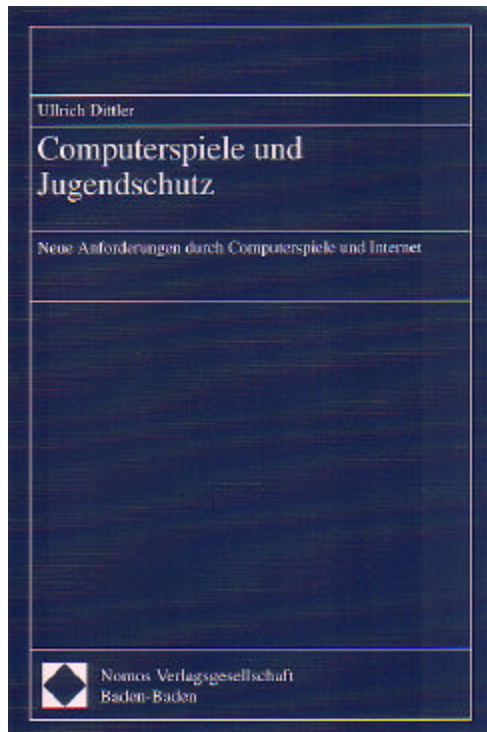


Ullrich Dittler

**Computerspiele und
Jugendschutz – Neue
Anforderungen durch
Computerspiele und
Internet.**

Baden Baden: Nomos
1997



Inhalt:

Verzeichnis der Abbildungen

Teil 1

Unterschiedliche Arten von Computerspielen

Fiktive audio-visuelle Welten in jeder Größe und für jedermann

Teil 2

Unterschiedliche Inhalte von Computerspielen

Nicht nur digitalisierte Gewalt als Spielinhalte

Teil 3

Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche

Stellenwert von Computerspielen im Freizeitverhalten
von Kindern und Jugendlichen
Wirkungen des Spiels mit dem Computer

Teil 4

Computerspiele und Geschlecht

Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit
Computerspielen
Frauenbilder und weibliche Geschlechtsrollen in Computerspielen

Teil 5

Computerspiele und Electronic-Sex

Pornographie in Datennetzen
HighTech-Hardcore auf CD ROM bald im Kinderzimmer?
Digitalisierter Sex auf Erotik-CD's
Technisierung der Sexualität in weltweiten Computernetzen
Datennetze und CyberSex

Teil 6

Computerspiele und Gewalt

Computerspiele und Jugendschutz
Die technische Vielfalt bei Computer- und Videospielen
erleichtert die Mißachtung von Jugendschutzmaßnahmen
Horror-Spiele und anderes DOOMes Zeug
Indizierungsentscheidung des Computerspiels *DOOM II*:-

Teil 7

Computernetze und Rechtsradikalismus

Alte Propaganda in neuen Medien

Teil 8

Computerspiele und Werbung

Die Erschließung eines neuen Werbemediums

Teil 9

Online im Internet

Computerspiele im Internet
Online-Diskussion zum Thema „Indizierung“
Jugendgefährdung durch Horror im Internet

Zur Indizierung von Internet-Seiten und zum Multimedia-Gesetz

Teil 10

Computerspiele aus pädagogischer Perspektive

Medienkompetenz gegen Ratlosigkeit - Wo Eltern und Pädagogen Rat finden

Kindgerechte Abenteuerspiele als Alternative zu aggressiven Ballerspielen

Literatur

Dank

Einleitung

Auch in den 90er Jahren setzte sich eine Entwicklung fort, die schon seit Mitte der 70er Jahre zu beobachten ist: Unterhaltungselektronik in ihrer mannigfaltigen Form entpuppt sich jedes Jahr gerade zur Vorweihnachtszeit als Kassenschlager; neben Videorekordern und Stereoanlagen erfreuen sich hierbei auch Video- und Computerspiele zunehmender Beliebtheit.

Während es im Rahmen der ersten Computerspielwelle, die bis Mitte der 80er Jahre dauerte, vor allem die an heimische Fernsehgeräte anschließbaren Telespiele waren, die sich Kinder und Jugendliche wünschten, so waren es zu Beginn der 90er Jahre tragbare Videospiele und Home- oder Personal-Computer, die einen bisher unvergleichlichen Siegeszug in die Kinderzimmer antraten. Die ursprünglich von gelangweilten Programmierern ganz nebenbei zum Zeitvertreib entworfenen Computerspiele, entwickelten sich in den vergangenen zwanzig Jahren zu einer der beliebtesten, erfolgreichsten und auch wirtschaftlich bedeutendsten Spielware.

Die zwischenzeitlich in jeder Schule, Fußgängerzone und Straßenbahn durch ihr Gepiepse auf sich und gebannt spielende Kinder aufmerksam machenden tragbaren Computerspiele waren in den letzten Jahren eines der beliebtesten Spielzeuge bei Kindern. Ältere Jugendliche und junge

Erwachsene fühlten sich von Home- oder Personal-Computern weit mehr angezogen, und viele der inzwischen über 11 Millionen in Deutschland verkauften Personal-Computer wurden Kindern in der guten Absicht geschenkt, daß diese damit Hausaufgaben machen könnten und/oder schon mal mit der scheinbar unausweichlichen Technik Kontakt aufnehmen könnten und dadurch mit dem späteren "Kollegen Computer" umgehen lernen sollten.

Die in Kinderzimmern stehenden Computer werden jedoch, wie verschiedene Untersuchungen in den letzten zehn Jahren zeigten, vorwiegend zum Spielen eingesetzt. Mit diesem PC-Einsatz im Kinderzimmer sind jedoch verschiedene Risiken verbunden:

Das Spielen, und auch das - meist illegale - (Raub-)kopieren und Tauschen von Programmen geschieht zum größten Teil außerhalb der elterlichen Kontrolle, und da sich Eltern den Zugang zu der Computer-Technik bisher meist nicht in dem umfassenden Maße angeeignet haben wie ihre Kinder, sind viele Eltern sicherlich nicht ausreichend über die Tätigkeiten ihrer Kinder informiert.

Da es in den Kreisen der Kinder und Jugendlichen "in" ist über die neuesten Spiele Bescheid zu wissen und mitreden zu können, und da "gute", das heißt graphisch anspruchsvolle und komplexe Spiele, nicht selten über DM 100.- kosten, sind viele Computerbesitzer verleitet, Spiele von Freunden und Bekannten zu kopieren. Diese illegale Anfertigung und Verbreitung von Raubkopien hat im Bereich der Unterhaltungsprogramme eine ungeheure Verbreitung gefunden, so wird beispielsweise branchenintern davon ausgegangen, daß von einem verkauften Spiel etwa bis zu 200 oder gar 500 Raubkopien angefertigt werden.

Der fehlende Überblick der Eltern über die Computer-Aktivitäten im Kinderzimmer hat jedoch nicht nur das illegale und unkontrollierte Kopieren einer großen Zahl von Programmen zur Folge, es ist zu vermuten daß einem großen Teil der Eltern auch verborgen bleibt, welche Arten von Programmen auf dem Personal-Computer ihrer Kinder gespielt werden.

Das inzwischen auf 10.000 bis 30.000 verschiedene Titel angewachsene Angebot an Spiel-Programmen umfaßt neben den offiziell erhältlichen Titeln jedoch noch eine ganze Reihe von Spielen die auf Grund ihres rassistischen, gewaltverherrlichenden oder frauendiskriminierenden Inhalts für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind .

Auch wenn diese Spiele auf Grund ihrer - im Vergleich - relativ kleinen Zahl eine untergeordnete Rolle zu spielen scheinen, so zeigt schon die Tatsache, daß die Diskussion um die Wirkungen der Spiele auf die

Entwicklung der kognitiven und sozialen Fähigkeiten der Spieler nicht abzuebben scheint, daß die Beachtung und auch die Verbreitung der indizierten Software nicht zu unterschätzen ist. Eine an allen Schulen Fuldas durchgeführte Untersuchung zeigte, daß drei von vier jugendlichen Computerbesitzern auch indizierte Spiele kennen. Da die Verbreitung dieser Spiele auf Schulhöfen und in Freundeskreisen wohl nicht ohne Weiteres zu unterbinden ist, gewinnt der Aspekt der Aufklärung zur Zeit besondere Bedeutung.

Das vorliegende Buch möchte vor diesem Hintergrund interessierten Eltern, Jugendarbeitern und Pädagogen Informationen über die Computerspiel-Szene, und hier besonders über die mit dem Jugendschutz zusammenhängenden Fragen, bieten.

Das Buch entstand aus Beiträgen, die im *Jugend Medien Schutz Report* zu diesem Thema erschienen sind. Die Aufsätze wurden für dieses Buch komplett überarbeitet und in eine neue Struktur gebracht.

Im *1. Teil* dieses Buches ist ein kurzer Rückblick auf die Geschichte der Bildschirmspiele zu finden. Hier werden auch die unterschiedlichen Arten der Video- und Computerspiele voneinander abgegrenzt.

Im *2. Teil* werden die unterschiedlichen Softwarearten klassifiziert und die Besonderheiten der einzelnen Spiel-Arten hervorgehoben.

Im *3. Teil* wird kurz dargestellt, wie Kinder und Jugendliche mit Video- und Computerspielen umgehen, welchen Stellenwert derartige Spielwaren im Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen haben. Weiterhin wird der Frage nachgegangen, welche Wirkungen das Spiel mit dem Computer für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hat.

Der *4. Teil* ist den geschlechtsspezifischen Unterschieden im Umgang mit Bildschirmspielen gewidmet. In diesem Teil wird auch anhand von Beispielprogrammen verdeutlicht, welche Frauenbilder und Rollenverständnisse in Computerspielen vermittelt werden.

Im *5. Teil* geht es um den Bereich Computer und Electronic Sex. Die Verbreitung von pornographischen Bildern im Internet wird hier ebenso betrachtet, wie die Frage nach dem Stand der technischen Realisierung von CyberSex.

Im *6. Teil* des Buches geht es um Gewalt in Computerspielen. Hier stehen die Möglichkeiten, aber auch die Probleme, die sich aus der derzeitigen Indizierungspraxis ergeben im Vordergrund der Betrachtungen. An einigen Beispielen wird erklärt, welche Arten von Spielinhalten indiziert

werden und welchen Einfluß die Indizierung auf den Vertrieb derartiger Programme hat.

Der *7. Teil* befaßt sich mit Rechtsextremismus in Datennetzen. Hier werden sowohl nationale Mailboxen und deren Inhalte, als auch internationale Netzstrukturen betrachtet.

Einem relativ neuen Bereich ist der *8. Teil* gewidmet: Der vermehrt nun auch in Computerspielen auftauchende Produkt- oder Imagewerbung.

Auch der *9. Teil* befaßt sich mit Erscheinungsformen des Computerspiels, die erst seit kurzer Zeit verfügbar sind, den Online-Spielen.

Als *10. Teil* sind pädagogische Empfehlungen zu finden, die zum einen beschreiben, wo interessierte Eltern und Pädagogen Rat finden, zum anderen werden in diesem Abschnitt empfehlenswerte Computerspiele vorgestellt.

Das vorliegende Buch ist so aufgebaut, daß die jeweiligen Kapitel auch unabhängig voneinander gelesen werden können. Es bietet sich daher auch als Aufsatzsammlung für Studenten der Erziehungswissenschaften an.