

MODUL 4

Jugendmedienschutz in Computerspielen



Einführung

Heranwachsende haben ein großes Interesse an Computer- und Videospiele. Das Spektrum reicht hier von klassischen PC-Spielen über Handyspiele oder Spiele-Apps für den Tablet-PC, mobile und feste Spielkonsolen bis hin zu Browserspielen im Internet.

Beliebt sind Simulationen, Adventure-, Action-, Sport- und Kampfspiele, Karaoke-, Rätsel-, Geschicklichkeits- und Lernspiele sowie klassische Kinder- und Gesellschaftsspiele, die von der Offline- in die Online-Welt übertragen wurden. Schon früh haben Kinder Zugang zu Computer- und Videospiele und halten bereits bei ihren ersten Gehversuchen im Internet gezielt Ausschau nach Spieleangeboten: Im Resultat spielen die mit Abstand meisten Jungen und jedes zweite Mädchen im Alter zwischen 6 und 13 Jahren mehrmals pro Woche Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele.¹⁴

¹⁴ vgl. MPFS 2014a, S. 53ff.

Mit zunehmenden Alter nimmt die Faszination für den Spielbereich bei vielen zwar etwas ab, doch auch bei Jugendlichen sind Computer- und Videospiele noch weit verbreitet und werden zum Teil zeitlich extensiv genutzt. 69% der Jugendlichen spielen mindestens eine Stunde täglich, und zwar in ganz unterschiedlichen Nutzungskontexten: alleine und mit anderen (v.a. Freunden, Bekannten, Geschwistern), zu Hause oder anderswo, unterwegs auf alltäglichen Wegen, manchmal auch in der Schule.¹⁵

¹⁵ vgl. MPFS 2014b, S. 41ff.

Mit den partiell drastischen Gewaltdarstellungen, Kampf- und Kriegsszenarien ist ein Teilbereich der Spiele (prozentual machen diese nur einen sehr geringen Bruchteil des gesamten Angebotes aus), allen voran die Action-Adventure und Ego-Shooter, in der Vergangenheit oft unter Jugendschutzgesichtspunkten diskutiert worden. In der öffentlichen Diskussion wurden zuweilen Rufe laut, die ein grundsätzliches Verbot von »Killerspielen« forderten, insbesondere dann, wenn publik gewordene Gewalttaten an Schulen monokausal auf die Computerspielnutzung der Täter_innen zurückgeführt wurden.

Ungeachtet dieser Diskussion, deren Einseitigkeit der Situation aus Sicht vieler nicht gerecht wurde, besteht bei Erziehenden Sorge hinsichtlich der Computer- und Videospieldnutzung von Kindern: Die meisten Eltern befürchten, dass ihre Kinder unangenehme Erfahrungen mit Computer- und Videospiele machen, jedes elfte Elternteil zeigt sich diesbezüglich sogar sehr besorgt. Auf höhere Werte kommt nur der Bereich Internet. Wenn die eigenen Kinder ins Kino gehen oder sich DVDs/Videos ansehen, sind die Eltern weniger alarmiert und zeigen sich nur im Ausnahmefall sehr besorgt, dass ihre Kinder auch hier unangenehme Erfahrungen machen könnten.¹⁶

¹⁶ vgl. HASEBRINK et al. 2012

Bei Computer- und Videospiele haben sich die Altersfreigaben als Instrument des Jugendmedienschutzes etabliert. Wie die Filme, die im Kino gezeigt oder via DVD/Video vertrieben werden, dürfen hierzulande auch Computer-

¹⁷ vgl. STIX, DANIELA CORNELIA: Der Reiz des Verbotenen – zur Akzeptanz der USK- Alterskennzeichen. Berliner Schriften zur Medienwissenschaft; 6. Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin, 2009.

²⁰ vgl. MPFS 2011b

²¹ vgl. MPFS 2014b , S. 44

spiele auf Trägermedien (in der Regel DVDs) nur angeboten und vertrieben werden, wenn sie mit einer Altersfreigabe versehen sind (**Materialblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_08**). Die Kennzeichnung von Spielen erfolgt hierzulande durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (**Materialblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_07**). Allerdings zeigen die Alterskennzeichen und die damit verbundenen Zugangsbeschränkungen nicht immer den erwünschten Erfolg. Sie werden keineswegs von allen Eltern, Kindern und Jugendlichen wahrgenommen, und selbst wenn die Heranwachsenden von der Altersfreigabe wissen, nehmen sie diese nicht immer ernst.¹⁷

Gerade bei Jugendlichen sind Computer- und Videospiele verbreitet, die für ihr Alter nicht freigegeben sind: Jede dritte Spielerin hat schon einmal Spiele gespielt, von denen sie wusste, dass sie nicht für die eigene Altersgruppe freigegeben waren. Bei den männlichen Altersgenossen sind es sogar vier von fünf Spielern.²⁰ 19% der weiblichen und 57% der männlichen Nutzer von PC-, Konsolen- oder Onlinespielen geben zu, selbst Spiele zu spielen, die ihrem Empfinden nach besonders gewalttätig und brutal sind.²¹

Ziel

Modul 4 gibt Einblick in den Jugendmedienschutz bei Computerspielen. Auf der Grundlage eigener Computerspielerfahrungen und persönlicher Vorlieben soll der Blick für Problembereiche geschärft werden. Wirkungsrisiken sollen offen diskutiert und bewertet werden. Die in **Modul 1** erarbeiteten Kriterien werden noch einmal für den Bereich der Computerspiele spezifiziert. In einem praktischen Teil sollen die Schüler_innen ein aktuelles Onlinespiel anhand der erarbeiteten Kriterien bewerten und ein Alterskennzeichen vergeben. Das Zusatzmodul bietet – wie in den vorangegangenen Einheiten auch – einen geeigneten Anlass, Jugendmedienschutz aus verschiedenen gesellschaftlichen Perspektiven zu diskutieren.

Zeitbedarf

Für die Durchführung des **Moduls 4** werden ca. 90 Minuten gebraucht. Die vorherige Durchführung von **Modul 1** ist obligatorisch, da in ihm benötigte allgemeine Grundlagen vermittelt werden. Angeboten wird zudem ein Zusatzmodul (UE4-e), das die im Modul gewonnenen Erfahrungen noch einmal kritisch reflektiert. Mit Zusatzmodul werden ca. 120 Minuten benötigt.

Unterrichtseinheiten des Moduls






UE4a	⌚ 30 Min.	Nutzungsverhalten der Klasse bei Computerspielen
UE4b	⌚ 20 Min.	Einführung in den Jugendmedienschutz bei Computerspielen
UE4c	⌚ 20 Min.	Altersfreigaben bei Computerspielen
UE4d	⌚ 30 Min.	Simulation eines Prüfverfahrens
UE4e	⌚ 30 Min.	Zusatzmodul: »Argumenteduell«



insges. ⌚ 90-120 Min.





 Aufgabe	Reflexion der eigenen Computerspielbiografie
 Lernziel	Erkennen der jeweiligen Computerspielnutzung und -wirkung sowie Vergleich in der Klasse
→ Ablauf	<p>Die Schüler_innen schätzen ihr Computerspielverhalten mittels verschiedener Plakatdiagramme ein. Hierbei werden Klebepunkte auf den verschiedenen Diagrammen positioniert. <i>Folgende Aspekte werden dabei abgefragt:</i></p> <ul style="list-style-type: none">→ Nutzungsdauer (Wochentage und Wochenende)→ Nutzungsform (Spiele probieren, gezielte Auswahl, mehrere Spiele gleichzeitig etc.)→ Spielformate (z.B. Rollenspiele, Strategiespiele, Actionspiele etc.)→ Lieblingsspiele→ Gründe für die Computerspielnutzung→ Reflexion der Wirkung der Spiele auf die Nutzer_innen <p>Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum ausgewertet. Das Materialblatt JUGENDMEDIENSCHUTZ_16 bietet eine Vorlage für die zu erstellenden Plakate.</p>
 Hinweise	
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">→ Medienbeispiel: http://youtube.com/watch?NR=1&v=-_EOEgo7aWo&feature=endscreen→ PC mit Internetanschluss, Beamer, Ton

UE4b – Einführung in den Jugendmedienschutz bei Computerspielen

⌚ 20 Min.

 Aufgabe	Zusammenfassen der Grundlagen im Jugendmedienschutz bei Computerspielen
 Lernziel	Erwerb grundlegender Kenntnisse
 Ablauf	<p><i>Einführung:</i> Wie ist der Jugendmedienschutz bei Computerspielen geregelt? Rechtsanwalt Henry Krasemann von Onlinespielrecht.de klärt auf: Filmbeispiel zum Einstieg (15 Min.)</p> <p>➤ http://youtube.com/watch?NR=1&v=-_EOEgo7aWo</p> <p>Die Inhalte werden individuell von den Schüler_innen festgehalten und anschließend gemeinsam zusammengetragen.</p>
 Hinweise	
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">➤ Arbeitsblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_16➤ Tafel / Flipchart, vorbereitete Plakate und Klebepunkte (alternativ können Stifte zur Bewertung genutzt werden)

 Aufgabe	Erstellung eines Prüfleitfadens
 Lernziel	Einblick in die Arbeit der USK erhalten und Verständnis für die Altersfreigaben entwickeln
→ Ablauf	<p>Ausgehend von den Erfahrungen in der Schüler_innen findet ein Unterrichtsgespräch zu Altersfreigaben bei Computerspielen statt:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Wie kommen die Altersfreigaben bei Computerspielen zustande? → Welche Kriterien liegen der Prüfung zugrunde? → Was für Computerspiele sind für welche Altersgruppen freigegeben? <p>Anschließend wird die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) kurz vorgestellt: Präsentation des USK-Films (online abrufbar unter http://usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren)</p> <p>In einem dritten Schritt wird eine Veranschaulichung der Freigabekriterien und Einstufung der unterschiedlichen Computerspiele am Beispiel (USK 2013, Broschüre S. 16-35) angeboten. Wenn nötig, kann ggf. die Einheit UE1d aus Modul 1 wiederholt werden.</p> <p>Ziel ist die Erstellung einer Kriteriensammlung auf der Grundlage der ausgewählten Materialien und ggf. der Ergebnisse aus UE1d. Materialblatt JUGENDSCHUTZ_o4, Materialblatt JUGENDSCHUTZ_o7 und Materialblatt JUGENDSCHUTZ_o8 dienen als zusätzliche Informationsgrundlagen bzw. zur Wiederholung.</p> <p>Ggf. kann eine Recherche nach Altersfreigaben für ausgewählte Computerspiele in der Datenbank der USK (www.usk.de/titelsuche/titelsuche) stattfinden. Hierfür ist dementsprechend mehr Zeit einzuplanen.</p>
 Hinweise	Diese Einheit ist als Spezifikation/Wiederholung zur Einheit UE1d aus dem ersten Modul zu verstehen, in der bereits die zentralen Kriterien des Jugendmedienschutzes erarbeitet wurden.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Medienbeispiel: http://usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren → USK 2011, Broschüre S. 15-35, PDF S. 8-18 → PC mit Internetanschluss, Beamer, Ton

 Aufgabe	Bewertung eines bereits bekannten Computerspiels
 Lernziel	Nachvollziehen und praktische Erprobung eines Prüfverfahrens
→ Ablauf	<p>Zur Einheit sollen die Schüler_innen (soweit vorhanden) ein Computerspiel mitbringen.</p> <p>In einem ersten Schritt können Angaben zu Spielinhalt und Ziel gemacht werden. Zudem wird das Alterslabel genannt (ca. ⌚ 5 Min.).</p> <p>In einem zweiten Schritt werden die einzelnen Spiele in Kleingruppen (auszugsweise) gespielt und anhand des in UE4c erstellten Prüflleitfadens bewertet (ca. ⌚ 15 Min.).</p> <p>Anschließend sollen die Schüler_innen ihr Ergebnis mit dem angegebenen Alterskennzeichen vergleichen und mögliche Abweichungen begründen. Die Bewertungen werden anschließend in der Klasse vorgestellt und diskutiert (ca. ⌚ 10 Min.).</p> <p>Ein Diskussionsanlass kann ein Vergleich der Einschätzung des Spiels vor und nach dem Prüfverfahren sein, um mögliche Einstellungsveränderungen der Schüler_innen zu erkennen und deutlich zu machen.</p>
 Hinweise	<p>Es sollte darauf geachtet werden, dass es neben den klassischen PC-Spielen auch Spielkonsolen und Handspielkonsolen gibt. Im Zweifel müssen/können die Schüler_innen auch das Gerät passend zum Spiel mitbringen (z.B. Handspielkonsolen).</p> <p>Auch Onlinespiele (im Sinne von im Browser abrufbaren Spielen) können genutzt werden. Dies hat den Vorteil, dass die Schüler_innen selbst keine Spiele mitbringen müssen. Zu beachten ist jedoch, dass nur online verbreitete Spiele (die also auf kein Trägermedium gepresst wurden) keine Alterskennzeichen erhalten, sondern Alters- und Zugangsbeschränkungen entsprechend des Jugendschutzes im Internet (siehe Einheit Jugendmedienschutz im Internet), z.B. Altersverifizierung, technische Alterskennzeichnung etc., genutzt werden.</p> <p>In dieser Einheit ist eine Prüfung eines Computerspiels nur auszugsweise möglich (ca. 15 Min.). Es sollte in diesem Zusammenhang darauf hingewiesen werden, dass die USK immer ein Spiel in seiner Gesamtheit prüft und bewertet.</p>
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ⇨ Spiele der Schüler_innen ⇨ PCs mit Internetzugang ⇨ ggf. Spielkonsolen und/oder Handspielkonsolen der Schüler_innen

 Aufgabe	<p>Durch die Einnahme von verschiedenen Rollen und Positionen werden Aspekte des Jugendmedienschutzes in Fernsehen und Kino diskutiert Entwicklung eigener Jugendmedienschutz-Maßnahmen</p>
 Lernziel	<p>Erkennen unterschiedlicher Positionen und Argumente</p>
 Ablauf	<p>Mithilfe des Materialblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_13 werden unterschiedlichen Gruppen oder Personen verschiedene Rollen zugewiesen und ein_e Moderator_in bestimmt. Anhand der Leitthesen des Materialblatts werden die jeweiligen Standpunkte erarbeitet, die anschließend in einer Diskussion vertreten werden. Der/Die Moderator_in muss sich mit allen Rollenpositionen vertraut machen.</p> <p>Zum Diskussionseinstieg beschreiben sich die Schüler_innen in ihrer jeweiligen Rolle und ihre Position zum Diskussionsthema. Ausgangspunkt für die Diskussion können die Grundfragen des Materialblatts und/oder konkrete aktuelle Medienbeispiele der Schüler_innen sein.</p> <p>In einer anschließenden Diskussions- und Bewertungsrunde werden die verschiedenen Rollen und Positionen in der Klasse diskutiert. Auf dieser Grundlage entwickeln die Schüler_innen eigene Vorschläge für Jugendmedienschutz-Maßnahmen (für diverse Altersgruppen), die sie für realistisch halten bzw. selbst einhalten würden und diskutieren abschließend, wie diese in den einzelnen Rollen bewertet werden würden. Die Ergebnisse können an Tafel/Whiteboard festgehalten werden.</p>
 Hinweise	<p>Ggf. können die Rollen um weitere Positionen ergänzt werden (z.B. verschiedene tolerante Haltungen).</p> <p>Die Rolle des Moderators/der Moderatorin kann auch von dem/der Lehrer_in übernommen werden.</p> <p>Dieses Zusatzmodell ist so konzipiert, dass es zum Abschluss jedes Moduls dieser Unterrichtseinheit verwendet werden kann und als Abschlussdiskussion dient. Die Anforderungen an die Diskussion sind aufgrund der inhaltlichen Komplexität durchaus hoch und sollten dementsprechend eher für ältere Schüler_innen genutzt werden. Für jüngere Schüler_innen sollten konkrete Beispiele für die Diskussion genutzt werden (z.B. Gewaltdarstellungen, Sexismus, Extremismus).</p>
 Materialien	<p>⇨ Materialblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_13 ⇨ Tafel / Whiteboard, Kreide, Stifte</p>

