

GAMES CONVENTION ONLINE

(31. Juli – 2. August 2009)

Leipzig, 2. Juli 2009

GAMES CONVENTION ONLINE berät zum Jugendschutz im Internet

Online4Family mit Hilfestellung für Eltern, Lehrer und Einsteiger

Spielerisch die Welt entdecken und gleichzeitig den Einfluss moderner Medien verstehen – viele Eltern haben die Vorteile von Online Games für ihre Kinder bereits erkannt. Dennoch ist die Unsicherheit groß. Das Internet setzt keine Grenzen, und die Vielfalt der Angebote ist schier unüberschaubar. „Auf was muss ich achten, damit mein Kind nicht auf falsche Spieleseiten gerät?“ Bislang fehlte es an einer zentralen Anlaufstelle, um drängende Fragen wie diese zu stellen. Damit ist nun Schluss: Im Sonderbereich „Online4Family“ widmet sich die GAMES CONVENTION ONLINE vom 31. Juli bis 2. August 2009 dem Thema Jugendschutz im Internet. Auf der weltweit ersten Messe für Browser, Client und Mobile Games nimmt die Heranführung von Eltern und ihren Kindern, Lehrern, Pädagogen und Gaming-Einsteigern eine zentrale Rolle ein.

„Online und Mobile Games sind aufgrund ihrer leichten Handhabung vor allem unter Kindern sehr beliebt. Doch sie können oft nicht einschätzen, was zu ihnen passt und was nicht. Hier setzt die GCO an“, sagt **Silvana Kürschner**, Strategy Director GC Global. Insgesamt fünf Experten beraten im Bereich „Online4Family“ die Messebesucher, welche Spiele für welches Alter geeignet sind. In zwei Spielzonen werden unter anderem typische Rollenspiele vorgestellt, Unterschiede zu klassischen Single-Player-Games aufgezeigt und Begrifflichkeiten erklärt. Ob im freien Spiel oder nach festem Programm – Studenten der Universität Leipzig geben Hilfestellung beim Einstieg und führen die Messebesucher durch die virtuellen Welten. Im Mittelpunkt steht die Stärkung von Medienkompetenz. ...

„Durch das gemeinsame Schulen von Eltern und ihren Kindern wollen wir bestehende Vorurteile abbauen und auf mögliche Gefahren hinweisen“, macht Silvana Kürschner das Anliegen deutlich. Neben dem Erkennen jugendgefährdender Inhalte geht es auch um den Schutz persönlicher Daten. Laut einer Studie des Branchenverbandes BITKOM sind bereits mehr als vier Millionen Deutsche schon einmal Opfer von Computer- oder Internetkriminalität geworden. Sieben Prozent aller Computernutzer ab 14 Jahre erlitten dabei sogar einen finanziellen Schaden. Anhand konkreter Beispiele erfahren Messebesucher, welche Programme notwendig sind, um sich vor einem solchen Missbrauch zu schützen und sorgenfrei online zu spielen.

Jugendschutzinstitutionen mit gemeinsamer Präsentation

Unterstützt wird die GAMES CONVENTION ONLINE bei dieser Aufgabe von der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM). Seit 1991 beaufsichtigt die SLM Inhalte in Radio, Fernsehen und Internet. Als Hauptziel hat sie sich die Sicherung der Meinungsvielfalt und des Jugendschutzes auf die Fahnen geschrieben. „Obwohl das Medium Internet zahlreiche Gefahren mit sich bringt, existieren für Online Games bislang kaum gesetzliche Bestimmungen zum Jugendschutz. Unter anderem mangelt es an einer allgemeingültigen Alterskennzeichnung für die Einschätzung der Inhalte“, sagt **Professor Kurt-Ulrich Mayer**, Präsident des Medienrates der SLM. Gemeinsam mit den wichtigsten Institutionen des Jugendschutzes in Deutschland steht die SLM den Besuchern Rede und Antwort. Hierzu gehören:

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
- ComputerSpielSchule Leipzig
- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
- Initiative „Ein Netz für Kinder“
- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
- Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)
- Pan European Game Information (PEGI)
- Universität Leipzig – Zentrum für Medien und Kommunikation.