

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Wirtschaft und Soziales
Departement Soziale Arbeit



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Kinderschutz bei digitalen Spielen

Wer schützt unsere Kinder vor den Risiken digitaler Spiele
Bachelor-Thesis

Tag der Abgabe: 01.04.2015

Name: Raphaela Georgi

Studiengang: BA Bildung und Erziehung in der Kindheit

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Andreas Voß

Zweite Prüferin: Prof. Dr. Dagmar Bergs-Winkels

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	1
2 Begriffsdefinitionen	2
2.1 Kind.....	2
2.2 Digitale Spiele	2
2.3 Risikodimensionen	4
3 Wer schützt unsere Kinder?	9
3.1 Der Staat als Akteur im Kindermedienschutz.....	9
3.1.1 Kinderschutz bei Trägermedien.....	10
3.1.2 Kinderschutz bei Telemedien	18
3.2 Die Pädagogik als Akteur im Kindermedienschutz.....	23
3.3 Die Familie als Akteur im Kindermedienschutz	27
3.4 Die Spieleproduzenten als Akteure im Kindermedienschutz.....	31
4. Resümee und Fazit.....	35
Abbildungsverzeichnis	38
Literaturverzeichnis	39
Eidesstattliche Erklärung	43

1 Einleitung

Digitale Spiele sind aus der kindlichen Lebenswelt heutzutage nicht mehr weg zu denken. Computer-, Konsolen-, und Onlinespiele stehen an Stelle 3 der kindlichen Interessen. 69% der 6 bis 13 jährigen Kinder sind interessiert oder sehr interessiert an diesen Spielen. Die Nutzung stieg im Vergleich zu 2010 deutlich an und auch der Eigenbesitz der Kinder an Geräten steigt. So nutzen 22% der 6-13jährigen Kinder Computer-, Konsolen- und Onlinespiele jeden oder fast jeden Tag. 44% nutzen sie mehrmals pro Woche (vgl. Feierabend, Behrens & Rathgeb, 2013, S. 10ff.; vgl. Feierabend, Karg & Rathgeb, 2011)¹ Auch bei den jüngeren Kindern (4-5 Jahre) spielt die Nutzung von digitalen Spielen bereits eine größere Rolle. So sind es fast 1/4 der Kinder die digitale Spiele mindestens 1x pro Woche nutzen. (vgl. Feierabend, Karg & Rathgeb, 2013, S. 8)²

Bei diesen Zahlen stellt sich die Frage, in wie weit digitale Spiele Kinder in ihrer Entwicklung gefährden können und wie man sie davor schützen kann. In dieser Arbeit soll zunächst dargestellt werden, welche Gefährdungspotenziale es für Kinder bei digitalen Spielen gibt und was unter "digitalen Spielen" zu verstehen ist. Danach werden die Aufgaben der verschiedenen Akteure in Deutschland gezeigt. Hierzu gehören zunächst der Staat, die Pädagogik, die Familie und die Spieleproduzenten. Wer übernimmt in diesem Konstrukt welche Aufgaben und Verantwortung zum Schutz der Kinder? Im Bereich Spielproduzenten wird das Augenmerk vor allem exemplarisch auf einen Hamburger Entwickler für Onlinespiele gelegt.

Zum Schluss wird eine kurze Zusammenfassung und ein Ausblick gegeben.

¹ In der repräsentativen "KIM-Studie 2012" des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest wurden 1220 deutschsprachige Kinder im Alter von 6-13Jahren im persönlichen Interview befragt. In der ebenfalls repräsentativen Vorläuferuntersuchung der "KIM-Studie 2010" wurden 1214 deutschsprachige Kinder von 6-13Jahren befragt.

² Für die "miniKIM Studie 2012" des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest wurden 632 Haupterzieher von Kindern im Alter von 2-5 Jahren befragt.

2 Begriffsdefinitionen

Zunächst wird erläutert, welchen Begriffsdefinitionen diese Arbeit zu Grunde liegen. Angefangen bei der des Kindes, weiter zu den digitalen Spielen und zu den Gefährdungsdimensionen.

2.1 Kind

Der Begriff des Kindes richtet sich in dieser Arbeit i.d.R. nach der Definition im Jugendschutzgesetz: *"Im Sinne dieses Gesetzes sind Kinder Personen, die noch nicht 14 Jahre alt sind,"* („Jugendschutzgesetz“, 2013 §1Abs. 1 Nr. 1) Da man jedoch nicht in allen Studien die gleichen Altersstaffelungen hat oder es nötig ist, auch ältere Kinder zu betrachten, wird an manchen Stellen auch auf ältere "Kinder" bzw. "Jugendliche" ab 14 Jahren Bezug genommen.

2.2 Digitale Spiele

Was versteht man unter "digitalen Spielen"? Der Begriff wurde gewählt um alle aktuellen, virtuellen Plattformen auf denen Kindern spielen ein zu beziehen. Zudem soll er die Veränderbarkeit der Medien abbilden. Würde man alleine von "Computerspielen" reden, so würde man einige andere Spielformen vernachlässigen. Bereits in der Einleitung ist von "Computer-, Konsolen- und Onlinespielen" in der KIM Studie die Rede. Kinder spielen heute zu Tage nicht mehr nur auf dem Computer, Kindercomputer oder auf Konsolen. Die Spielwelt verlagert sich auch auf portable, internetfähige Geräte, wie "Tablet-PCs" oder "Smartphones". (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, o. J.) Spielkonsolen werden zunehmend internetfähig. Die Möglichkeiten ein Spiel nicht nur zu Hause und alleine zu spielen sondern auch im Internet mit anderen Nutzern weitet sich aus.

Digitale Spiele selbst unterscheiden sich ebenfalls von einander. Wie bei Filmen gibt es auch bei Spielen bestimmte Genres. Die wichtigsten sind:

- klassische Adventures (u. A. große Welten, kein Zeitdruck, Logikrätsel)
- Action-Adventures (siehe klassisches Adventure + Action, Abenteuer)
- Arcade Spiele (u. A. Spielautomaten, einfache Spiele, einfacher Einstieg)
- Denkspiele (Logikspiele, Kombinationsfähigkeit, Problemlösefähigkeit)
- Jump 'n' Run (Figur durch Welt steuern, hüpfen, Hindernisse überwinden...)
- Gesellschaftsspiele (digitale Umsetzung klassischer Brettspiele)

- Kinder/ Kreativspiele (z.B. Ausmalspiel)
 - Managementspiele (z.B. wirtschaftliche Steuerung von einem Unternehmen)
 - Rollenspiele (man spielt einen Held, muss Aufgaben erfüllen, kämpfen...)
 - Shooter (permanente Bedrohung, Besiegen von Gegnern, häufig in der "First-Person-Perspektive", d. H. man sieht durch die Augen d. Charakters, den man steuert)
 - Simulationsspiele (Spieler spielt komplexe Zusammenhänge virtuell nach. Z.B. Menschenleben, Maschinen, Wirtschaftskreisläufe, Fahrzeuge...)
 - Lifestyle Spiele (Alltagsthemen, leichte Unterhaltung, z.B. Fitness oder Mode)
 - Sportspiele (realistisches Nachstellen von Sportarten)
 - Strategiespiele (Planung und Steuerung von Ressourcen oder Einheiten)
 - Genremix Spiele (Wechsel zwischen unterschiedlichen Genres)
- (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, o. J.)

Im Onlinebereich gibt es neben den Genres weitere Gattungen mit verschiedenen Funktionen. So gibt es z.B. die klassischen "Browser-Games" Diese Spiele können direkt im Browser gespielt werden, ohne dass sie heruntergeladen oder installiert werden müssen. Das sind oft relativ einfache Spiele. Browser-Games kann man auch über Community-Plattformen wie "Facebook" oder Internetauftritten von Zeitungen spielen. Der kommunikative Aspekt mit anderen Spielern ist meistens eher gering ausgeprägt. Eine weitere Gattung sind die "Massively Multiplayer Online Games". Hierbei handelt es sich um komplexe Welten, durch die man seine Spielfigur steuern muss. Man interagiert mit anderen Spielern, die sich ebenfalls in dieser Welt aufhalten. Ein wesentliches Merkmal ist die Interaktivität, d.h. das Spiel läuft weiter, auch wenn der Spieler gerade nicht spielt. Ein Beispiel hierfür wäre "World of Warcraft". "LAN-Spiele" sind eine Möglichkeit in einem abgeschlossenen Netzwerk mit anderen Spielern im gleichen Raum am gleichen Spiel zu spielen. Hierbei gibt es auch die Möglichkeit des "E-Sports" also das gegenseitige, wettkampftartige Messen mit anderen Spielern. (vgl. Schmidt, Dreyer & Lampert, 2008, S. 13ff.) Für "Smartphones" und "Tablet-PCs" gibt es mittlerweile eine Reihe von "Apps", die wiederum eine der genannten Kategorien beinhalten. Ein neues Phänomen gerade im Bereich der "Apps" sind so genannte "Free2play" Spiele. Diese sind mit allen wichtigen Funktionen kostenlos zu spielen. Der Spieler hat jedoch häufig die Möglichkeit, sich mit "echtem Geld" bestimmte Vorteile wie "bessere

Waffen" oder "hübschere Kleider" für seinen Helden o. Ä. zu erkaufen. (vgl. Kogel & Graf, 2013, S. 96)

2.3 Risikodimensionen

Die im Titel vorkommenden Begriffe "Kinder" und "digitale Spiele" sind nun geklärt. In diesem Abschnitt wird der Begriff "Kinderschutz" erörtert.

Wenn von Kinderschutz die Rede ist, haben die meisten wahrscheinlich ein ungefähres Bild vor Augen. In diesem Fall soll der Kinderschutz jedoch auf die digitalen Spiele bezogen werden. Hierfür stellt sich die Frage, wovor man die Kinder bei den Spielen schützen sollte? Welche Risiken und Beeinträchtigungs- und Gefährdungspotentiale gibt es beim Spielen? Was kann den Kindern passieren?

Im Jugendschutzgesetz heißt es:

"Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden." („Jugendschutzgesetz“, 2013 §14 Abs.1)

Hier ist also von einer Eignung zur Entwicklungsbeeinträchtigung die Rede. Was diese beinhaltet, legt der Gesetzgeber hier vorerst nicht fest. In der Erläuterung zum Jugendschutzgesetz vom Bundesministerium für Familie Senioren Frauen und Jugend werden übermäßige Ängstigungen vor allem von jüngeren Kindern genannt. Diese könnten z.B. aufgrund von drastischen Gewaltdarstellungen oder gewaltbefürwortenden oder sozialemisch desorientierenden Tendenzen hergehen. (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2014, S. 46.) Auch im Jugendmedienschutzstaatsvertrag §5 Abs. 1 ist von einer Entwicklungsbeeinträchtigung die Rede. Es stellt sich jedoch die Frage, an welchen Kriterien die Beeinträchtigung gemessen wird?

In den Grundsätzen der USK³ steht: *"Unter Beeinträchtigungen sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen zu verstehen"* (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2011 §19 Abs. 2 Nr. 1) Desweiteren steht in §19 Abs.2 Nr. 3:

" Insbesondere Inhalte von Spielen, welche die Nerven überreizen, übermäßige Belastungen hervorrufen, die Phantasie über Gebühr erregen, die charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung hemmen, stören oder

³ Die Rolle der "Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH" künftig abgekürzt "USK" wird in Kapitel 3 näher erläutert.

schädigen oder sozialetisch desorientierend wirken, können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen." (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2011 §19 Abs. 2 Nr. 3)

Die Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten⁴ spricht bei ihrem Versuch der Definition des Wortes "Entwicklungsbeeinträchtigung" von Hemmungen und Störungen der Entwicklung, sowie Schädigungen. Als Beispiel hierfür nennen sie Beeinträchtigungen auf der individuellen Ebene und der sozialen Ebene. Auf der individuellen Ebene werden insbesondere Beeinträchtigungen durch Ängstigungen, andere psychische Destabilisierungen und die Übernahme von Verhaltensmustern, die zu körperlichen oder seelischen Verletzungen führen können genannt. Auf der sozialen Ebene könnte das Spiel das Kind in seiner freiheitlich-demokratischen Grundordnung, den Grundrechten einschließlich ihrer Schranken für Kinder und Jugendliche einschränken. (vgl. Mosler et al., 2013)

Weiter heißt es:

"Träger- und Telemedien⁵, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zur eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalthaltigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen
1. *Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder*
2. *Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird." („Jugendschutzgesetz“, 2013 §18 Abs. 1 Nr. 1 und 2)*

In §18 Abs. 1 Nr. 1 und 2 spricht der Gesetzgeber von der gesteigerten Entwicklungsbeeinträchtigung, nämlich der Entwicklungsgefährdung und nennt auch einige Beispiele dafür. Die Formulierungen der Beeinträchtigungs- bzw. Gefährdungstatbestände orientieren sich an den Zielen der Kinder- und Jugendhilfe des §1 Abs. 1 SGB VIII. (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2014, S. 45)

Innerhalb des gesetzlichen Rahmens gibt es demnach einige Beispiele für eine Entwicklungsbeeinträchtigung, wobei davon ausgegangen wird, dass das Spiel nur Kinder und Jugendliche einer bestimmten Altersgruppe beeinträchtigt und eine Entwicklungsgefährdung grundsätzlich für alle Kinder und Jugendlichen (bis

⁴ Die Rolle der "Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten" künftig abgekürzt "KJM", wird in Kapitel 3 näher erläutert.

⁵ Die Begriffe "Träger- und Telemedien" und deren Bedeutung für den Kinderschutz werden in Kapitel 3 näher erläutert.

einschließlich 17 Jahren) eine Gefährdung darstellt. (vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 §14 Abs. 1 und §18 Abs. 1 und 2)

Forscher vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg haben sich mit dem Thema der Gefährdungs- bzw. Beeinträchtigungsdimensionen bei digitalen Medien befasst.

Art der Problemlage		Anbieterbezogene Problemlagen		Kommunikationsbezogene Problemlagen		
		Standardisierte Inhalte	Individualisierte Anbieterkontakte	Individualisierte Kontakte mit Anderen	Handlungen des Kindes	
Rolle des Kindes		<i>Kind als Rezipient</i>	<i>Kind als Marktteilnehmer</i>	<i>Kind als Kommunikationsteilnehmer</i>	<i>Kind als Akteur</i>	
Risikodimension	Wertebezogene Risiken	Gewalt	Gewalthaltige, bedrohliche, hasserfüllte Inhalte	Druckausübung (z.B. Inkasso), Bedrohung mit vertraglichen Sanktionen	Belästigung, Schikane, Einschüchterung durch Andere, Cyberbullying (Opfer)	Belästigung oder Einschüchterung Anderer, Cyberbullying (Täter)
		Sexualität	Pornografische oder unerwünschte sexuelle Inhalte	Erotik-Spam	Anzügliche Botschaften von Anderen, Kontakte mit Pädophilen	Sexuelle Belästigung Anderer, Erstellung und Veröffentlichung pornographischer Materials
		Sonstige	Rassismus, verzerrte oder irreführende Informationen und Ratschläge (z.B. zu Drogen, Anorexie, Selbstschädigungen)	Wertebezogene Konsumenten- bzw. Vertragspartnerapelle	Anstiftung durch Andere zu Selbstschädigungen oder sozialem bzw. kriminellem Fehlverhalten	Veröffentlichung problematischer Inhalte z. B. zu Suizid oder Anorexie, Aufforderung zu Nachahmung
	Kommerzielle Risiken	Werbung, Sponsoring, Schleichwerbung, Spam	Micro-Payments, In-App-Käufe, Gewinnspiele, Abofallen, Betrug, Irreführung	Gruppendruck, Reziproker Druck (Social Games)	Illegale Uploads, schädliche Downloads, Hacking, Glücksspiel	
	Exzessive Nutzung	Dramaturgische Gestaltungsmittel, die exzessive Nutzung fördern	Flatrates, Bonuspunkte und Rabatte	Gruppendruck, Wettbewerb	Selbst gesetzter Leistungsdruck, Vernachlässigung alternativer Aktivitäten	
	Personenbezogene Daten	./.	Intransparenz bzgl. der Verwendung oder Weitergabe eigener Daten	Ausspionieren und Sammeln persönlicher Daten durch Kommunikationspartner	Problematische Formen der Selbstdarstellung (Drogen, politische Einstellung, sexuelle Orientierung)	

Abbildung 1: Systematik möglicher Problemlagen für Kinder und Jugendliche (Dreyer, Hasebrink, Lampert & Schröder, 2013, S. 4)

Abbildung 1 kombiniert 2 Dimensionen: Auf der y-Achse (vertikal) sind die verschiedenen Risikodimensionen abgebildet. Die ersten drei (Gewalt, Sexualität und sonstige) sind die klassischen Risiken, die bereits durch den Gesetzgeber genannt wurden (s.o.) Desweiteren werden noch Kommerzielle Risiken, Risiken der Exzessiven Nutzung und Risiken Personenbezogener Daten genannt und stellen somit eine Erweiterung des bisherigen Risikobegriffes dar. Auf der x-Achse

(horizontal) wird die Rolle des Kindes betrachtet. Es wird unterschieden zwischen anbieterbezogenen und kommunikationsbezogenen Risiken. Weiter wird bei den Anbieterbezogenen Risiken die Rolle des Kindes als Rezipient⁶ für die standardisierten Inhalte und als Marktteilnehmer für die individualisierten Anbieterkontakte unterschieden. In der ersten Spalte werden Probleme und Risiken gefasst, welche Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern haben. Als unerwünschte Konsequenzen werden hier zum einen unmittelbare Folgen für das Wohlbefinden wie etwa Angst, Traumata, Ekel, Trauer oder Schlafstörungen genannt. Zum anderen werden mittelbare und langfristige Folgen für die Eigenverantwortlichkeits- und Gemeinschaftsfähigkeitsentwicklung des Kindes genannt. Kombiniert man nun beide Achsen, so sind in der ersten Spalte zunächst die klassischen Risikodimensionen dargestellt. In unserem Fall ist die Tabelle von den generellen Risiken der digitalen Mediennutzung auf Risiken der digitalen Spiele zu übertragen. Die Wertebezogenen Risiken auf Rezipienten-Ebene sind also Inhalte in den Spielen selbst, wie z.B. Gewalt, Sexualität oder moralisch/ethisch unerwünschte Inhalte. Erweitert werden diese durch die kommerziellen Risiken wie z.B. Werbung. Durch die Internetfähigkeit aktueller Spiele ist der Werbeaspekt durchaus auf digitale Spiele zu beziehen. Als letztes ist in Spalte 1 der Aspekt der Exzessiven Nutzung auf Rezipienten-Ebene möglich. Es wird davon ausgegangen, dass die Inhalte von Spielen so aufgebaut sind, dass sie die exzessive Nutzung von digitalen Spielen bei Kindern begünstigen können. Dies wird vor allem persistenten Spielwelten (vgl. Kapitel 2.2) zugeschrieben. (vgl. Dreyer et al., 2013, S. 44ff.)

In der zweiten Spalte werden die Risiken konsumentenbezogener Kommunikation mit den Risikodimensionen verknüpft. Es wird davon ausgegangen, dass Kinder in der Regel deutlich unerfahrener und unreflektierter gegenüber wirtschaftlicher oder kommerzieller Kommunikation sind. Kinder können vertragliche Konsequenzen, wie sie z.B. zur Nutzung von Onlinespielen oder "Apps" durch Bestätigen der Allgemeinen Geschäftsbedingungen⁷ entstehen nur schwierig abschätzen. Auf Kommerzieller Ebene sind das z.B. die "In-App-Käufe". Das ist eine Möglichkeit innerhalb eines Spieles sich Vorteile oder Zusätze mittels "echtem Geld" zu erkaufen. Im Bereich der Exzessiven Nutzung werden Bonuspunkte oder Flatrates genannt. Bonuspunkte könnten z.B. im Spiel vergeben werden durch die Dauer, der man sich

⁶ Als Rezipient wird der Leser oder Zuschauer eines Mediums bezeichnet. In unserem Fall wäre das der "Spieler" (vgl. Altenhan et al., 2008)

⁷ Künftig abgekürzt mit "AGB".

dem Spiel widmet. Flatrates für Spiele gibt es ähnlich denen die in der Filmindustrie angeboten werden. Man bezahlt monatlich einen Beitrag und darf dann alle Spiele des Anbieters so oft man möchte nutzen. Im Vergleich zu Spalte 1 kommt hier noch die Risikodimension der "Personenbezogenen Daten" auf die Kinder zu. Das ist vor allem im Onlinespielbereich kritisch und schwierig für Kinder abzuwägen, in welchem Umfang Daten z.B. über das Spielverhalten weitergegeben werden. (vgl. Dreyer et al., 2013, S. 47ff.)

Mit der dritten Spalte der Risiken "individualisierte Kontakten mit Anderen" und dem "Kind als Kommunikationsteilnehmer", tut sich eine Spalte auf, die sich durch die Onlinefunktion der Spiele ergibt. In vielen Onlinespielen haben die Spieler die Möglichkeit mit einander zu interagieren und zu kommunizieren. Hier können Kinder durch andere Spieler im Grunde auf allen Ebenen der Risikodimensionen geschädigt werden. Auf der wertbezogenen Ebene können das Belästigungen oder anzügliche Botschaften, Cybermobbing oder auch Anstiftung zum Fehlverhalten sein. Das kann z.B. durch eine Chatfunktion im Spiel oder aber auch durch den Charakter des Spieles selbst passieren (z.B. wenn sich eine Gruppe zusammenschließt und immer wieder im Spiel schädliche Handlungen gegenüber einer bestimmten Person vornimmt). Durch Gruppendruck können kommerzielle Risiken entstehen (z.B. wenn sich alle Freunde ein Bonus im Spiel erkaufen haben, möchte das Kind ebenfalls diesen erlangen), aber auch Risiken der exzessiven Nutzung. Auch die Risiken der missbräuchlichen Weitergabe personenbezogener Daten ist durch andere Nutzer in Spielen ein Problem. (vgl. Dreyer et al., 2013, S. 49ff.)

Das Gegenstück hierzu bildet die letzte Spalte mit den Risiken des Kindes als Akteur in der Kommunikation mit Anderen. Beispiele hierfür wären, dass das Kind andere Spieler im Spiel belästigt, einschüchtert oder pornografische Inhalte den anderen Spielern anbietet. Auch die Risiken exzessiver Nutzung wie ein selbst gesetzter Leistungs- oder Erfolgsdruck beim Spielen sind hier denkbar. Auf der Ebene von Kommerziellen Risiken und Risiken der Personenbezogenen Daten wäre z.B. eine Entwicklung eines eigenen zusätzlichen Spielinhaltes mit problematischem Inhalt in Verbindung mit dem Namen eine Komponente. (vgl. Dreyer et al., 2013, S. 52ff.)

Die Risikodimensionen von Abbildung 1 haben gezeigt, dass es bei dem Thema "Kinderschutz" um weitaus mehr geht, als der Gesetzgeber es mittels der Entwicklungsgefährdung und Entwicklungsbeeinträchtigung vorsieht. Es gibt klassische Wertebezogene Risiken, Kommerzielle Risiken, Risiken der exzessiven

Nutzung und Datenschutzrisiken. Diese werden zudem Kombiniert mit der Rolle des Kindes als Rezipient, Marktteilnehmer, Kommunikationsteilnehmer und Akteur.

3 Wer schützt unsere Kinder?

Da die möglichen Risiken für Kinder bei digitalen Spielen nun bekannt sind, stellt sich die Frage, wer in Deutschland die Kinder vor diesen Risiken Schützt. Wer übernimmt Verantwortung für den Kindermedienschutz? Als Akteure treten der Staat, die Pädagogik, die Familie und die Spieleproduzenten auf. In den folgenden Kapiteln soll nun herausgearbeitet werden, welche Aufgaben diese beim Kindermedienschutz übernehmen und wo noch Entwicklungsbedarf im Einzelfall ist.

3.1 Der Staat als Akteur im Kindermedienschutz

Der Staat liefert den gesetzlichen Rahmen des Kindermedienschutzes in Deutschland. Der Schutzauftrag ergibt sich aus den Grundrechten aus Art. 2 Abs. 1 Grundgesetz in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 Grundgesetz, dem Persönlichkeitsentwicklungs- und -entfaltungsrecht. Somit ist die Gewährleistung, dass sich Kinder in der sozialen Gesellschaft zu selbstbestimmten und verantwortungsbewussten Menschen entwickeln können Pflicht des Staates. Dieser soll die Rahmenbedingungen hierfür schaffen und die Risiken, die für die Kinder von den Spielen ausgehen reduzieren. Neben dem Recht des Kindes gilt es hier jedoch auch die (Grund-) Rechte anderer mit einzubeziehen und gegeneinander abzuwägen. So muss z.B. auch das Recht der Meinungs- und Informationsfreiheit (Art. 5 Abs. 1 S.1 Grundgesetz) und die Kunst-, Eigentums- oder Berufsfreiheit (Art. 5 Abs.3, Art. 14 Abs. 1, Art. 12 Abs. 1 Grundgesetz) betrachtet werden. (vgl. Dreyer, 2011, S. 6f.; vgl. „Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland“, 2014)

Für die konkreteren Regelungen zum Kindermedienschutz ist die Art des Spieles entscheidend dafür, welches Gesetz greift. Für Trägermedien (das bedeutet z.B. Spiele, die auf einer DVD oder CD-Rom etc. veröffentlicht wurden) greift das Jugendschutzgesetz. Reine Onlinespiele gehören zu den Telemedien und finden nur bei Indizierungen⁸ im Jugendschutzgesetz Beachtung. Die Regelung der Telemedien sind gemäß §16 JuSchG dem Landesrecht vorbehalten und finden somit im Jugendmedienschutzstaatsvertrag der Länder Anwendung. (vgl. Bundesministerium

⁸ weitere Ausführungen zur Indizierung finden sich in Kapitel 3.1.1

für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2014; vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 §16)

3.1.1 Kinderschutz bei Trägermedien

In diesem Teilabschnitt soll zunächst die gesetzliche Grundlage zur Regelung von Telemedien dargestellt werden. Im weiteren Verlauf wird auf das Durchführungsorgan der Gesetze (die USK) und dessen Bewertungskriterien näher eingegangen. Außerdem soll Bezug auf das im europäischen Ausland angewendete PEGI-System genommen werden.

Die gesetzlichen Regelungen zu Trägermedien finden sich im Jugendschutzgesetz (JuSchG). In § 1 Abs.2 S.1 JuSchG ist definiert, was Trägermedien sind:

"Trägermedien im Sinne dieses Gesetzes 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."
(„Jugendschutzgesetz“, 2013 §1 Abs.2 S.1)

Somit sind digitale Spiele auf Trägermedien, Spiele, die auf einem "Datenträger" wie z.B. einer CD-Rom oder einer DVD veröffentlicht werden aber auch Spiele auf Spielautomaten. In §12 JuSchG finden sich nähere Regelungen zu den "Bildträgern" mit Spielen. Diese dürfen Kindern nur öffentlich zugänglich gemacht werden, wenn sie nach dem Verfahren des §14Abs.6 JuSchG für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet wurden oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- oder Lehrprogramme handelt, die als solche gekennzeichnet sind. In §12 Abs. 2 JuSchG ist genau geregelt, dass die Kennzeichnung deutlich sichtbar sein muss (mindestens 1200mm² auf der Hülle links unten und mindestens 250mm² auf dem Bildträger) (vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 §12 Abs.1 und 2)

Für Spiele gibt es unterschiedliche Regelungen, abhängig davon ob sie Entwicklungsbeeinträchtigend oder Entwicklungsgefährdend sind. In §14 Abs. 1 JuSchG sind zunächst die Entwicklungsbeeinträchtigenden Spiele geregelt:

"Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden." („Jugendschutzgesetz“, 2013 §14 Abs.1)

Der Paragraph dient als Grundlage und besagt, dass es notwendig ist, entwicklungsbeeinträchtigende Spiele (s.o.) erst ab einer bestimmten Altersgruppe freizugeben und somit zugänglich zu machen. Hierbei versucht man sich für die

Bewertung immer am Entwicklungsstand der gesamten Altersgruppe und nicht am Durchschnitt zu orientieren. (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2011, S. 21) Die Kennzeichnung der Spiele erfolgt dann gemäß §14 Abs.2 Nr. 1-5 JuSchG in 5 Altersstufen:

1. "Freigegeben ohne Altersbeschränkung",
2. "Freigegeben ab sechs Jahren",
3. "Freigegeben ab zwölf Jahren",
4. "Freigegeben ab sechzehn Jahren",
5. "Keine Jugendfreigabe". („Jugendschutzgesetz“, 2013 §14 Abs. 2 Nr.1-5)

Verantwortlich für die Kennzeichnung ist die zuständige oberste Landesbehörde, also die Jugendministerien der Länder. Diese haben eine Regelung getroffen, wodurch die Altersprüfung der Spiele von der USK übernommen wird. Bei entwicklungsgefährdenden⁹ Spielen findet §15 in Verbindung mit §24 Abs.3 S.1 JuSchG Anwendung. Entwicklungsgefährdende Spiele bekommen keine Kennzeichnung gem. §12 JuSchG. Sie werden in eine entsprechende Liste aufgenommen und sind somit "indiziert". Diese Spiele dürfen, genau wie Spiele mit der Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" Kindern und Jugendlichen (bis einschließlich 17 Jahren) in keiner Weise zugänglich gemacht werden und nicht beworben werden. (vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 §12 Abs. 3) . In Videotheken wird das z.B. häufig durch einen abgetrennten Raum umgesetzt. Gemäß §17 JuSchG muss vom Bund eine Prüfstelle (die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien¹⁰), für die indizierten Medien errichtet werden. Diese ist für die Prüfung der Spiele (sowohl Träger als auch Telemedien) und die Führung der Liste zuständig. (vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 § 17)

Diese Regelungen gelten für alle Spiele, die in Deutschland an Kinder verkauft oder Kindern öffentlich zugänglich gemacht werden. (z.B. auch in Institutionen wie Kitas, Schulen, offene Kinder- und Jugendbetreuung...) Das bedeutet, dass der Verkäufer dafür Sorge tragen muss, dass das Spiel nur an Personen verkauft wird, für die es freigegeben ist.

§13 JuSchG regelt den Umgang mit Bildschirmspielgeräten. Damit sind solche Spielautomaten gemeint, an denen man nicht die Möglichkeit hat, etwas zu

⁹ Der Gesetzgeber spricht in §15 JuSchG von "Jugendgefährdung". Es ist davon auszugehen, dass damit das gleiche wie mit "Entwicklungsgefährdung" gemeint ist.

¹⁰ künftig mit BPJM abgekürzt

gewinnen. Spielgeräte, die für Kinder öffentlich zugänglich sind dürfen höchstens die Alterskennzeichnung "Freigegeben ab 6 Jahren" bzw. "Infoprogramm" oder "Lehrprogramm" tragen. (vgl. „Jugendschutzgesetz“, 2013 §13)

Der Gesetzgeber hat also einige Vorkehrungen getroffen um Kinder vor entwicklungsbeeinträchtigenden und entwicklungsgefährdenden Inhalten zu schützen. Somit kommt die Frage auf, wie die USK¹¹ diese Gesetze umsetzt und anhand welchen Kriterien die Spiele bewertet werden. Wenn ein Hersteller ein Spiel vertreiben möchte, muss er es vorher bei der USK einreichen. Dann spielen "Sichter" der USK das Spiel komplett durch und einer präsentiert es einem Prüfungsgremium. Dieses entscheidet daraufhin anhand der "Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele"¹² ob und wenn ja welche Altersfreigabe ein Spiel bekommen soll. Der Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde kann das akzeptieren oder Berufung einlegen. Im Anschluss wird das vorläufige Ergebnis dem Hersteller mitgeteilt, der wiederum die Möglichkeit hat, in Berufung zu gehen. (vgl. USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 13ff.)

Die Prüfkriterien der USK gehen von einer Rahmungskompetenz der Kinder aus. Rahmungskompetenz bedeutet, dass der Spieler die reale Welt nicht mit der virtuellen Welt vermischt. *"Wenn eine eindeutige Rahmung durch bestimmte Spielelemente offenbar erschwert ist, sodass riskante Transferprozesse möglich scheinen, können sich diese als Störfaktoren einer Erziehung zur Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit erweisen."* (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 9) Diese Rahmungskompetenz wird Kindern altersabhängig zugetraut, was auf die Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget zurück geht. Als Kernelemente der Theorie werden *"die Veränderungsprozesse des Verstehens, Anpassens und der Akzeptanz der verschiedenen Rollen sowie schließlich auch der Übernahme und der Gestaltung eigener Rollenvorstellungen"* (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 9) genannt. Um ein Spiel ab 0 Jahren freizugeben (siehe Abbildung 2) wird vorausgesetzt, dass keine jugendschutzrelevanten Inhalte im Spiel sind. Dabei bleibt unbeachtet, ob das Spiel für jüngere Kinder (also rein theoretisch ab 0

¹¹ Die USK setzt sich aus Mitgliedern unterschiedlicher Professionen zusammen um ein möglichst breites Bewertungsspektrum zu erlangen. (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2011 §2Abs.2)

¹² künftig durch "Prüfkriterien" abgekürzt.

Jahren) pädagogisch geeignet ist, also ob sie es verstehen oder beherrschen oder ob es kindgerecht ist. Pädagogisch ungeeignet wäre ein Spiel z.B. für jüngere Kinder, die noch nicht lesen können, wenn es erforderlich zum Spielen ist, dass der Spieler Texte liest. (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 10) Desweiteren bedeutet die Kennzeichnung "Freigegeben ab 0 Jahren" bzw. "Freigegeben ohne Altersbeschränkung" auch nicht, dass das Spiel nur für Kinder interessant ist. Die Spiele richten sich häufig an alle Altersklassen und sind meistens Gesellschafts- und Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele oder Jump 'n' Runs. (vgl. USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 16) Für die Entscheidung ein Spiel ab 6 Jahren freizugeben, wird davon ausgegangen, dass Kinder ab dem sechsten Lebensjahr eine gewisse Rahmungskompetenz entwickeln. Sie können eine geringe Spannung und einen durch Pausen gemilderten Handlungsdruck verkraften. Für eine Alterseinstufung "Ab 12 Jahren" wird davon ausgegangen, dass 12 - 15 jährige in höherem Maße und eine differenziertere Rahmungskompetenz aufweisen, als die 6 - 11 jährigen. Man traut ihnen zu, dass sie länger anhaltende Spannung und einen größeren Handlungsdruck verkraften. Bei der Alterseinstufung "ab 16 Jahren" geht man davon aus, dass die 16 - 17 jährigen Jugendlichen schon über vielfältige, systematische mediale Erfahrungen verfügen und somit länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck zu verkraften. Im Vergleich zu der Bewertung "ab 18 Jahren", wird davon ausgegangen, dass es durchaus besonders wirkungsmächtige Inszenierungen mit einer hohen atmosphärischen Dichte und einem sehr glaubwürdigem Spielgeschehen gibt, welches auch die Entwicklung der 16 - 17 jährigen beeinträchtigen könnte. Spiele bei denen der Verdacht für eine mögliche Indizierung besteht, erhalten kein Alterskennzeichen. (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 10f.)



Abbildung 2: Alterskennzeichen der USK (USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 1)

Um die Alterseinschätzungen vorzunehmen werden die Aspekte der Wirkungsmacht geprüft:

- Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee:
Wichtig ist vor allem die Realitätsnähe der Darstellung. Versucht die Grafik die Realität abzubilden oder nachzubilden? Wie sind z.B. Gewalthandlungen zu beurteilen, wenn sie sehr realistisch dargestellt sind?
- "Gameplay":
Versteht der Spieler, was getan werden muss um erfolgreich zu sein? Wie können Aufgaben gelöst werden? Gibt es eine gewaltfreie Möglichkeit? Werden moralisch fragliche Aspekte vom Spieler gefordert, die bspw. im realen Leben verboten wären? Außerdem wird geprüft, ob durch einen besonders hohen körperlichen Einsatz (bspw. das Steuern einer Figur über einen Controller) die persönliche Identifikation mit dieser steigt.
- Atmosphäre:
Mit welchen gestalterischen Mitteln wird eine Stimmung erzeugt? Wie dicht gestalten sich kämpferische oder aggressive Inhalte? Sind diese an eine realitätsnahe, glaubhafte Umgebung geknüpft?
- Realismus:
Hier sind vor allem die Spielwelten relevant, die dem alltäglichen Leben der Kinder ähneln. Das können Schule, Wohngebiete oder Einkaufszentren sein.
- Glaubwürdigkeit:
Wie glaubwürdig ist eine Spielfigur (z.B. Bewegungsabläufe), deren Umgebung oder die Spielhandlung dargestellt?
- Menschenähnlichkeit:
Die USK geht davon aus, dass menschenähnliche Charaktere ein hohes Identifikationspotenzial bieten. Menschenähnlichkeit schließt dabei jedoch auch Tiere oder fiktive Figuren wie z.B. Aliens ein. Besonders entscheidend ist die Ausgestaltung der Leidensfähigkeit.
- Jugendaffinität und Identifikationspotenzial:
Wenn festgestellt wird, dass eine erhöhte Parallele zur Jugendkultur vermittelt wird, kann das zu einer höheren Identifikation mit dem Spiel und somit einer höheren Bewertung führen. Problematisch wird es, wenn kritische Vorbilder wie

z.B. moralisch fragwürdige Konfliktlösungsstrategien vermittelt werden, weil es wahrscheinlich ist, dass Kinder diese in der Realität nachahmen.

- Handlungsdruck:

Wird der Spieler permanent durch z.B. eine rasante Spielgeschwindigkeit zum rasanten Handeln gezwungen? Es wird angenommen, dass die Distanzierung zum Spiel um so schwieriger fällt, desto höher die Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit sind.

- Gewalt:

Bei der Gewalt wird z.B. geprüft, ob sie einziges Mittel zur Konfliktlösung ist, oder wie realistisch sie dargestellt wird. Die Treffervisualisierung spielt eine entscheidende Rolle. (Gibt es z.B. Blut, Verletzungsfolgen, Möglichkeit zur Abtrennung von Gliedmaßen?)

- Krieg:

Welche Waffen kommen zum Einsatz? Wie ist die akustische Umsetzung? Wie real ist das politische Konfliktmuster? Besondere Gefährdung wird von sog. "First-Person-Shootern" angenommen.

- Angst und Bedrohung:

Spiele für Kinder dürfen sie nicht nachhaltig verängstigen. Indiz dafür wäre eine düstere oder beklemmende Stimmung im Spiel.

- Sexualität

Sexualität muss im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Es gibt jedoch häufig Altersbeschränkungen.

- Diskriminierung:

Gibt es Hinweise auf Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen wegen sexistischem, rassistischem, religiösem oder anderem Grund?

- Sprache:

Problematisch ist es, wenn Vulgärsprache eine dominante Rolle im Spiel einnimmt.

- Drogen:

Wird der Drogenkonsum glorifiziert, erfolgsversprechend oder leistungssteigernd dargestellt? Auch die Verwendung von fiktiven Namen für reale Drogen (legal oder illegal) ist kritisch. (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 12–19)

Auf Trägermedien, die auf dem deutschen Markt verbreitet werden, findet man außerdem häufig die Altersempfehlungen der "Pan European Game Information"¹³. Spiele mit dem PEGI Kennzeichen werden in 30 europäischen Staaten verkauft. Darunter auch Österreich und die Schweiz. Da viele deutschsprachige Spiele sowohl für den deutschen als auch für den österreichischen und deutschsprachigen Markt der Schweiz produziert werden, findet man die PEGI Kennzeichen oft zusätzlich zu den USK Kennzeichen. Um eine PEGI Altersempfehlung zu bekommen muss der Hersteller einen Onlinefragebogen über sein Spiel ausfüllen. Danach wird direkt eine vorläufige Empfehlung gegeben. Im Anschluss wird die Einschätzung nochmal von PEGI überprüft und der Hersteller darf die Alterskennzeichen auf seinem Produkt führen. (vgl. Pan European Game Information, 2013, S. 6–7)



Abbildung 3: PEGI Alterskennzeichen (Pan European Game Information, 2013, S. 5)

Es gibt 5 PEGI Alterskennzeichen (siehe Abbildung 3) und zusätzlich 8 PEGI Inhaltssymbole (Abbildung 4), die zusammen verwendet werden. Die Alterskennzeichen sind "PEGI 3", "PEGI 7", "PEGI 12", "PEGI 16" und "PEGI 18". Die erste Einstufungen "PEGI 3" ist für alle Altersklassen gedacht. Die Spiele sollen jedoch vor allem jüngere Kinder nicht verängstigen. Die Kinder sollen einen deutlichen Unterschied zur realen Welt erkennen. Vulgäre Sprache darf nicht in Spielen dieser Altersklasse vorkommen. In der Kategorie "PEGI 7" dürfen wenige ängstigende Szenen oder Geräusche vorkommen. In "PEGI 12" können leichte Vulgärsprache, Gewalt gegen Fantasiewesen, angedeutete Gewalt gegen Menschen oder Tiere und Nacktdarstellungen vorkommen. Gewalt, Sexualität und Drogenkonsum, wie sie im echten Leben auftreten können, dürfen in "PEGI 16" vorkommen. Die Spiele mit der Einstufung "PEGI 18" sind nur für Erwachsene bestimmt. Hier können z.B. grausame Gewaltdarstellungen vorkommen. Abbildung 4 zeigt die PEGI Inhaltssymbole mit Kurzbeschreibungen von PEGI. Diese können zusammen mit unterschiedlichen Alterssymbolen auftreten. Das Symbol "Gewalt" kann in den Bewertungen "PEGI 7, 12, 16 oder 18" auftreten. Für die Altersklassen

¹³ Künftig mit "PEGI" abgekürzt.

werden unterschiedliche Bewertungs- und Inhaltskriterien angelegt. Das Symbol "Angst" kann bei Spielen mit der Einstufung "PEGI 7 und 12" Verwendung finden. "Schimpfwörter", "Sex" und "Glücksspiel" können in den Einstufungen PEGI 12, 16 oder 18 auftreten. "Drogen" können bei Spielen mit "PEGI 16 oder 18" Bewertung, "Diskriminierung" kann nur bei "PEGI 18" Spielen vorkommen. Das Symbol "Online" kommt unabhängig von den Alterskennzeichen vor. (vgl. Pan European Game Information, 2013, S. 5)

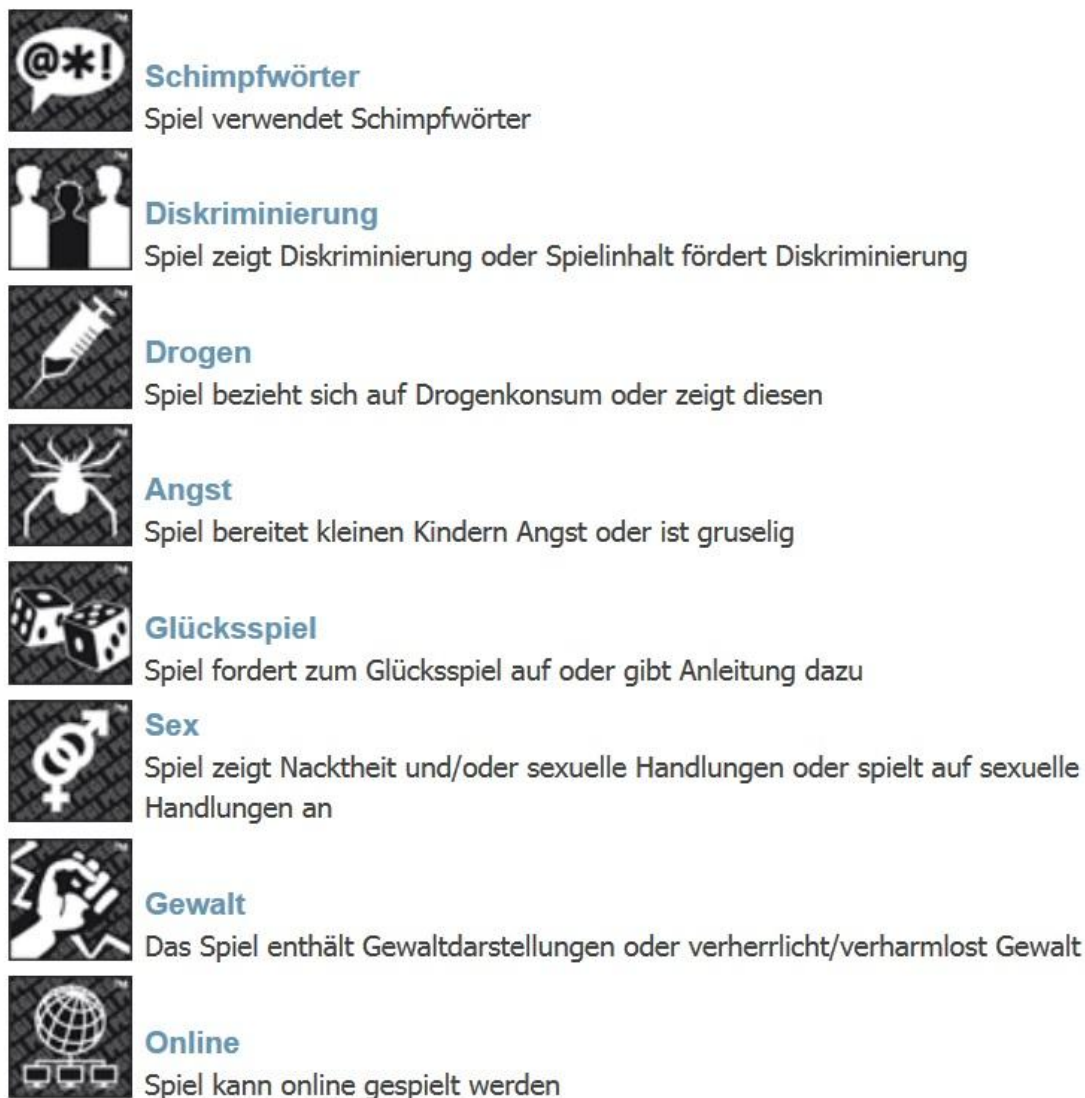


Abbildung 4: PEGI Inhaltssymbole mit Erläuterung von PEGI (Pan European Game Information, o. J.)

Der Onlinefragebogen, den die Hersteller für das Rating selbst ausfüllen müssen, umfasst 50 Fragen. Die ersten 15 sind allgemein gehalten. Danach werden weitere Fragen zum Inhalt des Spiels mit Erläuterungen gestellt. Daneben steht immer die

einzuordnende Alterskennung und das Inhaltssymbol. Die beiden Fragen, die bejaht werden dürfen um ein Spiel mit "PEGI 3" zu bewerten sind:

"Nr. 48: "Does the game contains: Depictions of nudity in a non-sexual context."

"Nr. 49: "Does the game contains: Depictions of violence that is humorous and is set in a cartoon, slapstick or child-like setting." (Pan European Game Information, o. J., S. 8)

In Deutschland gibt es somit einige Gesetze, die den Kindermedienschutz regeln. Es gibt die Alterskennzeichen der USK und auf vielen Produkten findet man zusätzlich die PEGI Kennzeichen. Um die Effektivität dieser Regelungen zu überprüfen, sind natürlich auch die anderen Akteure mit einzubeziehen. Die KIM-Studie 2012 gibt jedoch erste Hinweise. 76% der 6 - 13 jährigen Kinder haben die USK Alterskennungen schon mal gesehen. Die Bekanntheit nimmt mit dem Alter zu. Von diesen 76% geben 44% an, dass sie schon mal ein Spiel genutzt haben, wofür sie eigentlich zu jung waren. Bei Jungen sind es etwas mehr (52%) als bei Mädchen (33%). 5% der 6 - 13 jährigen Kindern, die mindestens selten Computer-, Konsolen-, oder Onlinespiele spielen, geben an, schon mal ein Spiel gespielt zu haben, was ihnen Angst gemacht hat. Bei jüngeren Kindern sind es mit 9% etwas mehr als bei älteren Kindern mit 4%. Als beängstigende Spiele wurden u. A. "Resident Evil", "World of Warcraft", "Harry Potter" und die "Sims" genannt. (vgl. Feierabend, Behrens, et al., 2013, S. 50–52) Aus einer nicht repräsentativen Studie von Theunert und Gebel aus dem Jahre 2007 lassen sich weitere Hinweise entnehmen. Es wurden u. A. Kinder bzw. Jugendliche im Alter von 6 - 17 Jahren befragt. Das System der Alterskennzeichen wurde von den Jugendlichen weitgehend akzeptiert. Sie beklagten jedoch mangelnde Transparenz bei der Bewertung. 1/3 der befragten 6 - 17 jährigen hielt die Kennzeichen für sinnvoll, jedoch hauptsächlich für Andere und nicht für sich selbst. Die PEGI Alterskennzeichen und Inhaltssymbole werden eher als Zusatzinformation betrachtet. 2/3 gaben an, die PEGI Kennzeichen schon mal gesehen zu haben, 1/3 interpretieren diese jedoch falsch. Desweiteren gaben die Kinder und Jugendlichen an, dass Spiele mit niedriger Altersempfehlungen als langweilig empfunden werden und Spiele mit hoher als besonders attraktiv. (vgl. Theunert & Gebel, 2007)

3.1.2 Kinderschutz bei Telemedien

Die Zahlen der KIM-Studie 2012 zeigen, dass Kinder heute nicht mehr nur offline spielen. 83% der Kinder von 6 bis 13 Jahren nutzen das Internet. Hiervon suchen

54% der Jungen und 35% der Mädchen mindestens 1x pro Woche im Internet nach Spielen. In sozialen Netzwerken wird auch gespielt. 44% der Kinder, die das Internet nutzen, sind in einem sozialen Netzwerk angemeldet. 43% der Kinder, die ein solches Netzwerk nutzen, spielen darüber mindestens 1x pro Woche. (vgl. Feierabend, Behrens, et al., 2013, S. 34ff.) Aus der europäischen Studie "Risks and safety on the internet" geht hervor, dass 85% der europäischen Kinder von 9 bis 12 Jahren in den letzten 6 Monaten alleine Internetspiele gespielt haben. Konkrete Zahlen zur Gefahr von Onlinespielen gibt es bisher erst wenige. Die vorausgegangene Studie gibt jedoch einen ersten Hinweis. 1 - 2% der 9 - 14 jährigen europäischen Kinder gab an, schon mal auf einer Spielseite mit sexuellen Bildern konfrontiert worden zu sein. Das ist jedoch nur eine der Risikodimensionen die in Onlinespielen vorkommen kann. (vgl. Livingstone, Haddon, Görzig & Ólafsson, 2011, S.34) Ein 12 jähriger Junge aus Tschechien nannte ein weiteres Beispiel, welche Risiken im Internet bei Spielen auftreten können: *"In online games where you can get some bonus points. When a child meets someone unknown in such game and that person offers him or her buying those points if the child sends him some naked photos."* (Livingstone et al., 2011, S. 73)

Da in Deutschland die Unterscheidung zwischen Träger- und Telemedien gemacht wird und für Telemedien andere Gesetze gelten, widmet sich dieses Kapitel den gesetzlichen Vorgaben und Umsetzungen bei Telemedien, worunter die Onlinespiele fallen. Auch wenn die expliziten Gefahren von Onlinespielen bisher noch wenig erforscht wurden, ist eine genauere Betrachtung der staatlichen Regelungen sinnvoll. Gemäß §16 JuSchG sind die Regelungen zu Telemedien den Ländern vorbehalten. Im JMStV finden sich Gesetze zum Kindermedienschutz, welche in allen 16 deutschen Bundesländern gelten. Der JMStV unterscheidet zwischen absolut unzulässigen Angeboten (§4 Abs. 1), relativ unzulässigen Angeboten (§4 Abs. 2) und entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten (§5 Abs. 1) Absolut unzulässige Angebote dürfen in Deutschland gar nicht verbreitet werden. Hierzu fallen vor allem strafrechtlich relevante Inhalte. Relativ unzulässige Angebote dürfen nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Für entwicklungsbeeinträchtigende Angebote gem. §5 Abs. 1 sieht der JMStV eine Anbieterverantwortlichkeit vor.

"Sofern Anbieter Angebote, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, verbreiten oder zugänglich machen, haben sie Sorge zu tragen, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufen sie

üblicherweise nicht wahrnehmen." („Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 §5 Abs. 1)

Von einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung wird somit nur für eine bestimmte Altersgruppe ausgegangen. Der Anbieter (eines Onlinespiels) kann seiner Pflicht nachkommen, in dem er den Zugang für Kinder entsprechender Altersklassen unmöglich macht oder erschwert oder das Spiel nur zu einer bestimmten Zeit anbietet. Das kann zum Beispiel durch eine zeitliche Sperre im Spiel geschehen. Bei einer angenommenen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen (bis einschließlich 17 Jahren) darf das Spiel nur zwischen 23 Uhr und 6 Uhr zugänglich gemacht werden. Wenn es sich um Kinder und Jugendliche bis einschließlich 15 Jahren handelt, darf das Spiel zwischen 22 Uhr und 6 Uhr zugänglich gemacht werden. Wenn nur für Kinder von einer entwicklungsbeeinträchtigenden Wirkung ausgegangen wird, kann der Anbieter das Spiel auch getrennt von anderen Spielen für Kinder vertreiben. („vgl. Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 §5 Abs. 3, 4 und 5) Eine weitere Möglichkeit um den Anbieterpflichtungen nachzukommen wäre die Programmierung oder Vorschaltung für ein anerkanntes Jugendschutzprogramm¹⁴. Diese werden, wie auch die Einhaltung des JMStV von der zuständigen Landesmedienanstalt bzw. dessen Organ, der KJM geprüft. (vgl. „Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 §11Abs. 1 und 2, §14Abs. 1 und 2) Spiele, die man sowohl Online als auch auf einem Datenträger kaufen bzw. spielen kann und somit inhaltsgleich sind, müssen genau wie die Trägermedien gekennzeichnet werden. (vgl. „Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 §12)

Da Kinder beim Spielen von Onlinespielen nicht nur Risiken durch das Spielen selbst, sondern auch durch Kaufmöglichkeiten in den Spielen, Pop-up Fenstern, Verlinkungen und Werbung entstehen können, müssen auch diese geprüft werden. Für Werbung, gibt es im JMStV einige Anforderungen.

"(2) Werbung darf Kinder und Jugendliche weder körperlich noch seelisch beeinträchtigen, darüber hinaus darf sie nicht

¹⁴ In Kapitel 3.2 wird näher auf Jugendschutzprogramme eingegangen.

1. direkte Aufrufe zum Kaufen oder Mieten von Waren oder Dienstleistungen an Minderjährige enthalten, die deren Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit ausnutzen,
2. Kinder und Jugendliche unmittelbar auffordern, ihre Eltern oder Dritte zum Kauf der beworbenen Waren oder Dienstleistungen zu bewegen,
3. das besondere Vertrauen ausnutzen, das Kinder oder Jugendliche zu Eltern, Lehrern und anderen Vertrauenspersonen haben, oder
4. Kinder oder Minderjährige ohne berechtigten Grund in gefährlichen Situationen zeigen.
(3) Werbung, deren Inhalt geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, muss getrennt von Angeboten erfolgen, die sich an Kinder oder Jugendliche richten." („Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 §6 Abs. 2 und 3)

Diese Anforderungen sind bei Werbung während des Spiels z.B. als Seitenstreifen oder Zwischensequenz zu bedenken. Es ist aber auch eine Form der Werbung innerhalb "Free2Play-Spielen" möglich. So könnten Kinder innerhalb des Spiels aufgefordert werden, sich für "echtes Geld" eine Zusatzleistung zu kaufen.

Mit dem JMStV sind die Grundsteine für Kinderschutz bei Onlinespielen gelegt. Als nächstes soll geklärt werden, nach welchen Richtlinien die KJM die Einhaltung des Vertrags prüft.

"Die KJM prüft als Organ der Landesmedienanstalten, ob Verstöße gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) vorliegen und entscheidet über Folgen für Anbieter. Dabei wird die KJM grundsätzlich erst nach Ausstrahlung oder Verbreitung eines Angebotes tätig." (Braml & Reger, 2013, S. 8)

Die KJM teilt die Wirkungsfaktoren von Angeboten in rezipientenspezifische und angebotsspezifische Wirkungsfaktoren ein. Die wichtigsten rezipientenspezifischen Wirkungsfaktoren sind der soziale Kontext, das Geschlecht und das Alter. Angebote wirken also in Abhängigkeit dieser Faktoren in unterschiedlichem Maße beeinträchtigend auf Kinder. *"So empfinden Mädchen bereits harmlose Prügeleien als Gewalt, während Jungen vornehmlich drastische Formen als Gewalt interpretieren."* (Mosler et al., 2013, S. 6) In Abhängigkeit vom Alter der Kinder wird davon ausgegangen, dass Vorschulkinder (0-6Jahre) Fiktion und Realität nicht klar voneinander unterscheiden können. Das passiert nach der KJM im Schulalter und gleiche sich mit ca. 12 Jahren an die Realitätswahrnehmungen und Realitätsevaluierungen von Erwachsenen an. Zu den angebotsspezifischen Wirkungsfaktoren werden Realitätsgrad, Alltagsnähe, Identifikationsanreize und lebensweltliche Orientierungsmuster und Interaktivität gezählt. Die Interaktivität in einem Onlinespiel kann z.B. die Kommunikation mit dem Anbieter oder dem Hersteller bedeuten. Das könnte z.B. in Form des Nachrichtenaustausches

geschehen. Neben diesen Wirkungsfaktoren, prüft die KJM auch die Gewaltdarstellungen, Sexualdarstellungen und Menschenwürde. Diese werden immer im Gesamtkontext des Spiels geprüft. Neben diesen klassischen Bewertungsdimensionen, die auch für andere Telemedien gelten, gibt es für den Bereich der Onlinespiele noch zusätzliche Dimensionen. Die Spieldynamik, ein Mehrspielermodus oder der technische Rahmen (z.B. veränderbare Spielinhalte) ist zu bewerten. Außerdem wird die inhaltliche Ebene der virtuellen Welt (Distanzierungsmöglichkeiten zur Realität, Spielziele, Identifikationsmöglichkeiten, Interaktivitätsstrategien, vorgegebene kritische Handlungsoptionen wie glorifizierte Gewalt) betrachtet. "Free2play-Spiele" werden auf ihre Gefahren im ökonomischen Rahmen und im sozial-ethischen geprüft. Zudem wird ein Abhängigkeitspotenzial und das Gefahrenpotenzial durch die Kommunikation mit anderen Spielern geprüft. (vgl. Mosler et al., 2013, S. 7ff.)

Da die KJM erst nach Verbreitung eines Onlinespiels tätig wird, hat sie für diesen Bereich die Selbstkontrolleeinrichtung "usk.online" anerkannt. Die USK bietet neben den Prüfverfahren für Trägermedien auch Prüfungen für Onlinespiele an. Diese orientieren sich an den Inhalten des JMStV und den "Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertungen von Computerspielen" und erfolgen ohne staatliche Beteiligung. Neben der anerkannten Selbstkontrolleeinrichtung der "usk.online" gibt es auch von PEGI ein Angebot zur Prüfung von Onlinespielen. (vgl. Braml & Reger, 2013, S. 9; vgl. Pan European Game Information, o. J.)

Wie in diesem Kapitel vielleicht deutlich wurde, sind die Ideen Kinder und Jugendliche vor beeinträchtigenden und gefährdenden Inhalten zu schützen bei Träger und Telemedien ähnlich. Die Umsetzung unterscheidet sich jedoch immens. Die Anbieterverantwortlichkeit des JMStV gibt Anbietern von Onlinespielen Handlungsspielraum den Kindermedienschutzes umzusetzen. Bereits 2007 hat man versucht den JMStV zu novellieren, was jedoch scheiterte. Ende 2014 startete man einen erneuten Versuch. In dem Eckpunktepapier zur Überarbeitung heißt es: *"Auf eine gesetzliche Regelung zur Durchwirkung bzw. Anerkennung von Kennzeichen nach dem JMStV und dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) wird vorläufig verzichtet, sofern sie über die Verpflichtungen des §12JMStV hinausgeht."* (Arbeitsgruppe der Länder, 2014, S. 1)

Es ist jedoch langfristig eine Verzahnung der Alterskennzeichen von Träger- und Telemedien geplant, sodass es keinen Unterschied mehr macht ob ein Spiel online oder offline gespielt wird. Ein erster Schritt in diese Richtung ist der Vorschlag zur Änderung des §5 JMStV:

„(1) Sofern Anbieter Angebote, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, verbreiten oder zugänglich machen, haben sie dafür Sorge zu tragen, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufen sie üblicherweise nicht wahrnehmen. Die Altersstufen sind:

- 1. ab sechs Jahren,*
- 2. ab zwölf Jahren,*
- 3. ab sechzehn Jahren,*
- 4. ab achtzehn Jahren.*

Nicht entwicklungsbeeinträchtigende Angebote können als „ohne Altersbeschränkung“ gekennzeichnet werden.“ (Arbeitsgruppe der Länder, 2014, S. 2)

Außerdem soll auf einer Spieleseite im Internet der Jugendschutzbeauftragte zukünftig besser sichtbar und kontaktierbar sein. (vgl. Arbeitsgruppe der Länder, 2014) Diese beiden Vorschläge werden auch vom Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg befürwortet. (vgl. Dreyer & Schulz, 2014, S. 5–6)

Kapitel 3.1 beschäftigte sich ausführlich mit den gesetzlichen Vorgaben zum Kindermedienschutz in Deutschland und teilweise auch im Vergleich zum europäischen Ausland. Für Trägermedien gelten die Regelungen des JuSchG, welche von der USK mit einigen Kriterien umgesetzt werden. Für Telemedien sind die Länder und somit der JMStV zuständig. Hier gibt es von staatlicher Seite nur eine nachträgliche Kontrolle dessen, durch die KJM. Erste Annäherungsversuche an ein einheitliches System zeigen die "usk.online" und der Vorschlag zur Überarbeitung des JMStV.

3.2 Die Pädagogik als Akteur im Kindermedienschutz

Um Kinder aktiv vor den Risiken digitaler Spiele zu schützen, bedarf es jedoch nicht nur Gesetze sondern der Zusammenarbeit verschiedener Akteure, so auch der Pädagogik. Das Engagement von PädagogInnen¹⁵ kann sich hier in ganz unterschiedlichen Bereichen zeigen wie z.B. in Kita, Schule, Nachmittagsbetreuung,

¹⁵ Mit dem Begriff "PädagogInnen" sind Pädagogen und Pädagoginnen gemeint.

aber auch in der Entwicklung von neuen Hilfsmitteln, der Elternberatung oder der gesellschaftlichen Etablierung des Kindermedienschutzes.

Wie bereits im vorigen Kapitel erwähnt, gibt der JMStV die Möglichkeit Jugendschutzsoftware zu entwickeln und einzusetzen. Diese könnten Spiele, welche für eine bestimmte Altersklasse beeinträchtigend wirken können, blockieren. Die KJM hat bisher zwei Programme offiziell anerkannt. Das ist zum einen das Programm "JusProg" und die "Kinderschutzsoftware der Telekom". Anforderungen an Jugendschutzprogramme sind gemäß der KJM Nutzerautonomie, ein altersdifferenzierter Zugang, die technische Möglichkeit der Alterskennzeichen für Anbieter und eine einfache Installation und Konfiguration. (vgl. Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) & die Medienanstalten -ALM GbR, 2014). Für die Altersklasse "bis 12 Jahre" empfiehlt die KJM den Einsatz einer "Whitelist" und für die Altersklasse "ab 12 Jahre" eine "Blacklist". Des Weiteren wird eine hohe Blockadezuverlässigkeit von 80% vorausgesetzt. (vgl. Kommission für Jugendmedienschutz, 2011) Der Einsatz einer "Whitelist" bedeutet, dass Kinder nur die Internetinhalte und Onlinespiele angezeigt bekommen, die auf einer speziellen Liste stehen. In Deutschland gehört die "Fragfinn.de-Whitelist" zu den bekanntesten. Hierüber kommen Kinder auch zu getesteten, als ungefährlich eingestuft Seiten für Onlinespiele. Der "Blacklistansatz" funktioniert genau entgegengesetzt. Es werden grundsätzlich alle Internetseiten angezeigt, außer denen, die auf der "Blacklist", also der verbotenen Liste stehen. Eine gängige Blacklist für Jugendschutzprogramme ist das "BPjM-Modul". Die dritte Möglichkeit, ist die sog. "on-the-fly-Erkennung". Das bedeutet, dass Erkennungsalgorithmen die Internetseiten, während das Kind sie benutzt, filtern. Diese Funktion wird häufig zusätzlich eingesetzt. Die meisten Jugendschutzprogramme wurden für "Windows" geschrieben. Für Andere Oberflächen wie z.B. "Mac" oder "Linux" Betriebssysteme und Smartphones gibt es bisher nur wenige Programme. (vgl. Dreyer, Hajok, Hasebrink & Lampert, 2012, S. 9–14) Um die Effektivität solcher Jugendschutzprogramme abzuschätzen, lohnt sich ein Blick auf die Untersuchungen der SIP-Bench-Studie. In der "SIP Bench II, 5th cycle" wurde die "Telekom Kinderschutzsoftware" getestet. In der Kategorie "bis 12 Jahre" bekam sie 2,39 von 4 Bewertungspunkte in der Gesamtbewertung. In der Kategorie der ab 13 - jährigen waren es 2,36 Punkte. Geprüft wurde in 4 Unterkategorien: Funktionalität (2,1 von 4 Punkten) , Effektivität (2,2 von 4 Punkten "bis 12 Jahre", 1,9 von 4 Punkten "ab 13

Jahre") , Usability (2,5 von 4 Punkten) und Sicherheit (4 von 4 Punkten). (vgl. Mielech, 2013) Im Funktionalitätstest wird geprüft, ob das Programm alle Funktionen umfasst, die den Bedürfnissen der Eltern entsprechen. Im Effektivitätstest wird geprüft, ob das Programm schädliche Inhalte effektiv blockiert und dabei die "nicht schädlichen Inhalte" trotzdem sichtbar lässt. Hierbei geht es auch um die "Overblockingrate" (Programm blockiert Internetseiten, die nicht schädlich sind) und die "Underblockingrate" (Programm blockiert Internetseiten nicht, die schädlich sind). Im "Usabilitytest" wird geprüft, ob das Programm einfach zu bedienen ist. Hierzu gehört die Installation aber auch die Anpassung an persönliche Bedürfnisse. Im Sicherheitstest wird geprüft, wie leicht es ist für Kinder und Jugendliche das Programm zu umgehen. (vgl. Mielech, o. J.) Das Programm JusProg wurde in SIP "Bench III, 2nd cycle" getestet. Es wurde für die ab 13jährigen eine Effektivität von 1,8 von 4 Punkten, für die "Usability" 2,6 von 4 und für die Sicherheit 4 von 4 Punkten vergeben. (vgl. Mielech, 2014) Aus dem letzten Testzyklus von "SIP-Bench II" ging hervor, dass die getesteten Produkte im Allgemeinen eine niedrige Effektivität aufweisen. Die höchste Punktzahl im Bereich Funktionalität waren 3,4 von 4 Punkten. Getestete Software für "Smartphones" wiesen eine niedrigeren Effektivität auf als diese für PCs. (vgl. Mielech, o. J.)

Im Bereich der Jugendschutzsoftware besteht somit für die Pädagogik noch einiges an Entwicklungspotenzial, nicht zuletzt auch darin, die Eltern in der Nutzung der Programme zu beraten, zu bestärken und an der (Weiter-)Entwicklung solcher Programme durch ihr Fachwissen mitzuwirken.

Eine weitere Möglichkeit des Engagements besteht im Bereich der Pädagogischen Altersempfehlungen. Wie bereits aus Kapitel 3.1.1 hervorging, sind die Alterskennzeichen der USK bereits ein guter Anhaltspunkt für Eltern um Kinder vor risikohaften digitalen Spielen zu schützen. Diese sind jedoch keine pädagogischen Altersempfehlungen. Ein 3 jähriges Kind dürfte somit nach dem Gesetz in der Öffentlichkeit ein Spiel mit der Altersfreigabe "ab 0 Jahren" spielen, das bedeutet jedoch noch nicht, dass es für das Kind geeignet ist. Pädagogische Altersempfehlungen können somit für Eltern eine Hilfe darstellen. Beispiele hierfür wären die Internetseite "www.spieleratgeber-nrw.de ", "www.spielbar.de" oder das Gütesiegel "Pädagogisch Wertvoll" der Internetseite "www.games-wertvoll.de". Auf der Seite "spieleratgeber-nrw.de" testen und beurteilen MedienpädagogInnen gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen aktuelle und

interessante Spiele. (Kohring et al., o. J.) "spielbar.de" wird von der Bundeszentrale für Politische Bildung betrieben. Hier finden Eltern Spielbewertungen, Tipps zur Medienerziehung und Hintergrundwissen. (vgl. Miller & Sauer, ohne Datum) Das Gütesiegel "Pädagogisch Wertvoll" soll Eltern und anderen Nutzern bei der Auswahl von digitalen Spielen unterstützen, die einen pädagogischen Mehrwert haben. Getestet wird anhand eigener Kriterien von Fachpersonal wie MedienpädagogInnen. Die Primäre Zielgruppe liegt bei Kindern von 6 - 12 Jahren. (vgl. Handels-Servicegesellschaft mbH (HSG), o. J.) Ein Engagement in diesem Bereich ist also für PädagogInnen, die an Medienpädagogik interessiert sind, möglich.

Ein weiteres Handlungsfeld der Pädagogik ist die Medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Kita, Schule, Nachmittagsbetreuung etc. Die Medienkompetenzförderung¹⁶ bei Kindern ist somit als Präventionsmaßnahme für den Kinderschutz anzusehen. (vgl. Dreyer, 2011) Über eine Einbindung der medienpädagogischen Arbeit im Bereich der digitalen Spiele in Lehrpläne und Bildungsempfehlungen ist nachzudenken. Im Zuge dessen sollte auch die Ausbildung von Lehrern und Erziehern zu dieser Thematik überarbeitet werden.

Da es bisher wenige Erkenntnisse zum Hintergrundwissen und zum Handeln von Fachkräften in pädagogischen Einrichtungen gibt, bietet die nicht repräsentative Stichprobe von Theunert und Gabel erste Hinweise. Sie zeigt, dass die befragten PädagogInnen, welche selbst aktiv "Computerspiele" nutzten, sehr gut über die Thematik informiert sind. Die meisten kannten altersgestaffelte Regelungen, jedoch ist die USK nur den PädagogInnen der außerschulischen Jugendbildung bekannt gewesen. Die befragten PädagogInnen klagten außerdem darüber, dass die Altersfreigabe in vielen Fällen nicht transparent seien, was die Argumentation gegenüber Jugendlichen erschweren würde. Desweiteren waren die befragten PädagogInnen der Meinung, dass die USK im Vergleich zu früher "zu lasch" bewerten würde und dass es eine Aufweichung der Norm gebe. Die Bedeutung ungekennzeichneter Spiele (keine Altersempfehlung weil sie entweder indiziert oder illegal sind) konnten die befragten PädagogInnen nicht richtig zuordnen. Hier würden sie nach eigenem Ermessen und Risikobewusstsein reagieren. (vgl. Theunert & Gebel, 2007) Diese Ergebnisse geben erste Hinweise darauf, dass eine Verankerung in der Aus- und Weiterbildung der Pädagogischen Fachkräfte wichtig ist.

¹⁶ Auf Medienkompetenzförderungsmöglichkeiten im Bereich digitaler Spiele wird in dieser Arbeit nicht explizit eingegangen, da das Feld hierfür zu groß ist.

PädagogInnen haben in vielen Bereichen die Möglichkeit sich für den Kinderschutz im Bereich der digitalen Spiele einzusetzen und mitzuwirken. Sie dienen als Bindeglied zwischen staatlichen Vorgaben und der Umsetzung elterlicher Medienerziehung. Für ein effektives Kindermedienschutzsystem ist es wichtig, dass alle Akteure an einem Strang ziehen und sich stets Fort- und weiterbilden und sich engagieren um angemessen zu handeln.

3.3 Die Familie als Akteur im Kindermedienschutz

Neben den beiden bisher behandelten Akteuren im Kindermedienschutz, dem Staat und der Pädagogik, ist die Familie der wichtigste Akteur. Denn trotz gesetzlicher Vorgaben oder pädagogischen Anregungen müssen Eltern im Alltag Entscheidungen über die digitalen Spiele ihrer Kinder treffen. So können sie z.B. ein Spiel, welches die Altersfreigabe der USK "ab 12 Jahren" trägt, ohne strafrechtliche Konsequenzen ihr Kind, auch wenn es jünger als 12 ist, spielen lassen. Grund hierfür ist Artikel 6 Abs. 2 unseres Grundgesetzes, in dem es heißt, dass Pflege und Erziehung der Kinder das natürliche Recht der Eltern ist. (vgl. „Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland“, 2014 Artikel 6 Abs. 2) Aus einer unveröffentlichten Studie von Forsa geht hervor, dass sich Eltern über ihre Erziehungsverantwortung im Bereich der digitalen Spiele zum Großteil bewusst sind. 94% der befragten Eltern von 3 - 17 jährigen denken, dass sie primär für den Schutz ihrer Kinder und Jugendlichen im Internet, somit auch für Onlinespiele, verantwortlich sind. Fast alle Eltern (94 - 96%) wollen ihre Kinder und Jugendlichen vor Gewaltdarstellungen, Pornografie und extremistischen Inhalten schützen. Etwas mehr als die Hälfte (57%) möchte auch vor Werbung schützen. Eltern müssen selbst entscheiden, was sie im Hinblick auf den Medienschutz ihrer Kinder tun. Eine Möglichkeit wäre z.B. ein Jugendschutzprogramm (siehe Kapitel 3.2) einzusetzen. Die meisten Eltern (95%) finden es wichtig, dass es solche Programme gibt. (vgl. Dreyer et al., 2012, S. 18ff. vgl. nach forsa. - Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, 2011) Sie haben jedoch auch Vorbehalte darüber ob diese Programme wirksam sind. In Deutschland setzen etwa 21 - 27% der Eltern Jugendschutzsoftware ein. (vgl. Dreyer et al., 2012, S. 25) Aus den KIM-Studien geht hervor, dass die Zahlen rückläufig sind. So waren es noch 40% im Jahr 2006 und im Jahr 2012 21% der Eltern von 6-13jährigen. Das liegt jedoch auch daran, dass deutlich mehr Kinder alleine das Internet nutzen, als noch 2006. (vgl. Dreyer et al., 2012, S. 27; vgl.

Feierabend, Behrens, et al., 2013; vgl. Feierabend & Rathgeb, 2007) Laut einer Studie des ZDF machen sich 57% der Eltern von 3 - 17 jährigen Sorgen über die Nutzung von Computer- und Onlinespielen. Die meisten davon sind ein "wenig besorgt". Vereinzelt zeigen sich "starke Sorgen". Der Höhepunkt für Sorgen, die das Internet oder "Computerspiele" betreffen, ist wenn die Kinder zwischen 12 und 15 Jahren alt sind. Im Hinblick auf die Wirksamkeit des gesetzlichen Medienschutzes gaben 3/4 der befragten Eltern an, dass Alterskennzeichen auf Spielen den Reiz für jüngere Kinder erhöht, sich ein Spiel für ältere Kinder zu beschaffen. Ca. die Hälfte der Eltern kritisiert, dass die Altersstufen zu grob und nicht immer nachvollziehbar seien (vgl. Hasebrink, Lampert, Schröder & Drosselmeier, 2011, S. 2ff.) Auch die KIM-Studie gibt Anhaltspunkte zum elterlichen Umgang mit digitalen Spielen. Ca. die Hälfte (52%) der Eltern stimmen voll und ganz zu, dass ihr Kind kein Spiel spielen dürfte, für das es laut Altersbeschränkung noch zu jung ist. 85% der Eltern denken, dass die Alterskennzeichen der USK eine pädagogische Altersempfehlung darstellen. Jedoch geben 62% der Eltern an überwiegend bei der Auswahl von geeigneten Spielen ihrem eigenen Urteil mehr zu vertrauen als den Alterskennzeichen. (vgl. Feierabend, Behrens, et al., 2013, S. 51)

Eine weitere Möglichkeit neben den in Kapitel 3.2 genannten pädagogischen Altersempfehlungen ist im Bereich der Onlinespiele der Zugang über ein Portal, welches Kindern nur "sichere" Spiele zur Verfügung stellt. Auf diesem Sektor gibt es bisher nur wenige Anbieter. "www.spielaffe.de" zählt zu den bekanntesten. Auf der Homepage heißt es:

"Kinder- und Familienfreundlichkeit für unsere Nutzer heißt, dass Kinder und Jugendliche auf SpielAffe.de keine schädlichen Inhalte zu sehen bekommen. Sowohl im Spielen selbst, als auch in den geschlossenen, durch uns moderierten und redaktionell geführten Foren achten wir auf eine altersgerechte Kommunikation und einen respektvollen Umgang - Sozial- und Medienkompetenzen zu bilden zählt ebenfalls zu unseren Aufgaben, die wir mit größter Sorgfalt und Motivation wahrnehmen. (KaiserGames GmbH, o. J.)"

"Spielaffe.de" sagt, dass das Angebot für Kinder kostenlos ist und die Daten geschützt seien. (vgl. KaiserGames GmbH, o. J.) Aus pädagogischer Sicht sollten Eltern bei "Spielaffe.de" jedoch genauer hinsehen. Um ein Spiel zu spielen, ist es notwendig, sich mit Hilfe einer Emailadresse, Geburtsdatum, Benutzername und Passwort zu registrieren. Die Registrierung ist ab 5 Jahren möglich. Im Anschluss muss man noch das Lesen der AGB bestätigen. In diesen heißt es:

"Durch die Nutzung dieser Webseite bestätigt der Nutzer, dass er mindestens 8 Jahre alt ist. KaiserGames möchte alle Nutzer, die jünger als 8 Jahre alt sind, darum bitten, nicht ohne Beaufsichtigung ihrer Eltern oder eines Vormunds unsere Webseite zu nutzen. Da nicht alle Angebote im Internet ähnlich stark auf Kindertauglichkeit wie SpielAffe.de ausgelegt sind, bitten wir alle Eltern, ihre Kinder nicht ohne Aufsicht im Internet surfen zu lassen." (KaiserGames GmbH, o. J. §3)

Man müsste für Eltern der unter 8 jährigen Kinder, welche die AGB nicht vor dem Spielen lesen, klarer Kennzeichnen, dass sich das Angebot primär an ab 8 jährige Kinder richtet. Auf dem Kooperationsbereich findet sich ein weiterer Aspekt, den Eltern beachten sollten. Hier heißt es: "Auch Spiele mit optionalem, kostenpflichtigem Downloadangebot finden sich auf SpielAffe.de" (KaiserGames GmbH, o. J.) Das bedeutet, dass Spielaffe.de Kinder nicht komplett vor kommerziellen Risiken schützt. Auch vor den Risiken der Werbung werden Kinder keinesfalls geschützt. Auf der Seite selbst findet sich sehr viel Werbung, sodass es für Kinder eine Schwierigkeit darstellen könnte, zu verstehen, welcher Bereich der Seite Werbung ist und welcher zum Spiel gehört. Positiv ist anzumerken, dass auf Spielaffe.de für einige wenige Spiele eigene Altersempfehlungen gegeben werden. So ist z.B. das Spiel "Goodgame Empire" ab 8 Jahren freigegeben und auch nicht zu nutzen, wenn das Kind angegeben hat, dass es jünger als 8 Jahre alt ist. (vgl. KaiserGames GmbH, o. J.(c), vgl. KaiserGames GmbH, o. J. (d))

Eltern sind sich ihrer Erziehungsverantwortung im Bereich digitaler Spiele bewusst. Sie bekommen einige Hilfen vom Gesetzgeber und der Pädagogik, sind jedoch Letztends auf sich alleine gestellt. Um einen genaueren Blick auf die Praxis der Medienerziehung in Familien zu bekommen, lohnt es sich die Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen näher zu betrachten. In dieser repräsentativen Studie wurden 453 Eltern von Kindern im Alter von 5 - 12 Jahren befragt. Desweiteren wurden 48 qualitative Familienstudien durchgeführt. In Bezug darauf, wie sicher sich Eltern mit der "Computerspielerziehung" fühlen, gaben 50,6% der 5 - 6 jährigen, 53% der 7 - 8 jährigen, 29,7% der 9 - 10 jährigen und 25% der 11 - 12 jährigen an, sehr sicher zu sein. (vgl. Wagner, Gebel & Lampert, 2013) Die Sicherheit sinkt mit dem Alter der Kinder. Diese Zahlen bestätigen die Ergebnisse der Forsa-Studie, dass der Hauptkonfliktherd bei älteren Kindern liegt. Des weiteren ist zu beachten, dass teilweise in Mehrkinderfamilien weniger Aufmerksamkeit auf die Medienerziehung von jüngeren Kindern gelegt wird, als auf die älteren Kinder. Konkrete Interessen der Eltern sind im Bereich der Altersangaben. Am Meisten

wünschen sich Eltern Informationen zum Thema Computer, Internet, Computerspiele und Mobiltelefone. Mindestens die Hälfte der Eltern möchte sich über diese Themen informieren. Die meisten suchen jedoch selbst nur selten nach Informationen. Des Weiteren wurden 6 Medienerziehungsmuster herauskristallisiert. Diese lassen sich anhand zwei Dimensionen (siehe Abbildung 5) beschreiben, Kindorientierung und Aktivitätsniveau.

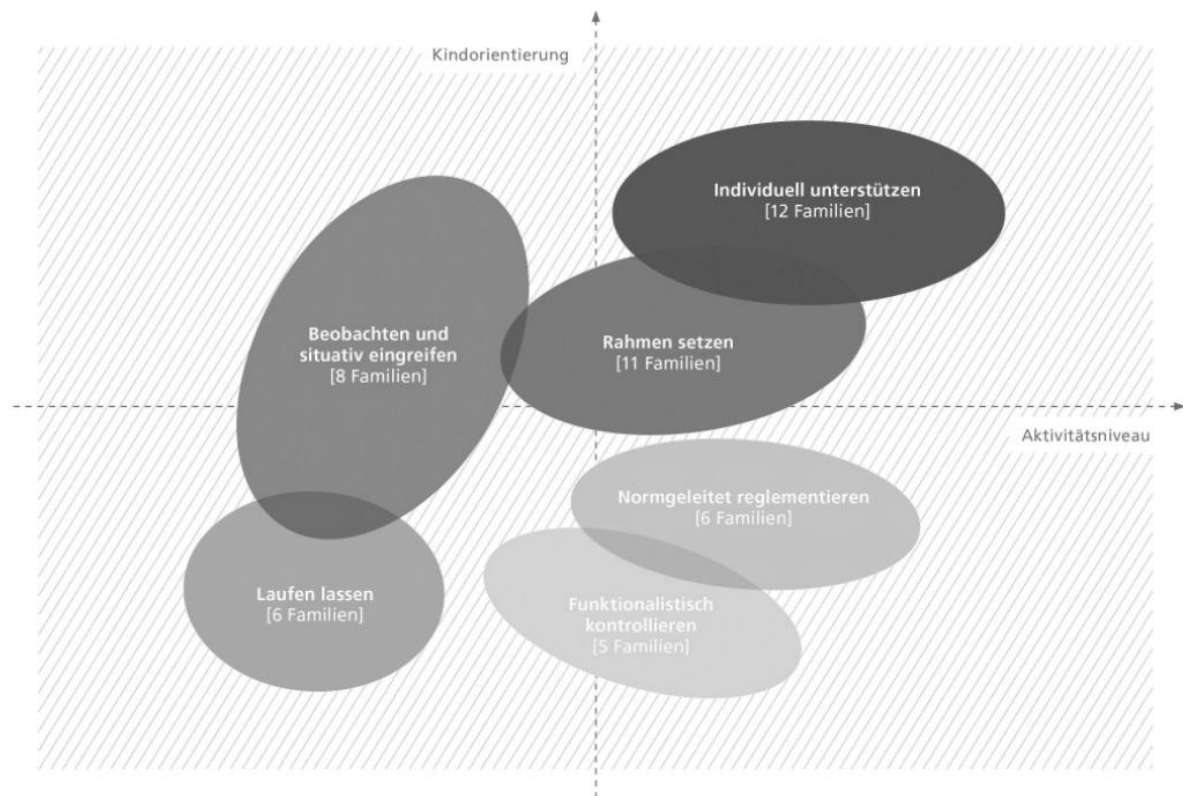


Abbildung 5: Sechs Muster medienerzieherischen Handelns in 48 qualitativen Familienstudien (Wagner et al., 2013, S. 8)

Die festgestellten Medienerziehungsmuster sind:

- "Laufen lassen": Sowohl die Kindorientierung als auch das Aktivitätsniveau ist gering. Eltern greifen fast gar nicht in die Mediennutzung ihrer Kinder ein. Gemeinsame Aktivitäten finden wenig statt.
- "Beobachten und situativ eingreifen": Mäßiges bis niedriges Aktivitätsniveau, höhere Kindorientierung. Eltern beobachten den Medienkonsum ihrer Kinder und greifen situativ ein, wenn sie es für angebracht halten. Gemeinsame Aktivitäten finden wenig statt.

- "Funktionalistisch kontrollieren": Kindorientierung sehr niedrig, Aktivitätsniveau mittel. Eltern setzen primär Verbote und Regeln ein um den familiären Alltag nicht zu stören. Wenige gemeinsame Medienaktivitäten.
- "Normgeleitet reglementieren": Kindorientierung niedrig bis mittel, Aktivitätsniveau hoch. Eltern haben hohe Ansprüche an ihr Medienerzieherisches Handeln. Sie reflektieren hierbei auch pädagogische Empfehlungen, gehen jedoch wenig auf die Perspektiven des Kindes ein.
- "Rahmen setzen": Aktivitätsniveau mittel bis hoch, Kindorientierung hoch. Es finden gemeinsame Aktivitäten statt. Eltern geben den Kindern einen inhaltlichen oder zeitlichen Rahmen mit moderater Regulierungsdichte, in dessen Kinder sich bewegen dürfen.
- "Individuell unterstützen": Sehr Kind orientiert, sehr hohes Aktivitätsniveau. Das Handeln richtet sich individuell an Alter, Entwicklungsstand und Bedürfnissen der Kinder aus. Regeln werden z.B. durch Erklärungen begleitet. Die Kinder werden bewusst an Medien herangeführt. (vgl. Wagner et al., 2013, S. 6ff.)

Besonderer Handlungsbedarf wurde für die ersten vier Medienerziehungsmuster festgestellt. Für die ersten beiden wird eine Reflexion über den eigenen Mediengebrauch und eine Wissensvermittlung über Medien angeregt. Für die Muster "Funktionalistisch kontrollieren" und "Normgeleitet reglementieren" soll versucht werden, eine Kinderperspektive auf Medien vermittelt zu werden. Positiv fällt auf, dass knapp die Hälfte der getesteten Familien (23 von 48) Medienerziehungsmustern zugeordnet werden konnte, bei denen kein Handlungsbedarf besteht. (vgl. Wagner et al., 2013, S. 6ff.) Viele Eltern scheinen im Hinblick auf die Medienerziehung in einem angemessenen Rahmen zu handeln. Wichtig ist jedoch die anderen Eltern aufzufangen, Informationslücken zu beseitigen und weitere Hilfsangebote zu schaffen.

3.4 Die Spieleproduzenten als Akteure im Kindermedienschutz

Die Spieleproduzenten unterscheiden sich von den bisherigen Akteuren im Kindermedienschutz immens. Für den Staat, Pädagogen und die Familie stehen die Kinder im Mittelpunkt. Die meisten Spieleproduzenten haben im Vergleich dazu primär ein wirtschaftliches Interesse. Spieleproduzenten von Trägermedien

unterliegen wie in Kapitel 3.1.1 beschrieben den staatlichen Vorgaben des JuSchG. Sie müssen ein Spiel vor der Veröffentlichung von der USK prüfen lassen. Da durch diese Vorgaben bereits ein striktes Vorgehen von den Herstellern vorausgesetzt wird, soll sich in diesem Kapitel auf die "Online-Spieleproduzenten" konzentriert werden. Bereits in Kapitel 3.1.2 wurden die staatlichen Vorgaben im Sinne des JMStV deutlich. Die Produzenten sind hier in der sog. "Anbieterverantwortlichkeit" und müssen selbst sicher stellen, dass Kinder und Jugendliche der entsprechenden Altersstufe das Angebot nicht wahrnehmen, wenn es sie in ihrer Entwicklung zur eigenständigen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen kann. (vgl. „Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien“, 2010 § 5 Abs. 1) Produzenten von Onlinespielen haben hier somit deutlich mehr Handlungsspielraum als Produzenten von Spielen auf Trägermedien. Es stellt sich nun die Frage, wie ein "Online-Spieleproduzent" mit dieser Herausforderung konkret umgeht. Hierfür wurde sich die Hamburger Firma "Goodgame Studios" näher angesehen. "Goodgame Studios" ist Deutschlands größtes Spieleunternehmen. Sie haben sich auf "Free-to-play-Spiele" spezialisiert und bieten 250 Millionen Spielern weltweit zur Zeit 11 Spiele an. Die Spiele sind auf mobilen Endgeräten wie "Smartphone" oder "Tablet-PC" oder als Browser Spiele verfügbar. (vgl. Goodgame Studios, o. J.) Eines ihrer populärsten Spiele ist "Goodgame Empire", welches auch schon in Kapitel 3.3 angesprochen wurde. Dieses Spiel ist ein "Free-to-play-Spiel" und somit erst mal kostenlos. Um jedoch schneller in der Hierarchie aufzusteigen und voran zu kommen kann man sich Vorteile mit "echtem Geld" kaufen. Da "Goodgame Studios" sehr viele Spieler verzeichnet, reicht es wenn sich 5% ab und zu einen solchen Vorteil kaufen, um Gewinne zu erzielen. In einem Interview mit der Zeit gaben die Firmengründer Dr. Kai Wawrzinek und Dr. Christian Wawrzinek an, dass es sich bei den Spielen von "Goodgame Studios" um klassische Familienunterhaltung handele. Ihre Zielgruppe liege bei 100% der Bevölkerung. (vgl. Freitag, 2013) Im Umkehrschluss heißt das, dass auch Kinder von dem Angebot angesprochen werden sollen. Natürlich stellt sich die Frage, wie "Goodgame Studios" mit den Vorgaben des JMStV umgeht. Wie stellen sie sicher, dass Kinder bestimmter Altersstufen keinen beeinträchtigenden Inhalten ausgesetzt sind? Gibt es beeinträchtigende Inhalte im Spiel selbst? Wenn nicht, wer überprüft das nach welchen Kriterien? Ohne betriebsinterne Informationen lassen sich diese Fragen für das Unternehmen nur schwierig beantworten.

Die AGB des Unternehmens geben Hinweise auf die Umsetzung in Verbindung mit beeinträchtigenden Inhalten, die von anderen Nutzern kommen. In Punkt 6.3c) heißt es:

"Dem Nutzer ist es untersagt, auf den Goodgame Studios-Internetseiten und insbesondere im Rahmen der hierauf bereit gehaltenen Kommunikationsmöglichkeiten, Inhalte zu veröffentlichen oder zu verbreiten, die c) obszönen, rassistischen, Gewalt verherrlichenden, pornografischen, jugendgefährdenden oder sonst die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährdenden oder beeinträchtigenden Charakter haben;" (Goodgame Studios, 2009 Punkt 6.3c))

Das bedeutet, dass der Nutzer selbst für seine Inhalte wie z.B. der Kommunikation mit anderen Nutzern verantwortlich ist und nicht mehr der Spieler. Auch für die Nichteinhaltung dieser Voraussetzungen, welche man zum Spielen akzeptieren muss, gibt es Vorgaben. In Punkt 7 der AGB werden mögliche Konsequenzen für Pflichtverletzungen wie diese genannt. "Goodgame Studios" behält sich z.B. vor, den Inhalt zu löschen, den Nutzer für eine gewisse Zeit zu sperren oder ihn ganz vom Spiel auszuschließen. (vgl. Goodgame Studios, 2009 Punkt 7) Fraglich ist hierbei wie man die Einhaltung dieser Pflichten bei so vielen Spielern kontrollieren kann.

Im Bereich der Risiken des Datenschutzes gibt die Datenschutzerklärung weitere Hinweise. Erhobene Daten werden primär zur eigenen Weiterentwicklung genutzt. Daten von Kindern werden nicht absichtlich gesammelt. Desweiteren werden Daten nicht an Dritte verkauft. (vgl. Goodgame Studios, 2009) Aus pädagogischer Sicht muss man sagen, dass die AGB und die Datenschutzvereinbarung sehr umfangreich sind. Wenn auch Kinder mit dem Angebot angesprochen werden sollen, scheint es gerade für diese schwierig, die Folgen einer solchen Einwilligung abzuschätzen. Für Kinder, die noch nicht (so gut) lesen können stellt das eine besondere Herausforderung dar. Um ein Spiel spielen zu können muss das Kind neben der Akzeptierung der AGB einen Spielernamen, eine E-Mailadresse und ein Passwort angeben.

Neben den bisher genannten Risiken gibt es außerdem Kommerzielle Risiken. Wie bereits angesprochen wurde, sind die Spiele von "Goodgame Studios" zunächst kostenlos nutzbar. Es gibt keine "Abofallen" oder ähnliches. Wenn man sich einen Bonus erkaufen möchte, kann man diesen mit verschiedenen Methoden bezahlen. Hierzu gehört u. A. "Paypal", "Amazon Payments", Kreditkarte, "SMS" aber auch die Barzahlung in einem Geschäft. Die Barzahlweise dürfte gerade für Kinder ohne

eigenes Konto interessant sein. Um einen Bezahlvorgang dieser Art abzuschließen muss man seine E-Mailadresse erneut eingeben. Fraglich ist auch hier wieder ob Kinder die wirtschaftlichen Folgen für sich abschätzen können. Mögliche Beträge sind zwischen 1,99 Euro und 99,99 Euro. (vgl. Goodgame Studios, o. J.) Desweiteren ist zu prüfen, ob die Spiele die Werbevorschriften des §6 JMStV im Spiel selbst einhält. Das bedeutet, ob im Spiel selbst Werbung für den Kauf von Premium-Inhalten gemacht wird. Im Spiel "Goodgame-Empire" konnte zunächst keine Werbung festgestellt werden. Zuletzt ist noch der Parameter der Exzessiven Nutzung zu untersuchen. Die Spiele selbst sind so aufgebaut, dass man zwar kontinuierlich spielen soll, jedoch nicht Stunden am Stück. Das bedeutet, man kann nach einer gewissen Zeit im Spiel keine Aktionen durchführen und muss eine bestimmte Zeit abwarten um weiter zu spielen. Die nächste Aktion kann man dann nach ein paar Stunden bzw. einem Tag durchführen. (vgl. *Goodgame Empire*, 2015) Diese Spielstruktur weist nicht die klassischen Merkmale eines Spiels mit Gefährdungspotenzial auf, wie z.B. "World of Warcraft" (siehe Kapitel 2.2). Es ist jedoch Sinnvoll im Hinblick auf den Kinderschutz als Pädagogen oder Elternteil das Gefährdungspotenzial eines solchen Spieles nicht zu unterschätzen. Das Spiel geht immer weiter, auch wenn man gerade nicht spielt. Das fordert den Spieler auf kontinuierlich über mehrere Wochen oder Monate an dem Spiel zu spielen, besonders wenn kein Ende im Spiel selbst vorgesehen ist.

Kapitel 3.4 zeigte einen kleinen Einblick in die Verantwortung der Spieleproduzenten. Klar ist, dass gerade in diesem Bereich noch enormes Entwicklungspotenzial für den Kindermedienschutz besteht. Spieleheproduzenten sind häufig in erster Linie auf wirtschaftlichen Gewinn aus, was die Herausforderungen für den Kindermedienschutz erhöht. Wie auch bei den anderen Akteuren sind hier Staat, Pädagogik und die Familie gefragt, mit den Spieleproduzenten zusammen zu arbeiten um einen Erfolg für alle Beteiligten zu erzielen. Ein mögliches Beispiel wären Seitens des Staates strengere Vorgaben zur Einhaltung der Anbieterverantwortlichkeit. PädagogenInnen die im Bereich der Gütesiegel für Onlinespiele arbeiten, könnten mit Herstellern in Verbindung treten um ihren Spielen ein Siegel zu verleihen. Aus wirtschaftlicher Sicht könnte der Hersteller dann mit einem "kinderfreundlichem" Spiel werben. Zuletzt ist die Familie gefragt, Wachsam zu sein, was ihr Kind spielt und welche Voraussetzungen nötig sind.

4. Resümee und Fazit

Zu Beginn der Arbeit wurde zunächst auf die Begrifflichkeiten Kind, digitale Spiele und Risikodimensionen eingegangen. Besonders der Begriff der Risikodimensionen zeigte die Vielschichtigkeit des Kindermedienschutzes und der Möglichkeiten zur Entwicklungsgefährdung und Entwicklungsbeeinträchtigung. Forschungen aus dem Hans-Bredow-Institut haben ergeben, dass die Risikodimensionen digitaler Spiele weit aus umfangreicher sind, als sie durch den Staat beschrieben sind. Im Kinderschutz bei digitalen Spielen geht es um die Dimensionen: "wertbezogene Risiken", "kommerzielle Risiken", "personenbezogene Risiken" und "Risiken der Exzessiven Nutzung". Diese Dimensionen werden zudem mit den unterschiedlichen Rollen des Kindes beim Spielen kombiniert. (Rezipient, Marktteilnehmer, Kommunikationsteilnehmer und Akteur).

Im Weiteren Verlauf wurden die Rollen der verschiedenen Akteure des Kinderschutzes genauer betrachtet. Der Staat liefert die Basis der Regulation durch verschiedene Gesetze. Spiele auf Trägermedien werden durch das JuSchG reguliert. Diese Spiele müssen mit Altersfreigaben gekennzeichnet werden, welche durch die USK geprüft und verliehen werden. (Freigegeben ab 0, 6, 12, 16 oder 18 Jahren) Hierfür hat die USK eigene Kriterien entwickelt, anhand dessen sie die Inhalte des Spiels vor der Verbreitung prüft. Das PEGI Bewertungssystem ist in Deutschland nicht verpflichtend, findet sich jedoch häufig zusätzlich auf den Spielen, da es als Standard für einige europäische Länder gilt. Hier gibt es zusätzlich zu eigenen Altersfreigaben noch Inhaltssymbole. Im Bereich der Telemedien liegt die Verantwortlichkeit bei dem Hersteller selbst. Die KJM prüft die Einhaltung dieser Vorgaben nach dem JMStV. Die Selbstkontrolleeinrichtung "usk.online" ist von der KJM anerkannt, beruht jedoch auf freiwilliger Basis. Die Rolle des Staates ist im Bereich des Kindermedienschutzes eine sehr wichtige. Der Staat liefert die Gesetze und Vorgaben, nach denen sich die anderen Akteure richten müssen. Die Trennung von Telemedien und Trägermedien und die damit verbundene unterschiedliche Zuständigkeit von Bund und Länder verkompliziert die Handhabung des Kindermedienschutzes enorm. Die geplante Novellierung des JMStV, der eine Annäherung an die Vorgaben des JuSchG vorsieht, stellt einen weiteren Schritt der Angleichung dar. Für Kinder, Eltern und PädagogInnen wäre es sicherlich einfacher, wenn sie keinen Unterschied zwischen Onlinespielen und Spielen auf Trägermedien wahrnehmen würden. Eine Einführung der Alterskennzeichen und somit auch einer

Vorabkontrolle durch eine Selbstkontrolleeinrichtung wie die USK wäre eine Möglichkeit.

PädagogInnen und die Familie arbeiten direkt am Kind. Sie müssen Entscheidungen vor den Kindern begründen. Im Gegensatz zu Eltern sind PädagogInnen dazu verpflichtet, sich an die Alterskennzeichen der USK zu halten. Sie dürfen den Kindern nicht erlauben, ein Spiel zu spielen, wofür sie eigentlich noch zu jung wären. Eltern hingegen haben die Entscheidungsfreiheit auch das ihren Kindern zu erlauben. Einige Kinder haben bereits Spiele gespielt wofür sie noch zu jung wären. Andere Kinder haben Spiele gespielt, die ihnen Angst gemacht haben. Für PädagogInnen gibt es neben der direkten Arbeit am Kind weitere Möglichkeiten, sich im Bereich Kinderschutz bei digitalen Spielen zu engagieren. Sie können z.B. als Experten Kinderschutzsoftware verbessern oder bei der Etablierung von pädagogischen Gütesiegeln oder kinderfreundlichen Spieleseiten mitwirken. Vor allem ist es aber auch wichtig, dass sie Eltern und anderen Ratsuchenden bei Fragen in diesem Bereich zur Seite stehen können. Hierfür ist es natürlich unabdingbar, dass sie sich selbst mit der Thematik aus einander gesetzt haben. Bisher ist noch wenig über den Kenntnisstand von PädagogInnen zu digitalen Spielen bekannt. Eine repräsentative Studie mit dem Ziel der Verbesserung der Aus- und Weiterbildung von PädagogInnen in diesem Bereich wäre möglich.

Die Familie ist der Akteur, der häufig am nächsten am Kind dran ist. Medienerziehung spielt hierbei eine zentrale Rolle. Der Einsatz von Jugendschutzsoftware und kinderfreundlichen Spieleseiten im Internet könnte in manchen Altersklassen helfen. In einer Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen wurden die Familien auf ihre Medienerziehung untersucht. Hierbei konnten 6 Medienerziehungsmuster festgestellt werden. Positiv zu vermerken ist, dass ca. die Hälfte der getesteten Familien bereits Medienerziehungsmuster aufweisen, wo kaum Handlungsbedarf besteht. Gleichzeitig bedeutet das jedoch für die andere Hälfte, dass sie ihr Handeln in Bezug auf die Medienerziehung ihres Kindes noch verbessern können. Hierfür empfiehlt sich die Zusammenarbeit mit PädagogInnen und Staat. Eltern müssen stärker über Fragen der Medienerziehung bei digitalen Spielen informiert und geschult werden, damit sie souverän damit umgehen können. Einige Eltern sind sich unsicher über die Verbindlichkeit von USK und PEGI Kennzeichen und wissen nicht genau, wie sie damit umgehen sollen.

Informationskampagnen oder Schulungen wären hier ein erster Ansatz zur Aufklärung.

Zuletzt wurde die Rolle der Spieleproduzenten im Kinderschutz der digitalen Spiele untersucht. Hersteller von Spielen auf Trägermedien müssen das Spiel vor der Veröffentlichung der USK zur Prüfung vorlegen. Onlinespieleproduzenten sind hier in der "Anbieterverantwortlichkeit". Beispielhaft wurde das Umgehen mit dieser Anbieterverantwortlichkeit für den Hamburger Spieleproduzent "Goodgame Studios" geprüft. Die AGB und die Spiele selbst gaben Hinweise auf die Verantwortlichkeitsstruktur des Herstellers. Wichtig ist hierbei, dass Eltern und PädagogInnen sich informieren und ggf. mit den Spieleproduzenten zusammenarbeiten, da wahrscheinlich häufig wegen eines primär wirtschaftlichen Interesses, der Kinderschutz nur über die Mindestanforderungen abgedeckt wird. Gerade in diesem Bereich wäre zunächst mehr Transparenz von den Herstellern über ihre Methoden zur Einhaltung der Vorgaben und danach eine Weiterentwicklung dieser mögliche Schritte zur Verbesserung des Kinderschutzes im Bereich der digitalen Spiele wünschenswert.

Alles in Allem lässt sich sagen, dass es in Deutschland umfangreiche staatliche Regelungen für den Kinderschutz der digitalen Spiele gibt. Trotzdem sind diese gerade im Bereich der Onlinespiele noch ausbaufähig. Die Familie und die PädagogInnen müssen weiter geschult werden und es müssen weitere Angebote geschaffen werden um eine konstruktive Medienerziehung zu ermöglichen. Zuletzt müssen Hersteller stärker in die Verantwortung genommen werden um ein gemeinsames Ziel, den Schutz der Kinder vor Risiken digitaler Spiele zu verbessern.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Systematik möglicher Problemlagen für Kinder und Jugendliche (Dreyer, Hasebrink, Lampert & Schröder, 2013, S. 4)	6
Abbildung 2: Alterskennzeichen der USK (USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2013, S. 1)	13
Abbildung 3: PEGI Alterskennzeichen (Pan European Game Information, 2013, S. 5)	16
Abbildung 4: PEGI Inhaltssymbole mit Erläuterung von PEGI (Pan European Game Information, o. J.).....	17
Abbildung 5: Sechs Muster medienerzieherischen Handelns in 48 qualitativen Familienstudien (Wagner et al., 2013, S. 8).....	30

Literaturverzeichnis

- Altenthan, S., Betscher-Ott, S., Gotthardt, W., Hobmair, H., Höhle, R., Ott, W. et al. (2008). *Pädagogik*. (H. Hobmair, Hrsg.) (4. Auflage). Troisdorf: Bildungsverlag Eins.
- Arbeitsgruppe der Länder. (2014). Eckpunktepapier zur Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV). Zugriff am 2.1.2015. Verfügbar unter: <https://www.jugendmedienschutz.sachsen.de/ecm-politik/sachsen/de/home/file/fileId/1829>
- Braml, B. & Reger, S. (2013). Verantwortung wahrnehmen-Aufsicht gestalten. (Kommission für Jugendmedienschutz, Hrsg.). Zugriff am 7.10.2014. Verfügbar unter: http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Service/Brosch%C3%BCren/KJM_Broschre_2013-11.pdf
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). (2014). Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder. Zarbock GmbH & Co. KG. Zugriff am 11.12.2014. Verfügbar unter: <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>
- Dreyer, S. (2011). *Entwicklungspfade für ein netzwerkgerechtes Jugendmedienschutzrecht* (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts). Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Zugriff am 25.11.2014. Verfügbar unter: <http://epub.sub.uni-hamburg.de/epub/volltexte/2012/15574/>
- Dreyer, S., Hajok, D., Hasebrink, U. & Lampert, C. (2012). *Jugendschutzsoftware im Elternhaus - Kenntnisse, Erwartungen, Nutzung: Stand der Forschung* (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts). Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Zugriff am 4.11.2014. Verfügbar unter: <http://epub.sub.uni-hamburg.de/epub/volltexte/2012/15573/pdf/639.pdf>
- Dreyer, S., Hasebrink, U., Lampert, C. & Schröder, H.-D. (2013). *Entwicklungs- und Nutzungstrends im Bereich der digitalen Medien und damit verbundene Herausforderungen für den Jugendmedienschutz-Teilbericht II* (Forschungsbericht No. 9/13). Zürich.
- Dreyer, S. & Schulz, W. (2014). „Überarbeitetes Eckpunktepapier zur Änderung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags“ - Stellungnahme zum Arbeitspapier der Länder vom 10. Oktober 2014. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg und ZDF Medienforschung. Zugriff am 16.12.2014. Verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/1056
- Feierabend, S., Behrens, P. & Rathgeb, T. (2013). *KIM-Studie 2012 - Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Zugriff am 25.11.2014. Verfügbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf
- Feierabend, S., Karg, U. & Rathgeb, T. (2011). *KIM-Studie 2010 - Kinder + Medien, Computer + Internet Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Zugriff am 4.1.2015. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf10/KIM2010.pdf>

- Feierabend, S., Karg, U. & Rathgeb, T. (2013). *miniKIM 2012 - Kleinkinder und Medien - Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5- Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Zugriff am 4.1.2015. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2012/PDF/miniKIM12.pdf>
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2007). *KIM-Studie 2006 Kinder + Medien, Computer + Internet - Basisuntersuchung zum Medienumgagn 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Zugriff am 15.1.2015. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>
- forsa. - Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH. (2011). *Jugendschutzprogramme aus Sicht der Eltern*. (Unveröffentlichter Ergebnisbericht). Berlin.
- Freitag, J. (2013, November 28). Die Unterhalter - Mit ihrer Firma Goodgame bringen die Brüder Kai und Christian Wawrzinek Millionen Menschen zum Computerspielen. *Zeit Online*. kein Ort.
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (2011, Februar 1). Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Zugriff am 8.11.2014. Verfügbar unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_Grundsaeetze_2011.pdf
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (2013, Dezember). Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen. Zugriff am 8.11.2014. Verfügbar unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/2013-12-13_Leitkriterien_USK.pdf
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (o. J.). Elternratgeber Computerspiele. Zugriff am 7.10.2014a. Verfügbar unter: <http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK-Elternratgeber.pdf>
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (o. J.). USK: Die Genres der USK. *usk.de*. Zugriff am 4.1.2015b. Verfügbar unter: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>
- Goodgame Empire. (2015). . Hamburg: Goodgame Studios. Zugriff am 26.2.2015. Verfügbar unter: <http://empire.goodgamestudios.com/>
- Goodgame Studios. (2009). Allgemeine Geschäftsbedingungen, Datenschutzerklärung. *goodgamestudios.com*. Zugriff am 9.1.2015. Verfügbar unter: http://www.goodgamestudios.com/terms_de.html
- Goodgame Studios. (o. J.). Wir sind Goodgame Studios. *goodgamestudios.com*. Zugriff am 26.2.2015a. Verfügbar unter: <http://www.goodgamestudios.com/de/unternehmen/ueber-uns/>
- Goodgame Studios. (o. J.). Paymentshop Goodgame Studios. *itemshop.goodgamestudios.com*. Zugriff am 9.1.2015b. Verfügbar unter: <http://itemshop.goodgamestudios.com/?nld=1&ild=2&key=374635e60a6e072d71c7de73b570ed60f1702ab8db074e16&lng=de&glD=12&sid=1420812048974>
- Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland*. (2014, Dezember 23). . Zugriff am 7.1.2015. Verfügbar unter: <http://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/gg/gesamt.pdf>
- Handels-Servicegesellschaft mbH (HSG). (o. J.). Vergabekriterien Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“. *games-wertvoll.de*. Zugriff am 1.12.2014. Verfügbar unter: <http://www.games-wertvoll.de/pruefkriterien.php>
- Hasebrink, U., Lampert, C., Schröder, H.-D. & Drosselmeier, M. (2011). *Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern- Kurzbericht über eine Studie des*

- Zweiten Deutschen Fernsehens*. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg und ZDF Medienforschung. Zugriff am 30.11.2014. Verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/626
- Jugendschutzgesetz*. (2013). . Zugriff am 4.11.2014. Verfügbar unter: <http://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/juschg/gesamt.pdf>
- KaiserGames GmbH. (o. J.). Infos für Eltern. *spielaffe.de*. Zugriff am 1.12.2014a. Verfügbar unter: <http://www.spielaffe.de/Statisch/Infos-fuer-Eltern>
- KaiserGames GmbH. (o. J.). AGB. *SpielAffe.de*. Zugriff am 15.1.2015b. Verfügbar unter: <http://www.spielaffe.de/Statisch/AGB>
- KaiserGames GmbH. (o. J.). Kooperationen. *Spielaffe.de*. Zugriff am 1.12.2014c. Verfügbar unter: <http://www.spielaffe.de/Statisch/Kooperationen>
- KaiserGames GmbH. (o. J.). Goodgame Empire. *SpielAffe.de*. Zugriff am 15.1.2015d. Verfügbar unter: http://www.spielaffe.de/Spiel/Goodgame_Empire
- KaiserGames GmbH. (o. J.). Mädchen Spiele. *SpielAffe.de*. Zugriff am 15.1.2015e. Verfügbar unter: <http://www.spielaffe.de/Maedchenspiele>
- Kogel, D. & Graf, M. (2013). Der Gratis-Krieg. *GameStar*, (4/2013). Verfügbar unter: <http://epub.sub.uni-hamburg.de/epub/volltexte/2012/15574/pdf/576.pdf>
- Kohring, T., Klemenz, N., Heinz, D., Sindermann, M., Hundenborn, A., Scholz, L. et al. (o. J.). Die Spieletester. *spieleratgeber-nrw.de*. Zugriff am 1.12.2014. Verfügbar unter: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/Die-Spieletester.13.de.html>
- Kommission für Jugendmedienschutz. (2011). Informationen für Betreiber und Anbieter von Jugendschutzprogrammen: Kriterien der KJM für die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen im Bereich des World Wide Web. Zugriff am 11.1.2015. Verfügbar unter: http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Rundfunk/Informationen-fr-JSP-Anbieter_Stand_2011-05-11.pdf
- Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) & die Medienanstalten -ALM GbR. (2014). FAQ_Jugendschutzpogr_FEB_2014.indd - FAQ_Eltern-Paedagogen_Jugendschutzpograme.pdf. Zugriff am 7.10.2014. Verfügbar unter: http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Service/Brosch%C3%BCren/FAQ_Eltern-Paedagogen_Jugendschutzpograme.pdf
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet-The Perspective of European children. *eukidsonline*. Zugriff am 30.11.2014. Verfügbar unter: http://www.learn-ict.org.uk/archive/intsafty/documents/EUKids_FullFindings.pdf
- Mielech, N. (2013). *Telekom Kinderschutz Software* (No. Benchmarking of parental control tools for the online protection of Children SIP-Bench II, 5th Cycle). Brüssel: INNOVA Europe. Zugriff am 7.12.2014. Verfügbar unter: http://sipbench.eu/transfer/26_telekom_kinderschutz_software_c5.pdf
- Mielech, N. (2014). *Jusprog* (No. Benchmarking of parental control tools for the online protection of Children SIP-Bench III, 2nd test cycle). Rom: INNOVA SpA. Zugriff am 7.12.2014. Verfügbar unter: <http://sipbench.eu/toolfiche.cfm/key.241>
- Mielech, N. (o. J.). *Benchmarking of parental control tools for the online protection of children SIP-Bench II - Ergebnisse aus dem fünften Testzyklus-Zusammenfassung*. Brüssel: INNOVA Europe. Zugriff am 4.11.2014. Verfügbar unter: http://www.sipbench.eu/transfer/5th_cycle_ExecutiveSummary_deutsch.pdf

- Miller, T. & Sauer, A. (ohne Datum). Über uns. *Spielbar.de*. Zugriff am 1.12.2014. Verfügbar unter: <http://www.spielbar.de/neu/about/>
- Mosler, S., Grams, S., Günter, T., Hönge, F., Petersen, S., Röhrig, W. et al. (2013). Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien. Zugriff am 7.10.2014. Verfügbar unter: http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Service/Pr%C3%BCfkriterien/Kriterien_KJM_Fassung_Dezember_2013.pdf
- Pan European Game Information. (2013). *PEGI Annual Report 2013* (Jahresbericht). Brüssel. Zugriff am 25.11.2014. Verfügbar unter: http://issuu.com/pegi/docs/annual_report2013?e=1450907/7758375
- Pan European Game Information. (o. J.). PEGI Questionnaire. Zugriff am 26.10.2014a. Verfügbar unter: <http://www.pegi.info/de/index/id/1188/media/pdf/354.pdf>
- Pan European Game Information. (o. J.). Über PEGI Was bedeuten die Kennzeichnungen? *pegi.info.de*. Zugriff am 9.1.2015b. Verfügbar unter: <http://www.pegi.info/de/index/id/54/>
- Pan European Game Information. (o. J.). PEGI Online - Pegi Online. Zugriff am 11.3.2015c. Verfügbar unter: <http://www.pegionline.eu/de/index/id/34/>
- Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008). *Spielen im Netz: zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“* (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts) (Band 19). Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung. Verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42
- Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien.* (2010). . Zugriff am 4.11.2014. Verfügbar unter: http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Recht/JMStV_Stand_13_RStV_mit_Titel_deutsch3.pdf
- Theunert, H. & Gebel, C. (2007). *Untersuchung der Akzeptanz des Jugendmedienschutzes aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften*. München: JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Zugriff am 29.11.2014. Verfügbar unter: http://www.medienpaedagogik.org/dateien/JFF_JMS_LANG.pdf
- USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.). (2013). Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Zugriff am 7.10.2014. Verfügbar unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_Dt.pdf
- Wagner, U., Gebel, C. & Lampert, C. (2013). Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie–Kurzfassung der Ergebnisse. *LfM-Schriftreihe Medienforschung*, 72. Zugriff am 14.11.2014. Verfügbar unter: http://www.medienzentrum.jff.de/dateien/Kurzfassung_MedEI_End.pdf

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind in allen Fällen unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift