



Dossier: Jugendmedienschutz

Verantwortungsvolle Mediennutzung

Sicherheit macht Schule [®]
Forum für Unterrichtsideen

Sicherheit macht Schule

Initiative für Informationssicherheit

Internet, neue Medien und Computerspiele sind in unserem Leben heute allgegenwärtig. Für Kinder und Jugendliche bilden sie einen wesentlichen Teil ihrer Erfahrungswelt. Ob in der Schule oder zu Hause – der kompetente Umgang mit Computern und Internet wird immer wichtiger.

Sicherheit und der bewusste Umgang mit neuen Technologien sind nicht für jeden selbstverständlich. Häufig fehlt es an grundlegenden Informationen über die möglichen Risiken bei der Nutzung und an den Fähigkeiten, diesen kompetent und selbstbestimmt zu begegnen.

Mit dem Ziel, Schulen aktiv bei der Förderung eines starken Bewusstseins für Sicherheit und Schutz der Privatsphäre zu unterstützen, startete Microsoft Deutschland zum Safer Internet Day 2007 die Initiative „Sicherheit macht Schule“. Die Initiative unterstützt Lehrerinnen und Lehrer durch konkrete Unterrichtsvorschläge und Fortbildungsmaterialien. Schülerinnen und Schüler werden für die Risiken bei der Nutzung von Internet und neuen Medien sensibilisiert und für die Potentiale einer kompetenten Nutzung neuer Technologien in Schule, Ausbildung und Freizeit aufgeschlossen.

Ich lade Sie herzlich ein, die Angebote der Initiative „Sicherheit macht Schule“ zu nutzen und wünsche Ihnen dabei viel Erfolg!



Achim Berg,

Vorsitzender der Geschäftsführung Microsoft Deutschland
und Vice President International



Achim Berg

Vorsitzender der
Geschäftsführung
Microsoft Deutschland
und Vice President International

Impressum:

Microsoft Deutschland GmbH
Initiative Sicherheit macht Schule
Konrad-Zuse-Straße 1
85716 Unterschleißheim

info@sicherheit-macht-schule.de
www.sicherheit-macht-schule.de

2. Auflage, Berlin 2008

Inhalt

Kapitel 1

Das erste Kapitel enthält grundlegende Informationen zum Jugendmedienschutz. Für die Bereiche Computerspiele, Internet sowie Urheberrechtsschutz werden gesetzliche Regelungen und die verantwortlichen Institutionen vorgestellt.

Kapitel 2

Konkrete Problemlagen zum Thema Jugendmedienschutz sind Inhalt des zweiten Kapitels. Diese Problemlagen wurden gemeinsam mit Jugendlichen entdeckt, diskutiert und ihre besonderen Sichtweisen eingearbeitet.

Zu allen Problemlagen sind Videoclips entstanden, eine Übersicht befindet sich am Ende dieses Kapitels.

- 03 **Vorwort**
- 05 **Grundlagen Jugendmedienschutz**
- 06 Aufwachsen in Bilderwelten – Gesetzlicher Jugendmedienschutz
- 10 Medien als Erziehungsaufgabe – Jugendmedienschutz in der Familie
- 14 Ein Netz voll Licht und Schatten – Jugendmedienschutz im Internet
- 17 (K)ein Kinderspiel – Jugendmedienschutz bei Bildschirmspielen
- 20 Diebstahl mit Nebenwirkungen – Jugendmedienschutz und Urheberrecht
- 22 Den Ausweis, bitte! – Altersprüfung und Jugendschutzprogramme
- 25 Freigegeben ab... – Alterskennzeichnungen von Bildschirmspielen
- 28 Umsonst, nicht kostenlos – Raubkopien stoppen, Jugendschutz stärken
- 35 **Problemlagen des Jugendmedienschutz**
- 36 Spielspaß oder verlorene Zeit? – Spielzeiten vereinbaren!
- 38 Attraktiv und illegal? – Alterskennzeichen beachten!
- 40 Chancen und Gefahren? – Kompetent wegschalten!
- 42 High Heels und Propaganda? – Inhalte prüfen!
- 44 Mobil und ungebunden – Nein sagen!
- 46 Alles und auf einmal? – Einfach abschalten!
- 48 Scheinwelt mit Suchtgefahr – Wissen, was gespielt wird!
- 50 Downloads mit Nebenwirkungen? – Persönliche Daten schützen!
- 52 Kontrolle oder Vertrauen? – Jugendschutzsysteme helfen!
- 54 Leistung und Lernen – Verständnis zeigen!
- 56 Grenzenlose Kommunikation? – Regeln setzen!
- 58 Informieren und Verführen – Überblick behalten!
- 60 Medienkompetenz ist (k)eine Altersfrage – Gemeinsam lernen!
- 62 Wahl oder Qual – Das richtige Spiel finden!

Grundlagen Jugendmedienschutz



Aufwachsen in Bilderwelten

Gesetzliche Regelungen zum Jugendmedienschutz

Ob Fotohandy, Spielkonsole oder MP3-Player – Displays, Mattscheiben und Monitore erobern immer neue Bereiche des täglichen Lebens. Sie buhlen um unsere Aufmerksamkeit, stillen unseren Wissensdurst und befriedigen unsere Schaulust. Für Kinder wächst indes die Gefahr negativer Medienerfahrungen.

Sicher mit Medien aufwachsen – Freiheit braucht Verantwortung

Kinder wachsen heute wie selbstverständlich in mediale Bilderwelten hinein. Doch nicht alles, was es dort zu sehen gibt, ist für Kinderaugen geeignet. Was Erwachsene als spannenden Nervenkitzel erleben, kann Kinder ängstigen oder verstören. Häufen sich solche Eindrücke, können sie Kinder dauerhaft in ihrer seelischen Entwicklung schädigen. Kinder und Jugendliche brauchen in der Mediengesellschaft besonderen Schutz.

Warum also keine radikale Lösung? Warum nicht Krieg, Gewalt und Pornografie komplett von den Bildschirmen verbannen? Abgesehen von der Tatsache, dass das schon technisch nicht möglich wäre, würden Filmregisseure, Journalisten, Künstler – und vermutlich auch so mancher erwachsene Mediennutzer – völlig zu recht „Zensur!“ rufen. Immerhin sind die grundgesetzlich garantierte Freiheit der Kunst und die Informationsfreiheit hohe Werte in einer demokratischen Gesellschaft. Die Freiheit findet aber da ihre Grenzen, wo sie den Schutzinteressen der Kinder zuwider läuft.

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor negativen Einflüssen durch die Medien ist in zwei Gesetzen geregelt:

- Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) regelt den Umgang mit Trägermedien. Es macht Herstellern und Händlern klare Vorgaben, was beim Verkauf oder Verleih solcher Medien an Kinder und Jugendliche zu beachten ist. Bildschirmspiele müssen beispielsweise mit einer verbindlichen Alterskennzeichnung versehen werden.
- Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV) regelt den Jugendschutz im Rundfunk und in den Telemedien, insbesondere dem Internet. Online-Anbieter verpflichtet der Vertrag, problematische Inhalte mit Altersprüfsystemen und Jugendschutzprogrammen vor dem Zugriff durch Kinder und Jugendliche zu sichern. Über die Einhaltung des Staatsvertrages wacht die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM).
- Umgesetzt wird der Jugendmedienschutz nach dem System der „regulierten Selbstregulierung“. Das bedeutet, dass sich Staat und Industrie

gemeinsam für einen wirksamen Jugendmedienschutz einsetzen. Während der Staat den gesetzlichen Rahmen bestimmt, sorgen freiwillige Selbstkontrollen für die praktische Anwendung der gesetzlichen Regeln. Das letzte Wort behält in diesem System immer der Staat.

Gesetze und Erziehung

Kaum irgendwo auf der Welt wird Jugendschutz so groß geschrieben wie hierzulande – mit Erfolg: Eine aktuelle Studie des Hamburger Hans-Bredow-Instituts^[2] bescheinigt etwa dem Jugendschutz im Bereich der Computer- und Videospiele, dass er sich seit seiner Neufassung im Jahr 2003 grundlegend bewährt habe. Doch auch die umfassendsten Gesetze und Kontrollmaßnahmen können nur wirksam werden, wenn sie von Eltern und Jugendlichen ernst genommen werden. Hinzu kommt, dass gesetzliche Jugendschutzbemühungen auch an anderen Stellen an Grenzen stoßen:

- Ein weltumspannendes Medium wie das Internet ist mit nationalen Gesetzen nur beschränkt zu regulieren.
- Technische Neuerungen und neuartige Medienangebote erfordern die regelmäßige Überprüfung gesetzlicher Normen.
- Welche Medieninhalte uns problematisch erscheinen, ist häufig eine Frage des Zeitgeistes. Comics, die vor fünfzig Jahren skandalisiert wurden, erscheinen uns heute als harmlos und banal.

Jugendschutz braucht die aktive Mitwirkung der Behörden, des Handels und der Hersteller – genauso wie die der Eltern. Nur, wenn alle sich der Bedeutung dieser Aufgabe bewusst sind, werden wir Kindern ein unbeschwertes Aufwachsen mit Medien ermöglichen können.

Inhaltliche Zusammenfassung

Aufgabe des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes ist es, einen rechtlichen Rahmen zu schaffen, um Heranwachsende vor negativen Medieninflüssen zu bewahren. Medienanbietern macht er konkrete Vorgaben, die bei der Bewerbung, beim Verkauf und der Verbreitung von Medienprodukten zu beachten sind. Die Umsetzung der gesetzlichen Vorschriften erfolgt durch Freiwillige Selbstkontrollen der Medienwirtschaft, die zu diesem Zweck mit staatlichen Stellen zusammenarbeiten. Starre Normen allein reichen jedoch nicht aus; Jugendmedienschutz muss von allen Beteiligten, nicht zuletzt auch von den Eltern, aktiv betrieben werden.

Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele

„Die Rahmenbedingungen für einen effektiven Jugendmedienschutz im Bereich der Computer- und Videospiele haben sich durch die Reform im Jahre 2003 verbessert. Dies ergibt sich vor allem daraus, dass mit der Kennzeichnung ein Instrument auch für den Bereich der Spiele etabliert wurde, das im Vorfeld der Indizierung wirkt.“^[2]

Gabriele Fiedler

„Zu allererst ist es notwendig, gesetzliche Regelungen für Minderjährige öffentlichkeitswirksamer darzustellen. Das muss jeder sehen und zur Kenntnis nehmen können.“^[3]



Fotohandy, Digicam, MP3-Player sind gerade für Jugendliche zum ständigen Begleiter geworden.

Trägermedien

„Trägermedien (...) sind Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind.“^[1]

Hinweis

Aufgelistet werden hier in erster Linie die für den Bereich „digitale Medien“ zuständigen Institutionen.

KJM

„Der Jugendmedienschutz versucht, Einflüsse der Erwachsenenwelt, die dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen noch nicht entsprechen, möglichst gering zu halten und die Heranwachsenden bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen.“ [4]

Wichtige Institutionen des Jugendmedienschutzes:

- **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**
Die BPjM ist eine Bundesoberbehörde. Sie entscheidet auf Antrag bzw. Anregung von Behörden, der KJM und Trägern der freien Jugendhilfe über die Jugendgefährdung von Träger- und Telemedien. Mit dem Eintrag in die Liste der jugendgefährdenden Medien unterliegen diese „indizierten“ Medien bestimmten Vertriebs-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen und dürfen nur noch Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Die BPjM informiert zudem über den Jugendmedienschutz und unterstützt Eltern und (Medien-) Erziehende durch ihre Webseite, Publikationen, Vorträge und ein Servicetelefon. www.bundespruefstelle.de
- **Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)**
Die KJM ist die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und in den Telemedien (Internet). Sie dient der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt als Organ bei der Erfüllung ihrer Aufgaben und sorgt für die Umsetzung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags. Darüber hinaus ist die KJM zuständig für die Anerkennung der einzelnen Selbstkontrollenrichtungen der Medienwirtschaft. www.kjm-online.de
- **Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MGFFI)**
Das Ministerium als oberste Landesjugendbehörde ist federführend beim Jugendschutz im Bereich von Computerspielen auf Trägermedien. Ein ständiger Vertreter der Behörde bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergibt die Alterskennzeichen für Computer- und Konsolenspiele. www.mgffi.nrw.de
- **Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM)**
Die FSM ist ein Verein, der 1997 von zahlreichen Verbänden und Unternehmen der Online-Wirtschaft gegründet wurde, um die Verbreitung rechtswidriger und jugendgefährdender Inhalte in Online-Diensten zu verhindern. Die FSM betreibt eine Beschwerdestelle, an die sich Eltern direkt wenden können und klärt Internet-Nutzer über einen verantwortungsbewussten Umgang mit Online-Medien auf. Die FSM wurde 2005 von der KJM als Selbstkontrolle gemäß dem JMStV anerkannt. www.fsm.de

- **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**
Die USK wurde 1994 als Einrichtung des Berliner Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V. gegründet. Sie unterstützt die Obersten Landesjugendbehörden bei der Vergabe der fünf verbindlichen Alterskennzeichen für Computer- und Konsolenspiele. Grundlage für die Vergabe der Alterskennzeichen ist die Prüfung durch ein unabhängiges Gutachtergremium. www.usk.de
- **Jugendschutz.net**
Jugendschutz.net wurde 1997 von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet und ist seit 2003 organisatorisch an die KJM angebunden. Jugendschutz.net unterstützt die KJM bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben. www.jugendschutz.net
- **Pan European Game Information (PEGI)**
PEGI ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele. Es gibt Eltern, Einkäufern und Onlinekonsumenten die Sicherheit, dass der Inhalt eines bestimmten Spiels für eine spezifische Altersgruppe geeignet ist. www.pegi.info
- **Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder**
Broschüre des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend mit den kommentierten Gesetzestexten. Die Broschüre kann kostenlos bestellt oder heruntergeladen werden. www.bmfsfj.de
- **Online-Handbuch Kinder- und Jugendschutz**
Das Online-Handbuch erläutert wichtige Begriffe des Kinder- und Jugendschutzes und wird in Kooperation zwischen der Universität Duisburg-Essen und der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz herausgegeben. www.handbuch-jugendschutz.de

Natascha Riebel

„In den letzten Jahrzehnten haben sich die Auffassungen, welche Ziele der Jugendmedienschutz verfolgen und wie diese erreicht werden sollen, gewandelt. Im Vordergrund steht nicht mehr das Bewahren vor den Medien, sondern der Erwerb von Kompetenzen, die einen bewussten Umgang mit den Medien ermöglichen. In engem Zusammenhang zu diesem erzieherischen ‚präventiven‘ Jugendmedienschutz steht die Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen.“ [5]

Medien als Erziehungsaufgabe

Jugendmedienschutz in der Familie

Die Glotze steht immer häufiger schon im Kinderzimmer. Ein Handy hat so wieso jeder. Und das Heimkino hat vom PC und der Spielkonsole Konkurrenz bekommen. Für Familien bedeutet das neue Chancen – und neue Herausforderungen.

Vorbilder, Vorschriften, Verbote – Medienalltag im Wandel

Mit der wachsenden Medienausstattung von Familien wachsen auch die Möglichkeiten gemeinsamer Medienaktivitäten. Heute steht am Spieleabend statt Monopoly Konsolen-Karaoke auf dem Programm. Auch gibt es vielen Eltern Sicherheit, ihre Kinder im Notfall über das Handy erreichen zu können. Doch die medialen Problemfälle mehren sich:

- Statt um die TV-Fernbedienung kämpft man nun um die Maus: Ist nur ein PC im Haushalt vorhanden, ist der Streit vorprogrammiert.
- Die gemeinsame Nutzung eines Familien-PCs kann für die Datensicherheit problematisch sein, besonders dann, wenn individuelle Benutzerkonten fehlen.
- Leben mehrere Kinder in der Familie, besteht die Gefahr, dass die Jüngeren durch ältere Geschwister mit Medien in Berührung kommen, die für ihr Alter ungeeignet sind.
- Haben Kinder Mediengeräte im eigenen Zimmer, sind Nutzungszeiten und Inhalte besonders schwer zu kontrollieren.

Bei der Vermeidung oder Lösung solcher Probleme hilft das Jugendschutzgesetz kaum weiter, denn es wendet sich in erster Linie an Medienanbieter.

Eltern sind Vorbilder

Im Jugendschutzgesetz finden Eltern nur wenige Paragraphen, die sie direkt betreffen. Teilweise erhalten sie sogar besondere Rechte. Dennoch wissen viele Eltern nicht,

- dass Kinder zwischen sechs und elf Jahren Kinofilme mit einer Altersfreigabe ab 12 Jahren sehen dürfen, wenn sie in Begleitung ihrer Eltern – oder einer von den Eltern beauftragten, volljährigen Person – unterwegs sind.
- dass sie Videos und Bildschirmspiele, die keine Jugendfreigabe besitzen, für Kinder und Jugendliche unbedingt unerreichbar aufbewahren sollten.

- dass im Jugendschutzgesetz und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag geregelt ist, an wen sie sich mit Fragen oder Beschwerden wenden können.

Welche Computerspiele Kinder letztlich zu Hause spielen oder welche Webseiten sie besuchen, überlässt der Gesetzgeber weitgehend der Entscheidung der Eltern. Damit tragen sie eine große Verantwortung für den Medienkonsum ihrer Kinder – wie auch für den eigenen.

Richtschnur im Alltag

Jugendmedienschutz in der Familie lässt sich nicht gesetzlich verordnen. Er verlangt mehr, als die bloße Befolgung gesetzlicher Vorschriften. Verantwortungsbewusste Medienerziehung beinhaltet, dass Eltern

- den Unterhaltungs- und Lernwünschen der Kinder an die Medien Interesse und Verständnis entgegenbringen, aber auch Kritik äußern und Anregungen geben, wo es ihnen nötig erscheint.
- klare Regeln zur Nutzung von Medien mit ihren Kindern vereinbaren und dabei auch Grenzen setzen, zum Beispiel in Form eines Computer-Zeitkontos.
- die Medienkompetenz der Kinder, aber auch die eigenen Fähigkeiten im Umgang mit Computer, Internet oder Konsole verbessern, zum Beispiel durch die Nutzung von Informations-, Beratungs- oder Bildungsangeboten oder durch gemeinsames Spielen und Surfen.

Die gesetzlichen Bestimmungen sollten bei all dem als Richtschnur für den Medienumgang im Familienalltag betrachtet werden, zum Beispiel, wenn es um Alterskennzeichnungen von Spielen oder Zugangsbeschränkungen im Internet geht.

Zusammenfassung

Der Wandel im Medienalltag bietet Familien neue Chancen für gemeinsame Medienerlebnisse und stellt sie gleichzeitig vor neue Herausforderungen: Mediale Problemfälle nehmen zu und gesetzliche Vorschriften können nur bedingt helfen, sie zu vermeiden. Vielmehr liegt die Hauptverantwortung dafür, welche Medien Kinder nutzen und welche Erfahrungen sie mit ihnen machen, bei den Eltern. Wenn sie Medienerziehung bewusst als ihre Aufgabe wahrnehmen und sich dabei der gesetzlichen Regelungen als Richtschnur bedienen, können Kinder zu kompetenten Mediennutzern werden – und das ist immer noch der beste Schutz.



Das TV-Gerät ist noch immer das am weitesten verbreitete Medium. Jedoch verfügen bereits zwei Drittel aller Haushalte über eine Spielkonsole.

Jugendfreigabe

Keine Jugendfreigabe haben Medien mit der Alterskennzeichnung „Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG“, ohne Alterskennzeichnung oder wenn sie durch die Bundesprüfstelle als jugendgefährdende Medien indiziert wurden.

Bildungsangebote für Eltern und Kinder

Wem Weiterbildungs- oder Informationsangebote im Internet allein nicht reichen oder wer spezielle Fragen zur Medienerziehung hat, findet häufig auch direkt vor Ort Hilfe.

Verschiedene Veranstalter bieten Kurse an, mit deren Hilfe Heranwachsende, aber auch Eltern ihre Fähigkeiten im Umgang mit neuen Medien erweitern können. Für Eltern finden sich außerdem Bildungsangebote, die Fragen der Medienerziehung thematisieren.

Eine erste Anlaufstelle für Eltern, um einen geeigneten Anbieter in ihrer Nähe zu finden, können Familienbildungsstätten, die örtlichen Jugendämter, Eltern- und Familienberatungsstellen oder auch Kindertageseinrichtungen sein.

Computer- und Internetkurse unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade werden oft von örtlichen Medienzentren, Kultur- und Stadtteilzentren oder auch von Volkshochschulen und Bibliotheken angeboten. Für Computerneulinge bieten sich besonders Internet-Führerscheine an, wie sie in vielen Städten angeboten werden.

Speziell an Jugendliche richten sich medienpädagogische Angebote in Jugendtreffs und anderen Freizeiteinrichtungen. Hier können Jugendliche unter fachlicher Anleitung eigene Medienprodukte herstellen und sie z. B. im Rahmen eines Wettbewerbs präsentieren. Ermuntern sie Ihre Kinder, an solchen Projekten teilzunehmen.

Hier finden Sie Informationen zu Kursangeboten und -anbietern:

- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)
Der Familien-Wegweiser ist ein Angebot des Bundesfamilienministeriums mit Fragen und Antworten rund um das Thema Erziehung.
www.familien-wegweiser.de
- Deutscher Bildungsserver
Der Deutsche Bildungsserver hält viele Informationen zum Thema Bildung für verschiedene Zielgruppen bereit.
www.bildungsserver.de

Hinweis

Die hier aufgelisteten Anbieter und Bildungsmöglichkeiten für Eltern, Medienpädagogische Projekte und Aktivitäten für Kinder sind nur eine Auswahl.

- Bundesarbeitsgemeinschaft Katholischer Familienbildungsstätten, Bundesarbeitsgemeinschaft Evangelischer Familien-Bildungsstätten e.V.
Webseiten der katholischen und evangelischen Bundesarbeitsgemeinschaften Familienbildung mit Adressen von Familienbildungsstätten und Informationen zu Kursangeboten.
www.familienbildung-deutschland.de, www.familienbildung-ev-bag.de
- Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)
Auf der Webseite der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz finden sich sämtliche Adressen der Landesarbeitsgemeinschaften.
www.bag-jugendschutz.de
- SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.
SCHAU HIN! bildet eine Brücke zwischen Eltern und ihren Kindern. SCHAU HIN! gibt Eltern praktische Orientierungshilfen zur Mediennutzung und -erziehung und fördert den Dialog zwischen Eltern und Kindern.
www.schauhin.info
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Die Aufgaben der LfM umfassen neben der Zulassung und der Aufsicht über private Rundfunk-Veranstalter auch Forschungstätigkeiten zur Medienentwicklung. Ein weiteres wichtiges Aufgabenfeld ist die Förderung der Medienkompetenz.
<http://www.lfm-nrw.de>
- Microsoft – Sicherheit zu Hause: Schützen Sie Ihre Familie
Beim Surfen im Internet, beim Recherchieren für Schulprojekte, beim Spielen von Online-Games oder Chatten mit Freunden: Sie können Ihr Kind bei sämtlichen Online-Aktivitäten schützen. Hier erhalten Sie Tipps und Informationen.
www.sichere-einstellung.de
- Eltern-Medien-Trainer (BITS 21 | Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen)
Der Fortbildungsgang richtet sich an alle pädagogischen Fachkräfte, die Veranstaltungen zu aktuellen Fragen der Mediennutzung und Medienerziehung durchführen wollen.
www.bits21.de | www.eltern-medien-trainer.de

BAJ

„Jedes Gebilde gewinnt Kontur durch die Ränder: Kinder- und Jugendschutz ist eine anwaltliche Aufgabe zur Durchsetzung der Rechte von Kindern und Jugendlichen; dies gilt vor allem für Kinder und Jugendliche, die Gefährdungen ausgesetzt sind, für Täter und Opfer, für Stigmatisierte und Randexistenzen.“ [6]

Microsoft

„Die zehn wichtigsten Regeln für den sicheren Umgang mit dem Internet: Bevor Sie Ihren Kindern erlauben, ohne Ihre Aufsicht online zu gehen, stellen Sie einige Regeln auf, denen alle im Vorfeld zustimmen.“ [7]

Ein Netz voll Licht und Schatten



Online-Studie 2007 ARD/ZDF

„2007 wurde erstmals die 40-Millionengrenze bei der Zahl der Internetnutzer in Deutschland durchbrochen. 40,8 Millionen Menschen ab 14 Jahre haben hierzulande Zugang zum Internet, das sind 2,2 Millionen mehr als im Vorjahr.“ [8]



Die 14- bis 19-Jährigen sind die fleißigsten Internet-Nutzer. [9]

Jugendmedienschutz im Internet

Niemand vermag genau zu beziffern, wie viele Computer das Internet miteinander verbindet. Menschen gehen online, werden Teil des Netzes, und verlassen es wieder. Seiten gehen im Sekundentakt on- oder offline, Inhalte kommen und gehen. Zustände wie auf dem Bahnhofplatz. Kein guter Ort für Heranwachsende, mag mancher denken.

Grenzenlos vielseitig – Handel und Wandel

Mehr als 40 Millionen Deutsche sind inzwischen online. Die fleißigsten Nutzer sind die 14- bis 19-Jährigen. Sie finden im Internet nicht nur Erwünschtes, sondern auch Pornografie, Gewalt, Extremismus. Kinder und Jugendliche vor solchen Inhalten zu schützen, ist eine schwierige und nur gemeinsam zu bewältigende Aufgabe:

- Das Internet ist einem stetigem Wandel unterlegen. Kommerzielle und private Anbieter auf der ganzen Welt speisen ihre Inhalte ins Netz. Deutsche Jugendschutzgesetze gelten jedoch ausschließlich für die hier ansässigen Anbieter. Der weitaus größte Teil der Inhalte gelangt weitgehend unkontrolliert ins Netz.
- Während kommerzielle Anbieter durch grenzüberschreitende Zusammenarbeit der Jugendschutz-Stellen noch ansatzweise kontrollierbar sind, kommen die Systeme bei der Prüfung privater Anbieter und von Nutzern generierten Inhalten schnell an ihr Limit.

Im Internet kann jeder gleichzeitig Anbieter und Nutzer von Inhalten sein, jeder ist mit jedem verbunden. Im Gegensatz zu einem Rundfunksender, wo Inhalte an einer zentralen Stelle gefiltert werden können, sind im Netz daher Filtertechnologien nötig, die der Komplexität der Zugriffsmöglichkeiten Rechnung tragen.

Beratung und Aufklärung

Selbst wenn Jugendschutz im Internet nie zu hundert Prozent erfolgreich sein kann, muss alles Mögliche zum Schutz von Kindern und Jugendlichen getan werden. Dieser Aufgabe widmet sich die Freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM). Die FSM wurde von Verbänden und Unternehmen der Online-Wirtschaft gegründet. Alle Mitglieder des Vereins haben sich dazu verpflichtet, ihre Inhalte nur unter Beachtung strenger Jugendschutz-Regeln zu veröffentlichen.

Um die Verbreitung jugendgefährdender oder rechtswidriger Inhalte im Netz zu verhindern, tut die FSM als eine von der KJM anerkannte Selbstkontrolleinrichtung noch mehr:

- Anbieter von Online-Inhalten in Deutschland müssen einen Jugendschutzbeauftragten benennen. Weil diese Aufgabe gerade für kleinere Unternehmen schwierig umzusetzen ist, übernimmt die FSM als staatlich anerkannte Einrichtung diese Funktion für ihre Mitglieder und berät sie in Jugendschutz-Fragen.
- Die FSM ist eine offizielle Beschwerdestelle, rechtlich fragwürdige Seiten können ihr gemeldet werden. Die FSM kümmert sich um die Aufklärung des Sachverhalts.

Die FSM klärt Netz-Nutzer – zum Beispiel auf ihrer Website – gezielt über Risiken im Netz und seine sichere Nutzung auf.

Global aktiv

Bei der Erfüllung ihrer Aufgaben arbeitet die Freiwillige Selbstkontrolleinrichtung mit in- und ausländischen Stellen zusammen:

- Erhält die FSM Beschwerden über Anbieter, die nicht ihr Mitglied sind, leitet sie die Beanstandung an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) der Landesmedienanstalten und die gemeinsame Stelle Jugendschutz aller Länder (jugendschutz.net) weiter.
- Verstöße gegen das Strafrecht im Internet zeigt die FSM den Strafverfolgungsbehörden an.
- Um gegen rechtswidrige Inhalte von ausländischen Anbietern vorgehen zu können, hat die FSM mit verschiedenen Organisationen die Internationale Vereinigung der Internet Hotlines INHOPE gegründet. Dank der INHOPE-Hotlines können illegale Inhalte in ihrem Ursprungsland schneller vom Netz genommen werden.

Zusammen mit ihren Partnern hilft die FSM, das Internet für die Kinder und Jugendlichen zu einem Ort zu machen, an dem sie sich möglichst unbehelligt von bedenklichen Inhalten bewegen können.

Zusammenfassung

Das Internet ist zum Massenmedium geworden. Vor allem Jugendliche sind online aktiv. Da das schnelllebige, weltweite Netz nur schwer zu kontrollieren ist, lauert hinter so manchem Klick eine Gefahr für Heranwachsende.

Rechtsgrundlage der FSM

„Wer gewerbsmäßig Online-Dienste zur Nutzung bereithält, hat einen Jugendschutzbeauftragten zu bestellen, wenn diese jugendgefährdende Inhalte enthalten.“ [10]

Dr. K.-Peter Gerstenberger

„Es gibt nicht die guten und die schlechten Seiten der neuen Medien. Neue Medien sind das Bündnis von Gut und Böse, von Himmel und Hölle. Sie sind ein komplexes Abbild des Lebens.“ [11]

Die Freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter e.V. kümmert sich darum, solche Gefahren zu entschärfen. Internet-Nutzer können sie dabei unterstützen, indem sie rechtlich fragwürdige Seiten bei der FSM melden. Gemeinsam mit ihren Partnern ist die FSM weltweit aktiv. Mit Hilfe der INHOPE-Hotline können Rechtsverstöße im Netz auch international verfolgt werden.

Weiterführende Informationen

- **Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter**
Die Selbstkontrollorganisation bietet die Möglichkeit, sich im Bereich des Jugendmedienschutzes über strafbare oder jugendgefährdende Inhalte im Netz zu beschweren oder Fragen zum Thema Jugendschutz zu stellen.
www.fsm.de
- **INHOPE Internationale Vereinigung der Internet Hotlines**
INHOPE repräsentiert Internet Hotlines der ganzen Welt und unterstützt sie bei ihrem Ziel, auf Beschwerden über illegale Inhalte zu reagieren.
www.inhope.org
- **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) der Landesmedienanstalten**
Als zentrale Stelle dient die KJM der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt als Organ bei der Erfüllung ihrer Aufgaben nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.
www.kjm-online.de
- **Jugendschutz.net**
Jugendschutz.net wurde 1997 von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet und ist seit 2003 organisatorisch an die KJM angebunden. Jugendschutz.net unterstützt die KJM bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben.
www.jugendschutz.net
- **Internet-Beschwerdestelle**
Ziel der in „Deutschland sicher im Netz“ aufgenommenen Initiative ist es, Anwender vor Sicherheitsproblemen und Kriminalität im Internet zu schützen, zu einem bewussten Umgang mit Informationstechnologie zu motivieren und das Vertrauen in neue Technologien zu stärken.
www.internet-beschwerdestelle.de

(K)ein Kinderspiel

Jugendmedienschutz bei Bildschirmspielen

„Killerspiele“, Sucht, lasche Kontrollen – im Streit um die Gefahren von Computerspielen scheint derzeit kein Ende in Sicht. Statt weltfremder Warnungen erwarten Eltern praktische Ratschläge zum richtigen Umgang mit der Spielbegeisterung ihrer Kinder. Und einen effektiven Jugendschutz.

Spielspaß mit Brief und Siegel – Populäres Freizeitvergnügen

Rund 45 Millionen Computer- und Videospiele kauften die Deutschen im Jahr 2006. Die bunten Bildschirmabenteuer begeistern nicht mehr nur pubertierende Jungen. Leichter bedienbare Geräte und neue Spielkonzepte ziehen immer öfter auch Mädchen und Erwachsene in ihren Bann.

Die zunehmende Vielfalt interaktiver Unterhaltungsangebote erfordert einen besonders wachsamem Jugendschutz, zumal vielen Eltern eigene Spielerfahrung fehlt. Sie sind durch reißerische Presseberichte leicht zu verunsichern. Dabei können sie sich auf ein bewährtes Schutzsystem gerade im Bereich der Computer- und Videospiele verlassen, wenn sie die Alterskennzeichnungen auf den Spieleverpackungen beachten.

Seit 1994 erhalten Spiele, die in Deutschland neu auf den Markt kommen, so eine Alterskennzeichnung. Seit 2003 ist die Kennzeichnung sogar gesetzlich vorgeschrieben. Verantwortlich für die Altersfreigaben sind die Jugendministerien der Länder. Mit der sachgemäßen Prüfung der Spiele haben sie die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beauftragt.

Spielen mit Methode

2.607 Titel für Handhelds, Konsole oder PC wurden 2006 bei der USK begutachtet – vom informativen Edutainment-Titel bis zum actiongeladenen Ego-Shooter. Kaum ein Spiele-Publisher kann es sich leisten, auf diese für ihn kostenpflichtige Prüfung zu verzichten, denn ohne Altersfreigabe darf ein Spiel nur an Erwachsene verkauft werden.

Da bei einem Computerspiel im Gegensatz zum Film viele Wege zum Ziel führen, braucht es eine Menge Sachverstand und Geduld, um alle Inhalte eines Spiels unter die Lupe zu nehmen. Das erledigen erfahrene Spieletester der USK, die sich mit der Technik und der Kultur von Computerspielen genauso gut auskennen, wie in Fragen des Jugendschutzes. Die Ergebnisse der Prüfung halten sie in einem Bericht fest.



„Fast alle Jugendlichen nutzen Computerspiele. Nur 6 Prozent der Befragten gaben an, im letzten halben Jahr nicht gespielt zu haben. Ein Drittel der Jungen und ein Zehntel der Mädchen spielt täglich.“ [12]

Bei der USK wird gespielt

„Oberster Grundsatz aller Prüfverfahren ist: Bei der USK wird gespielt – jeder Titel. Dieses Verfahren ist weltweit einmalig. Alle Gutachter haben jederzeit die Möglichkeit, selbst in ein Spiel einzusteigen.“ [13]

Auf Grundlage des Prüfberichts präsentieren die USK-Tester das Spiel einem unabhängigen Gutachter-Gremium. Diesem Gremium, das sich aus Fachleuten aus der Kinder- und Jugendarbeit und der Jugendpflege zusammensetzt, ist die Abgabe einer Altersempfehlung vorbehalten. Um zu einem begründeten Urteil zu kommen, diskutieren sie das Spiel nach pädagogischen und jugendschutzrechtlichen Gesichtspunkten. Bei strittigen Punkten haben sie jederzeit die Möglichkeit, die Spieletester zu befragen oder einzelne Spielabschnitte selbst zu spielen.

Amtliches Kennzeichen

Hat das Prüfungsgremium die Einordnung des Spiels in eine der fünf gesetzlich vorgesehenen Altersstufen empfohlen, liegt die abschließende Entscheidung beim Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden, der an allen Sitzungen des Gremiums teilnimmt. Er kann der Empfehlung der Gutachter folgen oder sie verwerfen. Im letzteren Fall geht die Prüfung in ein genau festgelegtes Berufungsverfahren.

In der Regel folgt der Ständige Vertreter der Empfehlung des Gremiums und vergibt die entsprechende Altersfreigabe. In besonders begründeten Fällen, besteht sogar die Möglichkeit, ein Alterskennzeichen ganz zu verweigern, was ein Abgabeverbot an Minderjährige zur Folge hat.

Für den Handel sind die Alterskennzeichnungen rechtsverbindlich. Kein Händler darf ein Spiel an Jugendliche abgeben, für das sie das erforderliche Mindestalter noch nicht erreicht haben. Im Zweifel ist er dazu verpflichtet, das Alter der Jugendlichen zu kontrollieren. Eltern sollten die Alterskennzeichnungen genauso ernst nehmen, um ihre Kinder vor Spielen zu schützen, die für sie nicht geeignet sind.

Zusammenfassung

Computer- und Videospiele erfreuen sich wachsender Beliebtheit, zunehmend auch unter Mädchen und Erwachsenen. In diesem rasant wachsenden Markt ist effektiver Jugendschutz besonders wichtig. Das Prüfungs- und Bewertungssystem der USK und der Jugendministerien der Länder hat sich mit den weltweit verbindlichsten Regeln bei der Prüfung und beim Verkauf von Bildschirmspielen bewährt. Durch die verbindliche Einstufung und Kennzeichnung der Spiele in fünf Altersstufen wird der Handel beim Jugendmedienschutz in die Pflicht genommen. Eltern bieten die Alterskennzeichen eine sichere Orientierung im Alltag.

Weiterführende Informationen

■ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Auf den Internetseiten der USK finden Eltern alle Informationen rund um den Jugendmedienschutz bei Bildschirmspielen. Neben Hinweisen zu Spielgenres, Alterskennzeichen und Bewertungsmaßstäben können Prüfergebnisse per Suchmaschine tagesaktuell abgefragt werden.
www.usk.de

■ Zavatar.de – Datenbank für Unterhaltungssoftware

Zavatar.de bietet beteiligten Firmen die Gelegenheit, ihre Unterhaltungssoftware online zu melden. Eltern haben so die Möglichkeit, detaillierte Informationen zu mehr als 5.000 Computerspielen zu recherchieren.
www.zavatar.de

■ Spielbar.de

Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen bietet neben aktuellen Informationen zum Thema auch viele Hintergrundinformationen und Tipps speziell für Eltern.
www.spielbar.de



Die Broschüre „Die Kennzeichen der USK“ zeigt Eltern, was sie über Kinder und Computerspiele wissen müssen.

„Das Kennzeichen der USK finden Sie auf jeder Spielverpackung und auf jedem Datenträger. Im Handel und im Verleih dürfen Spiele nur an Kinder und Jugendliche der Altersgruppe abgegeben werden, für die sie freigegeben sind.“ [14]

Diebstahl mit Nebenwirkungen



„Was ein Original ist, würden wir schlagartig fühlen und verstehen, wenn wir der Kopie unserer eigenen Person begegnen.“ [15]

Jugendmedienschutz und Urheberrecht

Das unerlaubte Kopieren von Filmen, Musik und Software ist zum Volkssport geworden. Bei der Diskussion um den Schutz geistigen Eigentums wird jedoch allzu leicht übersehen, dass die Beachtung des Urheberrechts auch Voraussetzung für einen wirksamen Jugendschutz ist.

Datenpiraten – Die Kopie der Kopie der Kopie

Noch vor wenigen Jahrzehnten war die hochwertige Reproduktion von Medien eine Aufgabe für Experten. Sie setzte Spezialwissen und kostspielige Technik voraus. Im Zeitalter digitaler Medien steht mit dem PC beinahe in jedem Haushalt eine Hochleistungs-Kopiermaschine. Noch die hundertste Kopie gleicht dem Original bis aufs Haar.

Indes sehen einige in der Vervielfältigung von Bild- und Tonträgern einen Kavaliersdelikt: Wer eine Musik-CD für Freunde brennt, der nehme schließlich niemandem etwas weg! Das ist so jedoch nicht richtig. Illegal angefertigte Kopien verursachen der Medienindustrie Tag für Tag einen immensen Schaden. Auch der volkswirtschaftliche und kulturelle Schaden ist enorm.

Raubkopierer sind auch dafür verantwortlich, dass der Jugendmedienschutz vielfach unterlaufen wird. Sie operieren außerhalb von Recht und Gesetz und beachten daher selten Altersfreigaben. Besonders fatal ist dies, da sich eine einmal in Umlauf gebrachte Kopie geradezu epidemisch verbreitet.

Im Visier der Ermittler

Um gegen Raubkopierer vorzugehen, haben Firmen und Verbände der Film- und Unterhaltungssoftware-Industrie die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) gegründet.

- Die GVU deckt Verstöße gegen das Urheberrecht auf und zeigt sie dem Staatsanwalt an. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den „dicken Fischen“, die systematisch und gut organisiert für die massenhafte Verbreitung von Raubkopien verantwortlich sind.
- Durch Seminare und Vorträge, etwa in Schulen und Behörden, leistet die GVU Aufklärungsarbeit und schafft in der Öffentlichkeit ein Bewusstsein für Probleme des Urheberrechtsschutzes.
- Die Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen setzt voraus, dass die geschädigten Rechteinhaber einen Strafantrag stellen. Die GVU dokumentiert Rechtsverletzungen und stellt für ihre Mitglieder Anträge.

GVU

Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU e.V.) informiert auf ihrer Website umfassend über ihre Arbeit und gibt Hinweise dazu, unter welchen Bedingungen Kopien rechtmäßig sind. [23]

Jugendsünden?

Die Aktivitäten der GVU richten sich nur in Ausnahmefällen gegen die „Kleinkopierer“, die Endverbraucher illegal kopierter Software- und Unterhaltungsmedien. Das ändert jedoch nichts daran, dass auch die Nutzung von Kopien des PC-Betriebssystems ohne das dazugehörige Original strafbar ist. Gerade das ist aber unter Jugendlichen weit verbreitet. Getauscht und gehandelt wird dabei auf dem Schulhof genauso wie übers Internet.

Zur Entwicklung einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gehört es, Gesetze und Eigentumsrechte zu respektieren. Urheberrechtsverletzungen sind keine Kleinigkeit – sie können nicht nur Strafverfahren sondern auch Schadenersatzansprüche nach sich ziehen.

Eltern sind gut beraten, wenn sie den Überblick über die Datenträger im Kinderzimmer behalten. Spätestens dann, wenn häufiger Datenträger ohne Alterskennzeichnung auftauchen oder Ihr Kind Nutzer von Tauschbörsen im Internet ist, sollten Sie das Thema ansprechen.

Zusammenfassung

Mit der massenhaften Verbreitung von PC und digitalen Medien nimmt seit Jahren auch das illegale Kopieren von Musikstücken, Filmen und Software zu. Dieses Tun verursacht nicht nur in der Wirtschaft schwere Schäden, sondern es hebt auch den gesetzlichen Jugendmedienschutz aus. Die GVU geht gegen Raubkopierer vor, indem sie Rechtsverstöße aufdeckt und an die Strafverfolgungsbehörden meldet. So unterstützt sie auch die Bemühungen um einen wirksamen Jugendmedienschutz. Im Interesse ihrer Kinder sollten auch Eltern ein wachsames Auge auf die Datenträger im Kinderzimmer haben.

Weiterführende Informationen

- Schutz vor Softwarepiraterie
Microsoft hat hier viele hilfreiche Informationen rund um das Thema „Software und geistiges Eigentum“ zusammengestellt.
www.microsoft.com/germany/piraterie/
- Urheberrecht in der digitalen Welt
Informationsseite des Berliner Vereins Mikro e.V. zu verschiedenen Urheberrechts-Fragen.
www.irights.info

Allein im Jahr 2006 wurden 1.900 Verfahren wegen Urheberrechtsverletzungen aufgenommen. 500.000 Datenträger wurden von Strafverfolgern beschlagnahmt. [15]

Schützen Sie sich vor Piraterie

„Wenn jemand Software illegal, also ohne gültige Lizenz, vertreibt, kopiert oder benutzt, handelt es sich dabei um Urheberrechtsverletzungen, auch als ‚Softwarepiraterie‘ bezeichnet.“ [16]

Den Ausweis, bitte!

Altersprüfung und Jugendschutzprogramme im Web

Pornofilme waren die „Killer-Application“ des Video-Zeitalters: Die Schmuddelstreifen haben die massenhafte Verbreitung des Videorekorders maßgeblich voran getrieben, so vermutet man. Für das Internet spielen Sex-Seiten wohl eine ähnliche Rolle. Aber wie macht man sie für Jugendliche unsichtbar?

Digitale Barrieren – Auf der schwarzen Liste

„Warnung! Inhalte nur für Erwachsene. Wenn Sie noch nicht volljährig sind, verlassen Sie bitte diese Seite“ – so oder ähnlich sieht die einzige Hürde aus, die vielen Erotik-Seiten im Netz vorgeschaltet ist. Nur einen Mausklick weiter warten sexuelle Ausschweifungen aller Art.

So leicht dürfen es sich Erotik-Anbieter in Deutschland nicht machen. Um Jugendlichen den – gewollten oder ungewollten – Zugriff auf ihre Inhalte so schwer wie möglich zu machen, müssen sie umfassende Schutzmaßnahmen umsetzen. Welche Vorkehrungen ein Anbieter treffen muss, ist im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag [1] der Länder geregelt und richtet sich nach der Art der Inhalte, die angeboten werden. Das Gesetz unterscheidet zwischen

- unerlaubten Inhalten (Gewaltverherrlichung, Rassismus, Kinderpornografie sind kein Fall für den Jugendschutz, sondern generell verboten),
- jugendgefährdenden Inhalten wie z.B. harter Pornografie,
- entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten, die nach dem Jugendschutzgesetz für Kinder oder Jugendliche einer bestimmten Altersstufe nicht freigegeben sind.

Geschlossene Gesellschaft

Harte Pornografie darf nur innerhalb einer „geschlossenen Benutzergruppe“ angeboten werden. Genau wie in einer Erwachsenen-Videothek muss durch ein verlässliches Altersprüfsystem garantiert sein, dass Minderjährige keinen „Zutritt“ zu der Gruppe erhalten. Dies geschieht durch eine doppelte Prüfung:

1. Der Nutzer muss sich persönlich identifizieren, beispielsweise über das Postident-Verfahren, um seine Zugangsdaten zu erhalten.
2. Bei jedem Besuch der Seite muss sich der Nutzer mit seinen Zugangsdaten anmelden.

Postident-Verfahren

Das Postident-Verfahren ist eine sichere Identifikation von Personen und wird von der Deutsche Post AG durchgeführt.



„Zweck des Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, (...)“ [1]

Ähnlich aufwendig gestaltet sich das Verfahren bei entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten. Je nachdem, wie drastisch die dargebotenen Inhalte sind, soll der Zugriff nur Jugendlichen ab der entsprechenden Altersgruppe möglich sein. Der Anbieter hat zwei Möglichkeiten, das zu gewährleisten:

1. Analog zu den Sendezeitregelungen im Fernsehen kann er dafür sorgen, dass seine Seiten nur zu bestimmten Zeiten verfügbar sind.
2. Mit Hilfe intelligenter Jugendschutzfilter, so genannter „Jugendschutzprogramme“, werden Inhalte geblockt, die für die entsprechende Altersstufe ungeeignet sind.

Filter und Jugendschutzprogramme

Ein Jugendschutzprogramm ist in der Regel eine Software, die Internet-Seiten anhand von bestimmten inhaltlichen Kriterien, beispielsweise Nacktdarstellungen, Sprache oder Gewalthaltigkeit ausfiltert und damit den Nutzern gar nicht oder nur erschwert zugänglich macht. Die Software muss entweder gesondert installiert werden oder aber ist wie im Fall von Windows Vista im Betriebssystem enthalten. Eltern können in den meisten Fällen auch gezielt bestimmte Internet-Seiten sperren lassen und diese manuell auf die Filterliste setzen.

Für Anbieter von Internet-Seiten gibt es zudem die Möglichkeit, die Angebote so zu kennzeichnen, dass bestimmte Filterprogramme die Internet-Seiten anzeigen oder eben nicht.

Um als anerkanntes Jugendschutzprogramm im Sinne des JMStV zu gelten, bedarf es einer Anerkennung durch die Kommission für Jugendmedienschutz.

Zusammenfassung

Im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag ist geregelt, welche Inhalte im Netz unerlaubt, welche als jugendgefährdend und welche als entwicklungsbeeinträchtigend einzustufen sind. Außerdem schreibt das Gesetz Anbietern von problematischen Web-Inhalten genau vor, welche Vorkehrungen sie zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu treffen haben. Jugendgefährdende Inhalte dürfen nur in „geschlossenen Benutzergruppen“ zugänglich sein. Bei beeinträchtigenden Inhalten können Zeitgrenzen gesetzt oder Jugendschutzprogramme benutzt werden.



Stopp! Geschlossene Benutzergruppen sind die effektivste Maßnahme zum Jugendschutz im Internet.

Freigegeben ab ...

Weiterführende Informationen

- FSM - Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter
Auf den Webseiten der FSM finden sich viele Hintergrundinformationen zum Jugendschutz im Internet und ein Ratgeber zur sicheren Nutzung des Internets für Eltern und Kinder.
www.fsm.de
- Family Online Safety Institute / ICRA
Die gemeinnützige Organisation engagiert sich für familienfreundliche Sicherheitslösungen für das Internet.
www.icra.org
- Windows Live OneCare Family Safety
Informationen zu Microsofts Windows Live OneCare Family Safety Programm. Hier kann auch die kostenlose Filtersoftware heruntergeladen werden.
fss.live.com
- FragFINN.de
Die Kinderinternetseite www.fragfinn.de wurde im Rahmen der Initiative „Ein Netz für Kinder“ geschaffen. Die Gesamtinitiative wird von der Bundesregierung, der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) sowie zahlreichen Unternehmen und Verbänden aus der Telekommunikations- und Medienwelt getragen.
www.fragfinn.de

Windows Live OneCare Family Safety

„Family Safety von Windows Live OneCare kann Ihnen helfen, Ihre Kinder online zu schützen. Mit Family Safety können Sie angeben, mit welchen Personen Ihre Kinder kommunizieren sowie welche Webseiten und Suchergebnisse sie anzeigen können.“ [17]

Alterskennzeichnungen von Bildschirmspielen

Neben werbewirksamen Bildern und einigen erklärenden Zeilen finden sich auf den 500 Quadratcentimetern Platz, die eine Spielverpackung bietet, auch allerlei Logos und Embleme. Eines von ihnen verdient unsere besondere Beachtung. Gut sichtbar prangt es auf der Vorderseite der Packung. Es teilt uns mit, dieses Spiel sei „Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG“.

Lizenz zum Spielen – Logologie

Die Alterskennzeichen auf Verpackungen von Computerspielen werden von Eltern oft als pädagogische Empfehlung missverstanden. Dabei sagen die Freigaben nichts über die Eignung eines Spiels für eine bestimmte Altersgruppe aus. Sie bestimmen nur das Mindestalter, das Spieler haben sollten, um eine Gefährdung für sie ausschließen zu können.

In Deutschland werden Computerspiele seit 1994 von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit einem Alterskennzeichen versehen. Hatten die freiwilligen Altershinweise zunächst nur empfehlenden Charakter, so sind sie seit 2003 gesetzlich vorgeschrieben. Das Jugendschutzgesetz bestimmt, dass Jugendliche in der Öffentlichkeit nur für ihre Altersstufe freigegebene Spiele in die Hände bekommen dürfen.

Neben dem Kennzeichen der USK findet sich häufig noch eine zweite Altersangabe auf der Verpackungsbox: Ein schwarzes Quadrat, in dessen Mitte zum Beispiel eine „16+“ steht. Wie denn nun? Bei diesen Kennzeichen handelt es sich um Empfehlungen des europaweiten „Pan European Game Information“ Systems PEGI.

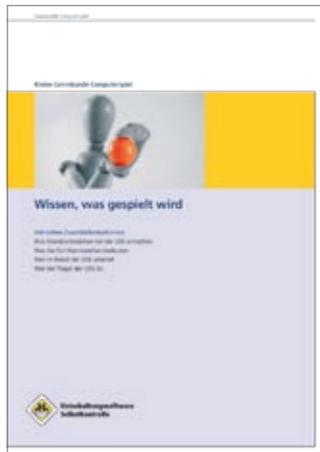
Zeichenerklärungen

Anders als die USK-Kennzeichen, richten sich die PEGI-Empfehlungen ausschließlich an die Käufer. Das PEGI-System arbeitet mit fünf verschiedenen Altersstufen und sieben unterschiedlichen Inhaltsbeschreibungen. Der Umstand, dass PEGI mit anderen Altersstufen als die USK arbeitet, stiftet einige Verwirrung. Die PEGI-Symbole befinden sich nur deshalb auf den Verpackungen, weil die Spiele z.B. auch in der Schweiz verkauft werden. In Deutschland maßgeblich sind allein die Kennzeichen der USK.



Achten Sie auf die Kennzeichen!

Nach § 14 des Jugendschutzgesetzes sind fünf Altersstufen für die Freigabe von Computerspielen vorgesehen. Hier: Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. [18]



In „Wissen, was gespielt wird – Kleine Genrekunde Computerspiel“, herausgegeben von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle im fjs e.V. erfahren Sie, was sich hinter den Genres verbirgt. [19]

Jugendliche und ältere Vielzocker

„Als zentrales Defizit der öffentlichen Diskussion sieht Prof. Allerbeck an, dass zwar die Gefährdungspotenziale für Jugendliche weithin erörtert werden, aber realistische Möglichkeiten elterlicher Kontrolle noch kaum in Sicht sind.“ [20]

Für sie bestimmt das Jugendschutzgesetz fünf Altersstufen:

- „Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG“ für Spiele, die für Kinder jeden Alters unbedenklich sind.
- „Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG“ für Spiele, die 6-Jährige nicht erschrecken, ängstigen oder anders übererregen.
- „Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG“ für Spiele mit höheren Erregungsmomenten, die jedoch über keine Inhalte verfügen, die für 12-Jährige bedenklich sind.
- „Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG“ für Spiele, die auch kampfbetonte und gewalthaltige Darstellungen beinhalten, aber für 16-Jährige nicht entwicklungsbeeinträchtigend sind.
- „Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“ für reine Erwachsenenspiele, die sich auf die Entwicklung Minderjähriger beeinträchtigend auswirken könnten.

Wissen, was gespielt wird

Bei der Bewertung von Spielen geht die USK nicht nach einem starren Kriterienkatalog vor. Zur systematischen Prüfung bedient man sich dort spezieller Spiel-Genres. Welchem Genre ein Spiel zugeordnet wurde, kann man online in der USK-Prüfdatenbank nachlesen.

„Need for Speed“ – ein Autorennspiel, bei dem es um Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen geht – ist ein Arcade-Spiel aus dem Untergenre der „Racer“. Freigegeben ist es ab 12 Jahren, was nun nicht heißt, dass es irgendwie besonders geeignet oder wertvoll für 12-Jährige wäre. Die Freigabe bedeutet nur, dass das Spiel jüngere Kinder womöglich beeinträchtigen könnte. Ob ein neues Spiel tatsächlich für ihr Kind sinnvoll ist, finden Eltern am leichtesten heraus, wenn sie es die ersten Male gemeinsam spielen.

Eltern tun das zu selten, hat der Frankfurter Soziologe Klaus Allerbeck bei einer Befragung von 600 Online-Spielern herausgefunden: 40 Prozent der 13- bis 15-Jährigen nannten ihm als Lieblingsspiel einen Titel, der für ihr Alter nicht freigegeben war. Allerbeck forderte unter anderem technische Verfahren, die Eltern die Kontrolle erleichtern sollen. Ein solches Verfahren bietet zum Beispiel Microsofts „Games for Windows“-Programm: Alle dort aufgenommenen Spiele erhalten ein digitales „Wasserzeichen“, das vom Jugendschutzsystem von Windows Vista oder der Xbox 360-Konsole erkannt wird.

Zusammenfassung

Auf Computerspiel-Verpackungen finden sich in Deutschland häufig zwei – manchmal widersprüchliche – Alterskennzeichen. Während das PEGI-Zeichen eine unverbindliche Empfehlung für Eltern und Lehrer ist, hat die USK-Kennzeichnung für den Handel bindende Wirkung. Das Jugendschutzgesetz sieht fünf Altersstufen für die Kennzeichnung von Bildschirmspielen vor: Freigegeben „ohne Altersbeschränkung“, ab 6, 12 oder 16 Jahren sowie „keine Jugendfreigabe“. Bei der Einstufung ordnet die USK Spiele zudem bestimmten Genres zu. Beides, Alterskennzeichen und Genre, kann Eltern als Orientierung bei der Auswahl geeigneter Spiele helfen. Technische Verfahren wie das „Games for Windows“-Programm können sie bei der Kontrolle unterstützen.

Weiterführende Informationen

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Neben einer Prüfdatenbank bieten die Internetseiten der USK Informationen zu Genres und Alterskennzeichen.
www.usk.de
- Pan European Game Information (PEGI)
Hier finden sich Informationen zu den Bewertungskriterien des europäischen Alterseinstufungssystems.
www.pegi.info
- Games for Windows
Games for Windows ist ein Spiele-Label von Microsoft, unter dem Titel erscheinen, die bestimmte Auflagen erfüllen. Neben Qualitäts- und Kompatibilitätskriterien unterstützen diese Titel die Jugendschutzeinstellungen von Windows Vista.
global.gamesforwindows.com/de-De

PEGI

„Das PEGI System ist ein Verhaltenskodex zur freiwilligen Selbstkontrolle der von Mitgliedern der Interaktiven Software Industrie selbst erstellt wurde. Der Bewertungsvorgang basiert auf einem Selbstbewertungsbogen.“ [21]

Games for Windows

Das „Games for Windows“-Zeichen auf den Spieletiteln steht für: Qualität, Kompatibilität, Sicherheitsmerkmale und „einfach zu spielen“. [22]

Umsonst heißt nicht kostenlos



Schöne Aussichten! Rund 1.900 Strafverfahren wurden im Jahr 2006 gegen Raubkopierer eingeleitet. [23]

Schadsoftware

Kleine Programme, die meist unbemerkt aus dem Internet auf den eigenen PC gelangen und dort z.B. persönliche Daten ausspionieren („Spyware“) oder anderweitigen Schaden anrichten.

EAN-Code

Der EAN-Code ist ein 13-stelliger Strichcode und steht für die Europäische Artikel Nummer. Dieser für Maschinen lesbare Strichcode ist meistens auf Produktverpackungen aufgedruckt.

Raubkopien stoppen, Jugendschutz stärken

Wenn das Taschengeld knapp ist und die Wünsche groß sind, dann gerät so mancher Jugendliche in Versuchung, seine digitale Spielesammlung „kostenlos“ zu erweitern. Dass er so auch ganz locker die gesetzlichen Altersfreigaben umgehen kann, ist eher Anreiz als Abschreckung.

Eine Frage der Persönlichkeit – Ausweichmanöver

Mehr als 70.000 Raubkopien von PC-Programmen und Computerspielen wurden 2006 beschlagnahmt. [19] Doch es sind nicht Jugendliche, die im großen Stil mit illegal kopierter Ware handeln. Bei ihnen geht es meist um einzelne Kopien, die sie sich von Schulfreunden, auf Flohmärkten oder aus dem Internet besorgen.

Schon bei 12-Jährigen stehen die „schwarz“ gebrannten Scheiben hoch im Kurs. Nicht zuletzt deswegen, weil sie so an Spiele gelangen, die sie im legalen Handel nicht kaufen dürften. Computerspiele unterscheiden sich da nicht von Zigaretten: Verbote steigern ihre Attraktivität. Dass im Schlepptau der illegalen Kopien oftmals auch Schadsoftware auf den eigenen Rechner gelangt, ist den meisten Jugendlichen nicht bewusst.

Umso erstaunlicher ist es, dass Eltern offensichtlich nicht sehen, was ihre Kinder spielen – denn dann müssten sie sich fragen, wie die an solche Spiele gelangt sind. Dabei ist es nicht unmöglich, dem Nachwuchs ein wenig auf die Finger zu schauen.

Gefahr erkannt

Unter Jugendlichen kursierende, gefälschte Datenträger lassen sich zumeist recht leicht bereits an Äußerlichkeiten erkennen:

- Die Originalverpackung mit Altersfreigabe fehlt,
- beim Datenträger handelt es sich um eine selbst gebrannte CD oder DVD ohne EAN-Code,
- auf dem Datenträger befindet sich nicht nur ein Spiel, sondern gleich eine ganze Sammlung.

Auch die Wege, auf denen Jugendliche an derartige Raubkopien gelangen, sollten bekannt sein:

- Schulhof: In jeder Klasse gibt es heute Computerspieler; unter ihnen ist der Tausch von Spielen gang und gäbe. Das muss nicht immer problematisch sein, zumal, wenn sie sich die Software nur gegenseitig ausleihen.
- Flohmärkte und Online-Auktionen: Egal, ob echter oder virtueller Trödelmarkt, wer ein wenig sucht, stößt früher oder später auch auf verbotene Ware.
- Internet: „Peer-to-Peer“, „BitTorrent“ oder „File Sharing“, gemeint ist immer dasselbe. Mittels spezieller Datenaustausch-Programme können Nutzer direkt auf entfernte Rechner zugreifen und Dateien hoch- oder herunterladen. Wer nicht aufpasst, hat schnell ungebetene Gäste auf der Festplatte – oder ihm kommen persönliche Daten abhanden.

Hilfsangebote

Wer ganz sicher gehen möchte, kann auf der Webseite der GVV ein Programm namens „Digital File Check“ kostenlos herunterladen. Die Software durchsucht die Festplatte sowohl nach Datenaustausch-Programmen, als auch nach Multimedia-Dateien.

Einen interessanten Ansatz verfolgt das „Games for Windows“-Programm von Microsoft: Alle Spiele, die in das Programm aufgenommen werden, erhalten ein „Wasserzeichen“, das beim Kopieren nicht übertragen wird. Bei aktivierter Jugendschutzfunktion werden Spiele ohne das Wasserzeichen weder von der Xbox 360, noch von Windows Vista abgespielt.

Trotz aller technischen Sicherheitsvorkehrungen sollten Kinder aber auch über die Gefahren illegaler Softwarekopien aufgeklärt werden. Und nicht zuletzt sollten gemeinsam vernünftige Wege gesucht werden, wie mit medialen Anschaffungswünschen umgegangen werden kann.

Zusammenfassung

Jugendliche sind nicht die Großhändler des Software-Schwarzmarktes. Sie tauschen einzelne Titel für den persönlichen Bedarf. Raubkopien sind bei ihnen auch deshalb beliebt, weil sie auf diesem Weg Altersfreigaben umgehen können. Dabei gehen sie große Risiken ein, mitunter ohne sich dessen bewusst zu sein. Hier sind vor allem Eltern gefordert, ihre Kinder über die Gefahren aufzuklären, aber auch ihrer Aufsichtspflicht nachzukommen, zum Beispiel indem sie sich Grundwissen über die Erkennungsmerkmale und Verbreitungswege illegaler Software aneignen.

Digital File Check

„Digital File Check ist ein kostenloses und leistungsfähiges Scan-Programm, das den Computer sowohl nach installierten Datenaustauschprogrammen als auch Multimedia-Dateien durchsucht.“ [24]

Weiterführende Informationen

- GVU – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.
Bei der GVU kann nicht nur das Programm „Digital File Check“ kostenlos heruntergeladen werden, sondern es finden sich auch umfassende Informationen zum Thema Urheberrecht.
www.gvu.de
- Games for Windows
Alle Informationen zu Microsofts „Games for Windows“-Programm.
global.gamesforwindows.com/de-De/
- Schutz vor Softwarepiraterie
Microsoft hat viele hilfreiche Informationen rund um das Thema „Software und geistiges Eigentum“ zusammengestellt.
www.microsoft.com/germany/piraterie/default.aspx
- Sind die Datenträger echt? Informationen und Tipps rund um Original Software und den Schutz vor Fälschungen.
www.microsoft.com/resources/howtotell/default.aspx?diaplaylang=de

Quellennachweis: Grundlagen Jugendmedienschutzes

- [1] www.bmfsfj.de: Die Broschüre „Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend mit dem kommentierten Gesetzestexten. Die Broschüre kann kostenlos bestellt oder heruntergeladen werden.
[<http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Service/themen-lotse,did=12862.html> | 22.01.2008 | 15:22]
- [2] www.hans-bredow-institut.de: Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg stellt den Endbericht „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“ vom 28.06.2007 als PDF zur Verfügung.
[<http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf> | 22.01.2008 | 15:29]
- [3] Interview mit Gabriele Fiedler: zum Thema „Risiken und Potenziale bei der Nutzung von Internet und neuen Medien“.
[Gabriele Fiedler, Bezirksamt Marzahn-Hellersdorf, Abt. Jugend und Familie, Jugendamt, Fachsteuerung, 2007]
- [4] www.kjm-online.de: Als zentrale Stelle dient die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt als Organ bei der Erfüllung ihrer Aufgaben nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.
[<http://www.kjm-online.de> | 24.01.2008 | 12:17]
- [5] www.bildung-beratung-erziehung.de: Natascha Riebel zum Jugendmedienschutz in Deutschland.
[<http://www.bildung-beratung-erziehung.de/> | 22.01.2008 | 16:04]
- [6] www.bag-jugendschutz.de: Auf der Webseite der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz finden sich sämtliche Adressen Arbeitsgemeinschaften in den Bundesländern.
[<http://www.bag-jugendschutz.de/baj.html> | 24.01.2008 | 16:22]
- [7] www.sichere-einstellung.de: Die 10 wichtigsten Regeln für den sicheren Umgang mit dem Internet.
[<http://www.microsoft.com/germany/athome/security/children/kidsonline-tips.aspx> | 22.01.2008 | 16:22]

- [8] www.daserste.de: Die ARD/ZDF-Online-Studie 2007 „Internetnutzung zwischen Pragmatismus und YouTube-Euphorie“ von Birgit van Eimeren und Beate Frees im PDF-Format zum Downloaden.
[http://www.daserste.de/service/studie.asp | 22.01.2008 | 16:39]
- [9] www.mpfs.de: Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig eine Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre) durch.
[http://www.mpfs.de/index.php?id=95 | 24.01.2008 | 13:31]
- [10] www.fsm.de: Die FSM ist ein eingetragener Verein, der 1997 von Medienverbänden und Unternehmen der Online-Wirtschaft gegründet wurde. Die Selbstkontrollorganisation bietet jedermann die Möglichkeit, sich im Bereich des Jugendmedienschutzes über strafbare oder jugendgefährdende Inhalte im Netz zu beschweren oder Fragen zum Thema Jugendschutz im Internet zu stellen.
[http://www.fsm.de/de/Wir_ueber_uns | 24.01.2008 | 13:37]
- [11] Interview mit Dr. Klaus-Peter Gerstenberger: zum Thema „Risiken und Potenziale bei der Nutzung von Internet und neuen Medien“.
[Dr. K.-Peter Gerstenberger, freier Journalist und Autor, 2007]
- [12] www.heise.de: Auch Mädchen lieben brutale Computerspiele.
[http://www.heise.de/newsticker/meldung/92161 | 24.01.2008 | 11:36]
- [13] www.usk.de: Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen. Bei der USK wird gespielt.
[http://www.usk.de/89_Wie_Kennzeichen_entstehen.htm | 24.01.2008 | 11:52]
- [14] www.usk.de: Die Broschüre „Die Kennzeichen der USK. Informationen für Eltern.“ als PDF-Dokument zum Download.
[http://www.usk.de/media/pdf/184.pdf | 24.01.2008 | 11:56]
- [15] www.gvu.de: Das Original. Was ein Original wert ist.
[http://www.gvu.de/3_Was_ein_Original_wert_ist.htm | 24.01.2008 | 12:00]
- [16] www.microsoft.de: Schützen Sie sich vor Piraterie. Informieren, erkennen, vermeiden.
[http://www.microsoft.com/germany/piraterie/default.mspx | 24.01.2008 | 12:01]
- [17] www.microsoft.de: Windows Live OneCare Family Safety kann helfen, Kinder online zu schützen.
[https://fss.live.com/Default.aspx?mkt=de-de | 24.01.2008 | 12:04]
- [18] www.usk.de: Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger.
[http://www.usk.de/90_Die_Alterskennzeichen.htm | 24.01.2008 | 13:38]
- [19] www.usk.de: Die Broschüre „Kleine Genrekunde Computerspiel. Wissen was gespielt wird.“ steht als PDF-Dokument zur Verfügung.
[http://www.usk.de/media/pdf/98.pdf | 24.01.2008 | 12:10]
- [20] www.muk.uni-frankfurt.de: Studie von 2007 zum Thema „Jugendliche und ältere Vielzocker: Mehr als 30 Stunden pro Woche am PC“ von Klaus Allerbeck.
[http://www.muk.uni-frankfurt.de/pm/pm2007/0607/089/index.html | 24.01.2008 | 12:17]
- [21] www.pegi.info: PEGI ist die Abkürzung von Pan European Game Information. Dabei handelt es sich um das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele.
[http://www.pegi.info/de/index/id/183 | 24.01.2008 | 13:38]
- [22] www.microsoft.de: Games for Windows – eine Spielplattform, die großartige neue Spielerfahrungen auf Windows möglich macht.
[http://global.gamesforwindows.com/de-DE/default.aspx | 24.01.2008 | 12:23]
- [23] www.gvu.de: Die Gvu informiert im Gvu Jahresbericht 2006 über ihre Tätigkeit, wobei der Fokus auf Schadenverursacher gerichtet ist.
[http://www.gvu.de/34_Jahresberichte.htm | 24.01.2008 | 12:36]
- [24] www.gvu.de: Das kostenlose und leistungsfähige Scan- Programm Digital File Check kann hier zur Installation heruntergeladen werden.
[http://www.gvu.de/33>Weitere_Informationen.htm | 24.01.2008 | 11:39]

Problemlagen Jugendmedienschutz



Spielspaß oder verlorene Zeit?



„Jetzt ist aber Schluß!
Meine Mutter rastet sonst aus.“
[Videoclip 1]

Spielzeiten vereinbaren!

Computerspiele provozieren den Ehrgeiz vieler Jugendlicher. Knifflige Rätsel wollen gelöst, spannende Prüfungen überstanden sein, bevor man ans Ziel kommt. Manchmal ist der Spielanreiz so stark, dass sie alles andere darüber hinaus vergessen. Dann ist es gut, wenn Eltern Grenzen setzen.

Schlechte Noten

Als sein Sohn Patrick wieder eine Fünf in Mathe nach Hause bringt, reißt Thomas G. der Geduldsfaden: „Deine Videospiele kannst du dir erstmal von der Backe putzen! Die kommen jetzt weg und ab morgen wird jeden Tag zwei Stunden Mathe gepaukt!“

In den vergangenen Wochen hatte Patrick es wirklich etwas übertrieben mit dem Spielen. Aber sein neues Videospiel war auch echt der Knaller. Und dass das Spielen etwas mit der Fünf zu tun hat, stimmte sowieso nicht, wie er fand.

Dass Patricks Vater sich um die schulischen Leistungen seines Sohnes sorgt, ist nur allzu verständlich. Viele Eltern kennen dieses Problem und wissen häufig nicht, wie sie angemessen damit umgehen sollen. Irgendwann wird dann zu extremen Maßnahmen gegriffen. Doch so weit sollte man es erst gar nicht kommen lassen. Wer vernünftige Spielzeiten mit seinen Kindern vereinbart, hilft ihnen, neben dem Spiele-Hobby auch andere Dinge im Blick zu behalten. Gleichzeitig fördert es aber auch ihre Fähigkeit, die Lust am Spiel eigenverantwortlich zu kontrollieren.

Zwischen Faszination und Unlust

Spaß, Spannung, Spontaneität – wer selbst schon einmal ein Bildschirmspiel gespielt hat, weiß, wie mitreißend ein gut gemachtes Abenteuer sein kann. Man verfolgt die Geschichte nicht nur von außen mit, sondern bestimmt ihren Verlauf durch die Aktionen der eigenen Spielfigur. In England macht man sich diese vorteilhaften Eigenschaften von Computerspielen gezielt zunutze: Sie werden dort vielfach im Unterricht eingesetzt, um schulische Lernprozesse zu verbessern.

Trotz aller Faszination sind Computerspiele jedoch nur ein Element, das neben vielen weiteren Beschäftigungen den Alltag der Jugendlichen füllt. Manchmal tun sie sich schwer, sich zu unliebsamen Aufgaben zu motivieren oder wichtige Prioritäten zu setzen. Manchmal sind Computerspiele der einfachste Weg, um Problemen oder Unlustgefühlen im Alltag auszuweichen.

„Beispiele aus England zeigen, dass sich Computerspiele in allen Fächern einsetzen lassen.“

Mit „Civilization“ können die Lernenden ihr Geschichtsverständnis trainieren. Das Computerspiel „Rollercoaster Tycoon“, bei dem Achterbahnen, Loopings und Riesenräder gebaut werden, eignet sich z.B. für einen Einsatz im Physikunterricht.“ [1]

Vor allem der männliche Teil der Jugendlichen liebt Action. Viele Eltern sehen das mit Sorge.

Dann können klare Regeln und die Präsenz der Eltern verhindern, dass das Spielvergnügen zur Weltflucht wird.

Denken Sie daran

Einige Punkte sollten sie bei der Vereinbarung von „Spiel-Regeln“ beachten:

- Handeln Sie die Regeln unbedingt mit den Jugendlichen gemeinsam aus. Bringen Sie ihre Bedenken und Erwartungen klar zum Ausdruck, aber zeigen Sie auch Verständnis für die Interessen der Jugendlichen. So erleichtern Sie es ihnen, die Regeln zu akzeptieren.
- Seien Sie konsequent, wenn es um die Einhaltung der Regeln geht. Dabei müssen Sie nicht mit der Stoppuhr neben dem PC stehen. Wer kurz vor Erreichen des Etappenziels den Stecker zieht, erzeugt bei den Jugendlichen eher Frust als Einsicht. Sinnvoller sind Regelungen, die sich am Spielablauf orientieren („noch dieses Level“) oder wöchentliche Zeitkontingente, die sich die Jugendlichen selbst einteilen können.
- Jugendschutzsysteme wie die Kindersicherung der Xbox 360 oder Windows Vistas Jugendschutzfunktionen helfen ihnen, die Einhaltung der Regeln vor allem bei jüngeren Kindern zu verwirklichen.

Setzen sie Computerspiel-Verbote nicht als Strafe und Extra-Spielzeiten nicht als Belohnung ein, sonst erhalten Computerspiele eine zu große Bedeutung für die Kinder.

Weiterführende Informationen

- Gameparents – Die Familienfirewall
Informationen zum Thema Computerspiele. Von Eltern, für Eltern.
www.gameparents.de
- Xbox 360 – Kindersicherung
Hier erfahren Sie, wie die Kindersicherung der Xbox zu einem sicheren Spielvergnügen beitragen kann.
www.xbox.de [2]



Eine Frage der Balance:
Klare Regeln können verhindern, dass das Spielvergnügen zur Weltflucht wird.

Xbox Live-Kindersicherung

Für die Original-Xbox® gibt es Kindersicherungseinstellungen. Für Xbox 360™ wurde dieses Konzept erweitert. [2]

Attraktiv und illegal?



„Ich hab's, frei ab 18.“
„Wo hast du das denn her?“
„Von einem Freund.“

[Videoclip 2]

Ego-Shooter

Der Ego-Shooter wird aus der Perspektive des Hauptcharakters gespielt, d.h. der Spieler übernimmt dessen Sicht auf die Umgebung und auf die jeweilige Waffe in den Händen. Auch im zeitgenössischen Shooter mit umfangreicheren Stories bleibt das bewaffnete Ausschalten gegnerischer Spielfiguren unter Beachtung der eigenen Deckung der Schwerpunkt des Spielgeschehens. [3]

Alterskennzeichen beachten!

Verbotene Früchte schmecken bekanntlich am besten. Bildschirmspiele ohne Jugendfreigabe üben oft gerade auf Jungen eine enorme Anziehungskraft aus. Eltern sollten wissen, was gespielt wird.

Reifeprüfung – Krieg im Kinderzimmer

Schlachtenlärm dringt aus dem Zimmer von Jan (15). An Explosionsdonner und Maschinengewehr-Salven hat sich seine Mutter gewöhnt, doch in letzter Zeit fragt sie sich öfter, ob die Spiele vielleicht der Grund dafür sind, dass Jan so gereizt wirkt. Wenn sie ihren Sohn darauf anspricht, sagt der nur: „Mama, das ist doch bloß ein Spiel!“ „Er wird schon recht haben“ denkt sie sich; mit dem Computerkram kennt sie sich sowieso nicht aus.

Jans Mutter weiß nicht, dass ihr Sohn einen Ego-Shooter spielt, der für sein Alter gar nicht erlaubt ist. Solche - vom Volksmund überspitzt als „Killerspiele“ bezeichneten - Spiele werden vom Gesetz als „entwicklungsbeeinträchtigend“ eingestuft, wenn sie Gewaltdarstellungen enthalten, die Jugendliche wie Jan noch nicht verkraften können.

Wie Jan überschätzen sich viele Jungen, wenn es um mediale Gewalt geht. Sie wollen sich und anderen beweisen, wie cool und erwachsen sie sind. Dabei ist gerade dieses Verhalten das sicherste Zeichen dafür, dass sie es noch nicht sind. Für Eltern ist es nicht leicht, den Überblick über die Masse an Videospiele zu behalten. Das darf jedoch kein Grund sein, die Augen vor solchen Problemen zu verschließen.

Garantiert nicht jugendfrei

In den Medien ist die Darstellung von Gewalt seit jeher ein wichtiges Mittel, um Spannung zu erzeugen. Entscheidend ist dabei, dass die Konsumenten medialer Gewalt über die nötige Reife verfügen, das Gesehene einzuordnen und zu verarbeiten. Bei Jugendlichen ist das gewöhnlich nicht der Fall. Um sie vor Schäden zu bewahren, sieht das Jugendschutzgesetz verschiedene Maßnahmen vor:

- Computerspiele, die durch die Wucht ihrer Bilder die Entwicklung Minderjähriger beeinträchtigen könnten, erhalten von der USK das Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“.

Wie gefährlich „Killerspiele“ wirklich sind. Und warum manche Spiele nicht in Kinderhände gehören.

- Spiele, die über keinerlei Alterskennzeichnung verfügen, wurden der USK entweder gar nicht zur Prüfung vorgelegt, so dass eine Jugendgefährdung nicht ausgeschlossen werden kann, oder die USK hat eine Kennzeichnung aufgrund besonders problematischer Inhalte verweigert.
- Spiele ohne USK-Kennzeichen können unter bestimmten Voraussetzungen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden, z.B. wenn gewaltbezogene Spielhandlungen so drastisch gestaltet sind, dass sie alles andere an den Rand drängen. Für solche Spiele gelten strenge Werbeverbote und Abgabebeschränkungen.

Spiele, die einer dieser Kategorien zuzuordnen sind, gehören auf keinen Fall ins Kinderzimmer.

Gefahren ernst nehmen

Wohl kein vernünftiger Erwachsener würde seinen Kindern Pornofilme oder harten Alkohol in die Hände geben. Achten Sie daher auch bei Computerspielen darauf,

- über welche Altersfreigabe Spiele verfügen, die Sie ihrem Kind kaufen oder die es von anderen geschenkt kriegt.
- Lassen Sie es nicht zu, dass ihre Kinder illegal kopierte Spiele spielen – auch, weil eine Prüfung der Altersfreigabe solcher Spiele nur schwer möglich ist.
- Nutzen Sie mögliche Jugendschutzfunktionen, um sicherzustellen, dass ungeeignete Spiele nicht gespielt werden können.
- Sprechen Sie mit anderen Eltern, um zu erfahren, wie sie mit dem Problem umgehen.

Trotz aller Vorsicht ist eine totale Abschottung vor problematischen Inhalten kaum möglich. Jugendliche müssen ihre Erfahrungen machen. Schenken Sie dem Spielkonsum Ihrer Kinder daher Aufmerksamkeit. Sprechen Sie mit ihnen über Werte und Handlungsweisen, die in den Spielen transportiert werden.

Weiterführende Informationen

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (www.usk.de)
- Zavatar.de – Datenbank für Unterhaltungssoftware (www.zavatar.de)
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (www.bundespruefstelle.de)



Alterskennzeichen der USK

Eltern sollten beim Kauf von Computerspielen unbedingt auf die Alterskennzeichen der USK achten. Bei Spielen ohne Kennzeichnung gilt: Finger weg! [4]

Chancen und Gefahren?



„Eine Hotline“
„Ruf doch einfach mal an!“
„Was? Wer bin ich denn? Die wollen 1,65 EUR pro Minute haben.“

[Videoclip 3]

Um sich vor unseriösen Angeboten im Netz zu schützen, muss man genau hinsehen.

Kompetent wegschalten!

Drei Viertel aller Eltern glauben, das Internet sei gefährlich. Aber fast genauso viele wünschen sich, dass ihre Kinder den Umgang mit PC und Internet frühzeitig erlernen. Zu einer kompetenten Nutzung des Netzes gehört es eben auch, Gefahren rechtzeitig zu erkennen.

Böse Überraschungen vermeiden – Nepp im Netz

Wenn Lucy (16) ein Referat für die Schule vorbereiten muss, nutzt sie gerne das Internet zur Informationssuche. Neulich machte ihr eine besonders schwierige Englisch-Aufgabe unerwartet große Probleme. Umso glücklicher war sie, als sie bei ihrer Suche auf eine Internetseite stieß, die einen fertig ausgearbeiteten Text zu ihrem Thema anbot. Ohne lange nachzudenken, schickte sie gleich die geforderte SMS an die angegebene Nummer, um ihren Zugangscode zu erhalten. Immerhin stand da ja groß, dass die Anmeldung „gratis“ sei. Als auf ihrer Handyrechnung zwei Wochen später ein Betrag von fast einhundert Euro für eine „Abo-Gebühr“ auftauchte, war Lucy geschockt.

Lucys Eltern wollten den geforderten Betrag keinesfalls bezahlen. Es kostete sie eine Menge Stress, sich gegen die haltlose Forderung zu wehren. Sie mussten sogar zu einem Anwalt gehen. Immerhin sorgte der dafür, dass Lucy die Rechnung nicht bezahlen musste. So etwas möchten Lucy und ihre Eltern in Zukunft nicht noch einmal erleben.

Schwarze Schafe

Ob Hausaufgabenhilfen oder andere zwielichtige „Gratis“-Dienste – unseriöse Anbieter machen sich häufig die Arglosigkeit von Kindern und Jugendlichen zunutze. Zwar sollen eine Reihe von Gesetzen die Abzocke im Netz verhindern, doch die Anbieter solch zweifelhafter Leistungen finden immer wieder neue Lücken, die sie für ihre üblen Machenschaften nutzen.

Ein weiteres Ärgernis stellen unerwünschte Suchergebnisse dar: Vermeintlich harmlose Treffer entpuppen sich plötzlich als anstößige Inhalte, die nicht das Geringste mit dem gesuchten Begriff zu tun haben. Manche Anbieter manipulieren ihre Seiten gezielt, um Jugendliche darauf zu locken.

Gegen einige dieser Risiken kann man sich durch Filterprogramme und andere technische Vorkehrungen schützen. Darüber hinaus sollten Eltern ihre Kinder über mögliche Gefahren im Netz aufklären und mit ihnen Absprachen treffen, wie sie sich verhalten sollen, wenn sie auf zweifelhafte Seiten stoßen.

Für Jugendliche ist das Internet eine wertvolle Quelle von Information und Unterhaltung. Doch das Netz hat auch viele schlechte Seiten.

Denken Sie daran

Um Kinder vor unseriösen Angeboten im Netz zu schützen, können Sie Folgendes tun:

- Nutzen Sie die Jugendschutzfunktionen, die Suchmaschinen wie MSN Live Search bieten, um unerwünschte Inhalte aus den Suchergebnissen zu filtern.
- Aktivieren Sie den Popup-Blocker des Internet-Explorer, um unerwünscht aufspringende Fenster zu unterdrücken.
- Nutzen Sie Jugendschutzsysteme wie Microsoft Windows Live OneCare Family Safety um problematische Seiten zu blockieren.
- Melden Sie betrügerische Angebote umgehend der Freiwilligen Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter FSM. Unterstützung beim Kampf gegen Abzocke im Netz erhalten Sie auch bei den Verbraucherzentralen.

Sprechen Sie mit ihren Kindern über die Tricks der Internet-Abzocker und klären Sie sie über mögliche Gefahren auf. Lassen Sie sich Webseiten zunächst erst zeigen, bevor Ihre Kinder irgendwelche – auch vermeintlich kostenlosen – Dienste nutzen.

Weiterführende Informationen

- MSN und Windows Live Hilfecenter
Dieser Ratgeber gibt einen Überblick über die wichtigsten Punkte, die Eltern kennen sollten, damit ihre Kinder sicher online surfen.
www.msn.de ^[5]
- Internauten
Die Internauten fördern die Medienkompetenz von Kindern und geben Tipps für eine sichere und kompetente Nutzung des Internet.
www.internauten.de
- Klicksafe.de
Auf europäischer Ebene initiiert, fördert Klicksafe.de die Medienkompetenz im Internet. Die Zielgruppen dieser Kampagne sind neben der breiten Öffentlichkeit vor allem Kinder und Jugendliche, Eltern, Pädagogen, Multiplikatoren sowie Anbieter von Internetseiten.
www.klicksafe.de



Popup-Blocker

Beim Surfen nerven oft ungefragt aufspringende Fenster mit Werbung. Moderne Browser verfügen über eine Funktion, um diese als „Popups“ bezeichneten Werbeeinblendungen zu unterdrücken.

MSN Hilfecenter

„Im Internet spiegelt sich das reale Leben mit all seinen positiven und negativen Seiten wider. Dazu gehören Gefahren und Risiken, denen Kinder und Jugendliche im Umgang mit dem Internet ausgesetzt sind.“ ^[5]

High Heels und Propaganda



„Ich hab' da von einem Kollegen eine neue Internetseite bekommen. Hey, guck mal die Seite sieht ja voll cool aus.“ „Siehst du was das ist?“

[Videoclip 4]

Hatecore

Eine besonders aggressive Variante des „Rechtsrock“ mit rassistischen, hasserfüllten Texten.

Server

Als Server wird umgangssprachlich ein Computer bezeichnet, der Inhalte und Dienste innerhalb eines Netzwerks, z.B. des Internets, bereitstellt.

Inhalte prüfen!

Im Internet kann jeder seine Meinung kundtun. Dass haben sehr früh auch Rechtsextreme und andere gesellschaftliche Grenzgänger erkannt. Wo die Grenzen zur Illegalität überschritten werden, sind besonnene Nutzer gefragt.

Zweifelhafte Trophäen

Klaus W. traute seinen Augen nicht, als er den neuen Bildschirmschoner seines Sohnes Sven sah: Ein sonnenumkränzt „Eisernes Kreuz“ prangte da vor einer „Reichskriegsflagge“. Sofort stellte Klaus W. seinen Sohn zur Rede, um zu erfahren, was es damit auf sich hat. Der Fünfzehnjährige hatte allerdings nur eine grobe Ahnung, was die nationalistischen Symbole bedeuteten. Den Bildschirmschoner hatte er sich von einer Seite heruntergeladen, die ihm Schulfreunde empfohlen hatten. Dort konnte man auch kostenlos Musik herunterladen.

„Kameradschaften“, „Aktionsfronten“, „Hatecore“-Bands – keine Frage, ein kleiner Teil des Internets ist ein brauner Sumpf. Subtil und sehr gezielt bemühen sich rechtsextreme Gruppierungen um das Interesse Jugendlicher.

Ganz anders verhält es sich mit den Anbietern von pornografischen Inhalten. Die meisten von ihnen legen keinen Wert auf jugendliche Surfer – die stören nur die diskrete Abwicklung des Geschäfts.

Aufklärung macht stark

Vieles im Internet ist dazu geeignet, das Wertesystem Jugendlicher nachhaltig zu verzerren: Menschenverachtende Gewalt, Rassismus, Volksverhetzung und bizarre Pornografie gehören eben leider auch zum Repertoire des weltweiten Netzes.

Zwar ist es in Deutschland verboten, nazistische Symbole und Parolen zu verbreiten, offen den Holocaust zu leugnen oder zum Rassismus aufzurufen, doch die ewig Gestrigen und neuen Rechten verstehen es geschickt, die Grenzen des Rechtsstaates auszureizen. Wo sie darüber hinaus gehen, weichen sie auf ausländische Server aus, wo deutsche Gesetze für sie keine Geltung haben.

Auch Anbieter von pornografischen Inhalten müssen sich in Deutschland an strenge gesetzliche Aufgaben halten. Sie müssen ihre Angebote durch erprobte Altersprüfsysteme vor dem Zugriff Minderjähriger schützen. Da die große Mehrheit solcher Angebote jedoch aus dem Ausland stammt, greifen gesetzliche Gebote auch hier nur begrenzt.

Es gibt Inhalte im Netz, die sind schlichtweg illegal. Warum sie sich nicht verbieten lassen und wie sie mit ihnen umgehen sollten.

Der wirksamste Schutz gegen solche Gefahren sind umsichtige Eltern und aufgeklärte Kinder.

Denken Sie daran

Um jugendgefährdende und illegale Netz-Inhalte vom heimischen Bildschirm zu verbannen, sollten sie Folgendes beachten:

- Jugendschutzsysteme wie Windows Live OneCare Family Safety oder Windows Vistas Jugendschutzfunktionen filtern eine großen Teil solcher Seiten direkt aus dem Netzverkehr heraus.
- Sprechen sie mit Ihren Kindern über die Verbrechen der Nazizeit und über die menschenverachtende Ideologie der Rechten. Machen Sie ihnen klar, dass es hier um mehr als eine harmlose Modeerscheinung geht.
- Auch wenn es zunächst schwerfällt, seien Sie für Ihre Kinder auch Ansprechpartner, wenn es um Fragen der Sexualität geht. Nur so haben Kinder die Möglichkeit, sich mit Problemen an Sie zu wenden und Gesehenes einzuordnen und zu verarbeiten.
- Zögern Sie nicht, Seiten mit fragwürdigen oder verbotenen Inhalten oder ungenügend gesicherte pornografische Angebote der Freiwilligen Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter zu melden.

Weiterführende Informationen

- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. FSM
Die FSM hat die Aufgabe, die Verbreitung rechtswidriger und jugendgefährdender Inhalte in Online-Diensten zu verhindern.
www.fsm.de
- Microsoft – Leitfaden für Eltern zur Online-Sicherheit
Dieser Leitfaden gibt Tipps für den sicheren Umgang mit dem Internet, unterteilt nach Altersstufen.
www.microsoft.de [6]



Mit Speck fängt man Mäuse

Schützen Sie Ihre Kinder vor den vielen Fallen im Internet.

5- bis 6-Jährige

„Kinder im Alter von fünf bis sechs Jahren sind im Allgemeinen begeisterungsfähig und offen für alles Neue. (...) Sie sollten sich darum bemühen, mit Ihren Kindern offen und mit einer positiven Einstellung zu sprechen.“ [6]

Mobil und ungebunden



Beate Basson

„Wenn Kinder von Anfang an die Möglichkeit erhalten, einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu lernen, verankert sich dieser auch in ihrem Verhalten. Von daher sehe ich uns Erwachsene in der Pflicht.“ [7]

Nein sagen!

Neun von zehn Kindern besitzen ein Handy. Die mobilen Multimedia-Maschinen sind nicht nur beim Nachwuchs beliebt: Auch Eltern schätzen die dezenten Kontrollmöglichkeiten, die ihnen das Handy bietet. Doch was ist mit Gewaltvideos, Mobbing und teuren Mehrwertdiensten?

Mobbing mit Folgen

Das mit dem Video war wohl keine so tolle Idee. Gemeinsam mit zwei Freundinnen hatte Corinna eine Klassenkameradin auf der Toilette gefilmt. Das Opfer der Videoattacke hatte angeblich versucht, einer von Corinnas Freundinnen den Typen auszuspannen, und so was muss schließlich gerächt werden. Corinna besaß als einzige ein Handy mit eingebauter Videokamera. Als ihre Freundinnen sie bei ihrem Plan um Hilfe baten, hat sie nicht lange nachgedacht.

Das beschämende Video hatte sich wie ein Lauffeuer unter den übrigen Schülern verbreitet. Nun hat der Schuldirektor Corinna und ihre Eltern zu einem Gespräch geladen. Corinnas Eltern ist die Sache sehr peinlich. Gleich als erstes haben sie Corinna das Handy abgenommen und so bald wird sie es nicht zurückbekommen.

Die Strafe trifft Corinna hart, ohne ihr Handy ist sie aufgeschmissen. Auch ihre Eltern sind enttäuscht. Eigentlich war es ja ganz praktisch, durch einen kurzen Anruf immer gleich zu wissen, wo ihre Tochter gerade steckt.

Multimediale Alleskönner

Moderne Handys sind Alleskönner: Sie sind Fotostudio, Videoausrüstung, Musikanlage, Spielkonsole, Fernseher, Internet-Station und Telefon in einem. Was früher einen ganzen Lastwagen voller Geräte gebraucht hätte, tragen Jugendliche heute in der Hosentasche mit sich herum.

Die unbegrenzten Möglichkeiten bringen aber auch Probleme mit sich. Bündelt das Handy doch auch die mit den einzelnen Medien verbundenen Probleme. Gewalt, Pornografie, Kostenfallen, Datenschutz beim Chatten – all diese Probleme betreffen auch das Handy. Verschärft wird das Problem noch dadurch, dass Medienangebote auf dem Handy gewöhnlich außer Haus – und damit außerhalb der elterlichen Kontrolle – genutzt werden.

Mit modernen Alleskönner-Handys können Jugendliche wann und wo sie wollen Musik hören, Videos schauen oder im Internet surfen. Schwere Zeiten für Eltern, die ein Auge auf den Medienkonsum ihrer Kinder haben möchten.

Waren Handys bei Eltern anfangs vor allem wegen gepfeffelter Rechnungen gefürchtet, so stehen sie heute gewissermaßen im Brennpunkt des Jugendmedienschutzes.

Denken Sie daran

- Handys gehören für Jugendliche heute zur Grundausstattung. Spätestens ab der fünften Klasse äußern Jugendliche den Wunsch nach einem eigenen Gerät. Eltern sollten bedenken, dass es nicht immer unbedingt das neueste, teuerste Modell sein muss. Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, welche Funktionen nötig, welche sinnvoll sind.
- Wählen Sie ein für Kinder geeignetes Abrechnungsmodell. Neben im Voraus bezahlten „Abtelefonier“-Karten bieten nahezu alle Mobilfunkunternehmen mittlerweile spezielle Jugendtarife mit besonderen Einschränkungen und Kontrollmöglichkeiten an. Lassen Sie sich gründlich beraten!
- Behalten Sie, gerade bei jüngeren Kindern, das Handy stets im Auge. Lassen Sie sich von Ihren Kindern die Funktionen des Geräts erklären und lassen Sie sich zeigen, welche Daten sie auf ihrem Handy gespeichert haben.
- Verpflichten Sie ihre Kinder zu einem verantwortungsvollen Umgang mit der Handykamera und machen Sie ihnen klar, dass Mobbing oder Gewaltvideos strafbar sind und empfindliche Konsequenzen haben können.

Weiterführende Informationen

- Internauten: Mission Handy
Tipps und Hinweise für Kinder und Jugendliche zur sicheren und kreativen Handynutzung. Klingeltöne und Handylogos selber machen.
www.internauten.de/307.0.html
- Fit fürs Handy – der Handy Guide für Kids und Eltern
Das Deutsche Kinderhilfswerk bietet eine kostenlose Broschüre an, die über einen kompetenten und sicheren Umgang mit dem Handy informiert.
www.dkhw.de/infomaterial/shop.php
- Handywissen.info
Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. bietet auf ihren Seiten viel Information zum Thema Handy und Jugendmedienschutz.
www.handywissen.info



Gerätebesitz Jugendlicher

92 Prozent der 12- bis 19-Jährigen besaßen 2006 ein eigenes Handy. [8]

Alles und auf einmal?



„Hallo? Cool, dass du angerufen hast. Warte, da schreibt mir gerade jemand. Wartest du kurz? Dem muss ich unbedingt schreiben, weißt du.“

[Videoclip 6]

Messenger

Messenger ist ein Programm zum „Instant Messaging“, also dem Versand und Empfang von Nachrichten in Echtzeit. Instant Messaging Programme werden von unterschiedlichen Herstellern angeboten. Mit ihrer Hilfe können Nutzer mit anderen Nutzern derselben Software kommunizieren.

Portable

Portable ist ein Sammelbegriff für tragbare Spielkonsolen. Aktuelle Portables sind beispielsweise der Nintendo DS (NDS) und die Sony Playstation Portable (PSP).

Einfach abschalten!

Medien sind unsere ständigen Begleiter. Kein Bedürfnis, keine Situation, zu der sich nicht das passende Medienangebot finden ließe. Gerade für Jugendliche ist Freizeit gleich Medienzeit. In diesem Überfluss kann weniger manchmal mehr sein.

Schöne neue Welt – Dauerberieselung

„Kathrin! Jetzt mach doch mal den Krach leiser! Komm mal runter, du musst mir beim Tragen helfen!“ Martina S. hat keine Chance. Ihre Tochter telefoniert gerade mit ihrer besten Freundin. Nebenbei tippt sie gelangweilt auf der Tastatur ihres Computers – ihr Freund hat sich gerade über den Messenger gemeldet. Im Hintergrund läuft eine Soap im Fernsehen. Der Ton ist weggedreht. Stattdessen dröhnen Hiphop-Beats aus dem CD-Player.

Kaum etwas hat das Aufwachsen in den vergangenen Jahrzehnten so einschneidend verändert, wie das immer breiter werdende Medienangebot. Kinder gehen unbefangen mit diesen Angeboten um und nutzen die ihnen zur Verfügung stehenden Medien ganz selbstverständlich.

Eltern tun sich manchmal schwer, Verständnis für den Medienkonsum ihrer Kinder aufzubringen. Sie haben vor zwanzig oder dreißig Jahren einen ganz anderen Medienumgang gelernt. Verständnis für die Medienwelten der Kinder ist jedoch eine wichtige Voraussetzung, um ihnen die nötigen Freiräume zu geben, aber auch an den richtigen Stellen Grenzen zu setzen.

Mehr Möglichkeiten, mehr Verantwortung

Am liebsten treffen sich Kinder noch immer mit Freunden oder gehen raus zum Spielen. Erst auf Platz drei der Beliebtheitsskala folgen die Medien:

- Mittels Handy, SMS, Messenger und E-Mail halten sie Kontakt untereinander.
- Im Internet finden sie Antworten auf alle möglichen Fragen.
- Fernsehserien liefern ihnen Vorbilder, an denen sie sich orientieren.
- Mit Computerspielen vertreiben sie Langeweile oder lösen gemeinsam mit anderen Spielern Aufgaben.
- Mit dem Handy, dem MP3-Player oder dem Portable sind sie auch unterwegs immer medial versorgt.

Vor dem Bildschirm vergessen nicht nur Jugendliche gerne mal die Zeit. Umso wichtiger sind vernünftige Vereinbarungen über Nutzungszeiten.

Doch Kinder sind heute nicht nur Konsumenten. Sie gestalten Medien immer öfter auch selbst:

- Der selbst gedrehte Videoclip wird auf einem Portal im Netz veröffentlicht.
- Digitale Schnappschüsse werden an Freunde verschickt.
- Im Blog oder in Gemeinschafts-Portalen stellen sie sich selbst, ihre Hobbies und Interessen dar.

All diese Möglichkeiten verlangen nicht nur technische Fähigkeiten. Sie verlangen von den Kindern auch ein großes Maß an Verantwortung. Um Medien sicher und sinnvoll zu nutzen, brauchen sie die Unterstützung der Eltern.

Denken Sie daran

Eltern sind auch im Umgang mit den Medien Vorbilder für ihre Kinder.

- Zeigen Sie Ihren Kindern, dass Sie sich für sie und ihre Medien interessieren, dann werden sie auch Kritik und Verbote eher akzeptieren.
- Sprechen Sie mit Ihnen über Medieninhalte und beziehen Sie Stellung zu den Werten, die vermittelt werden.
- Machen Sie ihren Kindern unmissverständlich klar, dass sie niemals persönliche Daten wie Namen, Adresse, Alter oder Telefonnummer veröffentlichen oder an Fremde weitergeben dürfen.
- Bieten Sie Ihren Kindern Erlebnismöglichkeiten abseits der Medien und erklären Sie, dass es manchmal schlau ist, den Ausschalter zu drücken.

Weiterführende Informationen

- Microsoft – Sicherheit zu Hause
Nützliche Tipps, insbesondere zur sicheren Online-Nutzung von Kindern.
www.sichere-einstellung.de
- SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.
Informationen zur Medienerziehung im Allgemeinen und zu vielen speziellen Fragen im Umgang mit bestimmten Medien.
www.schau-hin.info
- Bundesprüfstelle – Jugendmedienschutz: Medienerziehung
Informationen zu Chancen und Risiken von Medien, Tipps für Eltern zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.
www.bundespruefstelle.de

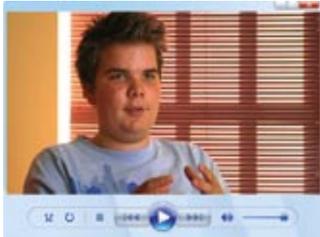
Freizeitaktivitäten 2006

Am liebsten treffen sich Kinder noch immer mit Freunden oder gehen raus zum Spielen. ^[9]

Orientierung im Medienalltag

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) bietet unter „Jugendmedienschutz: Medienerziehung“ umfangreiches Informationsmaterial für Eltern und pädagogisch Tätige. ^[10]

Scheinwelt mit Suchtgefahr?



„Wenn das Spiel zu Ende ist, man merkt gar nicht, wie lange man gespielt hat. (...) Jeder Mensch, glaube ich, merkt so teilweise, dass das echt süchtig macht.“

[Videoclip 7]

Wissen, was gespielt wird!

In virtuellen Welten wird man zum allwissenden Magier, mächtigen Krieger oder gerissenen Schurken. Dagegen kann der Alltag manchmal etwas farblos wirken. Doch ab wann wird der Spielspaß zur Sucht?

In Maßen genossen – Im Rausch der Zauberkräfte

Sebastians ganzer Stolz ist die „kosmische Macht“! Es hat ihn große Mühen gekostet, sich die Zauberwaffe zu verdienen. In der fantastischen Welt seines Lieblings-Online-Spiels hat er fast alles erreicht, was zu erreichen ist.

Seine Eltern verstehen nur Bahnhof, wenn der 16-Jährige ihnen von seinen Spielerfolgen erzählt – falls er überhaupt mal was erzählt. Meistens hockt Sebastian vor dem PC – gerade jetzt im Winter öfters auch mal das ganze Wochenende.

Sebastian war schon immer ein stiller Junge, doch nun stehen bald die Abschlussprüfungen in der Schule an, und seine Eltern machen sich Sorgen, dass er über das dauernde Spielen das Lernen vergisst. Sie sind ratlos und fragen sich, ob ihr Sohn sein Faible noch unter Kontrolle hat.

Sebastian ist nicht der einzige unter den Millionen Online-Spielern weltweit, der sich schwer damit tut, seine Spielzeiten vernünftig einzuteilen. Die Grenzen zwischen vorübergehender Spielbegeisterung und krankhafter Abhängigkeit verlaufen bei diesen Spielern mitunter fließend.

Auszeit vom Alltag

Computerspiele sind dazu gemacht, den Spieler in ihren Bann zu ziehen. Einmal auf das Spielziel eingeschworen, löst man Aufgabe um Aufgabe, Mission um Mission, um das nächste Teilziel zu erreichen. Dabei taucht man immer tiefer in das Spielgeschehen ein. Das so genannte „Flow“-Erlebnis stellt sich ein – ein rauschähnlicher Zustand, der auch bei anderen kreativen Tätigkeiten eine zentrale Rolle spielt.

Alle Spielenden – nicht nur Computerspieler – streben nach dem „Flow“, dem angenehmen Gefühl, ganz in der Spielhandlung aufzugehen. Normalerweise genießt der Spielende diesen Zustand eine Weile, um dann entspannt und erholt ins wirkliche Leben zurückzukehren.

Doch bei manchen, vor allem männlichen Spielern scheint diese Dynamik anders zu verlaufen. Statt sich eine kurze Auszeit vom Alltag zu gönnen,

Gerade Online-Spiele erfordern oft enormen Einsatz von den Spielern. Mancher kommt nur schwer wieder von ihnen los.

verkröchen sie sich immer tiefer in die Scheinwelt des Spiels. Dieses Verhalten wird besonders durch Online-Rollenspiele begünstigt. Während ein normales Computerspiel nach etwa 20 Stunden durchgespielt ist, bieten Online-Spiele nicht nur Aufgaben für viele hundert Stunden, sondern zudem eine mit tausenden von Mitspielern bevölkerte Parallelwelt.

Denken Sie daran

Nicht jede durchspielte Nacht, nicht jede Phase intensiver Spielbegeisterung ist gleich ein Anzeichen für Abhängigkeit. Aufmerksam sollten Sie jedoch werden, wenn brennende Augen oder Schlafstörungen wiederholt übermäßigen Spielkonsum anzeigen oder schulische und häusliche Pflichten, Freunde, Essen und andere Bedürfnisse vernachlässigt werden.

Bei Anzeichen problematischen Spielverhaltens:

- Vereinbaren Sie gemeinsam Grenzen und bestärken Sie die Kinder darin, das Spiel rechtzeitig selbst zu beenden. Ermöglichen Sie dabei auch je nach Art des Spiels längere Spielphasen.
- Bieten Sie ihrem Kind attraktive Alternativen zum Computerspiel, wie z. B. kreative oder sportliche Hobbys.
- Ist die Familie mit der Lösung des Problems überfordert, zögern Sie nicht, professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen. Erste Anlaufstelle können Schulpsychologen oder örtliche Suchtberatungsstellen sein.

Weiterführende Informationen

- SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.
Informationen zu Computer und Gaming, z. B. zu Computersucht, Warnzeichen und den richtigen Umgang mit gefährdeten Kindern.
www.schau-hin.info
- EA Magazin
Magazin zur digitalen Spielkultur, herausgegeben vom Computerspiele-Publisher Electronic Arts. In der Ausgabe 1/2007 wird das Thema „Spiel und Sucht“ behandelt und kann kostenlos heruntergeladen werden.
www.magazin.electronic-arts.de
- Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit
Beratung und Unterstützung bei Problemen im Umgang mit den neuen elektronischen Medien und deren Nutzungsmöglichkeiten.
www.suchthilfe-mv.de



Tunnel

Spieler streben nach dem „Flow“, dem angenehmen Gefühl, ganz in der Spielhandlung aufzugehen.

Sabine Grusser-Sinopoli

„Was lässt sich gegen Videospielsucht tun? Eltern müssen sich mehr um die Inhalte kümmern, die von ihren Kindern konsumiert werden. Sie müssen ihnen Alternativen zur Lösung ihrer Probleme aufzeigen, ihnen Halt geben.“ [11]

Downloads mit Nebenwirkungen?



„Und das ist sicher, den Film jetzt runter zu laden? Stell dir vor, die entdecken uns.“
„Das Internet ist anonym, o.k.“

[Videoclip 8]

Persönliche Daten schützen!

Auch Betrüger und Diebe haben das Internet längst für ihre kriminellen Machenschaften entdeckt. Besonders beliebt sind Tauschbörsen: Die digitalen Flohmärkte bieten Datendieben ein ideales Einfallstor zu privaten PCs und die auf ihnen gespeicherten Daten.

Offene Türen – Teures Lehrgeld

Zuerst glaubte Markus W. noch an einen Irrtum, doch ein Anruf bei der Bank brachte schnell Gewissheit: Irgendwer hatte von seinem Konto 2.000 Euro abgebucht. Das Geld war per Online-Überweisung auf ein Konto im Ausland geflossen.

Markus W. war außer sich! Wie hatte das nur passieren können – und vor allem: Wie war der Fremde an seine geheimen Bankdaten gelangt? Eine sorgfältige Überprüfung des Familien-PCs brachte die Lösung ans Licht. Ein Trojaner hatte sich auf der Festplatte eingenistet. Mit Hilfe des heimtückischen Programms hatten die Diebe geheime PIN-Nummern abgefangen.

Schnell war dem Familienvater klar, woher das Schadprogramm stammen musste. Seine Tochter Christine durchkämmte regelmäßig verschiedene Tauschbörsen im Internet, um sich Musik und hin und wieder mal ein Spiel herunterzuladen. Bisher hatte Markus W. dem keine besondere Beachtung geschenkt, obwohl er bereits öfters gehört hatte, dass solche Downloads nicht immer ganz legal und manchmal sogar richtig gefährlich sein können.

Florierender Schwarzmarkt

Mit Hilfe spezieller Datentauschprogramme ist es möglich, Dateien per Internet von einem Rechner auf einen anderen zu übertragen. Schließen sich genügend Nutzer zu einem Netzwerk zusammen, entsteht eine Tauschbörse, über die jeder mit jedem Inhalte austauschen kann. Doch nur Wenige nutzen die virtuellen Marktplätze zum Tausch eigener Arbeiten.

In der Praxis gleichen Tauschbörsen eher einem Schwarzmarkt, auf dem bedenkenlos mit fremdem Eigentum gehandelt wird. Die Unsitte, illegal kopierte Filme, Musik oder Software im Tausch gegen andere Raubkopien anzubieten, hat nicht nur unter Jugendlichen epidemische Ausmaße angenommen. Viele File-Sharer verdrängen dabei allzu leicht den Gedanken an die Gesetzwidrigkeit des eigenen Tuns. Zu verlockend ist die Aussicht, sich jeden Unterhaltungswunsch mit einem Mausklick zu erfüllen – und das völlig kostenlos.

File-Sharer

Der Begriff stammt aus dem Englischen „File-Sharing“ und steht für „Dateien tauschen“.

In Peer-to-Peer-Netzwerken bekommt man so ziemlich alles, was das digitale Herz begehrt. Von vielen dieser Tauschgeschäfte sollte man jedoch besser die Finger lassen.

Die gerade unter Jugendlichen verbreitete Arglosigkeit bei der Nutzung solcher Tauschbörsen machen sich auch Kriminelle zunutze. Ihnen ist es ein leichtes, präparierte Dateien ins Netzwerk einzuspeisen. Beim Herunterladen solcher Dateien fangen sich die Datensauger dann neben den begehrten Filmen oder Musikstücken auch gefährliche Schadprogramme ein.

Denken Sie daran

- Neben der Infizierung mit Schad-Software kommt es bei der Nutzung von Datentausch-Programmen immer wieder vor, dass unbeabsichtigt ganze Ordner auf der eigenen Festplatte freigegeben werden, so dass Fremde dort in Ruhe stöbern können.
- Schützen Sie private und sensible Daten auf Ihrem PC. Richten Sie für jedes Familienmitglied ein eigenes Benutzerkonto ein. Nur die Eltern sollten über Administratoren-Rechte verfügen.
- Halten Sie Ihr Antivirenprogramm auf dem neuesten Stand und nutzen sie die regelmäßigen Sicherheits-Updates für Ihr Betriebssystem.
- Klären Sie Ihre Kinder über die Gefahren von Tauschbörsen auf und vereinbaren Sie mit Ihnen, dass sie keine Dateien herunterladen, ohne vorher mit Ihnen gesprochen zu haben.
- Nutzen Sie „Digital File Check“, ein kostenloses Hilfsprogramm, das den PC nach Multimedia-Dateien und Datentausch-Programmen absucht.

Weiterführende Informationen

- Kopien brauchen Originale
Informationen des Bundesjustizministeriums zu den Themen File-Sharing, Internet und Kopien.
www.kopien-brauchen-original.de
- Internauten
Jugendgerecht aufbereitete Informationsseite, u. a. mit Tipps zum Thema Tauschbörse und Urheberrecht.
www.internauten.de
- Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V., (GVU)
Kostenloser Download des Digital File Check Programms und viele Informationen zum Thema Urheberrecht.
www.gvu.de



Beim Herunterladen fangen sich die Datensauger neben den begehrten Filmen oder Musikstücken auch gefährliche Schadprogramme ein.

Administratoren-Rechte

Betriebssysteme wie Microsoft Windows Vista bieten die Möglichkeit, Benutzerkonten mit besonderen Rechten, z.B. zur Softwareinstallation und Systempflege einzurichten.

Kontrolle oder Vertrauen?



„Toll! Was hat dein Vater denn hier eingestellt. Oh, nicht schon wieder. Oh Mann Alex, was ist denn dein Vater für ein Kontroll-Psycho?“

[Videoclip 9]

Jugendschutzsysteme helfen!

Aus einfachen Internet-Filtern sind umfassende Systeme geworden, die Eltern helfen, ihre Kinder vor unerwünschten Inhalten zu schützen und Nutzungszeiten zu begrenzen. Die elterliche Aufmerksamkeit können sie nicht ersetzen.

Sicherheit auf Knopfdruck – Große Kinder, große Sorgen

„Als die Kinder noch kleiner waren, war ich immer mit dabei, wenn sie im Internet gesurft sind“, erzählt Marion K. Für eine so lückenlose Begleitung der Kinder fehlt ihr heute die Zeit. Bei ihrem Sohn Simon (12) steht die Spielkonsole momentan hoch im Kurs. Seine Schwester Janina (15) nutzt den PC für die Hausaufgaben, danach chattet sie meistens.

Dass ihre Kinder sich immer selbstständiger in ihren Medienwelten bewegen, findet Marion K. ganz normal. Es macht sie sogar ein wenig stolz. Trotzdem möchte sie nicht, dass die zwei den ganzen Tag vor dem PC sitzen, während sie auf der Arbeit ist. Auch die Sorge, Janina und Simon könnten mit problematischen Inhalten im Netz oder brutalen Ballerspielen in Berührung kommen, treibt sie um.

Alles unter Kontrolle?

Kontrollinstanzen wie die KJM, FSM oder die USK entlasten die Eltern zwar von der Aufgabe, einzelne Spiele oder Webseiten auf ihre Jugendeignung hin zu beurteilen, doch für die Beachtung der Jugendschutz-Vorschriften zu Hause sind allein die Eltern verantwortlich.

Von dieser Aufgabe fühlen sich viele angesichts einer stetig wachsenden Flut neuer Medienangebote überfordert. Technische Jugendschutzsysteme bieten Eltern eine sinnvolle Unterstützung:

- Webfilter wie Microsofts kostenlose Family Safety Software verhindern den Zugriff auf unerwünschte Inhalte im Netz. Über den Windows Live Service können die Sicherheitseinstellungen für jedes Familienmitglied den eigenen Bedürfnissen angepasst werden.
- Moderne Betriebssysteme wie Microsofts Windows Vista bieten umfassende Sicherheit auf Knopfdruck. Eltern können ein eigenes Benutzerkonto mit entsprechender Altersfreigabe für jedes Kind einrichten. Die Einhaltung von Alterseinstufungen, Zugriffsbeschränkungen und Nutzungszeiten geschieht dann automatisch durch das System.

Technische Jugendschutzsysteme unterstützen Eltern bei der Aufgabe, ihre Kinder vor unerwünschten Inhalten zu schützen. Die elterliche Aufmerksamkeit ersetzen können sie nicht.

- Aktuelle Spielkonsolen haben innovativen Jugendschutz an Bord. Microsofts Xbox 360 gibt Eltern die Möglichkeit, Altersbeschränkungen für jeden Xbox-Nutzer vorzugeben – und dies nicht nur für die Nutzung von Xbox-360-Games, sondern auch für die Xbox-Live-Plattform und die Nutzung von Online-Spielen.

Denken Sie daran

Jugendschutzsysteme sind der Sicherheitsgurt für die elektronische Kommunikation. Sie sollten sich aber nicht alleine darauf verlassen:

- Technische Sicherheitsvorkehrungen helfen Ihnen, Ihren Kindern eine sichere und gewaltfreie Mediennutzung zu ermöglichen. Sie können jedoch nie ein Ersatz für die elterliche Aufmerksamkeit sein.
- Interessieren Sie sich für die Medienvorlieben Ihrer Kinder. Sprechen Sie mit ihnen über Medienerfahrungen und signalisieren Sie ihnen, dass Sie bei Problemen immer ein offenes Ohr für sie haben.
- Reden Sie mit Ihren Kindern, bevor sie solche Systeme einsetzen. Erklären Sie ihnen, warum sie dies tun und was von den Systemen überwacht wird.
- Falls Computer und Konsole von mehreren Kindern genutzt werden, achten Sie unbedingt darauf, dass jedes Kind sein eigenes, altersgerechtes Nutzerprofil erhält. Und stellen Sie sicher, dass jedes Kind nur das Passwort zu seinem eigenen Benutzerkonto kennt.

Weiterführende Informationen

- Windows Live OneCare Family Safety
Kostenlose Anmeldung zum Windows Live OneCare Service. Kostenloser Download und Online-Konfiguration der Family Safety Software.
fss.live.com
- Jugendschutzfunktionen von Windows Vista
Detaillierte Informationen zum integrierten Kinder- und Jugendschutz von Windows Vista.
www.windows-vista.de^[1,2]
- Kindersicherung der Xbox 360
Die Kindersicherung ist ein Hilfsmittel, mit dem ein familienfreundliches Spiel- und Unterhaltungserlebnis zusammengestellt werden kann.
www.xbox.de



Jugendschutzsysteme sind der Sicherheitsgurt für die elektronische Kommunikation. Sie sollten sich aber nicht alleine darauf verlassen.

Jugendschutz Microsoft Windows Vista

„Der in Microsoft Windows Vista integrierte Jugendschutz soll Eltern die Sicherheit und Zuversicht geben, bestimmen zu können, was ihre Kinder am Computer machen.“^[1,2]

Leistung und Lernen



Clans

Im Bereich der Computerspiele und besonders des E-Sports wird der Zusammenschluss mehrerer Spieler zu einem Team als Clan bezeichnet.

Counter Strike

Ein unter E-Sportlern beliebter Taktik-Shooter, bei dem zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten, um Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien.

fakjoo, Computerspieler

„Es ist ein Hobby für viele, aber für einige auch eine Zuflucht und Scheinwelt. Was will ich damit sagen, keine Ahnung, auf jeden Fall sollte man alle Welten immer kritisch hinterfragen, selbst wenn sie einem gefallen.“ [13]

Verständnis zeigen!

„Das soll Sport sein?“ – Wer zum ersten Mal von „E-Sport“, von elektronischem Sport, hört, tut sich meist schwer, diese Extremform des Computerspielens mit Fitness in Verbindung zu bringen. Doch wer genau hinschaut, entdeckt erstaunliche Leistungen.

Wie Schach, nur schneller – Extremsport für Sitzbegabte

Seit fünf Monaten ist Marc Mitglied eines Clans. Seine Eltern verlieren langsam das Verständnis für das zeitfressende Computerspiel-Hobby ihres Sohnes. Mindestens vier Mal die Woche geht er „trainieren“, das heißt, er trifft sich mit seinen Teamkollegen im Jugendzentrum, um gemeinsam Counter-Strike zu spielen. Am Wochenende nehmen sie meistens an Turnieren teil.

Marc's Vater weiß jedenfalls nicht, was daran sportlich sein soll, wenn zehn junge Männer ihre Augen stundenlang an den Bildschirm heften, irgendwelche unverständlichen Kommandos in ihre Mikrofone flüstern und dazu hektisch auf der Tastatur rumklicken. Ihm liegt Fußball mehr.

Marc träumt davon, irgendwann im Nationalteam zu spielen – aber auf jeden Fall wird er einen Beruf wählen, in dem er sein E-Sport-Können verwenden kann. Die Aussichten, dass es dazu kommt, sind jedenfalls nicht schlecht: E-Sportler verfolgen ihre Ziele meist sehr motiviert und mit hoher Konzentration.

Taktik und Strategie

Seit Mitte der neunziger Jahre hat sich ein weltumspannendes Netz von E-Sport-Teams, Ligen und Verbänden entwickelt. Im E-Sport gibt es wie im Fußball, Landes-, Europa- und sogar Weltmeisterschaften. Die heißen dann zum Beispiel „World Cyber Games“, bei denen im vergangenen Jahr mehr als 700 Teilnehmer um Preisgelder in Höhe von fast 350.000 Euro gespielt haben.

Der E-Sport ist straff organisiert. Ein Clan besteht aus fünf oder mehr Mitgliedern, von denen jedes genau festgelegte Aufgaben übernimmt – im Spiel und auch außerhalb davon. Manche Clans sind auf ein Computerspiel spezialisiert. Andere, vor allem größere, spielen in verschiedenen Disziplinen. Ego-Shooter sind im E-Sport traditionell sehr beliebt.

Sie waren die ersten Spiele, die mehrspielerfähig waren. Auch Echtzeitstrategie- und Sportspiele stehen auf dem Spielplan.

E-Sportler sehen Computerspiele vor allem als sportlichen Wettkampf. Einblicke in die Sportarenen der Zukunft.

Für E-Sportler ist Computerspielen weit mehr als pure Freizeit-Unterhaltung. Sie gehen mit großem Ehrgeiz zu Werk und ziehen eine Menge Selbstbewusstsein aus ihrem Sport. Wenn sie einen Shooter spielen, interessiert sie nicht die gewalttätige Spielhandlung, sondern ihnen geht es um Taktik und Strategie, darum, die gegnerische Mannschaft sportlich zu besiegen.

Denken Sie daran

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussehen mag, die Parallelen zwischen E-Sport und anderen Sportarten sind nicht von der Hand zu weisen. Eltern sollten wissen, dass E-Sport eine redliche Freizeitbeschäftigung mit durchaus positiven Effekten für die Spielenden ist.

- Bei jüngeren Spielern sollten Zeitgrenzen vorgegeben werden. Es sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass ausschließlich Spiele gespielt werden, die für das entsprechende Alter der Spieler freigegeben sind.
- Eltern können das Hobby ihres Kindes darüber hinaus durch ihr Interesse und Verständnis begleiten und unterstützen.
- E-Sportler schulen nicht nur ihr Reaktionsvermögen und erwerben technisches Verständnis. Sie lernen auch Selbstorganisation und Teamfähigkeit. Solche Qualifikationen können später im Beruf von Vorteil sein.
- Professionelle E-Sportler spielen bei Wettbewerben heute schon um mehrere tausend Euro Preisgeld. Der E-Sport ist für die Computerspielebranche von herausragender Bedeutung.

Weiterführende Informationen

■ Deutscher E-Sportbund

Der Deutsche E-Sport-Bund (ESB) sieht seine Aufgabe darin, sich mit der Zukunft des freizeit- und wettkampforientierten E-Sports in Deutschland zu befassen. Auf der Website wird umfassend zum Thema E-Sport informiert. www.e-sb.de

■ GIGA – Digitales Unterhaltungs- und Spiele TV

Der Fernsehsender berichtet regelmäßig über aktuelle Entwicklungen im E-Sport und zeigt Live-Berichte von Matches und Wettbewerben. www.giga.de/show/esports/

Ziele ESB

Die übergeordneten Ziele des ESB sind es, unabhängige und faire Strukturen für alle eSportler zu schaffen und die Anerkennung des eSports als Sportart zu erreichen. eSportler sind aufgrund ihres sportlichen, teamorientierten Engagements herkömmlichen Sportlern gleichzustellen. [14]

Grenzenlose Kommunikation?



„Wie, jetzt gibst du meine persönlichen Sachen an?“
„Ich sag nur, dass du in Berlin wohnst. Jetzt komm mal runter!“

[Videoclip 11]

Gabriele Fiedler

„Kinder und Jugendliche sind unvoreingenommen und neugierig und denken nicht von vornherein an Gefahren. Sie sind der Meinung, nur sie selbst und der Dialogpartner sehen das, was sie unmittelbar tun.“ [15]

Regeln setzen!

Ob per E-Mail, Instant Messaging oder im Chat – über das Internet können Menschen weltweit in direkten Kontakt zueinander treten. Kinder tun das besonders gerne. Wer wirklich am anderen Ende der Leitung ist, kann man nie wissen.

Stille Post – Blind Date

Jule ist 13 und chattet für ihr Leben gern. Abends trifft sie sich meistens noch mit ihren Freundinnen im Chatroom eines Radiosenders, um die Ereignisse des Tages zu besprechen. Natürlich sind Jungen da ein wichtiges Thema. Auch im Chat lernen die Mädchen öfters nette Typen kennen.

Wie neulich Tim: Er hatte Jule im Chat angesprochen, weil er sich wie sie fürs Einradfahren begeistert. Tim war echt süß, fand Jule und als die beiden herausfanden, dass sie gar nicht so weit voneinander entfernt wohnen, haben sie kurzerhand ein persönliches Treffen vereinbart.

Als Jule ihren Eltern davon erzählt, reagieren sie ungehalten. Sie verbieten Jule strikt, sich mit Tim zu treffen. Jule versteht das nicht. Ihre Eltern stellen sich doch sonst nicht so an, wenn es um Jungs geht. Sie sagen, man könnte ja nicht wissen, was dieser Tim für einer ist. Jule dagegen ist sich ganz sicher, dass Tim ehrlich zu ihr war.

Kanäle im Netz

Besonders Mädchen sind begeisterte Nutzerinnen der verschiedenen Kommunikationskanäle im Netz:

- Per E-Mail können sie zeitversetzt mit Freundinnen kommunizieren und sich gegenseitig Bilder und andere Dateien zuschicken.
- Mit Programmen wie dem Windows Live Messenger, so genannten „IM-Clients“, sind sie für Freunde immer erreichbar, während sie online sind. In Echtzeit lassen sich so die neuesten Gerüchte austauschen. Mit einer Webcam können IM-Clients sogar als Videotelefon eingesetzt werden.
- Im Chatroom können sich mehrere Leute treffen und sich per Texteingabe in Echtzeit unterhalten. Es gibt offene Chaträume, in denen häufig ein rauer Ton herrscht, und es gibt geschlossene Räume, zu denen man sich zunächst anmelden muss. Solche Chats werden meistens von einem Moderator begleitet, der darauf achtet, dass sich alle an die Regeln halten.

Per Chat oder Messenger kann jeder mit jedem jederzeit Kontakt aufnehmen. Völlig anonym. Um sich vor bösen Überraschungen zu schützen, gilt es, einige Regeln zu beachten.

Um per Mail, Chat oder Messenger kommunizieren zu können, braucht man einen eindeutigen Namen. Die meisten Menschen verwenden jedoch nicht ihren echten Namen, sondern einen Fantasienamen. „Tim16“ muss also weder Tim heißen, noch muss er 16 Jahre alt oder überhaupt ein Junge sein.

Denken Sie daran

Da man im Internet nie weiß, mit wem man es zu tun hat, ist es wichtig, einige Vorsichtsregeln zu beachten:

- Mit jüngeren Kindern sollten Eltern zunächst gemeinsam die Kommunikationsmöglichkeiten des Internets entdecken. So bekommen beide einen Eindruck von den verschiedenen Plattformen und ein Gefühl für die Spielregeln bei der Online-Kommunikation.
- Für Kinder und Jugendliche gibt es eine ganze Reihe geprüfter und sicherer pädagogischer Chats. Solche Chats werden grundsätzlich von geschulten Moderatoren überwacht. Hier sind Kinder vor bösen Überraschungen weitgehend sicher.
- Machen Sie ihren Kindern von Anfang an klar, dass sie unter keinen Umständen persönliche Daten an Fremde weitergeben, selbst wenn diese ihnen noch so nett erscheinen. Der echte Name, das Alter, Adresse, Telefonnummer und andere persönliche Informationen sind absolut tabu.
- Verbieten Sie ihren Kindern Chat-Bekanntschäften persönlich zu treffen.
- Mit Hilfe von Jugenschutzfiltern können Chats, in denen unflätige Sprache benutzt wird, blockiert werden.

Weiterführende Informationen

- Klicksafe.de
Zum Thema „Chatten“ bietet Klicksafe.de Links und Tipps zum sicheren Chatten für Kinder, Jugendliche, Eltern und Pädagogen.
www.klicksafe.de/plaudern/chatten.php
- Internauten: Mission Chat
In Mission: Die falsche Paula wird mittels einer Bildgeschichte kind- und jugendgerecht auf die Gefahren beim Chat hingewiesen.
www.internauten.de/23.0.html



Stille Post

Die Zettelpost hat ausgedient. Heute werden Neuigkeiten per SMS, E-Mail oder Chat ausgetauscht.

Informieren und Verführen



Werbestrategien, wie die Einbindung von Produkten oder Marken in Computerspiele, werden von Kindern oft nicht erkannt.

Browser-Spiel

Ein Computerspiel, das direkt online im Browser gespielt wird, ohne dass dafür eine eigene Spiele-Software installiert werden muss.

Überblick behalten!

Werbung möchte unsere Neugier wecken und uns zum Kaufen animieren. Viele Werbebotschaften finden wir unterhaltsam und informativ. Doch das Phänomen unerwünschten Werbemülls nimmt unaufhaltsam zu.

Ausgefeilte Strategien – Verloren im Werbemüll

Der achtjährige Jonas ist echt fit, wenn es ums Internet geht. Er kennt eine Menge lustiger Kinderseiten, auf denen man Spiele machen oder an Verlosungen teilnehmen kann. Wenn er mag, darf er jeden Tag ein bisschen surfen.

Obwohl Jonas' Vater großen Wert darauf legt, dass sein Sohn frühzeitig mit dem Computer umzugehen lernt, stört ihn eine Sache doch zunehmend. Da Jonas noch keine eigene E-Mail-Adresse hat, benutzt er immer die seines Vaters, wenn er sich mal wieder auf einer Seite anmelden muss, um ein Browser-Spiel nutzen zu können. Seither ist das E-Mail-Postfach von Jonas' Vater immer stärker mit Werbemüll verstopft. Schlimmer noch, in letzter Zeit landen sogar im Briefkasten zu Hause immer häufiger merkwürdige Preisausschreiben und Spielwarenkataloge.

Persönliche Botschaften

In einer freien Marktwirtschaft geht ohne Werbung nichts. Ausgeklügelte Werbebotschaften sollen unser Kaufbedürfnis wecken. Transportiert werden diese Botschaften von den Medien.

Im Zeitalter digitaler Kommunikation sind zum Fernsehspot neue Werbeformen hinzugekommen, die von vielen gar nicht als Werbung erkannt werden. Ein Beispiel dafür sind etwa Produkte oder Marken, die in Computerspiele eingebaut werden.

Doch manche Werber tun noch mehr. Sie sammeln systematisch Informationen über das Alter, das Geschlecht oder die Interessen einer Person, um die Werbung gezielt zuschneiden zu können.

Kinder sind erst ab dem Grundschulalter überhaupt dazu in der Lage, Werbung vom eigentlichen Medieninhalt zu unterscheiden und zu verstehen, was Werbung bezweckt. Deshalb ist im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag genau geregelt, was Werbetreibende beachten müssen.

Beispielsweise darf Werbung nicht die Unwissenheit von Kindern ausnutzen und sie direkt zum Kauf einer bestimmten Sache auffordern.

Wie Kinder und Jugendliche im Umgang mit Werbung gestärkt werden können.

Denken Sie daran

Als Konsumenten informiert uns Werbung über interessante neue Produkte. Doch Formen und Ausmaß unerwünschter Werbung nehmen zu. Schützen Sie Ihre Kinder vor zu aufdringlichen Werbestrategien:

- Gehen Sie kritisch mit Werbung um und seien Sie Ihren Kindern ein Vorbild. Erklären Sie ihnen, dass niemand durch den Kauf eines Produkts zu einem besseren Menschen wird.
- Auch Vorschulkindern können Sie nahe bringen, was Werbung will und woran sie zu erkennen ist.
- Geben Sie ihren Kindern mit zunehmendem Alter mehr Verantwortung für eigene Kaufentscheidungen.
- Nutzen sie die Filterfunktionen Ihres E-Mail-Programms, um Ihr Postfach vor Werbemüll zu schützen und erklären Sie Ihren Kindern, dass sie niemals persönliche Daten bei Gewinnspielen oder ähnlichem angeben dürfen. Richten Sie ihnen für solche Zwecke ein anonymes E-Mail-Konto bei einem freien Maildienst wie Windows Live Hotmail ein.
- Über Werbung, die jugendschutzrechtliche Vorschriften missachtet, können Sie sich beim Deutschen Werberat beschweren.

Weiterführende Informationen

- Microsoft – Sicherheit zu Hause
Tipps und Hinweise zum Schutz vor Spam.
www.sichere-einstellung.de
- Deutscher Werberat
Beschwerdestelle für unlautere oder problematische Werbung.
www.werberat.de
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest bietet auf seiner Website ein Infoset zum Thema Werbung als kostenlosen Download an.
www.mpfs.de



Erst ab dem Grundschulalter können Kinder verstehen, was Werbung bezweckt.

Medienkompetenz ist (k)eine Altersfrage



„Die Eltern, würde ich sagen, vermitteln nicht viel Medienkompetenz. Die Kinder lernen das eher von ihren Freunden aus der Schule. Denn die Eltern sind aus einer anderen Generation, wo es einfach noch nicht so viele Medien gab.“

[Videoclip 13]

Gemeinsam lernen!

Hand aufs Herz: Wissen Sie, was Ihr Handy alles kann? Und wann haben Sie das letzte Mal gemeinsam mit Ihren Kindern ein Computerspiel gespielt oder sind im Internet gesurft? Schon eine Ewigkeit her? Dann sollten Sie das schleunigst ändern.

Gar nicht so schwer – Mutterschutz

Bei Familie K. ist der vierzehnjährige Acun der Computerexperte. Wenn der PC mal wieder spinnt oder der Internetanschluss tot ist, muss Acun ran und das Problem beheben. Acun ist ein echter Computerfreak. Weil er sich gut auskennt, hat er die Lösung meistens schnell gefunden.

Um ihr unnötige Aufregung zu ersparen, hat Acun das Benutzerkonto seiner Mutter ohne deren Wissen mit Hilfe der Jugendschutzfunktionen auf Inhalte für 12-Jährige beschränkt. Acuns Mutter nutzt den PC eher selten, aber warum sich alle immer so über den Schund aufregen, der da angeblich im Internet kursiert, kann sie gar nicht verstehen. Ihr ist so was noch nie untergekommen.

Die Geschichte mag übertrieben klingen, doch ein ähnlicher Fall ist tatsächlich so geschehen. Fakt ist, dass Erwachsene viel zu oft keinen Schimmer davon haben, was ihre Kinder so alles mit Medien machen. Doch nur, wenn Eltern sich für die Medienwelten ihrer Kinder interessieren, können sie sie auch vor Gefahren schützen.

Wissen und Fähigkeiten

Wenn von den Gefahren der Mediengesellschaft die Rede ist, wird immer wieder gerne die „Medienkompetenz“ der Menschen beschworen. Vor allem Kinder und Jugendliche sollen zu „kompetenten Mediennutzern“ gemacht werden. Doch auch Eltern haben häufig Nachholbedarf in Sachen Medienkompetenz.

- Der Begriff „Medienkompetenz“ meint ganz allgemein das Wissen und die Fähigkeiten, die es braucht, um Medien sinnvoll und verantwortungsbewusst nutzen zu können. Medienkompetenz ist keinesfalls darauf beschränkt, den PC einschalten oder eine E-Mail abschicken zu können.
- Natürlich ist die Fähigkeit, Mediengeräte bedienen zu können, die Voraussetzung für eine sinnvolle Nutzung. Darüber hinaus bedeutet Medienkompetenz aber auch, sich mit den Inhalten und Gestaltungsweisen von Medien auseinanderzusetzen und die Interessen, die mit bestimmten Medienangeboten verfolgt werden, zu durchschauen.

Was Erziehende über den Umgang mit Medien wissen müssen. Und wo sie sich informieren können.

Kinder und Jugendliche sind oft Experten, wenn es um die technische Handhabung von Medien geht. Im Gegensatz dazu sind Erwachsene eher in der Lage, Medieninhalte zu verstehen und zu bewerten.

Denken Sie daran

Innerhalb der Familie kann jeder sein Wissen über Medien einbringen. Am einfachsten können Eltern und Kinder voneinander lernen, wenn sie Medien gemeinsam nutzen.

- Nur wer eine Vorstellung davon hat, wie die Medienwelten der Kinder aussehen, kann sie vor Gefahren schützen.
- Interessieren Sie sich dafür, was ihre Kinder mit den Medien machen. Lassen Sie sich zeigen, wie das Handy oder das Bildbearbeitungsprogramm funktioniert oder was man in dem Computerspiel tun muss. Besser noch: Spielen Sie gemeinsam mit ihren Kindern. Das ist gar nicht so schwer!
- Sprechen Sie mit Ihren Kindern über Medieninhalte, über Wertvorstellungen und Rollenbilder, die in den Medien transportiert werden. Fragen Sie die Kinder, was sie davon halten und machen Sie ihnen Ihren Standpunkt deutlich.
- Nutzen Sie Fortbildungsangebote der Medienkompetenzzentren und Volkshochschulen. Dort lernen Sie Schritt für Schritt und unter professioneller Anleitung, wie Sie einzelne Medien nutzen können.

Weiterführende Informationen

- Zappen-Klicken-Surfen – Familien leben mit Medien
Informationen, Beispiele und Anregungen, wie man Heranwachsende an einen kritischen und verantwortlichen Medienumgang heranführen kann.
www.zappen-klicken-surfen.de



In puncto Medienkompetenz können Jung und Alt viel voneinander lernen.

Wahl oder Qual



Bei mehr als tausend Neuerscheinungen pro Jahr ist es schwer, den Überblick zu behalten.

Das richtige Spiel finden!

Ab welchem Alter beeinträchtigende Wirkungen eines Computerspiels auf Kinder ausgeschlossen werden können, sagen die Alterskennzeichen der USK. Ob ein Spiel auch aus pädagogischer Sicht für ein Kind geeignet ist, ist eine andere Frage.

Nicht blind kaufen – Schweres Spiel

Frustriert wirft die achtjährige Sophie die Steuerung ihrer Spielkonsole in die Ecke. „Mann, ich schaff das nicht! Das ist viel zu schwer!“ ruft sie verärgert. Ihre Tante Beate ist irritiert. Sie hatte der kleinen das Lernspiel als Geschenk mitgebracht und im Geschäft extra darauf geachtet, dass es für Sophies Alter passend ist.

„Freigegeben ab sechs Jahren, hier steht es doch!“ – mit der Spielepackung in der Hand versucht sich Tante Beate zu rechtfertigen. Sophies Bruder hat die Sache mitbekommen und versucht, Sophie das Spiel zu erklären. Doch zu spät, Sophie hat die Freude an ihrem Geschenk verloren.

Eine ähnliche Erfahrung haben viele Eltern schon gemacht. Das neu gekaufte Computerspiel ist den Kindern zu schwierig oder es gefällt ihnen einfach nicht. Bei mehr als tausend Neuerscheinungen pro Jahr ist es schwer, den Überblick zu behalten. Zwar muss jedes in Deutschland erscheinende Spiel über ein Alterskennzeichen verfügen, doch das sagt nur etwas darüber aus, ob ein Spiel altersgemäß geeignet ist.

Faktor Kind

Bevor Eltern Geld für ein neues Computerspiel ausgeben, sollten sie nicht nur wissen, ob das Spiel für ihr Kind bedenkenlos ist, sondern:

- ob das Spiel auf dem heimischen PC oder der Konsole spielbar ist,
- ob das Computerspiel qualitativ hochwertig ist,
- ob die Spielinhalte das Kind interessieren,
- ob die Spielanforderungen von ihm gemeistert werden können,
- ob, z.B. bei Online-Spielen, Folgekosten entstehen?

Eltern können verschiedene Hilfsquellen nutzen, um Antworten auf diese Fragen zu finden. Der wichtigste Faktor ist jedoch immer das Kind, für das das Spiel gekauft wird. Mag es lieber Action oder löst es lieber knifflige Rätsel? Ängstigt es sich leicht? Interessiert es sich für Pferde?

Wie man gute und altersgerechte Spiele findet. Und worauf man beim Kauf achten sollte.

Kinder wissen meistens ziemlich genau, welche Spiele sie sich wünschen. Daher ist es ratsam, Spiele gemeinsam mit ihnen auszuwählen. Doch Eltern sollten trotzdem nicht auf eine eigene Beurteilung des Spiels verzichten. Dazu brauchen sie zusätzliche Anhaltspunkte.

Denken Sie daran

Nur die sorgfältige Auswahl eines passenden Spiels garantiert den erwünschten Spielspaß:

- Informationen über die technischen Anforderungen eines Spiels finden Sie auf der Spieleverpackung. Dort wird auch darauf hingewiesen, ob Zusatzausstattung wie spezielle Eingabegeräte benötigt werden.
- Achten Sie auf Gütesiegel wie das „Games for Windows“-Logo. Es garantiert, dass die Spiele umfassend auf ihre technische Qualität geprüft wurden.
- Inhaltliche Beurteilungen von Spielen finden Sie in diversen Computer- und Spiele-Magazinen und pädagogischen Ratgebern im Internet.
- Lassen Sie sich beim Kauf gründlich beraten. Stellen Sie gezielt Fragen zum Spielinhalt oder dem Schwierigkeitsgrad des Spiels.
- Probieren Sie das Spiel selbst aus, bevor sie es kaufen. Viele Geschäfte bieten dazu die Gelegenheit.
- Sprechen Sie mit anderen Eltern und Kindern, ob sie das Spiel schon kennen und Erfahrungen damit haben.

Weiterführende Informationen

- Games for Windows
Hier sind alle mit der „Games for Windows“ ausgezeichneten Spiele aufgelistet.
global.gamesforwindows.com/de-De
- Kindersoftware-Ratgeber
Der Kindersoftware-Ratgeber bietet einen kommentierten Überblick über auf dem Markt erhältliche Spiel- und Lernsoftware für Kinder.
www.feibel.de

Quellennachweis: Problemlagen des Jugendmedienschutz

- [1] www.br-online.de: Computer statt Schulbuch: Unterricht mal anders.
[<http://www.br-online.de/wissen-bildung/artikel/0603/30-medienpaedagogik/index.xml> | 25.01.2008 | 15:53]
- [2] www.xbox.de: Kindersicherung: Xbox Live-Kindersicherung.
[<http://www.xbox.com/de-DE/support/xbox360/familysettings/xboxlive-controls.htm> | 25.01.2008 | 16:01]
- [3] www.usk.de: Die Genres der USK. Eine Übersicht.
[http://www.usk.de/91_Die_Genres_der_USK.htm | 25.01.2008 | 16:05]
- [4] www.usk.de: Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger.
[http://www.usk.de/90_Die_Alterskennzeichen.htm | 25.01.2008 | 16:05]
- [5] www.msn.de: Jugendschutz spielt bei MSN eine wesentliche Rolle - bei der Entwicklung von Produkten und Services, als auch bei der Information unserer Kunden.
[<http://specials.de.msn.com/Hilfecenter/Jugendschutz.aspx> | 25.01.2008 | 16:24]
- [6] www.sichere-einstellung.de: Leitfaden für Eltern zur Onlinesicherheit, unterteilt in die verschiedenen Altersphasen.
[<http://www.microsoft.com/germany/athome/security/children/parents-guide.mspcx> | 25.01.2008 | 16:29]
- [7] Interview mit Beate Basson: zum Thema „Risiken und Potenziale bei der Nutzung von Internet und neuen Medien“.
[Beate Basson, Pestalozzi-Fröbel-Haus, 2007]
- [8] www.mpfs.de: JIM-Studie 2006. Seit 1998 wird mit der JIM-Studie im jährlichen Turnus eine Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt.
[<http://www.mpfs.de/index.php?id=86> | 25.01.2008 | 16:31]
- [9] www.mpfs.de: KIM-Studie 2006. Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig eine Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre) durch.
[<http://www.mpfs.de/index.php?id=95> | 25.01.2008 | 16:33]
- [10] www.bundespruefstelle.de: „Orientierung im Medienalltag“ ist ein Angebot der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.
[<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/orientierung-im-medienalltag.html> | 25.01.2008 | 16:37]
- [11] www.electronic-arts.de: Das EA Magazin 01/2007 mit dem Titelthema „Spiel und Sucht – Eine Bestandsaufnahme der aktuellen Forschung“ beinhaltet ein Interview mit Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli mit dem Titel „Eltern müssen sich um die Inhalte kümmern“ und kann heruntergeladen werden.
[<http://www.presse.electronic-arts.de/> | 29.01.2008 | 11:27]
- [12] www.windows-vista.de: Der in Windows Vista integrierte Jugendschutz soll Eltern die Sicherheit und Zuversicht geben, bestimmen zu können, was ihre Kinder am Computer machen.
[<http://www.microsoft.com/germany/windows/products/windowsvista/features/details/parentalcontrols.mspcx> | 25.01.2008 | 16:47]
- [13] cstrike.de: Kommentar von fakjoo zu Thema „Koalition der Unfaehigen – Willkommen im Reich der Mitte“.
[<http://cstrike.de/comments.php?newsid=12735&seite=5> | 29.01.2008 | 11:17]
- [14] www.e-sb.de: Der Deutsche E-Sport-Bund (ESB) sieht seine Aufgabe darin, sich mit der Zukunft des freizeit- und wettkampforientierten E-Sports in Deutschland zu befassen.
[<http://www.e-sb.de/> | 29.01.2008 | 11:07]
- [15] Interview mit Gabriele Fiedler: zum Thema „Risiken und Potenziale bei der Nutzung von Internet und neuen Medien“.
[Gabriele Fiedler, Bezirksamt Marzahn-Hellersdorf von Berlin, Abt. Jugend und Familie, Jugendamt, Fachsteuerung, 2007]

Hinweis:

Die hier aufgelisteten Videoclips finden Sie alle im Internet unter www.sicherheit-macht-schule.de im Bereich Jugendschutz.

Liste der Videoclips

- [1] Spielzeiten vereinbaren! Computerspiele sind oft so fesselnd, dass man Zeit und Freunde schnell vergisst. Spielspaß oder verlorene Zeit? [1:30 min]
- [2] Alterskennzeichen beachten! Verbotene Spiele haben immer einen besonderen Reiz. Attraktiv und illegal? [1:15 min]
- [3] Kompetent wegschalten! Erfolgreiches Suchen von Informationen erfordert sichere Navigation im Internet. Chancen und Gefahren? [1:20 min]
- [4] Inhalte prüfen! Shoppen im Internet ist cool und macht Spaß, aber nicht jedes Angebot ist legal. High Heels oder Propaganda? [1:27 min]
- [5] Privatsphäre schützen! Nicht nur Freunde trifft man im Chat, private Daten werden schnell ausgenutzt und verbreitet. Kommunikation ohne Grenzen? [1:43 min]
- [6] Einfach abschalten! Musik, TV, Chat und Handy zur gleichen Zeit, das kann schnell zu viel sein. Alles und auf einmal? [1:30 min]
- [7] Wissen, was gespielt wird! Wenn die virtuelle Welt die reale Welt verdrängt, ist Hilfe nötig. Scheinwelt mit Suchtgefahr? [1:30 min]
- [8] Persönliche Daten schützen! Musik oder Software aus dem Internet downloaden ist nicht immer ungefährlich. Downloads mit Nebenwirkungen? [1:40 min]
- [9] Jugendschutzsysteme helfen! Nicht jedes Spiel ist für jedes Alter erlaubt, manchmal ist aktiver Schutz unumgänglich. Kontrolle oder Vertrauen? [1:42 min]
- [10] Kreativität fördern! Mit Computerspielen kann man die virtuelle Welt frei gestalten, wenn man die Potenziale kennt. Durch Spielen lernen? [2:07 min]
- [11] Regeln setzen! Weltweit online kommunizieren macht vieles möglich, aber nicht alles ist erlaubt. Grenzenlose Kommunikation? [1:52 min]
- [12] Orientierung geben! Richtige Informationen im Internet zu finden ist nicht unbedingt ein Kinderspiel. Wissensquelle oder Datenschungel? [1:26 min]
- [13] Gemeinsam lernen! Generationen haben unterschiedliche Kompetenzen, ein Austausch könnte helfen. Medienkompetenz ist (k)eine Altersfrage? [1:33 min]
- [14] Einfach abschalten! Computerspiele sind oft so fesselnd, dass man Zeit und Freunde vergisst. Spielspaß ohne Grenzen? [1:42 min]

Microsoft Deutschland GmbH
Initiative Sicherheit macht Schule
Konrad-Zuse-Straße 1
85716 Unterschleißheim

info@sicherheit-macht-schule.de
www.sicherheit-macht-schule.de