

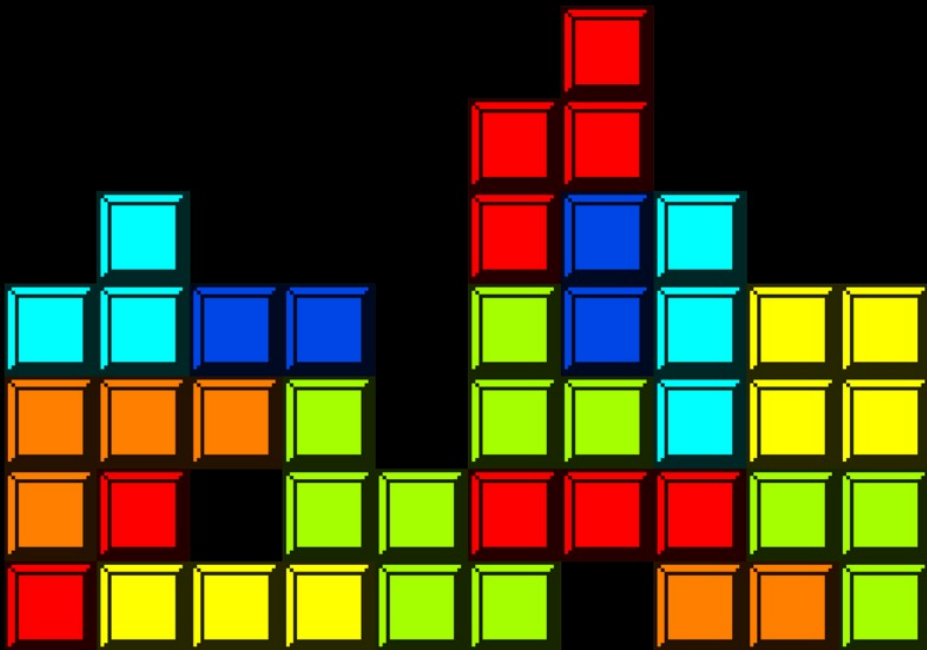
BRAUMÜLLER



KONSTANTIN MITGUTSCH
HERBERT ROSENSTINGL
(Hg.)

Faszination Computerspielen

Theorie – Kultur – Erleben



16. Positivprädikatisierung als Strategie

EINFÜHRUNG

Computer- und Konsolenspielen und deren Popularität stellen politisch Verantwortliche weltweit vor Herausforderungen. Es gilt einerseits, den Schutz der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen zu sichern und dabei andererseits dem positiven Potential der sogenannten „neuen Medien“ im Allgemeinen und der Computerspiele im Speziellen bestmögliche Entfaltung zu ermöglichen. Die meisten Staaten setzen dabei auf rein gesetzliche Lösungen, welche eine Regulierung der Abgabe, etwa durch Alterseinstufungen oder „schwarzen Listen“, zum Ziel haben. Angesichts der Tatsache, dass gerade in einer zunehmend vernetzten Welt und mit den Möglichkeiten der digitalen Verbreitung der Zugang zu Content – und damit eben auch Spielen – außerhalb staatlicher Kontrollmechanismen leicht möglich ist, scheinen derartige singuläre Strategien nur bedingt ziel führend.

Politische Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger sehen sich dennoch oft mit der Forderung nach „verschärften Regulierungen“ konfrontiert, insbesondere unmittelbar nach medial breit diskutierten Anlassfällen, wie beispielsweise die Amokläufe in Erfurt (2002) oder Emsdetten (2006). Umso bemerkenswerter ist es, wenn dennoch die Entscheidung getroffen wird, eine differenziertere und auch herausforderndere Strategie zu verfolgen. Im Folgenden wird der Prozess beschrieben, der vom österreichischen Jugendministerium initiiert wurde und der letztlich zur Einrichtung einer öffentlichen Stelle geführt hat, welche die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen zur Aufgabe hat.

PHASE 1: MÖGLICHE STRATEGIEN UND DEREN (NEBEN-)WIRKUNG

Im Jahre 1994 lud die Abteilung „Jugendpolitik“ des damals zuständigen Bundesministeriums für Umwelt, Jugend und Familie Expertinnen und Experten aus Forschung und Praxis zu einer Fachtagung „Jugend und Computer“. Hinsichtlich des Aspektes der digitalen Spiele, die sich damals bereits einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen erfreuten, wurde ein gemeinsames Verständnis festgestellt, dass Maßnahmen der Politik und Pädagogik erforderlich seien. Hauptmotivation für diesen Aufruf zur Aktion war der Inhalt einiger Spiele, der zumindest als potentiell problematisch angesehen wurde. So hatte erst kurz zuvor, im Jänner 1994, die in Deutschland ausgesprochene Beschlagnahmung des Spiels „Wolfen-

stein 3D[®] zu einer breiten Berichterstattung über das Thema in den Medien geführt.¹

Die Expertinnen und Experten der österreichischen Tagung „Jugend und Computer“ diskutierten daher eingehend die Konzepte der deutschen „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ (heute: „... jugendgefährdende Medien“)² und der „USK“, der freiwilligen „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ der deutschen Computerspiele-Industrie³, im Vergleich mit anderen vorstellbaren Strategien. Da digitale Spiele nur eines von mehreren Themen der Tagung darstellten, wurde hierzu keine abschließende Stellungnahme ausgesprochen, wohl aber ausdrücklich angeraten, Empfehlungslisten und die Beratung und Unterstützung von Eltern und Pädagoginnen sowie Pädagogen zu bevorzugen.

Die Argumente zu den verschiedenen Strategien lassen sich so zusammenfassen:

1. Vertriebsbeschränkung oder generelles Verbot von „Gewaltspielen“

Dies ist das Konzept der deutschen „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM). Alle Medien, die auf dem von der BPjM geführten Index gelistet sind, dürfen weder beworben noch an Personen unter 18 Jahren abgegeben werden, oder auch nur auf einem öffentlichen Verkaufsregal ausgestellt werden.

Vorteil: Alle potentiell problematischen, bzw. „gefährdenden“ Medien sollen schlicht dem Zugriff durch Kinder und Jugendliche entzogen werden.

Nachteil: Eine Umgehung der damit verbundenen Vertriebsbeschränkungen ist relativ leicht möglich, sei es durch ältere Bekannte oder im Wege des Internets. Darüber hinaus zeigt die Erfahrung, dass eine derartige Indizierung eine erhöhte Aufmerksamkeit für diese Spiele bewirkt, und dies in besonderer Weise bei Jugendlichen, die ohnehin schon von Gewalt fasziniert sind und als „High Risk Player“ (im Sinne von z. B. Funk et al.) angesehen werden müssen.

2. Verbreitungsbeschränkung auf Grundlage einer Alterseinstufung

Dieses Konzept, das die potentielle Beeinträchtigung der Entwicklung Minderjähriger als Maßstab verwendet, wird von der deutschen „USK“, der europäischen PEGI⁴ sowie zahlreichen anderen nationalen Rating-Einrichtungen verfolgt.

Vorteil: Der Schutz von Kindern und Jugendlichen erfolgt selektiv und differenziert und ein begrüßenswertes Mindestmaß an Information wird gesichert.

¹ id Software/Apogee Games, 1992. Das Spiel wurde durch das Amtsgericht in München am 25. Januar 1994 in Deutschland bundesweit beschlagnahmt.

² Eine in Deutschland gesetzlich eingerichtete staatliche Stelle, welche „jugendgefährdende“ Medien auf einem „Index“ listet. Näheres siehe: www.bundespruefstelle.de

³ Die USK wurde ursprünglich als freiwillige Selbstkontrolle konzipiert. Seit der letzten Änderung des deutschen Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 ist jedoch nach dem Prinzip der „Regulierten Selbstregulierung“ vorgesehen, dass die Altersfreigabe von den Obersten Landesjugendbehörden erteilt werden, die dabei durch die USK unterstützt werden. Näheres siehe: www.usk.de

⁴ PEGI („Pan European Game Information“) ist eine europaweite Initiative der Hersteller interaktiver Unterhaltungssoftware und sieht eine Alterskennzeichnung nach Gesichtspunkten des Jugendschutzes sowie eine Zusatzinformation betreffend möglicher Problembereiche vor. Näheres siehe: www.pegi.info

Nachteil: Die zuvor genannten Probleme der möglichen Umgehung sowie die unerwünschten „Werbung“ sind hier ebenfalls zu befürchten. Darüber hinaus ist eine Alterskennzeichnung alleine nach Gesichtspunkten des Jugendschutzes missverständlich, da eine tatsächliche Spielbarkeit nicht berücksichtigt wird.⁵

3. Preiserhöhung für „Gewaltspiele“ durch steuerliche Regelungen

Dem Verursacherprinzip folgend würden hierbei die Kosten eines potentiellen „sozialen Schadens“ dem Urheber angerechnet.

Vorteil: Ein Lenkungseffekt könnte zu einer geringeren Nachfrage und damit mittelfristig zu weniger Neuerscheinungen im Segment der „Gewaltspiele“ führen. Zudem könnten aus den Einnahmen weitere Maßnahmen finanziert werden.

Nachteil: Wie die Erfahrung in anderen Bereichen (beispielsweise Alkohol oder Zigaretten) zeigt, wäre ein deutlicher Lenkungseffekt nur durch drastische Preiserhöhungen realisierbar. Diese wären jedoch kaum argumentierbar, da der Nachweis für konkrete und allgemeine Schädigungen nicht schlüssig geführt werden könnte.

4. Empfehlungen für „Gute Spiele“

Auf Grundlage der Ergebnisse einer Einschätzung hinsichtlich bestimmter wünschenswerter und als positiv bewerteter Elemente werden entsprechende Spiele empfohlen und hervorgehoben.

Vorteil: Als eine Maßnahme der Konsumenten-Information bietet diese Strategie eine substantielle Unterstützung bei Kaufentscheidungen interessierter Eltern und Pädagoginnen sowie Pädagogen. Langfristige Effekte auf den Markt durch eine generierte erhöhte Nachfrage derartiger Spiele sind vorstellbar.

Nachteil: Es handelt sich dabei um keine Maßnahme des Jugendschutzes im engeren Sinn und die Wirksamkeit ist stark davon abhängig, wie weit die Kennzeichnung wahrgenommen und berücksichtigt wird.

5. Förderung der Kompetenz und Eigenverantwortung im Umgang mit Medien

Auf Grundlage einer gefestigten und geübten Eigenverantwortung erfolgt die Nutzung von Medien nach Maßgabe individueller Abwägungen.

Vorteil: Diese Strategie beschränkt ihre Wirkung nicht nur auf jeweils ein Medium sondern stellt vielmehr grundsätzlich konkrete Medienprodukte und Medieninhalte den individuellen Voraussetzungen gegenüber.

Nachteil: Hauptproblem ist die Erreichbarkeit speziell jener Menschen mit der geringsten Bildungsnähe und dem folglich höchsten Bedarf – gerade sie erweisen sich in der Praxis als besonders „resistent“ für Bildungsangebote.

Das österreichische Jugendministerium hat in weiterer Folge und auf Grundlage der Empfehlungen der Fachtagung entschieden, den Fokus auf die Strategien der Positivprädikatisierung und der Medienkompetenzförderung zu legen und diese systematisch weiterzuverfolgen. Anstatt einer Verschärfung von Gesetzen oder dem

⁵ So tragen der Logik dieser Systeme folgend Spiele wie beispielsweise hochkomplexe Wirtschaftssimulationen eine Freigabe „ab 3 Jahren“, obgleich kein Vorschul- oder Volksschulkind es tatsächlich spielen könnte.

Führen von „schwarzen Listen“ wurden zunächst Initiativen unterstützt, welche Empfehlungslisten für digitale Spiele herausgaben. Allen voran war dies der Verein „ACOS“ (Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel) mit Sitz in Linz, der bereits in diesem Sinne mit der oberösterreichischen Landesregierung zusammenarbeitete.

Ermutigt durch die positiven Erfahrungen mit dieser Strategie entschlossen sich die Verantwortlichen im österreichischen Jugendministerium, an einem weiteren Ausbau und vor allem einer breitere und wissenschaftlich fundierten Basis der Positivprädikatisierung zu arbeiten. Grundlagen dafür sollte zunächst eine Machbarkeitsstudie liefern, mit der im Jahr 2002 Jürgen Maaß, Professor für Didaktik der Mathematik an der Johannes-Kepler-Universität Linz sowie Gründungsmitglied und Obmann des Vereins ACOS, vom Jugendministerium und dem Bildungsmi-
nisterium gemeinsam beauftragt wurde.

PHASE 2: GRUNDLAGENSTUDIEN

Machbarkeitsstudie

Die zentralen Zielsetzungen für diese Studie wurden definiert als:

1. Die Einstellung und potentielle Akzeptanz der Industrie und des Handels gegenüber einer öffentlichen Einrichtung zur Positivprädikatisierung von Computerspielen zu erheben und zu beschreiben;
2. Szenarien für eine grundlegende Struktur und Arbeitsweise solch einer Einrichtung zu skizzieren.

Die Kontakte und Gespräche des Autors mit verschiedenen Verlagen und Entwicklungsstudios, wie zum Beispiel *Electronic Arts*, *JoWood* oder *Neo/Take2*, ergaben „eine insgesamt sehr positive Resonanz“ für die vorgeschlagene Strategie (vgl. Maaß 2003: 28). Ein Thema kam jedoch wiederholt zur Sprache: Der österreichische Markt für Computerspiele ist sehr eng mit dem deutschen (und Teilen des Schweizer) verbunden und es würden üblicherweise keine eigenen Verpackungen für Österreich produziert. Darüber hinaus seien auch die Vertriebswege der Verlage, Großhändler und Einzelhändler z.T. noch komplexer strukturiert. Maaß (2003: 22) kommt daher zum Schluss: „Auf Grund der gegebenen Marktsituation sowie der Vertriebsorganisation scheint es aus organisatorischen Gründen ausgeschlossen, extra auf die in Österreich verkauften Verpackungen von PC-Spielen ein Gütesiegel anzubringen.“

Auch die Reaktion der kontaktierten Händler war durchwegs positiv. Bei diesen Gesprächen wurde auch die Möglichkeit eigener Verkaufsregale für Spiele, welche mit dem Gütesiegel ausgezeichnet werden, angedacht (vgl. Maaß 2003: 29). Diese Vorgehensweise hätte neben der unmittelbaren Information für Kundinnen und Kunden zu dem den Vorteil, dass sie für die Arbeit der Stelle, welche die Positivprädikatisierung durchführt, weniger zeitkritisch wäre, da Spiele jederzeit in diese

Regale umsortiert werden können und das Ergebnis des Bewertungsprozesses nicht mit dem Release des Spieles (bzw. der Produktion der Verpackungen) vorliegen muss.

Als Resümee stellt Maaß (2003: 2) fest: „Die Machbarkeit eines Gütesiegels für Unterhaltungssoftware in Österreich ist derzeit gegeben.“ Als Ergebnis der Gespräche mit der Industrie und dem Handel und der dabei erfolgten Abwägung möglicher Zielsetzungen, schlägt Maaß (2003: 37) vor, die Aufgabe einer entsprechenden Einrichtung wie folgt zu definieren: „Für Kinder und Jugendliche aus pädagogischer und spielerischer Sicht empfehlenswerte Spiele sollen aufgrund eines offiziellen Begutachtungsverfahrens, das auf einem diesen Zielen entsprechenden Kriterienkatalog basiert, als solche benannt und ausgezeichnet werden.“

Betreffend der organisatorischen Struktur und Arbeitsweise einer derartigen Einrichtung, zeigte Maaß (2003: 39ff.) mehrere Optionen auf, welche auf den Erfahrungen und dem Beispiel von im weiteren Sinne vergleichbaren Institutionen, wie der USK oder der österreichischen „Jugendfilmkommission“ beruhten. Dem Medium angepasst sollte jedes Spiel von zwei unabhängigen und entsprechenden qualifizierten Personen begutachtet werden. Darüber hinaus empfahl Maaß (2003: 60) die Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen in den Bewertungsprozess, um eine Glaubwürdigkeit des Gütesiegels auch bei dieser Zielgruppe sicherstellen zu können.

Akzeptanzstudie

Nachdem die Machbarkeitsstudie nicht nur organisatorische und strukturelle Anhaltspunkte für die Ausformung einer öffentlichen Stelle für die Positivprädikatisierung von Computerspielen geliefert hatte, sondern auch die grundsätzliche Akzeptanz einer derartigen Einrichtung bei der Industrie und dem Handel evaluiert und bejaht hatte, interessierte nun die Sicht jener Konsumentinnen und Konsumenten, die als Zielgruppe angesprochen werden sollten. Im Frühjahr 2003 wurde daher Christian Hofer, vom Institut für angewandte Marktforschung an der Johannes Kepler Universität Linz, beauftragt, eine kleine Stichprobe von Eltern und anderen Erwachsenen, die für Kinder Computerspiele kaufen, zu befragen.

Als Ziel dieser Untersuchung wurde festgelegt, „herauszufinden, ob Eltern über die Spielvorlieben ihrer Kinder Bescheid wissen, wer die Entscheidungen beim Kauf der Computerspiele trifft, sowie worauf beim Kauf von Computerspielen geachtet wird. Weiters, welche Maßnahmen im Umgang mit jugendgefährdenden Spielen von den befragten Personen für sinnvoll gehalten werden und ob die Einführung eines Gütesiegels für Österreich befürwortet werden würde.“ (Hofer 2003: 2)

Die Befragung wurde im Zeitraum vom 9. bis 19. Mai 2003 in Einkaufszentren im Großraum Linz, Steyr und Grieskirchen (Oberösterreich) von Studierenden auf Grundlage fragebogengestützter face-to-face Interviews durchgeführt. Von den 123 geführten Interviews gingen 121 als komplette Datensätze in die statistische Auswertung ein.

Der erste Teil der Befragung beschäftigte sich mit Eltern, deren Kinder Computer oder Videospiele spielen. Es gaben dabei 55 % der Eltern an, über die Spielvorlieben ihrer Kinder sehr gut Bescheid zu wissen, nur 10 % gaben zu, gar nichts darüber zu wissen (vgl. Hofer 2003: 9). Betreffend die direkte Anteilnahme am Spielen gaben 30 % der Befragten an, sie probieren die Spiele der Kinder selbst aus, 29 % spielen gemeinsam mit den Kindern und immerhin 23 % schauen die Spiele vorher an. Knapp ein Viertel der Befragten geben jedoch an, sich überhaupt nicht für die Spiele der Kinder zu interessieren (vgl. Hofer 2003: 11).

Bei der Frage bis zu welchem Alter die Eltern darauf achten, welche Spiele die Kinder spielen, gaben 59 % der Befragten an, dass die Altersgrenze 14 Jahre beträgt, lediglich 6 % achten nur bis zum 10. Geburtstag auf die Spielvorlieben und immerhin 36 % passen sogar bis zur Volljährigkeit der Kinder auf (vgl. Hofer 2003: 12).

Bemerkenswert ist, dass Eltern, die selber Computerspiele spielen nicht solange auf die Spielgewohnheiten ihrer Kinder achten wie Nichtspieler (vgl. Hofer 2003: 13).

Der zweite Teil des Interviews beschäftigte sich mit dem Prozess der Kaufentscheidung. Es zeigte sich, dass 49 % angaben, die Wünsche ihrer Kinder zu berücksichtigen und 19 % ausschließlich nach deren Wünschen Computerspiele kaufen. Nur 21 % treffen die Spielentscheidung gänzlich alleine (vgl. Hofer 2003: 19). Bei der Kaufentscheidung ist die Frage, ob es sich um ein gewaltfreies Spiel handelt für 34 % wichtig, der Spielinhalt für 33 % und der Preis für 29 %. Auf mögliche Lerneffekte achten 23 %, auf die Altersangemessenheit nur 14 %. Weniger als 10 % Zustimmung erhalten jeweils Empfehlungen vom Verkaufspersonal, Grafik und Sound, die Verpackung oder die Bekanntheit des Verlages (vgl. Hofer 2003: 22).

90 % der interviewten Personen gingen davon aus, dass es „jugendgefährdende Computerspiele“ gibt, nur 5 % schlossen dies aus (vgl. Hofer 2003: 26). Auf die Frage, welche Maßnahmen im Umgang mit Computerspielen sinnvoll seien, reihete die Mehrheit von 76 % die Einführung eines Gütesiegels vor strengeren Bestimmungen bei Altersfreigaben (68 %) oder die Führung eines Index (50 %). Generell strengere Jugendschutzgesetze wurden nur von 32 % genannt (vgl. Hofer 2003: 28). Insgesamt gaben 88 % der Befragten an, an einem österreichischen Prädikat interessiert zu sein und 89 % würden ein Produkt mit einem solchen Gütesiegel einem anderen vorziehen (vgl. Hofer 2003: 30f.).

Bei der Frage nach den Entscheidungshilfen, die beim Computerkauf in Anspruch genommen werden würden, wird ein eigener Regalbereich mit empfehlenswerten Spielen deutlich bevorzugt. Ganze zwei Drittel der Befragten nannten diese Maßnahme an erster Stelle. An zweiter Stelle liegt die Beratung durch den Verkäufer und an letzter Stelle wurden aufliegende Listen mit empfehlenswerten Computerspielen genannt (vgl. Hofer 2003: 32).

Zusammenfassend wurde deutlich, dass Eltern grundsätzlich an Informationen über die Spiele ihrer Kinder interessiert sind und bereit sind, am Spiel der Kinder Anteil zu nehmen. Die Studie zeigte auch eine deutliche Akzeptanz eines Positivprädikates für empfehlenswerte Computerspiele.

PHASE 3: UMSETZUNG

Auf Grundlage der Ergebnisse dieser beiden Studien wurde Ende 2003 von der damaligen politischen Ressortleitung des österreichischen Jugendministeriums der zuständigen Fachabteilung der Dienstauftrag erteilt, die Einrichtung einer „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ (kurz: BuPP) vorzubereiten. Ein Projektteam wurde zusammengestellt und nahm im Februar 2004 die Arbeit auf. Zunächst war es erforderlich, eine Grundlagen-Recherche betreffend Kriterien für die Bewertung von Computerspielen hinsichtlich spielerischer und pädagogischer Aspekte durchzuführen und die Ergebnisse für einen Kriterienkatalog zu operationalisieren. Parallel wurden Vorüberlegungen für ein Prüf- und Bewertungsverfahren angestellt. In einem wiederholten, iterativen Prozess wurden Prüfverfahren und Kriterienkatalog entwickelt, zusammengeführt, getestet, evaluiert und verbessert.

Bis Sommer 2005 entwickelte das Team des Jugendministeriums ein „Manual“ für die Bewertung von Computerspielen, das aus drei Abschnitten besteht: einem kurzen Teil mit technischen Aspekten sowie den zwei Hauptteilen zu „Spielspaß“ (in welchem im Wesentlichen diverse motivationale Faktoren, vergleichbar den Reviews in Games-Magazinen, abgefragt werden) und zu „Pädagogik“. Der letztgenannte Abschnitt berücksichtigt nicht nur „problematische“ Aspekte, wie Gewalt, sondern legt auch einen Schwerpunkt auf das positive Potential von Computerspielen. Entsprechend den Ergebnissen von Gebel, Gurt und Wagner versucht das Manual mögliche Dimensionen der Kompetenzförderung abzubilden und deren konkrete Realisierung im jeweiligen Spiel abzuschätzen.

Als zentrales Element des Prozesses der Spielebewertung wurde die wöchentliche Sitzung der „Bewertungskommission“ definiert, bei welcher die beiden Gutachtenden, welches das jeweilige Spiel im Detail analysiert haben, eine externe Expertin oder ein externer Experte, zwei Personen in Vertretung des Ministeriums sowie ein oder zwei Jugendliche zusammenarbeiten. Auf Grundlage schriftlicher Berichte und einer Präsentation der Gutachtenden wird das Spiel ausführlich diskutiert und schließlich in einer Abstimmung eine Mehrheitsentscheidung über die Zuerkennung oder Ablehnung des Gütesiegels herbeigeführt.

Nach mehreren Testläufen startete die BuPP im November 2005 den offiziellen Betrieb. Seither wird die Liste empfehlenswertere Spiele nahezu wöchentlich erweitert und auf der Website www.bupp.at veröffentlicht. Ein generelles Abkommen mit Händlern betreffend eigene „BuPP-Regale“ konnte bislang nicht erreicht werden⁶, einzelne Unternehmen, wie beispielsweise der SATURN in der Linzer Landstraße, haben jedoch bereits die Initiative ergriffen und entsprechende Bereiche eingerichtet. Die Praxis dort zeigt eine sehr zufriedenstellende Annahme seitens der Kunden.

Mit der Liste empfehlenswerter Computer- und Konsolenspiele als primäres Ziel hat die BuPP im Weiteren begonnen, Hintergrundinformationen für Eltern,

⁶ Nach dem Stand von Dezember 2007

Pädagoginnen und Pädagogen wie auch Jugendliche zu sammeln und aufzubereiten. Damit soll eine objektive und vor allem effiziente Diskussion über Spiele ermöglicht werden, um letztlich die individuellen Rahmenbedingungen des Spielens der einzelnen Kinder und Jugendlichen ins Zentrum der Aufmerksamkeit und der pädagogischen Bemühungen zu rücken. Es ist das Anliegen der BuPP, einerseits Eltern zu motivieren, am Spielverhalten der Kinder Anteil zu nehmen, und andererseits Pädagoginnen und Pädagogen die Möglichkeit zu geben, Computerspiele als Freizeitbeschäftigung von Kindern zu akzeptieren und qualifiziert medienpädagogische Konzepte auch in diesem Bereich anzuwenden. Und auch Kinder und Jugendliche selbst sollen unterstützt und ermächtigt werden, Computerspiele als eine bereichernde Freizeitbeschäftigung nutzen und erleben zu können.

PHASE 4: PERSPEKTIVEN

Die ebengenannten Zielsetzungen zeichnen die Perspektiven für die zukünftige Arbeit der BuPP und die Weiterentwicklung der Strategie der Positivprädikatisierung bereits vor:

Mit dem Ziel einer kurzfristigen Realisierung wird es auch weiterhin darum gehen, die Informationen über empfehlenswerte Computer- und Konsolenspiele möglichst effizient an die Eltern und pädagogisch tätigen Personen zu bringen. Das bedeutet, dass Kooperationen mit Händlern und Spielverlagen ebenso angestrebt werden, wie mit anderen Medien im Print, TV und online Bereich. Ebenso bereits kurzfristig werden die Tätigkeiten der BuPP im Bereich der Aufklärung und Information weiterzuführen und auszubauen sein. Dieser Informationsbereich wird auch verstärkt Aspekte des Jugendschutzes und speziell das PEGI-System einschließen, da zum Einen entsprechender Bedarf festzustellen ist und zum Anderen auf Grund einer Gesetzesinitiative im Bundesland Wien ab dem Jahr 2008 eine Kennzeichnung von Computerspielen mit dem entsprechenden PEGI-Label verbindlich im Wiener Jugendschutzgesetz⁷ vorgesehen ist.

Mittelfristig sollen umfangreiche und detaillierte pädagogische Konzepte und Materialien entwickelt werden, die darauf abzielen, einerseits den erforderlichen Reflexionsprozess anzuregen und andererseits den Transfer der beim Spielen informell erworbenen (oder erwerbbarer) Qualifikationen und Fähigkeiten in formale Bildungssettings und Bildungsprozesse zu ermöglichen.

Als mittel- und langfristige Perspektive wird derzeit eine (Weiter-)Entwicklung eines Kennzeichnungssystems angedacht, das unter dem Paradigma der Verständlichkeit und Nutzbarkeit optimale Informationen für sowohl pädagogisch Verantwortliche, vor allem Eltern, und auch die Spielenden selbst bieten soll. Zentrales Element eines solchen Systems müsste eine Alterskennzeichnung sein, die nicht nur Aspekte des Jugendschutzes im Content berücksichtigt, sondern auch die tatsäch-

⁷ Ein entsprechender Antrag zur Änderung des Wiener Jugendschutzgesetzes war bei Manuskriptabgabe auf der Ebene des zuständigen Ausschusses abgestimmt, eine Beschlussfassung im Wiener Landtag stand jedoch noch aus.

liche Spielbarkeit. Darüber hinaus sollten nicht nur Problembereiche sondern auch positive Aspekte des Spieles in die Kennzeichnung einfließen.

Grundlage für alle diese weiterführenden Aktivitäten werden – wie auch schon bisher – aktuelle Erkenntnisse der Forschung und evaluierte Erfahrungen der Praxis darstellen. In diesem Sinne wurden und werden seitens des Jugendministeriums entsprechende Forschungsvorhaben durchgeführt bzw. beauftragt. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei kurzfristig auf einer Methodenentwicklung für die qualitative und quantitative Mediennutzungs-Forschung bei Kindern und Jugendlichen. Weiters wird die Verankerung von Computerspielen in der gesamten individuellen Mediennutzung zu untersuchen sein. Zudem wird eine Annäherung an Fragen der Motivation und des Spielerlebens erforderlich sein, um mit medienpädagogischen Konzepten Kinder und Jugendliche auch tatsächlich erreichen zu können.

EPILOG

Weder der strengste Jugendschutz noch die Strategie der Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen werden den gewünschten Erfolg haben, solange die empathische und respektvolle Anteilnahme am Leben der Kinder und Jugendlichen fehlt. Eltern und pädagogisch Tätigen einen bestimmten Ausschnitt der Lebenswelt der ihnen Anvertrauten nahe zu bringen, ist daher das eigentliche Kernziel der BuPP. Statt ausschließlich auf mögliche Probleme hinzuweisen stehen dabei die Rahmenbedingungen des Spielens, die Motivation und der Spaß sowie der mögliche „Mehrwert“ im Mittelpunkt. Damit kann auch die Vision von Henry Jenkins spürbar werden, wenn das Spielen am Computer oder der Konsole als Teil einer neuen Medienpädagogik mehr und mehr ein Bereich wird, „... in welchem Kinder sich gegenseitig unterrichten und wo Erwachsene, wenn sie ihre Augen öffnen, eine Menge lernen können.“ (Jenkins 2006: 205)

LITERATUR

- Funk, Jeanne B./Buchman, Debra D./Jenks, Jennifer/Bechtoldt, Heidi (2002): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 2 (4). <http://www.utpjournals.com/simile/issue8/funkX1.html> (7.1.2008)
- Hofer, Christian (2003): Akzeptanz einer Positivprädikatisierung von Computerspielen. Interner Bericht.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Maaß, Jürgen (2003): Abschlussbericht zur Durchführung einer Machbarkeitsstudie für eine Medien übergreifende Bewertung bzw. Kooperation mit Kommissionen, die derzeit in Österreich Medienangebote für Kinder und Jugendliche begutachten und für ein Gütesiegel für empfehlenswerte Computerspiele. Interner Bericht.