

LANDTAG  
NORDRHEIN-WESTFALEN  
18 WAHLPERIODE

**STELLUNGNAHME  
18/2084**

A12, A01



# Stellungnahme

**Antrag: Digital gesund – Medien sollen schlau und nicht krank machen! – Die Landesregierung muss Maßnahmen zur Stärkung von Medienkompetenz für Familien, Kinder und Jugendliche stärken!**

11. November 2024

---

**game – Verband der  
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165  
10117 Berlin

[www.game.de](http://www.game.de)

**Ansprechpartner**

Felix Falk  
Geschäftsführer

T +49 30 2408779-0  
[politik@game.de](mailto:politik@game.de)

Der Landtag Nordrhein-Westfalen hat für den 21. November 2024 eine Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien und des Ausschusses für Arbeit, Gesundheit und Soziales zum Thema „**Digital gesund - Medien sollen schlau und nicht krank machen! - Die Landesregierung muss Maßnahmen zur Stärkung von Medienkompetenz für Familien, Kinder und Jugendliche stärken!**“ auf Basis des Antrags der Fraktion der SPD, Drucksache 18/10501, eingeladen. Wir bedanken uns für die Gelegenheit zur Stellungnahme und begrüßen die Beschäftigung des Landtages mit dem Thema Games. Wir bedauern jedoch, dass der vorliegende Antrag einseitig geraten ist und wichtige Punkte vermissen lässt.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der devcom und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz.

Ein sicheres und gutes Aufwachsen von Kindern mit Medien, ein hohes Jugendschutzniveau und die Förderung von Medienkompetenz gehören seit jeher zu unserer DNA als Games-Branche. Zahlreiche innovative und vorbildliche inhaltliche sowie technische Jugendschutzlösungen, die oft weit über das rechtlich Notwendige hinausgehen, stammen aus unserer Branche. Viele dieser Best-Practices wie Elternbegleittools, die bereits rechtlich anerkannt sind, werden von anderen Branchen übernommen und genutzt. Aus diesem Grund fordern wir als Branche seit vielen Jahren einen modernen, konvergenten und international anschlussfähigen gesetzlichen Jugendschutz, der nicht hinter unseren modernen Standards zurückfällt, wie dies bisher leider der Fall ist.

Unbestritten ist, dass der Jugendschutz ein wichtiges Thema in der politischen Debatte rund um Games ist. Was politisch allerdings mindestens genauso stark in den Blick gehört, wird im Antrag unglücklicherweise völlig außer Acht gelassen. Es fehlen gänzlich der Blick auf die gesellschaftlichen Potenziale, die wirtschaftlichen Effekte oder die technologische Dimension sowie die Betrachtung der spezifischen Standortbedingungen in Deutschland. Gerade vor dem Hintergrund der gamescom, die als weltweit größte Veranstaltung für Games weltweit, diese Potenziale von Games wie nirgendwo anders jährlich in Köln selbst deutlich macht, ist diese einseitige Sicht eine verpasste Chance und wird dem Medium nicht gerecht.

Einseitig ist der Antrag auch, weil selbst bei dem Fokus auf Jugendmedienschutz elementare Aspekte fehlen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) verantwortet in Deutschland seit nunmehr 30 Jahren einen zentralen Teil des Kinder- und Jugendschutzes bei Games. Sie wird im Antrag nicht erwähnt, obwohl Deutschland durch sie eine Vorreiterrolle in Europa und sogar weltweit innehat. Und es ist sogar die Oberste Landesjugendbehörde NRW, die federführend die Alterskennzeichnung für Computerspiele im Auftrag aller Länderministerien gemeinsam mit der USK durchführt und dabei über alle Bundesländer hinweg Vertreterinnen und Vertreter entsendet, die die USK-Prüfverfahren durchführen. Im Verfahren werden dabei längst neue Themen wie Interaktions- und Kommunikationsrisiken zusätzlich zu Inhaltsrisiken berücksichtigt.

Gleichzeitig ist grundsätzlich das Recht von Kindern- und Jugendlichen auf Teilhabe in der digitalen Welt zu berücksichtigen, dass sich allein aus der UN-Kinderrechtskonvention ergibt. Auch dieser Aspekt fehlt im Antrag. Neben der generell notwendigen Abwägung von Teilhabe und Schutz gibt es auch zahlreiche Initiativen aus der Games-Branche, um eine sichere Teilhabe am Medium Games zu ermöglichen, die berücksichtigt werden sollten. Beispielsweise sind hier elterliche Begleitsysteme zu nennen, wie sie auf allen Spielekonsolen gängig sind. Die USK hat mehrere dieser Systeme nach dem Jugendmedienstaatsvertrag (JMStV) zertifiziert.

In der politischen Betrachtung des Themas sollte zudem das Engagement des Jugendforums NRW nicht unerwähnt bleiben – eine Initiative der Stadt Köln und des Landes NRW auf der gamescom mit Aktionen, Ideen und Projekten rund um Games, digitale Jugendarbeit und Medienpädagogik.

Als Games-Branche und ihr Verband arbeiten wir für einen erfolgreichen Standort Deutschland und auch NRW für Games gerade auch, damit sich der Jugendschutz auf eine leistungsfähige lokale Games-Branche verlassen kann. Dafür wünschen wir uns die notwendige politische Unterstützung gerade am gamescom-Standort Nordrhein-Westfalen.