

**Gesetz, mit dem das Wiener Jugendschutzgesetz 2002– WrJSchG 2002  
geändert wird**

Der Wiener Landtag hat beschlossen:

**Artikel I**

Das Wiener Jugendschutzgesetz 2002 – WrJSchG 2002, LGBl. für Wien Nr. 17/2002, in der Fassung des Gesetzes LGBl. für Wien Nr. 8/2007, wird wie folgt geändert:

*Dem § 10 Abs. 3 werden folgende Sätze angefügt:*

"Insbesondere Datenträger, die Computerspiele beinhalten, dürfen an junge Menschen eines bestimmten Alters nur abgegeben werden, wenn aufgrund einer klar sichtbaren PEGI (Pan-European Game Information) Kennzeichnung ersichtlich ist, dass sie für junge Menschen dieses Alters geeignet sind. Wenn auf einem Datenträger, der ein Computerspiel beinhaltet, keine PEGI Kennzeichnung angebracht ist, ist bis 1.1.2010 auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Klassifizierung als Eignungsgrundlage für die Abgabe ausreichend."

**Artikel II**

Dieses Gesetz tritt mit dem der Kundmachung folgenden Tag in Kraft.

Der Landeshauptmann  
**Häupl**

Der Landesamtsdirektor:  
**Theimer**

**VORBLATT**  
**zum Gesetz, mit dem das Wiener Jugendschutzgesetz 2002 – WrJSchG 2002**  
**geändert wird**

**Problem**

Computerspiele stellen für Menschen aller Altersgruppen eine immer beliebtere Freizeitbeschäftigung dar. Einige dieser Computerspiele sind jedoch insbesondere aufgrund ihres Gewaltgehaltes für Minderjährige nicht geeignet und können Schäden in der geistigen und emotionalen Entwicklung Minderjähriger verursachen.

Mit der Entschließung des Rates vom 1.3.2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen werden die Mitgliedsstaaten aufgefordert, Maßnahmen zu setzen, um Jugendliche durch die Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen zu schützen.

**Lösung**

Erlassung einer Novelle, die vorsieht, dass Datenträger, die Computerspiele beinhalten, an junge Menschen eines bestimmten Alters nur abgegeben werden dürfen, wenn aufgrund einer klar sichtbaren Alterskennzeichnung ersichtlich ist, dass sie für junge Menschen dieses Alters geeignet sind. Ab 1.1.2010 soll dabei verpflichtend eine PEGI Kennzeichnung vorgeschrieben werden. Bis 1.1.2010 gilt auch die USK Klassifizierung, wenn keine PEGI Kennzeichnung angebracht ist.

**Alternativen**

Keine.

**Auswirkungen auf die Beschäftigung und den Wirtschaftsstandort Wien**

Keine.

**Verhältnis zu Rechtsvorschriften der EU**

Durch dieses Gesetz wird die Entschließung des Rates vom 1.3.2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen umgesetzt (ABl. Nr. C 65/2 vom 14.3.2002). Mit dieser Entschließung des Rates werden die Mitgliedsstaaten insbesondere aufgefordert, Maßnahmen zu setzen, um Jugendliche durch die Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen zu schützen.

Aufgrund der EntschlieÙung des Rates reagierte die Wirtschaft mit der Entwicklung des PEGI-Alterskennzeichnungssystems (PEGI = Pan-European Game Information) im Rahmen der Selbstregulierung.

### **Finanzielle Auswirkungen**

Da bereits derzeit fast alle Computerspiele entweder eine PEGI oder eine USK Kennzeichnung enthalten, ist damit zu rechnen, dass nur ca. 30 zusätzliche Verwaltungsstrafverfahren in den magistratischen Bezirksämtern anfallen werden.

Darüber hinaus sollen Verhandlungen mit den anderen Bundesländern aufgenommen werden, die darauf abzielen, dass österreicherweit einheitlich die PEGI Kennzeichnung für Computerspiele verlangt wird, sodass auch ab 1.1.2010 mit maximal 30 zusätzlichen Verwaltungsstrafverfahren zu rechnen ist.

### **Besonderheiten des Normerzeugungsverfahrens**

Keine.

**ERLÄUTERnde BEMERKUNGEN**  
zum Gesetz, mit dem das Wiener Jugendschutzgesetz 2002 – WrJSchG 2002  
geändert wird

*Allgemeiner Teil:*

Computerspiele stellen für Menschen aller Altersgruppen eine immer beliebtere Freizeitbeschäftigung dar. Einige dieser Computerspiele sind jedoch insbesondere aufgrund ihres Gewaltgehaltes für Minderjährige nicht geeignet und können Schäden in der geistigen und emotionalen Entwicklung Minderjähriger verursachen.

Mit der vorliegenden Novelle soll verpflichtend eine Alterskennzeichnung für Computerspiele vorgeschrieben werden. Dabei wird dem bereits weit verbreiteten und bewährten PEGI Kennzeichnungssystem der Vorzug gegeben. In der Übergangsphase bis 1.1.2010 können auch Computerspiele mit einer USK Klassifizierung an junge Menschen verkauft werden, wenn keine PEGI Kennzeichnung angebracht ist.

*Darstellung der finanziellen Auswirkungen:*

Da bereits derzeit fast alle Computerspiele entweder eine PEGI oder eine USK Kennzeichnung enthalten, ist damit zu rechnen, dass nur ca. 30 zusätzliche Verwaltungsstrafverfahren in den magistratischen Bezirksämtern anfallen werden.

Darüber hinaus sollen Verhandlungen mit den anderen Bundesländern aufgenommen werden, die darauf abzielen, dass österreichweit einheitlich die PEGI Kennzeichnung für Computerspiele verlangt wird, sodass auch ab 1.1.2010 mit maximal 30 zusätzlichen Verwaltungsstrafverfahren zu rechnen ist.

Kostenschätzung der ca. 30 zusätzlichen Verwaltungsstrafverfahren:

<b>Leistungsprozess</b>									
LNr.	Arbeitsschritte	Org. Einh.	In Min.	Wahr sch.	Erwar- tung	Erwartung je Verwendungsgruppe			
						A	B	C	D
1	Anzeige protokollieren		10	1	10			10	
2	Prüfen der Tatbestandsmäßigkeit		20	1	20		20		
3	Aufforderung zur Rechtfertigung		35	1	35		25	10	
4	Einvernahme		25	1	25		25		
5	Straferkenntnis		40	0,9	36		26	10	
6	Einstellung		20	0,1	2		2		
7	Einbringung der Strafe		45	0,8	36		36		
8	Rechtsmittel		15	0,2	3		3		
Summe Zeiterwartung							137	30	
X Kosten pro Minute inkl. Sachaufwand und Verwaltungsgemeinkosten in Euro						0,95	0,74	0,58	0,43
Summe der Kosten des Leistungsprozesses							101,38	17,40	
X 30 (Verfahren pro Jahr zusätzlich)							3041,40	522	
Jahreskosten des Leistungsprozesses						€3.563,40			

*Verhältnis zu Rechtsvorschriften der EU:*

Durch dieses Gesetz wird die EntschlieÙung des Rates vom 1.3.2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen umgesetzt (ABl. Nr. C 65/2 vom 14.3.2002). Mit dieser EntschlieÙung des Rates werden die Mitgliedsstaaten insbesondere aufgefordert, Maßnahmen zu setzen, um Jugendliche durch die Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen zu schützen.

Aufgrund der EntschlieÙung des Rates reagierte die Wirtschaft mit der Entwicklung des PEGI Alterskennzeichnungssystems (PEGI = Pan-European Game Information) im Rahmen der Selbstregulierung.

*Besonderer Teil:*

Zu § 10 Abs. 3:

Beim PEGI (= Pan-European Game Information) Alterskennzeichnungssystem handelt es sich um das erste europaweite, freiwillige Alterseinstufungssystem für Video- und Computerspiele. Es wurde von der Wirtschaft aufgrund der EntschlieÙung des Rates vom 1.3.2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen entwickelt.

Das PEGI System wird von der ISFE, Interactive Software Federation of Europe, verwaltet. Geleitet wird die ISFE vom Niederländischen Institut zur Klassifizierung von Audiovisuellen Medien (NICAM). Das PEGI System wurde bereits von anderen Ländern, wie z.B. den Niederlanden, in die nationale Rechtsordnung aufgenommen.

Die Altersempfehlungen werden vom Hersteller aufgrund eines standardisierten Selbstbewertungsbogens dem NICAM Institut vorgeschlagen. Nach Überprüfung der Alterseinstufungsempfehlung durch das Institut wird eine Lizenz für die Benutzung des speziellen Logos inkl. Altersbeschreibung vergeben.

Bei der Gestaltung und Weiterentwicklung des PEGI Kennzeichnungssystems sind Regierungsstellen aus den EU-Mitgliedsländern, Konsumentenvertreter, Eltern und Fachleute auf dem Gebiet der Pädagogik und Wirkungsforschung eingebunden.

In Deutschland gelten die Alterskennzeichnungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Agentur. Die USK ist eine Agentur des öffentlichen Rechts, welche gemeinsam mit der obersten Landesjugendbehörde in Deutschland das Verfahren zur Alterskennzeichnung von Computerspielen durchführt. Seit dem 1.4.2003 sind in Deutschland Altersfreigaben für Computerspiele im Jugendschutzgesetz vorgeschrieben.

Die Altersfreigaben werden durch den ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörde auf der Grundlage der Empfehlung des USK-Prüfgremiums vergeben. Die dabei vergebenen Sticker sind eingetragene Warenzeichen der USK.

Fast alle Computerspiele enthalten derzeit bereits eine PEGI Kennzeichnung oder eine USK Klassifizierung. Dem PEGI Kennzeichnungssystem ist dabei der Vorzug zu geben, weil bei PEGI gekennzeichneten Computerspielen insbesondere die Eltern die Möglichkeit haben, die Hardware (PC oder Konsole) derart einzustellen, dass nur Computerspiele ab einer gewissen Altersstufe gespielt werden können.

Computerspiele dürfen ab 1.1.2008 nur dann an einen jungen Menschen eines bestimmten Alters abgegeben werden, wenn auf dem Computerspiel eine PEGI Kennzeichnung angebracht ist, dass sie für diesen jungen Menschen geeignet sind.

Im Rahmen einer Übergangsfrist bis 1.1.2010 können auch USK klassifizierte Computerspiele an junge Menschen abgegeben werden, wenn keine PEGI Kennzeichnung angebracht ist. Damit wird es der Wirtschaft ermöglicht, bis dahin sämtliche Computerspiele einer PEGI Klassifizierung zu unterziehen.

Enthalten Computerspiele weder eine PEGI Kennzeichnung noch eine USK Klassifizierung, dürfen sie nur an volljährige Personen abgegeben werden.

## Geltende Fassung

### Jugendgefährdende Medien, Datenträger, Gegenstände und Veranstaltungen

§ 10. (3) Wer selbstständig und regelmäßig Medien, Datenträger, Gegenstände oder Veranstaltungen im Sinne des Abs. 1 anbietet, weitergibt oder sonst zugänglich macht, hat durch geeignete Vorkehrungen, insbesondere durch räumliche Abgrenzungen, zeitliche Beschränkungen, Aufschriften oder Beaufsichtigung sicherzustellen, dass junge Menschen davon ausgeschlossen sind.

## Entwurf

### Jugendgefährdende Medien, Datenträger, Gegenstände und Veranstaltungen

§ 10. (3) Wer selbstständig und regelmäßig Medien, Datenträger, Gegenstände oder Veranstaltungen im Sinne des Abs. 1 anbietet, weitergibt oder sonst zugänglich macht, hat durch geeignete Vorkehrungen, insbesondere durch räumliche Abgrenzungen, zeitliche Beschränkungen, Aufschriften oder Beaufsichtigung sicherzustellen, dass junge Menschen davon ausgeschlossen sind.

**Insbesondere Datenträger, die Computerspiele beinhalten, dürfen an junge Menschen eines bestimmten Alters nur abgegeben werden, wenn aufgrund einer klar sichtbaren PEGI (Pan-European Game Information) Kennzeichnung ersichtlich ist, dass sie für junge Menschen dieses Alters geeignet sind. Wenn auf einem Datenträger, der ein Computerspiel beinhaltet, keine PEGI Kennzeichnung angebracht ist, ist bis 1.1.2010 auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Klassifizierung als Eignungsgrundlage für die Abgabe ausreichend.**