



31.01.2009

## **Minister Armin Laschet: Funktionierende Selbstkontrolle bei Computerspielen ist ein Modell für effektiven Jugendmedienschutz**

**Das Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration teilt mit:**

„Das vergangene Jahr hat gezeigt, dass der Jugendschutz bei Computerspielen gut funktioniert und inzwischen volle Akzeptanz bei Verbrauchern und Wirtschaft gefunden hat“, sagte Jugendminister Armin Laschet heute (31. Januar 2009) anlässlich der Vorstellung der Jahresbilanz durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK.

Die Altersfreigaben werden in einem gemeinsamen Verfahren der Selbstkontrolle der Wirtschaft mit den Landesjugendministerien vergeben. Seitens der Länder ist Nordrhein-Westfalen federführend für die Verfahren, stellt hierfür Personal zur Verfügung und vergibt die Altersfreigaben. Besonders herauszuheben sei, so Laschet, dass es nach knapp sechs Jahren gemeinsamer Praxis heute selbstverständlich ist, dass Spiele, die in Deutschland auf den Markt kommen, eine Altersfreigabe haben. Der Nutzen dieser Maßnahme wird nicht mehr durch die Wirtschaft in Frage gestellt. Festzustellen ist auch, dass die Verbraucher mehr und mehr auf die Alterskennzeichen achten, was auch darauf zurück zu führen ist, dass diese seit 2008 größer auf der Verpackung aufgedruckt werden müssen und somit besser zu erkennen sind. Die Initiative hierfür ging von Bundesministerin von der Leyen und Minister Laschet aus.

Minister Laschet: „Wir haben mit der Altersfreigabe und gemeinsam mit den Partnern bei den Unternehmen und Verbänden eine Erfolgsgeschichte geschrieben. Heute findet man in Elektronikmärkten und ähnlichen Verkaufsstellen praktisch keine Spiele mehr, die jugendgefährdend oder gar noch schlimmer sind. Jetzt ist es wichtig, dass diese positiven Erfahrungen auch bei einer Reform des Jugendmediens-

schutzes im Internet Berücksichtigung finden.“ Laschet wies darauf hin, dass das Internet als Verbreitungsweg für Computerspiele mehr und mehr an Bedeutung gewinne. Deshalb seien hier die gleichen strengen Maßstäbe, gleiche Prüfmechanismen und gleiche Rechtsfolgen der Prüfung notwendig.

Die Prüfwahlen der USK zeigen, dass auch im Jahr 2008 wieder eine Steigerung der Zahl der auf den Markt gelangenden Produkte zu beobachten ist. Die Zahl der Prüfungen stieg von 2807 im Jahr 2007 auf 2960 im Jahr 2008. Insgesamt ist feststellbar, dass der Trend hin zu sogenannten Casual Games wie Gehirn- und Gedächtnistrainer, Musik-, Tanz und Sportspiele geht. "Ich werte dies als einen Schritt hin zu Spielen für Jedermann, ohne Gewaltpotential und andere Risiken." so Minister Laschet.

Im Einzelnen verteilen sich die Altersfreigaben wie folgt auf die im Jugendschutzgesetz definierten Altersgruppen:

Ohne Altersbeschränkung:	48,6 Prozent
ab 6 Jahren:	14,5 Prozent
ab 12 Jahren:	19,5 Prozent
ab 16 Jahren:	10,8 Prozent
Keine Jugendfreigabe:	5,2 Prozent

1,4 Prozent der Spiele erhielten kein Kennzeichen, weil sie als jugendgefährdend bewertet wurden.