

Georges Knell

Der richtige Umgang

Orientierungshilfen: Co-Viewing, PEGI, & Co.

Seit dem Start der neuen Kampagne „Bee balanced“, bei der es um einen gesunden Ausgleich zwischen Online- und Offlineaktivitäten geht, häufen sich bei der BEE SECURE¹-Helpline² die Anfragen besorgter Eltern hinsichtlich des Konsums von Videospielen: „Wie viele Stunden pro Tag darf mein Kind vor dem Computer respektive der Konsole verbringen?“, „ab wann sollte der Konsum von Videospielen eingeschränkt werden?“, „was für Spiele sind eigentlich für meine Kinder geeignet?“, „mit welchen Inhalten können Kinder durch solche Spiele in Kontakt kommen?“

Bee balanced

Muss man sich als Eltern Sorgen machen, wenn das Kind zu Weihnachten ein neues Videospiel geschenkt bekommen hat und nun tagelang nur vor dem PC sitzt? In diesem Fall lautet die Antwort: nicht unbedingt. Ein neues Spiel kann natürlich besonders am Anfang reizvoll und interessant sein und Kinder und Jugendliche verbringen vielleicht mehr Zeit vor dem Bildschirm, als den Eltern lieb ist. Doch ganz oft verflegt dieser anfängliche Reiz, das Spiel wurde zu Ende gespielt oder bietet auch einfach keine Anreize mehr zum Weiterspielen, sodass das Spielverhalten sich wieder „normalisiert“.

Wichtig ist, dass Eltern auf verschiedene Alarmsignale achten, die andeuten, ob der Videospielkonsum ihres Kindes noch

ausgeglichen ist oder pathologische Züge aufweist.

Zu beachten gilt:

- Die emotionale Reaktion, die aufkommt, wenn der Zugang zu Videospielen verwehrt wird
- Werden soziale Kontakte vernachlässigt?
- Werden schulische Verpflichtungen vernachlässigt?

Beim Auftreten von Warnsignalen sollten Eltern jedoch aufmerksam bleiben und gegebenenfalls die Nutzung von Videospielen einschränken.

Eltern können beruhigt sein, wenn ihr Kind neben dem Videospiel auch noch andere Hobbies hat, Sport treibt, mit Freunden etwas unternimmt und die Schule nicht vernachlässigt. Beim Auftreten von Warnsignalen sollten Eltern jedoch aufmerksam bleiben und gegebenenfalls die Nutzung von Videospielen einschränken. Wichtig ist, dass jeder sein persönliches Gleichgewicht findet. Eine gute Richtlinie bietet dabei die Formel „1+1=0“: 1 Stunde im Internet + 1 Stunde nicht medienbezogene Aktivitäten = 0 Probleme. Sie soll daran erinnern, dass das reale Leben nie kürzer kommen sollte, als das virtuelle.³

PEGI: Was steckt im Spiel?

Weitere Fragen von Eltern in Bezug auf Videospiele befassen sich mit möglichen

problematischen Inhalten, wie Gewaltdarstellungen, Sexualität oder Schimpfwörtern. Die einfachste Lösung um sich als Eltern ein Bild von einem Spiel zu machen, ist das „Co-Viewing“. Co-Viewing bedeutet, dass Erziehungsberechtigte gemeinsam mit dem Kind ein Spiel ausprobieren, um so mitzuerleben, was den Reiz am Spielen ausmacht, und zu beobachten wie das Kind darauf reagiert. Anhand dieser interaktiven Methode können Eltern am besten beurteilen, ob ein Videospiel für das eigene Kind geeignet ist. Oft haben Eltern jedoch auch noch andere Verpflichtungen und nicht die Zeit, sich intensiv mit Videospielen auseinanderzusetzen. Daher bieten die Symbole der PEGI (Pan European Game Information), die auf Vorder- und Rückseite von Spielverpackungen gedruckt sind, beim Spielekauf erste Anhaltspunkte.

Was bedeuten die PEGI-Kennzeichnungen?

Das PEGI-Einstufungssystem unterscheidet zwischen den Altersgruppen 3, 7, 12, 16 und 18 Jahre. Es liefert einen verlässlichen Hinweis darauf, ob das Spiel nach Gesichtspunkten des Jugendschutzes für eine Altersgruppe geeignet ist oder nicht. Aber aufgepasst: Der Schwierigkeitsgrad des Spiels oder die für das Spielen erforderlichen Fähigkeiten werden bei der Vergabe der Altersempfehlung nicht berücksichtigt. So erhält aufgrund des Inhalts eine Sportsimulation eine Altersfreigabe ab 3 Jahren, jedoch ist ein Kind in diesem Alter noch nicht fähig, das Spiel in vollem Umfang zu spielen.

PEGI 3: Der Inhalt von Spielen mit dieser Einstufung ist für alle Altersgruppen geeignet. Es können Kämpfe vorkommen, jedoch in einem nicht realitätsgetreuen Kontext (etwa in der Art, wie sie in Zeichentrickserien wie Bugs Bunny oder Tom & Jerry vorkommen). Der Charakter auf dem Bildschirm sollte vom Kind nicht mit real existierenden Wesen in Verbindung gebracht werden können, sondern in allen Aspekten ein Fantasiewesen sein. In dem Spiel sollten weder Bilder noch Geräusche eingesetzt werden, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Vulgäre Sprache darf ebenso nicht vorkommen.

PEGI 7: Für jedes Spiel, das normalerweise unter 3 eingestuft würde, aber einige möglicherweise Angst erzeugende Szenen oder Geräusche enthält, sollte dies die richtige Kategorie sein.

PEGI 12: In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder andgedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die Nacktdarstellungen enthalten, würden in diese Kategorie fallen. Diese Videospiele enthalten eine leicht vulgäre Sprache.

PEGI 16: Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) sehr realitätsgetreu abgebildet werden. Zuweilen wird auch der Konsum von Drogen gezeigt.

PEGI 18: Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt explizit grausam wirkt.

Die Inhaltssymbole auf der Rückseite der Verpackung geben die wichtigsten Gründe für die jeweilige Altersempfehlung des Spiels an. Es wird unter acht solcher Inhaltssymbole unterschieden:



Spiel zeigt
Drogenkonsum



Spiel enthält
Schimpfwörter



Spiel fordert zum
Glücksspiel auf



Spiel zeigt diskriminierende Handlungen



Spiel bereitet
Kindern Angst



Spiel zeigt sexuelle Handlungen oder spielt auf sexuelle Handlungen an



Spiel zeigt Gewalt



Spiel kann online
gespielt werden

Diese Klassifikation lässt sich auf allen in Europa verkauften Videospielen finden, außer in Deutschland, wo das USK Klassifizierungssystem gilt (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle - www.usk.de).

Die PEGI-Angaben sollten für Eltern ein wichtiger Anhaltspunkt bieten, bei der Entscheidung, ob ein bestimmtes Spiel für ihr Kind geeignet ist oder nicht. Jedoch handelt es sich bei den Angaben ausschließlich um Empfehlungen, d. h. für den Handel sind diese Alterklassifikationen nicht verpflichtend. So ist auch der Verkauf von Spielen mit einer Altersklassifikation 18 an Minderjährige rechtlich legal. Hierzu meint PEGI: „In vielen anderen Ländern ist PEGI jedoch fester Bestandteil der Firmenpolitik fast aller Händler und somit nahezu obligatorisch. Wir ermuntern die Verbraucher, Händler stets darauf aufmerksam zu machen, wenn ihr Verkaufspersonal die Altersempfehlungen missachtet.“

Im Jahresbericht 2013 des Ombuds-Comité fir d'Rechter vum Kand wird auch auf dieses Problem hingewiesen und der Handel dazu aufgefordert, beim Verkauf auf diese Symbole zu achten. BEE SECURE befürwortet eine solche Initiative. Wünschenswert wäre in diesem Kontext zusätzlich eine offizielle Regulierung in

die Wege zu leiten, um Minderjährige vor unangemessenen Inhalten durch Videospiele zu schützen. Beispielsweise ist PEGI in folgenden Ländern gesetzlich vorgeschrieben: Österreich (nur Wien und Kärnten), Finnland (oder VET-Rating), Irland (ggf. IFCO), Island, Israel, Litauen, Niederlande und Vereinigtes Königreich. Bei Videospielen liegt die Verantwortung zum einen beim Handel, der es Kindern und Jugendlichen ermöglicht, dem Alter nicht angemessene Spiele zu kaufen, und zum anderen bei den Eltern, die ihren Kindern Spiele kaufen oder ihnen die Mittel dazu geben, ohne zu hinterfragen was gekauft wird.

Im Bereich der Videospiele ist PEGI eine zu empfehlende Hilfe die es Eltern, Erziehern und Pädagogen, ermöglicht, sich im Dschungel der Videospiele zurechtzufinden. ♦

1 BEE SECURE ist eine gemeinsame Initiative des luxemburgischen Wirtschaftsministeriums und des Ministeriums für Erziehung, Kindheit und Jugend und des Familienministerium. Bei BEE SECURE, dessen Namen sich aus dem Englischen „be e-secure“ („sei elektronisch sicher“) ableitet, sind Luxemburger Experten tätig, die sich mit dem sicheren Umgang mit Computer und Internet auskennen. Computerspiele und die damit verbundenen Problematiken, ist eines von vielen Gebieten, denen sich die Initiative widmet. Wir entwerfen Materialien und organisieren Aktivitäten zur Sensibilisierung. Diese sind auf die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe – Kinder, Jugendliche, Eltern und Pädagogen – zugeschnitten. Durch dieses Angebot soll eine gesunde und verantwortungsbewusste Einstellung gegenüber dem Einsatz neuer Medien erlernt und verinnerlicht werden. Als luxemburgisches Safer Internet Centre kooperiert BEE SECURE zudem mit ähnlichen Strukturen in ganz Europa. So können gemeinsam über Grenzen hinweg Aufklärungsarbeit geleistet und neueste Entwicklungen verfolgt werden. Bei BEE SECURE arbeiten Angestellte des SNJ (Service national de la Jeunesse) und des wirtschaftlichen Interessenverbands SMILE (Security made in Lëtzebuerg) Hand in Hand, was einen sowohl pädagogisch als auch technisch ausgeklügelten Aktionsraum schafft. Zwei wichtige Pfeiler von BEE SECURE, nämlich die Stopline (zum Melden illegaler Inhalte) und die Helpline werden vom Kannerjugendtelefon (KJT) geleitet.

2 BEE SECURE Helpline: 26 64 05 44

3 Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/> <http://www.pegi.info/>
<http://www.saferinternet.org>