

Jugendmedienschutz

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie
(Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Altersfreigabe>)

Unter der sogenannten **Altersfreigabe** versteht man die vom Gesetzgeber geregelte Freigabe von Filmen, Videospielen und Musik für Kinder und Jugendliche, ab einem bestimmten Alter und unter gewissen Voraussetzungen bzw. Auflagen (zum Beispiel beim Kinobesuch), oder aber erst für Erwachsene.

Inhaltsverzeichnis

1.	Film und Fernsehen
1.1	FSK
1.2	SPIO/JK
1.2.1	Motivation für Filmverleiher
1.2.2	Unterformen
2.	Videospiele
2.1	USK
3.	Quellen / Links

Präventionsmaßnahmen neue Medien

1. Film und Fernsehen

Die Altersfreigabe-Einstufungen durch die FSK sind durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag an bestimmte Sendezeiten gebunden:

- Programm mit einer Freigabe bis 12 Jahren darf zu jeder Tages- und Nachtzeit gezeigt werden,
- Programm mit einer Freigabe ab 12 Jahren darf ab 20:00 Uhr gezeigt werden,
- Programm mit einer Freigabe ab 16 Jahren darf ab 22:00 Uhr gezeigt werden und
- Programm mit einer Freigabe ab 18 Jahren darf ab 23:00 Uhr gezeigt werden.

Die Sender dürfen allerdings, wenn sie von diesen Vorgaben abweichen möchten, bei der Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) einen Ausnahmeantrag stellen. Mitunter hat die Prüfung dann Schnittauflagen zur Folge. Wird das Programm mit einem Pincode verschlüsselt, können FSK 18 Filme auch nachmittags gezeigt werden.

1.1 FSK

Die Altersfreigabe-Einstufung erfolgt in Deutschland durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK). Sie ist eine reine Freigabe, keine Empfehlung, die den betreffenden Film für eine bestimmte Altersgruppe als besonders geeignet erscheinen lässt. Darüber hinaus ist zu beachten, dass das Jugendschutzgesetz Erwachsenen weitgehend untersagt, Kindern und Jugendlichen völlig freien Kinozugang zu gewähren oder den Zugriff auf nicht freigegebene Video-Filme zu ermöglichen. Altersfreigaben sind auch für das laufende Fernsehprogramm relevant, doch ist ihre Einhaltung im privaten Bereich der Familien so gut wie unmöglich zu kontrollieren und bleibt somit eine Aufgabe für die Eltern. Das Jugendschutzgesetz unterscheidet übrigens nicht zwischen Erwachsenen und Eltern, obwohl den Eltern bisher bei Nichtbeachtung der Vorschriften kaum irgendwelche Sanktionen drohten. Allerdings haben gerade in jüngerer Vergangenheit einige Politiker deren Verantwortung bereits eingefordert und wollen auch Eltern zukünftig stärker in die Pflicht genommen sehen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Die FSK-Freigaben lauten:

Label	Aktuelle Kennzeichnung	Kennzeichnung vom 1. April 2003 bis 30. November 2008	Kennzeichnung vor dem 1. April 2003
	FSK ab 0 freigegeben	Freigegeben ohne Altersbeschränkung (weiß) gemäß § 14 JuSchG FSK	Freigegeben ohne Altersbeschränkung (weiß) gemäß § 7 JÖSchG FSK
	FSK ab 6 freigegeben	Freigegeben ab 6 Jahren (gelb) gemäß § 14 JuSchG FSK	Freigegeben ab 6 Jahren (gelb) gemäß § 7 JÖSchG FSK
	FSK ab 12 freigegeben	Freigegeben ab 12 Jahren (grün) gemäß § 14 JuSchG FSK	Freigegeben ab 12 Jahren (grün) gemäß § 7 JÖSchG FSK
	FSK ab 16 freigegeben	Freigegeben ab 16 Jahren (blau) gemäß § 14 JuSchG FSK	Freigegeben ab 16 Jahren (blau) gemäß § 7 JÖSchG FSK
	FSK ab 18	Keine Jugendfreigabe (rot) gemäß § 14 JuSchG FSK	Nicht freigegeben unter 18 Jahren (rot) gemäß § 7 JÖSchG FSK Alternativ: Freigegeben ab 18 Jahren (rot) gemäß § 7 JÖSchG FSK

Die Labels sind 250 mm² oder 1200 mm² groß und befinden sich zumeist auf der Umschlagrückseite von DVDs und Videokassetten. Filme, die im Kino *ab 12 Jahren* freigegeben sind, dürfen in Begleitung sogenannter *Personensorgeberechtigter* bereits von Kindern ab 6 Jahren besucht werden. Alle anderen FSK-Freigaben sind verbindlich.

Deutschland gehört neben Großbritannien und Norwegen zu den wenigen europäischen Ländern, in denen die höchste Altersgrenze bei 18 Jahren liegt. In allen anderen europäischen Ländern liegt die Höchstgrenze bei 15 oder 16 Jahren.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

1.2 SPIO/JK

Alternativ gibt es auch noch sogenannte *SPIO/JK*-Gutachten zu Filmen, die nicht von der FSK geprüft werden oder wurden oder deren Freigabe von der FSK – abhängig vom Trägermedium – wegen einfacher bzw. schwerer Jugendgefährdung oder strafrechtlicher Bedenken abgelehnt wurde. Bei der *JK* handelt es sich um eine *Juristen-Kommission* der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO), die solche Filme darauf untersucht, ob ein Verstoß gegen das Jugendschutzgesetz oder strafrechtliche Bedenken bestehen. Passierte ein Film das *JK*-Gutachten-Verfahren erfolgreich, so befindet sich normalerweise ein kleines rechteckiges, schwarz-weißes Zeichen mit dem Aufdruck *SPIO/JK geprüft* (vormals: *SPIO/JK-Gutachten – strafrechtlich unbedenklich*) auf der Rückseite der DVD-Hülle. Filme mit beiden Prüfzeichen der *JK* dürfen – ebenso wie gänzlich ungeprüfte oder die mit *keine Jugendfreigabe* von der FSK geprüften – grundsätzlich nur an Erwachsene abgegeben werden. Deswegen umfasste vor einigen Jahren der *JK*-Gutachten-Aufdruck auch noch zusätzlich die Aussage *Vermietung und Verkauf nur an Erwachsene*, die später jedoch weggelassen wurde und dadurch bis heute für Verwirrung im Handel sorgt, da dem „normalen“ Medien-Verkäufer nicht unbedingt klar ist, dass diese *JK*-Versionen ausschließlich für Personen ab 18 Jahren freigegeben sind.

1.2.1 Motivation für Filmverleiher

Diese *JK*-Begutachtung ziehen Filmverleihfirmen manchmal vor, um sich bei Neu- oder Wiederveröffentlichungen rechtlich vor einer Verfolgung durch die Justizbehörden beispielsweise wegen des Tatbestandes der Verbreitung gewaltverherrlichender Medien abzusichern. Da eine *JK*-Prüfung aber lediglich den Charakter eines privaten juristischen Gutachtens hat, können die entsprechenden Filme grundsätzlich auch „bundesweit beschlagnahmt“ (dadurch wird ein sogenanntes *Verbreitungsverbot* rechtswirksam) werden. Die Verleihfirma *VCL* beispielsweise ließ 1983 den Film *Tanz der Teufel* von der *JK* prüfen. Trotzdem wurde er später beschlagnahmt, wodurch das *JK*-Gutachten für eine Neuveröffentlichung der Firma *Astro* ungültig und somit nutzlos war (Quelle: *IVD News 02-03/2001*). Doch auch das seit Ende 2004 angewendete neue Prüfungsverfahren der *JK* bietet den Filmverleihern keinen vollständigen Schutz. Bereits mehrfach wurden Filme mit *JK*-Kennzeichen von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in die sogenannte Liste B eingetragen, womit aus der Sicht der BPS eine strafrechtliche Relevanz des Filmes gegeben ist, etwa bei dem Horror-Film *High Tension* des Herausgebers *MC One*. Im Juni 2008 wurde mit *Hostel 2* erstmalig ein Film bundesweit beschlagnahmt, der ein Prüfzeichen der *JK* trägt.

1.2.2 Unterformen

Seit Oktober 2007 gibt es zwei unterschiedliche *SPIO/JK*-Freigaben mit unterschiedlicher Wirkung (Quelle: Statut der Juristenkommission, Stand 19. Oktober 2007):

- 1.) „*SPIO/JK* geprüft: keine schwere Jugendgefährdung“ Ein so gekennzeichnetes Medium darf bis zu einer möglichen Indizierung durch die BPjM im Handel offen ausgestellt werden. Verkauf ist nur an Personen ab 18 Jahren erlaubt.
- 2.) „*SPIO/JK* geprüft: strafrechtlich unbedenklich“ Ein so gekennzeichnetes Medium unterliegt automatisch den Vertriebs- und Werbebeschränkungen nach § 15 JuSchG Abs. 1 Nr. 1–7; die SPIO bescheinigt dem Film somit eine schwere Jugendgefährdung. Daher darf ein solches Medium nicht offen im Handel ausgestellt werden. Nur auf gezielte Nachfrage volljähriger Personen darf das Medium „unter der Ladentheke“ verkauft werden.

Bei beiden Kennzeichnungen bescheinigt die SPIO dem Anbieter, dass das Medium nicht nach entsprechenden Paragraphen des Strafgesetzbuches (z. B. § 131 StGB – Gewaltverherrlichung) verstößt. Ein Staatsanwalt oder Richter kann hierbei jedoch zu einer anderen Auffassung gelangen und dennoch eine Beschlagnahmung aussprechen. Der Anbieter ist durch die Kennzeichnung jedoch vor Strafverfolgung geschützt (siehe auch Ausführungen weiter oben).

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Freigabe „juristisch geprüft“: Diese Freigabe bestätigt nicht die Prüfung durch die SPIO, sondern die Prüfung durch einen oder auch mehrere Juristen/Rechtsanwälte.

2. Videospiele

2.1 USK



Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die verantwortliche Stelle in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele. Die USK vergibt die Einstufungen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab sechs Jahren“, „Freigegeben ab zwölf Jahren“, „Freigegeben ab sechzehn Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Diese Einstufungen sind in JuSchG § 14 Abs. 2 festgeschrieben. Für Spiele ohne USK-Alterskennzeichnung gilt automatisch die Einstufung „Keine Jugendfreigabe“.

Labels



Freigegeben ohne
Altersbeschränkung

Freigegeben ab
sechs Jahren

Freigegeben ab
zwölf Jahren

Freigegeben ab
sechzehn Jahren

Keine
Jugendfreigabe

3. Quellen/Links

- Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
 - <http://www.spio.de/index.asp?SeiteID=2>
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
 - <http://www.bundespruefstelle.de>
- medienzensur.de - Infos über Indizierung
 - <http://www.medienzensur.de/seite/indizierung.shtml>
- USK
 - <http://www.usk.de>

aus Internet-abc, dem Kinder- und Elternportal (Quelle: <http://www.internet-abc.de/eltern/jugendschutz.php>)

Jugendschutz und Jugendmedienschutz



Jugendschutz sind "gesetzliche Sondervorschriften zum Schutz der Kinder und Jugendlichen vor gesundheitlichen und sittlichen Gefahren", heißt es in Meyers Großem Taschenlexikon (2003). Dies ist freilich nur eine rechtliche Definition. Im Alltag von Eltern und Pädagogen bedeutet der Begriff "Jugendschutz" weit mehr als eine Vielzahl von Paragraphen.

Kinder über Gefahren aufzuklären, wenn nötig auch von Gefahren fernzuhalten ist ein lohnendes, aber oftmals auch äußerst schwieriges Unterfangen - auch deshalb, weil es unter Erwachsenen unterschiedliche Ansichten darüber gibt, welche Gefahren für Kinder und Jugendliche überhaupt bestehen und wie man "offensichtlichen" Gefahren begegnet.

Unsicherheiten bestehen in unserer Zeit vor allem bezüglich des Umgangs mit Medien, allen voran Bildschirmmedien. Fernsehgucken, am Computer oder der Konsole spielen, im Internet surfen - diese gern genutzten Freizeitunterhaltungen von Kindern verursacht bei vielen Eltern und Pädagogen ein mulmiges Gefühl im Bauch.

Viele Unsicherheiten resultieren aus eigenem Unwissen. Wer als Erwachsener Medienkompetenz entwickelt, kann diese auch überzeugender vermitteln. Wer über Gefahren und Vorteile der Medien Bescheid weiß und sich zudem mit der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auseinandersetzt, wird auf deren Fragen leichter antworten können: Warum darf ich das nicht sehen? Wieso ist das Spiel noch nichts für mich? Warum muss ich den Rechner jetzt schon wieder ausschalten?

Mit diesem Artikel zum Thema Jugendschutz und Neue Medien möchten ich Eltern und Pädagogen Hilfen und Informationen an die Hand geben, die es ihnen erleichtern, selbst zu beurteilen, welche Chancen und Risiken die Neuen Medien mit sich führen können.

1. Rechtliche Grundlagen allgemein

Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – verständlich erklärt



(28.11.2006)

Nicht alles, was Kindern und Jugendlichen in den Medien begegnet, ist für Kinderaugen und ohren geeignet. Darüber sind sich die meisten Erwachsenen einig. Was allerdings tatsächlich verboten ist und in welchen Fällen die Anbieter Vorsorge treffen müssen, dass die Inhalte Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind, ist vielen Eltern und Pädagogen nicht im Detail bekannt.

Die gesetzliche Grundlage stellt der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag vom 1. April 2003 dar, ergänzt durch das Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002. Während die Regelungen des Jugendschutzgesetz zum Beispiel zum Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen in Gaststätten oder zum Verkauf von alkoholischen Getränken an Minderjährige vielfach bekannt sind, weil sie öffentlich ausgehängt werden müssen, erscheint der Regelungsbereich des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags – kurz JMStV – ebenso sperrig wie sein Name.

Für Erwachsene, die die Verantwortung für Kinder und Jugendliche tragen, ist es weniger wichtig, hier die Buchstaben des Gesetzes im Einzelnen zu kennen. Allerdings ist es hilfreich, unterscheiden zu können zwischen unzulässigen und entwicklungsbeeinträchtigenden Medieninhalten. Nur so ist man als Erziehungsperson in der Lage, entsprechend zu reagieren, wenn über die Medien Inhalte verbreitet werden, die man nach 'gesundem Menschenverstand' für verbotswürdig erachtet.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

1.1 Unzulässige Medienangebote mit absolutem Verbreitungsverbot

Dazu zählen:

- Propagandamittel, deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung gerichtet ist,
- Angebote, die zum Hass gegen Teile der Bevölkerung aufstacheln,
- Angebote, die Verbrechen, die unter nationalsozialistischer Herrschaft begangen wurden, leugnen oder verharmlosen,
- Angebote, die grausame und unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in verharmlosender oder verherrlichender Weise darstellen,
- Angebote, die den Krieg verherrlichen,
- Angebote, die gegen die Menschenwürde verstoßen,
- Angebote, die Kinder und Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen, und
- Angebote, die pornografisch sind und Gewalttätigkeiten, sexuellen Missbrauch von Kindern und Jugendlichen und sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren darstellen.

Alle zuvor genannten Inhalte sind dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zu Folge unzulässig und dürfen in keiner Weise über die Medien verbreitet werden.

Die objektive Bewertung einzelner Angebote ist allerdings trotz des umfangreichen Katalogs in vielen Fällen nicht einfach und bedarf eines Expertenurteils. So ist zum Beispiel die Frage, in welchen Fällen der Darstellung von Kindern es sich um 'unnatürlich geschlechtsbetonte Körperhaltung' handelt, nicht leicht zu beantworten. Andererseits dient gerade das Verbot der Verbreitung von derartigen Abbildungen dazu, Kinder und Jugendliche davor zu schützen, in entsprechenden Posen dargestellt zu werden.

1.2 Medienangebote mit Verbreitungsverbot im Rundfunk und Verbot der Verbreitung an Kinder im Internet

Dazu zählen:

- sonstige pornografische Inhalte,
- Inhalte, die unsittlich oder verrohend wirken oder zu Gewalttätigkeit, Verbrechen und Rassenhass aufreizen, sowie
- Angebote, die offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Derartige Angebote dürfen über das Internet verbreitet werden, wenn der Anbieter sicherstellt, dass nur Erwachsene, nicht aber Kinder und Jugendliche darauf Zugriff haben. Eingesetzt werden dafür so genannte Altersverifikationssysteme. Dabei muss der Nutzer, bevor er eine Website aufrufen kann, persönlich nachweisen, dass er über 18 Jahre alt ist.

Verfahren, bei denen zum Beispiel nur die Personalausweisnummer zur Feststellung des Alters genutzt wird, sind nicht ausreichend. Auch der Gesetzgeber weiß, dass Kinder und Jugendliche sich leicht die Nummer vom Ausweis eines Erwachsenen besorgen könnten.

1.3 Entwicklungsbeeinträchtigende Medienangebote

Von den unzulässigen Inhalten zu unterscheiden sind die entwicklungsbeeinträchtigenden Angebote. Bei der Definition dieser Angebote bezieht sich der JMStV auf das Jugendschutzgesetz. Dieses schreibt vor, dass von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) eine Liste zu führen ist, in der die gefährdenden Angebote genannt werden.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Um den Schutz der Kinder und Jugendlichen zu gewährleisten, wird diese Liste nur bedingt öffentlich gemacht; schließlich liest sich ein solches Verzeichnis wie ein Katalog dessen, was Kinder und Jugendliche besser nicht zu Gesicht bekommen, und könnte so auch missbraucht werden.

Wenn ein Angebot als entwicklungsbeeinträchtigend klassifiziert wurde, müssen alle Medienanbieter sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufen in der Regel keinen Zugang zu diesen Inhalten haben.

Bei Rundfunkprogrammen wird der Zugang über die Sendezeit geregelt. Für Kinder gefährdende Sendungen dürfen nur zwischen 22.00 und 6.00 Uhr ausgestrahlt werden. Ist eine Beeinträchtigung von Jugendlichen zwischen 16 und 18 Jahren zu erwarten, darf die Sendung nur zwischen 23.00 und 6.00 Uhr ausgestrahlt werden.

An diesen Regelungen wird deutlich, dass die Eltern selbst ihrer Erziehungspflicht nachkommen und dafür Sorge tragen müssen, dass der Nachwuchs um diese Uhrzeit auch tatsächlich im Bett liegt.

1.4 Anders sieht es im Internet aus!

Hier gibt es keine Sendezeitbeschränkungen, und alles ist jederzeit verfügbar. Dennoch sind Eltern und Erzieher mit der Aufgabe, Kinder und Jugendliche vor den Angeboten zu schützen, nicht allein gelassen.

Der Gesetzgeber verpflichtet die Anbieter von entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten im Internet durch technische Maßnahmen sicherzustellen, dass Minderjährige die Angebote nicht nutzen können. Hier kommen zum Beispiel Filtersysteme in Frage, die die Nutzung der Inhalte durch Kinder und Jugendliche unmöglich machen oder zumindest wesentlich erschweren. Für die Anerkennung von geeigneten Filterverfahren ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) zuständig.

Die KJM wacht auch darüber, dass die Medienanbieter die gesetzlichen Auflagen einhalten und zum Beispiel einen Jugendschutzbeauftragten beschäftigen oder sich einem Verband der Freiwilligen Selbstkontrolle anschließen.

Diese Verbände sind entsprechend der Mediensparte organisiert. Einige haben in Deutschland eine lange Tradition, wie die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Andere haben sich erst mit der zunehmenden Verbreitung von digitalen Medien gegründet, wie die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) oder die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM).

Die Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle bieten auch Beschwerdestellen an, dort kann jedermann über ein Formular im Internet unzulässige Inhalte melden.

1.5 Die Webseiten der Freiwilligen Selbstkontrolle:

- Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) - <http://www.spio.de/index.asp?SeitID=2>
- Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) - <http://www.fsf.de>
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) - <http://www.usk.de>
- Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM) - <http://www.fsm.de>

2. Kinder im Netz

2.1 Welchen Gefahren sind Kinder im Internet ausgesetzt?

In den Anfangszeiten des Internets gab es kaum einen Artikel über das neue Medium, das nicht die Gefahren für Kinder in den Mittelpunkt stellte. Heute, wo es für die meisten Erwachsenen und Kindern zum alltäglichen Medium geworden ist, malen nur noch wenige den Teufel an die Wand. Die Haltung der Medienpädagogen ist differenzierter geworden, und Eltern, Lehrer und auch Kinder sind kompetenter als in den ersten Jahren. Dennoch gibt es im Netz Gefahrenpotenziale, über die Sie Bescheid wissen sollten.

Gefahrenpotenzial: Ungeeignete Inhalte

Auf Seiten mit pornographischen Inhalten stoßen Kinder nur selten. Die Anbieter solcher Seiten sind an minderjährigen Besuchern nicht interessiert. Sie weisen in der Regel auf der Startseite darauf hin, dass das Angebot für unter 18-Jährige nicht geeignet ist oder haben geschützte Bereiche eingerichtet, in die Kinder nur mit Mühe kommen. Gegen die Neugier von Kindern sind Anbieter allerdings machtlos.

Seiten mit gewalttätigen Inhalten sind leichter zu finden, auch zufällig. Darauf werden häufig Opfer (sexueller) Gewalt gezeigt. Entsprechende Internetadressen kursieren immer wieder auf Schulhöfen; die Seiten anzusehen gilt als Mutprobe. Auch rechtsradikale Gruppierungen oder Parteien versuchen, Kinder und Jugendliche auf ihre Seiten zu locken.

Was tun?



Wenn Ihr Kind auf Seiten gelandet ist, an denen Sie Anstoß nehmen, melden Sie diese Adressen bitte bei den einschlägigen Stellen. Es gibt klare gesetzliche Regelungen, was erlaubt ist und was nicht. Die zuständigen Behörden werden Ihrer Beschwerde nachgehen.

Gefahrenpotenzial: Datenschutz

Kinder geben im Netz häufig leichtfertig persönliche Daten preis. Wenn sie ihre e-Mail Adresse bei Gewinnspielen, in Foren oder anderswo eintragen, werden diese Adressen häufig zu Werbezwecken verkauft. Eine Fülle von Spam ist die Folge.

Besonders gefährlich kann die Preisgabe persönlicher Daten in Chats sein. Sie werden auch von Erwachsenen mit pädophilen Neigungen besucht, die gezielt nach Kindern Ausschau halten, um sich mit ihnen zu schreiben oder sich zu treffen.

Was tun?



Schärfen Sie Ihrem Kind ein, sich stets unter einem Nickname im Netz zu bewegen. Besorgen Sie ihm eine zweite e-Mail Adresse, die es beim Surfen verwenden kann; die reguläre Adresse bleibt für Freunde reserviert. Und werfen Sie in Absprache mit Ihrem Kind ab und an einen Blick in den Posteingang, um mitzubekommen, ob merkwürdige Mails eingehen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Gefahrenpotenzial: Chat

Chats üben auf Kinder eine besondere Anziehungskraft aus, stellen aber gleichzeitig eine der größten Gefahrenquellen dar. Die Medien berichten immer wieder einmal, dass Kinder dort bedrängt und sexuell belästigt würden.

Zu solchen Erfahrungen kann es in Chats kommen, die nicht moderiert sind und in denen sich die Chatter zu einem Gespräch zu zweit zurückziehen können. Dies ist in allen Erwachsenen-Chats der Fall, aber auch in manchen vorgeblichen Kinder-Chats.

Selbst wenn Kinder nicht direkte Opfer von Belästigungen werden, können sie in Chats Diskussionen mitverfolgen, die nicht für sie geeignet sind. Teilweise kann auch der rüde Ton in Chats und eine sexuell gefärbte Sprache Kinder verunsichern und verstören.

Was tun?



Zeigen Sie Ihrem Kind Chats, die speziell für seine Altersgruppe angeboten werden. Jugendschutz.net hat dazu eine Broschüre herausgegeben. In unbedenklichen Kinder-Chats lesen Moderatoren die Beiträge mit und greifen gegebenenfalls ein. Dort werden keine persönlichen Daten abgefragt; eine Unterhaltung einzelner Teilnehmer in privaten Chaträumen ist nicht möglich.

Gefahrenpotenzial: Abzocke

Kinder surfen gerne auf Seiten, die ihre Lieblingssendungen im Fernsehen begleiten oder die von Firmen angeboten werden, deren Produkte sie bevorzugt nutzen. Manche dieser Seiten bieten rund um ihre Produkte eigene Kinderwelten an. Teils sind diese gut gemacht und bieten Kindern einen echten Mehrwert. Weit häufiger jedoch geht es darum, aus Kindern längerfristig Käufer zu machen durch aggressives Merchandising, Gewinnspiele oder Verlosungen.

Noch übler ist es, wenn sich Seiten direkt an Kinder wenden und ihnen die neuesten Hits, Klingeltöne oder angesagte Bilder für das Handy-Display anbieten. Ein Klick reicht meist, um der Verlockung zu erliegen. Die Gebühren, die für solche Angebote fällig werden, sind im Kleingedruckten versteckt und werden erst offensichtlich, wenn die Rechnung ins Haus trudelt.

Auch auf manchen Hausaufgabenseiten ist Vorsicht geboten. Dort muss man Abonnent werden, um an die gewünschten Inhalte zu gelangen. Das geht mit einem günstigen Schnupperabo sehr schnell, einfach und zunächst preiswert. Um aus diesem Abo aber ohne weitere Zahlungen wieder herauszukommen, muss man sich anfangs alle Zugangsdaten notieren. Das wissen oder beachten Kinder und Jugendliche in der Regel nicht und geraten so in ein sehr viel teureres reguläres Abonnement.

Was tun?



Erklären Sie Ihrem Kind diese Zusammenhänge und vereinbaren Sie, dass es sich stets mit Ihnen berät, bevor es in einem Club Mitglied wird, sich Geschenke schicken lässt oder etwas abonniert.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Gefahrenpotenzial: Copyrightverletzungen

Häufig nutzen Kinder und Jugendliche das Internet, um Filme, Spiele und Musik herunterzuladen. Dies kann ungeahnte Konsequenzen haben: zum einen ist die Gefahr groß, sich beim Download Viren oder Trojaner einzufangen. Zum anderen kann es rechtliche Probleme geben. Denn das Urheberrecht schützt das geistige Eigentum und verbietet eine unkontrollierte Verbreitung von künstlerischen oder publizistischen Werken.

Eine Neufassung dieses Gesetzes ist im Juli 2007 im Bundestag verabschiedet worden. Darin sind die Möglichkeiten, Kopien für den privaten Gebrauch zu ziehen, noch einmal eingeschränkt worden: Wer einen Film oder einen Musikkittel kopiert, der rechtswidrig ins Netz gestellt wurde, macht sich strafbar.

Was tun?



Machen Sie Ihrem Kind klar, dass es sich strafbar machen kann. Schärfen Sie ihm ein, nur bei legalen Anbietern Downloads zu kaufen.

Gefahrenpotenzial: Datenmenge

Das Internet ist eine große Wundertüte, in der sich alles finden lässt: verlässliche Informationen ebenso wie haarsträubender Infoschrott.

Kinder können bei der Fülle von Seiten leicht den Überblick verlieren. Sie erkennen nicht, aus welcher Quelle eine Seite stammt und können nicht erkennen, wie zuverlässig die Informationen sind. Das rächt sich spätestens, wenn falsche Informationen in ein Referat oder einen Aufsatz eingebaut werden.

Was tun?



Zeigen Sie Ihrem Kind, dass man über das Impressum immer erfahren kann, wer eine Seite ins Netz gestellt hat. Wenn die Quelle zweifelhaft erscheint, Finger weg!

Gefahrenpotenzial: Sucht

Das Internet kann zur Droge werden. Experten sprechen inzwischen von der Internet-Sucht. Besonders gefährlich scheinen hier komplexe Spiele zu sein, in denen mehrere Spieler online mit anderen zusammen oder gegeneinander agieren. Spannende Abenteuer, schnelle Erfolgserlebnisse, Kontakte mit Gleichgesinnten und die Möglichkeit, den eigenen Charakter nach Belieben zu definieren, lassen manchen Jugendlichen die virtuelle Welt interessanter erscheinen als die reale Welt. Sie verbringen täglich Stunden im Internet und geraten immer mehr in den Sog der Abhängigkeit. Wie bei anderen Drogen auch entsteht die Sucht nicht automatisch bei jedem, sondern setzt eine persönliche Disposition voraus.

Was tun?



Aufmerksam sollten Sie werden, wenn Ihr Kind sich aus der realen Welt der Gleichaltrigen immer mehr zurückzieht und das Internet zum „besten Freund“ wird. Sprechen Sie mit Ihrem Kind und versuchen Sie, klare Regeln zu schaffen und einzuhalten. Suchen Sie Rat bei Fachleuten. In einigen Städten gibt es bereits Anlaufstellen für Spielsucht.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Gefahrenpotenzial: Mobbing

Je selbstverständlicher der Umgang mit elektronischen Medien wird, desto größer wird die Gefahr, dass damit Missbrauch getrieben wird. Die einfachen Verbreitungsmöglichkeiten und die scheinbare Anonymität verlocken dazu, „Scherze“ mit anderen zu treiben. Filme, in denen andere in peinlichen Situationen gezeigt werden, beleidigende SMS-Botschaften, üble Nachrede in Chats und Foren – die Möglichkeiten sind vielfältig. Experten sprechen bereits von Cyber-Mobbing oder e-Mobbing.

Was tun?



Machen Sie Ihrem Kind klar, dass solche Aktionen stets Spuren hinterlassen, die nachzuverfolgen sind. Wenn Ihr Kind Opfer von Cyber-Mobbing wird, versuchen Sie, das Problem in der Schule zu klären. Wenn das nicht gelingt, schalten Sie die Polizei ein.

2.2 Wie wär's mit Absprachen und Regeln?

Regeln bestimmen das menschliche Zusammenleben, sie schützen außerdem vor Gefahren. Bestes Beispiel: der Straßenverkehr. Weil wir wissen, dass er neben seinen Vorteilen auch immense Gefahren birgt, bereiten wir unsere Kinder intensiv darauf vor. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sicher über die Straße kommen, was die Ampelfarben bedeuten und wie Sie sich mit ihren Fahrrädern im Straßenverkehr möglichst gefahrlos bewegen. Dazu gibt es sogar spezielle Kurse in der Grundschule.

Für das sichere Surfen im Internet sind offensichtlich erst einmal die Eltern zuständig. Ähnlich wie Sie über den Fernsehkonsum ihrer Kinder wachen, sollten Sie das auch beim Internet tun. Klar, dass diese Regeln sich mit dem wachsenden Alter und mit dem entsprechenden Wissen der Kinder verändern und dass die jungen Surfer mehr und mehr Eigenverantwortung übernehmen. Und schließlich: dass bestimmte Regeln für sie ganz selbstverständlich werden.

Absprachen und Regeln

- **Bescheid sagen!**
Die Kinder dürfen sich nicht ungefragt mit dem Internet verbinden. Sie müssen Sie informieren, wenn sie ins Netz gehen.
- **Erlaubte Reiseziele**
Die Kinder surfen auf bekannten Internetseiten, über die Sie sich im Vorfeld gemeinsam informiert haben.
- **Neues nur gemeinsam**
Neue Internetangebote werden zunächst gemeinsam angesehen.
- **Erste Hilfe**
Sollte sich eine Seite öffnen, die die Kinder verwirrt oder ängstigt, schließen Sie den Browser und sprechen mit ihnen darüber. Die Tastenkombinationen Strg+W schließt das Fenster bei den meisten Browsern.
- **Geheimsache persönliche Daten**
Kinder verraten im Internet – sei es in Chats, Foren oder E-Mails – niemals ihren Namen, ihre Adresse oder ihre Telefonnummer.
- **Unbekannte sind Fremde – auch im Netz**
Leute, die man im Internet "trifft", sind grundsätzlich Fremde und werden auch so behandelt. Egal wie nett sich Menschen geben, die Kinder verraten nicht zu viel von sich und glauben nicht alles, was ihnen erzählt wird.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

- **Nicht alleine registrieren**

Wenn Angebote eine Anmeldung erfordern, informieren die Kinder Sie erst. Schauen Sie sich gemeinsam die Seiten an und entscheiden Sie. Begründen Sie Ihre Entscheidung, damit die Kinder wissen und einschätzen können, was gegen das Angebot einzuwenden ist.

- **Kein Einkaufsbummel ohne Zustimmung der Eltern**

Kinder sind noch nicht geschäftsfähig und dürfen nicht eigenmächtig Bestellungen über das Internet aufgeben. Auch an Gewinnspielen sollten sie nur teilnehmen, wenn sie vorher mit Ihnen darüber gesprochen haben.

Die Realität

So edel der Anspruch auch ist, dass Eltern ihre Kinder auf der Reise durchs Internet begleiten sollten, er kann nicht immer eingehalten werden. Denn mal ehrlich: Schauen Sie sich jede TV-Sendung, die Ihr Kind sehen möchte, komplett mit an? Meist genügt es doch zu wissen, dass sie zum Beispiel "Löwenzahn", "Die Sendung mit der Maus" oder die "Sesamstraße" getrost anschalten können. Ähnlich wird es mit dem Internet sein. Wissen Eltern, dass sich ihre Kinder in einem empfehlenswerten Angebot aufhalten, dann lassen Sie sie dort auch allein lernen, spielen oder nach interessanten Informationen suchen.

Doch wie mit der Fernbedienung bei der Glotze, so kann am PC per Tastatur schnell zu einem anderen Angebot gezappt werden. Gut, wenn die Kinder dann darauf vorbereitet sind, was sie dort erwarten könnte und wie sie damit umgehen sollten.

Zwei einfache, aber entscheidende Regeln für den Aufenthalt im Internet sollten von Anfang an ganz selbstverständlich angewandt werden.

- **Keine persönlichen Informationen weitergeben**

So, wie die Kinder fremden Menschen im "realen" Leben keine Auskunft geben, sollten sie auch im Internet niemals persönliche Daten wie Name, Adresse, Telefonnummer oder andere Informationen über sich oder die ganze Familie preisgeben.

Das ist nicht immer leicht. Besonders bei den vielen Gewinnspielen, auf die die Kinder über kurz oder lang im Netz stoßen werden. Treffen Sie eine Vereinbarung: Persönliche Daten werden nur mit Ihrer Zustimmung weitergegeben. Das gilt für Verlosungen ebenso wie für alle anderen Abfragen im Internet, sei es bei der Anmeldung in einer Community, in Chats, bei einer Umfrage oder der Bestellung von Probesendungen.

- **Verdächtige Seiten melden**

Kinder sollten wissen, dass sie ihre Eltern hinzuziehen können, wenn ihnen etwas komisch vorkommt. Jüngere Kinder werden kaum die Einordnung "das ist pornografisch" oder "das ist rassistisch" vornehmen können. Aber sie merken meist sehr genau, wenn "etwas nicht stimmt".

Eltern können ihren Kindern erklären, dass solche Angebote verboten sind und was sie selbst dagegen unternehmen können. Zum Beispiel, indem Sie diese Seiten an Institutionen melden, die sich um Jugendschutz im Internet kümmern. Das geht auch über unser Onlineangebot. In der Rubrik "Verdächtige Seiten melden" befindet sich eine Linksammlung zuständiger Meldestellen.

Linkliste Meldestellen

- **Jugendschutz.net**

<http://www.jugendschutz.net>

Die Zentralstelle der Länder für Jugendschutz in Mediendiensten spürt jugendgefährdende Angebote im Netz auf und veranlasst die Anbieter, diese Inhalte zu ändern oder zu entfernen. Jeder kann die Arbeit

Präventionsmaßnahmen neue Medien

der Zentralstelle durch Meldung entsprechender Inhalte unterstützen. Die Beschwerden werden über ein Formular entgegengenommen, geprüft und gegebenenfalls verfolgt.

- **Freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Dienstanbieter e.V. (FSM)**

<http://www.fsm.de>

Die Freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Dienstanbieter e.V. (FSM) wendet sich gegen den Missbrauch des weltweiten Datennetzes. Auch hier können sich Internetnutzer über strafbare oder jugendgefährdende Inhalte im Netz beschweren und Fragen zum Thema Jugendschutz im Internet stellen. Die FSM versucht, berechtigten Beschwerden nachzugehen und für Abhilfe zu sorgen.

- **Initiative "Netz gegen Kinderporno"**

<http://www.heise.de/ct/Netz-gegen-Kinderporno--/artikel/134102>

Die Initiative "Netz gegen Kinderporno" ist eine Aktion von Heise-, Spiegel- und Stern-Online, des Deutschen Kinderschutzbundes und des "Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung (FifF)". Links führen zu den behördlichen Meldestellen.

- **naiin**

<http://www.naiin.de>

naiin wurde von Vertretern der Internetindustrie, von Verbänden und Privatpersonen gegründet, um geeignete Maßnahmen gegen den Missbrauch des Internets zu entwickeln und umzusetzen. Eingehende Beschwerden über verdächtige Inhalte werden nach Überprüfung an die relevanten Organe weitergeleitet.

Weitere Initiativen

- **Deutscher Kinderschutzbund (DKSB)**

http://www.dksb.de/front_content.php

Der Deutsche Kinderschutzbund (DKSB) informiert über das Thema Kinderpornografie im Internet, die rechtliche Situation und die Möglichkeiten, wirksame Maßnahmen gegen den Missbrauch des Internets zu entwickeln.

- **Inhope.org**

<https://www.inhope.org>

Die Kooperation der europäischen Internet Hotline Provider hat sich zur Aufgabe gesetzt, Kinderpornografie im Internet zu eliminieren und Kinder und Jugendliche vor schädigenden und illegalen Inhalten zu schützen.

2.3 Geeignete Internetcafés für Kinder und Jugendliche - worauf sollten Eltern achten?

Für Kinder und Jugendliche ist das Internet ein Spielplatz. Sie treffen sich dort mit Freunden und Gleichaltrigen – und das nicht nur im virtuellen Raum. Gemeinsam vor dem Rechner zu sitzen, sich auszutauschen, wo man die tollsten Bilder und die spannendsten Spiele findet oder die coolsten Leute im Chat trifft, ist angesagt. Auch Kinder und Jugendliche, die das Internet zu Hause nutzen können, gehen deshalb gern in Internetcafés. Die Peer-Group dient als Orientierungshilfe und Wegweiser im digitalen Dschungel.

Aber worauf müssen Eltern achten, wenn Sie ihren Kindern erlauben, außerhalb des eigenen Aufsichtsradius im Internet zu surfen?

Internetcafé ist nicht gleich Internetcafé

In Deutschland gibt es mittlerweile mehr als 10.000 Einrichtungen, in denen man das Internet öffentlich nutzen kann. Zählt man Internetterminals und -kioske, die in Kneipen, Bahnhöfen oder Hotels aufgestellt sind, dazu, sind es noch ein paar tausend mehr. Doch nicht jeder dieser Zugangsorte ist für Kinder und Jugendliche geeignet. Als Eltern sollte man sich daher informieren, bevor man dem Nachwuchs erlaubt, dort zu surfen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Einige Auswahlkriterien sind leicht zu setzen. So sind Lokale, in denen neben der Internetnutzung auch Spielautomaten angeboten werden und Alkohol ausgeschenkt wird, für jüngere Kinder jedenfalls nicht geeignet. Bei eher kommerziell geführten Internetcafés sind auch Fragen nach altersgerechter Spielsoftware und nach der Installation von Jugendschutzsoftware auf den angebotenen Rechnern sinnvoll.

Sehen Sie sich im Internetcafé um, häufig gibt bereits die Einrichtung Auskunft darüber, ob man sich hier um die Belange des Jugendschutzes kümmert. So sollten zum Beispiel die Monitore grundsätzlich so aufgestellt sein, dass die Aufsichtsperson stets einen Überblick über die dargestellten Inhalte behalten kann.

2.4 Aufsichtsperson oder Ansprechpartner?

Kinder und Jugendliche können beim freien Surfen im Internet immer wieder auf Inhalte stoßen, die nicht für sie geeignet sind. Das kann auch die beste Jugendschutzsoftware nicht völlig verhindern. Deshalb ist es wichtig, dass in der öffentlichen Einrichtung immer ein Ansprechpartner vor Ort ist, der – am besten pädagogisch geschult – mit den Kindern und Jugendlichen über die Erfahrungen im Internet sprechen kann. Das fällt Kindern gegenüber der Vertrauensperson oft sogar leichter als gegenüber den eigenen Eltern. Jugendsozialarbeiter haben es inzwischen meist gelernt, mit solchen Situationen umzugehen. Im Falle schwerwiegender Verstöße gegen das Jugendschutzgesetz werden die Ansprechpartner in einer geeigneten Einrichtung Sie als Eltern informieren.

Die meisten Einrichtungen haben darüber hinaus einen Verhaltenskodex für das Surfen der Kinder und Jugendlichen entwickelt. Dort wird darauf geachtet, dass keine ungeeigneten Inhalte bewusst aufgerufen werden. Jugendliche werden darüber informiert, dass eine so genannte Logfile-Analyse am Ende der freien Nutzungszeiten dem pädagogischen Personal schnellen Aufschluss über die aufgerufenen Seiten gibt.

2.5 Stichwort Medienkompetenz

Zunehmend verfügen Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit über Internetzugänge und setzen diese in ihrer pädagogischen Arbeit ein. Wenn Ihr Kind zu solchen Kindertreffs oder Jugendzentren geht, sollten sie sich über die medienpädagogischen Angebote vor Ort informieren.

Aus pädagogischer Sicht sind feste Kursangebote ebenso wichtig wie Zeiten der freien Nutzung. Medienkompetenz vermittelnde Kurse sollten altersspezifisch angelegt sein und die unterschiedliche Nutzungsweise von Mädchen und Jungen berücksichtigen. Sie sollten den Kindern und Jugendlichen sowohl erklären, wie man Medien nutzt als auch wie diese entstehen oder hergestellt werden.

Andererseits bleibt alles graue Theorie, wenn man es nicht selbst ausprobiert. Deshalb ist es wichtig, dass auch die selbständige Nutzung erlaubt wird und die Kinder ihre eigenen Erfahrungen machen können.

2.6 Kinder brauchen Kommunikation

Auch wenn Ihre Kinder das Internet zu Hause nutzen können: Erlauben Sie ihnen den Besuch von Internetcafés, aber schauen Sie genau hin, wo Ihre Kinder surfen. Stellen sie Fragen, wenn die Kinder nach Hause kommen und diskutieren Sie, wie lange die Kinder surfen dürfen. Das ist nicht nur eine Frage der Kosten, es kommt auch darauf an, sinnvolle zeitliche Grenzen zu ziehen, damit die digitale Welt nicht überhand gewinnt und den ganz normalen Familienalltag verdrängt.

Und wenn der nächste Urlaub bevorsteht, dann schauen Sie doch mal nach, ob der Ferienort auch ein Internetcafé zu bieten hat. Viele Kurverwaltungen haben bereits Internetzugänge eingerichtet, manchmal ist das Surfen sogar durch die Kurtaxe abgedeckt. Ihre Kinder werden sich freuen, wenn der Kontakt zu ihren Freunden auch in den Ferien nicht abreißen muss, und Sie selbst versenden die Urlaubsgrüße diesmal vielleicht digital.

3. Internet und Handy

3.1 Jugendschutz auf dem Handy (09.07.2007)

Wir leben unbestreitbar in einer mobilen Kommunikationsgesellschaft. Immer mehr Jugendliche haben heute ein Handy in der Tasche. Mobiltelefone gehören bei Kindern und Jugendlichen längst zur Standardausrüstung: Laut aktueller JIM-Studie 2006 ('Jugend Information Media') besitzen bereits 92 Prozent aller Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren ein eigenes Handy. Selbst jedes zweite Kind zwischen 6 und 14 Jahren nennt heute bereits ein Handy sein Eigen. Darüber hinaus besitzen bereits 42 Prozent aller Jugendlichen eine mobile Spielekonsole.

3.2 Moderne Handys sind multimediale Allzweckwaffen

Ein Trend, der Jugendschützern zunehmend Kopfzerbrechen bereitet. Nicht, weil die Jugendlichen immer und überall telefonieren können – das Problem der Kostenfalle ist schon länger bekannt und auch noch nicht wirklich gelöst –, sondern weil moderne Handys heute multimediale Allzweckwaffen sind. Sie sind Fotoapparat, Videorekorder, MP3-Player und immer öfter auch mobile Surfstation in einem. Mit dem Handy E-Mails auszutauschen oder gezielt Webseiten anzusteuern ist schon lange möglich. Allerdings was es bislang ein recht teurer Spaß, mit dem Handy online zu gehen. Nun wird es allmählich erschwinglich: Die ersten Mobilfunkprovider bieten bereits Flatrates fürs Handy an: Beliebiger Surfen und online gehen zum monatlichen Festpreis.

Das Web ist in der Hosentasche angekommen. Nur: Warum sollte das Eltern, Pädagogen und Jugendschützern Kopfzerbrechen bereiten, schließlich können Kinder und Jugendliche jederzeit am PC surfen? Ganz einfach: Zu Hause haben Eltern, in der Schule die Lehrer zumindest eine gewisse Kontrolle darüber, wie lange Kinder oder Jugendliche online gehen, zu welchen Zeiten sie surfen und welche Seiten sie mit dem Browser ansteuern. Wenn das Web jederzeit über das Handy verfügbar ist, ändert sich das: Es gibt faktisch keine Kontrolle mehr. Und das ist nicht ganz unproblematisch.

3.3 Wunsch der Jugendschützer: Handys mit Kontrollfunktionen

Deshalb wünschen sich Jugendschützer Handys, die Eltern die Kontrolle zurückgeben. Eltern sollen die Möglichkeit erhalten, die Handys ihrer Kinder quasi zu 'programmieren': Einzelne Funktionen des Handys sollen durch Passwörter oder PIN geschützt werden, die nur die Eltern kennen, damit sie entscheiden können, welche Funktionen die Kinder und Jugendlichen nutzen dürfen. Das funktioniert freilich nur dann, wenn Handyhersteller, Mobilfunkprovider und Erziehungsberechtigte an einem Strang ziehen. Bislang gibt es keine speziellen Handys für Jugendliche. Die meisten Mobilfunkanbieter bieten Eltern kaum Hilfen an.

Sorgen bereitet einigen Jugendschützern und Politikern aber auch, dass Handys heute oft dazu verwendet werden, Gewaltvideos herzustellen oder zu verteilen. Die Bereitschaft, mit dem eigenen Handy gewalttätige Situationen aufzunehmen oder zu verbreiten, ließe sich sicher deutlich reduzieren, wenn jedes Video mit einem unsichtbaren 'Wasserzeichen' versehen würde, das die Seriennummer des Handys verrät. Technisch wäre so etwas heute problemlos möglich. Allerdings gibt es in diesem Zusammenhang Datenschutzbedenken. Im Internet werden professionell hergestellte Fotos und Videos längst auf diese Weise gekennzeichnet. Mit einem solchen Wasserzeichen wäre es problemlos möglich, die Urheber solcher Videos ausfindig zu machen und zur Rechenschaft zu ziehen. Das könnte ein wirkungsvoller Mechanismus sein, dessen Für und Wider aber erst mal ausgiebig diskutiert werden muss.

3.4 Die Eltern sind gefragt

Keine einfachen Zeiten für Eltern. Die technischen Möglichkeiten entwickeln sich im Eiltempo. Aber es hilft nichts: Eltern müssen sich damit beschäftigen, anderenfalls können sie schlecht entscheiden, was für ihre Kinder erwünscht und was unerwünscht ist – oder wann. Jedes Kind entwickelt sich anders und wird unter anderen Umständen groß. Nur die Eltern können entscheiden, wie viel Medienkonsum erwünscht und gewollt ist. Also müssen die Eltern ran: Sie müssen sich schlau machen. So etwas lässt sich nicht delegieren. Eltern müssen aber auch die Möglichkeit bekommen, den Medienkonsum zu kontrollieren und zu reglementieren. Da gibt es, zumindest auf dem Handy, bislang so gut wie keine Möglichkeiten. Dieses Thema gehört bei Handyherstellern und Mobilfunk Providern auf die Tagesordnung. Letztlich könnte es sogar ein Wettbewerbsvorteil sein, in diesem Bereich eine überzeugende Lösung anzubieten.

3.5 Mobbing per Handy und Internet

(28.11.2006)



Unter dem Begriff 'Mobbing' (engl. 'to mob': anpöbeln, angreifen, über jemanden herfallen) versteht man zunächst eine Intrige oder ein Psychoterror, der sich in der Regel am Arbeitsplatz, in der Schule oder in einer Organisation wie einem Verein oder einer Gruppe abspielt.

Mobbingopfer werden fortgesetzt schikaniert und Intrigenhandlungen ausgesetzt. Dabei bezieht sich diese Schikane nicht auf eine einzelne Handlung. Die Handlung erfolgt systematisch und wiederholt sich ständig.

Ursachen

Über die Ursache des Mobbings gibt es zahlreiche Studien, die sich zum Teil aber auch heftig widersprechen. Einige bescheinigen Mobbingopfern ein ängstliches und unterwürfiges Wesen, das sich im Streitfall konfliktscheu verhalte, andere Studien führen hingegen aus, dass in bestimmten Situationen jeder Opfer von Mobbing werden könne.

In der Regel hat Mobbing weit reichende negative Folgen für die Opfer. Die Opfer haben Ängste, die mit starken Selbstzweifeln verbunden sind. Viele von ihnen werden ernsthaft krank.

Mobbing und 'Neue Medien'

Im Zeichen der (mittlerweile nicht mehr so) neuen Medien haben Mobbingtäter einen ganz neuen Markt erobert und finden neue Formen, ihre Opfer nicht nur einer kleinen Schulgruppe, sondern gleich der gesamten Weltöffentlichkeit in demütigender Weise zur Schau zu stellen. Diese Form des Handy- und Internetmobbings ist vielen Eltern, Lehrern und der Öffentlichkeit noch relativ unbekannt.

Das Handy mit der Möglichkeit, damit zu fotografieren und Filme zu drehen, das Internet mit der Gelegenheit, eigene Homepages zu erstellen und Filme in Videoportalen zu veröffentlichen, gehören zur Jugend dazu wie Bravo lesen und Musik hören. Eltern fordern nur selten Einblicke in diese neuen Freizeitaktivitäten ihrer Kinder, und so sind dieser neuen Mobbingmöglichkeit in einem ungestörten und unkontrollierten Rahmen geradezu Tor und Tür geöffnet.

Ein Fallbeispiel: Frau M. bekommt mit, wie ihr Sohn eine ihm zugesandte Filmbotschaft auf seinem Handy öffnet. Eine Klassenkameradin ihres Sohnes wird darin von Jugendlichen festgehalten und ausgezogen, anschließend gewaltsam in die Ecke gestoßen und geschlagen. Frau M. ist tief erschüttert und stellt ihren Sohn zur Rede. Der winkt verwundert ab. Foto- und Filmmobbing mit dem Handy scheinen an der Tagesordnung zu sein.

Die Strukturen scheinen ähnlich zu sein: Einer ist bereit, die Tat durchzuführen, Helfershelfer bieten sich an, das Opfer zu überraschen und festzuhalten, andere Täter filmen die Szene. Schnell ist das Video von Handy zu Handy herum gereicht, bis es schließlich alle Jugendliche der Schule, der Stadt oder des Kreises erreicht. Happy-Slapping (fröhliches Klatschen) nennt man das – und es klingt fast lustig! 17 Prozent aller Handybesitzer zwischen 12 und 19 Jahren haben schon einmal erlebt, wie eine Prügelei mit dem Handy gefilmt wurde. (Quelle: ► JIM-Studie 2006)

Auch das Internet. .

.. bietet Mobbern bei ihren Intrigenspielen neue Verbreitungschancen. So erlebte ein Schüler, dass seine Klassenkameraden sich ihm gegenüber seltsam verhielten – häufig hinter seinem Rücken tuschelten und kicherten. Von jemandem bekam er dann einen Link zugesteckt, den er zu Hause ausprobierte, und er entdeckte ein Foto von sich, das ihn durch eine geschickte Fotomontage in einem nackten Frauenkörper zeigte. Ein Zähler demonstrierte, dass bereits über 3000 Zugriffe auf diese Internetseite erfolgt waren.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Die Technik ermöglicht eine grenzenlose Diffamierung, bei der die Täter scheinbar problemlos anonym bleiben können. Einzelne Schüler werden in Film und Bild dargestellt, auf weitere Handys, manchmal gegen Bezahlung, übertragen, auf Homepages und Videoportale in größerem Stil veröffentlicht oder einfach nur ausgedruckt und weitergereicht.

Die Täter sind oft Jugendliche, die in ihren Familien selbst früh mit Gewalt konfrontiert werden. Missbrauchte und vernachlässigte Kinder neigen dazu, später selbst Gewalt anzuwenden. Die Gewalt auf Medien darzustellen wirkt dabei verstärkend.

Folgen für Täter und Opfer

Die Rechtslage ist für die Verursacher zunächst einmal eindeutig. Jeder, der gegen seinen Willen fotografiert oder gefilmt wird, hat ein Recht auf sein eigenes Bild. Die Weitergabe oder Verbreitung ist rechtswidrig und strafbar. Außerdem können natürlich auch die Jugendlichen, die gewalttätig waren, aber auch diejenigen, die zur Gewalt beigetragen haben, angezeigt werden. Problematisch ist nur, dass viele Jugendliche aus Angst vor erneuten Gewaltauseinandersetzungen diesen Weg vermeiden.

Die Hauptkonsequenz aber tragen die Opfer. Viele wollen nicht mehr zur Schule gehen, die meisten wechseln nach diesem Vorfall die Schule. Die Opfer dieses Handy- oder Internet-Mobbings fühlen sich den Tätern gegenüber noch wehrloser ausgeliefert, als die, die direkt bedroht werden. Die Täter sind vorher nicht auszumachen, so ist kein Schutz vor ihnen möglich. Gleichzeitig geht die Verbreitung des Mobbings derartig schnell und anonym vor sich, dass ihm kaum Einhalt zu gebieten ist.

Was tun?

Wie kann wirksam gegen Handy- und Internet-Mobbing vorgegangen werden?

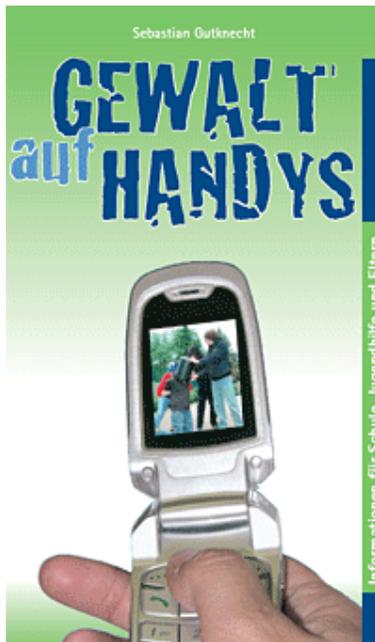
Eltern haben zunächst einmal die Möglichkeit, ihren Kindern nur Handys zu kaufen, die lediglich die Funktionen des Telefonierens und des SMS-Schreibens ermöglichen, ihnen zudem die Möglichkeit, ungestört im Internet zu surfen, zu verwehren. Auch ein absolutes Handy-Verbot an Schulen wurde ja diskutiert. Das Problem ist trotzdem nicht aufzuhalten, wird von der Schulzeit in die Freizeit verlagert.

Eine andere, strafrechtliche Seite betrifft den Jugendschutz. Die Kommission für Jugendmedienschutz will nun auch die Mobilfunkbetreiber stärker in die Verantwortung nehmen. So wird diskutiert, ob auch der Besitz von Gewaltvideos strafbar sein soll.

Verbote und Strafandrohungen sind jedoch nicht immer hilfreich. Wichtig ist zunächst vor allem, dass Sie sich als Eltern und Pädagogen mit diesem Problem befassen, es erkennen und kontrollierend eingreifen, um es schließlich so gut wie möglich zu verhindern wissen. Befassen Sie sich sowohl mit der Technik als auch mit den sozialen Hintergründen solcher Taten.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind vor dem Kauf eines Handys, vor dem Installieren eines Internetzugangs auf dem Computer über diese Problematiken. Denken Sie nicht: 'Mein Kind wird schon nicht mit solchen Filmen und Webseiten in Berührung kommen!' Ein Film ist schnell gesendet und durch Mundpropaganda in der Schule wird schnell die eine oder andere Internetadresse weitergegeben. Klären Sie Ihr Kind über die Folgen manch zunächst harmlos aussehender Späße auf, erläutern Sie ihm die Folgen für die Mobbingopfer, so dass es sich vertrauensvoll an Sie wendet, wenn es selbst erste Erfahrungen mit Mobbing macht: entweder als Opfer oder als Zeuge.

3.6 Gewalt auf Handys



Welche Eltern kennen das nicht? Der 11-jährige Sohn benötigt, nach eigener Aussage, dringend ein Handy - selbstverständlich "nur", um den Eltern Bescheid zu geben, falls es mal einen Bus verpasst hat oder sich auf dem Weg nach Hause verletzt hat. Meist jedoch wird das Handy später für ganz andere Zwecke benutzt: SMS schreiben, Musik hören, Fotos machen, kleine Videos drehen, Inhalte aus dem Internet herunterladen.

Das ist im Grunde auch nichts Schlimmes. Doch leider wird das Handy häufig auch für solche Unternehmungen genutzt, die schon den Bestand einer Straftat erfüllen oder jugendgefährdend sind: Pornografische Inhalte aus dem Netz oder von Schülern aufgenommene und verbreitete Gewaltvideos sind leider weit verbreitet.

Was können Eltern und Pädagogen dagegen unternehmen? Wie können sie verhindern, dass ihr Kind so etwas macht oder ein Opfer solchen Tuns wird?

Die Broschüre "Gewalt auf Handys" ...

- zeigt auf, was mit modernen Handys möglich ist;
- klärt über die einzelnen Gefahren auf, in die sich ein Kind oder ein Jugendlicher wissentlich oder unwissentlich begeben kann;
- erläutert, was Eltern im Vorfeld tun können und was zu unternehmen ist, wenn bereits etwas passiert ist;
- informiert Schulen und Lehrer darüber, wie sie mit der Handynutzung innerhalb der Schule umgehen können.

Herausgegeben wird die Broschüre von der Arbeitsgemeinschaft Kinder und Jugendschutz, Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V. Das Internet-ABC stellt die Broschüre zum Download bereit:

Download der Broschüre "Gewalt auf Handys" (PDF, ca. 600 KB)

http://www.internet-abc.de/eltern/bin/125314-125346-1-gewalt_auf_handy.pdf

4. Jugendschutz und Spiele

4.1 Das Faszinierende an Video- und Computerspielen

Video- und Computerspiele üben auf Kinder und Jugendliche eine für Erwachsene oftmals nicht nachvollziehbare Faszination und Anziehungskraft aus. Bisweilen wirkt es auf Eltern sehr befremdlich, wenn ihre Kinder auf den Bildschirm starren und die Welt um sie herum kaum mehr wahrzunehmen scheinen. Für den außen stehenden Betrachter ist nicht verständlich, was den Reiz ausmacht, über mehrere Stunden vor dem Gerät zu sitzen, Rätsel zu lösen, Monster oder Gangster zu eliminieren oder warum es wichtig ist, zu einem bestimmten Zeitpunkt am Computer oder an einer Spielkonsole zu sitzen, um mit unsichtbaren Anderen eine Mission zu erfüllen.



Die Faszination der Spiele erschließt sich nicht, wenn man den Medienangeboten kritisch oder ablehnend gegenübersteht, sie erklärt sich erst, wenn man ihnen vorurteilsfrei begegnet und versucht, ihre Attraktivität aus Sicht der Kinder und Jugendlichen zu verstehen.

Ob "Tetris", "Nintendogs", "World of Warcraft", "Counterstrike" oder "Die Sims" – die Video- und Computerspiele weisen verschiedene Merkmale auf, die sie in mehrfacher Hinsicht zu einem attraktiven Angebot machen – nicht nur für Kinder und Jugendliche.

Machart und Ästhetik

Insbesondere die Spiele jüngerer Datums zeichnen sich durch eine sehr anspruchsvolle Machart und Ästhetik aus. Vor allem die Trailer zu den Spielen sind sehr aufwändig produziert und erreichen beinahe Spielfilmqualität, was natürlich die Attraktivität erhöht sowie den Wunsch, dieses Spiel selbst zu spielen. Manch einer wird dann schnell enttäuscht, wenn das Spiel nicht das hält, was die Ankündigung verspricht. Aber auch die Spiele selbst unterscheiden sich heute sehr deutlich von den Spielen früherer Generationen. In den Anfängen der Video- und Computerspiele-Entwicklung reichten zwei schlichte Balken, die man bewegen konnte, um ein Tennis-Match zu simulieren. Inzwischen sind die Ansprüche der Spieler gestiegen, und es wird besonderer Wert auf eine realitätsnahe Grafik gelegt.

Unterschiedliche Spielegenres für unterschiedliche Interessen

Neben den formalen Merkmalen bieten die Video- und Computerspiele ein breites Angebots-Spektrum, das sowohl verschiedene Genres (z.B. Jump & Run, Simulation, Strategie, Adventure etc.) umfasst, als auch verschiedene Themeninteressen bedient, seien es Sport, Tiere, Mode, Abenteuer etc. Die Video- und Computerspiele bieten Jungen und Mädchen unterschiedlichster Altersgruppen die Möglichkeit, Themeninteressen auch im Spiel nachzugehen oder in noch unbekanntere virtuelle Welten einzutauchen.

Schneller Erfolg und Selbstbestätigung

Dabei ermöglichen es die Video- und Computerspiele, sich ohne Risiko in virtuellen Welten zu bewegen, Abenteuer zu erleben, Aufgaben oder so genannte "Quests" zu lösen oder sich in Kämpfen zu erproben. Alles ohne ernsthafte negative Konsequenzen für die eigene Person. Im Gegenteil, die Spiele bieten in der Regel unmittelbare schnelle Erfolge. Das Frustrationsrisiko ist vergleichsweise gering und lässt sich aufgrund unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade gut bewältigen. Mit ihnen sind gleichzeitig Entwicklungsmöglichkeiten verbunden, denn über entsprechendes Training kann ein Spieler seine Figur weiterentwickeln und mit besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten ausstatten, die ihn in der Spielerhierarchie aufsteigen lassen und dem Spielziel näher bringen.

Der Spieler erfährt auf diese Weise – anders als beim Lesen oder dem Ansehen eines Films – durch sein interaktives Handeln ein sehr hohes Maß an Selbstwirksamkeit und manch einer das seltene Gefühl von Macht und Erfolg. Für viele ist dies ein Anlass, sich intensiver mit Video- und Computerspielen zu beschäftigen. In den letzten Jahren haben einige Intensivspieler daraus eine eigene "Sportart" entwickelt, den so genannten E-Sport, bei dem Spieler gegeneinander antreten und um Preisgelder spielen können.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Unendliches Spielerlebnis

Ein weiteres Faszinationsmoment der Video- und Computerspiele besteht darin, "dass das nie aufhört". Die Möglichkeiten insbesondere der neueren Spiele scheinen nahezu unbegrenzt. Während sich die Spielhandlung der älteren Generation an unterschiedlichen Levels oder einer konkreten Textvorlage (z.B. einem Kinofilm) orientierten bzw. einem linearen Spielverlauf folgte, sind Struktur und Handlung neuerer Spiele deutlich komplexer und werden, wie z. B. bei Onlinespielen, maßgeblich durch die Beteiligung der verschiedenen Spieler bestimmt. Zusätzlich vermittelt die Möglichkeit, die Spiele durch Updates, Add-ons oder Patches – also zusätzliche Spielerweiterungen (Dateien), die man sich z.B. aus dem Internet herunterladen kann - zu ergänzen, den Eindruck eines unendlichen Spielerlebnisses.

Kommunikation mit anderen Spielern



Ein weiterer Aspekt, der die Attraktivität und Faszination von Spielen kennzeichnet, sind die damit verbundenen kommunikativen Möglichkeiten. Über den Chat innerhalb eines Spiels oder über Teamspeak (der Kommunikation über ein Headset) wird das Spielen zu einem kommunikativen Gemeinschaftserlebnis, mit Freunden oder mit unbekanntem Gleichgesinnten aus aller Welt. In vielen Spielen geht es darum sich in Clans oder Gilden zusammenzuschließen und mit anderen gemeinsam anstehende Aufgaben zu lösen. Aus diesen virtuellen Kontakten können sich Freundschaften entwickeln, die auch über das

Spiel hinaus im so genannten "real life" Bestand haben.

Um die Faszination von Video- und Computerspielen genauer verstehen zu können, empfiehlt es sich, Kinder und Jugendlichen zu fragen, was ihnen an den Spielen besonders gefällt, sich einige Spiele von ihnen zeigen zu lassen oder selbst einmal ein Spiel auszuprobieren.

Über den Nutzen von Video- und Computerspielen

"Mensch ärgere dich nicht" – wer hat das als Kind (mehr oder weniger begeistert) nicht gespielt? Dieses alte Spiel ist ein so genanntes Regelspiel, zu dessen wichtigsten Kennzeichen zählt, dass es frei von äußeren Zwecken ist. Gerade diese Zwecklosigkeit trägt zu seiner Attraktivität bei. Ohne äußere Zwänge und Ziele können sich die Beteiligten ganz dem lustvoll erlebten Spielgeschehen überlassen.



Das schließt nicht aus, dass Spiele trotzdem einen Nutzen haben: Angefangen beim Zeitvertreib – etwa dem Gameboy-Spiel auf Autofahrten – bis hin zum Üben von Fertigkeiten. Es gibt aber auch eine lange Tradition, Spiele zweckorientiert einzusetzen, um z.B. Menschen miteinander in Kontakt zu bringen, Einsichten zu fördern oder Kooperationsfähigkeit zu stärken. Solche Versuche sind jedoch eine Gradwanderung: Je dominanter der äußere Zweck, desto wahrscheinlicher leidet das Spielvergnügen. Mitunter ist das Spiel dadurch sogar verdorben.

Auf diesem Hintergrund werden zwei Aspekte vertieft: Der Nutzen "richtiger", d.h. allein der Unterhaltung gewidmeter Computerspiele und das Angebot von Lernspielen und Edutainmentprodukten.

Nebenbei werden Kompetenzen gefördert

Auch Computerspiele, die allein auf Unterhaltung und Spielspaß gerichtet sind, können "nebenbei" Inhalte vermitteln, sowie Fähigkeiten und Kompetenzen fördern. Allen, die bereits komplexere Computerspiele gespielt haben, leuchtet diese Annahme unmittelbar ein. Schließlich stellen die Spiele eine Menge Anforderungen. Man muss aufmerksam und konzentriert sein, schnell und geschickt reagieren, in kurzer Zeit eine Menge Informationen verarbeiten und viele Entscheidungen treffen. Das Computerspielen bringt Misserfolge und Stress mit sich, ähnlich wie andere Aufgaben. Bei manchen Spielen müssen sich die Akteure in Geschichten hineinendenken, sich mit fremden Perspektiven auseinandersetzen und soziale Rollen ausfüllen.

Nicht zu allen plausibel erscheinenden Kompetenzbereichen liegen wissenschaftliche Studien vor. Relativ gut untersucht sind die Bereiche Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Sensomotorik – vor allem Auge-Hand-Koordination und Reaktionsgeschwindigkeit – sowie Problemlösefähigkeiten. Begründete

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Annahmen, jedoch kaum Belege gibt es zur Förderung medienbezogener Fähigkeiten (z.B. Umgang mit komplexen Menüstrukturen), Verbesserung von Stressbewältigung und sozialen Kompetenzen.

Es liegt auf der Hand, dass nicht jede Art von Spielen das gleiche kompetenzförderliche Potenzial aufweist. So ist von Jump and Run-Spielen (z.B. Shrek 2) eher ein Training von Wahrnehmung und sensomotorischen Fähigkeiten zu erwarten, während komplexe Strategie- (z.B. Sim City) und knifflige Adventurespiele (z.B. Ankh) die Schulung der Problemlösefähigkeit in Aussicht stellen. Ein Profit für die soziale Kompetenz ist vom gemeinsamen Spielen zu erhoffen, sei es in lokalen Netzwerken oder in Online-Spielwelten.

Leider kann die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Kategorie von Spielen nur auf deren mögliche Kompetenzförderlichkeit hinweisen. Ob ein konkretes Spiel dies wirklich leisten kann, hängt von vielen Faktoren ab, z.B. davon, wie gut sich das Spiel an die Leistungsfähigkeit der jeweiligen Person anzupassen vermag.

Und schließlich sind die unterschiedlichen Kompetenzbereiche gegeneinander abzuwiegen. So kann z.B. ein Strategiespiel wie Command and Conquer mit Potenzialen zur Förderung geistiger Fähigkeiten aufwarten, während es durch seine Gewalthaltigkeit dem Ausbau sozialer Kompetenz eher abträglich ist.

4.2 Lernspiele und multimediale Edutainmentprodukte wollen gezielt fördern



Lernspiele und Edutainmentprodukte wollen Lernen (bzw. education – Bildung/Erziehung) mit den motivationsfördernden Eigenschaften von Spiel bzw. Unterhaltung (entertainment) verbinden. Die Palette der Angebote reicht von CD-ROMs, durch die sich bereits Vorschulkinder hindurchklicken (z.B. die Addy-Buschu-Reihe) und mit Formen und Farben, Tönen und Geräuschen experimentieren, bis hin zu komplexeren Lern-Adventures für Jugendliche (z.B. Geograficus), von Sach-CD-ROMs (z.B. Oskar der Ballonfahrer, Löwenzahn, Opera fatal) bis hin zu schulbegleitenden Übungsprogrammen.

Nicht immer stehen Lernorientierung und Spielspaß im ausgewogenen Verhältnis. Allerdings muss das Spielerische nicht der einzige Anreiz sein. Auch Wissbegier und Lernfreude sind Motivationen, die solche Angebote attraktiv machen. Zusätzlich haben diese Spiele den Vorteil, dass sie nicht auf Gewalt setzen, um Spannung zu erzeugen. Im Gegenteil, Spiele wie z.B. Luka und das geheimnisvolle Silberpferd (ab 8 Jahren, kostenlos unter <http://luka.polizei-beratung.de/>) setzen auf gewaltfreie Konfliktlösungen.

In Bezug auf den Lernertrag ist nicht alles Gold, was glänzen will. Zweifel regen sich z.B., wenn es um Kinder noch vor dem Kindergartenalter geht, die die Welt noch im wahrsten Wortsinne begreifen wollen. Sie werden zunehmend als Zielgruppen (multi-)medialer Produkte mit pädagogischem Anspruch entdeckt. Hier bleibt die Frage nach dem Effekt offen.

Auch bei älteren Kindern können Lernspiele keine Wunder bewirken. Eine meist amüsante und sinnvolle Freizeitbeschäftigung unter anderen sind sie allemal.

4.3 Computerspiele und Aggression

Eine der zentralen Fragen, die im Zusammenhang mit Medien und insbesondere mit Video- und Computerspielen sowohl in der Öffentlichkeit als auch in der Medienforschung diskutiert wird, ist die Frage nach ihrer Wirkung. Spätestens seit dem Amoklauf von Robert Steinhäuser in Erfurt stehen gewalthaltige Video- und Computerspiele unter dem Verdacht, aggressives Verhalten zu fördern bzw. verstärken.



Die realen Gewalthandlungen von Heranwachsenden werden oftmals als Imitation medialer Vorbilder interpretiert. Im Vergleich zu anderen Medien wird das Wirkungspotenzial gewalthaltiger Video- und Computerspiele besonders hoch eingeschätzt, da angenommen wird, dass Gewalthandlungen wie z.B. das Schießen auf bestimmte Ziele geradezu aktiv eingeübt würde, während man beim Film passiver Zuschauer sei.

Viele Eltern sind angesichts der Medienberichterstattung über gewalthaltige Video- und Computerspiele verunsichert, während sich Kinder und Jugendliche unverstanden fühlen, da aus ihrer Sicht vorschnell von einem Medienangebot auf etwaige Wirkungen geschlossen wird.

Theorien zur Wirkung von Medieninhalten

In der Medienwirkungsforschung werden verschiedene, durchaus konträre Theorien und Konzepte diskutiert, die den Zusammenhang zwischen Medieninhalt und seiner Wirkung beschreiben. Zu diesen zählen u. a. Folgende:

- **Katharsishypothese**
Die Katharsishypothese geht beispielsweise davon aus, dass durch das Ansehen von Gewaltdarstellungen oder das Spielen gewalthaltiger Spiele aggressive Spannungen abgebaut werden können und dadurch die Aggressionsbereitschaft reduziert werde. Diese These wird vordergründig durch Aussagen von Spielern gestützt, die angeben ein Spiel zu spielen, "um sich abzureagieren". Empirisch eindeutig belegt wurde die Hypothese indes bislang noch nicht.
- **Inhibitionsthese**
Die Inhibitionsthese besagt, dass mediale Darstellungen von Gewalt auf Seiten der Rezipienten vor allem Angst schüren, was wiederum dazu führt, dass aggressives Verhalten nicht ausgeübt wird. Das bedeutet, wer viele Gewaltfilme sieht oder gewaltige Spiele spielt wird ängstlicher, aber auch weniger aggressiv.
- **Soziale Lerntheorie**
Die soziale Lerntheorie geht indes von der Annahme aus, dass mediale Gewalthandlungen, die zudem als erfolgreiches Verhalten belohnt werden (z.B. indem durch den Einsatz von Gewalt ein bestimmtes Spielziel erreicht oder der Punktestand verbessert wird) als modellhaftes Verhalten interpretiert werden und aggressives Verhaltensweisen entsprechend eher fördern.
- **Habituationsthese**
Der Habituationsthese zufolge führt die häufige Konfrontation mit medialen Gewaltdarstellungen zu einer Gewöhnung und emotionalen Abstumpfung, sowohl hinsichtlich medialer als auch realer Gewalt.

Wirkung nicht eindeutig geklärt

Aus wissenschaftlicher Perspektive ist die Frage nach der Wirkung gewalthaltiger Video- und Computerspiele nach wie vor nicht eindeutig geklärt. Wenngleich sich in den letzten Jahren zahlreiche Studien mit dieser Frage befasst haben, werden die empirischen Befunde als uneindeutig und zum Teil widersprüchlich charakterisiert (vgl. Klimmt/Trepte 2003, Kunczik/ Zipfel 2006, Hartmann 2006).

Die unterschiedlichen Ergebnisse sind auf verschiedene Aspekte zurückzuführen: Zum einen basieren die Ergebnisse auf unterschiedlichen Typen von Untersuchungen:

Präventionsmaßnahmen neue Medien

- **Experimentalstudien**

Vielfach wird die Wirkung von gewalthaltigen Medienangeboten im Rahmen von Experimentalstudien in Laborsituationen untersucht. Die Ergebnisse geben Aufschluss auf kurzfristige Wirkungen, lassen sich aber nicht problemlos verallgemeinern.

- **Befragungen**

Ergebnisse von Befragungen geben in der Regel Aufschluss darüber, ob ein statistischer Zusammenhang zwischen verschiedenen Variablen (z.B. Nutzung gewalthaltiger Video- und Computerspiele und aggressiven Einstellungen und Verhaltensweisen) besteht. Die Frage nach dem Wirkungszusammenhang – d.h. ob ein Spieler mit aggressiven Neigungen bevorzugt gewalthaltige Video- und Computerspiele spielt oder ob die Nutzung gewalthaltiger Spiele erst zu aggressiven Einstellungen und Verhaltensweisen führt – bleibt in diesen Studien allerdings offen.

- **Langezeitstudien**

Zur Untersuchung langfristiger Auswirkungen bedarf es Langezeitstudien, die sehr aufwändig und kostspielig und daher noch vergleichsweise rar sind.

Zu berücksichtigen ist auch, dass sich die Spiele in den letzten Jahren drastisch gewandelt haben, sowohl was Grafik und Realitätsnähe, aber (damit verbunden) auch die Art und die Inszenierung der Gewalthandlung anbelangt (wie wird Gewalt dargestellt, wird Gewalt positiv bewertet etc.). Auch diese Entwicklung erschwert es, eindeutige Aussagen über die potenzielle Wirkung von gewalthaltigen Video- und Computerspielen zu machen.

Komplexe Wirkungsmechanismen

Fest steht allerdings, dass ein monokausaler Wirkungsansatz, der – ausgehend von einem gewalthaltigen Medienangebot – direkte Wirkungen auf Seiten der Nutzer unterstellt, zu kurz greift. Um der Komplexität des Wirkungszusammenhanges Rechnung zu tragen, müssen neben dem Medienangebot auch die subjektiven Voraussetzungen auf Seiten des Spielers berücksichtigt werden. Hierzu zählen u. a. Alter, Geschlecht, die (aggressive, feindselige) Persönlichkeitsstruktur, Problemlösungskompetenz, Fähigkeit zur Gefühlsregulierung, das soziale Umfeld (Elternhaus, Erziehungskonzept etc.). Darüber hinaus müssen auch situative Faktoren einbezogen werden (z. B. Langeweile, Wettkampf), die die Spielsituation beeinflussen (vgl. Kunczik/ Zipfel 2006).

Erst unter Berücksichtigung dieser zusammenhängenden Faktoren lassen sich Risikogruppen identifizieren, bei denen sich die Nutzung gewalthaltiger Bildschirmspiele als negativ erweisen kann. Aber auch hier gilt es zu berücksichtigen, dass gewalthaltige Bildschirmspiele immer nur ein Aspekt unter vielen anderen sind und niemals die alleinige Ursache eines Problems oder eines Fehlverhaltens.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

4.4 Spielsucht: Wenn Spiel und virtuelle Welt stärker werden als die reale Welt

Das World Wide Web ist ein virtueller Raum ohne Grenzen und Hürden, ein Mekka für die Informationssuche, ein Raum in dem jeder seine individuellen Bedürfnisse, Phantasien und Träume ausleben kann und in dem kommunikationsfreudige Menschen weltweit schnell und einfach miteinander Kontakte aufnehmen können.



Wer den sich vollziehenden Wertewandel in unserer modernen Mediengesellschaft und somit auch weite Bestätigungsfelder unserer Kinder und Jugendlichen verstehen will, muss sich mit der Allgegenwärtigkeit des Internets in ihrem Leben auseinandersetzen. So gehört die tägliche vielseitige Computernutzung, zum Beispiel um zu chatten, E-Mails zu schreiben, Informationen zu sammeln oder Spiele und Programme herunterzuladen, zum Alltag Jugendlicher. Dabei handelt es sich jedoch in der Regel um eine "normale Nutzung".

Das WWW ermöglicht es dem Nutzer jedoch auch hinter einer "Maske" in die "Welt" zu treten, sich idealisiert darzustellen, sich einen Idealmenschen zu schaffen, virtuelle Freunde zu finden, Vorlieben und Perversionen auszuleben, abzutauchen und den Frust zu vergessen, zu entspannen und gleichzeitig scheinbar alles unter Kontrolle zu haben. Ein verführerisches Angebot, wie es das reale Leben in einer solchen Vielfalt und vor allem ohne das Risiko des Erlebens von Misserfolgen, kaum bietet.

Merkmale der Sucht

In den letzten Jahren ist der Bedarf an Beratung von Betroffenen mit exzessivem bzw. süchtigem Video- und Computerspielverhalten und deren Angehörigen im Kindes- und Jugendalter stark angestiegen und spiegelt den hohen Bedarf an Aufklärung und Hilfemaßnahmen wieder. Dabei scheint insbesondere der Computerspielsucht – entgegen dem weiter gefassten Begriff der sogenannten "Internetabhängigkeit" oder "Online-Sucht" - eine besondere Rolle zuzukommen.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass eine häufige Computer- oder Konsolennutzung nicht immer gleich eine krankhafte süchtige Nutzung ist. So müssen mindestens drei Merkmale bzw. Kriterien einer Abhängigkeitserkrankung in Bezug auf das Nutzungsverhalten über einen längeren Zeitraum hinweg zutreffen.

Zentrale Merkmale des Störungsbildes Video- und Computerspiel-Sucht sind:

- **Einengung des Verhaltensmusters**
Durch die herausragende Bedeutung wird das Computerspielen zur wichtigsten Aktivität des Betroffenen und dominiert sein Denken (andauernde gedankliche Beschäftigung, auch verzerrte Wahrnehmung und Gedanken in Bezug auf das Computerspielen), seine Gefühle (unstillbares und unwiderstehliches Verlangen) und sein Verhalten (Vernachlässigung sozial erwünschter Verhaltensweisen).
- **Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten)**
Durch die beim Computerspielen verspürte Erregung (Kick- oder Flow-Erlebnisse) oder Entspannung ("Abtauchen") werden negative affektive Zustände im Sinne einer vermeidenden Stressbewältigungsstrategie verdrängt.
- **Toleranzentwicklung**
Die gewünschte Wirkung durch das Computerspielen kann nur durch zunehmend häufigere oder längere Computerspielzeiten (möglicherweise auch durch immer extremere Spielinhalte) erzielt werden.
- **Entzugerscheinungen**
Bei vermindertem oder reduziertem Computerspielen treten diese in Form von Nervosität, Unruhe und/oder vegetativer Symptomatik (Zittern, Schwitzen etc.) auf.
- **Kontrollverlust**
Das Computerspielverhalten kann in Bezug auf zeitliche Begrenzung und Umfang nicht mehr kontrolliert werden

Präventionsmaßnahmen neue Medien

- **Rückfall**

Nach Zeiten der Abstinenz oder Phasen kontrollierten Computerspielverhaltens kommt es zu einer Wiederaufnahme des unkontrollierten, exzessiven Computerspielen

- **Schädliche Konsequenzen**

Durch eindeutig schädliche Konsequenzen für Schule/Beruf, soziale Kontakte und Hobbys aufgrund des exzessiven Computerspielens kommt es zu innerpsychischen Problemen beim Betroffenen und zwischenmenschlichen Konflikten mit der sozialen Umwelt.

Funktion und Wirkung exzessiver Computernutzung

Das exzessive Computernutzungsverhalten hat als effektive (kurzfristig) jedoch unangemessene Stressverarbeitungsstrategie eine zur Suchtmittelwirkung vergleichbare Funktion. Grundsätzlich geht es darum, dass von den Betroffenen durch die intensive Computer-/Internet-Nutzung schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Ängsten und Unsicherheiten reguliert werden.

Wenn also das Spielverhalten "umfunktionalisiert" wird, d.h. die Funktion muss über das Freizeitvergnügen hinaus gehen und eine Lücke füllen, wird die belohnende (stressabbauende, Situationen im realen Leben vermeidende, Selbstwert aufbauende) Wirkung des Computerspielens gelernt und entsprechend als eine solche (besonders potente bzw. im Verlauf dann noch einzig potente) Funktion im Gehirn abgespeichert. Bei den Spielern kann die Illusion entstehen, dass Aufgaben, die sozialen Fertigkeiten unterliegen, einfach und konfliktfrei lösbar sind. Erfolg und soziales Prestige sind in den virtuellen Welten für Jedermann erreichbar.

Letztlich wird eine funktionale Parallelwelt zur Realität, in der die Spieler "abtauchen" und "abschalten" können, mit den Online-Rollenspielen angeboten. Je mehr die virtuelle Welt für den Spieler im Verlauf an Attraktivität zunimmt und der Selbstwertsteigerung dient, desto schwieriger wird es unter Umständen, sich mit den alltäglichen Problemen der realen Welt auseinander zu setzen und desto mehr verliert diese an Attraktivität gegenüber der virtuellen Welt. Zur Computernutzung alternative Verhaltensweisen um Gefühle zu regulieren (Stressverarbeitungsstrategien) werden verlernt bzw. gar nicht erst erlernt. Durch die herausragende Bedeutung wird das Computerspielen zur wichtigsten Aktivität des Betroffenen und dominiert Denken, Gefühle und Verhalten.

Auswirkungen auf den Alltag

Wie bereits oben erwähnt, sind Dauer und Häufigkeit der PC-Nutzung allein kein hinreichendes Kriterium für eine Suchtdiagnose, es muss auch auf die damit verbundenen Folgeerscheinungen geachtet werden um zu erkennen, ob jemand gefährdet ist, eine Computerspielsucht zu entwickeln. Ähnlich wie bei Alkohol oder Heroin kommt es zu zahlreichen Problemen:

- Nach und nach verändern Süchtige ihr Freizeitverhalten. Statt sich mit Freunden zu treffen oder Sport zu treiben, sitzen sie vor dem Computer.
- Die Leistungen in Schule oder Beruf leiden, ihr Denken kreist ständig um das Spiel und schließlich ziehen sie sich mehr und mehr von Familie und Freunden zurück.
- Gleichzeitig ist bei den betroffenen Jugendlichen oft die Einsicht in die Relevanz des Problemverhaltens und dessen Folgen herabgesetzt, da die Folgen im Kindes- und Jugendalter noch nicht als so belastend wahr genommen werden und somit zunächst kaum ein Leidensdruck entsteht. So verstehen Kinder und Jugendliche das Computerspielverbot oft als ein typisches "Elternverbot".

Eltern sollten z.B. besonders dann aufmerksam werden, wenn ihre Kinder aufgrund ihres Computernutzungsverhaltens deutliche Verhaltensveränderungen in den Bereichen schulische Leistungen, soziale Kontakte und Freizeitaktivitäten, Schlaf- und Ernährungsgewohnheiten, Kommunikation sowie emotionalem Erleben zeigen. Wichtig ist dann im Gespräch mit dem Betroffenen den Computer nicht "zu verteufeln" und in endlosen Debatten neue Konflikte zu erzeugen, sondern den Betroffenen in offenen Gesprächen für sein Problemverhalten zu sensibilisieren und gegebenenfalls professionelle Beratung und Hilfe aufzusuchen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

4.5 Mitspielen statt verbieten!

Video- und Computerspiele führen immer wieder zu Konflikten zwischen Kindern und Erwachsenen, insbesondere im Hinblick auf die Zeit, die mit Bildschirmspielen verbracht wird, und in Bezug auf den Inhalt. Das Verbot oder das Abschalten der Video- und Computerspiele scheint für viele Eltern die einzige Maßnahme, um den Spielekonsum ihrer Kinder zu reduzieren bzw. um immer wiederkehrende Diskussionen zu vermeiden.



Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass es überwiegend die Eltern sind, die den Kindern die Spiele kaufen. Ca. 60 Prozent der sechs- bis dreizehnjährigen PC-Spieler geben an, dass sie ihre Spiele von ihren Eltern bekommen, 36 Prozent bekommen die Spiele von Freunden (vgl. KIM 2006). Offensichtlich scheinen sich die Eltern jedoch beim Kauf der Spiele wenig Gedanken darüber zu machen, auf welche Weise und in welchem Umfang die Kinder diese Spiele nutzen. Ist das Kind erst einmal in das Spiel versunken, ist es weder ratsam noch sinnvoll, unvermittelt Verbote einzuführen. Wichtiger scheint indes, dass sich Eltern frühzeitig

Gedanken darüber machen, wie sie neben Fernsehen, Computer und Internet auch die Video- und Computerspiele sinnvoll in ihr allgemeines (Medien-)Erziehungskonzept integrieren können. Dies ermöglicht einen entspannten Umgang mit den Medien und wirkt auch präventiv im Hinblick auf Konflikte, wenngleich diese natürlich nicht ausbleiben.

Informieren – zuschauen – mitspielen

Der erste Schritt sollte darin bestehen, dass sich Eltern vor dem Kauf eines Spiels über das jeweilige Angebot informieren. Worum geht es in dem Spiel? Ab welchem Alter ist dieses Spiel für Kinder geeignet? Welche USK-Freigabe hat das Spiel? Inzwischen gibt es verschiedene Möglichkeiten, sich einen Überblick über das Angebot an Video- und Bildschirmspielen zu verschaffen.

Die ▶ Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung bietet zum Beispiel die Möglichkeit, sich Beurteilungen von Pädagogen und Kindern zu knapp 550 Video- und Computerspielen anzusehen. Dabei kann nach Spielgenres, Altersgruppen, Themengebieten und im Volltext gesucht werden. Auf diese Weise können sich Eltern vorab eine eigene Meinung zu einem Spiel bilden.

Auch über die Datenbank ▶ www.zavatar.de findet man Spielbeschreibungen zu sämtlichen erhältlichen Spielen mit der jeweiligen USK-Einstufung.

Einen guten Überblick über Spiel- und Lernsoftware bietet darüber hinaus die ▶ Broschüre des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln.

Eltern, die ihren Kindern einen unbedenklichen Spielspaß ermöglichen wollen, bietet das ▶ Internet-ABC die Möglichkeit, in einer eigenen Datenbank ausschließlich nach für Kindern geeigneten Spielen zu suchen.

Auch das Internet-ABC bietet ein Fülle von Empfehlungen. Das Besondere: Es handelt bei den Spieletipps um eine Positivliste. Bewertet wird lediglich Software, die ein Kind unter Berücksichtigung des Alters bedenkenlos spielen kann und die zudem ein gehöriges Maß an Qualität in sich birgt!

Ist ein Spiel gekauft, sollte die Beteiligung bzw. das Interesse der Eltern nicht abreißen. Sinnvoll wäre, sich das Spiel mit den Kindern gemeinsam anzusehen und auszuprobieren. Bei jüngeren Kindern gilt – ähnlich wie für die Fernsehnutzung – auch für Computerspiele, dass die Nutzung soweit wie möglich begleitet sein sollte. Gemeinsam mit dem Kind sollten vor Beginn des Spieles Regeln aufgestellt werden, wie lange ein Spiel gespielt wird. Durch das Zuschauen bekommen die Eltern einen Eindruck vom Spiel selbst, aber auch davon, wie das Kind mit dem Spiel umgeht, ob es durch das Spiel überfordert wird etc. Um die Faszination der Video- und PC-Spiele selbst zu erleben, muss man allerdings selbst zur Maus oder zum Controller greifen.

Das Spiel mit den Kindern ist dabei mehr als nur ein gemeinsames Erlebnis; es vermittelt den Kindern zudem das Gefühl, mit ihren Interessen und Vorlieben ernst genommen werden. Zudem genießen es Kinder, wenn sie Erwachsenen Dinge erklären oder sie auch mal im Spiel besiegen können – beides stärkt

Präventionsmaßnahmen neue Medien

ihr Selbstbewusstsein. Darüber hinaus bieten die Spiele gute Anlässe, um mit den Kindern ins Gespräch zu kommen, sei es über ästhetische oder moralische Fragen (u. a. in Bezug auf das Thema Gewalt in Video- und Computerspielen), aber auch über Bedürfnisse und Themeninteressen der Kinder: Warum möchte es ein bestimmtes Spiel spielen? Was fasziniert an Ego-Shootern, Adventuregames oder LAN-Partys?

Spiele in der Schule

Da viele Eltern noch ohne Video- und Computerspiele aufgewachsen sind und bislang vielleicht noch keinen Kontakt mit diesen Spielen hatten, fällt es oftmals schwer, sich auf Unbekanntes einzulassen oder gar Regeln aufzustellen. Hier sind vor allem pädagogische Fachkräfte gefragt, den Eltern entsprechende Hilfestellung und Konzepte an die Hand zu geben, die sie in ihren (Medien-)Erziehungsalltag umsetzen können.

Auch hier sind die Berührungsängste bisweilen sehr groß. Oftmals werden Medien, insbesondere unterhaltungsorientierte Angebote, als Störfaktoren empfunden und aus dem schulischen Kontext ausgeklammert. Video- und Computerspiele bieten aber auch für schulische Bereiche interessante Möglichkeiten, sowohl als didaktisches Mittel (z.B. Simulationsspiele, Denkspiele, Edutainment-Software oder sog. Serious Games zu unterschiedlichen Themenfeldern), aber auch als fächerübergreifendes Thema. Denkbar wäre beispielsweise, dass sich Schülerinnen und Schüler im Ethikunterricht mit dem Thema Gewalt in Computerspielen befassen, im Deutschunterricht eine Spielekritik formulieren, im Kunstunterricht eigene virtuelle Welten entwerfen etc.

Einzig Grundvoraussetzung auf Seiten der Lehrerinnen und Lehrer ist eine Offenheit gegenüber Unbekanntem und Interesse an Kinder- und Jugendkultur.

5. Alterskennzeichnung von Video- und Computerspielen

Die gesetzliche Regelung seit 2003

Im Jahre 2003 trat das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) in Kraft. Gerade im Bereich der Video- und Computerspiele wurden erhebliche Neuerungen vorgenommen, die dem Gedanken eines effektiven Jugendschutzes vor ungeeigneten oder gar gefährdenden Inhalten von Bildschirmspielen noch stärker Rechnung trugen.

Prüf- und Kennzeichnungspflicht

Eine erste wesentliche Änderung besteht darin, dass seitdem alle Spiele, die in der Öffentlichkeit Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden sollen, vor ihrer Veröffentlichung geprüft und gekennzeichnet werden müssen. Eine Ausnahme von dieser Vorlagepflicht besteht lediglich dann, wenn es sich bei den Programmen um reine Info-, Instruktions- oder Lehrprogramme handelt, die durch die Anbieter gekennzeichnet werden können.

Zwar kann ein Anbieter grundsätzlich auf die Vorlage und Kennzeichnung eines Video- oder Computerspieles verzichten; nicht gekennzeichnete Spiele dürfen jedoch lediglich an Erwachsene abgegeben werden.

Darüber hinaus können diese Spiele durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden und dadurch weitere Beschränkungen in Kraft treten (zum Beispiel ein Werbeverbot, das Verbot, diese Spiele im Versandhandel zu vertreiben, der Verkauf nur "unter dem Ladentisch").

Oberste Landesjugendbehörden direkt an Verfahren beteiligt

Eine zweite zentrale Veränderung besteht darin, dass die Obersten Landesjugendbehörden mit dem Inkrafttreten des Gesetzes direkt an dem Verfahren der Prüfung und Alterskennzeichnung beteiligt sind. Ähnlich wie bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) wirkt ein Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden im Prüfgeschehen mit und vergibt anschließend das Alterskennzeichen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Dies ist somit ein Verwaltungsakt eines Bundeslandes mit den entsprechenden Rechtsfolgen. Die Federführung hierfür hat das Land Nordrhein-Westfalen.

Weiterhin ist die Beteiligung der Obersten Landesjugendbehörden, d.h. der Jugendministerien der einzelnen Länder, dadurch gewährleistet, dass alle Jugendministerien der Länder Gutachter benannt, die an dem Prozess der Prüfung und Alterskennzeichnung von Video- und Computerspielen beteiligt sind. Derzeit wird diese Aufgabe von insgesamt 52 Gutachterinnen und Gutachtern wahrgenommen. Die Spielindustrie selbst ist in diesem Gremium nicht vertreten. Die hin und wieder in den Medien vermutete Einflussnahme der Industrie auf die Besetzung der Prüfungsgremien ist ausgeschlossen, da die Besetzung der Prüfungsgremien bereits weit vor Prüfsterminen feststeht. Darüber hinaus wird die Zusammensetzung des jeweiligen Prüfungsgremiums nicht öffentlich bekannt gemacht.

Der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden führt nicht nur den Vorsitz in den Prüfsitzungen, sondern kann gegen jede Entscheidung der Prüfungsausschüsse Veto einlegen. Ihm steht damit immer (wie auch den Anbietern) die Möglichkeit zu, gegen eine Entscheidung der Gutachter in die Berufung zu gehen und die vorgegebenen Instanzenwege zu beschreiten. Dieses Verfahren stellt sicher, dass die Prüfung und Alterskennzeichnung von Video- und Computerspielen durch plural besetzte Gremien von Fachleuten erfolgt, die zum weitaus überwiegenden Teil durch die Obersten Landesjugendbehörden berufen wurden, und dass im Vergabeverfahren einer Alterskennzeichnung letztlich der Staat seiner gesetzlich geregelten Zuständigkeit nachkommt.

Kennzeichen auf Verpackung und Datenträger

Eine weitere Verbesserung wurde dadurch erreicht, dass das erteilte Alterskennzeichen nicht nur auf der Verpackung, sondern auch auf dem Datenträger deutlich sichtbar angebracht werden muss. Dadurch ist sichergestellt, dass die Altersfreigabe selbst dann immer erkennbar ist, wenn die Verpackung entfernt wurde oder aus anderen Gründen nicht mehr zur Verfügung steht.

Bindungswirkung des Handels

Eine vierte, ebenfalls wesentliche Verbesserung des Jugendschutzes wurde dadurch erreicht, dass das Gesetz eine Bindungswirkung des Handels an die Altersfreigaben vorsieht. Dies bedeutet, dass seit April 2003 Computerspiele nicht mehr an Kinder und Jugendliche abgegeben werden dürfen, die jünger sind als das aufgedruckte Kennzeichen.

Diese Regelung ist weltweit einmalig und unterstreicht die hohe Bedeutung, die dem Kinder- und Jugendschutz durch die Obersten Landesjugendbehörden beigemessen wird. Zuwiderhandlungen, d.h. die Abgabe von Video- und Computerspielen an jüngere Kinder oder Jugendliche, können mit einer Geldbuße bis zu 50.000 EUR geahndet werden.

Gerade hier hat die Erfahrung gezeigt, dass diese Vorschrift möglicherweise nicht konsequent genug durchgesetzt und/oder verfolgt wird. Hier sind die Innenminister aufgerufen, die Einhaltung dieser Regelung durch die nachgeordneten Behörden stärker zu überwachen und bei festgestellten Verstößen den Strafrahmen auszuschöpfen.

Auch sind die Eltern gefordert, darauf zu achten, dass die Spiele auch dem Alter der Kinder entsprechen und ggfs. ein Kaufwunsch abgelehnt wird. Diese elterliche Verantwortung gilt im Übrigen auch für alle Spiele, die die Kinder durch den Tausch oder als Raubkopie erhalten. Hier sind staatliche Eingriffsmöglichkeiten von vornherein begrenzt, so dass es besonders auf die Eltern ankommt darauf zu achten, was ihre Kinder spielen.

Wer prüft wie welche Spiele?

Technische Prüfung

Der Prüfprozess selbst beginnt mit der technischen Prüfung des Datenträgers und den weiteren eingereichten Unterlagen. Überprüft wird zum einen, ob der Datenträger überhaupt "funktioniert" – dies ist bei 140 Anbietern aus 22 Ländern nicht immer der Fall. Ein oder zwei Spiellevel werden dazu angespielt, um sicher zu stellen, dass das Spiel läuft und um sicher zu stellen, dass das Spiel im Hinblick

Präventionsmaßnahmen neue Medien

auf die jugendschutzrelevanten Inhalte soweit vollständig ist, dass eine Alterseinstufung vorgenommen werden kann.

Weiterhin wird kontrolliert, ob die zur Vorbereitung des Titels erforderlichen schriftlichen Unterlagen beigefügt sind: Lösungshilfen, Handbücher, Begleittexte für die Verpackung etc. Ist dies nicht der Fall, wird der Kontakt zu dem Anbieter erneut aufgenommen und Material angefordert.

Spieltester

Der zweite Schritt ist die Übergabe des Spieles einschließlich aller Unterlagen an einen Tester. Diese Spieltester übernehmen in diesem Verfahren eine besondere Rolle ein, denn sie bereiten den Titel für die Prüfsitzung mit den Gutachtern vor. Sie spielen das Spiel komplett durch und speichern die Spielstände bzw. Spielszenen, die aus der Sicht des Jugendschutzes entscheidungsrelevant sind und die sie den Gutachtern vorführen wollen.

Den Spieltestern kommt aufgrund der Tatsache, dass die gesamte Sichtung eines Spieles durch ein Gremium zeitlich nicht zu bewältigen ist (für manche Spiele können 50 – 60 Stunden Spieldauer veranschlagt werden) und daher ausgewählte Spielelemente präsentiert werden, eine besondere Verantwortung zu, der sie gerecht werden müssen. Eine lange Schulungs- und Vorbereitungszeit sowie eine ständige Evaluation ihrer Arbeit sind dazu unerlässlich, um die Qualität der Arbeit zu gewährleisten.

Präsentation vor dem Gutachtergremium

Nach der entsprechenden Vorbereitungsphase erfolgt die Präsentation eines Spieles vor dem Gutachtergremium. Die Prüfung erfolgt im Regelfall durch einen Ausschuss von vier Gutachtern sowie dem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden als Vorsitzenden. Der Tester hat bereits vor Beginn der Prüfung einen ein bis zweiseitigen Text für die Gutachter vorbereitet, in dem wesentliche Informationen über das Spiel zu finden sind, wie etwa die Spielaufgaben, die Spielumwelt, die Spielsteuerung, die Darstellung und anderes mehr. Der Tester führt anschließend das Spiel vor und gibt während der Präsentation weitere Erläuterungen zum Spiel ab und/oder beantwortet die Fragen des Prüfungsgremiums. Auch hier wird wieder die besondere Verantwortung der Tester deutlich: sie müssen den Spielinhalt objektiv und wertneutral vermitteln können, um den Gutachtern eine fundierte Entscheidung zu ermöglichen.

Auf einen weiteren Aspekt gilt es in diesem Zusammenhang hinzuweisen: da es sich bei den Video- und Computerspielen um ein interaktives Medium handelt, muss diese Interaktion auch Gegenstand des Prüfungs- und Bewertungsprozesses und damit für die Gutachter jederzeit erleb- und erfahrbar sein. Daher besteht für die Gutachter während der Prüfsitzung grundsätzlich die Möglichkeit, jederzeit die Spielsteuerung in die eigenen Hände zu nehmen und selbst zu spielen. Hierzu steht den Gutachtern ebenfalls das Archiv der USK mit insgesamt 12.000 Titeln zur Ausleihe zur Verfügung.

Diskussion und Altersempfehlung

Nach dem Abschluss der Präsentation erfolgt die Diskussion über die beantragte Altersfreigabe, bei der der Tester anwesend ist, auf weitere Rückfragen antwortet oder auch selbst eingreift, wenn z. B. jugendschutzrelevante Aspekte nicht ausreichend berücksichtigt wurden. Das Ergebnis der Diskussion ist eine Altersempfehlung, die von dem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden durch den Erlass eines Verwaltungsaktes (der Kennzeichnung) übernommen wird oder er ein Veto gegen die Entscheidung einlegt und den vorgesehen Instanzenweg einleitet.

Eine Ausnahme von diesem Verfahren ist in den Prüfgrundsätzen dann vorgesehen, wenn es sich beispielsweise um die inhaltsgleiche Umsetzung eines Spieles auf ein anderes Spielgerät handelt (z. B. von einer Playstation 2 auf einen PC), wenn die Spielinhalte aus der Perspektive des Jugendschutzes als unproblematisch gelten können (z. B. Sudoku- oder Mahjonggspele etc.) oder wenn es sich um Erweiterungen zu bereits geprüften und gekennzeichneten Spielen handelt. In diesen "Besonderen Verfahren" erfolgt die Prüfung nur durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden sowie einen Tester der Unterhaltungssoftware – Selbstkontrolle (USK), wobei grundsätzlich gilt, dass in Zweifelsfällen (d.h. bei festgestellten jugendschutzrelevanten Inhalten oder Veränderungen) die Prüfung in einem regulären Verfahren erfolgt.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Berufungsmöglichkeiten

Wie bereits erwähnt, besteht sowohl für den Anbieter als auch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden die Möglichkeit, die Entscheidung eines Prüfungsausschusses nicht zu akzeptieren und einen Berufungsausschuss anzurufen. Dieser Berufungsausschuss setzt sich aus vier anderen Gutachtern sowie dem Ständigen Vertreter als Vorsitzenden zusammen. Das Spiel wird erneut geprüft und vor diesem Hintergrund der erneuten Präsentation diskutiert (falls der Einspruch von Seiten des Anbieters erfolgt, kann er bei der Präsentation anwesend sein und seine Argumente darlegen; eine Teilnahme an der anschließenden Diskussion ist jedoch nicht möglich).

Wird auch diese Entscheidung durch den Anbieter oder den Ständigen Vertreter angefochten, erfolgt eine sog. Beiratsprüfung. Hieran nehmen sieben Mitglieder des Beirates der USK teil (die Liste der Beiratsmitglieder findet sich unter www.usk.de), die eine abschließende Alterseinstufung vornehmen. Danach steht nur den Bundesländern die Möglichkeit zur Verfügung, hiergegen Einspruch zu erheben.

Das Prüfergebnis

Das Ergebnis des Prüfungsvorganges ist in der weitaus überwiegenden Anzahl aller Fälle die Alterskennzeichnung eines Spieles durch den Erlass eines Verwaltungsaktes. Allerdings ist gesetzlich geregelt, dass ein Kennzeichen dann nicht erteilt werden darf, wenn die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erfüllt sind. Daher wird bei allen infrage kommenden Spielen immer sehr sorgfältig geprüft, ob diese Kriterien zutreffen.

Die Verweigerung des Kennzeichens durch die Obersten Landesjugendbehörden hat für den Anbieter schwerwiegende Folgen, denn oftmals weigert sich der Handel, nicht gekennzeichnete Spiele in das Sortiment aufzunehmen. Dies führt wiederum dazu, dass der Anbieter eine veränderte, d.h. gerade in Bezug auf die Gewaltinhalte reduzierte Fassung erneut vorlegt, um doch noch eine Kennzeichnung zu erhalten.

Daher finden sich auf dem deutschen Markt etliche Spiele in "entschärften" Fassungen, während in den übrigen Ländern Europas die "unzensurierte" Version für jeden Käufer gleich welchen Alters zugänglich ist, da die bindende Wirkung der Altersfreigaben in keinem anderen Land auf der Welt vorgesehen ist.

Alterskennzeichnung, Indizierung und Verbot

Sie finden sich auf jedem Computer- und Videospiel, das im freien Handel erhältlich ist: die Alterskennzeichnungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) - und sind vielen Eltern eine erste Hilfe beim Aussuchen eines Spiels für das Kind. Doch was bedeuten die Altersangaben genau, welche Kriterien spielen bei der Kennzeichnung eine Rolle? Internet-ABC zeigt Ihnen eine kurze Übersicht zu den einzelnen Einstufungen:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung



Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar. Beispiel: Das Autorallye-Spiel "Colin McRae Rally 2005" ist ohne Altersbeschränkung freigegeben - Kinder unter 8 oder 10 Jahren werden allerdings keine Etappe auch nur annähernd gewinnen können.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Freigegeben ab 6 Jahren



Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

Freigegeben ab 12 Jahren



Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Freigegeben ab 16 Jahren



Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

Keine Jugendfreigabe



In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.

Präventionsmaßnahmen neue Medien

Indizierung

Indiziert werden Spiele nicht von der USK, sondern von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Verschiedene Institutionen und Behörden (z.B. Jugendämter) können einen Antrag stellen oder anregen, ein bestimmtes Spiel "aus dem Verkehr" zu ziehen. Die Wirkung indizierter Spiele wird nicht nur als die Persönlichkeit und Entwicklung beeinträchtigend eingestuft (wie bei der Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" der USK), sondern als direkt jugendgefährdend. Diese Spiele dürfen weder beworben noch öffentlich angeboten werden. Erwachsene können sie dennoch kaufen, auf Nachfrage - sozusagen unter der Ladentheke.

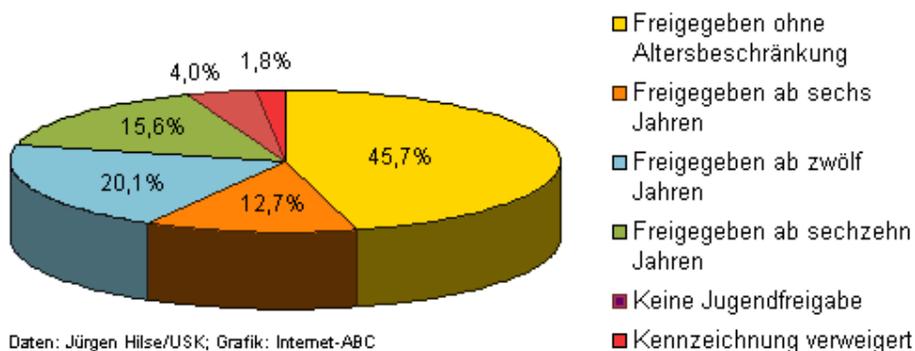
Verbot und Beschlagnahmung

Bei einem kompletten Verbot eines Spiels steht das Jugendschutzgesetz nicht mehr im Vordergrund, sondern das Strafgesetzbuch. Ein Verbot und die Beschlagnahmung eines Spiels muss von einem Gericht angeordnet werden. Hier greift zum Beispiel der Tatbestand der Gewaltverherrlichung oder des Verwendens verfassungsfeindlicher Symbole. Derartige Spiele dürfen nicht angeboten und verkauft werden. Handelt es sich gar um den Straftatbestand der Kinderpornografie, so ist auch der Kauf oder Besitz verboten.

Prüfergebnisse 2006 in Zahlen

Im Jahre 2006 wurden insgesamt 2.608 Prüfungsvorgänge durchgeführt. In Bezug auf die Alterskennzeichnung ergibt sich für diese Gesamtheit aller Verfahren folgendes Bild:

- Das Kennzeichen "Freigegeben ohne Altersbeschränkung" wurde 1188 mal vergeben. Dies entspricht einem prozentualen Anteil von 45,7% aller erteilten Freigaben und ist damit nahezu gleich wie die Quote des vergangenen Jahres (44,7%).
- Das Kennzeichen "Freigegeben ab sechs Jahren" wurde 330 Mal erteilt und liegt mit einem Anteil von 12,7% an allen Freigaben ebenfalls über dem Anteil des vergangenen Jahres (14,3%).
- Das Kennzeichen "Freigegeben ab zwölf Jahren" wurde 524 Mal erteilt und liegt mit einem Anteil von 20,1% aller Freigaben oberhalb der Freigaben des Vorjahres (17,9%).
- Das Kennzeichen "Freigegeben ab sechzehn Jahren" wurde 407 Mal erteilt. Mit einem Anteil von 15,6% an allen Freigaben liegt dies unterhalb des prozentualen Anteiles des Vorjahres (17,5%).
- Das Kennzeichen "Keine Jugendfreigabe" wurde 104 Mal erteilt und lag mit einem Gesamtanteil von 4,0% an allen Freigaben in etwa gleichauf mit dem prozentualen Wert des Vorjahres (4,1%).
- In insgesamt 46 Fällen wurde eine Kennzeichnung verweigert, weil die Spielinhalte nach der Auffassung der Gutachter die Kriterien der Indizierung erfüllten. Gegenüber dem Vorjahr ist hier eine prozentuale Zunahme von 0,3% aus dem Jahre 2005 auf 1,8% im Jahre 2006 festzustellen.



Präventionsmaßnahmen neue Medien

Insgesamt ist somit festzuhalten, dass die Freigaben für die unteren Alterskategorien mit einem Anteil von 78,5% mehr als drei Viertel der Gesamtheit aller Freigaben ausmacht.

Filtert man aus der Gesamtzahl aller Prüfungen diejenigen heraus, bei denen eine Prüfung durch ein Prüfungsgremium (insgesamt 989) stattgefunden hat, so ergibt sich folgende Verteilung:

- 398 Spiele (40,3%) wurden mit "Freigegeben ohne Altersbeschränkung" gekennzeichnet;
- 145 Spiele (14,7%) erhielten das Kennzeichen "Freigegeben ab 6 Jahren";
- 231 Spiele (23,4%) wurden für die Altersgruppen der 12 – 16jährigen freigegeben;
- 118 Spiele (11,9%) erhielten die Alterskennzeichnung "Freigegeben ab 16 Jahren"
- 55 Spiele (5,6%) wurden nur für Erwachsene freigegeben ("Keine Jugendfreigabe");
- 42 Prüfungen (4,2%) endeten mit der Verweigerung des Kennzeichens, weil die Gutachter die Indizierungskriterien als erfüllt angesehen hatten.

Nimmt man eine Differenzierung der Prüfvorgänge nach den unterschiedlichen Systemen vor, so zeigt sich, dass die meisten Prüfungen für den PC durchgeführt wurden (49%), gefolgt von den unterschiedlichen Konsolen (42,8%) und den sonstigen Systemen (z. B. DVD-Player) mit insgesamt 8,2%. Wird die Gesamtzahl aller Prüfungen für den PC jedoch um die Verfahren zu den Coverdisks (z. B. als Beilagen für die Spielezeitschriften) reduziert, so zeigt sich, dass die überwiegende Anzahl aller Titel für die unterschiedlichen Konsolen (z.B. XBOX 360, Nintendo DS, Playstation 2) zur Prüfung und Alterskennzeichnung vorgenommen wird.

Diese Zahlen korrespondieren zu den Umsätzen im Bereich der Computer- und Videospiele, der gerade im Bereich der Konsolen im vergangenen Jahr ein deutliches Wachstum verzeichnet. Der Umsatz kletterte um 13% auf 652,6 Millionen EUR. Noch stärker wuchs der Markt für Spielesoftware für Handhelds (Nintendo DS, Gameboy Advance, Sony Portable Playstation PSP); er legte sogar um 58% auf 190 Millionen € EUR. Für das laufende Jahr 2007 wird ein weiterer Umsatzanstieg erwartet, der ebenfalls durch den Zuwachs im Bereich der Konsolenspiele getragen wird.

Fazit: Alterskennzeichnung von Video- und Computerspielen

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass der Jugendmedienschutz im Bereich der Video- und Computerspiele ein weltweit kaum vergleichbares Niveau aufweist. Nirgendwo sonst findet die Prüfung und Alterseinstufung jedes Video- und Computerspieles durch einen Ausschuss unabhängiger Gutachter statt, nirgendwo sonst finden sich aufgrund der Bindungswirkung des Handels an die Altersfreigaben so weit reichende Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten oder gar schädlichen Medieninhalten.

Unbeschadet dessen haben die Obersten Landesjugendbehörden eine Evaluation des gesamten Verfahrens bei dem renommierten Hans Bredow – Institut in Auftrag gegeben, um mögliche Schwachstellen zu erkennen und Veränderungen herbei zu führen.

Dies ist jedoch nur ein Schritt auf dem Weg zu einem effektiven Jugendmedienschutz. Aufgrund der weltumspannenden Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten besteht kaum eine realistische Chance, Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten Medieninhalten – nicht nur im Video- und Computerspiel – zu schützen. Es ist daher ergänzend notwendig, Eltern über mögliche Gefährdungen aufzuklären und ihnen Wege aufzuzeigen, wie sie ihre Kinder vor potentiellen Gefahren schützen können. Zum anderen ist es notwendig, den Kindern so frühzeitig wie möglich Medienkompetenz zu vermitteln, damit sie die Medien sinnvoll und verantwortungsbewusst nutzen können.