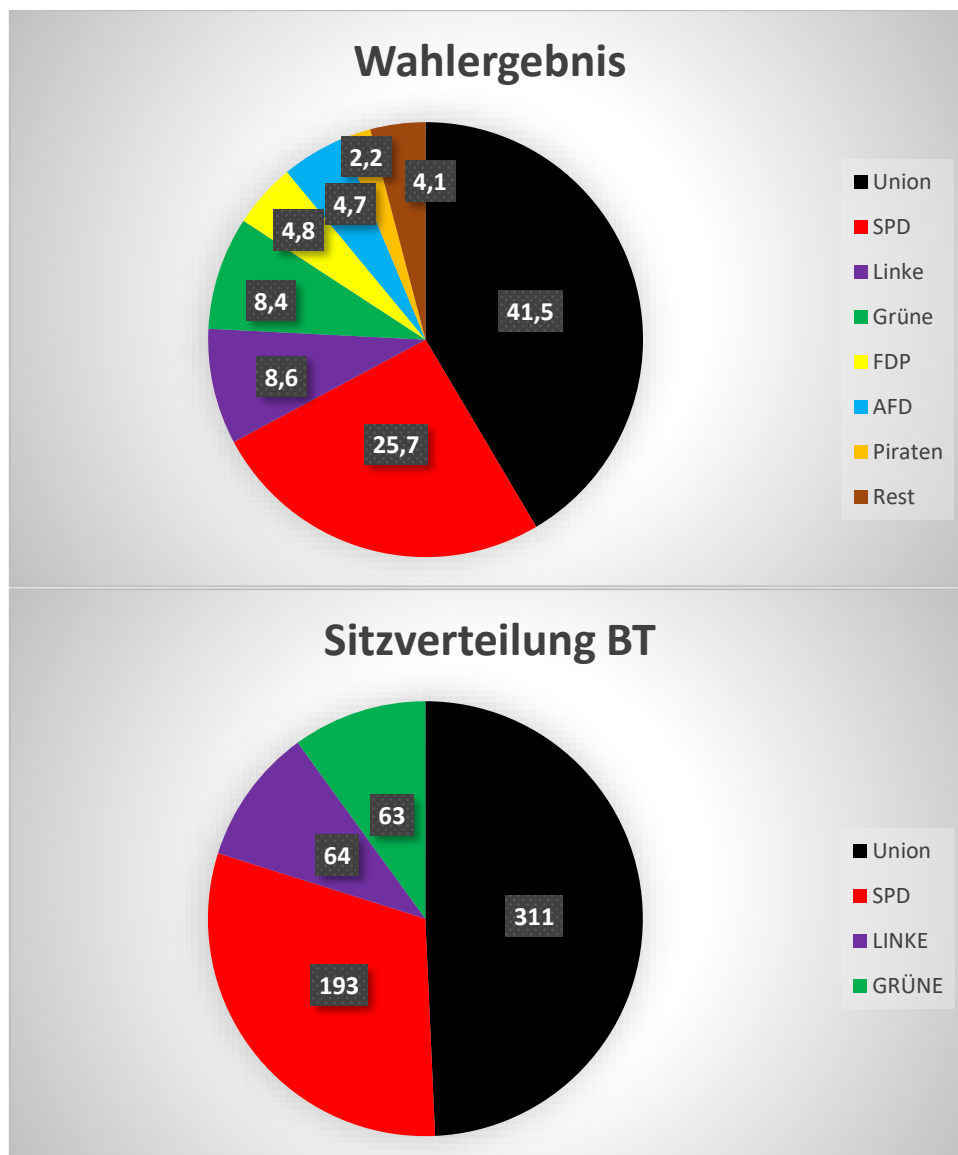


# Legislatur-Rückblick

## Periode 2013-2017

### GROÙE KOALITION

Im Juli 2013 befragte der VDVC die Parteien zu Ihren Vorhaben rund um Internet und Spiele. Gewählt wurde damals mit 71,5% Wahlbeteiligung mit folgendem Ausgang:



Es folgten Koalitionsverhandlungen zu einer großen Koalition. Wir vergleichen hier die Aussagen im Wahlkampf mit dem Koalitionsvertrag und mit den umgesetzten Maßnahmen.

## Inhaltsverzeichnis

Thema DRM und Urheberrecht:.....	3
Unsere Fragen .....	3
Erläuterungen.....	3
Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien .....	4
Was stand davon noch im Koalitionsvertrag? .....	5
Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?.....	6
Thema Gesetzliche Restriktionen:.....	8
Unsere Fragen .....	8
Erläuterungen.....	8
Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien .....	9
Was stand davon noch im Koalitionsvertrag? .....	10
Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?.....	11
Thema Kultur:.....	13
Unsere Fragen .....	13
Erläuterungen.....	13
Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien .....	14
Was stand davon noch im Koalitionsvertrag? .....	15
Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?.....	16

## Thema DRM und Urheberrecht:

### Unsere Fragen

**In den letzten Jahren hat DRM immer stärkere Verbreitung gefunden. Dieses entzieht dem Besitzer eines Trägermediums die Kontrolle über dessen Inhalt. Immer mehr Anbieter versuchen auf diese Weise, den Handel mit gebrauchten Spielen zu unterbinden. Wie beurteilt ihre Partei diese Entwicklung in Bezug auf den Verbraucherschutz? In Bezug auf das digitale Erbe? Welche Forderungen stellt ihre Partei bezüglich DRM auf und wie beabsichtigt sie, diese durchzusetzen?**

### Erläuterungen

– **Zum Verbraucherschutz:** Es gibt eine Reihe von Gesetzen, die Verbraucherrechte beim Urheberrecht schützen. U.a. den „Erschöpfungsgrundsatz“, der besagt, dass sich das ausschließliche Recht des Rechteinhabers über die Verbreitung zu bestimmen mit dem Verkauf erschöpft. In Klartext heißt das, dass der Käufer das Recht hat ein erworbenes Produkt (gebraucht) weiterzuverkaufen (§ 69c UrhG). Publisher versuchen dennoch oftmals den Handel mit gebrauchten Spielen zu unterbinden, indem sie zwar nicht die Weitergabe der Software, aber die Übertragung des zur Nutzung notwendigen Kontos untersagen. Der EuGH hat entschieden, dass diese Praxis unzulässig ist. Der Erschöpfungsgrundsatz gelte „selbst wenn der Rechtsinhaber [...] das [...] formell [...] trennt [...]“. Das Herunterladen einer Kopie eines Computerprogramms wäre nämlich sinnlos, wenn diese Kopie von ihrem Besitzer nicht genutzt werden dürfte.“ (EuGH, [Urt. v. 03.07.2012 – C-128/11](#))

– **Zum digitalen Erbe:** Videospiele sind Kunst- und Kulturgüter. „Klassiker“ zu bewahren und der Nachwelt zu erhalten ist eine Aufgabe, die nicht nur die Spielergemeinde, sondern beispielsweise auch die EU erkannt hat. So wird von ihr das „[Keeping Emulation Environments Portable](#)“ (KEEP) mitfinanziert, an dem unter anderem die Deutsche und die Französische Nationalbibliothek und das Computerspielmuseum Berlin beteiligt sind. Größtes Problem ist dabei die Portabilität zu gewährleisten, also alte Videospiele auch zukünftig nutzbar zu erhalten. Während das bei älteren Videospiele noch klappen kann, stellt bei neueren das DRM ein Umstand dar, der die Sache verkompliziert.

– **Zum Datenschutz:** Spätestens mit EAs „Origin“ wurden viele Gamer dafür sensibilisiert, welche Daten Publisher von den PCs der Käufer abgreifen und anlässlich zahlloser gehackter Datenbanken stellt sich die Frage, wie sicher diese sind. Der VDVC hat hiernach nicht explizit gefragt, doch alle Parteien – mit Ausnahme der Union – haben von sich aus hierzu etwas geschrieben.

Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien

Union	SPD
<p><u>Verbraucherschutz</u>                      Die CDU bekräftigte den <b>Schutz des Einkommens der Urheber</b>.                      Das Urheberrecht müsse zugleich von den Nutzern verstanden und akzeptiert werden [Anm.: kein Wort zur Akzeptanz von Nutzerrechten] und der Lebenswirklichkeit der Menschen entsprechen, sowie Antworten auf die veränderten digitalen Anwendungsmöglichkeiten geben. CDU und CSU wollten daher das Urheberrecht weiterentwickeln, z. B. beim Thema <b>Privatkopie</b>, beim <b>Umgang mit Rechtsverstößen durch Nutzer</b> oder der wachsenden Zahl neuer Formen der digitalen Verwertung. Den berechtigten Interessen der Urheber, der Rechteinhaber, der Verwerter und der Verbraucher solle man gerecht werden.                      Die Union wollte ihre Vorstellungen daher auch auf <b>EU-Ebene</b>, bzw. international einbringen.</p> <p><u>Digitales Erbe</u>                      -</p> <p><u>Datenschutz</u>                      -</p>	<p><u>Verbraucherschutz</u>                      Die SPD wollte prüfen, inwiefern DRM Rechte wie die der Privatkopie [Anm.: welche es bei Spielen nicht gibt, aber bei Filmen, etc.] ins Leere laufen lässt. Dazu sollte eine <b>gesetzliche Regelung</b> gesucht werden, welche es untersagt, Verbraucherrechte per DRM und AGB zu unterwandern.                      Die SPD wollte u.a. auch prüfen, ob der <b>Erschöpfungsgrundsatz</b> sich auch auf eBooks und andere aus dem Internet herunterladbare Inhalte erstrecken lieÙe.</p> <p>Eine <b>Kontobindung</b>, die einen Weiterverkauf unterbinde, wollte die SPD nicht dulden.</p> <p><u>Digitales Erbe</u>                      -</p> <p><u>Datenschutz</u>  <i>Keine verwertbare Meinung.</i></p>

## Was stand davon noch im Koalitionsvertrag?

Im Koalitionsvertrag taucht die **Weiterveräußerung**, **Kontobindung** und der **Erschöpfungsgrundsatz nicht mehr** auf. Lediglich die gleiche, **geringere Besteuerung** von eBooks sollte auf europäischer Ebene verfolgt werden. Die **Erhebung individualisierter Nutzerdaten** sollte für Geschäftsmodelle eingehenderer Prüfungen unterzogen werden. **Scoring-Verfahren** sollten einer Anzeigepflicht unterworfen werden. Im Internetvertrieb sollten transparente Darstellungsmöglichkeiten auf mobilen Endgeräten (keine Pflicht zur universellen Darstellbarkeit, proprietäre Lösungen sollten weiter möglich sein) und **Rückgabemöglichkeiten** von Apps festgeschrieben bzw. ermöglicht werden.

Weiter hieß es: „Wir stärken die Rechte von Verbrauchern bei der Nutzung digitaler Güter gegenüber der Marktmacht globaler Anbieter. Im Rahmen der Evaluation des Gesetzes gegen unseriöse Geschäftspraktiken wird insbesondere die Wirksamkeit der **Streitwertdeckelung bei Abmahnungen gegen Verbraucher** aufgrund von urheberrechtlichen Verstößen im Internet geprüft.“

Das Urheberrecht sollte den Erfordernissen und Herausforderungen des digitalen Zeitalters unter Berücksichtigung digitaler Nutzungspraktiken angepasst werden. Nutzern sollte der Wert urheberrechtlicher Leistungen bewusster gemacht werden. Ein europaweiter, effektiverer Schutz von Markeninhabern, Urhebern und anderen Kreativen vor Rechtsverletzungen im weltweiten digitalen Netz, sollte über internationale Vereinbarungen erreicht werden, wobei **Schutzmaßnahmen verhältnismäßig** sein sollten. Schutz der Verbraucher und Eindämmung von illegalen Downloads sollte über eine stärkere **Verpflichtung von Diensteanbietern** (z.B. File-Sharing-Dienste) im Internet geschehen. Das Haftungsprivileg für Hostprovider sollte geschwächt und Werbemaßnahmen erschwert werden. Zum Schutz der Urheber sollte die **Medienkompetenz** der Internetnutzer gestärkt werden, sodass sie besser zwischen **legalen** und **illegalen** Angeboten im Netz unterscheiden können.

Das Interesse der Verbraucher an einer **langfristigen** und **geräteunabhängigen Nutzung** ihrer legal erworbenen digitalen Inhalte sollte Berücksichtigung finden. Die **Portabilität** gekaufter Inhalte sollte ermöglicht und gefördert werden.

Digitales Erbe stand im Koalitionsprogramm unter dem Bereich Kultur, siehe weiter unten.

## Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?

**Urheberrecht:** Auf europäischer Ebene sprach sich vor allem die Union bzw. ihre Vertreter in der EVP für sogenannte Upload-Filter aus, um urheberrechtlich geschützte und ‚unerwünschte‘ Inhalte (Terrorismus, Kinderpornographie) schon vor dem Einstellen auf Plattformen auszusperrern. Anbieter sollen zur Einbau solcher Filter, wie sie beispielweise bereits bei Youtube bereits bestehen, verpflichtet werden und hätten für unerlaubt bei ihnen hochgeladene Inhalte die Haftung übernommen. Gleichzeitig wünschten sich Unionsvertreter für die Verleger ein 20-jähriges Leistungsschutzrecht. Das Leistungsschutzrecht („Link-Steuer“) hat schon einmal nicht funktioniert und Uploadfilter sind mächtige Zensurinstrumente, da nicht parlamentarisch kontrolliert werden kann, welche Meinungen und Inhalte fortan gesperrt werden. Begründet wird diese Stoßrichtung damit, dass es ja nur für den Bereich des Urheberrechts genutzt werde. Bisher ist aber noch jedes Instrument, was einmal für spezifische Zwecke eingeführt wurde, durch die Regierungen oder Einrichtungen, die die Instrumente anwenden, ausgeweitet worden. Für die Lobby der Rechteinhaber wurde also ordentlich etwas gemacht. Der Binnenmarkt-Ausschuss stimmte zwar darauf gegen Uploadfilter aber für ein 20-jähriges Leistungsschutzrecht. Im Oktober 2017 folgt die letzte Abstimmung hierzu im Plenum.

**Fazit: abwarten, bangen und hoffen.**

**DRM:** Die von der SPD geforderte gesetzliche Regelung zur Verhinderung des Aushebelns von Nutzerrechten über DRM und AGB kam nicht. Der [EuGH rettete 2014](#) zumindest einige Anwendungsbereiche, bei denen aber der Nutzer selbst tätig werden muss, um DRM zu knacken. Dies sei nämlich auch zu kommerziellen Zwecken legal, wenn DRM unverhältnismäßig erlaubte Handlungen unterbindet. Natürlich können die Hersteller immer noch mit den AGB argumentieren und Nutzer ausschließen, was das Ganze riskant macht, solange keine gesetzliche Grundlage besteht, Nutzerrechte vor überbordendem DRM-Einsatz und falschen AGB zu schützen. Im Gegenteil, Firmen nutzen nun auch DRM um „unzufriedene Nutzer“ auszusperrern, wenn sie eine schlechte Bewertung hinterlassen oder sich über eine Firma beschweren oder wenn [Dritte Schäden verursachen](#).

**Fazit: Fehlanzeige.**

**Lizenzen und Konten:** Kontobindungen von Lizenzen und verhinderte Weiterveräußerung sind immer noch Gang und Gäbe. 2014 entschied das LG Berlin, dass Valve seinen Nutzern einen Weiterverkauf nicht ermöglichen muss. Den Erschöpfungsgrundsatz auf digitale Güter übertragen? **Fazit: Fehlanzeige.**

Beim Thema Nutzerdaten war auffällig, dass in den letzten Jahren immer mehr große Datenlecks aufgetreten sind. Dafür kann die GroKo zwar nichts, aber eine Überprüfung solcher Geschäftspraktiken, die eine Speicherung (und Weitergabe) von Nutzerdaten verwendeten, war jedoch geplant. In der neuen ePrivacy-Verordnung (Datenschutzgrundverordnung DGV) versuchten die Sozialdemokraten eine Pflicht zur verschlüsselten Kommunikation mit Nutzerdaten (im Sinne von „Privacy by Design“) unterzubringen. Die Möglichkeit für Interessensgruppen von Nutzern, im Namen dieser zu klagen wurde jedoch abgeschmettert. Die DGV braucht noch eine Weile, bis sie alle Hürden übersprungen hat.

**Fazit: abwarten.**

**Scoring:** Scoring-Verfahren, wie z.B. die Schufa-Auskunftei sie nutzt, sollten geprüft werden. Niemand, nicht einmal öffentliche Stellen, weiß wie diese Scorings zustande kommen, welche Daten der Nutzer verwendet werden, woher diese kommen – das ist das Geschäftsgeheimnis der Agenturen. Die Scorings entscheiden aber über Bankkonten, Mietverträge und Kaufverträge – können einen Bürger also ganz schön in die Bredouille bringen, falls da etwas schief läuft. Die GroKo sah hier keinen Änderungsbedarf, da die Geschäftsinteressen ein Anrecht hätten, sich über potentielle Kunden zu informieren und Nutzer ja freiwillig die Weitergabe ihrer Daten bestätigen. Sie verweist auf die kommende Datenschutzgrundverordnung. Zu ähnlichen Geschäftspraktiken bei Spielefirmen, die mit Algorithmen Cheater (und Unschuldige) aussperren, ihnen gekaufte, virtuelle Gegenstände sperren, oder ihnen gleich ganze Nutzungslizenzen entziehen, äußerte sich die GroKo nicht. Algorithmen-Check?

**Fazit: Fehlanzeige.**

**Rückgaberecht:** Rückgaberecht für Apps: dies ist prinzipiell jetzt genauso möglich wie bei physikalischen Waren. Nutzt man das jedoch aus und liest mehrere eBooks innerhalb der 14 Tage durch, nur um das Geld wieder zurückzufordern, darf man von den Anbietern gesperrt werden, was fair klingt. Auch bei Steam gibt es jetzt ein Rückgaberecht. Damit reagieren die Anbieter auf die EU-Richtlinie zur Rückgabe digitaler Käufe.

**Fazit: Treffer!**

**Abmahnungen:** Nachdem 2013 das „Anti-Abmahnengesetz“ beschlossen wurde und Anwälte nicht mehr hohe Kosten geltend machen konnten, holten sie sich das Geld der (zum Teil zu Unrecht abgemahnten, man erinnere sich an den YouPorn-Abmahnanwalt bzw. Ex-Anwalt) über die Schadenersatz-Zahlungen, die nur zum Teil an die Abmahnbeauftragte gingen. Oder sie wichen gleich auf gerichtliche Verfahren aus, bei denen die Deckelung auf 1000€ Streitwert nicht gilt (Achtung: gilt nach einer BGH-Entscheidung auch nicht bei Filesharing). Diese Praktik wollte die GroKo bis 2017 prüfen, um auch Schadenersatzansprüche genauer bezifferbar zu machen (bisher nehmen Inhalteanbieter sehr hohe Summen als Schadenersatz an).

**Fazit: bisher Fehlanzeige**

## Note für den Bereich DRM und Urheberrecht:

5

(mangelhaft)

## Thema Gesetzliche Restriktionen:

### Unsere Fragen

**Bestimmungen im JuSchG sowie im StGB führen dazu, dass in Deutschland jugendgefährdende Videospiele faktisch auch für Erwachsene nicht legal erhältlich sind. Wie beurteilt ihre Partei diese Lage im Allgemeinen? Speziell in Bezug auf mögliche Konflikte mit höheren Rechtsgütern? Welche Forderungen stellt ihre Partei bezüglich Jugendschutz bei Videospiele auf und wie beabsichtigt sie diese durchzusetzen?**

### Erläuterungen

– **Zum Index:** Die (drohende) Indizierung bzw. Nichtkennzeichnung eines Videospiele führt in vielen Fällen dazu, dass die betroffenen Titel in Deutschland nicht offiziell veröffentlicht werden. Wegen DRM-Maßnahmen kann dies bei manchen Anbietern dazu führen, dass selbst aus dem Ausland importierte Titel hierzulande nicht (legal) aktiviert und damit nicht genutzt werden und per DLCs angebotene Inhalte nicht bezogen werden können. In diesen Fällen steht die Indizierung faktisch einem Verbot gleich. Das ist rechtlich problematisch, da Jugendschutz allein ein Verbot auch für Erwachsene nicht legitimieren kann.

– **Zum StGB:** Ziel des § 131 StGB – Verbot gewaltverherrlichender Schriften – ist es, die Gesellschaft vor (zusätzlichen, auf die Nutzung von verrohenden Medien zurückgehende,) Straftaten zu schützen. Es dürfte aber fraglich sein, ob die wissenschaftlichen Erkenntnisse eine solche Maßnahmen wirklich gebieten und auch praktisch liegt der Verdacht nahe, dass die Wirkung lediglich vorgeschoben wird, um tatsächlich eine „Geschmackszensur“ zu betreiben. Letztendlich stellen solche Verbote auch eine Bevormundung der Bürger dar.



## Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien

Union	SPD
<p><u>Indizierung</u> Als jugendgefährdend eingestufte Spiele sollen weiterhin nach Meinung des Gesetzgebers keine Verbreitung finden. <i>[Anmerkung: war nie wirklich Zweck der Jugendschutzgesetze, siehe Erläuterungen zum Punkt]</i></p> <p><u>Verbot</u> Die Regelung des § 131 StGB sei erforderlich, um Kinder und Jugendliche vor gefährlichen Medieninhalten wirksam zu schützen. <i>[Anm.: der §131 StGB hat nur am Rande mit Jugendschutz zu tun – hier steht der „Erwachsenen- und Gesellschaftsschutz im Vordergrund“ (im Zweifel der Schutz vor „korrumpierten“ Jugendlichen)!]</i></p> <p><u>Änderungsbedarf</u> Die CDU sieht <b>keinen Änderungsbedarf</b>. Lediglich Online-Games sollten <b>stärker reguliert</b> werden, da sich hier ständig Änderungen im Inhalt ergäben. <i>[Anm.: Im Grundsatzprogramm forderte die Union eine stärkere Selbstverpflichtung der Anbieter zum Jugendschutz]</i></p>	<p><u>Indizierung</u> [...] Alle Medien müssten im System der staatlich überwachten Selbstkontrolle eine Alterskennzeichnung erhalten. <i>[Anm.: falsch, dies wäre eine verpflichtende Vorzensur – eine Freigabe ist nur zur rechtsicheren Abgabe an Jugendliche notwendig]</i> Kindern und Jugendlichen dürften nur die Angebote zugänglich gemacht werden, die für ihre Altersstufe freigegeben sind. [...] Jugendgefährdende Träger- und Telemedien würden durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert [...]. Durch die Indizierung würde der Zugang zwar auch für Erwachsene erschwert (Stichwort „unter der Ladentheke“), er ist aber möglich, denn diese Medien sind nicht verboten. <i>[Anm.: diese Inferenz ist fatal, denn nur weil etwas nicht verboten ist, muss es nicht auch möglich sein...]</i></p> <p><u>Verbot</u> Die SPD gab zu diesem wieder nur die bestehende Gesetzeslage wieder. Im Grundsatzprogramm taucht jedoch der Begriff der „<b>Bekämpfung</b>“ gewaltverherrlichender Inhalte auf.</p> <p><u>Änderungsbedarf</u> Ein <b>neuer Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV)</b> sollte <u>im Dialog</u> mit Vertretern der Netzgemeinde, des Jugendmedienschutzes und der Medienpädagogik gesucht und neue Instrumente für einen wirksamen Jugendmedienschutz entwickelt werden. Die SPD wollte ein praxistaugliches und wirksames Instrumentarium der Alterskennzeichnung von Trägermedien und Webseiten einführen. Eine <b>Konvergenz des Online- und Offline-Jugendschutzes</b> sollte angestrebt werden.</p> <p>Nutzer und Eltern sollten mit <b>Informations- und Schulungsangeboten</b> befähigt werden, sich und ihre Kinder zur „digitalen Selbständigkeit“ zu bilden- In Schule, Ausbildung und Freizeit sollten ausreichend qualifizierte medienpädagogische Fachkräfte sowie Angebote zur Verfügung stehen. Dazu sollten Anlaufstellen im Netz gestärkt werden.</p>

### Was stand davon noch im Koalitionsvertrag?

Aufgrund der stattfindenden Konvergenz von Online- und Offlinemedien sollte nicht der Verbreitungsweg, sondern der Inhalt über das Regulierungsregime entscheiden. Zusammen mit den Ländern sollte an den Schnittstellen Medienaufsicht, Telekommunikationsrecht und Wettbewerbsrecht (Jugendmedienschutz fand keine Erwähnung) in Richtung Konvergenz gearbeitet werden. Dabei sollten die heute geltenden hohen Jugendschutzstandards für Trägermedien als Orientierung dienen.

Moderner Jugendmedienschutz sollte Rahmenbedingungen für eine gemeinsam getragene Verantwortung von Staat, Wirtschaft und Gesellschaft schaffen. Im Dialog sollten neue Instrumente für einen wirksamen Jugendmedienschutz entwickelt werden.

Die bisherigen Initiativen des Bundes zur Medienkompetenzbildung sollen – unter Wahrung der Kompetenzen der Länder und in enger Abstimmung mit diesen – fortgesetzt und verstetigt werden. Initiativen wie das „Netz für Kinder“ / „Frag Finn“ sollten gestärkt werden. Die „Nationale Initiative Printmedien“ sollte weiterentwickelt werden und insbesondere die Medienkompetenzvermittlung von Kindern und Jugendlichen in den Blick nehmen.

## Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?

### Konvergenz des Online- und Offline-Jugendschutzes / Online-Regulierung:

Nach dem in [2010 gescheiterten Versuch](#), mit einer Revision des JMStV den Jugendschutz im Internet für neue Medien fit zu machen, versuchten es 2014 die Länder mit einem neuen Anlauf. 2010 hatte sich ein breites Bündnis [gegen Neuregelungen im Entwurf ausgesprochen](#), weil sie teils als nicht durchsetzbar und sogar als kontraproduktiv bezeichnet wurden. Bereits damals wurde eine Konvergenz zwischen den beiden Regularien (JuSchG und JMStV) von allen Seiten gewünscht, um die teils widersprüchliche Behandlung von freigegebenen Inhalten aufzulösen. Auch 2014 gabe es wieder [Kritik](#) am Entwurf der Neufassung, die in weiten Teilen wie der alte lautet und Bedenken nicht aufnahm.

Die Regierungskoalition zeichnet zwar nicht für den JMStV verantwortlich, das ist als Rundfunk-Bereich Sache der Länder, allerdings ist sie für das Jugendschutzgesetz zuständig. Zum JuSchG wurde ein neuer [Entwurf](#) (via heise.de) ausgearbeitet. Dieser bestätigt die Altersgrenzen nach JMStV, stellt aber auch alle Liste B & D indizierten Medien als absolut unzulässig Angebote dar, die in keiner Weise vertrieben werden dürfen auch nicht wie bisher als Datenträger (bisher waren sie nur online unzulässig). Auch die Zugänglichmachung selbst wird weiter gefasst und verschärft. Nun ist die Weitergabe an "einen für diesen [weitergebende Person] nicht zu kontrollierbaren Personenkreis" auf "eine oder mehrere Personen" reduziert worden, was nicht nur ein faktisches, sondern ein komplettes Verbreitungsverbot darstellt. Einzige Möglichkeit, die informationelle Selbstbestimmung auszuführen, ist ein Selbstimport aus dem Ausland, was zusätzlich durch DRM-Aktivierungssperren der Anbieter fast unmöglich gemacht wird. In Verbindung mit der Einführung der [Versuchsstrafbarkeit von 131 StGB](#) Anfang 2015 (VDVC-Beschwerde hiergegen [wurde zurückgewiesen](#)) könnte sogar ein Import "am Mann für den Eigengebrauch" als Verbreitungsversuch gewertet und mit Knast geahndet werden. Für eindeutig den Straftatbeständen unterfallenden Medien wäre das ja zu begrüßen, jedoch wurden Spiele in der Vergangenheit vor Gerichten ohne Berücksichtigung von Sozialadäquanz oder rein reduziert auf Gewaltdarstellung ohne Betrachtung des Kontextes beschlagnahmt oder von der BPjM als strafrechtlich relevant eingestuft. In einigen Verfahren wurden in den letzten Jahren ehemals ausgesprochene Beschlagnahmen wieder zurückgenommen. Gerade der § 131 StGB wird in diesen Zusammenhang als „Gummi-Paragraph“ gesehen.

**Fazit: nichts außer Spesen. Abgesehen vom JMStV, dessen Bürgerbeteiligungsprozess reine Mitbestimmungssimulation war (keinerlei Bedenken wurde Rechnung getragen), versuchen die Akteure Jugendschutz unabhängig vom Verbreitungsweg zu harmonisieren, was durchaus zu begrüßen ist. Jedoch wird parallel immer noch eine „Bekämpfung“ (Zitat SPD) von Erwachsenenunterhaltung im Allgemeinen mitverfolgt, was nicht Sinn und Zweck des Jugendschutzes ist.** Für eine sinnvolle Jugendschutzmaßnahme sprachen sich letztendlich überraschenderweise die Länder über ihre Obersten Landesjugendbehörden aus, die forderten, dass wie im Offline-Bereich auch im Online-Bereich eine Altersverifizierung beim Kauf stattfinden solle. Da sich Medienanbieter in der Vergangenheit immer sträubten, vernünftige AVS einzuführen (oder auf wenig verbreitete Jugendschutzprogramme oder im Internet blödsinnig anmutende Sendezeitbeschränkungen verließen), wäre regulatorischer Druck, der schon ab einer Erwachsenenfreigabe (z. B. USK18) für eine gesetzeskonforme Abgabe sorgt, zu begrüßen – vor allem, weil der Schritt zu einem AVS dann kein großer mehr ist. Davon abgesehen sollte ein Staat, der diese Kontrollen fordert, auch günstige und leicht verfügbare Mittel schaffen, um diese durchführen zu können (Personalausweis offline sowie online umsonst zur Altersverifikation einsetzen). Was dann mit dem linearen Fernsehen passiert, ist eine heikle Frage.

**Medienkompetenzvermittlung:** Im Vordergrund des Regierungshandels stand eine Stärkung der Printmedien und damit verbundene Vermittlung von Medienkompetenz. Im April 2017 schreibt die Regierung dazu:

*„Um das Interesse gerade junger Menschen für Zeitungen und Zeitschriften zu fördern, hat die Beauftragte für Kultur und Medien die "Nationale Initiative Printmedien – Zeitungen und Zeitschriften in der Demokratie" ins Leben gerufen. Sie soll Schülerinnen und Schüler über die Bedeutung von Medien- und Meinungsvielfalt aufklären und sie an einen mündigen Umgang mit Zeitschriften und Zeitungen heranführen. Die Initiative wird derzeit im Kreis der Initiativpartner evaluiert, um sie zukunftsfest auszurichten.“*

Die Initiativen „FragFINN“ und „Ein Netz für Kinder“ wurden in der Legislaturperiode weiter gefördert. Sie bauen darauf, einen abgeschotteten Raum im Netz aufzuspannen, in dem Kinder und Heranwachsende von 6- 12 Jahren ohne sie gefährdende Inhalte surfen können. Angeboten werden unter anderem:

- Informations-, Bildungs- und Unterhaltungsangebote,
- Angebote zur Förderung der Medienkompetenz,
- altersgerechte interaktive Plattformen und kindersichere Chats sowie
- Maßnahmen zur Verbesserung der Infrastruktur.

Es werden dabei nicht unbedingt Inhalte kategorisch geblockt, sondern es wird versucht einen kindgerechten Umgang zu ermöglichen. Während in Medienfreigaben Themen wie „Sex“ oder „Gewalt“ regelmäßig zu 16er oder Erwachsenenfreigaben führen, kann man bei FragFINN auch nach diesen Themen suchen und erhält gute Erklärungen u. a. von Kinderprogrammen.

Da Bildung Ländersache ist, kann die Bundesregierung lediglich an die Bundesländer appellieren, was Themen rund um die Medienkompetenzvermittlung an den Schulen angeht. Dies geschah 2015 mit einem [Antrag](#) (via Netzpolitik.org) der Unions- und SPD-Fraktion an Bundesregierung und Kultusministerkonferenz. Zwar wurden alle Forderungen stets unter die Maßgabe der Verfügbarkeit von Haushaltsmitteln gestellt, aber die Forderungen waren umfassend, u. a.:

- Unterstützung offener, freier Lizenzen und (Lehr- und Lern-)Formate,
- die Weiterentwicklung des Deutschen Computerspielpreises in Richtung serious games,
- Förderung breit verfügbarer Breitbandanbindungen von Lehrinrichtungen,
- die Schaffung eines bildungs- und forschungsfreundlichen Urheberrechts,
- Fortbildungen von Lehrkräften,
- „Schul-Clouds“, etc.

Weitere Träger konnten sich um Förderung bemühen, von der allerdings oft nicht genügend zu verteilen war. So gibt es z.B. das Netzwerk *Initiative Creative Gaming e.V.*, welches die Medienmündigkeit von Eltern, Lehrern und Kindern/Jugendlichen mit der Planung und Durchführung von Workshops fördern möchte. Sie sind weiterhin auf sichere Finanzierung und Spenden angewiesen.

**Fazit: So lala. Es wurde viel versucht, aber auch aufgrund von Kompetenzgerangel nicht wirklich viel umgesetzt. Wirkliche, persönliche Anlaufstellen fehlen den Eltern immer noch, die Jugendämter sind damit weitestgehend überfordert und private Initiativen finden nur selten ausreichend Förderung. Es ist zumindest etwas Initiative der GroKo zu erkennen gewesen.**

## Note für den Bereich gesetzliche Restriktionen:

5

(mangelhaft - höchstens ein Fleißbienenchen für den Versuch einer Einigung)

## Thema Kultur:

### Unsere Fragen

**Videospiele sind seit 2008 anerkanntes Kulturgut. Das Leuchtturmprojekt zu deren Förderung, der Deutsche Computerspielpreis, wird jedoch seit dessen Bestehen von vielen Seiten kritisiert. Wie beurteilt ihre Partei die Rolle von Videospielen als Kulturgut? Die Kulturförderung in Bezug auf Videospiele? Welche Forderungen stellt ihre Partei bezüglich Kulturförderung bei Videospielen auf und wie beabsichtigt sie diese durchzusetzen?**

### Erläuterungen

– **Zur Rolle in der Kunst:** Der Deutsche Kulturrat hat 2008 den Bundesverband der Entwickler von Computer- und Videospielen (GAME) aufgenommen, und somit formal die kulturelle Bedeutung von Videospielen anerkannt. In der Öffentlichkeit werden Videospiele überwiegend jedoch als Kinderspiele, Wettkampfspiele und (technische) Serious Games wahrgenommen, ohne ihnen einen „echten“ kulturellen oder gar künstlerischen Wert beizumessen. Auch rechtlich hat dies Konsequenzen: Die deutschen Gerichte verweigerten sich systematisch Videospiele als Kunst anzuerkennen, so dass beispielsweise in den „Indiana Jones“-Filmen oder bei „Das Boot“ Hakenkreuzfahnen gezeigt werden dürfen, in „Return to Castle Wolfenstein“ und „Silent Hunter“ dagegen aber nicht.

– **Zum Deutschen Computerspielpreis (DCP):** Er wurde eigentlich geschaffen, um pädagogisch wertvolle Videospiele zu fördern, möchte aber der Außendarstellung nach mehr als ein „Kinderspielpreis“ sein. Die Jury war 2012 dieses Eiertanzes überdrüssig und zeichnete „Crysis 2“ aus, was aus dem Lager der Union stark kritisiert wurde – teilweise wurde eine Neubesetzung der Jury verlangt. Zwei Spieleredakteure, die in der Jury vertreten waren, [traten aus der Jury aus](#), um gegen eine selektive Vergabe zu demonstrieren. Der kultur- und medienpolitische Sprecher der CDU/CSU-Bundestagsfraktion, [Wolfgang Börnsen](#) pochte darauf, dass „Killerspiele“ allgemein nicht ausgezeichnet werden dürften:

- „Sogenannte Killerspiele dürfen nicht honoriert werden, auch wenn sie technisch noch so ausgereift sind.“

– **Zur Förderung:** Die Förderung von Videospielen wird oft davon abhängig gemacht, dass nur Kinderspiele oder Lernprogramme (serious games) produziert werden dürfen. So wird von der gamecity:Hamburg die Förderung für Titel, „die eine Altersfreigabe von 16 Jahren oder höher haben, [...] ausgeschlossen“, wie auch vom FilmFernsehFonds Bayern „nur Spiele gefördert [werden], die eine Altersfreigabe höchstens bis ‚ab 16 Jahren‘ erwarten lassen“ und auch von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg die Förderung auf Titel beschränkt, „die kulturell und pädagogisch wertvoll ist“. Dabei wird Kultur- offenbar meistens mit Wirtschaftsförderung gleichgesetzt.

Zusammengefasste Antworten der Koalitionsparteien

Union	SPD
<p><u>kulturelle Bedeutung</u> Video- und Computerspiele haben sich zu einem bedeutenden Bestandteil des gesellschaftlichen und kulturellen Lebens in allen Gesellschaftsgruppen entwickelt. Der technische Fortschritt in der Computerspieleentwicklung wirkt sich auch auf andere Branchen aus. Software, die ursprünglich für Computerspiele entwickelt wurde, findet zunehmend Einsatz in Trainingssoftware, in der Medizintechnik und anderen Hightech-Industrien.</p> <p><u>Deutscher Computerspielpreis</u> <i>Die Union beschrieb hier den DCP und dass sie ihn mit geschaffen hat, was nicht die Frage war. Auf die inhaltliche Kritik wurde nicht geantwortet.</i></p> <p><u>Förderung von Games</u> CDU und CSU wollen eine <b>weitere Förderung</b> der Entwicklung innovativer Video- und Computerspiele. [Anm.: keine Erklärung, was mit innovativ gemeint ist]</p>	<p><u>kulturelle Bedeutung</u> Es ist inzwischen unbestritten und weitgehend akzeptiert, dass Computerspiele nicht nur einen erheblichen Wirtschafts- und Standortfaktor darstellen, sondern Teil unserer Kultur und ein wichtiges Kulturgut sind.</p> <p><u>Deutscher Computerspielpreis</u> <i>Auch die SPD äußerte sich nicht zur inhaltlichen Kritik am DCP.</i></p> <p><u>Förderung von Games</u> Notwendig seien [über den DCP] hinausgehende Initiativen und auch <b>Fördermaßnahmen</b>, um diese wichtige Branche und die deutsche Entwicklerszene zu unterstützen. Dies sei auch deswegen notwendig, damit die Potenziale von qualitativ hochwertigen Computerspielen nicht hinter ihren Möglichkeiten zurückbleiben. Geprüft werden solle, wie die Medienförderung angesichts der derzeitigen Umbrüche in der Medienlandschaft weiterentwickelt und wie Computerspiele im diese einbezogen werden können. Hinzukommen müsse die weitere Förderung der neuen <b>Gründerkultur</b>, die einen wichtigen Beitrag geleistet hat, um neuen und jungen Unternehmen eine Chance im weltweiten Spielmarkt zu eröffnen. Diese solle erhalten und ausgebaut werden.</p>

### Was stand davon noch im Koalitionsvertrag?

Der Deutsche Computerspielpreis sollte die Vielfalt und hochwertiger Angebote, insbesondere pädagogisch wertvoller Computerspiele sowie die große kreative Leistung und hohe technische Kompetenz der Spieleentwickler auszeichnen und fördern. *[Anm.: dieser Legislaturperiode ging der Eklat um Crysis 2 voraus, welches als nicht wertvolles Spiel angesehen wurde, Erwachsenenspiele sollten eigentlich nicht wertvoll sein in den Augen vieler damaliger Kommentatoren.]*

Zudem sollte das digitale Spiel *[Anm.: gemeint sind alle Spiele]* für nachfolgende Generationen erhalten werden (**digitales Erbe**). Es gelte, geeignete Archivierungsmöglichkeiten zu prüfen.

## Was wurde von den Versprechungen letztendlich umgesetzt?

### Digitales Erbe:

Die Erhaltung von Spielen als Kulturgut war ausgerufenes Ziel der Regierungskoalition. Dass das schwierig wird, weil technische Entwicklungen die Lauffähigkeit von älteren Spielen gefährden, Urheber nicht zu ermitteln sind oder ein wenig flexibles/zu lange währendes Urheberrecht bzw. die fehlende Urheberrechtsschranke für die Archivierung oft das Kopieren illegal machen, wurde zwar [inzwischen mehrfach erkannt](#), aber nicht geändert. Man muss jedoch frühzeitig archivieren, sonst läuft man Gefahr, nach Auslaufen der Urheberfrist nichts mehr zum Archivieren zu haben. Hier muss europäisch vorgegangen werden, da die Weichen (und Urheberrechtsschranken) in Brüssel gelegt werden – und Deutschland kann hier sein Gewicht in die Waagschale werfen. Es werden aktuell eher [private Organisationen aktiv](#), deren [Arbeit](#) man unbedingt erleichtern müsste. Immerhin stellte die Bundesregierung ab 2017 für deren Arbeit finanzielle [Mittel bereit](#), die aber das gesetzliche Problem nicht zu lösen vermögen.

**Fazit:** Die Zeit rennt weiter und es bewegt sich hier im Bereich Urheberrecht nicht viel.

### Förderung von Computerspielen:

Hier lieÙe sich an mehreren Punkten ansetzen. Nicht nur finanziell, sondern auch mit der Förderung der Ausbildung und Anwerbung von (ausländischem) Fachpersonal, besserer Darstellung der Branche durch die Politik und einer offenen Herangehensweise könnte die Computerspielbranche in Deutschland gefördert werden. Deutschland ist der größte Markt (umsatzmäßig) weltweit, aber nur ein Bruchteil der Entwickler und Publisher sind hierzulande aktiv. Massiver Kulturimport und Fachkräfteschwund sind die Folgen. Die vergangene Große Koalition sprach - wenn von Förderung dann nur - selektiv von herausragenden oder kulturell wertvollen Spielen, ohne dies näher zu definieren. Damit wird impliziert, Erwachsenenspiele seien niemals förderungswürdig. Insgesamt haben die Politik und mit ihrem Beispiel auch die Gesellschaft ein gestörtes Verhältnis zu digitalen Spielen. Jeder kennt Candy Crush – die Wenigsten, die es spielen, würden einem anderen Gamer das Spielen von Counter-Strike gönnen. E-Sports werden weiter stiefmütterlich behandelt. Immerhin tauchen sie in den aktuellen Wahlprogrammen nun peripher auf. Finanziell werden Spieleentwickler zwar unterstützt (2017 zuletzt mit insgesamt etwa 450.000 €, Förderquote 2,6%), das ist jedoch noch weit entfernt von der deutschen Filmförderung (2016: 51.093.041,29 €) oder der Spieleförderung in den Entwicklerhochburgen Kanada (Förderquote 32% (Ontario)), Frankreich (8,1%) und Großbritannien (17%).

**Fazit:** Ja, Spiele wurden gefördert. Selektiv. Zu wenig.

*„Etwa 150 Politiker haben sich dieses Jahr für die Gamescom angemeldet. Positiv über Videospiele sprechen kann jeder von ihnen. Wie wichtig ihnen das Thema nach der Wahl im September noch ist, dürfte für die deutsche Gamesbranche aber entscheidender sein.“ [Zeit online](#), August 2017*

## Note für den Bereich gesetzliche Restriktionen:

**4-**

**(gerade so ausreichend)**