

Panel:

Virtual Reality im Kinderzimmer – ein Fall für den Jugendschutz?

„Mama, das fühlt sich alles so echt an!“ – mit diesem Satz war das Interesse geweckt.

Bei dem Trend VR alias Virtual Reality werden spezielle Brillen eingesetzt um ein 3D Bild zu erzeugen und in virtuelle Welten abzutauchen. Heute wird es schon in vielen verschiedenen Bereichen eingesetzt, z.B. in der Chirurgie, in der angehende Ärzte durch die Verwendung von VR Operationen an virtuellen Patienten üben können. In der Automobilbranche wird VR angewendet, um dem Interessenten die Möglichkeit zu bieten, sein selbst zusammen gestelltes Modell so real wie möglich betrachten zu können um somit das Vertrauen zum Produkt zu stärken.

Immer stärker ist VR auch in der Spielebranche vertreten. Die Spieler tauchen durch die VR-Brillen in eine virtuelle Welt ein und erleben das Spiel dadurch um ein Vielfaches intensiver.

Was für Erwachsene ein neues Erlebnis ist, kann für Kinder zur Gefahr werden.

In der Diskussionsrunde der Münchner Medientage zum Thema Virtual Reality haben sich drei führende Vertreter zusammengefunden, Frau Holsten von der Kommission für Jugendmedienschutz KJM, Frau Stössinger von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK sowie Herr Uthe von den VR-Nerds.

Thematisiert wurde der bewusste Umgang und Gebrauch von VR-Spielen im Kinderzimmer. Es wurde auf mehrere Probleme hingewiesen. Zum einen sei den Eltern nicht mehr klar, was ihre Kinder in der Freizeit spielen und was sich für Gefahren hinter den technischen Neuheiten verberge. Zum anderen würden unkalkulierbare Gesundheitsrisiken auftreten können und posttraumatische Stresssymptome ausgelöst werden, wie z.B. Angstzustände, Alpträume sowie Adrenalinerschübe. Da es häufig zu Übelkeit kommen könne, werde von Herstellern der VR-Brille eine maximale Tragezeit von 15 Minuten empfohlen. Nicht zu unterschätzen sei außerdem das erhöhte Suchtpotenzial, für welches Kinder besonders anfällig seien.

Im Laufe der Diskussion wurden verschiedene Lösungsansätze, um der Problematik entgegenzuwirken hervorgebracht. Einer dieser Ansätze soll es sein, die USK-Kriterien für VR-Spiele anzupassen. Zudem soll es zu einem Dialog zwischen KJM und den Entwicklern der Spiele kommen, um zukünftige Spiele kinderfreundlicher zu gestalten. Der mit am wichtigste Punkt sei die Sensibilisierung und Aufklärung der Eltern. Eine gute Möglichkeit hierfür sei es den Selbstversuch in Bezug auf die Spiele zu wagen.

