

INFORMIEREN. AGIEREN. VERBEUGEN.



[Spiele muss man spielen, um sie zu verstehen >](#)  
[< Altersfreigaben bei Computerspielen](#)

## Mit Verboten kommt man nicht weit

Eltern müssen ihre Kinder beim Medienkonsum begleiten



Computerspielen kann zur Sucht werden

© Light Impression, fotolia

Martin Lorber ist Pressesprecher des Spieleherstellers Electronic ARts in Köln. Gleichzeitig ist er auch Jugendschutzbeauftragter des Unternehmens und engagiert sich dafür, die **Medienkompetenz** von Kindern und Jugendlichen zu stärken.

## Was unternimmt die Computerspielindustrie eigentlich generell beim Thema Jugendschutz?

Grundsätzlich darf die Industrie keine Spielesoftware an Kinder verkaufen; sie benötigt dafür die staatliche Altersfreigabe der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK). Es gibt in Deutschland praktisch keine Software ohne eine USK-Beurteilung. Wir empfehlen, sich auf jeden Fall an diese Einstufung zu halten. Die Industrie stellt auch die technischen Möglichkeiten zur Verfügung, um diesen Medienkonsum zu kontrollieren und auch zu steuern. Eltern sollten die Spielekonsolen und PCs ihrer Kinder so einstellen, dass von Kindern keine Software gespielt werden kann, die nicht ihrem Alter entspricht. Wie man das bei Spielekonsolen macht, erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.

Es gibt zwei von der Kommission **Jugendmedienschutz** (KJM) anerkannte Jugendschutzprogramme, die Eltern auf dem Computer ihrer Kinder installieren können und mit denen sie steuern können, was im **Internet** zu sehen ist. Das NetGate-Angebot zur Altersverifikation ist von der Telekom und nur für Telekom-Kunden zugänglich. Das andere Programm heißt „Jusprog“ Es ist kostenlos und man kann es frei herunterladen. Dann kann man passwortgeschützt einstellen, welche Inhalte gezeigt werden dürfen. Die JusProg-Filterliste umfasst mehrere hunderttausend Einträge mit Internetseiten aus der ganzen Welt und

allen Bereichen.

## Welche Themen werden im Zusammenhang mit Kindern und dem Konsum von Computerspielen aktuell diskutiert?

Es geht immer auf der einen Seite um die Inhalte der Spiele und andererseits um die mit Computerspielen verbrachte Zeit.

Dabei ist der Streit über das Thema „Gewalt in Computerspielen“ etwas abgeflaut, weil die Menschen verstanden haben, dass es in allen Medien Angebote für unterschiedliche Altersgruppen gibt, und das gilt eben auch für Computerspiele.

Bei dem Aspekt „Zeit“ geht es darum, das Computerspielen in eine Balance mit anderen Dingen des Lebens zu bringen. Dafür ist es am sinnvollsten, die **Medienkompetenz** der Kinder und Jugendlichen auszubauen. Aber auch die Erziehenden müssen sich damit beschäftigen: Wo ist die Faszination, wo ist die Gefahr, wo sind die Grenzen und wie viel sollte mein Kind spielen? Diese Frage ist schwieriger zu beantworten, weil man nicht für jede Altersstufe eine pauschale Empfehlung geben kann.

## Hat exzessives Computerspielen einen schlechten Einfluss auf Kinder, beispielsweise auf deren Schulnoten?

Computerspielen muss im Freizeitbereich erfolgen. Ich halte es für total normal, dass Kinder und Jugendliche auch Zeit für sich haben, in der sie einfach nur das machen, was ihnen Spaß macht.




Leistungsförderung ist gut, aber Kinder sollten auch Zeit sinnlos vergeuden dürfen. Es ist dann egal, ob die Kinder etwas dabei lernen oder nicht, denn sie machen es ja nur, um Freude daran zu haben.

Das sollte nur nicht auf Kosten von anderen Sachen gehen, wie beispielsweise dem Lernen für die Schule. Die Kinder müssen den geregelten Umgang mit Computerspielen lernen, und zwar von den Erwachsenen. Wenn sie ihrem Fünfjährigen einen Stapel Spiele und eine PlayStation ins Zimmer stellen, ihm noch einen Internetanschluss ermöglichen und sich nicht weiter darum kümmern, dürfen sie sich nicht wundern, wenn er nach einiger Zeit verstört ist von den Bildern, die er da gesehen hat. Es muss ein Erziehungsinteresse vorhanden sein. Wo das fehlt, besteht in den Familien ein generelles Problem, das nicht mit den Computerspielen in Zusammenhang steht. Ein 16-Jähriger wird auch einen Passwortschutz aushebeln können. Wenn man dann erst anfängt, mit ihm darüber zu reden, ist es zu spät. Man sollte die Kinder laufend beim Medienkonsum begleiten.

Wir unterstützen schon seit einigen Jahren das Institut „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln. Die stellen Materialien und Konzepte für Multiplikatoren her. Das halten wir für den richtigen Weg: Kinder und Jugendliche darin bestärken, den Medienkonsum verantwortlich zu gestalten. Mit reinen Verboten kommt man nicht sehr weit.



### Folgende Artikel könnten Sie auch interessieren:

-  [Ursachen und Formen von Cybermobbing](#)
-  [Betrug beim Online-Gaming](#)
-  [Altersfreigaben bei Computerspielen](#)

[Alle Artikel dieser Kategorie](#)

## Weitere Infos für Eltern



### Ein Gespräch mit der Bundesdatenschutzbeauftragten **EU-Datenschutz und digitale Sorglosigkeit**

Durch die Digitalisierung wachsen die Anforderungen an den...[\[mehr erfahren\]](#)

---



### Verträge genau prüfen **Abiball-Abzocke**

Roter Teppich, festlicher Tanzsaal, Fotograf und Sicherheitsdienst -...[\[mehr erfahren\]](#)

---



### Eltern sollten Inhalte genau prüfen **Riskante Spiele-Apps**

Spiele-Apps für das Smartphone wie „Angry Birds“, „Candy Crush“ oder...[\[mehr erfahren\]](#)

---



### Bundesweite Initiative zur Prävention des sexuellen Kindesmissbrauchs **„Trau dich!“**

„Trau dich!“ ist eine bundesweite Initiative zur Prävention des...[\[mehr erfahren\]](#)

---



Vorschriften und Aufsichtspflicht bei der Klassenfahrt

## Raus aus dem Klassenzimmer

Eine Klassenfahrt kann schon einmal damit enden, dass Rettungswagen,...[\[mehr erfahren\]](#)

---

© Verlag Deutsche Polizeiliteratur