



Dringlichkeitsantrag

der Abgeordneten **Thomas Kreuzer, Ingrid Heckner, Joachim Unterländer, Judith Gerlach, Florian Hölzl, Dr. Gerhard Hopp, Thomas Huber, Hermann Imhof, Michaela Kaniber, Dr. Hans Reichhart, Kerstin Schreyer, Steffen Vogel** und **Fraktion (CSU)**

Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert,

1. sich weiterhin für einen zeitgemäßen Jugendschutz bei Online-Computerspielen einzusetzen.
2. die Problematik der sog. loot boxen verstärkt bei den Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz in Bayern zu berücksichtigen.

Begründung:

Computerspiele sind wie das Fernsehen früher eine weit verbreitete Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen. Beides sind anerkannte Kulturgüter. Laut Schätzungen der Bundesregierung gibt es in Deutschland knapp 500.000 Menschen, die unter einer Online- und Videospielesucht leiden. Die Krankenkasse DAK geht zudem davon aus, dass jeder 20. unter den Zwölf- bis 17-Jährigen gefährdet ist, bald ebenso zu diesen Süchtigen zu gehören. Demnach seien insbesondere Kinder und Jugendliche potenziell eher anfällig für eine Online- und Videospielesucht und müssten demnach gesondert geschützt werden.

In letzter Zeit nimmt in Computerspielen der Einsatz sog. loot boxen zu, die durch virtuelle Währung oder durch reales Geld vom Spieler erworben werden müssen. Der Spieler bezahlt mit echtem Geld, um virtuelle Spielelemente zu erhalten. Dabei bestimmt ein Zufallsgenerator, welche Elemente der Spieler erhält und somit zugleich, welchen Nutzen der Spieler daraus ziehen kann. Bei „loot boxen“ gehen die Risiken für Kinder und Jugendliche nicht primär vom konkreten Inhalt des Spiels aus, sondern von der besonderen Spielanlage. Dies ist nicht minder problematisch und stellt alle, die für ein gutes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit Medien Verantwortung tragen, vor neue Herausforderungen. Denn zweifellos wird damit für den Computerspieler ein erheblicher Anreiz geschaffen, immer wieder Geldbeiträge einzusetzen, um im Spiel erfolgreich zu sein.

Die Staatsregierung wird gebeten, zur Lösung der Problematik „loot box“ die Kommission für Jugendmedienschutz einzuschalten. Als zentrale Aufsichtsstelle und Organ der Landesmedienanstalten ist sie für Online-Computerspiele zuständig. Sie hat den gesetzlichen Auftrag, problematische Online-Angebote hinsichtlich der Wirkungsrisiken auf Kinder und Jugendliche zu bewerten. Dabei hat sie auch Werbung und Kaufanreize in den Blick zu nehmen. Aufklärung der Jugendlichen und verbesserte Transparenz durch die Hersteller sind gefragt.

Darüber hinaus ist es unabdingbar, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern, damit sie die Vermeidung von Risiken zu ihrer eigenen Sache machen. Der nachhaltigste Jugendschutz ist, wenn junge Menschen die Fähigkeit erlangen, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen. Mit vielfältigen Maßnahmen wie dem Medienführerschein, Webhelm und Elterntalk ist die Staatsregierung bereits auf einem guten Weg. Künftig sollten dabei die mit Online-Spielen verbundenen Risiken verstärkt in den Blick genommen werden.