

## **VDVC startet Jugendschutzkampagne**

Nachdem der Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) sein Konzept am 29. Januar in Lindlar erfolgreich erproben konnte, startet die von Gamern organisierte Jugendschutz- und Aufklärungskampagne „Spiele(nd) verstehen“ nun offiziell. Die ersten Termine sind Samstag, der 27. Februar ab 14:30 Uhr, im Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (Standort Karlsruhe) sowie Samstag, der 20. März ab 15 Uhr, in der Großsporthalle in Brake. Die Teilnahme ist kostenlos und steht jedem offen, der sich für die Thematik interessiert.

Eine ursprünglich geplante Veranstaltung, die in einer Halle des Europaparks angesetzt war, kann leider nicht stattfinden. Die LAN-Party der Computerfreunde Karlsdorf-Neuthardt, welche als Umgebung dienen sollte, musste nach Unstimmigkeiten mit der Parkleitung abgesagt werden. „Durch die verpasste Gelegenheit, den Jugendschutz aktiv zu fördern, sind die Entscheidungen der Parkleitung natürlich um so ärgerlicher“, beschreibt Patrik Schönfeldt, Vorstandsvorsitzender des VDVC, die Situation. An der Festlegung weiterer Stationen wird gearbeitet. Interessenten sind aufgerufen, sich beim VDVC zu melden.

Wie schon beim inoffiziellen Auftakt wird „Spiele(nd) verstehen“ bei kommenden Terminen in enger Kooperation zwischen dem VDVC und lokalen Partnern geplant und durchgeführt. Auf diese Weise soll das nötige Know-How möglichst breit verwurzelt werden, sodass langfristig überall erfahrene Ansprechpartner verfügbar werden. So wird die Veranstaltung in Karlsruhe zusammen mit dem NetQuarter e.V. durchgeführt, in Brake wird der VDVC durch den Total verLANt e.V. unterstützt. Der erste Test des Konzeptes, welcher zusammen mit dem Schülerportal Lindlar umgesetzt wurde, bestärkte den VDVC, bei den nächsten Veranstaltungen nach dem erprobten Muster vorzugehen.

Nach einer kurzen Begrüßung startete der Lindlarer Abend mit einem Vortrag über die USK, das PEGI-System und die BPjM. Die Gäste hatten hier die Gelegenheit sich über die Einstufungsverfahren für Computerspiele zu informieren und zu erfahren auf welche Logos und Informationen beim Spielekauf besonders geachtet werden sollte.

Darauf folgte der interaktive Teil des Abends: Nach einer kurzen Einführung in Counterstrike:Source konnten die Gäste bereits erste Erfahrungen in Sachen Gameplay machen, angeleitet von einem Team aus ehemaligen und aktiven Spielern. Nach einer grundlegenden Erklärung des Spielsystems wurden einige längere Runden gespielt. Es schloss sich ein Showmatch unter den aktiven CS:S-Spielern an, welches den anwesenden Gästen demonstrierte, wie sich das Spiel erfahrener Spieler von den soeben gespielten Matches unterscheidet.

Nach beinahe einer Stunde Spielzeit diskutierten die Anwesenden bei einer Runde Getränke offen über verschiedenste Gaming-Themen, angefangen von der Faszination der Videospiele bis hin zur „Notwendigkeit von Killerspielen“.

„Die Eltern zeigten sich sehr aufgeschlossen und interessiert. Der anfängliche Vortrag wurde ebenso begrüßt, wie die Nutzung der bereitgestellten Spielerechner. Alles in allem verlief der Abend durchweg positiv, was auch der Tatsache zu Verdanken war, dass beim interaktiven Teil der Veranstaltung jeder Gast seinen eigenen Ansprechpartner hatte“, resümiert David Hinrichs, der die Veranstaltung im Auftrag des VDVC leitete, den Abend.