



1. April 2009

## **MUNICH GAMING 2009 vom 1. bis 3. April**

Panel 3.2 Spielarten im Netz: Gewinnspiel, Glücksspiel, Onlinespiel – Herausforderungen für den Jugendschutz

## **Verlogenheit im Markt – Jugendschutz als internationale Aufgabe**

**München** – Der Jugendschutz bei Spielen im Internet darf keine rein deutsche Insellösung sein. Neben einer besseren internationalen Verständigung forderten Jugendschutz-Experten im Panel „Spielarten im Netz: Gewinnspiel, Glücksspiel, Onlinespiel – Herausforderungen für den Jugendschutz“ beim Fachkongress der Munich Gaming, auch verstärkte medienpädagogische Bemühungen.

In München wurde der Deutsche Computerspielpreis verliehen, nahezu zeitgleich eröffneten in Berlin aber auch zwei Ambulanzen für Computersucht. Beides seien prinzipiell gute Nachrichten, die allerdings zwei verschiedene Seiten einer Medaille abbildeten, verdeutlichte Moderatorin Bascha Mika, Chefredakteurin der taz, in ihrer Einleitung. Spiele im Internet stellen für den Jugendschutz eine Herausforderung dar, darüber war man sich bei der gemeinsamen Veranstaltung der Medientage München GmbH mit der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) einig.

Einige markante Beispiele für Jugendschutz-rechtlich problematische Gewinn-, Glücks- und Onlinespiele stellte Verena Weigand, Leiterin der Stabsstelle der KJM, vor. Kinder könnten sich leicht mit falschen Daten registrieren und dabei via paysafecard sogar anonymisiert Zahlungen leisten. Dr. Marc Liesching, Münchner Rechtsanwalt für Medienrecht, erläuterte dazu, dass eine Fülle von rechtlichen Fragen bezüglich ihrer Anwendbarkeit auf Telemedien noch ungeklärt sei. So gebe es bei Telemedien beispielsweise keine verbindlichen Altersfreigaben, die vergleichbar wären mit den Freigabeempfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) im Software-Spielebereich. Prof. Dr. Norbert Schneider, ZAK-Beauftragter für Programm und Werbung, Direktor der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Düsseldorf, betonte, dass man für das Internet verbindliche Altersverifikationssysteme brauche, die grundsätzlich verhinderten, dass Jugendliche Zugang zu rechtlich problematischen Spielen erhalten.

Sabine Frank, Geschäftsführerin der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM), Berlin, machte deutlich, dass viele Internet-Spiele im Ausland angesiedelt seien, so dass man rechtlich kaum Eingriffsmöglichkeiten habe. Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der KJM und Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), forderte deshalb internationale Anstrengungen für den Jugendschutz. Ring: „Wir diskutieren bei uns sehr heftig über die Evaluierung von Jugendschutz. Das Problem aber ist, den hohen Wertestandard Deutschlands auch international durchsetzen zu können“. Aber auch hierzulande sei das System der Freigabe durch Jugendbehörden und die USK reformbedürftig, betonte Ring.

Dr. Thomas Gößl, Glücksspielreferent beim Bayerischen Innenministerium in München, kritisierte die „Verlogenheit im Markt“. So richteten Akteure oft noch immer ihr Marketing auf Jugendliche aus. Stärkere medienpädagogische Ansätze forderte Sammy Wintersohl,

Jugendschutzbeauftragter bei Super RTL. Hierbei müsse man neben den Schulen auch die Eltern intensiver einbeziehen. Wintersohl: „Eltern wissen oft gar nicht so genau, was ihre Kinder auf den Computern spielen.“

Einig war man sich in der Diskussion, dass man einen effektiveren Jugendschutz brauche, der einen Zugang zu problematischen Spielen für Jugendliche wirksam unterbinde. Hierzu brauche man vor allem gemeinsame internationale Standards.

**Weitere Informationen unter [www.munich-gaming.com](http://www.munich-gaming.com)**