

Freitag, 3. April 2009

# **Spielarten im Netz: KJM fordert internationale Kooperation im Jugendschutz**

Gewinnspiel, Glücksspiel, Onlinespiel: Licht ins Dunkel des komplexen Themenfelds der verschiedenen Spielarten im Netz und ihren Herausforderungen an den Jugendschutz zu bringen - das war Ziel des Panels der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) am Mittwoch auf dem Fachkongress Munich Gaming in München. Die allem übergeordnete Frage, die gerade auch im Fokus der Evaluierung des deutschen Jugendschutz-Systems steht, formulierte der KJM-Vorsitzende Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring gleich zu Beginn der Diskussion: „Wie schaffen wir es, das hohe Jugendschutz-Niveau, das wir in Deutschland haben, auch international durchzusetzen? Nationale Bestimmungen reichen in der globalen Medienwelt nicht aus.“

Zu Beginn der Veranstaltung stellte die Leiterin der KJM-Stabsstelle, Verena Weigand, problematische Spiele im Netz vor: „Bei Glücks- und Gewinnspielen gibt es nur wenige Schutzmaßnahmen. Das gilt vor allem für ausländische Angebote.“ Der Münchner Medienrechts-Anwalt Dr. Marc Liesching, der in dem Koreferat die rechtlichen Schranken der Spielarten im Netz erläuterte, ergänzte: „Gewinnspiel, Glücksspiel und Onlinespiel darf man nicht über einen Kamm scheren. Man muss bei der Anwendung der Jugendschutz-Bestimmungen bezüglich der verschiedenen Spielarten differenzieren.“ Ein weiterer wichtiger Punkt sei auch die Gleichbehandlung der unterschiedlichen Medien: „Laut der neuen Gewinnspielsatzung, die seit März dieses Jahres in Kraft ist, gelten etwa für Rundfunk und Internet die gleichen Regeln. Deshalb darf man nicht jedes Gewinnspiel im Internet gleich als Glücksspiel verteufeln.“

Dr. Thomas Gößl sprach als Glücksspielreferent des Bayerischen Innenministeriums für den Gesetzgeber und zeigte sich zufrieden mit dem neuen Glücksspiel-Staatsvertrag. Er verbietet seit Januar 2009 Glücksspiel privater und staatlicher Veranstalter im Internet. Gößl forderte jedoch: „Wir müssen uns auch fragen, was man über Verbote hinaus tun kann.“ Beispielsweise würden viele Anbieter „gezielt auf Jugendliche Marketing machen“.

Im Themenkomplex der Online-Spiele standen Möglichkeiten der Zugangsbeschränkung im Zentrum der Diskussion. Die Geschäftsführerin der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM), Sabine Frank, betonte in dem Zusammenhang die Eigenverantwortung der Branche. Sie plädierte deshalb für eine Selbstklassifizierung der Anbieter. Und forderte: „Wir

brauchen Bewertungssysteme, die auf die neuen Medien auch wirklich passen." Dass das nicht allein - wie bei Offline-Spielen - Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sein können, dem stimmte auch der Jugendschutzbeauftragte von Super RTL, Sammy Wintersohl, zu: „Der Reiz für Jugendliche, bestimmte - für ihr Alter noch nicht freigegebene - Spiele zu spielen, ist durch eine erklärte Kennzeichnung vielleicht noch größer." Auch Prof. Dr. Norbert Schneider, Beauftragter für Programm und Werbung bei der Kommission für Zulassung und Aufsicht (ZAK), glaubt nur begrenzt an die Effektivität von Altersgrenzen. „Altersklassifizierung macht nur Sinn, wenn sie mit einer Zugangssperre kombiniert wird", erklärte er. Denn: „Altersgrenzen sind immer auch ein Stück weit Fiktion."

Aus dem Grund ist auch die KJM der Auffassung, dass Altersfreigaben für Online-Spiele dem hochdynamischen Medium Internet nicht gerecht werden. „Das Kernproblem ist hier der Zugang", so Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring. „Die KJM hat deshalb technische Mittel auf den Weg gebracht, die Zugang zu bestimmten Inhalten nur für festgelegte Benutzergruppen möglich machen." Darüber hinaus sollten Anbieter begleitende Jugendschutzmaßnahmen - wie Alarmbuttons oder Moderation - installieren. Der KJM-Vorsitzende: „Anbieter, Aufsicht und Politik müssen an einem Strang ziehen. Nur gemeinsam können wir die Jugendschutz-Problematik der verschiedenen Spielarten im Netz entschärfen."