



Pressemitteilung

## **G.A.M.E. begrüßt die Anerkennung von JuSProg als erstes Jugendschutzprogramm für Telemedien**

KJM stellt die Weichen für einen praktikablen Weg zur Sicherung des Jugendschutzes im Internet  
Pressekonferenz zum Thema Jugendmedienschutz am 18. August 2011 auf der gamescom

Berlin, den 11.08.2011 – Der Bundesverband der Computerspielindustrie (G.A.M.E) begrüßt die Anerkennung des Jugendschutzprogramms JusProg. Nach langjährigen Diskussionen über das Problem des Jugendschutzes im Internet und mehreren gescheiterten Modellversuchen hat die Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM) die Filtersoftware als erstes Jugendschutzprogramm im Sinne des Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV) als positiv bewertet.

Nach dem JMStV dürfen so genannte entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte im Interesse des Minderjährigenschutzes nur angeboten werden, wenn entweder Sendezeitbeschränkungen eingehalten oder technische Mittel zur Altersverifikation wie beispielsweise Abfrage und Überprüfung der Personalausweisnummer vorgeschaltet werden. Die dritte durch den JMStV zugelassene Variante der Verwendung einer durch die KJM anerkannten Filtersoftware war in der Vergangenheit nicht möglich, da bisher kein Jugendschutzprogramm den hohen Anforderungen der Kommission entsprach.

JuSProg ist eine Filtersoftware, die die Alterseinstufung von Webseiten ausliest, wenn Anbieter diese Webseiten dafür „programmiert haben“ (so genanntes Tagging). Die jetzt anerkannte Software wurde von „JusProg - Verein zur Förderung des Kinder- und Jugendschutzes in den Telemedien e.V.“ entwickelt. In dem gemeinnützigen Verein haben sich verschiedene Unternehmen der Internetbranche zusammengeschlossen, um ein effektives und auf das Medium Internet speziell zugeschnittenes Jugendschutzprogramm zu entwickeln.

Bevor das Angebot technisch mit einem Tag versehen werden kann, muss eine Bewertung der Inhalte erfolgen. Anbieter erhalten mehr Sicherheit, wenn sie sich durch Jugendschutzbeauftragte oder eine Selbstkontrolle unterstützen lassen. So bietet die USK als zuständige Selbstkontrolle im Bereich der Computerspiele für Deutschland klare Kriterien für die Einstufung von Spielen an. Auch bereits vorhandene USK-Kennzeichen können als Grundlage für das technische Tagging Verwendung finden.

„Die Anerkennung von JuSProg ist ein wichtiger Schritt für die Unterhaltungssoftware- Industrie,“ erklärt Birgit Roth, Geschäftsführerin des G.A.M.E., und führt weiter aus: „Nach all den Jahren der kontroversen Diskussion

wird durch das neue System nun ein moderner Ansatz umgesetzt, der einen Schutz von Minderjährigen gewährleistet, gleichzeitig aber die gravierenden Wettbewerbsnachteile für die aufstrebende deutsche Computerspielindustrie minimiert, wie sie beispielsweise Sendezeitbeschränkungen mit sich bringen.“

Auch der Vorstand des G.A.M.E. ist sich einig. „Eine interessengerechte Lösung für das Problem des Jugendschutzes im Internet ist schon lange überfällig. Mit JuSProg wird jetzt ein praktikabler Weg eingeschlagen, um unserer gesellschaftlichen Verantwortung für den Schutz von Kindern und Jugendlichen gerecht werden zu können“, so Tobias Haar, Mitglied des Vorstands und General Counsel der Gameforge-/Frogster-Unternehmensgruppe, die jüngst dem Verein JuSProg als Fördermitglied beigetreten ist.

JuSProg wird nächste Woche auch auf der Gamescom, der bedeutendsten Messe der Computerspielbranche, ein wichtiges Thema sein. Der G.A.M.E.-Bundesverband lädt zu diesem Thema zum Pressegespräch „Kinder- und Jugendschutz bei Online-Spielen“ ein. Es findet am Donnerstag, den 18. August 2011, um 12:00 Uhr am Gemeinschaftsstand von Gameforge und Frogster mit der Stand-Nummer B-021/ C-024 im Business Center (Halle 4.1) statt. Hier werden Gameforge und USK zusammen mit dem netzpolitischen Sprecher der SPD-Bundestagsfraktion Lars Klingbeil (MdB) über Chancen und Risiken des neuen Jugendschutzprogrammes sprechen.

### **Pressegespräch Jugendmedienschutz – alle Daten auf einen Blick**

- Donnerstag, 18.08.2011, 12:00 Uhr bis 13:00 Uhr
- Gamescom/ Köln Messe
- Gemeinschaftsstand von Gameforge und Frogster, Halle 4.1., Nr. B-021/ C-024

Auf dem Podium

- Lars Klingbeil, MdB, netzpolitischer Sprecher der SPD-Bundestagsfraktion und Mitglied der Enquetekommission Internet und Digitale Gesellschaft.
- Tobias Haar, General Counsel der Gameforge-/Frogster-Unternehmensgruppe und Vorstand des Bundesverbandes der Computerspielindustrie (G.A.M.E.)
- Felix Falk, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Über G.A.M.E.:

G.A.M.E – Bundesverband der Computerspielindustrie e.V. ist der größte Branchenvertreter der deutschen Unterhaltungssoftware-Industrie. Der Verband vertritt mittlerweile über 100 Unternehmen aus der Deutschen Gamesbranche, darunter bedeutende deutsche Onlineportale, große Publisher aus dem PC- und Konsolenspielbereich und andere Medienunternehmen.

Der Verband setzt sich insbesondere für eine Verbesserung des Marktstandortes Deutschlands für die aufstrebende Computerspielwirtschaft und die Verbesserung von deren Image ein. G.A.M.E. engagiert sich insbesondere in den Bereichen Jugendschutz-, Verbraucher-, und Datenschutz sowie Urheberrecht und eCommerce. Außerdem setzt sich der Verband für eine stärkere Förderung von Branchenteilnehmern im Bereich Förderung & Finanzierung und eine Vernetzung der Mitglieder untereinander ein.

G.A.M.E. ist seit 2008 als einziger Interessenvertreter der Branche Mitglied des Deutschen Kulturrats und ist Gesellschafter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Ansprechpartner:

Anika von Ribbeck

G.A.M.E. – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.

Alexanderstraße 5

10178 Berlin

Tel. 030/ 257 60 91 86