

Anforderungsprofile eSport für Organisierende: Kinder, Jugendliche und Games

Die Anzahl Formate und Veranstaltungen im Bereich Gaming/eSport wachsen. Um sicherstellen zu können, dass der Jugendschutz hierbei angemessen berücksichtigt wird, ist die AKJS mit anderen Institutionen aus SH der Überzeugung, dass bestimmte Voraussetzungen gewährleistet sein sollten. Diese müssen von den Veranstalter*innen vorab bedacht und dann umgesetzt werden.

Dabei sind verschiedene Veranstalter*innen vorstellbar: sowohl kommerzielle Großveranstaltungen, als auch Kleingruppenarbeit in Vereinen und vieles dazwischen.

Wir haben Anforderungsprofile für verschiedene Veranstalter*innen beschrieben. Die Gruppe Veranstalter*innen wird im Folgenden benannt, sowie dazugehörige Fragen, die diese beantworten können sollten, um im Sinne des Jugendschutzes planen zu können.

Angebote für entsprechende Fortbildungen müssen noch geschaffen werden. Die AKJS steht auf Anfrage hierfür gerne bereit.

Kontakt:

Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.

Uli Tondorf

0431-2606877

tondorf@akjs-sh.de

akjs-sh.de

1 Profil 1: Gesetzlicher Jugendschutz

Zielgruppe: Haupt- und Ehrenamtliche, die Games in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen nutzen.

1.1 Alterskennzeichen:

- Was regeln Jugendschutzgesetz (JuSchG) und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)?
- Welche Prüfinstitutionen sind wofür zuständig?
- Welche Alterskennzeichen gibt es aktuell?
- Wie entstehen diese? Wofür gelten diese? Gibt es Übertragbarkeiten?
- Welchen Einfluss hat die Gestaltung des Spieles auf die Altersfreigabe?
- Welche Geltung bzw. Aussagekraft haben internationale Kennzeichen (PEGI, IARC u. ä.)

1.2 Öffentlichkeit

- Was ist öffentlich, was nicht?
- Welche Freigabe gilt in welchem Fall?
- Was muss bezüglich der Räumlichkeiten beachtet werden? Wie können Zugänge erlaubt, wie beschränkt werden? (Beispiele für Zugänge: Gamescom, SdU Harrislee, Messe Husum, Northcon)
- Gibt es Besonderheiten im Bildungsbereich und/oder im Verein?

1.3 „Zugänglich machen“ § 26, § 27 JuSchG

- Welche Reichweite und welche Folgen haben die Bußgeld- und Strafvorschriften?
- Wie können schon im Entwicklungsprozess von Veranstaltungen, Events und vereinsinternen Ideen die Jugendschutzbestimmungen beachtet werden?
- Wie können Veranstaltungen, Events und vereinsinterne Ideen rechtssicher geplant und umgesetzt werden?

1.4 Elternrecht

- Was dürfen Eltern, was dürfen sie nicht?
- Welche Rechte können Eltern auf Dritte übertragen, welche nicht?

2 Profil 2: Pädagogische Aspekte von Games im Sinne des Jugendschutzes

Zielgruppe: Haupt- und Ehrenamtliche, die Games in der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen einsetzen.

2.1 Ethik und Moral im Spiel

2.1.1 Konfliktlösungsstrategien

- Welche vermittelt das Spiel?
- Welche Formen von Gewalt gelten im Spiel als legitim, welche als legal, welche werden als ungerechtfertigt dargestellt, welche werden bestraft?
- Welche Entscheidungsmöglichkeiten für oder gegen Gewalt haben die Spieler*innen?
- Welche Nähe haben die Konfliktlösungsstrategien zum Lebensalltag der Spieler*innen?

2.1.2 Rollen-/Gesellschaftsbilder

- Welche Rollenbilder werden in Spielen häufig verwendet? Gibt es Ausnahmen?
- Wie werden bspw. Männer und Frauen in Spielen dargestellt und gibt es auch Verweise auf andere Geschlechter in Spielen?

2.1.3 Übergreifend:

- Kann ein Kind oder eine jugendliche Person durch die in Spielen veranschaulichten Rollen- und Gesellschaftsbilder beeinflusst werden?
- Wie können problematische Konfliktlösungsstrategien, Rollen- und Gesellschaftsbilder thematisiert und konstruktiv bearbeitet werden?

2.2 Suchtverhalten

2.2.1 Wie entsteht Sucht?

- Was ist „Gaming-Disorder“ nach ICD 11?
- Welche Elemente mit Suchtpotential gibt es in Spielen (Lootboxen, sozialer Druck, ...)?
- Wie kann Gefühlsregulation durch Spiele und in Spielen geschehen?
- Wie erhalten sich Spieler*innen ihre Selbstkontrolle?
- Welche Funktion haben Ausgleichszeiten für Motivation und gegen Isolation?
- Welche alternativen Handlungsmöglichkeiten können mit den Spieler*innen erarbeitet werden?

2.2.2 „Fürsorge“ für anvertraute Spieler*innen

- Welche Verhaltensweisen von Spieler*innen sind Alarmsignale für Suchtverhalten?
- Welche pädagogischen Netzwerkpotentiale sind vorhanden bzw. nutzbar? (Beratungsstellen, andere Sparten des eigenen Vereines, lokale Schule, Eltern)
- Wie ist ein konstruktiver Umgang mit Niederlagen zu vermitteln?
- Was ist bei Elterngesprächen zu beachten? (zwischen Leistungsdruck und Sorge vor Sucht)
- Wie können die einzelnen Spieler*innen potentielle Einflüsse (neben Suchtpotential auch Rollen- oder Gewaltvorbilder) auf sich selbst kontrollieren lernen?

2.3 (Nicht)Kommerzialisierung von Spielen

- Welche Verbindung bestehen zwischen eSport und Publisher/Spieleentwickler?
- Welchen Einfluss kann die Spieler*innengemeinschaft auf die Regeln des Spieles nehmen?
- Welches Potential haben Indiegames?
- Welche wirtschaftlichen Strategien gibt es in Spielen? (Ingame Advertising, Ingame Käufe, free to play, pay to win)

3 Profil 3: Kompetenzerweiterungen

Zielgruppe: pädagogische Haupt- oder Ehrenamtliche wie z. B. Gruppenleitungen, die Möglichkeiten nutzen können, pädagogische Arbeit über das konkrete Thema Games hinaus auszuweiten.

3.1 Jugendmedienkultur

- Alles außer spielen: Welches kreative Potential von Lets Plays, Cosplay, creative Gaming o. ä. kann nutzbar gemacht werden?
- Wie können andere kulturelle Ausdrucksformen eingebunden werden? Musik/cover, Mashups, Malerei, Fanfiction, Let's Plays, Machinima, digital Storytelling ...

3.2 Gaming als soziale Interaktion

- Wie findet Kommunikation im Spiel statt?
- Wie findet die Kommunikation im Team statt?
- Wie wird über andere (Gegner) kommuniziert, herrschen Fairness und Sportlichkeit?
- Was bietet der Chat als Ort des Austausches über anderes als Spiel? (Fürsorge)

3.3 Über Games:

- Welche Genres gibt es?
- Welche Faszination übt welches Genre aus?
- Wie sind die Erzählstrategien, Plot-Entwicklung in Spielen?
- Wie ist die Gestaltung?
- Ingame-Didaktik: Wie ist das Spiel programmiert, dass ein „Flow“ für die Spieler*Innen entsteht?

3.4 Gaming und Sport:

- Simulationsspiele: dient Sport als Vorbild, ist das Game das Abbild?
- Welcher Ausgleichssport ist möglich, welcher nötig? Welcher macht Spaß?

4 Zusätze für bestimmte Gruppen

Zielgruppe: Veranstaltungsorganisator*innen:

4.1 Sichtbarmachen von Beratung, Hilfe und Prävention

- Wie kann ich Ideen des Jugendschutzes, Erziehungs- und Beratungsangebote in öffentlichen Veranstaltungen sichtbar machen/einbinden ohne ihnen den Charakter einer Unterhaltungsveranstaltung zu nehmen?
- Welche Rat- und Hilfeangebote gibt es in meinem Umfeld, die ich dafür aktivieren kann – die ich in meine Veranstaltung einbinde (z. B. durch einen Stand)?

Zielgruppe: Game-Designer*innen

4.2 Safety by Design

- Welche Mechanismen sind in Spielen einzubauen, bzw. welche sind auszusparen, um Spiele kinder- und jugendschutzgerecht zu gestalten?
- Welche inhaltlichen Elemente können z. B. als desorientierend, als verrohend oder als desensibilisierend angesehen werden?