

## Computer- und Konsolenspiele

Computer- oder Konsolenspiele sind heute ein fester Bestandteil der kindlichen Spielwelt. Kinder der vierten Klasse spielen nach neusten Untersuchungen an einem durchschnittlichen Schultag über eine halbe Stunde, am Wochenende liegt die Spielzeit fast doppelt so hoch. Rund ein Viertel der Viertklässler hat eine Spielkonsole im eigenen Zimmer und ungefähr jedes dritte dieser Kinder besitzt einen eigenen Computer. Die beliebtesten Spiele stehen inzwischen auf einer Vielzahl verschiedener Geräte zur Verfügung: Als Spiele für den Computer, für eine Spielkonsole oder ein tragbares Gerät (etwa den Gameboy). Den Markt der Spielkonsolen teilen sich momentan drei große Firmen: Sony mit seiner Playstation, Nintendo mit dem Gamecube und Microsoft mit der X-Box. Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. gibt für das Jahr 2004 an, dass alleine in Deutschland 59,78 Millionen Stück Unterhaltungssoftware mit einem Marktwert von 1,3 Mrd. Euro über den Ladentisch gegangen sei.



**Need for Speed** : Bei männlichen Viertklässlern eins der beliebtesten Spiele

Jungen der vierten Klasse spielen am liebsten Autorennspiele (z.B. Need for Speed) oder Fußballsimulationen (z.B. FIFA Football). Mädchen spielen insgesamt weniger als Jungen. Wenn sie spielen, nutzen sie häufig die auf Windows-Computern vorinstallierten Spiele oder spielen *Die Sims*, ein Simulationsspiel, in dem eine ganze Familie von Spielfiguren betreut und durchs Leben begleitet wird.



**Die Sims, Teil 2: Besonders bei Mädchen beliebt**

Computer spielen ist für viele Kinder unglaublich faszinierend. Wenn es nach ihnen ginge, würden sie stundenlang am Computer oder an ihrer Spielkonsole sitzen und Autorennen fahren, Zeichentrickfiguren durch virtuelle Welten steuern oder bekannte Brettspiele am Bildschirm gegen Computergegner spielen. Wie sollen Eltern nun damit umgehen?

Generell gilt: Computer spielen ist nicht gleich Computer spielen. Es gibt sehr gute Computerspiele für Kinder und daneben vollkommen ungeeignete Spiele. Und wie beim Fernsehen und anderen Freizeitaktivitäten sollte auch beim Computer spielen von den Eltern festgelegt werden, wie viel Spielzeit sie ihrem Kind maximal erlauben. Doch wie genau sind die geeigneten Computerspiele von den ungeeigneten zu unterscheiden? Und ab welcher Spielzeit sollten Eltern eine klare Grenze ziehen?

Einen ersten Anhaltspunkt, ob ein Spiel geeignet ist oder nicht, bietet das USK-Siegel, das auf jedes Spiel aufgedruckt ist. Die USK ist die unabhängige Selbstkontrolle der Computerspielindustrie. Jedes Spiel, das in Deutschland verkauft wird, muss zunächst von der USK geprüft werden. Die USK vergibt fünf verschiedene Siegel: Eine „Freigabe ohne Altersbeschränkung“, eine „Freigabe ab sechs Jahren“, eine „Freigabe ab 12 Jahren“, die „Freigabe ab 16 Jahren“ sowie das Siegel „Keine Jugendfreigabe“. Für Kinder im Grundschulalter sollten nur solche Titel

zugänglich sein, die eins der ersten beiden Siegel erhalten haben. Aber: Eine USK-Freigabe bedeutet nur, dass ein Spiel von Jugendschützern nicht als entwicklungsbeeinträchtigend oder gefährdend angesehen wird. Das USK-Siegel ist keine Garantie für die Qualität des Spiels. Und das Siegel garantiert auch nicht, dass das Spiel auch von allen Altersgruppen, für die es freigegeben ist, begriffen wird.

<b>Die Alterseinstufungen der USK im Überblick</b>	
Die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielindustrie. Jedes Computer- oder Konsolenspiel, das auf dem deutschen Markt angeboten wird, muss von unabhängigen Gutachtern auf seine Alterstauglichkeit geprüft werden. Die nachfolgende Liste zeigt die unterschiedlichen USK-Siegel und erklärt, wann welches Siegel vergeben wird:	
	<b>Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.</b> Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.
	<b>Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.</b> Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.
	<b>Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.</b> Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.
	<b>Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.</b> Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.
	<b>keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.</b> Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ("Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.

Heiß diskutiert werden in der Öffentlichkeit vor allem solche Computerspiele, in denen Kinder und Jugendliche mit massiver Gewalt konfrontiert werden. In so genannten Ego-Shootern müssen sich die Spieler durch Dutzende von Leveln kämpfen. Bösertige Monster müssen erschlagen, erstochen, erschossen oder gar zersägt werden. Natürlich ist keines dieser Spiele für Jugendliche unter 16 Jahren zugelassen, die meisten brutalen Spiele dürfen gar erst an Erwachsene verkauft

werden. Doch über Freunde in der Schule, ältere Geschwister oder das Internet gelangen diese Spiele auch schon in die Hände von Grundschulkindern. Problematisch ist vor diesem Hintergrund auch die weit verbreitete Praxis des Kopierens von Computer- und Konsolenspielen. Auf gebrannten CDs oder DVDs sind keine USK-Siegel aufgedruckt. So wird es für Eltern überaus schwierig, den Überblick über die Spiele ihres Kindes zu behalten. Nach Erkenntnissen des KFN spielt jeder zehnte Viertklässler in Deutschland zurzeit ein Computerspiel, das erst ab 16 oder ab 18 Jahren freigegeben ist. Kinder, die ein eigenes Spielgerät im Zimmer haben, spielen viermal so häufig ein verbotenes Spiel wie Kinder, bei denen das Gerät nicht im Zimmer steht. Diese Tatsache ist deshalb besorgniserregend, da Kinder in solchen Spielen mit Bildern, Charakteren und Spielhandlungen konfrontiert werden, mit denen sie nicht richtig umgehen können.



**GTA, San Andreas: Auch bei Viertklässlern schon beliebt, aber erst ab 16 Jahren freigegeben**

Zur Wirkung solcher Computerspiele gibt es inzwischen eine Vielzahl von Studien. Qualität und Aussagekraft dieser Studien sind allerdings sehr unterschiedlich. Als gesichert kann jedoch gelten, dass gewalttätige Computerspiele keinesfalls geeignet sind, Aggressionen abzubauen. Das Argument, Kinder können sich durch Computergewalt abregieren, ist bewiesenermaßen falsch. Vielmehr führt ein massiver Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu einer Steigerung von

Aggressivität, Stress und emotionaler Erregung. Außerdem konnte gezeigt werden, dass Spieler von Gewaltspielen gegenüber realer Gewalt abstumpfen können.

Woran aber sind gute Spiele zu erkennen? Zunächst gibt es ein paar formale Kriterien, die sich recht schnell überprüfen lassen:

- ⇒ Kindgerechte Spiele sollten einfach zu installieren und zu starten sein.
- ⇒ Sie sollten die multimedialen Funktionen des Computers oder der Konsole konsequent nutzen (Präsentation von Ton, Text, Bildern oder Videos).
- ⇒ Sie sollten einen schnell erfassbaren, logischen Aufbau haben.
- ⇒ Sie sollten grafisch ansprechend gestaltet sein.
- ⇒ Sie sollten gute Interaktionsmöglichkeiten bieten, die es den Kindern ermöglichen, den Ablauf des Spiels eigenständig zu bestimmen.

Schwieriger wird es bei der Frage, welche Spiele inhaltlich für Grundschul Kinder der vierten Klasse geeignet sind. Hier allgemeine Tipps zu geben, ist unmöglich.

Generell gilt: Alle Themen und Geschichten, die Sie als Eltern ihren Kindern im Fernsehen oder beim Bücher lesen erlauben, können am Computer oder der Spielkonsole nicht plötzlich schlecht sein. Und umgekehrt: Wenn Sie Ihren Kindern bestimmte Inhalte im Fernsehen verbieten, warum sollten sie dann im Computerspiel erlaubt sein?

### **Tipps und Hinweise**

- ⇒ Stellen Sie die Konsole oder den PC nicht im Kinderzimmer auf, sondern in einem Zimmer, in dem Sie immer wieder schauen können, womit sich Ihr Kind beschäftigt.
- ⇒ Zeigen Sie Interesse an den Computerspielen Ihres Kindes und probieren Sie diese selbst aus. Nur so können Sie richtig einschätzen, welche Spiele Ihr Kind spielt.
- ⇒ Vereinbaren Sie mit ihrem Kind klare zeitliche Obergrenzen für das Spielen am Computer oder der Konsole. Kinder im Grundschulalter sollten nicht jeden Tag spielen. Wenn sie spielen, nicht länger als eine halbe Stunde an Stück.
- ⇒ Achten Sie darauf, welche Spiele Ihr Kind spielt. Kaufen Sie Spiele mit Ihrem Kind gemeinsam und achten Sie auf das USK-Siegel. Da das

Verkaufspersonal in großen Kaufhäusern meist keine kompetente Beratung geben kann, ist es zu empfehlen, sich bereits im Vorhinein zu informieren. Möglichkeiten sind beispielsweise, sich Demoversionen der Spiele zuschicken zu lassen oder aus dem Internet herunterzuladen und Produktbeschreibungen in Softwareratgebern oder Kritiken in Computerzeitschriften zu nutzen.

- ⇒ Vermeiden Sie das Spielen von kopierten Computer- oder Konsolenspielen. Als günstige Alternative zum Kauf eines Spiels bietet sich das Leihen von Spielen in Stadtbüchereien und Videotheken an.
- ⇒ Wenn Ihr Kind bei Freundinnen oder Freunden Spiele spielt, von denen Sie nicht sicher sind, ob es sich um altersgerechte Spiele handelt: Lassen Sie sich den Namen des Spiels nennen und recherchieren Sie selbständig, ob das Spiel eine USK-Freigabe für das Alter Ihres Kindes hat. Am schnellsten geht das über das Internet, z.B. über die Datenbank **zavatar.de**. Hier können Sie einfach den Namen des betreffenden Spiels eingeben und erhalten sofort eine Alterseinstufung und das Genre des Spiels. Oder wenden Sie sich direkt an die USK (**www.usk.de**).

### **Weiterführende Literatur/Links:**

- ⇒ *Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (72 Seiten)*. Das Heft ist bei der Bundeszentrale für Politische Bildung in Bonn unter der Bestellnummer 2570 für 4 € zu bekommen. Es ist auch im Internet abrufbar unter **<http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00778/inhalt.html>**. Das Heft bietet einen umfassenden Überblick zu den verschiedensten Aspekten rund um die Nutzung, Beurteilung und Wirkung von Computerspielen.
- ⇒ *c't Ratgeber Special 01/06: Software für Kinder*. Sonderheft der Computerzeitschrift c't mit dem Schwerpunkt: Computersoftware und –spiele für Kinder. Inklusive DVD mit zahlreicher Probesoftware zum Testen. Für 8,50 Euro bestellbar im Internet unter **<http://www.heise.de/kiosk/special/ctratgeber/06/01/>**
- ⇒ **zavatar.de**: Diese Onlinedatenbank enthält sämtliche USK-Beurteilungen aller in Deutschland verkauften Computerspiele.