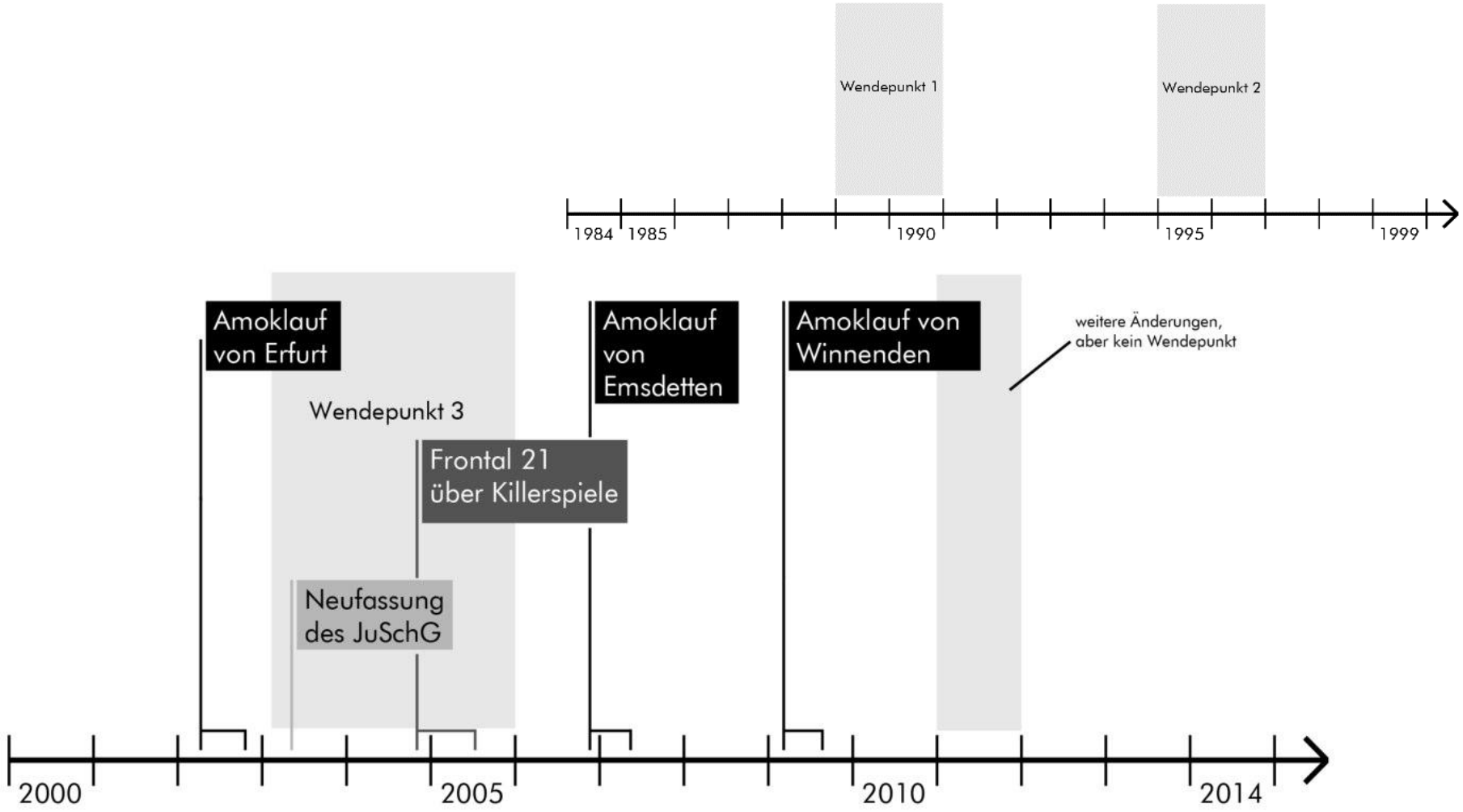
Indizierungskriterien der BPjM

Debatten und Indizierungen (Hajok et al. 2017)



Computerspielindizierungen

- **Die BPjM indiziert seit 1984 Video-/Computerspiele → Erste Indizierungen: Battlezone, Riverraid, Speedracer …**
- **Bis Ende 2016 wurden bereits 752 Computerspiele in den Prüfgremien der BPjS/BPjM verhandelt und 522 indiziert**

Gründe der Indizierung von Computerspielen (bis drei Nennungen pro Objekt)			
bis 1994 (n = 183)	**1995 bis 2004** (n = 159)	**ab 2005** (n = 176)	**Listeneintrag** ab 01.04.2003
Gewalt (>62%) Kriegsverherrlichung (>31%) Porno (>7%) Selbstjustiz (>6%) Sex (>4%)	Gewalt (>92%) NS-Verherrlichung (>4%) Anreizung zu Gewalt (>3%) Menschenwürde (>3%)	Gewalt (>98%) Gewaltverherrlichung (>10%) Menschenwürde (>8%) Selbstjustiz (>2%)	Liste A (C) 142 (10) Spiele 77,2% (5,4%) Liste B (D) 31 (1) Spiele 16,8% (0,5%)

Von allen bis Mitte 2015 verwirklichte Tatbestände/Fallgruppen der Jugendgefährdung (Hajok 2015, S. 14)

AKJM Arbeitsgemeinschaft Kinderschutz, Jugend- und Neue Medien

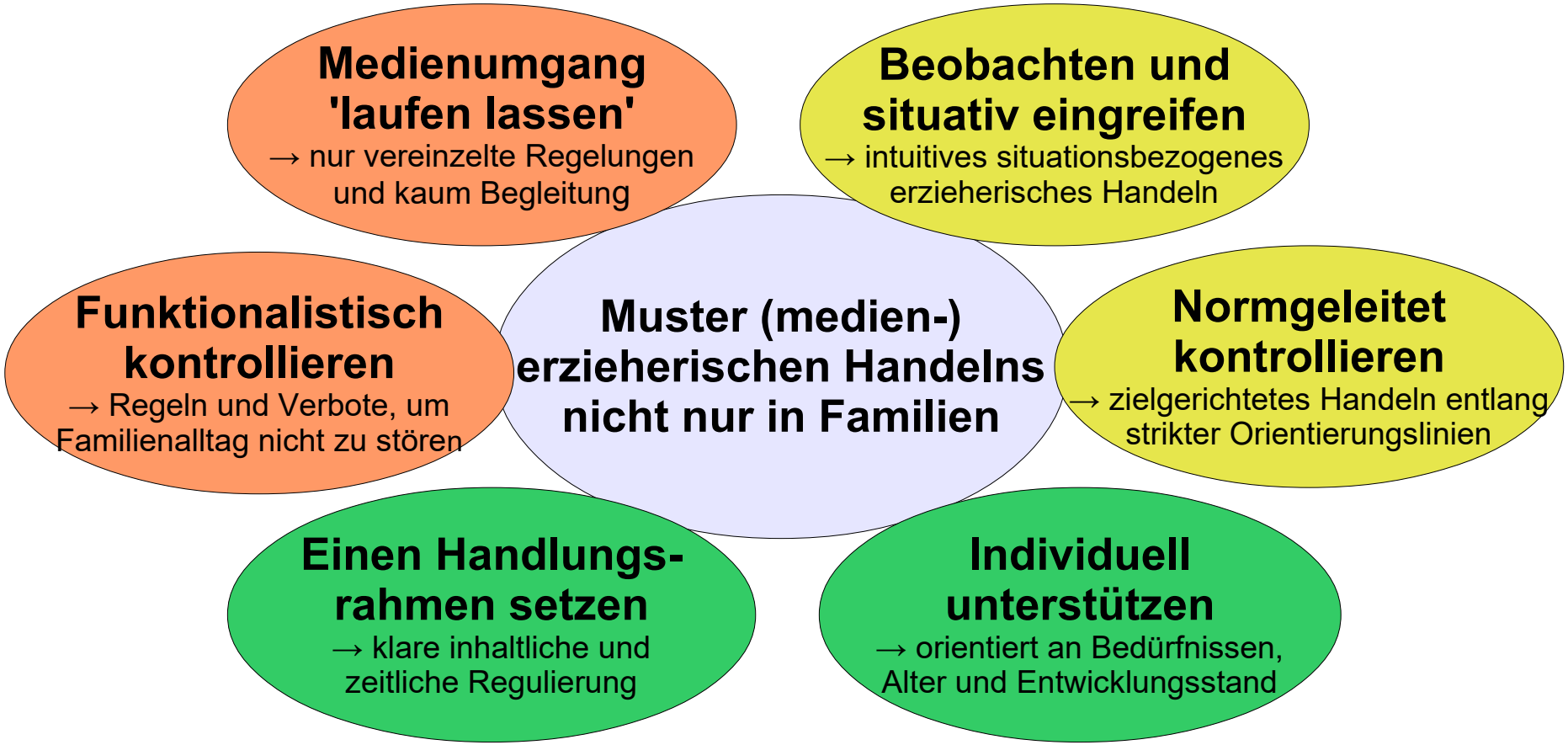
Hinweise für die Praxis

Was können Eltern und pädagogische Fachkräfte tun?

Pädagogische Konzepte (nach Süss et al. 2013)

Auch bzgl. Medien ist 'gute' Erziehung kommunikativ, subjekt-/handlungsorientiert

Muster der Medienerziehung (Eggert et al. 2013)



Mediennutzungsvertrag

www.mediennutzungsvertrag.de

- ➔ gemeinsame Vereinbarungen von Heranwachsenden und ihren Erziehenden
- ➔ inhaltliche/zeitliche Absprachen treffen, Verhaltensregeln aufstellen
- ➔ Orientierung an Richtwerten für verschiedene Altersgruppen und unterschiedliche Medien
- ➔ erster Schritt zur Etablierung einer diskursiven Begleitung des Medienumgangs

Digitale Spiele / Spielen

Regeln

Neue Spiele und Kosten

Wenn ich ein neues Spiel oder Erweiterungen kaufen, herunterladen und spielen möchte, frage ich vorher meine Eltern.

Bearbeiten | Regel in den Vertrag übernehmen

- Altersgerechte Spiele
- Altersgerechte Spiele
- Nachrichten und Onlinespiele
- Speichern
- Lautstärke
- Zusammen spielen
- Eigene Regel einfügen (für Kinder)
- Eigene Regel einfügen (für Eltern)

Neuer V
Vertrag
Speiche
Drucker
Gestaltu
Hilfe

internet-

klicksaf

Prominente Unter
durch
Ralph Caspers

© Johannes Haas

Mit Verträgen kann man nicht früh genug anfangen. Mit dem Mediennutzungsvertrag regeln Eltern und Kinder einen wichtigen Teil ihres Familienlebens.

Code: ****** *(wird beim Speichern generiert)*

Datum: _____

Unterschrift Erwachsene(r): _____ Kind: _____

Ausgezeichnet mit dem:

Elterntelefon
0800-111 0 550
nummergegenkummer.de

Digitale Spiele TIPPS für Eltern

klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet
durch Medienkompetenz

Spielen

Medien Schauen

Wissenswertes

Vertiefen Sie hier Ihr Wissen und informieren Sie sich über Themen aus dem Bereich "Spielen".

Tipps für den kindgerechten Umgang mit Games

Beliebte Spiele-Apps: Was ist zu beachten?

Computerspiele gehen jeden was an!

Deshalb machen wir mehr als Spiele zu testen und Trends zu erforschen. Wir klären Eltern auf, bilden unterschiedliche Meinungen ab und fördern Beteiligung im Netz.

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

ELTERN RATGEBER COMPUTERSPIELE

Elternabende Computerspiele

Handreichung

für Referentinnen und Referenten

Klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union

In Zusammenarbeit mit:

Spieleratgeber-NRW

Ein Angebot der

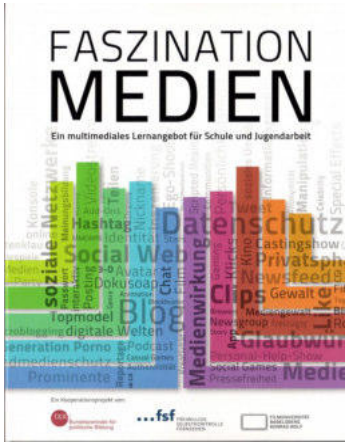
klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz

DVD-ROM: Faszination Medien (bpb et al. 2014)

Behandlung aktueller Medienthemen

- ➔ News, Filme & Videoclips, Reality-TV, **Computerspiele** und Communities
- ➔ Anliegen: Phänomene der digitalen Medienwelt anschaulich aufgreifen/erklären
- ➔ Ziel: Unterstützung beim Erwerb von (Struktur-)Wissen



Auseinandersetzung mit Diskursen

- ➔ **zu Gewalt in Medien**, Sexualität in Medien, Prominent um jeden Preis, Privatheit und Gefangen in Medienwelten
- ➔ Anliegen: Diskurse Angebot und Nutzung von Medien nachzeichnen
- ➔ Ziel: Anregung zu Reflexion über Medien/ eigene Nutzung

Exkurs: Kosten- und Abofallen

In-Game-/In-App-Käufe

➔ kostenpflichtige Extra-Funktionen in eigentlich kostenlosen Spiele-Apps → einige sehr beliebte Spiele-Apps bei längerer Nutzung gebührenpflichtig

Abzocke via WAP-Billing

➔ Werbebanner in kostenlosen Speile Apps führen auf eine Wap-Seite im Internet → Folgt man dem Link, wird die Handy-Nr. übermittelt und der Anbieter kann Kosten in Rechnung stellen (externe Abbuchung über die Handyrechnung)

Bei Mobilfunkverträgen <u>Drittanbietersperre</u>!

➔ je nach Anbieter online in den Einstellungen (z.B. unter „meine Verträge“)

Information & Orientierung

www.klicksafe.de

➔ EU-Initiative für Sicherheit im Netz: umfangreiches Angebot an Materialien für Eltern, Pädagogen, Heranwachsende

www.schau-hin.info

➔ Initiative von BMFSFJ und Medienunternehmen: Eltern-ratgeber zur Mediennutzung von Heranwachsenden

www.spielbar.de

➔ Plattform der bpb: Informationen zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen für Erziehende

www.usk.de

➔ Webseite der USK: Infos, Prüfstatistiken und Ratgeber zu digitalen Spielen

Danke für Aufmerksamkeit!

Literatur

Berg, A. (2017): Kinder und Jugend in der digitalen Welt. Berlin: BITKOM. [LINK]

Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013): Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141-219.

Fritz, J. / Hasebrink, U. (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: gefordert, gefördert, gefährdet. Präsentation LfM-Tagung. Düsseldorf.

Hajok, D. (2017): Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Hilfen für betroffene Kinder, Jugendliche und Eltern. Köln: KIZ, S. 89-110.

Hajok, D. (2015): Zur Indizierung jugendgefährdender Medien durch die Bundesprüfstelle. Zahlen, Fakten und Tendenzen aus über 60 Jahren. In: BPJM-Aktuell, Jg. 23, Heft 3, S. 3-16.

Hajok, D. / Neuerburg, J.-L. / Jöckel, S. (2017): BPjM-Indizierungen im Kontext vermeintlicher Moral Panics zu Computer- und Videospielen. Workshop des Netzwerks Medienstrukturen im Hans-Bredow-Institut am 21. Januar 2017 in Hamburg.

Klicksafe (Hrsg.) (2015): Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern. Düsseldorf: LfM.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2017): KIM-Studie 2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2016/18): JIM-Studie 2016/2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: mpfs.

Orth, B. (2017): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: BZgA.

Rumpf, H.-J. / Meyer, C. / Kreuzer, A. / John, U. (2011): Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Bonn.

Süss, D. / Lampert, C. / Wijnen, C. W. (2013): Medienpadagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.