

Altersfreigabe ab 6 Jahren

STELLENWERT DIGITALER SPIELE

Digitale Spiele auf Smartphones, Tablets, Computern oder Konsolen haben bei Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert. 60 Prozent der 6- bis 13-Jährigen beschäftigen sich laut der aktuellen KIM-Studie regelmäßig damit www.mpfs.de/studien. Es ist wichtig, dass Kinder für ihr Alter geeignete Spiele spielen. Eine erste Orientierung geben die Altersfreigaben auf Trägermedien (DVDs und Blue-Ray-Discs) der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese Labels finden sich sowohl auf der Verpackung als auch dem Datenträger und sind rechtlich bindend.

Kinder spielen nicht immer altersgerecht: in der KIM-Studie gaben 38 Prozent der Kinder an, schon einmal ein Spiel gespielt zu haben, für das sie eigentlich zu jung sind. Mit zunehmendem Alter nimmt der Anteil der Spieler:innen, die sich schon einmal über die Altersfreigabe hinweggesetzt haben, deutlich zu.

AKTUELLES

Gefakte Amokalarm-Videos

In TikTok kursieren aktuell Videos mit dem Hashtag #amokalarm. Die kurzen Szenen zeigen zum Beispiel Personen, die sich in Toiletten einschließen und verstecken. Im Hintergrund sind alarmierende Durchsagen zu hören. Auf diese Weise geben die Clips vor, einen Amokalarm in der Schule zu dokumentieren. Die Videos verharmlosen Gefahren- bzw. Notsituationen. Sie können Ängste oder Panik bei Mitschüler:innen auslösen und gegebenenfalls juristischen Konsequenzen haben. Kinder und Jugendliche brauchen bei der Einschätzung solcher Trends die Unterstützung von Erwachsenen.

<https://t1p.de/fake-alarme>



USK-FREIGABE AB 6 JAHREN



Laut USK handelt es sich bei „Spielen mit einer Altersfreigabe ab 6 Jahren“ überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits wettkampfbetonter und spannender ausfallen dürfen, etwa durch höhere Spielgeschwindigkeit und komplexere Spielaufgaben. Dazu zählen zum Beispiel Rennspiele, Aufbau-Strategiespiele, Abenteuer- und Rollenspiele. Kinder von 6 bis 11 Jahren entwickeln zunehmend die Fähigkeit, Medieninhalte differenzierter und distanzierter einschätzen zu können. Sie lernen immer mehr, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden. Darüber hinaus sind sie in der Lage, kurze Spannungsmomente sowie einen durch Pausen abgeschwächten Handlungsdruck zu

verkräften. Viele Spielkonzepte setzen auf sportlichen Wettbewerb oder Geschicklichkeit, zeigen Fantasiewelten als Schauplatz oder bekannte Comic- und Animationsheld:innen als Spielfiguren. Grafische Gestaltung und Rahmenhandlung sind so gehalten, dass selbst junge Grundschulkindern leicht Abstand zum Spielgeschehen halten können. Wenn Kampfhandlungen vorkommen, werden sie märchenhaft oder symbolisch-abstrakt präsentiert, so dass Kinder ab 6 Jahren sie in der Regel nicht mit der Alltagswirklichkeit verwechseln. Diese Spiele setzen Kindern gewöhnlich keinem unzumutbaren Stress aus, ängstigen sie nicht nachhaltig und bieten keine schädigenden Vorbilder“.

<https://t1p.de/usk-ab6>

THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Stellenwert digitaler Spiele
- USK-Freigabe ab 6 Jahren
- PEGI und IARC
- Spiele ab 6 Jahren

TERMINE

No risk no fun? Riskanter Mediennutzung Heranwachsender wirksam begegnen

Jahrestagung der Aktion Jugendschutz am 01.06.2022

<https://www.ajs-bw.de>



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg
0711-23737-0
info@ajs-bw.de
www.ajs-bw.de
Redaktion: Petra Wolf

PEGI UND IARC



In Europa gibt es noch eine weitere Kennzeichnung für Spiele auf Trägermedien. Die Alterskennzeichnung von PEGI (Pan European Games Information), hat etwas andere Altersstufen (3, 7, 12, 16, 18 Jahre). Zusatzsymbole geben Hinweise darauf, warum ein Spiel die jeweilige Einstufung erhalten hat. Deutschland hat das PEGI-System nicht übernommen, aber auf Spielverpackungen für den deutschsprachigen Raum sind sie oft zusätzlich aufgedruckt. <https://pegi.info/de>

Für Online-Games und Spiele-Apps gibt es keine Kennzeichnungspflicht durch die USK. Einige Anbieter nutzen jedoch die internationale Kooperation International Age Rating Coalition (IARC) zur Alterskennzeichnung von Spielen, die online verkauft werden. Das IARC-System ist bisher nur auf Vertriebsplattformen verfügbar, die sich dem Einstufungsprozess angeschlossen haben. Dies führt dazu, dass sich z.B. die Alterseinstufungen für Spiele im Google Play Store und im Apple App Store unterscheiden. www.usk.de/iarc

Alterskennzeichnungen geben Orientierung, sind aber keine pädagogischen Empfehlungen.

SPIELE AB 6 JAHREN

Jedes Kind erlebt je nach Entwicklungsstand und bereits gemachten Medienerfahrungen digitale Inhalte unterschiedlich. Deshalb ist es wichtig, dass Eltern die Erlaubnis für ein Spiel sowohl von der Altersfreigabe als auch dem individuellen Entwicklungsstand des Kindes abhängig machen. Die Alterskennzeichnung legt für ein Spiel das Mindestalter fest, gibt aber keine Auskunft, ob das Spiel für jüngere Kinder verständlich und leicht bedienbar ist. Sie ist daher eine Orientierung, aber keine pädagogische Empfehlung. Zum Beispiel ist das seit Jahren beliebte Spiel Minecraft, in dem es um das Bauen von Gegenständen und Gebäuden geht, von der USK ab 6 Jahren freigegeben. Es kommt hier darauf an, welcher Modus gespielt wird: während der Kreativmodus relativ harmlos ist, kann es im Abenteuer- und Überlebensmodus zu Kämpfen oder Angriffen kommen. Bei der Auswahl sollte auch bedacht werden, dass in vielen digitalen Spielen zusätzliche kostenpflichtige Inhalte erworben werden

können (Newsletter 06/2018) und dass Interaktionsmöglichkeiten wie In-Game-Chats das Risiko von unerwünschter Kontaktaufnahme in sich bergen (Newsletter 06/2021). Informationen und pädagogische Spielurteilungen zu digitalen Spielen finden sich bei www.spielbar.de und www.spieleratgeber-nrw.de. Zusätzlich können Eltern sich von ihren Kindern die Lieblingsspiele zeigen und erklären lassen und eine Runde mitspielen. So lässt sich einschätzen, ob das Kind mit den Spielinhalten eventuell überfordert ist. Eine gute Möglichkeit, um in der Familie über digitale Spiele ins Gespräch zu kommen, ist das Spielfragometer des Scroller <https://tip.de/spiele-fragometer>.

Damit Kinder nicht so leicht auf ungeeignete Inhalte stoßen, sind Eltern gut beraten, ihre Kinder nur über einen eingeschränkten Kinderzugang auf der Konsole spielen zu lassen <https://tip.de/konsolen-sicher-einrichten> und auf mobilen Geräten In-App-Käufe zu deaktivieren <https://tip.de/klicksafe-einstellungen>.

LINKS, TIPPS

- Der **Elternratgeber Computerspiele** greift zentrale Fragen aus dem Erziehungsalltag auf und gibt Tipps <https://usk.de/die-usk/broschueren/>
- **Games sicher nutzen – Tipps für Eltern** Broschüre für Eltern von Kindern zwischen 6 und 14 Jahren <https://tip.de/games-sicher-nutzen>
- Die Spieledatenbank der Blinden Kuh enthält Links zu kurzen und werbefreien Online-Spielen am PC für Kinder <https://www.blinde-kuh.de/spiele>

FÜR KINDER

- Tom und Trixi vom Scroller-Medienmagazin nehmen Kinder mit auf eine interaktive **Reise durch die Welt der Games** <https://tip.de/scroller-games>
- **Wie wird ein Computerspiel hergestellt?** Die Sendung mit der Maus erklärt es <https://tip.de/maus-games>