

Elternabend Computerspiele

► **Handreichung**
für Referentinnen und Referenten

Klicksafe wird kofinanziert
von der Europäischen Union



In Zusammenarbeit mit:



INITIATIVE ELTERN+MEDIEN

Kompetenz - Beratung - Unterstützung
Ein Angebot der Landesanstalt für Medien NRW



Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz



Impressum

Elternabende Computerspiele

Handreichung für Referentinnen und Referenten

Autoren:

Daniel Heinz, Tobias Schmölders, Matthias Felling
unter Mitarbeit von Martin Müsgens (klicksafe)

Redaktion:

Matthias Felling, Daniel Heinz, Martin Müsgens (klicksafe)

Verantwortlich im Sinne des Presserechts (ViSdP):

Mechthild Appelhoff (LfM)

2. vollständig aktualisierte Auflage, August 2015

Herausgeber:

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union. klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt. The project is co-funded by the European Union, <http://ec.europa.eu/saferinternet>.

Kontakt Herausgeber:

klicksafe

c/o Landesanstalt für Medien

Nordrhein-Westfalen (LfM)

Zollhof 2

40221 Düsseldorf

E-Mail: klicksafe@lfm-nrw.de

URL: www.klicksafe.de

Kooperationspartner:

Diese Handreichung wurde in Zusammenarbeit mit dem Spieleratgeber-NRW (www.spieleratgeber-nrw.de), ein Angebot der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, (www.fjmk.de) und der Initiative Eltern+Medien (www.elternundmedien.de) der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen umgesetzt.

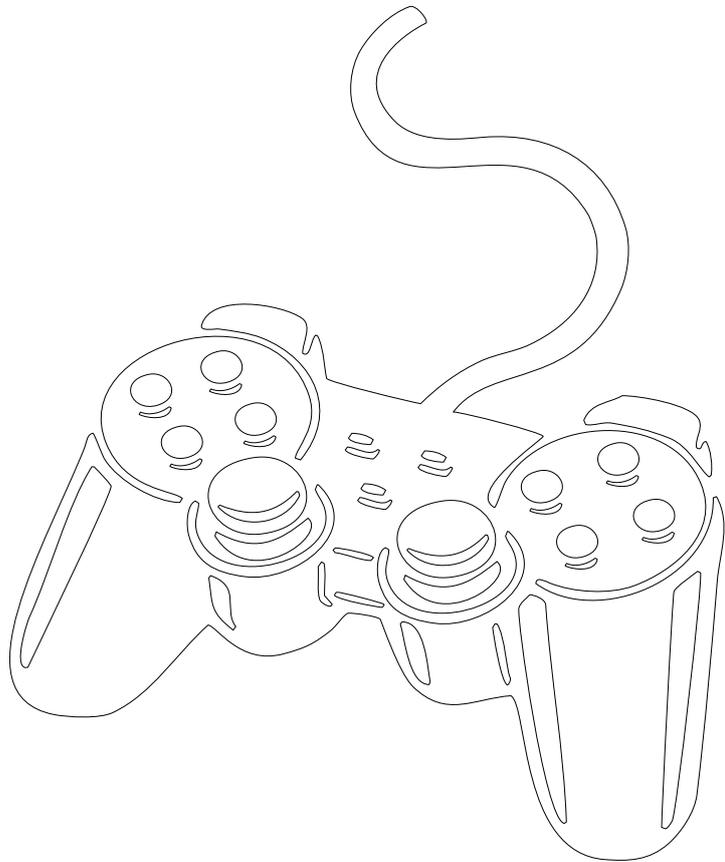
Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist. Die in der Veröffentlichung weitestgehend verwendete männliche Form beinhaltet selbstverständlich die weibliche Form. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird lediglich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet. So nicht anders vermerkt, ist das Abrufdatum der eingebunden und verwendeten Internetquellen/Hyperlinks der 15.07.2015.



Diese Handreichung steht unter der Creative-Commons-Lizenz BY-NC-ND 4.0 DE, d. h. die unveränderte, nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung der Inhalte auch in Auszügen ist unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite www.klicksafe.de erlaubt. Weitere Informationen unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>. Über die in der Lizenz genannten hinausgehende Erlaubnisse können auf Anfrage durch den Herausgeber gewährt werden. Wenden Sie sich dazu bitte an klicksafe@lfm-nrw.de.

Layout und Umschlaggestaltung: t k - s c h u : t t e | informationsdesign, Essen

Coverfoto: © fat*fa*tin - Fotolia.com



Daniel Heinz | Tobias Schmölders | Matthias Felling

unter Mitarbeit von Martin Müsgens

Elternabende Computerspiele

Handreichung für Referentinnen und Referenten



Vorwort

Die öffentliche Debatte rund um das Thema „Computerspiele“ bewegt sich in einem großen Spannungsfeld. Zum einen ist das Spielen mit der Konsole oder am PC zu einem festen Bestandteil kindlicher und jugendlicher Lebenswelten geworden. Die digitalen Spielwelten werden immer aufwendiger und facettenreicher. Aktuelle Trends, wie Free2Play, Gestensteuerung oder die zunehmende mobile Nutzung von Handy- und Tabletspielen faszinieren auch ehemalige „Nicht-Spieler“. Der Deutsche Kulturrat hat 2008 gar beschlossen, das Computerspiel offiziell als Kulturgut anzuerkennen – neben Literatur, Musik, bildender Kunst, Schauspiel, Tanz, Architektur und Film. Auf der anderen Seite sind viele Diskussionen rund um Computerspiele geprägt von problematischen Aspekten. Hier geht es z. B. um Fragen zur Wirkung von gewalthaltigen Spielen und die Möglichkeiten des gesetzlichen Jugendschutzes. Zudem hört man immer häufiger von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die Computerspiele so exzessiv nutzen, dass sie professionelle Hilfe benötigen, damit ihr Leben wieder in die Balance kommt.

Vor diesem Hintergrund ist es nur verständlich, dass viele Eltern hinsichtlich der Medienerziehung ihrer Kinder im Bereich „Computerspiele“ verunsichert sind. Sie sehen sich alltäglich mit Fragen zu Zeitvorgaben, Altersempfehlungen oder der Wirkung von Spielinhalten konfrontiert. Daher ist es notwendig, Eltern bei diesen Fragen und Problemen kompetent zu unterstützen.

Düsseldorf und Köln, im August 2015

Für die EU-Initiative „klicksafe“
Dr. Jürgen Brautmeier
Direktor der Landesanstalt für
Medien Nordrhein-Westfalen

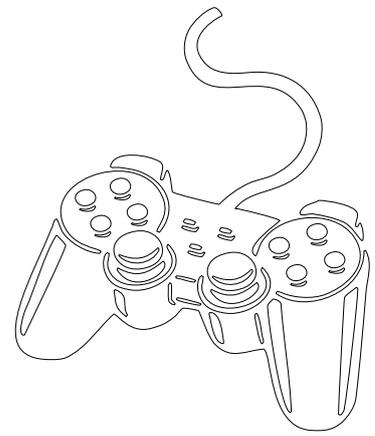
Eine Möglichkeit, Eltern für den sinnvollen Umgang mit Computerspielen zu sensibilisieren, bieten medienpädagogische Elternabende in Schulen, Kindergärten oder Familienzentren. Auf diesem Wege können Eltern erste Basisinformationen erhalten und es können praktische Hilfestellungen und Hinweise für den (Medien-)Erziehungsaltag gegeben bzw. gemeinsam erarbeitet werden. Referentinnen und Referenten von solchen Elternabenden können Eltern dabei unterstützen, eine differenzierte Haltung zum Thema „Computerspiele“ zu entwickeln und diese auch in konkretes Erziehungshandeln umzusetzen.

Die Handreichung „Elternabende Computerspiele“ von klicksafe, einer Initiative im CEF Telecom Programm der Europäischen Union, bietet Referentinnen und Referenten das nötige Rüstzeug, um medienpädagogische Elternabende im Themenfeld „Computerspiele“ anzubieten. Sie ist eine direkte Erweiterung der klicksafe-Handreichung „Elternabende Internet + Handy“, die seit 2009 bundesweit erfolgreich genutzt wird.

Für die vorliegende Handreichung hat der Spieleratgeber NRW (ein Angebot der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW) seine Expertise und seine Erfahrung eingebracht. Darüber hinaus wurden erneut die praktisch erprobten Konzepte der Initiative Eltern+Medien aufgegriffen, welche seit Jahren Elternabende zum Thema „Computerspiele“ anbietet.

Wir würden uns freuen, wenn auch diese Erweiterung zur klicksafe-Handreichung ein hilfreicher Begleiter für Referentinnen und Referenten wird und wünschen allen viel Erfolg für ihre Elternabende.

Für den „Spieleratgeber-NRW“
Torben Kohring
Leiter der Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW



Inhalt

1

Einleitung



..... Seite 9

2

Methodik



..... Seite 13

3

Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen



..... Seite 27

Ausgangslage Seite 29

3.1 Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen Seite 37

3.2 Willkommen in der Welt der Spiele: Genres Seite 43

3.3 Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen Seite 52

3.4 Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz Seite 60

3.5 Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz Seite 66

3.6 Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games Seite 72

3.7 Wenn das Internet zur Spielwiese wird Seite 76

3.8 MMORPG, WoW und Co. Seite 81

3.9 Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielenutzung ... Seite 87

3.10 Gewalt in Spielen:
Problematische Inhalte und Medienentwicklung Seite 94

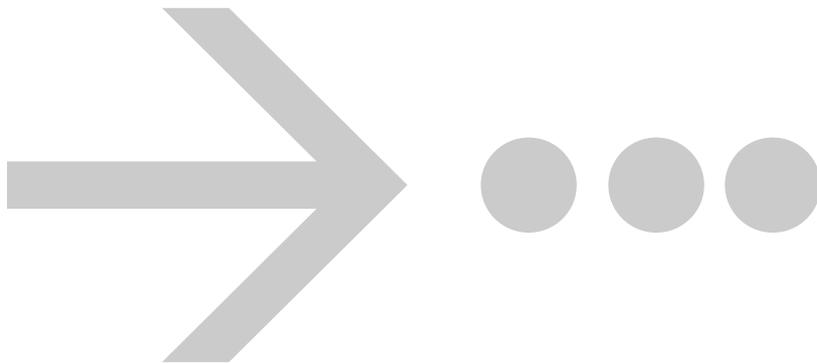
4**Materialien**

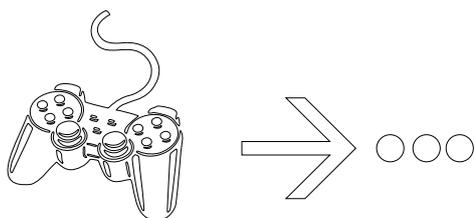
.....	Seite 101
4.1 Informationsmaterialien für Eltern	Seite 103
4.2 Literatur	Seite 107
4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)	Seite 111
4.4 Medien zum Einsatz beim Elternabend	Seite 113

5**Linktipps für Eltern**

.....	Seite 115
5.1 Infos zum Thema Computerspiele & Medienerziehung	Seite 117
5.2 Pädagogische Spiele-Empfehlungen	Seite 117
5.3 Prüf-, Kontroll- und Beschwerde-Instanzen	Seite 118
5.4 Beratungsstellen	Seite 119
5.5 Internetseiten mit Spielen und Apps für Kinder	Seite 119

1





1 Einleitung

„Alex, kommst du bitte zum Essen!“ – „Ja, gleich Papa. Wir sind grad' noch mit diesem Drachen beschäftigt!“

Der Umgang mit Computerspielen¹ sorgt für kleinere und größere Konflikte in wahrscheinlich allen Familien, in denen auch Kinder leben. Wie lange darf gespielt werden? Was wird gespielt? Das sind nur zwei der drängenden Fragen, die auf Eltern heute in Sachen Medienerziehung zukommen (siehe Infokasten rechts).² Denn Computerspiele gehören für Heranwachsende ganz selbstverständlich zur alltäglichen Lebenswelt. Für Eltern wird es aber immer schwerer, in der Welt der Computerspiele den Überblick zu behalten: Da kommt die neue Konsole mit Gestensteuerung und 3D-Grafik auf den Markt, viele aktuelle Spieletitel können auch online oder mobil gegeneinander gespielt werden. Zunehmend werden Smartphones oder Tablets zum Spielen genutzt. Immer mehr Spiele können kostenlos genutzt werden (Free2Play); das Geschäftsmodell basiert hier auf Werbeeinblendungen und Erlöse durch kostenpflichtige Zusatzangebote. Auch das in den Medien teilweise etwas reißerisch behandelte Thema „Killerspiele“ verunsichert viele Eltern.

Eltern brauchen Unterstützung, um sich in dieser Spielewelt zu orientieren. Sie brauchen Raum für Austausch mit anderen Eltern und konkrete Tipps und Hilfestellung, um praktische Lösungen für alltägliche Erziehungssituationen zu finden. Medienpädagogische Elternabende zum Thema „Computerspiele“ sind ein geeigneter Weg, um diesem Bedarf von Eltern entgegenzukommen.

Diese Handreichung richtet sich an Referenten, die solche medienpädagogischen Elternabende durchführen. Sie ist eine inhaltliche Erweiterung zur klicksafe-Handreichung *Elternabende Internet + Handy*.³ Um den Aufbau dieser Broschüre zu verdeutlichen wird zunächst der Frage nachgegangen, welche Kompetenzen Referenten brauchen, damit ein Elternabend gelingt.

Die zehn häufigsten Elternfragen zum Thema

- ? Was ist so toll an Computerspielen?
- ? Wie lange soll mein Kind spielen?
- ? Was sollte mein Kind in welchem Alter spielen?
- ? Wie kann ich meine Kinder vor problematischen Spielinhalten schützen?
- ? Wie bekomme ich mein Kind vom Rechner weg?
- ? Kann man durch Spielen etwas lernen?
- ? Warum brauche ich für manche Spiele einen Internetanschluss?
- ? Machen Spiele süchtig?
- ? Machen gewalthaltige Spiele aggressiv?

Spektrum an Kompetenzen

Bei der Durchführung von Elternabenden oder anderen medienpädagogischen Veranstaltungen werden unterschiedliche und vielfältige Anforderungen an Referenten gestellt. Das bedeutet, dass die Referenten über ein recht breites Kompetenzspektrum⁴ verfügen müssen:

Fachkompetenz

Medien

- ▷ Faktenwissen über den jeweiligen Themenschwerpunkt im Bereich „Computerspiele“.
- ▷ Grundsätzliche Kenntnisse über Medien, ihre Nutzung und Wirkung.
- ▷ Technische Kompetenz im Umgang mit (neuen) Medien.

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird in dieser Handreichung von Computerspielen gesprochen. Gemeint sind damit aber auch ausdrücklich alle Spiele, die unter die Begriffe Konsolenspiele, Videospiele, elektronische Spiele, Bildschirmspiele oder Mobile Games fallen.

² Die Liste der zehn häufigsten Elternfragen zum Thema ist eine persönliche Auswahl der Autoren und beruht auf den Erfahrungen zahlreicher Elternabende. Antworten auf die Fragen sind in *Kapitel 3* zu finden.

³ In der *klicksafe-Handreichung Elternabende Internet + Handy* finden sich viele praxisnahe Informationen zur grundsätzlichen Herangehensweise und zu Zielen der medienpädagogischen Zusammenarbeit mit Eltern, die auch auf das Themenfeld „Computerspiele“ übertragen werden können. Download und Bestellung über www.klicksafe.de/materialien.

⁴ Die Beschreibung der Kompetenzen ist angelehnt an: *Kießling-Sonntag, J. (2003): Handbuch Trainings- und Seminarpraxis*. Berlin. Cornelsen Verlag. Vgl. auch die *klicksafe-Broschüre Elternabende Internet + Handy*. Schulung von Referenten.

Pädagogik

- ▷ Medienpädagogische Kenntnisse, z. B. über die Bedeutung von Computerspielen in kindlichen und jugendlichen Medienwelten.
- ▷ Fähigkeit, pädagogische/erzieherische Lösungen zu erarbeiten und durch konkrete Praxistipps zu ergänzen.
- ▷ Wissen über Materialien, Broschüren und weitere medienpädagogische Angebote.

Die Fachkompetenz ist die Basis der medienpädagogischen Zusammenarbeit mit Eltern. Dazu gehört vor allem ein umfangreiches Wissen über das jeweilige Thema, zu dem ein Elternabend veranstaltet wird. Dabei gibt es gerade im Bereich „Computerspiele“ ständig neue Entwicklungen, Geräte und Spiele. Hier ist es sinnvoll, sich als Referent regelmäßig mit Neuerungen auseinanderzusetzen, um auf dem Stand der Dinge zu sein. Das bedeutet natürlich nicht, dass Referenten immer alles wissen und kennen müssen. Aber schon das Erkennen und Einordnen von aktuellen Tendenzen kann für ein Plus an Glaubwürdigkeit sorgen.

Methodenkompetenz

- ▷ Kenntnis verschiedener Methoden und Bewusstsein über deren Wirkung.
- ▷ Bedarfsgerechter und flexibler Einsatz dieser Methoden.

Hier geht es um das „Handwerkszeug“ der Referenten. Je nach Kreis der Teilnehmer, Thema, Zeit und anderen Rahmenbedingungen müssen sich Referenten entscheiden, welche Methoden sie einsetzen wollen. Dabei gibt es nicht die „ideale“ Methode, die zu allen Referenten passt. Vielmehr muss jeder Einzelne für sich herausfinden, welche Methoden ihm liegen und einen eigenen „Methodenkoffer“ packen. Dazu kann es natürlich auch gehören, Methoden auf sich selbst abzustimmen oder neu zu entwickeln. Flexibilität im Umgang mit Methoden ist zudem wichtig, weil ein Elternabend eigene Dynamiken entwickeln kann und so eine kurzfristige Abweichung von der ursprünglichen Planung nötig wird.

Soziale Kompetenz

- ▷ Bewusstsein über Gruppenprozesse.
- ▷ Empathie, Respekt und Wertschätzung.
- ▷ Kommunikative Kompetenz (Moderation, Gesprächsführung).

Als Referent hat man es immer mit Gruppen zu tun und jede Gruppe entwickelt ihre eigene Dynamik. Hier sind Referenten gefordert, sensibel und wertschätzend auf die Erwartungen und Bedürfnisse einer Gruppe einzugehen. Zur kommunikativen Kompetenz gehören Fähigkeiten im Bereich Präsentation, Gesprächsführung und Moderation. Aber auch Humor oder „Entertainment-Qualitäten“ spielen durchaus eine Rolle. Denn auch die Persönlichkeit der Referenten prägt einen Abend (s. u.) und wenn es authentisch ist, kann ein Elternabend durchaus unterhaltsam sein und Spaß machen.

Prozesskompetenz

- ▷ Kompetenzen im Bereich Organisation, Auftragsklärung, Nachbereitung und Evaluation.
- ▷ Netzwerkbildung.

Damit Elternabende gelingen, sollten Referenten im Vorfeld klare Absprachen und Vereinbarungen mit der jeweiligen Einrichtung treffen und angestoßene Prozesse im Nachklang einer Veranstaltung begleiten. Häufig haben Referenten in ihrer Region mit den gleichen Ansprechpartnern bei Schulen oder Behörden zu tun. Aus diesen Kontakten können sich kleine Netzwerke bilden und die Zusammenarbeit erleichtern. Auch die Vernetzung unter Referenten ist sehr sinnvoll. Einerseits, um sich über eigene Erfahrungen auszutauschen oder inhaltliche Fragen zu stellen – und andererseits, um evtl. einen Referenten empfehlen zu können, falls man selbst verhindert ist oder ein Themenschwerpunkt angefragt wird, den man selbst nicht bedienen kann oder will.

Personale Kompetenz

- ▷ Authentizität.
- ▷ Bewusstsein über die eigene Wirkung als Referent.
- ▷ Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit sich und seiner Rolle als Referent.

Jeder Referent entwickelt einen eigenen Stil, der zu ihm passt. Nur so kann er authentisch, glaubwürdig und für sich stimmig agieren. Gerade wenn es bei der Beantwortung von Fragen an einem Elternabend keine allgemein gültigen Rezepte gibt, werden Referenten häufig aufgefordert, persönliche Standpunkte einzunehmen. Das setzt natürlich eine persönliche Auseinandersetzung mit verschiedenen Medienthemen voraus. Eine persönliche Meinung sollte aber immer als solche gekennzeichnet werden. Vor allem in hitzigen Debatten kann es erforderlich sein, dass jemand eine neutrale moderierende Haltung einnimmt und seine persönlichen Ansichten bewusst außen vor lässt.

Wer Elternabende im Bereich „Computerspiele“ anbietet, muss nicht zwingend eigene Erfahrungen als Gamer mitbringen, sollte aber in der Lage sein, die Perspektive von Spielern einzunehmen. Referenten, die selbst aktiv spielen, können sehr glaubwürdig die Faszination vermitteln, die von Computerspielen ausgehen kann. Sie sollten für sich aber auch eine klare Grenze ziehen, bis zu welchem Punkt sie sich als Spieler in Szene setzen, um nicht in Rollenkonflikte zu geraten.

Faktoren gelungener Elternarbeit

- ▶ **Wertschätzung** gegenüber den Eltern zeigen, die sich auf den Weg gemacht haben.
- ▶ Eine angenehme **Atmosphäre** schaffen, in der man sich wohl fühlt.
- ▶ Die passenden **Methoden** wählen, die Eltern fordern – aber nicht überfordern.
- ▶ Einblicke in **Medienwelten** von Kindern und Jugendlichen bieten.
- ▶ An den **Ressourcen** der Eltern ansetzen, nicht an den Defiziten.
- ▶ Praktische **Informationen** an die Hand geben, z. B. über Broschüren.
- ▶ Den Eltern eine **Orientierung** bieten, worauf es bei der Medienerziehung ankommt.
- ▶ Jede Familie braucht **individuelle Lösungen** – es gibt kein Rezept, das allen „schmeckt“.
- ▶ Ein gehöriges Maß an **Toleranz** aufbringen, Referenten sollten nicht „bekehren“.
- ▶ Ein Elternabend braucht eine klare **Gesprächsführung**.
- ▶ Referenten brauchen ein (lokales) **Netzwerk**.
- ▶ Den Eltern **Mut** machen und die Angst nehmen.
- ▶ Auch bei einem Elternabend ist **Lachen erlaubt!**

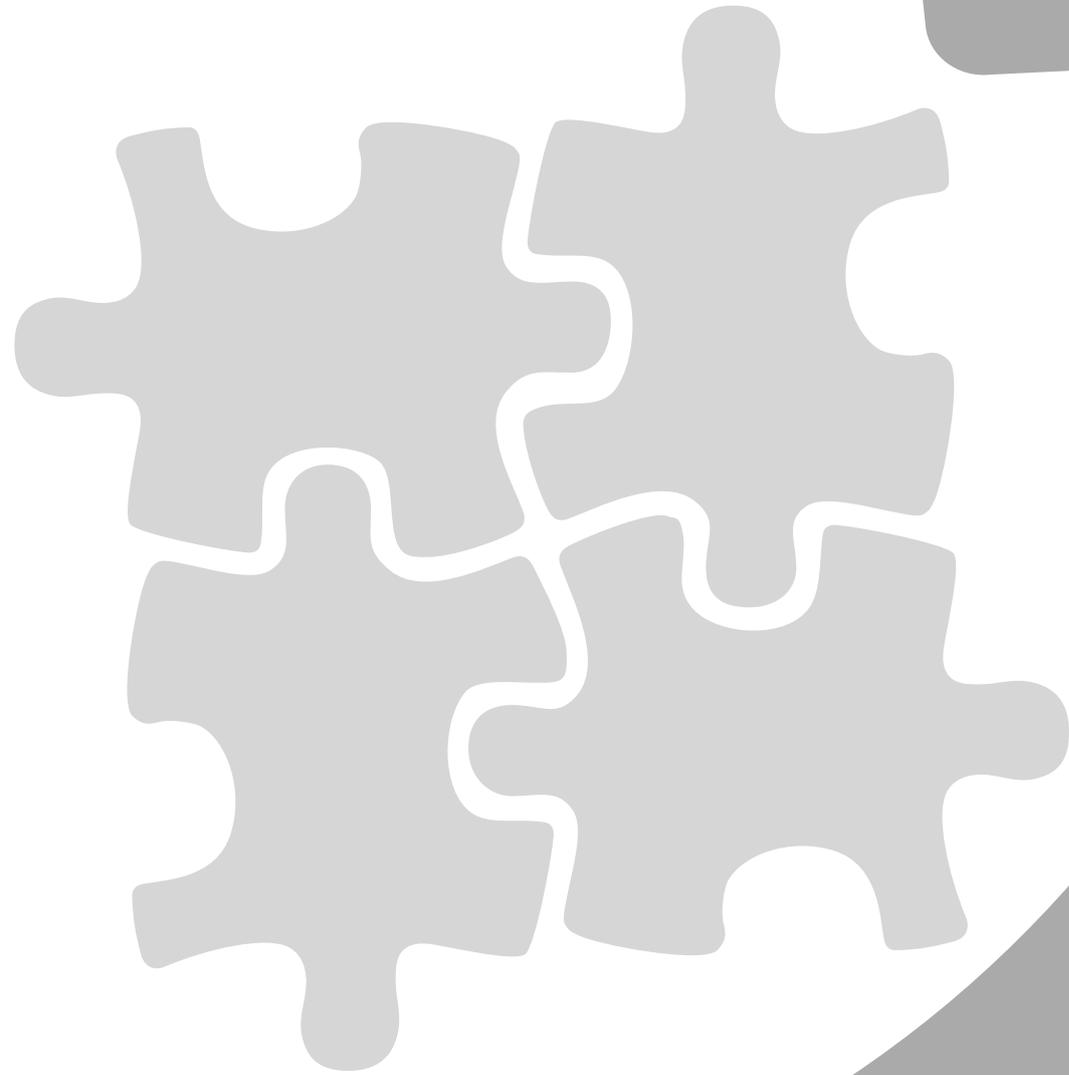
Gutes Gelingen!

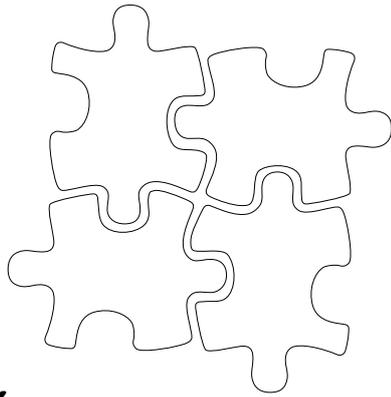
Die Inhalte dieser Broschüre sprechen alle o. g. Kompetenzen an. Im anschließenden **Kapitel 2 „Methodik“** gibt es zunächst einige praktische Tipps für Methoden, die zur Gestaltung von Elternabenden genutzt werden können. Im umfangreichen **Kapitel 3 „Inhalte“** wird das Themenfeld „Computerspiele“ in zehn Unterkapiteln differenziert beschrieben. Neben einer inhaltlichen Information finden sich hier konkrete medienpädagogische Empfehlungen für Eltern und praxisnahe Tipps für Referenten. Dabei wird auch jeweils eingeordnet, welche Fallstricke oder Chancen in den verschiedenen Themenfeldern „lauern“ und welche Materialien und Angebote Referenten zur weiteren Recherche oder zum Einsatz beim Elternabend nutzen können.

Im **Kapitel 4 „Materialien“** gibt es die wesentlichen Broschüren, Webseiten, Filme und Bücher für Referenten noch einmal im Überblick. Wichtige Webangebote rund um das Thema „Computerspiele“ finden sich auch im **Kapitel 5 „Linktipps für Eltern“**. Die dortige Linkliste kann als Kopiervorlage für Elternabende genutzt werden.

Wir wünschen viel Erfolg bei der Durchführung von Elternabenden!

klicksafe
Spieleratgeber-NRW





2 Methodik

Jeder Elternabend ist anders!

Das liegt am jeweiligen Thema, den anwesenden Eltern mit ihren Erwartungen, an der Diskussionskultur in der Einrichtung – und natürlich auch an dem Referenten. Denn jeder Referent prägt einen Elternabend durch die Wahl von Methoden, die inhaltliche Ausgestaltung und seine eigene Persönlichkeit.

Wer als Referent einen Abend plant, muss wissen, welches Ziel der Abend hat. Eltern wollen Orientierung und Wissen – brauchen aber auch Raum für Austausch und Diskussion. Referenten steuern den Verlauf eines Abends vor allem durch die methodische Gestaltung. Inwieweit sollen Eltern aktiviert und zum Austausch angeregt werden? An welchen Stellen ist ein knapper Input besser? Jeder Referent packt einen eigenen Koffer mit Methoden, die zu ihm passen. Dabei ist häufig auch ein Wechsel gefordert zwischen der Rolle des Moderators und des Experten.

In diesem Kapitel finden sich einige Tipps zu konkreten Methoden, die bei einem Elternabend zum Thema „Computerspiele“ eingesetzt werden können. Zudem finden sich im Anhang dieses Kapitels zwei Vorschläge, wie ein medienpädagogischer Elternabend ablaufen könnte. Denn das Themenfeld „Computerspiele“ ist viel zu groß, um alle Inhalte an einem Abend zu besprechen. Deshalb ist „Weglassen“ wichtig und eine gezielte Schwerpunktsetzung nötig.

Methoden

Viele Methoden aus der *klicksafe*-Handreichung *Elternabende Internet + Handy* können auch im Themenfeld „Spiele“ genutzt werden. Teilweise sind nur kleine Veränderungen nötig, um die dort ausführlich vorgestellten Methoden thematisch anzupassen. Zu acht Methoden aus der *klicksafe*-Handreichung *Elternabende Internet + Handy*

folgen nun Vorschläge, um diese Methoden auch bei einem Elternabend zum Thema „Computerspiele“ einzusetzen:

Parcours

Beim *Parcours*⁵ (Methodenspeicher 1) werden die Eltern eingeladen, sich schon beim Betreten des Raums mit dem jeweiligen Thema zu beschäftigen. Dafür werden große Blätter (Flip Chart/Wandzeitung) aufgehängt, an denen sich die Anwesenden mit Stiften oder Klebepunkten verewigen können. Folgende Fragen bzw. Aufgaben können im Themenfeld „Computerspiele“ genutzt werden:

- ▶ *Computerspiele sind ...*
(Bitte vervollständigen Sie diesen Satz!)
- ▶ *Beim Thema Computerspiele interessiert/besorgt mich:*
- ▶ *Mein Tipp, um in der Familie sinnvoll mit Spielen umzugehen!*
- ▶ *Computerspiele sollte man ab folgendem Alter nutzen:*
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
überhaupt nicht
(Bitte kleben Sie einen Punkt!)

Partnerinterview

Beim *Partnerinterview* (Methodenspeicher 5) werden die Eltern zum Einstieg eingeladen, sich über besondere Erlebnisse ihrer jeweiligen Medienbiografie auszutauschen. Bei einem Elternabend zum Thema „Computerspiele“ könnte diese Aufgabe mit folgender Fragestellung erfolgen:
– *Welche Spiele haben Sie in ihrer Kindheit gespielt?*

In einem nächsten Schritt kann der Referent dann die Spielwelten der Eltern mit den heutigen Spielwelten der Kinder vergleichen. Was hat sich verändert? Was ist gleich geblieben? Welche Kompetenzen sind nötig, um in den heutigen medialen Spielwelten kompetent zu agieren?

Heldenleine

Die *Heldenleine* (Methodenspeicher 6) ist nicht nur eine ansprechende thematische Dekoration für den Raum, in dem der Elternabend stattfindet – sie eignet sich auch als anregende Einstiegsmethode. Soll eine Heldenleine zum Thema „Computerspiele“ zum Einsatz kommen, muss diese natürlich im Vorfeld „gebastelt“ werden. Hier eignen sich nicht nur die Figuren aus älteren und aktuellen Spielen (*Super Mario, Lara Croft, ...*), sondern auch Screenshots von Spielen (*Pong, Pac-Man, ...*).⁶ Denkbar ist auch, die Helden aus verschiedenen Medienbereichen zu mischen (TV, Musik), damit Eltern auf jeden Fall Anknüpfungs-

⁵ Diese und die folgenden Methoden werden im Anhang (Methodenspeicher) von Kapitel 4 „Der Abend“ der *klicksafe*-Handreichung *Elternabende Internet + Handy* ausführlich vorgestellt. Dort finden sich viele wertvolle Tipps zum Einsatz der jeweiligen Methoden. Die jeweilige Nummer der Methode ist in Klammern aufgeführt.

⁶ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

punkte in ihrer Medienbiografie finden. Die Teilnehmer werden dann aufgefordert, sich eine Figur bzw. ein Spiel zu nehmen, welches ihnen besonders gut gefällt und/oder, welches sie gar nicht mögen. Im Plenum wird die Auswahl begründet und die erste Diskussion des Elternabends ist im vollen Gang.

Medienquiz

Mit einem Medienquiz (Methodenspeicher 8) kann man gerade zum Einstieg eines Abends das Eis brechen. Auf spielerische Art werden bei einem Quiz ganz nebenbei erste inhaltliche Impulse gegeben. Wenn Eltern in Gruppen „gegeneinander antreten“ wird zudem der Austausch angeregt. Passend zum Themenfeld „Computer- und Konsolenspiele“ findet sich auf www.klicksafe.de/elternarbeit unter „Handreichungen Elternabende“ eine Vorlage für ein Quiz im Stil von *Wer wird Millionär* mit zehn Fragen. Auch das unter www.klicksafe.de/quiz eingestellte Onlinequiz *Bist Du ein Computerspiel-Experte?*, welches in erster Linie für Jugendliche erstellt wurde, kann im Rahmen eines Elternabends Verwendung finden. Ein weiteres Onlinequiz zum Thema „Medien“ bieten *Thüringische Landesmedienanstalt (TLM)* und *Flimmo* an unter www.medienquiz.de.

Stimmungsbild

Das Stimmungsbild (Methodenspeicher 9) ist als Einstiegsmethode auch für große Gruppen geeignet. Die Teilnehmer des Abends werden mit verschiedenen Aussagen zum jeweiligen Thema konfrontiert, die z. B. an die Wand projiziert werden und sollen jeweils bei Zustimmung aufzeigen.⁷ Bei Bedarf kann der Referent jeweils nach einer Aussage noch etwas ergänzen und so schon zu Beginn des Abends in aktivierender Form erste Inhalte vermitteln. Folgende Aussagen können beispielsweise bei einem Abend zum Thema „Computerspiele“ genutzt werden, um verschiedene thematische Marken zu setzen:

- ▶ Ich spiele regelmäßig!
- ▶ Ich habe schon mal ein Computerspiel gespielt!
- ▶ Ich spiele gerne mal an Computer oder Konsole!
- ▶ Ich kenne verschiedene Genres von Computerspielen!
- ▶ Ich kenne die Alterskennzeichnungen für Spiele der USK!
- ▶ Ich habe schon zusammen mit meinem Kind am Computer oder der Konsole gespielt!
- ▶ Ich habe schon online gespielt!
- ▶ Ich habe schlechte Erfahrungen mit Computerspielen gemacht!

- ▶ Es gibt Spiele, die ich auf keinen Fall spielen will!
- ▶ Killerspiele sollten verboten werden!

Spiele-Koffer

Die medienbiografische Methode *Spiele-Koffer* entspricht der des *Handy-Koffers* (Methodenspeicher 10). Referenten packen nach und nach verschiedene Spiele aus einem Koffer aus und stellen sie kurz vor. Im Koffer enthalten sind allerdings keine Computerspiele, sondern Brett- oder Gesellschaftsspiele und Symbole für Kinderspiele (z. B. eine Plastikpistole als Symbol für *Cowboy und Indianer*). Viele Themen, die in Bezug auf Computerspiele diskutiert werden, lassen sich auf diese Weise ansprechen: Bei der Vorstellung von Spielen wie *Risiko* oder *Monopoly* kann die Spielzeit zum Thema gemacht werden. Ein Spiel wie *Mensch ärgere Dich nicht* bietet Anknüpfungspunkte dafür, über moralische Entscheidungen in Computerspielen zu reden. Beim Vorstellen von *Cowboy und Indianer* ist man schon mitten im Thema „Kampf/Gewalt“ in Spielen. Durch den Spiele-Koffer bietet sich Eltern ein sinnlicher und unmittelbarer Zugang zum Thema „Computerspiele“, der auf die Spielerfahrungen in ihrer Kindheit aufbaut. Eltern entdecken Gemeinsamkeiten zwischen den Spielen der verschiedenen Generationen. Referenten richten den Blick gleichzeitig aber auch auf die Unterschiede und nutzen den Koffer als Ausgangspunkt, um problematische Aspekte anzusprechen. Mit dem Spiele-Koffer lässt sich außerdem verdeutlichen, dass auch Computerspiele *Spiele* sind und in der Freizeit (und im Familienalltag) einen Platz haben (dürfen). Berücksichtigt werden sollte hierbei, dass jüngere Eltern – vor allem Väter – immer häufiger in ihrer eigenen Kindheit Erfahrungen mit Computerspielen gemacht haben.

Rollenspiel als Methode zur Konfliktlösung

Wer als Referent geschult ist in der Durchführung von Rollenspielen (Methodenspeicher 14) und mit einer Gruppe von Eltern arbeitet, die miteinander vertraut sind, kann anhand eines szenischen Spiels Möglichkeiten erarbeiten, wie familiäre Konflikte gelöst werden können. Dafür wird gemeinsam mit den Eltern eine typische Situation aus dem Familienalltag gesucht, in der es bei der Nutzung von Computerspielen zu Konflikten kommt. Solch eine Situation könnte z. B. darin bestehen, dass ein Kind zum Essen gerufen wird, sich aber nicht von seinem Computerspiel trennen möchte. Anwesende Eltern übernehmen die Rollen des Kindes und des Elternteils, welches zum Essen ruft und die Szene wird mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten durchgespielt.⁸

⁷ Wer es anonym und spielerischer möchte, kann die Teilnehmer auch auffordern, bei Zustimmung zu summen. An der jeweiligen Lautstärke kann dann der Grad an Zustimmung „gemessen“ werden.

⁸ Ein konkretes Szenario zu Computerspielen auf DVD findet sich auch in der Publikation *Jugendliche kompetent erziehen. Der interaktive Elterncoach „Freiheit in Grenzen“* von Klaus A. Schneewind und Beate Böhmert (siehe Kapitel 4 „Material“).

Murmelgruppe

Wenn zu einem Elternabend sehr viele Teilnehmer kommen, wird nicht jeder etwas sagen können. Für solch große Gruppen mit bis zu 100 Eltern eignet sich die Murmelgruppe (Methodenspeicher 15) zum Abschluss eines Abends.⁹ Die Eltern werden gebeten, sich mit ihren jeweiligen Sitznachbarn zu kleinen Gruppen zusammen zu „murmeln“, um eine Frage zu diskutieren. Hier kommen alle Teilnehmer zu Wort. Anschließend wird zum Einstieg in die offene Diskussion bei allen Murmelgruppen abgefragt, zu welchem „Ergebnis“ sie gekommen sind. Beim Themenfeld „Computer- und Konsolenspiele“ eignen sich z. B. folgende Fragen zur Bearbeitung in der Murmelgruppe:

- ▶ Wie können Computerspiele sinnvoll in den Familienalltag eingebaut werden?
- ▶ Wie komme ich mit meinem Kind über das Thema Spiele ins Gespräch?
- ▶ Welche Regeln in Bezug auf Computerspiele machen im Alltag Sinn?

Im Folgenden werden drei Methoden ausführlicher beschrieben, die bei Elternabenden zum Themenfeld „Computerspiele“ besonders geeignet sind und die bislang in der *klicksafe*-Handreichung *Elternabende Internet + Handy* nicht beschrieben wurden.

⁹ Natürlich kann auch an anderen Stellen des Abends „gemurmelt“ werden, z. B. zur Auflockerung während eines thematischen Inputs.

- Titel:** Multiplayer-Spiele ausprobieren und diskutieren
- Dauer:** 15 bis 45 Minuten (je nach Spiel und Bereitschaft der Teilnehmer)
- TN-Zahl:** beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl angepasst werden).
- Ziel:** Teilnehmer – vor allem solche, die noch keine oder wenig Erfahrung mit Computerspielen haben – sollen sich praktisch mit den Spielen auseinandersetzen, dabei darauf achten, wie sie die Spiele aus der Spielerperspektive erleben und sich anschließend darüber austauschen.
- Material:** Je nach Spiel und (vor Ort) vorhandener Technik: Mehrere Computer oder eine Spielkonsole mit Controllern/ Joysticks für mehrere Spieler und ein Beamer. Ein Multiplayer-Spiel (z. B. *Trackmania* für den PC oder *Super Mario Kart* für die Konsole).

Ablauf: Das Angebot richtet sich vor allem an Teilnehmer, die über wenige Erfahrungen als Spieler verfügen, aber bereit sind, während eines Elternabends ein Spiel auszuprobieren. Diese müssen aber erst einmal identifiziert werden. Dazu lässt sich z. B. die Methode „Stimmungsbild“ einsetzen. Referenten sollten zum Ausprobieren motivieren, aber auch akzeptieren, wenn sich Teilnehmer an dieser Stelle nicht beteiligen möchten.

Haben sich Mitspieler gefunden, wird vorab das Spiel mit seinen Spielzielen und die Bedienung erklärt. Die Mitspieler werden gebeten, während des Spielens darauf zu achten, wie sie selbst das Spiel erleben, ob es sie über- oder unterfordert, ob es Spaß macht und wie sie das gemeinsame Spielen wahrnehmen. Nach dem (fünf- bis maximal zehnminütigen) Spielen werden die Spieler von dem Referenten nach ihren Erlebnissen und ihrer Einschätzung des Spiels befragt. Vor allem sollte auf Unterschiede in der Wahrnehmung des Spiels eingegangen, verschiedene Positionen verglichen werden. Abschließend werden die Spieler danach befragt, was das Spielen bei ihnen ausgelöst hat – ob es sie angeregt hat, das Spiel gleich noch einmal zu spielen oder ob es eher als anstrengend erlebt wurde. Je nach zur Verfügung stehender Zeit und Interesse der Teilnehmer können weitere Gruppen spielen.

Das praktische Ausprobieren von Computerspielen kann den Abschluss einer Veranstaltung bilden. In diesem Zusammenhang können die vorher besprochenen Schwerpunkte (bspw. „Faszination Computerspiel“ oder „Wirkung von Computerspielen“) noch einmal am Beispiel erläutert werden. Natürlich ist auch die umgekehrte Vorgehensweise denkbar: Die Schilderungen der Spieler bilden dann den Startpunkt zur Beschäftigung mit weiteren Themen.

- Variante:**
1. In einer kleineren Gruppe (20-30 TN, z. B. die Eltern einer Klasse) können auch die nicht spielenden Teilnehmer einbezogen werden. Sie werden gebeten, die Spieler beim Spielen zu beobachten. Anschließend werden ihre Beobachtungen abgefragt. Dafür braucht es ein wertschätzendes Klima unter den Teilnehmern, damit sich die Spieler nicht vorgeführt fühlen.
 2. Statt ein Multiplayer-Spiel anzubieten können auch kleine (Browser-)Spiele aus dem Internet gespielt werden – z. B. von bei Kindern beliebten Internetseiten wie  www.spielaffe.de. Die zeitaufwändige Vorabinstallation eines Spiels oder das Mitbringen einer Spielkonsole wird damit umgangen. Voraussetzung dafür ist das Vorhandensein mehrerer onlinefähiger Computer. Vorab sollte sichergestellt werden, dass nicht ein Jugendschutzprogramm den Zugriff auf entsprechende Seiten blockiert. Nach dem Spielen können die Teilnehmer auch dazu befragt werden, welchen Eindruck sie von der Internetseite selbst gewonnen haben – ob sie ihren Kindern erlauben würden, dort Spiele zu spielen.

3. Da Eltern immer häufiger bereits in ihrer eigenen Kindheit Erfahrungen mit Computerspielen gemacht haben, kann auch eine „Zeitreise durch die Computerspiele“ (z. B. mit Hilfe von Emulatoren¹⁰) aufgebaut werden. Wenn zwei bis drei Klassikerspiele aus der Zeit der Eltern (*Lucasfilm Adventure*, *Donkey Kong*, *Pong*, ...) ausprobiert werden können, erinnern sich Eltern an die eigene Faszination im Umgang mit Spielen. Auch die folgenden Webseiten halten spielbare Klassiker zum ausprobieren bereit, benötigen aber entsprechend eine Internetverbindung:  www.classicgamesarcade.com,  www.pica-pic.com und  www.atari.com/arcade.
4. Weiterhin eignen sich Brett- und Kartenspiele für das gemeinschaftliche Erlebnis. Benötigt werden bekannte oder einfach zu erlernende Gruppenspiele, die maximal 10 Minuten dauern. Nach Möglichkeit sollte immer ein Kenner den anderen erklären, wie das Spiel funktioniert. Nach der Spielrunde wird im Plenum gesammelt und festgehalten, was die einzelnen Gruppen an ihrem Spiel reizvoll fanden. Anschließend können Gemeinsamkeiten mit und Unterschiede zu Computerspielen benannt und diskutiert werden.

Hintergrund: Kinder und Jugendliche begeistern sich für Computerspiele. Viele Eltern erleben Computerspiele vor allem aus der Perspektive des Zuschauers und stehen der Faszination, die Computerspiele auf ihre Kinder ausüben, ratlos gegenüber. Wenn Eltern eigene praktische Erfahrungen mit Computerspielen machen, kann dadurch eine Brücke zwischen den Generationen entstehen. Indem Erwachsene Einblicke in jugendliche Medienwelten erhalten, können Berührungängste mit dem Medium Computer abgebaut werden.

Besonders geeignet ist der Einsatz von Multiplayer-Spielen. Sie verdeutlichen, dass viele Computerspiele eine soziale Komponente ansprechen, über die anschließend ebenfalls diskutiert werden kann. Das setzt Wissen über Installation von Software und die Vernetzung von Hardware bzw. die Verfügbarkeit über eine Spielkonsole aufseiten der Referenten voraus.

Tipps: Auf Alterskennzeichen achten: Sind Kinder oder Jugendliche im Publikum, dürfen natürlich nur solche Spiele ausprobiert werden, die für ihr Alter auch freigegeben wurden.

Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Sowohl die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* mit ihrem Projekt *Spieleratgeber-NRW* als auch die *Bundeszentrale für politische Bildung* mit ihrem Projekt *spielbar.de* bieten Veranstaltungen für Eltern und Pädagogen an, bei denen die Teilnehmer Spiele ausprobieren und diskutieren können. Referenten könnten auf diese Angebote verweisen.

¹⁰ Beim Einsatz von Emulatoren ist unbedingt darauf zu achten, dass keine urheberrechtlich geschützten Spiele verwendet werden (siehe Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).

Titel: Spiele-Experten (Jugendliche) einbinden

Dauer: 20 bis 60 Minuten

TN-Zahl: beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl angepasst werden).

Ziel: Teilnehmer eines Elternabends lernen Spiele und Gründe für deren Faszination durch Demonstrationen jugendlicher Spieler kennen. Eltern erhalten Einblicke in die virtuellen Welten, in denen sich ihre Kinder bewegen.

Material: In Absprache mit den Experten: Je nach Spiel, das vorgeführt werden soll und der Technik, die die Jugendlichen ggf. selbst mitbringen können¹¹, sind (vernetzte) Computer oder Spielkonsolen und ein Monitor bzw. Beamer notwendig.

Ablauf: Vorab wird mit der Schule (oder der Einrichtung), in der der Elternabend stattfindet, geklärt, ob es Schüler gibt, die sich mit bestimmten Computerspielen gut auskennen und diese auch erklären können. Mit den entsprechenden Spielern wird der Rahmen für ihr Mitwirken bei der Veranstaltung abgesteckt: Welche Spiele sollen vorgeführt werden? Wie lange soll die Demonstration dauern? Welche Technik (z. B. Internetanschluss) wird zusätzlich benötigt? Welche Informationen sollen die Jugendlichen beim Vorspielen vermitteln?

Während des Elternabends stellen die jugendlichen Experten ein Spiel vor und erklären die Spielabläufe und -ziele. Dafür sollte (pro Spiel) mindestens eine Viertelstunde eingeplant werden. Nach der Demonstration werden die Jugendlichen von dem Referenten danach befragt, warum sie dieses Spiel gerne spielen, was sie daran fasziniert und welche Erfahrungen (gute und problematische) sie eventuell damit gemacht haben. Daran könnten sich auch Fragen aus dem Publikum anschließen. Referenten sollten dabei allerdings darauf achten, dass die Jugendlichen als Experten wertgeschätzt und nicht hinsichtlich ihrer Mediennutzung „ausgefragt“ oder sogar bloßgestellt werden.

Für die Demonstration können auch Spiele ausgewählt werden, die in der öffentlichen Diskussion vor allem als problematisch wahrgenommen werden (natürlich nur dann, wenn diese Spiele für alle Experten und Teilnehmer im Sinne der Altersbeschränkung der *USK* freigegeben sind). Daran anschließend könnten entsprechende Schwerpunkte – wie z. B. das exzessive Spielen von Onlinerollenspielen – thematisiert werden.

Variante: Referenten, die regelmäßig selber spielen und sich mit einzelnen Spielen oder Genres gut auskennen, können die Demonstrationen auch selber übernehmen. Werden eigene Spielvorlieben oder die eigene Medienbiografie zum Thema gemacht, können auf Referenten auch sehr persönliche Fragen aus dem Publikum zukommen. Man sollte sich darüber bewusst und darauf vorbereitet sein, in diesen Momenten nicht nur als Referent, sondern auch als Spieler wahrgenommen zu werden.

¹¹ Wenn die jugendlichen Spieleexperten ihre Konsolen oder andere Geräte selbst mitbringen, sollte in jedem Fall vorab geklärt werden, wer bei Schäden oder anderen Problemen haftet. Darüber hinaus ist die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Hintergrund: Viele Kinder und Jugendliche sind von Computerspielen fasziniert und können mit Begeisterung über die Spiele sprechen. Indem sie als Experten bei einer Veranstaltung eingebunden werden, lernen die teilnehmenden Eltern aus erster Hand, was Heranwachsende an Computerspielen interessiert. Daraus kann auch eine veränderte Sicht auf die Kompetenzen der eigenen Kinder entstehen, z. B. indem sie erstmals als Experten für die Neuen Medien wahr- und ernstgenommen werden.

Tipp: Spiele können natürlich auch anhand von Screenshots oder mithilfe von Videos vorgestellt werden. Die Seite www.gametrailers.com oder auch das Portal www.youtube.com bieten kurze Videos und offizielle Werbeclips (sogenannte Trailer) zu den meisten aktuellen Spielen. Aber Vorsicht: Trailer zu Spielen bestehen nicht immer aus tatsächlichen Spielszenen (sogenannte „Ingame-Szenen“) und geben daher nicht unbedingt die Spielegrafik wieder. Weiterhin sollte darauf geachtet werden, dass es sich um Szenen aus der in Deutschland veröffentlichten Version handelt, da Spiele für den deutschen Markt in einigen Fällen geschnitten werden.

Tipp: Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Titel: Wir spielen *USK*

Dauer: 15 bis 45 Minuten (je nach Ausgestaltung)

TN-Zahl: beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl variiert werden).

Ziel: Ziel der Methode ist es, die Alterskennzeichen der *USK* und ihre Bedeutung als rechtliche Rahmenbedingungen kennen und verstehen zu lernen. Eltern soll deutlich werden, dass es sich hierbei nicht um pädagogische Empfehlungen handelt und dass sie letztlich zu Hause für den erzieherischen Jugendschutz zuständig sind. Weiterhin werden die Teilnehmer dazu befähigt, Computerspiele aus der Sicht verschiedener Zielgruppen und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Aspekte analytisch betrachten und einschätzen zu können.

Material: Je nach vorgestelltem Spiel werden PCs, Konsolen, Tablets oder vorgefertigte Videos benötigt, welche die prägnanten Spielszenen zeigen. Weiterhin empfiehlt es sich, die Broschüre *Kinder und Jugendliche schützen* der *USK* mit kommentierten Alterskennzeichnungen vorrätig zu haben (Download und Bestellung unter ☞ www.usk.de/usk-broschueren).

Ablauf: Zunächst werden die fünf Kennzeichen der *USK* und deren Bedeutung vorgestellt und ggf. verteilt. Hier bietet es sich an, verschiedene von der *USK* geprüfte Spiele vorzustellen und die Einschätzung anhand der zugrundeliegenden Kriterien zu erklären. Danach lernen die Eltern die Grundsätze der Prüfung von Computerspielen nach dem Jugendschutzgesetz kennen.

Im Anschluss sehen die Teilnehmer ein Video des zu prüfenden Spiels oder probieren es selbst aus. Danach werden die Teilnehmer in Kleingruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eine unterschiedliche Rolle einnimmt. Aus der Sicht von z. B. Herstellern/Publishern, Eltern, Spielern, Jugendschützern oder Lehrern wird das Gesehene zunächst diskutiert und die Ergebnisse anschließend mit den *USK*-Kriterien abgeglichen. Die einzelnen Gruppen konkretisieren ihre Entscheidungsgründe und vergeben aus Sicht der jeweiligen Rolle ein Alterskennzeichen. Sind sich die Gruppenmitglieder hierbei uneinig, bietet sich eine Abstimmung innerhalb der Gruppe an, wie es auch bei der *USK* geschieht.

Die Ergebnisse der Kleingruppen und das empfohlene Kennzeichen werden im Plenum vorgestellt und die unterschiedlichen Vergaben diskutiert. Denn aus z. B. Elternsicht wird in den meisten Fällen ein anderes Ergebnis vorgestellt als von der Gruppe der Hersteller/Publisher.

Schließlich sollte den Erziehungsverantwortlichen ihre Rolle hinsichtlich des deutschen Jugendschutzes verdeutlicht werden. Denn während der Verkauf von Computerspielen an Kinder und Jugendliche staatlichen Beschränkungen unterliegt, müssen sie letztlich zu Hause entscheiden, was ihre Kinder spielen dürfen.

- Variante¹²:**
1. Die *USK*-Vergabe kann auch im Plenum in Form einer Talkshow diskutiert werden. Hier wird gruppenintern ein Sprecher gewählt, der die gesammelten Argumente vor dem Plenum vertritt.
 2. Als Kurzform können die Kennzeichen ohne die Vergabe verschiedener Rollen und Gruppendiskussion per Handzeichen oder farbigen Karten vergeben und anschließend diskutiert werden.
 3. Es können auch in verschiedenen Gruppen unterschiedliche Spiele ausprobiert, vorgestellt und die Vergabe einer Alterskennzeichnung diskutiert werden.

¹² Das Angebot ☞ www.gameskompakt.de von Jürgen Slegers nennt weitere Methoden zur Sensibilisierung von Eltern hinsichtlich Jugendmedienschutz.

Titel: Spielregeln für Computerspiele

Elternabend an einer Schule mit rund 80 Teilnehmern.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
5 Min.	Stimmungsbild (siehe S. 15 und Handreichung Elternabende Internet + Handy, Methodenspeicher 9)	Einstieg ins Thema, Teilnehmer einbeziehen, Austausch anregen	10 Aussagen zu Computerspielen werden mit Beamer an Wand geworfen / TN zeigen bei Zustimmung auf / Referent gibt ergänzende Informationen
20 Min.	Input Computerspiele: Spiele-Koffer (siehe S. 15 und Handreichung Elternabende Internet + Handy, Methodenspeicher 10)	Grundthemen in Spielen verdeutlichen / TN emotionalen Zugang bieten / Ausgangspunkt zur Thematisierung problematischer Aspekte in Computerspielen	Referent hat einen Koffer dabei, der Stück für Stück vor der Gruppe ausgepackt wird. Jedes Spiel bietet den Ausgangspunkt dafür, vertiefend über einen (Problem-)Aspekt bei Computerspielen zu sprechen. Ergänzende Erläuterungen durch Referenten
30 Min.	Input Spiele-Genres und Empfehlungen zu Spielzeiten und Spieldauerwahl: Präsentation durch Referenten	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spielgenres gibt es? / Alterskennzeichen / Wie nutzen Heranwachsende die Spiele? / Wie lange und zu welchen Zeiten dürfen Kinder und Jugendliche Computerspiele spielen? / Woher bekomme ich pädagogische Empfehlungen zu Computerspielen? / Allgemeine medienpädagogische Empfehlungen) Zwischenfragen erwünscht!
20 Min.	Murmelgruppen (siehe S. 16 und Handreichung Elternabende Internet + Handy, Methodenspeicher 15)	Teilnehmer einbeziehen / Austausch anregen	Teilnehmer tun sich (so wie sie sitzen) zu Gruppen aus 3 bis 10 Personen zusammen. Unter der Überschrift „Wie geht’s weiter?“ können Gruppen folgende Fragen diskutieren, die auf eine Leinwand projiziert werden: 1. Über Medien reden! Leichter gesagt als getan. Wie fange ich an? 2. Worüber mache ich mir Sorgen und wie gehe ich damit um? (Gewalt in Spielen, exzessives Spielen, ...) 3. Wie könnte eine Regelung zum Umgang mit Computerspielen in meiner Familie aussehen? 4. Welche Strategien zur Zeiteinteilung haben sich in anderen Familien bewährt?
10 Min.	Offener Austausch	Inhalte zusammenführen	Einzelne Gruppen können berichten, über was sie geredet haben und zu welchen Ergebnissen sie gekommen sind / Raum für letzte Fragen und Anmerkungen

Titel: Willkommen in der Welt der Spiele!

Elternabend an einer Schule mit rund 40 Teilnehmern.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
10 Min.	Medienbiografie	Einstieg ins Thema / Sensibilisierung der Teilnehmer	Verschiedene analoge Medien werden abgebildet und die Teilnehmer sollen mit ihrem Sitznachbarn über ihre Kindheit und Jugend mit Medien reden
5 Min.	Eigene Medienbiografie	Verständnis für Medien-nutzung wecken / Eigene Biografie als Übergang und Aufhänger nutzen	Verschiedene kurze Geschichten über Konflikte aber auch positive Erlebnisse des Referenten mit Medien werden erzählt (Lieblingsspiel, Erlebnisse von anderen Elternabenden, etc.).
30 Min.	Präsentation verschiedener Spiele durch Jugendliche	Eltern erhalten Einblicke in die virtuellen Welten, in denen sich ihre Kinder bewegen.	Jugendliche Experten stellen zwei Spiele vor und erklären die Spielabläufe und Ziele. Nach der Demonstration werden die Jugendlichen von dem Referenten befragt, warum sie dieses Spiel gerne spielen, was sie daran fasziniert und welche Erfahrungen (gute und problematische) sie eventuell damit gemacht haben.
20 Min.	Beurteilen von Computerspielen	Kennenlernen von Spielen und Alterskennzeichen	Es werden exemplarisch Spielevideos gezeigt und die Eltern sollen schätzen, welche Altersempfehlung die Spiele haben (kann auch in den Block vorher eingearbeitet werden). ¹³
10 Min.	Abstimmung Zeiten	Sensibilisierung der Teilnehmer	Wie lange und zu welchen Zeiten dürfen Kinder und Jugendliche Computerspiele spielen? Verschiedene Angaben aus Broschüren werden gesammelt und die Teilnehmer stimmen über die „richtigen“ Angaben ab.
10 Min.	Offener Austausch	Inhalte zusammenführen	Raum für letzte Fragen und Anmerkungen, kurze Zusammenfassung, eventuell Angebot zur Vermittlung von medienpädagogischen Praxisprojekten

¹³ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Titel: Wir wollen wissen, was und wie gespielt wird!

Elternabend an einer Schule mit rund 20 Teilnehmern und einer praktischen Ausprobierphase.

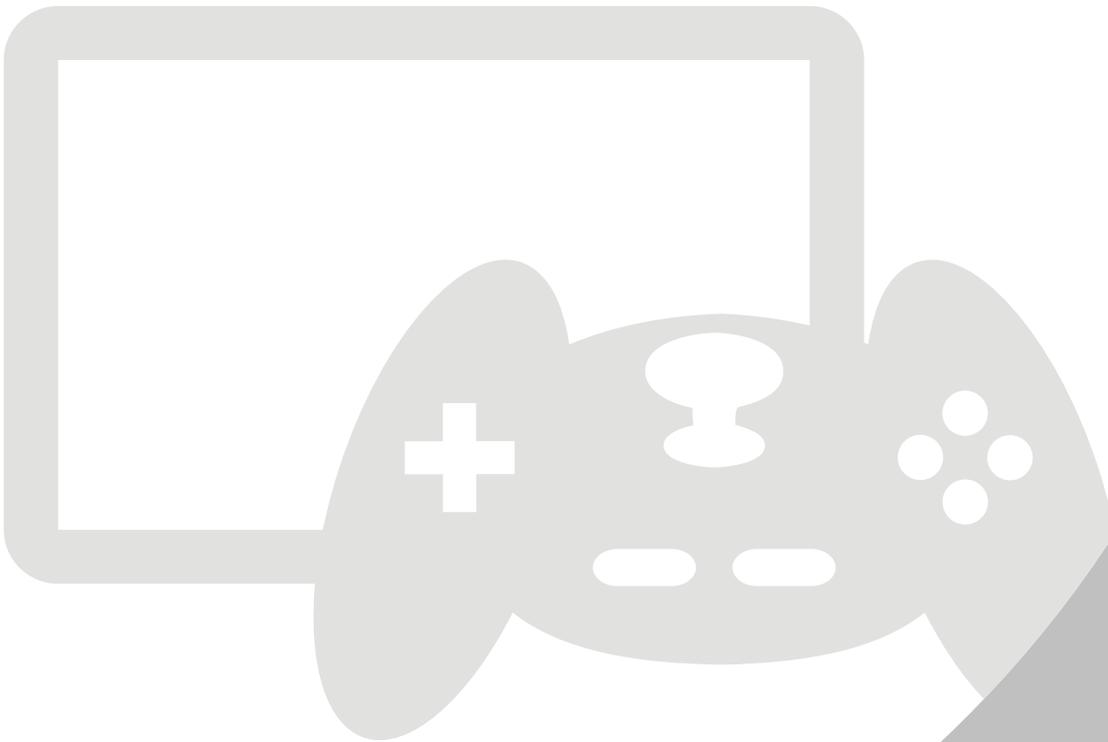
Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
45 Min.	Ausprobieren von Spielen	Persönliche Erfahrungen mit dem Medium	An verschiedenen Spielstationen (max. 3 Teilnehmer pro Station oder Computer) können die Eltern aktuelle Bildschirmspiele ausprobieren (Alterskennzeichen beachten, wenn Jugendliche anwesend sind). ¹⁴
15 Min.	Bericht über Erfahrungen	Reflektion der Spielerfahrung	Die Teilnehmer sollen kurz über ihre Erlebnisse berichten.
30 Min.	Input Spielegenres und Empfehlungen zu Spielzeiten und Spielerauswahl: Präsentation durch Referenten	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spielgenres gibt es? / Alterskennzeichen / Wie nutzen Heranwachsende die Spiele? / Woher bekomme ich pädagogische Empfehlungen zu Computerspielen? / Allgemeine medienpädagogische Empfehlungen) Zwischenfragen erwünscht!
15 Min.	Abschluss	Fragen klären und Zusammenfassung	Teilnehmer können bei Bedarf noch offene Fragen stellen und es gibt eine kurze Zusammenfassung des Abends.

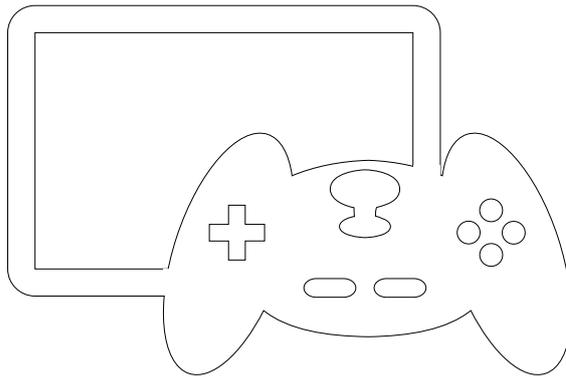
¹⁴ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Titel: Gewalt und Jugendmedienschutz

Elternabend an einer Schule mit rund 20 Teilnehmern.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
Vor Beginn	Parcours (siehe S. 14 und Handreichung Elternabende Internet + Handy, Methodenspeicher 1)	Einstieg ins Thema / Gesprächsgrundlage / Ergebnisse als Aufhänger nutzbar	Es werden große Blätter (Flip Chart/Wandzeitung) aufgehängt, an denen sich die Anwesenden mit Stiften oder Klebepunkten verewigen können. Bei der Thematik eignen sich u. a. Fragen wie „ <i>Ab welchem Alter sollte man Computerspiele nutzen dürfen?</i> “, „ <i>Ballerspiele finde ich...</i> “ oder „ <i>Mein Kind spielt gerne...</i> “.
10 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
30 Min.	Input Computerspiele & Jugendschutz	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte / Grundlage für die nächste Methode	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spielgenres gibt es? / Wie nutzen Heranwachsende die Spiele? / Gewalt & Computerspiele / Gesetzliche Alterskennzeichen: ihre Entstehung und Bedeutung) Zwischenfragen erwünscht! Inhaltliche Verweise zu den Ergebnissen des Parcours herstellen!
30 Min.	Wir spielen <i>USK</i> (Methodenspeicher Computerspiele 3)	Kennenlernen von Spielen und Alterskennzeichen / erzieherische Rolle der Eltern veranschaulichen	Teilnehmer sehen ein Spielvideo und werden anschließend in Gruppen eingeteilt. Aus der Sicht von z. B. Herstellern, Eltern, Spielern, Jugendschützern oder Lehrern wird das Spiel diskutiert und ein Alterskennzeichen vergeben. Die Ergebnisse werden im Plenum diskutiert.
20 Min.	Input Telemedien	Ergänzung zum Jugendmedienschutz / Sensibilisierung hinsichtlich verschiedener Problematiken bei Online und Mobile Games	Beamer-Präsentation (Inhalte: Onlinespiele und Mobile Gaming und die fehlende gesetzliche Kennzeichnungspflicht; ggf. Daten- und Verbraucherschutzthematik) Zwischenfragen erwünscht!
10 Min.	Offener Austausch	Zusammenführung	Diskussion von konkreten Erziehungstipps, Raum für letzte Fragen und Anmerkungen





3. Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

	Ausgangslage	Seite 29
3.1	Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen	Seite 37
3.2	Willkommen in der Welt der Spiele: Genres	Seite 43
3.3	Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen	Seite 52
3.4	Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz	Seite 60
3.5	Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz	Seite 66
3.6	Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games	Seite 72
3.7	Wenn das Internet zur Spielwiese wird	Seite 76
3.8	MMORPG, WoW und Co.	Seite 81
3.9	Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielenutzung ...	Seite 87
3.10	Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienentwicklung	Seite 94



Ausgangslage

Kinder und Jugendliche (und auch Erwachsene) spielen. Besonders für Kinder ist Spielen nicht nur ein Zeitvertreib, sondern ihre Art und Weise, sich mit ihrer Umwelt handelnd – im Wortsinn begreifend – auseinander zu setzen. Spielen eröffnet Freiräume und schafft Grundlagen für den späteren Erwerb von Kompetenzen. Zum heutigen Spielrepertoire gehören Computerspiele dazu. Sie sind selbstverständlicher Bestandteil der Freizeitgestaltung vieler Kinder und Jugendlicher.

Das verdeutlicht der Blick auf die Themen, für die sich schon die Sechs- bis 13-Jährigen¹⁵ interessieren: für insgesamt 67 Prozent sind Computer-, Konsolen- und Online-Spiele „sehr interessant“ (33 %) oder „interessant“ (34 %). Schon in diesem Alter zeigt sich ein Unterschied zwischen den Geschlechtern: so finden 46 Prozent der befragten Jungen im Alter von sechs bis 13 Jahren elektronische Spiele sehr interessant, bei den Mädchen liegt der entsprechende Wert mit 20 Prozent deutlich tiefer. Dementsprechend besitzen Jungen auch häufiger eigene Spielgeräte (z. B. tragbare oder stationäre Spielkonsolen).

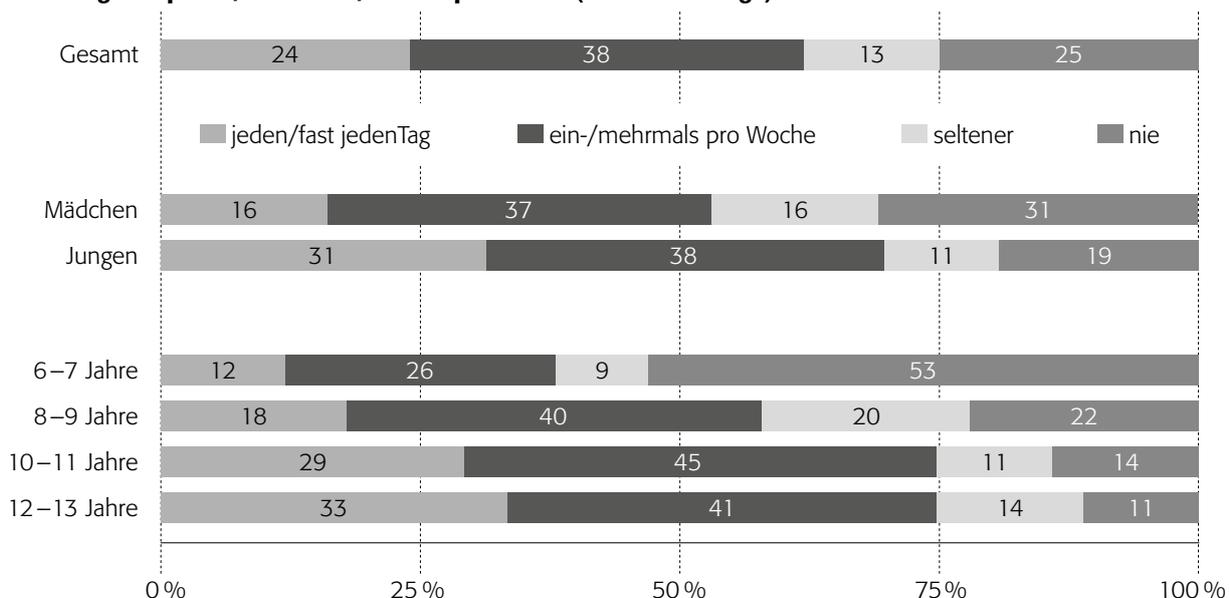
Die Spieleindustrie entdeckt die Mädchen jedoch zunehmend als Zielgruppe. Bewegungs-, Musik- und Tanzspiele sprechen verstärkt Spielerinnen an. Aber besonders die zunehmende Verbreitung von Handys und Smartphones

hat immer mehr Nutzerinnen an digitale Spiele herangeführt. So spielten 2014 immerhin 44 Prozent der befragten 12- bis 19-jährigen Mädchen täglich oder mehrmals pro Woche Handyspiele; bei den Jungen der gleichen Altersgruppe liegt der Wert mit 54 Prozent zwar höher, aber der Unterschied fällt im Vergleich zur Nutzung von Bildschirmspielen allgemein deutlich geringer aus (siehe Abbildungen S. 30/31).

Etwas weniger als zwei Drittel (62 %) der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren spielen regelmäßig (mindestens einmal die Woche) Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele (s. Grafik unten). Erneut spielen Jungen häufiger und regelmäßiger als Mädchen. Auch das Alter hat einen Einfluss auf die mit Computerspielen verbrachte Zeit. Bei den männlichen und weiblichen Spielern zwischen sechs und sieben Jahren geben 24 Prozent an, länger als eine Stunde pro Tag zu spielen. Bei den 12- bis 13-jährigen Nutzern sind es bereits 49 Prozent aller Spieler. In der jungen Altersgruppe der Sechs- bis Sieben-jährigen spielen 53 Prozent gar keine Computerspiele – bei den 12- bis 13-Jährigen sind es nur 11 Prozent.

Dieser Trend setzt sich im Jugendalter allerdings nicht analog fort (vgl. *JIM-Studie 2014*).¹⁶ Während bei den 12- bis 13-Jährigen mit 4 Prozent kaum Nicht-Spieler verzeichnet wurden, sind es in der Gruppe der 18- bis 19-Jährigen 13 Prozent (siehe Abbildung S. 30). Insbesondere die Nutzungsfrequenz von Handy- und Tablet-Spielen nimmt in

Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2014 (6- bis 13-Jährige)



Quelle: www.mpf.de. KIM-Studie 2014; in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.209

¹⁵ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2015): *KIM-Studie 2014: Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart, S. 6 (Download: www.mpf.de).

¹⁶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014): *JIM 2014: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart, S. 41ff. (Download: www.mpf.de).



dieser Alterskohorte deutlich ab (siehe Abbildungen S. 31). Andere Freizeitaktivitäten, erste Beziehungen oder auch zunehmender Druck in der Schule oder Ausbildung können hier verantwortlich sein. Aber auch in der Jugendphase sind Computer- und Konsolenspiele regelmäßige Begleiter in der Freizeit. Bezieht man alle unterschiedlichen Spielsituationen (allein oder gemeinsam gespielte Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Handyspiele) mit ein, so nutzen 69 Prozent der Jugendlichen täglich, bzw. mehrmals pro Woche digitale Spielangebote. Der Anteil bei den Jungen (84 %) ist hierbei viel größer als bei den Mädchen (53 %). Erneut soll betont werden, dass bei den Handyspielen keine gravierenden geschlechtsspezifischen Besonderheiten auszumachen sind. Jugendliche spielen – ihrer eigenen Einschätzung nach – im Durchschnitt je 77 Minuten an Wochentagen mit Handy, Tablet, Computer oder Konsole, am Wochenende wird im Durchschnitt etwa 29 Minuten länger gespielt (106 Min.). Im Durchschnitt ist die Spielzeit der Jungen mit 105 Minuten mehr als doppelt so hoch wie bei den Mädchen.¹⁷

Lieblingsspiele

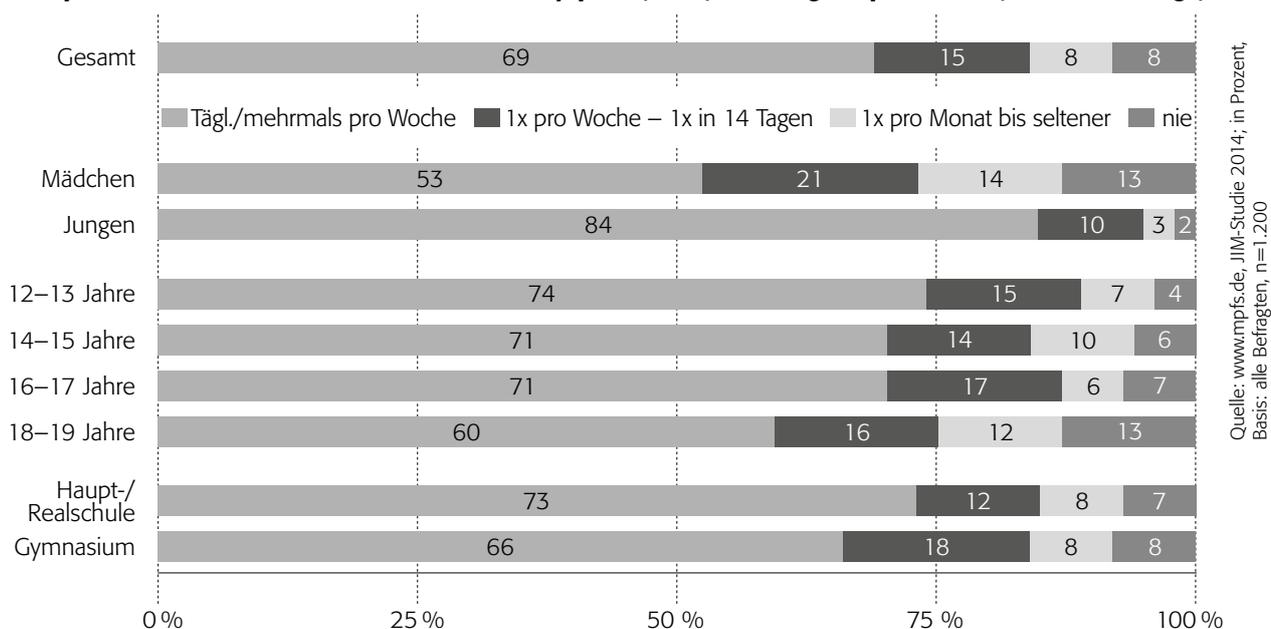
Die Ergebnisse der *KIM-Studie 2014* zeigen auf, wie groß die Bandbreite der Spiele und der Spielmöglichkeiten ist: Auf die offene Frage nach den (bis zu) drei beliebtesten Spielen erhielten die Forscher von den Sechs- bis 13-Jährigen

eine Vielzahl von Antworten.¹⁸ Am häufigsten wurde das Fußballspiel *FIFA* genannt. Nicht verwunderlich ist, dass dieses deutlich häufiger von Jungen (20 %) als von Mädchen (1 %) genannt worden ist. Auf dem zweiten Platz folgt der Jump & Run-Klassiker *Super Mario* (9 %), der bei Jungen und Mädchen nahezu gleichermaßen beliebt ist. Den dritten Platz teilen sich mit jeweils 8 Prozent die Spiele *Mario Kart* und *Die Sims* – welches vor allem Mädchen anspricht.

Auch die 12- bis 19-Jährigen nennen im Jahr 2014 auf die Frage nach ihren liebsten Spielen ein breites Spektrum verschiedener Titel.¹⁹ Hier führt erneut das Sportspiel *FIFA* die Liste der Lieblingsspiele an. Auf den Plätzen zwei und drei folgen die als relativ gewalthaltig geltende Spielserie *Call of Duty* (*USK-Freigabe: ab 18*) und das insbesondere bei Jüngeren beliebte und an *LEGO* erinnernde Open-World-Spiel *Minecraft*. In Bezug auf die Lieblingsspiele der 12- bis 19-Jährigen lassen sich ebenfalls große Unterschiede zwischen den Geschlechtern ausmachen. Während die gleiche Reihenfolge wie bei den 12- bis 19-Jährigen insgesamt auch bei den Jungen zu finden ist, gehören bei den Mädchen vor allem Apps wie *Candy Crush* (19 %), *Quiz Duell* (11 %) und *2048* (11 %) zu den reizvollsten Angeboten.

Vor allem bei Jungen nehmen gewalthaltige Angebote einen hohen Stellenwert ein (vgl. *JIM-Studie 2014*, S. 44).

Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto): Nutzungsfrequenz 2014 (12- bis 19-Jährige)



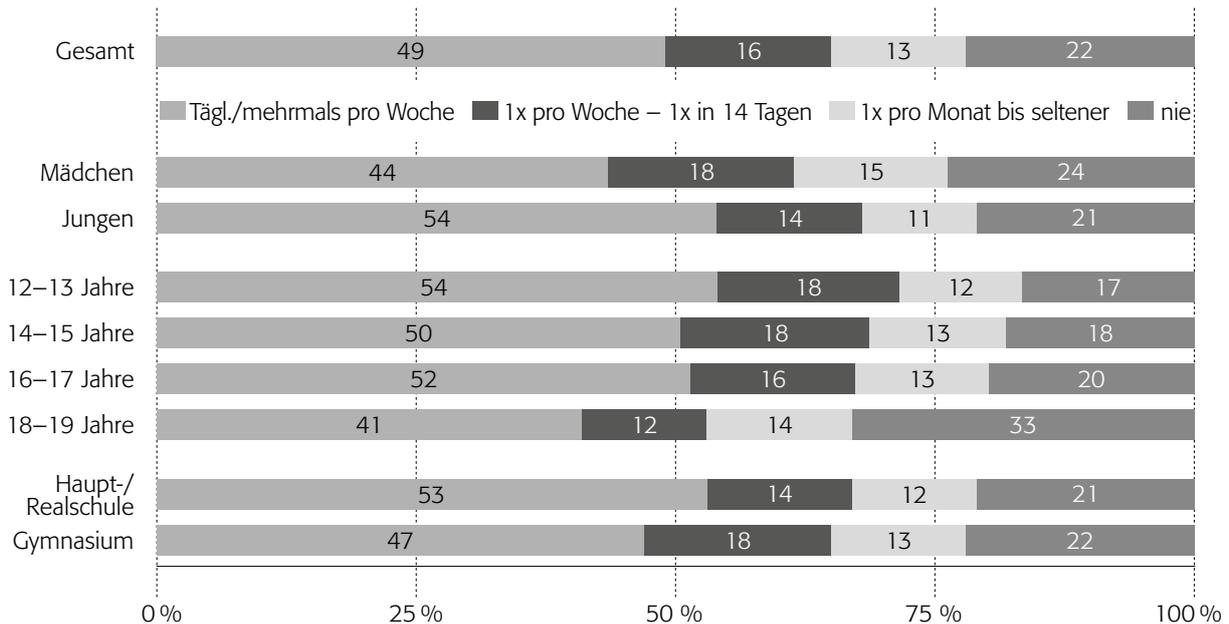
¹⁷ Vgl. *JIM-Studie 2014*, S. 43

¹⁸ Vgl. *KIM-Studie 2014*, S. 55–56

¹⁹ Vgl. *JIM-Studie 2014*, S. 43



Handyspiele: Nutzungsfrequenz 2014 (12- bis 19-Jährige)



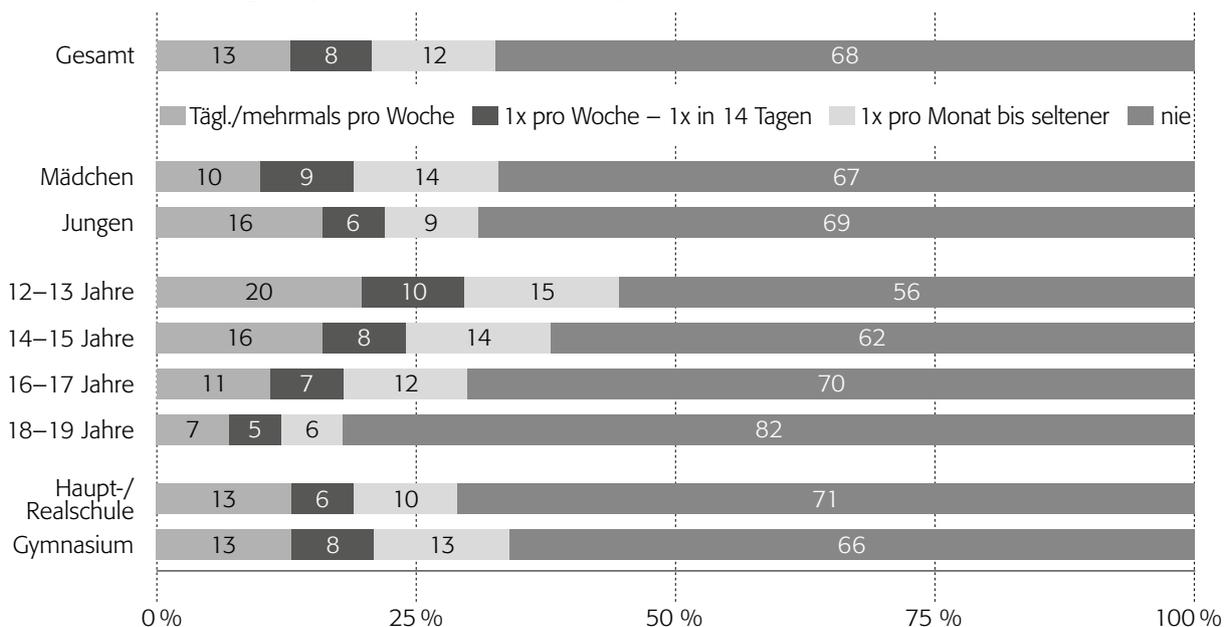
Quelle: www.mpfs.de, JIM-Studie 2014; in Prozent,
Basis: alle Befragten, n=1.200

So geben 57 Prozent von ihnen an, selbst brutale oder besonders gewalthaltige Spiele zu nutzen, während es bei den Mädchen nur 19 Prozent sind. Genannt wurden vor allem Titel, die laut den gesetzlichen Kennzeichen der USK nicht für Minderjährige freigegeben sind wie *Call of Duty*, *Grand Theft Auto V* oder *Battlefield 4*. Mit dem Alter nimmt auch die Nutzung gewalthaltiger und brutaler Spiele zu.

Faszinierende Computerspiele

„Nur noch eine halbe Stunde“, „nur noch diesen Spielabschnitt“: Viele Eltern kennen solche Aussagen nur zu gut. Verwunderung macht sich breit, wenn das Spielen im abgedunkelten Zimmer dem Spielen im Sonnenschein vorgezogen wird. Für einen Außenstehenden ist es nur

Tabletspele: Nutzungsfrequenz 2014 (12- bis 19-Jährige)



Quelle: www.mpfs.de, JIM-Studie 2014; in Prozent,
Basis: alle Befragten, n=1.200



schwer nachvollziehbar, warum Kinder und Jugendliche zu einem bestimmten Zeitpunkt an ihrem Spielgerät sitzen wollen, um alleine oder mit ihren Freunden virtuelle Abenteuer zu bestreiten. Warum üben Computerspiele eine derart starke Faszination auf Kinder und Jugendliche aus? Dies kann anhand der Aspekte „Präsentation“, „Interaktion“, „Frust und Flow“, „Simulierte Lebenserfahrung“ und „Gemeinsames Spielen“ erklärt werden.²⁰

Präsentation

Einst bestanden Computerspiele lediglich aus Punkten, Strichen und Linien, die zweifarbig dargestellt wurden. Bis auf Pieptöne gab es zudem keine akustischen Reize. Auch die Spielanforderungen waren dementsprechend einfach gehalten.

Im Laufe der Zeit nahmen die akustischen und visuellen Reize eine zunehmend höhere Qualität an. Es wurden Musikstücke eingebunden, Spieler konnten sich in dreidimensionalen Welten bewegen und auch filmähnliche Zwischensequenzen erhöhten den Unterhaltungswert. Heute ermöglichen Computerspiele die Darstellung nahezu **real wirkender Erlebniswelten**. Sämtliche Dialoge sind in aller Regel vertont, Bewegungen und auch Mimik und Gestik von Spielfiguren sehen immer echter aus, wodurch manche Computerspiele Filmen mittlerweile fast zum Verwechseln ähnlich sehen. Im Zuge dieser technischen Entwicklung stiegen auch die Nutzerzahlen von Computerspielen, denn Grafik und Sound tragen maßgeblich zur Atmosphäre bei und können als das „Aushängeschild“ eines Computerspiels verstanden werden.²¹ Ähnlich wie in Filmen werden Spiele

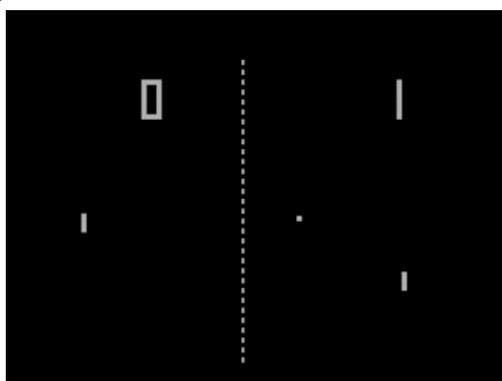
vermehrt mit 3D-Technologie entwickelt. Diese verleiht der Spielwelt einen Tiefeneffekt, so dass Figuren und Gegenstände, wie z. B. Bäume oder Häuser, aus dem Bildschirm herauszuragen scheinen.

Um das Spielerlebnis noch realistischer zu machen, kommen demnächst verschiedene *Virtual Reality (VR)*-Brillen mit eingebauten Bildschirmen, besonders großem Sichtfeld und Bewegungssensoren auf den Markt – darunter z. B. *Oculus Rift* und *Sony Morpheus*.

Interaktion

Romane und Spielfilme erzählen eine festgelegte Geschichte. Im Zentrum der Handlung steht zumeist eine Hauptfigur als Vertreter des Guten. Typischerweise gibt es auch ihren Gegenpol in Gestalt des Bösewichts, welcher die Existenz der Hauptfigur bedroht. Kommt die Handlung ins Rollen, wird die Hauptfigur mit einem Problem konfrontiert, welches es zu lösen gilt. In Krimis ist dies die Aufklärung eines Mordes, in Liebesromanen oder -filmen gilt es hingegen das Herz der geliebten Person zu erobern. Leser bzw. Zuschauer können nun mitfiebert, ob der *Tatort*-Kommissar den Fall löst, ob *Luke Skywalker* seinen Vater im Duell besiegt etc. Sie verbleiben allerdings stets in der Rolle des Nachempfindenden und ausschließlich im Geiste als Handelnder selbst. Es fehlen die Möglichkeiten, das Geschehen nachhaltig zu verändern oder zu gestalten. Einzig durch Abstimmungen (Votings), wie es z. B. bei einem Wunschfilm oder einer Castingshow der Fall ist, können Nutzer einen begrenzten Einfluss auf den weiteren Ablauf des Geschehens nehmen.

Präsentation von Computerspielen im Spiegel der Zeit *Pong* (1972) vs. *Kinect Sports Rivals* (2014)



Quelle: Wikipedia (Pong); Microsoft (Kinect Sports Rivals, USK ab 6 - Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz)

²⁰ Mit der Frage, warum Computerspiele (Kinder und Jugendliche) faszinieren, beschäftigt sich u. a. Jürgen Fritz. Vgl. z. B. Fritz, J. (2005): *Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren*. Abrufbar unter: www.bpb.de/themen/RSE41Q,0,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html

²¹ Dies bedeutet im Umkehrschluss allerdings nicht, dass grafisch aufwendige Spiele zwangsläufig erfolgreich sind oder langfristig motivieren müssen. Für den Spielspaß sind neben der Präsentation weitere Faktoren ausschlaggebend und die Präsentation ist nur ein Aspekt. So haben beispielsweise *Minecraft* sowie zahlreiche erfolgreiche Handy- und Tabletpiele eine eher schlichte Grafik. Sie fesseln und motivieren durch andere Aspekte, wie z. B. Kooperation oder Wettbewerb mit anderen Spielern.



In Computerspielen ist das anders. Hier ist das **Geschehen interaktiv**. Einem simplen Tastendruck folgt die entsprechende Reaktion auf dem Bildschirm. So können je nach Spiel Figuren bewegt, Aktien gekauft, Gebäude errichtet oder Punkte erzielt werden. Bleiben in der Realität viele Handlungen ohne Rückmeldung und sind oft schlecht messbar, sind Computerspiele hingegen in den meisten Fällen transparent und berechenbar. Aufgrund eines festen Regelwerks und der begrenzten Handlungsmöglichkeiten lassen sich Konsequenzen viel eher einschätzen.²² Erfolg oder Misserfolg einer Aktion werden direkt angezeigt. Ob eine andere Figur der eigenen freundlich oder feindlich gesonnen ist, ob ein Gespräch mit ihr den Status geändert hat, wer stärker und wer schwächer ist – in der Regel wird dies auch optisch deutlich dargestellt.

Der Computerspielforscher *Christoph Klimmt* spricht in diesem Zusammenhang von „**Selbstwirksamkeits-erleben**“.²³ Die Handlungen des Spielers in der Realität haben eine direkte, unmittelbare und eindeutige Auswirkung auf das Spielgeschehen. Aus der Motivationspsychologie ist bekannt, dass genau diese Erlebnisse von Menschen als sehr reizvoll angesehen werden. Spieler erfreuen sich natürlich nicht bei jedem Tastendruck an der eigenen Wirksamkeit. Es handelt sich vielmehr um einen unterbewusst ablaufenden Prozess. Wie wichtig das Erleben der eigenen Wirksamkeit ist, wird allerdings mehr als deutlich, wenn sie ausbleibt oder zeitverzögert stattfindet. So werden fehlerhafte oder ruckelnde Spiele zum frustrierenden Erlebnis ohne Faszination.

Die Interaktion führt zu einer veränderten Wahrnehmung der eigenen Rolle. So ist es nicht mehr die Hauptfigur, deren Handlung über das Schicksal entscheidet, es ist der Spielende selbst, der die Handlung maßgeblich mitgestaltet und für den Erfolg verantwortlich ist.

Den Flow erleben – Spielen zwischen Über- und Unterforderung

Zunächst gilt es zu betrachten, wie Computerspiele idealerweise aufgebaut sein sollten: Zu Beginn nimmt das Spiel die Nutzer an die Hand und geleitet sie durch die ersten Abschnitte. Hier werden ihm die wichtigsten Möglichkeiten und Forderungen erklärt – z. B. die Steuerung, die Spielziele und die Handlungsmöglichkeiten. Diese Einführung wird auch *Tutorial* (Anleitung, Selbstlerneinheit) genannt.

Das Verständnis dieser Grundlagen ist das Fundament eines reizvollen Spielerlebnisses. Idealerweise haben Spieler in der Anfangsphase schnell aufeinanderfolgende Erfolge und entsprechend positive Rückmeldungen durch das Spiel, die zum Weiterspielen motivieren. Anschließend müssen Spieler vermehrt Aufgaben ohne Hilfestellung lösen. Es wird gefordert, das zuvor Erlernte in einem neuen Kontext anzuwenden, um das jeweilige Ziel zu erreichen. Je nach Genre ist dabei Reaktionsschnelligkeit, logisches Denken oder Teamgeist gefragt. Die Anforderungen steigen dabei entsprechend der Fähigkeit der Spieler stetig an.

Im Spielverlauf kommen stetig mehr Möglichkeiten oder Problemstellungen auf die Spieler zu, bei denen sie verschiedene Handlungsmuster entwickeln müssen, um erfolgreich zu sein. Gelingt dies, kann ein sogenanntes **Flow-Erlebnis** (etwa: Schaffens- oder Tätigkeitsrausch, Funktionslust) entstehen.²⁴ Vereinfacht gesagt führt ein emotional positiv empfundenes Flow-Erlebnis zum **Eintauchen in die virtuelle Spielwelt**. Spielende fühlen sich in ihrer Kompetenz bestätigt und durch Erfolge oder gehäuft auftretende positive Rückmeldungen seitens des Spiels motiviert. Sie konzentrieren sich derart auf das Geschehen am Bildschirm, dass ihre Handlungen mit dem Bewusstsein verschmelzen und sie für eine gewisse Zeit ihre reale Umwelt vergessen.

Frust entsteht, wenn Spieler bei der Bewältigung der Anforderungen scheitern, also keine Erfolge verzeichnen können. Sie müssen sich neue und zweckmäßigere Handlungsstrategien ausdenken, um im Spiel voranzukommen. Misserfolge werden zwar als emotional negativ erlebt, sie wecken jedoch zugleich den Ehrgeiz des Spielers, das bislang nicht erreichte Ziel zu schaffen.

Ein Spielerlebnis kann sich auf drei Arten gestalten:

- ☉ Bietet ein Spiel kaum Herausforderungen, stellt sich schnell Langeweile ein. Denn die leicht zu erreichenden Erfolge wirken nicht mehr emotional belohnend.
- ☉ Bleiben Erfolge über einen längeren Zeitraum aus, entsprechen die gestellten Anforderungen nicht den Fähigkeiten des Spielers. In diesem Zuge versiegt auch der Spielspaß, da der Spieler keine motivierenden Erlebnisse hat und die Handlung nicht vorangeht.
- ☉ Sind hingegen Frust- und Erfolgserlebnisse in einem stimmigen, ausgeglichenen Wechsel vorhanden, können motivierende (Flow-)Prozesse in Gang kommen.

²² Eine Ausnahme stellen hier glücksbasierte Spiele dar.

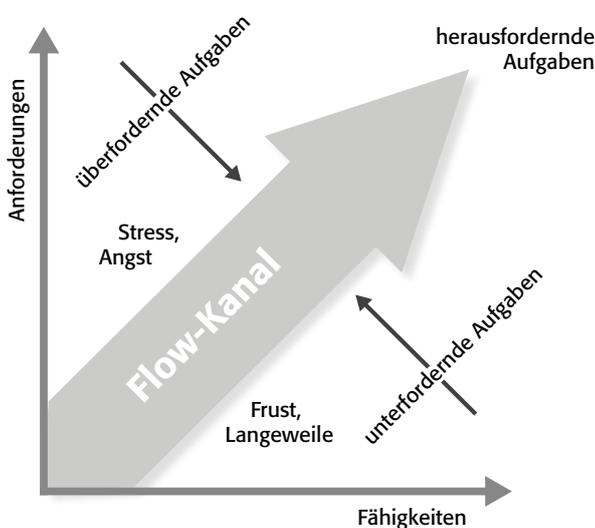
²³ Vgl. *Klimmt, C.: Computer- und Videospiele*. In: *Mangold, R.; Vorderer, P & Bente, G.* (Hrsg.) (2004): *Lehrbuch der Medienpsychologie*, Kapitel 29, Göttingen

²⁴ Mitte der 1970er Jahre beschrieb *Mihály Csíkszentmihályi*, emeritierter Professor für Psychologie an der *University of Chicago*, das Flow-Erleben. Eine ausführlichere Beschreibung von Frust- und Flow-Erlebnissen bei Computerspielen liefert *Jürgen Fritz* unter www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html.



Je herausfordernder die Frust-Hürden empfunden werden, umso größer ist die Freude über einen Erfolg. Spieler werden nach dem Meistern einer anspruchsvollen Spielpassage unmittelbar in ein positiv empfundenenes Flow-Erlebnis katapultiert. Die Anforderungen sollten sich folglich „in der Waage halten“, um den Spielenden zu motivieren. Viele Spiele bieten daher einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, damit die Nutzer die Anforderungen entsprechend ihrer Fähigkeiten anpassen können.

Der Flow-Kanal: Spielen zwischen Über- und Unterforderung



Simulierte Lebenserfahrung

In Computerspielen treffen Kinder und Jugendliche auch auf Themen, für die sie sich auch im Alltag interessieren. So sind Fußballfans motiviert, der deutschen Nationalmannschaft zumindest virtuell zum begehrten WM-Titel zu verhelfen, Fans von Simulationen wie *Die Sims* hauchen den Figuren der Reihe virtuelles Leben ein. Verschiedene Genres sprechen somit ganz unterschiedliche Spielertypen an. Auf diese Weise wird das Spiel zu einer simulierten Lebenserfahrung, bei der die Verbindung zwischen Spielthema und der Lebenswelt der Nutzer nicht immer auf den ersten Blick offensichtlich sein muss.

Computerspiele ermöglichen zudem Erfahrungen, die in der Realität nur schwer zu erfüllen oder gar unmöglich zu machen sind. Es ist für Kinder und Jugendliche spannend, sich in Spielen mit Handlungen auseinanderzusetzen, die ihnen in der Realität untersagt sind. Ein Paradebeispiel hierfür sind Rennspiele. Das Steuern von Fahrzeugen ist im Alltag ausschließlich Erwachsenen vorbehalten. In Computerspielen können auch sie schnittige Wagen steuern,

rasant über Rennstrecken düsen und sich so spielerisch in einer Erwachsenenwelt erproben. Auch kann es für sie reizvoll sein, sich einmal über die Normen und Werte der Gesellschaft hinwegsetzen zu dürfen, dabei den Bösewicht zu spielen und kriminelle Handlungen zu begehen. Solche **Probehandlungen** können sie in Computerspielen gefahrlos ausführen, diese entsprechen dabei keinesfalls zwingend den realen Wünschen und Bedürfnissen der Spieler.

Die Wahl eines Spiels muss nicht zwingend den realen Hobbys und Leidenschaften entsprechen. Häufig finden sich jedoch **Muster des Lebensalltags** wieder. Computerspiele bieten einen geschützten virtuellen Raum, um sich gefahrlos mit diesen Grundmustern²⁵ auseinanderzusetzen. Solche Muster können u. a. sein: Erledigen, Sammeln und Bereichern, Prüfung und Bewährung oder Kampf/Selbstbehauptung.

Viele Computerspiele mögen zwar Fantasiewelten abbilden, die scheinbar nichts mit der Unseren zu tun haben. Doch oftmals spiegeln sich auch hier die Regeln unserer Gesellschaft wider. Damit bieten sie Kindern und Jugendlichen in gewisser Hinsicht die Möglichkeit, sich mit der Komplexität des menschlichen Zusammenlebens ungefährdet auseinanderzusetzen und sich den Anforderungen spielerisch zu stellen. Das Spielen eines Computerspiels ist in diesem Sinne vergleichbar mit dem, was Kinder früherer Generationen z. B. beim Lesen von Märchen und Mythen erleben konnten. Auch diese beschrieben die Werte und Normen des menschlichen Zusammenlebens anhand einer fiktiven Geschichte und boten vielfältige Orientierungshilfen an.

Gemeinsam Spielen

Heute bieten die meisten Computerspiele einen Mehrspielermodus an. Und weil alle modernen Spielplattformen an das Internet angeschlossen werden können, müssen sich Spieler nicht mehr räumlich versammeln, um gemeinschaftlich ihr Hobby auszuüben. Die meisten online spielbaren Computerspiele besitzen inzwischen eine integrierte Chatfunktion – in manchen Fällen sogar integrierte Sprachübertragung, welche die Unterhaltung mit anderen Spielern erlaubt. Beschränken sich viele **virtuelle Bekanntschaften** auf ein kurzes Spielchen zwischendurch, kommt es bisweilen zu einem intensiveren Austausch und dem Knüpfen von Kontakten über das Spiel hinaus. Beide Formen von Geselligkeit und Unterhaltung üben einen gewissen Reiz aus und motivieren zum Computerspielen. Zum Thema des Austauschs untereinander werden Computerspiele nicht nur in der spielbegleitenden Unterhaltung, sondern auch beim realen Miteinander von Kindern oder Jugendlichen. **Computerspiele sind Thema** im Freundeskreis, auf dem Schulhof oder in Internetforen. Es werden Taktiken

²⁵ Vgl. z. B. Fehr, W. und Fritz, J. (1997): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn



ausgetauscht, Spielerlebnisse reflektiert oder mit Erfolgen geprahlt. Computerspiele zu kennen und zu meistern – dies heißt vor allem bei Jungen, „up to date“ zu sein und mitreden zu können. Diese Entwicklung wird durch die zunehmende Verbreitung von ortsunabhängig nutzbaren Handyspielen noch verstärkt (siehe Abbildungen S. 31). Leidenschaftliche Spieler verwenden dabei eine Vielzahl von speziellen spielbezogenen Begriffen²⁶, so dass ein Unbedarfter kaum ein Wort versteht. Dahinter steht zum einen das Bemühen um eine effektive Kommunikation, zum anderen auch ein durchaus gewollter Abgrenzungseffekt gegenüber Nichteingeweihten – z. B. Eltern.

Was Computerspieler zum Spielen motiviert

Die verschiedenen Motive, die Spieler dazu veranlassen können, ein Computerspiel zu spielen – vor allem solche, die gemeinschaftlich (also mit- oder gegeneinander) gespielt werden – und sich mit anderen Spielern in einer virtuellen Welt auszutauschen, fasst *Jürgen Fritz* in folgendem Schaubild zusammen:



Quelle: Abbildung nach Prof. Dr. Jürgen Fritz, 2011

Im Kern steht ein Grundbedürfnis nach zwischenmenschlichem Kontakt und nach Anerkennung durch die Mitspieler. Spieler können für gelungene Spielaktionen bzw. für die kompetente Handhabung eines Spiels eine positive Zuwendung von anderen erhalten. Neben diesem Grundbedürfnis nach sozialer Anerkennung können aber auch eine Vielzahl weiterer Motive eine Rolle spielen. Ein Computerspiel erlaubt es, Macht und Kontrolle auszuüben, die eigene Stimmung zu regulieren, Erfolge zu erreichen oder Freiräume zu nutzen u. v. m.

E-Sport

Für viele jugendliche Computerspieler sind die Spiele auch ein Mittel, um sich mit anderen zu messen. Treten Computer- und Konsolenspieler organisiert gegeneinander an, so spricht man von *E-Sport* (Abkürzung von „elektronischer Sport“). Die Wettkampfbedingungen werden durch die Einstellungsmöglichkeiten des Spiels, die Spielplattform (Konsole oder Computer) und durch die Regeln der Liga vorgegeben, ganz wie im realen Sport. Der Computer stellt für die Spieler im E-Sport eine Art Sportgerät dar, mit dem sie einen Wettkampf auf einem **virtuellen Spielfeld** austragen. Die verschiedenen Computerspiele kann man dabei durchaus als unterschiedliche Sportarten verstehen, ähnlich den Disziplinen in der Leichtathletik.

Auch wenn sich viele Erwachsene schwer damit tun oder sich nicht darauf einlassen wollen, das Spielen als Sport zu bezeichnen, existieren mittlerweile zu fast allen Multiplayer-Spielen Internet-Ligen.²⁷ Die Wettkämpfe werden auch auf

LAN-Partys oder auf großen internationalen Meisterschaften ausgetragen. Zu den wichtigsten Turnieren gehören z. B. die *World Cyber Games*, die 2008 in Köln stattfanden. Rund 800 Spieler aus 78 Ländern wetteiferten in der Kölner Messe um Preisgelder und Sachpreise im Gesamtwert von 370.000 Euro. Die Preisgelder sind seither immer weiter gestiegen. Ein Beispiel ist der *Event Riot League of Legends World Championship 2013*, bei dem das Gewinnerteam über 2 Millionen US-Dollar verdiente. Beim E-Sport-Turnier *The International* bekamen die Sieger in *DotA 2* sogar fünf

²⁶ Ein Glossar mit den gebräuchlichen Fachbegriffen bietet z. B. *Wikipedia* unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>.

²⁷ Ligen und Events werden z. T. professionell und nach wirtschaftlichen Kriterien organisiert. Z. B. die *ESL (Electronic Sports League)*: www.esl.eu/de



E-Sport Wettkämpfe Intel Extreme Masters – CeBIT 2011



Quelle: Turtle Entertainment GmbH (Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz)



Millionen US-Dollar. Vereinzelt können gute Spieler oder Gruppen (auch *Clans* genannt) sogar ihren Lebensunterhalt durch das Spielen erwirtschaften, indem sie Preisgelder gewinnen oder Verträge mit Sponsoren abschließen. Manche professionelle Spieler (*Pro-Gamer*) verdienen so sechsstellige Dollar-Beträge pro Jahr. In einigen asiatischen Ländern, vor allem in Südkorea, haben die Spieler den Status von Popstars.

Spielemarkt

Der Umsatz mit digitalen Spielen in Deutschland betrug 2014 insgesamt 1,89 Milliarden Euro, ein Zuwachs um vier Prozent im Vergleich zum Vorjahr.²⁸ Mit einem stolzen Anteil von 1,28 Milliarden Euro wurde auch 2014 der überwiegende Teil des Umsatzes durch das Geschäftsmodell „Einmaliger Kauf von digitalen Spielen“ erzeugt. Hierunter fallen alle käuflich erworbenen Downloads und Datenträger von Spielen für PC, Handheld, Konsole oder Mobile, die nach dem Kauf ohne weitere verpflichtende Kosten zeitlich unbegrenzt verwendet werden können. Deutlich über die Hälfte dieses Umsatzes wurde mit 752 Millionen im Konsolenbereich erwirtschaftet.

Allerdings zeichnet sich in 2014 eine deutliche Trendwende ab. So muss der über Einmalkauf generierte Umsatz im Vergleich zu 2013 einen Rückgang von 13 Prozent hinnehmen. Gleichzeitig zeigt der Umsatz im Teilmarkt „Virtuelle Güter und Zusatzinhalte für digitale Spiele“ einen enormen Zuwachs von 128 Prozent auf 477 Millionen. Hierzu der *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware*: „Der Markt für digitale Spiele hat sich 2014 sehr positiv entwickelt: (...) Einer der wichtigsten Wachstumstreiber waren Inhalte für digitale Spiele, der per Mikrotransaktion gekauft

werden. Insbesondere Free-to-Play-Spiele, die kostenfrei angeboten werden und sich ausschließlich über Mikrotransaktionen finanzieren, sind bei vielen Spielern beliebt.“²⁹ Es kann davon ausgegangen werden, dass dieser Trend in den nächsten Jahren anhält.

Beim Teilmarkt „Abonnements für digitale Spiele“ gibt es mit einem leichten Umsatzplus von einem Prozent auf 140 Millionen Euro nur eine vergleichsweise leichte Verschiebung.

Begleitung durch die Eltern

Rund um das Thema „Computer- und Konsolenspiele“ gibt es viele herausfordernde und auch problematische Aspekte, mit denen sich Eltern im Familienalltag mit ihren Kindern beschäftigen. Die zehn folgenden Kapitel nehmen die wesentlichen Punkte in den Blick:

- ▶ Im *Kapitel 3.1 „Spielregeln beachten: Kinder müssen den Umgang mit Spielen lernen“* geht es zum Einstieg um grundsätzliche Fragen der Medienerziehung. Wie kann der Umgang mit Computerspielen je nach Familiensituation und Alter der Kinder sinnvoll gestaltet werden?
- ▶ Das folgende *Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“* stellt das große Spektrum der verschiedenen Spieltypen vor.
- ▶ Im *Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“* geht es um die Bandbreite der Spielhardware. Neben PC und den aktuellen Konsolen werden auch mobile Geräte vorgestellt.
- ▶ In Deutschland ist die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* für die Prüfung von Computerspielen verantwortlich und vergibt Alterskennzeichen, die im

²⁸ Die Marktzahlen stammen vom *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU)*: www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen

²⁹ Zitiert nach: *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)*, www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-gesamtmarkt-digitale-spiele/gesamtmarkt-digitale-spiele-2014.html



Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“ erläutert werden. Darüber hinaus werden im Sinne des Jugendschutzes relevante gesetzliche Rahmenbedingungen, die in über 30 europäischen Ländern gebräuchlichen PEGI-Kennzeichen und der Bereich „Jugendschutz und Onlinespiele“ vorgestellt.

- ▶ Wer Computerspiele spielt, sollte sich heute auch mit rechtlichen Fragen und Verbraucherthemen befassen. Hier klärt das Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“ auf.
- ▶ Das anschließende Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games“ richtet den Blick auf die Möglichkeiten, die Spiel- und Lernsoftware heute für die Wissensvermittlung und zur Sensibilisierung für bestimmte Themen bieten.
- ▶ Die folgenden Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird“ und 3.8 „MMORPG, WoW und Co.“ stellen die wachsenden Spielmöglichkeiten über das Internet vor – auch in Bezug auf ihre problematischen Aspekte.
- ▶ Besonders Onlinerollenspiele stehen häufig in der öffentlichen Kritik und werden mit dem Thema „Medienabhängigkeit“ in Verbindung gebracht. Das Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: exzessive Spielernutzung“ nimmt diese Entwicklung ins Visier.
- ▶ Wenn über das Thema „Computerspiele“ diskutiert wird, geht es häufig auch um die Frage, welche Folgen der Konsum gewalthaltiger Spiele haben kann. Den allermeisten Jugendlichen sind die USK-Kennzeichen zwar bekannt, aber dennoch spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind. Eine Zusammenfassung des wissenschaftlichen Diskurses zur Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen bietet das Kapitel 3.10 „Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung“.

3. 1 Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen

Ausgangslage

Schon Kinderwelten sind Medienwelten: Bilderbücher, Hörspiele, Fernsehsendungen oder Filme wenden sich mitunter gezielt an junge und jüngste Nutzer. Auch wenn momentan für Kinder noch der Fernseher das wichtigste Medium ist, machen sie früh erste Erfahrungen mit Computer, Tablet, Internet und auch mit Computer- und Konsolenspielen. Spielen zählt zu den häufigsten Tätigkeiten, die Sechs- bis 13-Jährige heute am Computer ausüben. Zudem können viele der Sechs- bis 13-Jährigen laut *KIM-Studie 2014* auf eine eigene Spielkonsole zugreifen (55 % der Jungen, 46 % der Mädchen). Durch den spielerischen Umgang mit Computer, Konsole und Co. lernen Kinder die Handhabung der Geräte und der Software in der Regel sehr schnell. In vielen Familien entsteht hier eine Schiefelage: die Spiellust von Kindern und Jugendlichen trifft auf Unsicherheiten, z. T. auch auf Unkenntnis oder Unverständnis auf Seiten der Eltern, da diese in vielerlei Hinsicht mit ganz anderen Medien aufgewachsen sind. Einschränkend ist zu betonen, dass zunehmend eine Elterngeneration heranwächst, die in der eigenen Kindheit und Jugend ebenfalls Erfahrungen mit Computer- und Konsolenspielen gesammelt hat. Doch gerade die aktuellen Problemlagen hinsichtlich Daten-, Verbraucher- und Jugendschutz in mobilen Netzwerken sind ihnen oft nicht vertraut. So fühlen sich viele Eltern überfordert, den immer rasanteren technischen Wandel erzieherisch zu begleiten. Aber Kinder können Medienkompetenz nicht allein erwerben, sie brauchen die Hilfe von Erwachsenen, um sich in den Medienwelten zurechtzufinden.

Welche Hilfestellungen sind in Bezug auf Computerspiele wichtig? Welche Grundregeln sollten Eltern vermitteln und wie lassen sich diese im Familienalltag umsetzen?

Spielregeln für das Aufwachsen mit Computerspielen

Eltern sollten sich aktiv mit der Mediennutzung ihrer Kinder beschäftigen. Eine rein bewahrende Haltung scheint heute nicht mehr zeitgemäß, da der kompetente Umgang mit Computer und Co. zu den Grundlagen für das Lernen in Schule, Ausbildung oder Beruf gehört und Medien einen festen Platz in der Freizeitgestaltung Heranwachsender haben. Generelle Verbote, z. B. von Computerspielen, werten Medien zudem unnötig auf und werden eher dazu führen, dass Kinder heimlich bei ihren Freunden spielen, chatten oder „networken“. Aber auch ein völlig unkritischer



Umgang mit der Mediennutzung von Kindern ist nicht angebracht. Eltern sind immer wieder gefordert, bei der Medienerziehung Entscheidungen zu treffen: Darf der Fernseher als Babysitter eingesetzt werden, um am Wochenende einmal auszuschlafen? Wird während einer Autofahrt die tragbare Konsole eingepackt, um auf der Rückbank für ein wenig Ruhe zu sorgen?

Ziel der medienbezogenen Erziehungsmaßnahmen sollte die **Förderung der Medienkompetenz** der Heranwachsenden sein. Sie müssen zu einem selbstbestimmten, kreativen und verantwortlichen Umgang mit Medien befähigt werden, der ihnen eine gewinnbringende Nutzung ermöglicht und sie vor Schaden bewahrt. Hier ist vor allem bei jüngeren Kindern viel Aufsicht und Begleitung durch die Eltern nötig. Mit zunehmendem Alter kann dies jedoch Schritt für Schritt reduziert werden – hin zu einer vollständig eigenverantwortlichen Mediennutzung durch Jugendliche bzw. junge Erwachsene. **Wie das Wasser zum Schwimmen lernen benötigt wird, braucht der Erwerb von Medienkompetenz den Umgang mit Medien.**

Wichtige Hilfestellungen in Bezug auf Kinder und Computerspiele betreffen vor allem die Auswahl der Spiele, die Begleitung bei deren Nutzung und das Setzen von Grenzen hinsichtlich der Spielzeit. Viele Eltern fragen sich: „Wie lange darf mein Kind am Computer oder der Konsole spielen?“ Verschiedene medienpädagogische Initiativen haben Empfehlungen zu Spielzeiten erarbeitet, die sich allerdings teilweise leicht voneinander unterscheiden.³⁰ Empfehlungen zu Spielzeiten sollten daher immer eingeordnet werden: Sie sind grobe Orientierungswerte, die aber nicht der Lebenswirklichkeit in allen Familien und dem Entwicklungsstand jedes Kindes gerecht werden können. Auch die folgenden **Altersangaben und Beschreibungen** sind nur als Richtwerte und Diskussionsgrundlage anzusehen:

0 – 3 Jahre

Babys brauchen die direkte Zuwendung ihrer Eltern und entdecken die Welt, indem sie sie im Wortsinn „begreifen“, Gegenstände anfassen und in den Mund stecken. Ein- bis Dreijährige sollten nicht am Computer spielen. Es würde sie überfordern. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie nicht bereits mitbekommen, dass ihre Eltern Computer, Tablet, Handy oder die Spielkonsole nutzen. Erste Kontakte mit den Geräten können auch in diesem Alter gemacht werden, z. B. durch das gemeinsame spielerische Tippen auf der Tastatur oder das gelegentliche – nicht tägliche – Anschauen kurzer Bildergeschichten. Insgesamt sollten die Medieneinflüsse in diesem Alter möglichst gering gehalten werden.

4 – 6 Jahre

Vorschulkinder können erste Erfahrungen mit Computerspielen machen. Kinder dieser Altersgruppe verstehen zwar schon bestimmte Handlungsabläufe, brauchen aber



Unterstützung bei der Einordnung des Erlebten. Daher sollten Vorschulkinder beim Spielen von ihren Eltern begleitet werden. So können Eltern unmittelbar darauf reagieren, wenn im Spielverlauf Situationen auftreten,

die Kinder irritieren oder sogar ängstigen. Kinder, aber auch Jugendliche erleben Medien mitunter sehr unterschiedlich. Was ein Kind ängstigt, wird von einem anderen Kind gleichen Alters schon souverän gehandhabt. Das Gespräch über die Spiele ist für die Eltern zudem eine gute Gelegenheit, etwas über die Wünsche ihrer Kinder zu erfahren. Steckt z. B. ein bestimmtes Bedürfnis dahinter, wenn ein Spiel immer wieder gespielt werden soll? Schon Kindergartenkinder bedienen Geräte wie Spielkonsolen intuitiv und probieren gerne spielerisch deren Möglichkeiten aus. Nicht nur Spiele, auch altersangemessene Lernsoftware oder kreative Programme (z. B. Malprogramme) können genutzt werden.

➤ **Nutzungsdauer:** 20 bis 30 Minuten, nicht unbedingt täglich

7 – 10 Jahre

In diesem Alter sind Kinder zumeist in der Lage, die in Computerspielen erzählten Geschichten als Fiktion zu erkennen. Das gilt aber nicht grundsätzlich für alle Heranwachsenden dieser Altersgruppe. Die Verarbeitung von Medieninhalten ist nicht nur vom Alter, sondern auch vom Entwicklungsstand des Kindes abhängig. Auch wenn Kinder ab sieben Jahren schon einmal allein spielen dürfen, braucht es den regelmäßigen „Blick über die Schulter“ durch die Eltern. Sie kennen die typischen Reaktionen ihres Kindes und merken schnell, wenn ihr Kind mit einer Software überfordert ist. Eine kontinuierliche Begleitung durch die Eltern ist auch deshalb wichtig, weil bei vielen Online- und Browserspielen eine rechtlich bindende AltersEinstufung derzeit noch fehlt.

➤ **Nutzungsdauer:** 30 bis 45 Minuten

Täglich festgelegte Zeiten sind allerdings oft schwierig, da Kinder in diesem Alter viele andere Termine haben. Praktisch könnte auch das Einrichten eines wöchentlichen Zeitkontos sein, welches nicht nur für Computerspiele

³⁰ Vgl. z. B. www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/familie/s/freizeitinteresse und www.schau-hin.info (Suchbegriff: Nutzungszeiten)



zur Verfügung steht, sondern auch für TV und Internetnutzung. Wenn z. B. acht Stunden Bildschirmzeit pro Woche vereinbart wurden, können die Kinder über diese Zeit nach bestimmten Regeln selbst verfügen.

11 – 13 Jahre

Kinder bzw. Jugendliche dieser Altersgruppe haben größtenteils die Fähigkeit entwickelt, klar zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden und erleben Medien mit mehr Distanz, als dies z. B. bei Vor- und Grundschulkindern der Fall ist. Aber auch sie brauchen Regeln: z. B. in Bezug auf die Spielzeit und die gespielten Inhalte. Eltern sollten das regelmäßige Gespräch über die Spiele suchen und klar eingrenzen, welche Spiele gespielt werden dürfen und welche nicht. Wenn Kinder in diesem Alter ein Handy oder eine portable Konsole haben, kann entsprechend auch unterwegs gespielt werden. Dies erfordert eine große Verantwortung und ein besonderes Vertrauensverhältnis zwischen Eltern und Kindern. Denn sowohl die vor dem Bildschirm verbrachte Zeit als auch die aufgerufenen Inhalte sind hierbei deutlich schwerer im Blick zu behalten. In jedem Fall sollten die Nutzungszeiten auch diese mobilen Geräte mit einbeziehen. Mit beginnender Abgrenzung von den Eltern erhalten die Spiele für die Heranwachsenden auch eine weitere Bedeutung. Das Spielen verlagert sich immer mehr in den Freundeskreis. Hier werden auch heimlich Erfahrungen mit Spielen (und anderen Medien) gemacht, von denen die Eltern nichts mitbekommen (sollen).

☛ **Nutzungsdauer:** ca. 60 Minuten pro Tag

Wenn eine Familie mit einem **Wochenbudget** für die Nutzung verschiedener Bildschirmmedien (Spiele, TV, Computer) arbeitet, kann dies mit zunehmendem Alter angepasst werden auf 9 bis 12 Stunden pro Woche. Dabei sollte aber auch beachtet werden, dass der Einsatz von Computer und Internet immer häufiger auch für die Erledigung von Hausaufgaben nötig ist und diese Zeit zur Mediennutzung in der Freizeit hinzu kommt.

Ab 14 Jahren

Jugendliche – in der Pubertät und darüber hinaus – brauchen und suchen Reibungspunkte. Sie sollten in die Entscheidung über Spielzeiten und -inhalte immer mehr mit einbezogen werden. Für viele Jugendliche, besonders für Jungen, haben Spiele, die erst ab 18 Jahren freigegeben worden sind, einen hohen Stellenwert. Diese Spiele zeichnen sich vor allem durch gewalthaltige Inhalte aus. Viele Spieler dieser Altersgruppe sind in Bezug auf ihre Werte und Normen sowie die selbstregulierte Einteilung ihrer Freizeit allerdings noch nicht gefestigt. Eltern sollten daher das Gespräch über problematische Spielinhalte suchen und aufmerksam werden, wenn sich das Spielen von Computerspielen negativ auf andere Lebensbereiche auswirkt (siehe Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: exzessive

Spielesnutzung“ und 3.10 „Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung“).

☛ **Nutzungsdauer:** Mit zunehmendem Alter wird es immer schwieriger, konkrete Nutzungszeiten zu benennen. Trotzdem sollten auch in diesem Alter Nutzungszeiten abgesprochen werden. Um einer exzessiven Nutzung vorzubeugen, sollte dabei vor allem im Blick sein, welchen Stellenwert das Spielen einnimmt und ob andere Aktivitäten darunter leiden (siehe Kapitel 3.9).

Über Medien reden

Medienerziehung bedeutet in einem ersten Schritt, die Medien zum Thema zu machen und z. B. über Computerspiele zu reden. Dabei ist die ganze Familie gefragt: Eltern, die sich ihres eigenen Medienkonsums und -verhaltens bewusst sind, können eher ein Vorbild für ihre Kinder sein. Beispielsweise können Mütter und Väter, die sich kritisch mit Geschlechterrollenbildern auseinandersetzen, ihre Töchter und Söhne für klischeehafte Darstellungen von Weiblichkeit oder Männlichkeit in Computerspielen sensibilisieren. Auf der anderen Seite können Kinder als Experten eingebunden werden, wenn es darum geht, die Soft- und Hardware zu bedienen. Das Thema „Computerspiele“ wird so Schritt für Schritt um verschiedene Facetten erweitert und bietet zudem die Möglichkeit, weitere wichtige Erziehungs- und Familienthemen mit einzubeziehen. Für ein Gespräch über Taschengeld und Einkommen bieten z. B. die Anschaffungskosten für Hard- und Software reichlich Anlässe. Mit der Thematisierung von Medien kann früh begonnen werden. Je eher in der Familie **Regeln** für die Mediennutzung aufgestellt, diskutiert und umgesetzt werden, desto besser. Dabei sollten auch gemeinsam klare Konsequenzen für die Überschreitung dieser Regeln festgelegt werden (z. B. vorübergehende Verringerung der Spielzeit oder Sperrung des Internetzugangs). Mit zunehmendem Alter können **Kinder in Entscheidungen einbezogen** und der Umgang mit Medien „verhandelt“ werden.

Wenn es darum geht, welche Spiele in welchem Alter gespielt werden dürfen, sollten Eltern auch die **Altersunterschiede ihrer Kinder** berücksichtigen. Die 16-jährige Tochter spielt vielleicht schon Spiele, die der 12-jährige Sohn noch nicht nutzen darf. Hier ist es für Eltern wichtig, ihre Entscheidungen zu erklären, z. B. indem über Jugendschutz gesprochen wird. Die ältere Tochter kann dann auch schon in die Verantwortung genommen werden, die Mediennutzung des jüngeren Bruders mit zu begleiten.

In vielen Familien hat sich statt einer täglichen Begrenzung die **Einrichtung eines Wochenkontos** (Wochenbudget) für die Mediennutzung bewährt. Die vereinbarte Zeit teilt sich das



Kind frei ein. So lernt das Kind Verantwortung zu übernehmen. Diese Regelung kann zusätzlich dadurch unterstützt werden, dass die Kinder zu Wochenbeginn Zeitgutscheine (z. B. über je eine halbe Stunde) erhalten und diese abgeben müssen, wenn sie fernsehen, surfen oder spielen. Ein weiterer Weg besteht darin, regelmäßig oder zumindest gelegentlich Tage einzurichten, in denen die ganze Familie auf Medien verzichtet. Besondere Beachtung gilt bei der Altersgruppe ab 14 Jahren der Smartphone-Nutzung. Diese Geräte sind in der Regel immer verfügbar. So können Eltern nur selten die Nutzungszeiten nachvollziehen und reglementieren. Auch hier hilft oft das vertrauensvolle Verhältnis. Und bei wiederholten Verstößen gegen die vereinbarten Regelungen die ernsthafte Konsequenz. Dadurch wird vielleicht auch der Blick frei für alternative Freizeitbeschäftigungen, die den Kindern oder sogar der ganzen Familie Spaß machen.

Empfehlungen für Eltern:

► Regeln aufstellen

Vereinbaren Sie gemeinsam in der Familie Regeln, **welche Computerspiele** gespielt werden dürfen, **wie oft** und **wie lange**. Auch die **Tageszeit**, zu der gespielt wird, sollte beachtet werden: Direkt vor oder nach den Hausaufgaben kann intensives Spielen das konzentrierte Lernen beeinträchtigen. Achten Sie bei der Vereinbarung auf regelmäßige **Bildschirmpausen**. Diese Regeln können Sie z. B. in einem gemeinsam aufgesetzten **Mediennutzungsvertrag** (siehe „Links und Materialien“) festhalten, an den sich alle Familienmitglieder halten müssen, und in dem auch Konsequenzen für das Nichteinhalten benannt werden.



Regeln finden – Streit vermeiden: www.mediennutzungsvertrag.de

► Konsequent sein

Einmal getroffene Abmachungen sollten eingehalten werden. Ist dies nicht der Fall, sollten Sie konsequent handeln und notfalls Computer oder Konsole für eine Zeit einbehalten oder blockieren, auch wenn es schwer fällt. Natürlich kann es auch immer Ausnahmen von einer Regel geben, z. B. wenn das Wetter schlecht oder ihr Kind krank ist. Computerspiele sollten grundsätzlich nicht zur Belohnung oder Bestrafung eingesetzt werden, da sie hierdurch einen ungewollt hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder bekommen können.

► Standort wählen – mobile Geräte berücksichtigen

Denken Sie über den Standort von Spielkonsole oder Computer nach. Gerade bei Kindern im Grundschulalter scheint es sinnvoll, wenn die Geräte nicht im Kinderzimmer stehen, sondern z. B. im Wohnzimmer oder in der Küche, wo Eltern die Nutzung im Blick haben und einfacher begleiten können. Bedenken Sie hierbei auch, dass über Smartphones oder portable Spielkonsolen zunehmend auch unterwegs (oder unbemerkt im Zimmer des Kindes) gespielt werden kann.

► Gemeinsam spielen und Interesse zeigen

Interessieren Sie sich für die Medienwelt ihrer Kinder und spielen Sie mit. Ihre Kinder werden Ihr Interesse für die Spiele sicherlich gutheißen und sich als Experten für die Spiele ernst genommen fühlen. Durch das gemeinsame Erleben können Sie mitreden und die Faszination eines Spiels viel eher nachvollziehen.

► Empfehlungen beachten

Nutzen Sie medienpädagogische Empfehlungen zu Computerspielen. Bewertungen von Computerspielen für Kinder finden sich z. B. auf den Seiten des *Internet-ABC*. Die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* bietet mit www.Spieleratgeber-NRW.de einen Ratgeberservice zu Computer- und Konsolenspielen für Eltern und Pädagogen. Unter Anleitung erfahrener Medienpädagogen werden gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen aktuelle und interessante Spiele erprobt und beurteilt. Ähnlich verfahren die Wettbewerbe *Tommi* und *Pädi*, die jedes Jahr Software und Spiele für Kinder auszeichnen. Auch die *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* veröffentlicht auf www.spielbar.de Beurteilungen von Computerspielen.

► Alterskennzeichen beachten

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter www.usk.de, ob ein Spiel für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben ist und somit ein entsprechendes Kennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



trägt. Sensibilisieren Sie auch Verwandte, das Thema „Jugendschutz“ ernst zu nehmen und bei Geschenken verantwortungsvoll zu handeln. Achten Sie auch darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.

► **Orientierung und Hilfestellung bieten**

Kinder brauchen Orientierungshilfen in der Medienwelt. Viele Kinder können das, was sie in den Medien sehen, hören oder erleben noch nicht einschätzen und alleine verarbeiten und brauchen dafür Ihre Unterstützung. Sprechen Sie offen mit ihrem Kind darüber, was Ihnen an einem Spiel gefällt – und was nicht. Fordern Sie auch Ihr Kind zu einer kritischen Rückmeldung auf.

► **Erfahrungsaustausch mit anderen Eltern**

Fragen Sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Unterstützen Sie sich gegenseitig und tauschen Sie Erfahrungen aus.

► **Vorbild sein**

Nutzen Sie die Gelegenheit, um über Ihr eigenes Medienverhalten nachzudenken. Durch die Art und Weise, wie Sie selbst mit Computer, Fernsehen und anderen Medien umgehen, können Sie ein Vorbild für Ihre Kinder sein.

► **Freizeit gestalten und Alternativen bieten**

Computerspiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und dürfen als Hobby darin ihren Platz haben. Sorgen Sie aber auch dafür, dass Ihre Kinder vielfältigen Freizeitbeschäftigungen nachgehen, damit Computerspiele und Internet keinen zu hohen Stellenwert einnehmen. Bieten Sie Anregung und Alternativen zum Computer, z. B. in Form gemeinsamer Unternehmungen oder Freizeitaktivitäten.

Tipps für Referenten:

Die hier behandelten grundsätzlichen Aspekte der Medienziehung kommen bei den meisten Elternabenden zum Thema „Computerspiele“ auf. Auch wenn es um Online-spiele oder Alterskennzeichen geht, stellen Eltern Fragen zu Spielzeiten oder zu Grenzen. Hier ist von Referenten eine klare Position gefordert. Die Empfehlungen für Eltern in diesem Bereich lassen sich auch auf andere Medienbereiche übertragen. Ein Elternabend zum Thema „Computerspiele“ kann so durchaus damit enden, dass eine grundsätzliche Diskussion über den Umgang mit Medien geführt wird.

► **Frühkindliche Mediennutzung aufgreifen:** Kinder, aber auch Jugendliche, erleben Medien mitunter sehr unterschiedlich. Die Wahrnehmung von Medieninhalten ist besonders bei jüngeren Kindern stark durch Erlebnisse und handlungsleitende Themen aus der realen Welt geprägt. Ein Kind, das z. B. einen heftigen Streit zwischen seinen Eltern miterlebt hat, wird von einem fiktiven Streit in einer Fernsehserie stärker berührt als ein Kind, das diese Erfahrung nicht gemacht hat. Das macht es für Referenten nicht leicht, während eines Elternabends allgemeingültige Empfehlungen für bestimmte Altersgruppen zu geben. Ratschläge zur Erziehung sollten immer vor diesem Hintergrund eingeordnet werden. Gleichzeitig folgt daraus aber, dass Eltern deutlich auf ihre Verantwortung hingewiesen werden sollten, die Mediennutzung ihrer Kinder von Anfang an zu begleiten.

► **Empfehlungen zu Spielzeiten einordnen:** Wenn auf einem Elternabend über Spielzeiten gesprochen wird, sollte sich der Blick auch auf das gesamte Medienrepertoire richten, das Kindern und Jugendlichen heute zur Verfügung steht. Eine Diskussion über Computerspielzeiten sollte zu einer Diskussion über Mediennutzungszeiten erweitert werden. Dabei kann auch auf die Frage eingegangen werden, welche Medien – aus Sicht der Eltern – einer zeitlichen Regulierung bedürfen, ob dazu beispielsweise auch das Hören von Musik und Hörspielen oder das Lesen gehört. Vor allem bei Elternabenden in Kindergärten oder Grundschulen kann es sinnvoll sein, das Thema „Computerspiele“ zu öffnen und andere Medienbereiche einzubeziehen.

► **Empfehlungen geben:** Viele Eltern sind verunsichert, wenn es darum geht, ein Spiel für ihre Kinder auszuwählen. Sie wünschen sich eine Orientierungshilfe bei der Suche nach einem „guten“ Spiel im Spiele-Dschungel. Ob ein Spiel für die eigenen Kinder geeignet ist, sollten Eltern im Idealfall dadurch prüfen, indem sie das Spiel selbst ausprobieren und ihr Kind beim Spielen begleiten. So lässt sich z. B. herausfinden, ob ein Spiel, trotz passender Alterseinstufung, dem individuellen Entwicklungsstand des eigenen Kindes angemessen ist. Über die Vielzahl an Spielen, Lernsoftware und Serious Games, die jedes Jahr neu erscheinen, können auch informierte Referenten kaum einen Überblick haben. Hier ist es hilfreich, auf medienpädagogische Internetangebote hinzuweisen, die Empfehlungen oder Tipps veröffentlichen (siehe „Links und Materialien“).

► **Aufklären statt Beschuldigen:** Eltern haben die **Erziehungshoheit** über ihre Kinder und sind zudem



„Experten für ihr Kind“. Sie kennen Ihr Kind am besten und wissen am ehesten, was für das Kind gut und was weniger gut ist. Wenn eine Mutter oder ein Vater es zulassen, dass ihr 12-jähriges Kind Spiele spielt, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind, haben sie auch das Recht dazu. Wenn Eltern von diesem Verhalten berichten oder davon, dass sie Computerspiele als Belohnung bzw. zur Bestrafung oder als Babysitter einsetzen, ist von Referenten Fingerspitzengefühl gefragt. Diese Situationen können nicht im Zwiegespräch mit einzelnen Teilnehmern gelöst werden, da sich womöglich auch andere Eltern kritisch zu Wort melden oder sogar Vorhaltungen machen. Statt Teilnehmern ein vermeintliches Fehlverhalten vorzuwerfen, sollten Referenten versuchen, vom jeweiligen Einzelfall wegzukommen und positive Strategien zum Umgang mit Computerspielen zu vermitteln. Dazu können auch Beispiele von Familien aufgezeigt werden, in denen sich bestimmte Strategien, z. B. zur Regelung der Spielzeiten, bereits etabliert haben. Referenten sollten natürlich auf potentiell schädigendes Verhalten hinweisen, aber dabei immer berücksichtigen, dass es nicht allen Eltern möglich ist (z. B. bedingt durch Berufsbelastung oder die familiäre Situation), alle Empfehlungen zuhause umzusetzen. Problematische Themen könnten ebenso anhand einer ausgedachten, überspitzten Familiensituation verdeutlicht werden, sodass sich niemand der Anwesenden persönlich angegriffen fühlen muss. **Eltern, die vor allem ein schlechtes Gewissen von einer Veranstaltung mitnehmen, werden kaum motiviert sein, sich weiter mit diesen Themen zu beschäftigen.**

Links und Materialien zum Thema:

Viele medienpädagogische Einrichtungen und Auszeichnungen geben pädagogische Empfehlungen zu Spielen und bieten so Eltern Orientierungshilfen. Zu nennen sind z. B.:

- ☞ www.kindersoftwarepreis.de: TOMMI, der deutsche Kindersoftwarepreis widmet sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommen.
- ☞ www.sin-net.de/index.php?id=365: Der Pädagogische Interaktiv-Preis (PÄDI) wird von der medienpädagogischen Facheinrichtung SIN – Studio im Netz e. V. an herausragende Multimedia-Produkte vergeben, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen.
- ☞ www.gigamaus.de: Mit der GIGA-Maus werden Programme und Onlineangebote für Kinder und für die ganze Familie prämiert.
- ☞ www.spieleratgeber-nrw.de: Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit Beurteilungen von Spielen (mit pädagogischer Altersempfehlung) und Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ist auch an der Vergabe des Games-Gütesiegels „pädagogisch wertvoll“ beteiligt (☞ www.games-wertvoll.de).
- ☞ www.internet-abc.de: Informationsportal des Vereins Internet-ABC e. V. mit vielen Informationen für Kinder und Eltern sowie Beurteilungen von Spiel- und Lernsoftware.
- ☞ www.spielbar.de: Informationsportal mit Besprechungen von Computerspielen und vielen weiteren (Fach-)Artikeln zum Thema.
- ☞ www.deutscher-computerspielpreis.de: Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der Deutsche Computerspielpreis an deutsche Produktionen vergeben.
- ☞ www.byte42.de: Weblog mit Spielbeurteilungen von dem Medienpädagogen Jens Wiemken.
- ☞ www.mediennutzungsvertrag.de: Im gemeinsamen Angebot von klicksafe und Internet-ABC können Eltern und Kinder gemeinsam online einen Mediennutzungsvertrag erstellen. Der Vertrag kann in unterschiedlichen Design- und Regelvorlagen für die beiden Altersgruppen 6–12 Jahre und +12 Jahre angelegt werden. Vorbereitete Regeln für Kinder, Jugendliche und Eltern zu Nutzungszeiten, Handy/Smartphone, Internet, Fernsehen/Filme und Bildschirmspielen erleichtern die Erstellung. Da jede Familie und jedes Kind anders ist, können die Regeln frei überarbeitet und neue Regeln formuliert werden.
- ☞ *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*: Die Broschüre der Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie erscheint seit 24 Jahren und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für Eltern und Pädagogen. Die neueste Ausgabe wird immer gegen Ende jeden Jahres veröffentlicht. (Bestellung über: ☞ www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=212276.html).
- ☞ *Mit Medien leben lernen – Tipps für Eltern von Vorschulkindern*. Broschüre der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (3. aktual. Aufl. 2012). Kostenlos bestellbar (oder als Download) auf ☞ www.lfm-nrw.de/index.php?id=1117.
- ☞ www.schau-hin.info: Die Initiative Schau Hin! hat zu verschiedenen Medien Ratgeber für Erziehende veröffentlicht, z. B. zum kindgerechten Umgang mit Games. Auf der Homepage der Initiative finden sich auch Spielebeurteilungen.
- ☞ www.mfps.de: Vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) werden (in der Regel jährlich) die KIM- und JIM-Studien herausgegeben



(Basisuntersuchungen zum Medienumgang von 6- bis 13-Jährigen (*KIM*) und 12- bis 19-Jährigen (*JIM*). 2012 erschien erstmalig die *FIM-Studie* (Familie, Interaktion & Medien). Zum Jubiläum bietet der *mpfs* auch die Studie *15 Jahre JIM* an. Unter dem Namen *JIMplus* werden ergänzende Informationen zur Studie publiziert. 2013 wurde erstmalig die *miniKIM* veröffentlicht, eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland.

- 🔗 *Das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI)* bietet empirische Daten zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen an. Das *IZI* führt eigene Forschungsprojekte zu aktuellen Programmformaten und Themen im Bereich Kinder-, Jugend- und Bildungsfernsehen durch. Sehr hilfreich für Referenten sind zudem die Grunddaten *Kinder und Medien* und *Jugend und Medien*, die regelmäßig als PDF veröffentlicht werden und in denen Ergebnisse verschiedener Studien präsentationsfreundlich aufbereitet wurden: 🌐 www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/home.htm.
- 🔗 Verschiedene Einrichtungen haben interaktive Anwendungen entwickelt, mit deren Hilfe Eltern und Kinder gemeinsam spielerisch über Medien informiert werden. So bietet beispielsweise das *Internet-ABC* einen Surfschein an, den Eltern zusammen mit ihren Kindern erwerben können (unter 🌐 www.internet-abc.de). Dieser ist im September 2014 in neuer Version erschienen.
- 🔗 🌐 www.medienquiz.de: Die *Thüringer Landesmedienanstalt* hat in Zusammenarbeit mit *Flimmo* ein Medien-Quiz für die ganze Familie entwickelt, das Online gespielt werden kann.
- 🔗 Der *klicksafe-Flyer Computerspiele-Tipps für Eltern* (6. aktual. Aufl. 2014) enthält zwölf konkrete Tipps für Eltern zum Umgang mit Computer-, Video-, Handy- und Tabletspielen. Der Flyer steht kostenfrei zum Download unter 🌐 www.klicksafe.de zur Verfügung und kann in gedruckter Fassung über die *klicksafe*-Webseite bestellt werden. Seit 2013 wird er auch in den Sprachen Türkisch, Russisch und Arabisch angeboten.
- 🔗 Unter 🌐 www.klicksafe.de/quiz findet sich auch das Onlinequiz *Bist Du ein Computerspiel-Experte?*, welches in erster Linie für Jugendliche erstellt wurde, aber auch von Erwachsenen oder von Kindern und Eltern gemeinsam gespielt werden kann.

3.2 Willkommen in der Welt der Spiele: Genres

Ausgangslage

In deutschen Haushalten wird gespielt. Aktuelle Studien³¹ zeigen, dass rund ein Drittel der Deutschen ab 14 Jahren Computer- und Konsolenspiele spielt. Computerspiele sind also längst nicht mehr nur ein Thema für Minderheiten oder Computereeks sondern weit verbreitetes und anerkanntes Kulturgut.³² Auch die Situationen, in denen gespielt wird, werden immer vielfältiger. Tragbare Konsolen und Smartphones (vgl. Kap. 3.3) ermöglichen das Spielen in allen Lebenslagen.

Hinzu kommt eine kaum überschaubare Zahl an unterschiedlichen Spielen und Genres. Das Spektrum reicht vom virtuellen Kartenspiel für Zwischendurch bis zum Onlinerollenspiel, das über Jahre hinweg genutzt werden kann. Wie lassen sich die Spiele in verschiedene Gruppen einteilen?

Der Spiele-Dschungel – Die verschiedenen Genres

Genau wie Literatur oder Filme kann man Computerspiele in verschiedene Genres unterteilen. Die Unterscheidung erfolgt eher anhand der Spielmechanik (also wie ein Spiel funktioniert) und weniger aufgrund der Thematik (also der Frage, welche Geschichte erzählt wird). Spieler präferieren meistens einzelne Genres, deren Spielweise sie anspricht und ihren Interessen entspricht.³³ Eine allgemeingültige Unterteilung gibt es im Bereich der Computerspiele nicht, auch die folgende Aufzählung könnte bei Bedarf um Genres ergänzt oder gekürzt werden.³⁴

Moderne Spiele können oftmals zu mehreren Kategorien zugeordnet werden, nur in seltenen Fällen stellt ein Spiel einen lupenreinen Vertreter eines einzelnen Genres dar. Weiter verbreitet sind heutzutage Mischformen verschiedener Genres.

Auch die Frage danach, was überhaupt als Computerspiel gilt und was nicht, ist nicht immer einfach zu beantworten. Populäre Titel wie die Karaoke-Software *SingStar*, Augmented-Reality-Spiele wie *Ingress*, in denen die reale Welt zum Spielplatz wird oder Bewegungsspiele wie z. B. *Wii Fit U*, die

³¹ Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66 – 68 oder auch: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (2013). Studie *Gaming in Deutschland*, siehe 🌐 www.bitkom.org/de/themen/54906_77024.aspx.

³² Die kontroversen Diskussionen, die es in diesem Zusammenhang gab, lassen sich auf der Homepage des *Deutschen Kulturrates* nachvollziehen: 🌐 www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=2

³³ Einen ausführlichen Beitrag zum Thema „Genreunterteilung“ liefern Michael Hagner, Ina Kerner und Dieter Thomä, in ihrem Buch *Theorien des Computerspiels*. (siehe „Links und Materialien“)

³⁴ Es existieren verschiedene andere Modelle dafür, wie sich Spiele beschreiben und gruppieren lassen. Der Medienforscher Christoph Klimmt schlägt z. B. vor, Spiele entlang der drei Dimensionen „Narrativer Kontext“, „Aufgabenstruktur“ und „Formale Repräsentation“ zu beschreiben. Klimmt, C. (2001): *Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen*. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, Jg. 49, H. 4, S. 480-497



mithilfe verschiedener Eingabegeräte (z. B. dem *Balance-Board*) Sportarten simulieren, haben in den letzten Jahren den Rahmen dessen erweitert, was allgemein als Computerspiel wahrgenommen wird.

Action Adventures

Ein Action Adventure verbindet verschiedene Spielformen miteinander und bietet abwechslungsreiche Handlungsmöglichkeiten. Zumeist wird eine Hauptfigur in der „Ich-Perspektive“ oder in der „Dritte-Person-Ansicht“ durch überwiegend dreidimensional gestaltete Spielwelten gesteuert.



Knack (USK ab 12), Sony – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Die Spieler sind in ein temporeiches Geschehen eingebunden und müssen als Handelnde eine Geschichte vorantreiben. Es gilt Rätsel und Puzzles zu lösen, Gegenstände zu sammeln und miteinander zu kombinieren sowie Gespräche mit anderen Spielfiguren zu führen. Hinzu kommen actionorientierte Spielelemente: Beispielsweise müssen Feinde durch Waffeneinsatz besiegt oder Hindernisse in „Hüpf- und Sprungpassagen“ gemeistert werden. In diesem Genre werden also durchaus unterschiedliche Fähigkeiten gefordert. Auch die Spielwelten verschiedener Genvertreter unterscheiden sich oftmals stark voneinander und reichen von witzig und skurril erzählten, comichaft dargestellten Abenteuern bis hin zu ernsten, düsteren und bedrohlichen Szenarien.

Adventures

Klassische Adventures (Abenteuerspiele) kennzeichnen sich durch eine in sich geschlossene Spielgeschichte, bei welcher die Spieler eine (oder abwechselnd verschiedene) Spielfiguren durch eine festgelegte Spielgeschichte steuern. Ziel ist es, zumeist ohne Zeitdruck eine Fülle an Rätseln und Aufgaben zu lösen, die zueinander in einer sinnvollen, aufeinander abgestimmten Beziehung stehen. Man ist gezwungen, diese zu lösen, um damit die Handlung voranzutreiben. Zu den zentralen Spielanforderungen gehört z. B. das Sammeln, Benutzen und Kombinieren von Gegenständen sowie das Erlangen von relevanten Informationen durch

Gespräche mit anderen Spielfiguren. Die erzählten Geschichten unterscheiden sich in ihrer Ausrichtung sehr stark. So gibt es mittlerweile Krimis, Thriller, Liebesgeschichten, Seefahrer-Komödien und zahlreiche weitere Handlungen, die als interaktives Abenteuer erlebt werden können.

Beat 'em ups

Bei Beat 'em ups (deutsch: „Schlag sie zusammen“ oder „Mischt sie auf“) geht es darum, sich in einem Kampfwettbewerb mit der eigenen Spielfigur gegen einen oder mehrere Gegner durchzusetzen. Oft werden für Titel dieses Genres auch Bezeichnungen wie Duel-Fighter-Games oder Prügelspiele verwendet. Die einzelnen Wettkämpfe sind zumeist rundenbasiert und finden in unterschiedlichen Szenarien statt. Wer zuerst den Energiebalken des Gegners durch verschiedene Angriffe auf Null reduziert hat, gewinnt. Durch das leicht zu verstehende Spielprinzip und den unkomplizierten Einstieg kommen auch unerfahrene Spieler schnell zu Erfolgen. Dennoch erfordert es zuweilen viel Übung, bis das Spiel mit seinen zahlreichen Tritt- und Schlagkombinationen und Möglichkeiten beherrscht wird.



Super Smash Bros. für Wii U (USK ab 12), Nintendo – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Browsergames

Für ein Browsergame oder Browserspiel ist nur ein Internetzugang und ein aktueller Internetbrowser nötig. Viele Webseiten locken heute mit einer Vielzahl an Spielen. Mehr dazu im Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird“.

Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Denkspiele (oder auch Logikspiele) und Geschicklichkeitsspiele werden trotz unterschiedlicher Anforderungen meist in einem Genre zusammengefasst, da die Übergänge recht fließend sind. Bei beiden Formen steht das eigentliche Spielprinzip im Vordergrund. Die Spielgeschichte, die grafische Darstellung und der Sound spielen eher eine untergeordnete Rolle, weshalb die Entwicklungskosten überschaubar sind und viele Genvertreter deshalb sehr preiswert oder sogar kostenlos angeboten werden können. Getreu dem Motto:



„Einfach zu erlernen, schwierig zu meistern!“ ist der Zeitaufwand, den Spielende für das Verständnis der Anforderungen investieren müssen, eher gering. Bei vielen Titeln dieses Genres nimmt die Komplexität aber von Aufgabe zu Aufgabe stetig zu. Daher können auch einfach gestaltete Spiele längerfristige Motivationsreize bieten. Vor allem auf Smartphones und Tablets werden solche Spiele häufig genutzt.

Serious Games

Diese Spiele kennzeichnen sich durch den Anspruch ernste Themen, Information und Bildung spielerisch und interaktiv erfahrbar machen zu wollen. Mehr Hintergründe zu Lernprogrammen und Serious Games finden sich in *Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games“*.

Gesellschaftsspiele / Musikspiele

Unter diesem Begriff sind zum einen alle Bildschirmspiele zusammengefasst, denen ein Brett-, Karten- oder Würfelspielprinzip als Vorlage dient. Darüber hinaus gehören auch Musikspiele zu diesem Genre. Zentrales Merkmal des Genres ist die Möglichkeit, gemeinsam auf unterhaltsame Weise virtuell spielen zu können. Zusätzlich zur Konsole und dem Spiel werden für einige Genrevertreter weitere Hardwarekomponenten benötigt, wie z. B. eine Kamera, ein Quiz-Buzzer, ein Mikrophon oder eine Plastikgitarre. Bei Gesellschaftsspielen steht das Miteinander ganz klar im Vordergrund. In verschiedenen Spielformen gegeneinander anzutreten und das eigene Können unter Beweis zu stellen, ist für Jung und Alt sehr reizvoll. Die Spiele werden gerne auf Partys, im Freundeskreis oder in der Familie gespielt.

Jump & Runs

Bei einem Jump & Run Spiel (auch Plattformspiel genannt) muss die Spielfigur durch geschickt ausgeführte Lauf- und Sprungbewegungen durch den jeweiligen Spielabschnitt gesteuert werden. Um erfolgreich sein zu können, müssen dabei oftmals zusätzlich Gegner überwunden werden. Außerdem existieren in der Spielumgebung Gegenstände (z. B. Münzen oder „Power Ups“), welche die Spielfigur mächtiger machen. Bekannt wurden Jump & Runs durch die *Super-Mario-Spiele*, bei denen man den italienischen Klempner durch eine (zumeist) zweidimensionale Umgebung von links nach rechts steuert. Dieses klassische Spielprinzip ist bis heute beliebt, doch viele moderne Genrevertreter bieten inzwischen dreidimensional dargestellte virtuelle Welten. Weil die Bewegungen in der Spielwelt, wie z. B. der Sprung von einer Plattform zur nächsten, punktgenau ausgeführt werden müssen, ist vom Spieler ein hohes Maß an Geschick, gute Hand-Augen-Koordination, Konzentration und (gerade bei Fehlschlägen) Frustrationstoleranz gefordert. Erfolge werden oftmals in einer Bestenliste



Super Mario 3D World (USK ab 6), Nintendo – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

(Highscoreliste) zusammengefasst, wodurch der Anreiz entstehen kann, die eigene Leistung oder die anderer Spieler zu überbieten.

Rennspiele

Rennspiele sind insbesondere bei männlichen Jugendlichen ein beliebtes Genre. Hier kommt es darauf an, sich auf einer vordefinierten Strecke mit einem Fahrzeug gegen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner durchzusetzen und das Ziel in möglichst kurzer Zeit bzw. vor den Gegnern zu erreichen.

Rennsimulationen versuchen Fahrphysik, Autotypen und Rennstrecken möglichst realistisch und originalgetreu abzubilden. Oftmals fordern solche Spiele viel Eingewöhnungszeit und Geduld von den Spielern, da sie sich mit der komplizierten Bedienung zunächst vertraut machen müssen.

Bei **Fun Racern** steht dagegen der Spaß des Spielenden im Vordergrund. Es wird weniger Wert auf realistisches Fahrgefühl gelegt, vielmehr werden „abgefahrene“ Boliden über skurrile oder futuristische Strecken gesteuert. Für Kinder und Jugendliche ist dieses Genre besonders faszinierend, da das Steuern von Fahrzeugen im Alltag ausschließlich Erwachsenen vorbehalten ist und sie sich so spielerisch erproben können.



The Crew (USK ab 12), Ubisoft – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz



Rollenspiele

Als Computerrollenspiel, kurz RPG (engl. = Role Playing Game), wird grundlegend eine Spielform bezeichnet, in der der Spieler die Kontrolle über eine heroische Figur (Charakter oder Avatar) oder eine gesamte Helden-Gruppe übernimmt. Zu Beginn ist die Figur in der Regel eher schwach und schlecht ausgestattet. Durch das Erledigen von Aufgaben (Quests) und/oder das Besiegen von Gegnern wird die Heldenfigur zunehmend mächtiger und der Spieler kann bestimmte Fähigkeiten, wie z. B. mächtige Zauber oder effektive Kampftechniken, erlernen. Oftmals kann bei Spielbeginn entschieden werden, welche Fähigkeiten – z. B. magische oder kämpferische – oder welches Aussehen, welche Volkszugehörigkeit (z. B. Mensch, Zwerg oder Orc) und Geschlecht der Charakter besitzen soll.



Dragon Age: Inquisition (USK ab 16), Electronic Arts – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Eine Weiterentwicklung des Genres stellen die **Online-rollenspiele**, auch *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) genannt, dar, die im *Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW & Co.“* ausführlich vorgestellt werden.

Shooter

Als Shooter werden Spiele bezeichnet, in denen sich Spieler gegen Feinde mit Waffengewalt wehren müssen (vgl. dazu Kapitel 3.10). Sie unterteilen sich anhand verschiedener Merkmale:

Als **Ego-Shooter** werden Spiele bezeichnet, bei denen Spielende eine menschliche oder menschenähnliche Figur aus der Ich-Perspektive durch ein dreidimensional dargestelltes Bedrohungsszenario steuern. Das Besiegen von Gegnern durch Waffengewalt ist eine zentrale Spielaufgabe. Typisch ist das Vorhandensein eines Mehrspielermodus. Gerade im Teamspiel und im Wettstreit mit Anderen wird von Spielern ein hohes Maß an taktischem Geschick und reaktionsschnellem Handeln gefordert.



Far Cry 4 (USK ab 18), Ubisoft – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Als **Third-Person-Shooter** werden Spiele bezeichnet, bei denen der Spieler von hinten auf die Spielfigur blickt. Die Verwendung von Fernkampfswaffen ist auch hier ein wesentliches Spielelement, auch wenn sich einige Genrevertreter durch die Vermeidung von Kämpfen auszeichnen (z. B. die Spiele der Reihe *Splinter Cell*). Die Perspektive aus der dritten Person und damit verbunden ein in der Regel besseres räumliches Orientierungsvermögen begünstigt einige Handlungsmöglichkeiten: So ist es mancherorts notwendig, Hüpf- und Kletterpassagen zu meistern oder durch Hecht- und Rollmanöver feindlichen Angriffen auszuweichen.

Eine weitere Unterkategorie stellen die **Shoot 'em ups** (etwa: „Zerschieß sie“) dar, in der eine Figur gesteuert wird, die sich gegen eine Übermacht an Feinden stellt. Die zu steuernde Figur – z. B. ein schwer bewaffneter Soldat, ein Raumschiff oder auch andere Fahrzeuge – ist in ihrer Bewegung zumeist stark eingeschränkt, kann in einigen dieser Spiele beispielsweise nur zum oberen oder unteren Bildschirmrand bewegt werden, um gegnerischen Angriffen oder Kollisionen auszuweichen oder Angriffsmanöver durchzuführen.

Simulationen

Bei Simulationen wird versucht, reale (oder auch fiktive) Handlungen, Situationen und Prozesse so komplex und so realistisch wie möglich in der virtuellen Spielwelt nachzubilden. Das Spektrum reicht hierbei von eher technischen Simulationen (z. B. die möglichst originalgetreue Bedienung von Baggern und anderen Baumaschinen oder auch das Fliegen eines Flugzeugs), über Aufbau-, Management- oder Wirtschaftssimulationen (z. B. Aufbau eines Handelsimperiums, Trainer eines Fußballvereins) bis hin zu Lebenssimulationen (im Stile von *Die Sims*). Auch die oben beschriebenen Rennsimulationen könnten unter dem Genre Simulationen gelistet werden.



Die Sims 4 (USK ab 6), Electronic Arts – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Social Games

Social Games werden über den Internetbrowser gespielt und sind in Soziale Netzwerke wie z. B. Facebook eingebunden. Dieses vergleichsweise junge Genre wird in den Kapiteln 3.4 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“ und 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird“ näher vorgestellt.

Sportspiele

Vertreter dieses Genres simulieren reale und fiktive Sportarten. Wie beim realen Vorbild gilt es, die eigenen Fähigkeiten zu trainieren und im Wettkampf das eigene Können unter Beweis zu stellen. Schon das erste populäre Videospiel *Pong* aus dem Jahre 1972 ist der Sportart Tennis nachempfunden. Zwei Balken symbolisieren hierbei die Schläger und ein virtueller Ball flitzt von einem Bildschirmende zum anderen. Heute sind Sportspiele grafisch auf-

wendig gestaltet und bilden den jeweiligen Wettkampf teils spaßig und comichaft, teils realistisch ab. Kennzeichen des Sports ist der Wettstreit gegen Gleichgesinnte – so ist es kaum verwunderlich, dass die meisten virtuellen Genrevertreter einen Mehrspielermodus anbieten. Für Kinder und Jugendliche ist bei der Wahl des Spiels oftmals auch das realweltliche Interesse an einer Sportart von Bedeutung. Die vergleichsweise neuartigen bewegungsintensiven Steuerungsmöglichkeiten (vgl. Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“) gestatten körperbetonte Bewegungsabläufe, die der Realität in gewissem Maße nachempfunden sind. So ist es z. B. möglich, einen Controller ähnlich eines Golfschlägers zu schwingen, auf einem Balance-Board stehend den Abfahrtslauf eines Skifahrers zu imitieren oder auf einer speziellen Matte vorgegebene Schrittfolgen nachzutanzten. Diese Spiele werden auch **Exergames** (Kunstwort aus „**exercise**“ und „**gaming**“, also Bewegung/Betätigung und Spielen) genannt.³⁵ Die körperlichen Aktionen, die bei diesen Bewegungsspielen ausgeführt werden müssen, fallen je nach Spiel höchst unterschiedlich aus. Die körperliche Anstrengung, die mit realem Sport verbunden ist, können allerdings die wenigsten Spiele realistisch nachbilden.

Strategiespiele

In Spielen dieses Genres steuern die Spieler keine einzelne Spielfigur. Vielmehr sind sie für die Geschicke einer gesamten Fraktion oder eines Volkes verantwortlich: Eine florierende Wirtschaft bzw. Gesellschaft muss aufgebaut, politische oder diplomatische Entscheidungen müssen getroffen werden. Spielziel ist die gezielte Ausdehnung des eigenen Wirkungsbereichs und die Durchsetzung gegen andere Parteien, was je nach Spiel in kriegerischer oder diplomatischer Form oder durch ökonomische Überlegenheit geschehen kann. Spieler gelangen nur durch langfristiges wirtschaftliches und strategisches Planen zum Spielerfolg. Besonders in militärischen Strategiespielen ist die Aufrüstung der eigenen Armee und



Wii Fit U (USK ab 0), Nintendo – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz



Tropico 5 (USK ab 12), Kalypso Media – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

³⁵ Zum Begriff „Exergaming“ siehe: www.en.wikipedia.org/wiki/Exergaming



der kriegerische Konflikt Dreh- und Angelpunkt des Spielgeschehens. Bekannte Vertreter dieses Genres entstammen z. B. den Spielreihen *Civilization*, *Tropico* oder *Anno*.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ist ein vergleichsweise neues und bei Jugendlichen überaus beliebtes Untergenre, das Elemente von Echtzeitstrategie- und Rollenspielen durchmischt und einen Wettstreit in einer Fantasy-Arena bietet. Prominentes Beispiel ist *League of Legends* (siehe S. 77; Kap. 3.7 Beschreibung zum Spiel)

Grundsätzlich lassen sich **rundenbasierte Strategiespiele (Turntime-Modus)**, in denen jede Partei ihre Spielzüge nacheinander durchführt und **Echtzeit-Strategiespiele (Realtime-Modus)**, in denen alle Kontrahenten gleichzeitig agieren, unterscheiden. Letztere fordern von den Spielern schnelle Reaktionen auf auftretende Situationswechsel sowie spontanes Umdenken, da gleichzeitig mehrere spielrelevante Prozesse gesteuert und organisiert werden müssen. Professionelle Spieler erreichen in dieser Variante bis zu 300 Aktionen pro Minute.

Empfehlungen für Eltern:

► Gestalten Sie gemeinsame Spieleabende

Viele Genres sind bestens dazu geeignet, einen gemeinsamen Spieleabend zu gestalten, z. B. Gesellschaftsspiele (Quiz- und Musikspiele), Simulationen von Sportarten wie Bowling oder Rennspiele wie *Mario Kart*. Lassen Sie sich auf die Spiele ihrer Kinder ein – und bieten Sie vielleicht auch zur Abwechslung ein Brettspiel Ihrer Kindheit an.

► Probieren Sie verschiedene Genres aus

Mitspielen bedeutet auch, sich kritisch mit den Spielen auseinander zu setzen, die Ihre Kinder lieber alleine oder mit Freunden spielen. Lassen Sie sich von Ihren Kindern zeigen, was in diesen Spielen passiert oder spielen Sie die Spiele selbst an. Richten Sie dabei Ihr Augenmerk auch darauf, welche Genres von Ihren Kindern bevorzugt werden. Spiele unterschiedlicher Genres fordern die Spieler unterschiedlich: Ein hektisches Rennspiel wirkt sich anders auf Ihre Kinder aus als ein eher gemächlich zu spielendes Denkspiel.

► Informieren Sie sich und testen Sie die Spiele vorab

Viele Spiele können im Geschäft ausprobiert und z. T. auch in Videotheken oder Bibliotheken ausgeliehen werden. Eine gute Möglichkeit, Spiele in einer Kurzversion zu testen, bieten viele Hersteller auf ihren Homepages. Dort finden sich häufig kleine kostenlose Demoversionen, die ein zeitlich oder vom Spielumfang

begrenztes Ausprobieren ermöglichen. Auch das Internet bietet eine Fülle von Informationen darüber, welche Spiele neu auf dem Markt sind. Spieletests finden sich auf den Homepages von Spielmagazinen, wie z. B. *GameStar*, *PC Games*, *4Players* oder *Krawall*. Weiterhin bieten *Let's Play Videos* auf der Plattform *YouTube* einen Einblick in die Inhalte bestimmter Computerspiele.

► Benennen Sie Alternativen

Wie bei vielen anderen Erziehungsbereichen gilt auch in Bezug auf die Computerspiele: Generelle Verbote sind auf Dauer wenig hilfreich. Das Interesse an einem Spiel kann durch ein Verbot kaum gemindert werden und die Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte Spiele – vor allem von Jugendlichen – heimlich oder bei Freunden gespielt werden, steigt. Das bedeutet natürlich nicht, dass Sie akzeptieren sollten, dass Spiele, die Sie wegen ihres (z. B. gewalthaltigen) Inhalts ablehnen, von Ihren Kindern dennoch gespielt werden dürfen. Hier ist es hilfreich, wenn Sie andere Spiele als Alternativen vorschlagen können, die zwar zu dem gleichen Genre gehören, wie das von Ihren Kindern gewünschte Spiel, aber Ihnen geeigneter erscheinen. So zeigen z. B. nicht alle Spiele des Genres Ego-Shooter Gewalt in gleicher Deutlichkeit oder in gleichem Umfang. Auf diesem Weg wird vielleicht ein Kompromiss möglich, der beide Seiten zufriedenstellt.



Übersicht: Elternabende Computerspiele – (Urheber-)Rechte beachten!³⁶

Handlung	Zulässigkeit	Besonderheiten bei Schulveranstaltungen ³⁷
Teilweise Wiedergabe von Filmen (z. B. Kauf- bzw. Leih-DVDs, Live-Streams aus dem Internet)	zulässig, wenn die wiedergegebene Stelle als Zitat verwendet wird oder eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt; bei Kurzfilmen zu Zitat-zwecken auch vollständige Wiedergabe zulässig, wenn der gezeigte Inhalt nur in seiner gesamten Länge verständlich ist (z. B. bei Kurzfilmen, die nur aus einer bestimmten Szene bestehen; Werbefilmen)	keine
Vollständige Wiedergabe von Filmen	zulässig, wenn eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt	keine
Wiedergabe von zu privaten Zwecken aufgezeichneten (z. B. über Fernseher oder TV-Karte), heruntergeladenen (z. B. von einem Video-Portal) oder kopierten (z. B. von einem Freund) Filmen	unzulässig	keine
Wiedergabe in den oben genannten Fällen bei der Anwesenheit von Minderjährigen	wie oben, unter Beachtung der Altersfreigabe oder Einverständnis der Eltern	keine
Vorspielen von Computerspielen (gekauft oder Demoversionen) auf eigenem Notebook über Beamer	zulässig, wenn die gespielte Szene als Zitat verwendet wird oder wenn eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt	keine
Möglichkeit der Teilnehmer auf Schulcomputern (z. B. im PC-Raum) installierte Demoversionen ohne gleichzeitige Beamer-Wiedergabe zu spielen	zulässig	keine
Wiedergabe einer Präsentation, die Fotos, Cartoons, Bilder, Screenshots enthält	zulässig, wenn die Bilder etc. als Zitat genutzt werden	auch ohne Zitierfunktion zulässig
Verteilen von Arbeitsblättern und anderen Materialien mit urheberrechtlich geschützten Bildern (Fotos, Screenshots oder Cartoons) an die Teilnehmenden	zulässig, wenn die Bilder etc. als Zitat genutzt werden	keine

³⁶ Weitere Informationen zu Rechtsfragen zu Computerspielen finden Interessierte in der gemeinsamen Themenreihe von klicksafe und iRights: www.klicksafe.de/irights (z. B. Text 29).

³⁷ Definition „Schulveranstaltungen“, siehe S. 51



Handlung

Hochladen der Präsentation mit urheberrechtlich geschützten Videos, Bildern, Cartoons etc. auf Homepage und Bereithalten zum Download

Zulässigkeit

zulässig, wenn die verwendeten Werke bezogen auf den Folientext (und nicht bzgl. des ursprünglichen Vortrags) als Zitat eingesetzt werden oder wenn Einwilligungen der Rechteinhaber vorliegen oder auf die Werke lediglich verlinkt wird; im Zweifel Inhalte sicherheitshalber entfernen

Besonderheiten bei Schulveranstaltungen

keine

Tipps für Referenten:

Referenten sollten sich der verschiedenen Gestalten oder Formen bewusst sein, die moderne Computerspiele heute annehmen können. Eltern sollten einen Einblick darin erhalten, wie groß das Spektrum der Spiele, ihrer Anreize und Anforderungen heute ist. Das Thema kann einen Startpunkt für Elternabende bieten. Für ein differenziertes Verständnis davon, was Computerspiele eigentlich sind und in welchen Formen sie auftreten, müssen aber nicht sämtliche Genres ausführlich vorgestellt werden.

- ▶ **Bandbreite der Spiele aufzeigen:** Es reicht vollkommen aus, eine kleine Auswahl an Spielen oder Genres vorzustellen, die bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind (siehe Tipp „*Rechte beachten!*“). Demoversionen aktueller Spiele werden von vielen Herstellern kostenlos zum Download auf den entsprechenden Homepages angeboten. Auch ein Blick auf die Geschichte der (Video-)Spiele (siehe „*Links und Materialien*“) lohnt sich. Für einige Eltern entsteht dadurch eine Brücke zu den Medienerlebnissen, die sie selbst während ihrer Jugend mit Computerspielen gemacht haben.
- ▶ **Problematische Genres benennen:** Die Befürchtungen, die Eltern in Bezug auf Computerspiele haben, sind an zwei Punkten am deutlichsten festzumachen: **Auswirkungen von Gewalt** in Spielen und **Angst vor Spieleabhängigkeit**. Wenn es die technischen Voraussetzungen (leistungsstarker Computer, Internetanschluss vor Ort etc.) erlauben, kann es hilfreich sein, sich Spiele aus den Genres Shooter und Onlinerollenspiele näher anzuschauen und kurz anzuspüren. Von Titeln wie *Counter-Strike* oder *World of Warcraft (WoW)* haben viele Eltern schon gehört, aber nur wenige von

ihnen haben die Spiele kennen gelernt oder selbst gespielt. Referenten, die sich mit diesen Spielen gut auskennen, können beim „Vorspielen“ gezielt auf Ängste der Eltern eingehen und mögliche problematische Aspekte für Kinder und Jugendliche benennen. Wenn ein Spiel angespielt oder in Form von Videos³⁸ demonstriert wird, muss vorab natürlich sichergestellt werden, dass sich keine Kinder oder Jugendlichen unter den Teilnehmern einer Veranstaltung befinden, für die das Spiel noch nicht zugelassen ist. Auch Erwachsenen, die sich den Bildern nicht aussetzen wollen, sollte die Gelegenheit gegeben werden, den Raum für die Dauer der Demonstration zu verlassen. Es empfiehlt sich, das Publikum vorab nicht nur zu informieren, sondern auch zu fragen, ob bestimmte Szenen gezeigt werden sollen.

- ▶ **Muss ich spielen?:** Nicht jeder Referent hat eine eigene Karriere als Computerspieler vorzuweisen. Kann man auch als Nicht-Spieler mit Eltern über Computerspiele diskutieren? Auch wenn es an eigener praktischer Erfahrung mit den Spielen mangelt, können Referenten, die eine begründete Haltung zu den Spielen entwickelt haben und die sich mit der Bedeutung von Spielen in den Medienwelten von Kindern und Jugendlichen auskennen, erfolgreiche Veranstaltungen zu Computerspielen anbieten. Wichtig ist die Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle als Referent und die Auswahl der Vortragsschwerpunkte. Ohne eigene Spielerfahrung wird es z. B. schwerer, Eltern die Faszination zu vermitteln, die von Computerspielen ausgehen kann.

³⁸ Grundsätzlich lassen sich zwei Arten von Videos unterscheiden: Trailer und Videos mit Ingame-Szenen. Letztere zeigen Ausschnitte aus den Spielen, die mit spezieller Soft- und Hardware während des Spielens aufgenommen wurden (zumeist von den Spielern selbst, die damit ihre Erfolge/Erlebnisse in einem Spiel dokumentieren, so genannte *Let's Plays*). Trailer werden von den Herstellerfirmen produziert und dienen der Bewerbung eines Spiels. Sie geben allerdings nicht immer das wirkliche Spielgeschehen wieder, sondern bestehen häufig aus grafisch „aufpolierten“ und stark geschnittenen Filmsequenzen.



- **Rechte beachten!:** Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen des Vortrags ist in der Regel urheberrechtlich relevant (siehe Übersicht S. 49/50). Die folgenden Ausführungen geben einen kurzen Überblick, welche Handlungen nach dem Urheberrecht lizenz- und vergütungsfrei vorgenommen werden dürfen. Hierbei handelt es sich allerdings nur um allgemeine Empfehlungen, die nicht für jede Konstellation eine Antwort geben können. Bei konkreten Fragen wenden Sie sich daher bitte an einen spezialisierten Rechtsanwalt.

Eine **Nutzung als Zitat** liegt dann vor, wenn das zitierte Element als Belegstelle oder Erörterungsgrundlage für selbstständige Ausführungen dient und eine innere Verbindung zu den eigenen Gedanken hergestellt wird. Im Rahmen des Vortrags muss man sich daher mit dem zitierten Element auseinandersetzen. Unzulässig ist es, das zitierte Element nur zur Ausschmückung, als Blickfang ohne Belegfunktion aufzunehmen. Es reicht allerdings aus, wenn der Zitatzweck den Schmuckzweck überwiegt, die zitierten Elemente also nicht um ihrer selbst willen aufgenommen werden. Zusätzlich muss bei allen Zitaten die **Quelle**, sowie der **Name des Urhebers** genannt bzw. angegeben werden.

Um eine **Schulveranstaltung** handelt es sich, wenn die Schule bzw. der Klassenlehrer zu ihr einlädt und sich die Veranstaltung nur an einen begrenzten Kreis von Personen richtet. Möglich ist daher etwa eine Veranstaltung, zu der die Eltern einer Klasse, einer Jahrgangsstufe oder auch jahrgangsstufenübergreifend eingeladen werden. Externe, also Freunde und Bekannte, die nicht mit der Schule verbunden sind, dürfen allerdings nicht eingeladen werden, da es sich dann nicht mehr um eine Schulveranstaltung handelt.

Wichtig: Zu privaten Zwecken (z. B. Anlegen einer Sammlung) angefertigte Fernsehaufzeichnungen, heruntergeladene Filme sowie Kopien von DVDs bzw. VHS-Kassetten dürfen nicht vorgeführt werden, da es sich bei der Vorführung nicht mehr um einen von der Privatkopierfreiheit gedeckten privaten Gebrauch handelt.

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele: Die EU-Initiative *klicksafe* geht in einem ausführlichen Dossier zu Computerspielen auch auf die verschiedenen Genres ein.
- 🔗 [http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_\(Computerspiele\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_(Computerspiele)): Der *Wikipedia*-Eintrag zu Genres von Computerspielen zeigt verschiedene Theorien zum Thema und weitere Einteilungsmöglichkeiten auf.
- 🔗 www.gametrailers.com: Auf den werbefinanzierten Seiten finden sich viele Videos zu Computerspielen.
- 🔗 www.gamestar.de: Einige Spielmagazine (wie z. B. *GameStar*) veröffentlichen auf ihren Homepages ebenfalls Videos zu Spielen und Videofazits zu Besprechungen aktueller Spiele.

Geschichte der Videospiele:

- 🔗 Unter dem Schlagwort „History of Videogames“ lassen sich bei *YouTube* viele Clips finden, die zeigen, wie sich das Medium in den letzten drei bis vier Jahrzehnten gewandelt hat.
- 🔗 Die Geschichte der Computerspiele wird auch bei *Wikipedia* zusammengefasst und mithilfe einer Chronik dargestellt (http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Computerspiele).
- 🔗 Auch das *Computerspielmuseum Berlin* beschäftigt sich mit der Evolution des Mediums (www.computerspielmuseum.de). Die *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* hat zu diesem Thema ebenfalls viele Links gesammelt: www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63801/allgemeines.



3.3 Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen

Ausgangslage

Bereits 1948 wurde an einem einfachen digitalen Spiel gearbeitet, das an *Tic-Tac-Toe* erinnerte. Die ersten Versuche, Spiele auf Großrechnern zu programmieren, fanden dann an amerikanischen Universitäten statt. Der kommerzielle Durchbruch gelang erst Anfang der 1970er Jahre mit dem Spiel *Pong* von *ATARI*. Dieses wurde auf einem allein dafür vorgesehenen Spielautomaten gespielt. Anders als heute standen die Automaten aber nicht in Spielhallen, sondern in Kinos, Bars, Einkaufshallen oder anderen öffentlichen Plätzen.

Durch die Umsetzung des sehr erfolgreichen Spielhallenspiels *Space Invaders* für die Konsole *Atari 2600* kam 1979 der Durchbruch der Heimkonsolen. In den 80er Jahren begann mit dem inzwischen legendären *Commodore 64* (C64, 1982) und dem Amiga 500 (1987) die **große Zeit der Heimcomputer**. Erst viel später gewann der PC am Spielmarkt an Bedeutung. Ende der 1980er Jahre erschien

mit dem *Game Boy* von *Nintendo* die erste tragbare Konsole im Taschenformat (Handheld).

Zu Beginn der neunziger Jahre schafften es die 16-Bit-Konsolen *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* und *Sega Mega Drive* durch bessere Grafik und ansprechenderem Sound die Käufer für sich zu gewinnen. Mitte der Neunziger läutete *Sony* mit seiner Konsole *PlayStation* die Videospiele-Neuzeit ein. Mit dieser Konsole, sowie mit den später erschienenen *Sega Saturn* und *Nintendo 64* wurde der Wechsel von **2D- auf 3D-Grafik** technisch möglich.⁴⁰

Diese Technik wurde gleichsam für Konsolen⁴¹ wie auch für den heimischen PC⁴² weiterentwickelt, weshalb sich Spiele durch zunehmend detailgetreue Landschaften sowie hochauflösende 3D-Ansichten kennzeichnen.

Heute sind wir bei der **8. Konsolen-Generation**⁴³ angelangt, wobei sich besonders stationäre und portable Geräte in der Leistungsfähigkeit teils deutlich voneinander unterscheiden. Aber auf welchen Geräten wird heute gespielt? Wie sind die verschiedenen Plattformen ausgestattet und welche Möglichkeiten gibt es, um Jugendschutzeinstellungen vorzunehmen?⁴⁴

Zeitstrahl der Konsolengeschichte³⁹



³⁹ In der Aufstellung wird auf vergleichsweise wenig verbreitete Konsolen verzichtet. Zu nennen sind hier exemplarisch *Ouya* und *Mojo* (Android-Betriebssystem) sowie aktualisierte Neuauflagen von bereits veröffentlichten Systemen (z. B. *Wii mini*, *PlayStation 3 Super-Slim*, *New Nintendo 3DS*).

⁴⁰ Diese frühe Form der 3D-Grafik ist nicht zu verwechseln mit heutigen Spielen, die über spezielle Monitore eine echte Tiefenwirkung erreichen (wie aktuelle Kinofilme). Vielmehr wird über die Spielegrafik die „Illusion“ einer dreidimensionalen Landschaft geschaffen.

⁴¹ z. B. *Sega Dreamcast*, *PlayStation 2*, *Microsoft Xbox*

⁴² Dank Einführung des CD-ROM Laufwerkes und 3D-fähiger Grafikkarten

⁴³ *Sony PlayStation 4*, *Microsoft Xbox One*, *Nintendo Wii U*, *Sony PlayStation Vita*, *Nintendo 2DS*, *New Nintendo 3DS*

⁴⁴ Weitere Informationen zum Thema „Jugendschutz“ finden sich im Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“, in der *klicksafe*-Handreichung „Elternabende Internet + Handy“ unter 5.3.9 „Filterprogramme und andere technische Einstellungen“ und auf www.klicksafe.de.



Personal Computer (PC)

Ursprünglich wurden Heimcomputer als reine Arbeitsmaschinen entwickelt und eigneten sich kaum zum Spielen. Dies änderte sich in den 1990er Jahren. Die Möglichkeit PCs modular aufzurüsten, bescherte ihnen im Laufe der Zeit immer wieder einen technischen Vorsprung vor den Spielkonsolen. PCs sind heute bei entsprechender technischer Ausstattung die leistungsstärksten Spielgeräte,



© Mark Oleksiy – Panthermedia.net

haben dafür allerdings auch den höchsten Preis. Wer heutzutage seinen Computer zum Spielen verwendet, kann von einer besonders spektakulären 3D-Grafik und einer Vielfalt an unterschiedlichen Angeboten profitieren.

Zubehör PC

Das Zubehör für Computer ist unüberschaubar groß. Selbst bei herkömmlichen Eingabegeräten wie Maus und Tastatur werden Produkte speziell für Spieler angeboten. Die offene Architektur des PCs erlaubt die Umsetzung jeder noch so ausgefallenen Idee. Ob Rennsitze, die sich passend zum Spiel mitbewegen, Westen, die Treffer im Spiel durch Impulse an den Körper weitergeben, Virtual-Reality-Headsets wie *Oculus Rift*⁴⁵, die dem Spieler ein Bild mit echter Tiefenwirkung vorsetzen oder Ventilatoren, die bei Rennspielen für den passenden Fahrtwind sorgen – nichts, was es nicht gibt.⁴⁶ Menschen mit körperlichen Handicaps profitieren insbesondere auf dem PC von der vorhandenen Fülle an unterstützenden Technologien zur Bedienung von Spielen.

Internetzugang PC

PC-Spiele werden vermehrt über Onlineplattformen vertrieben. Neben dem Marktführer *Steam* (*Valve*) sind *Origin* (*Electronic Arts*), *Uplay* (*Ubisoft*) und *Good Old Games* (*CD Projekt*) zu nennen. Ein Account bei einer Plattform ist verpflichtend, wenn Spiele des jeweiligen Publishers genutzt werden wollen. Neben Schnäppchenangeboten besteht hier die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu vernetzen und Erfolge (Achievements) sowie Statistiken einzusehen. Datenschützer bemängeln bei manchen dieser Dienste fehlende Transparenz (vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).

Einstellungsmöglichkeiten PC

Beim PC gibt es vielfältige Möglichkeiten für Eltern, um **Jugendschutzeinstellungen** vorzunehmen. Dafür kann entweder ein Zusatzprogramm installiert und genutzt werden oder die Jugendschutzfunktion, die bei den Betriebssystemen *Windows* oder *Mac OS* standardmäßig eingebaut sind. In beiden Fällen brauchen Eltern zur Konfiguration jedoch eine Einarbeitungszeit und grundlegende Bedienkompetenzen. Auch entbinden diese Schutzvorrichtungen Eltern nicht von weiteren erzieherischen Aufgaben, auch weil diese u. U. von versierten Jugendlichen ausgehebelt werden können.

Die aktuellen *Windows*-Betriebssysteme von *Microsoft* ermöglichen z. B. einen kontrollierten Zugang indem sie es Eltern erlauben, den Computer nur für Spiele bestimmter Kategorien oder *USK*-Alterseinstufungen freizugeben. Mit dem *Familien-Timer* können zudem für jeden Nutzer feste Zeitkontingente für die PC-Nutzung eingestellt werden. Auch die weit verbreitete Spielevertriebsplattform *Steam* bietet Eltern Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich des Jugendschutzes. Die so genannten *Familienoptionen* (*Family Options*) können genutzt werden, um den Zugriff auf Inhalte und Funktionen einzuschränken und Regeln für die Funktion des Dienstes festzulegen. Diese Einstellungen sind auch dann sinnvoll, wenn sich Kinder unterschiedlichen Alters einen Account teilen. Auch problematische Internetseiten können auf Wunsch durch Jugendschutzfilter blockiert werden.⁴⁷

Stationäre Konsolen – Xbox One, PlayStation 4 & Wii U

Bei vielen Gamern stehen die stationären Konsolen hoch im Kurs. Um spielen zu können, wird die Konsole an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen. Ein Steuerungsgerät (Controller) liegt zumeist dem Packungsinhalt bei, weitere müssen separat angeschafft werden. Die stationären Spielkonsolen sind kleine Computer (mit Prozessor, Grafikkarte und Arbeitsspeicher), die allerdings kaum modular aufgerüstet werden können. Sie laufen in der Regel stabiler als ein PC, bleiben aber meist auf einem Leistungsstand stehen. Nach einer gewissen Zeit auf dem Markt werden in vielen Fällen verbesserte Modelle angeboten. Dafür haben sie den Vorteil, dass sie in großer Stückzahl kostengünstig produziert und angeboten werden können und viele interessante Spiele exklusiv auf bestimmten Konsolen veröffentlicht werden. Außerdem bedarf es keiner Installation von

⁴⁵ Weitere Informationen zur *Oculus Rift* siehe: www.oculusvr.com

⁴⁶ Ein Problem der unendlichen Vielzahl an Zubehör ist die häufig fehlende dauerhafte Unterstützung durch die Spielehersteller. Daher sind schon viele vermeintlich innovative Produkte wieder in der Schublade verschwunden.

⁴⁷ Mehr Informationen zu Jugendschutzeinstellungen finden sich auf www.klicksafe.de/jugendschutzfilter oder in der *klicksafe*-Handreichung *Elternabende Internet + Handy* im Kapitel 5.3.9 „Filterprogramme und andere technische Sicherheitseinstellungen“.



Xbox One (Microsoft)



Wii U (Nintendo)



PlayStation 4 (Sony)

Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

Zusatzprogrammen oder Betriebssystemen. Es kann meist sofort losgespielt werden. Insbesondere auf den *Next-Gen-Konsolen* gibt es exklusive Zusatzfeatures, die den Funktionsumfang erweitern. Durch Internetbrowser, Musikstreamingdienste, Onlinevideotheken und TV-Tuner können sie auch für andere Arten von medialer Unterhaltung genutzt werden. So sind moderne Konsolen Multimedia-Center, bei denen das Spielen nur eine Verwendungsmöglichkeit darstellt. Obwohl auch diese Features in Teilen nachträglich über das Internet installiert werden müssen, ist die Bedienung von Konsolen im Vergleich zu PCs in der Regel einfacher. Da auch Spiele und andere Software Updates benötigen, sollte die Konsole an das Internet angeschlossen sein.

Zubehör stationärer Konsolen

Während Konsolen früherer Generationen noch deutliche Alleinstellungsmerkmale aufwiesen, unterscheiden sich die Geräte verschiedener Hersteller mittlerweile nur anhand von Details. Sie alle bieten Grafik in HD-Auflösung und Möglichkeiten zur Bewegungssteuerung. Wie gehabt bietet die *Wii U* die schwächste Technik in diesem Trio, während die beiden anderen Konkurrenten eine ähnliche Performance bieten. Zudem verzichtet die *Wii U* auf die Möglichkeit, Filme von DVDs oder Blu-Ray Discs abzuspielen. Hinsichtlich der Eingabegeräte sind die deutlichsten Unterschiede festzustellen. Während die Konsolen von *Microsoft* und *Sony* mit herkömmlichen Controllern ausgeliefert werden, liegt der *Wii U* ein Tablet-Controller bei. Hierauf kann auch dann weitergespielt werden, wenn der Fernseher gerade belegt ist. Für Mehrspielerduelle bietet dieser zweite Bildschirm die Möglichkeit zum *asynchronen Gaming*. Das bedeutet, dass der „Tablet-Bediener“ eine andere Sicht auf das Geschehen, eine abweichende Aufgabe und somit ein anderes Spielerlebnis hat. Ähnliche Pläne verfolgen *Sony* mit *Remote Play* und *Microsoft* mit *SmartGlass*. Über eine separate App können Mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets mit der Konsole gekoppelt und als zweiter Bildschirm genutzt werden. Bei der *PlayStation* ist dies auch mit der Handheld-Konsole *PS Vita* möglich.

Bewegungssteuerung

Mit der Bewegungssteuerung war die *Wii* bei der Veröffentlichung im Jahr 2006 zunächst konkurrenzlos. Die Steuerung funktionierte technisch simpel, galt jedoch bei Erscheinen als bedeutende Innovation: Eine etwa 20 Zentimeter lange Bewegungen registrierende Leiste (*Sensor Bar*) wird über oder unter dem Fernseher aufgestellt. Sie strahlt mit Infrarot-LEDs in Richtung des Spielers, der die *Wii Fernbedienung* hält. Dank eingebauter Beschleunigungssensoren werden neben der Position auch schwingende oder ruckartige Bewegungen erkannt und auf das Geschehen auf dem Bildschirm übertragen. Um diese noch präziser zu gestalten, wurde *Wii Motion Plus* auf den Markt gebracht. Dieser Bewegungssensor wird an die herkömmliche *Wii-Fernbedienung* gesteckt und lässt dadurch deutlich präzisere Eingaben zu. Einen Schritt weiter geht *Nintendo* mit dem *Wii Balance Board*. Dieses funktioniert ähnlich einer Waage, mit der Gewichtsverlagerungen des Spielers registriert und ins Spiel übertragen werden. Die gleiche Bewegungssteuerung wird auch für die *Wii U* angeboten, es können sogar *Nunchuck* und *Wii Fernbedienung* des Vorgängermodells benutzt werden.

Doch auch die anderen modernen Konsolen *Xbox 360* und *PlayStation 3* wollten an diesen Erfolg anknüpfen und



Bewegungssteuerung am Beispiel der PlayStation Move (Sony) –
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz



veröffentlichten 2010 **ähnlich intuitiv bedienbare Eingabemöglichkeiten**. Auf *Sonys* Heimkonsolen *PlayStation 3* und *PlayStation 4* funktioniert diese Bewegungssteuerung ganz ähnlich wie bei *Nintendo*. Durch die Kombination von Konsole und angeschlossener *PlayStation Eye-Kamera* werden die Bewegungen, Winkel und Positionen des *PlayStation Move-Motion-Controllers* im dreidimensionalen Raum erfasst und entsprechend übertragen. Alleinstellungsmerkmal der *Xbox One* ist die verbesserte *Kinect-Kamera*. Schon seit 2010 können Spieler damit ohne zusätzliches Gerät durch Körperbewegungen und Stimmbefehle bestimmte Spiele und die Software der Konsole bedienen. So lassen sich z. B. per Wischgesten TV-Sender wechseln oder die Konsole erkennt und begrüßt den Spieler, wenn er den Raum betritt. Dies bietet auch neuartige Möglichkeiten für Sport- und Bewegungsspiele. In der 2. Generation ist die Kamera theoretisch sogar dazu in der Lage, den körperlichen Erregungszustand des Spielers zu bestimmen und seine Mimik, Gestik und Körperhaltung zu analysieren und diese im Spiel aufzugreifen. Von Datenschützern wird die Sprach- bzw. Gesichtserkennungssoftware kritisiert, weil sie eine umfangreiche Überwachung des Nutzungsverhaltens der Kunden ermöglichen könnte (vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Verschärft wurde diese Sorge dadurch, dass bei der *Xbox One* zunächst ein Onlinezwang vorgesehen war. Aufgrund zahlreicher Proteste ruderte *Microsoft* hier jedoch zurück.⁴⁸ Zur Vorbeugung wird aber nach wie vor empfohlen, das Kamerasystem komplett zu deaktivieren, wenn es nicht zum Spielen verwendet wird.

Internetzugang stationärer Konsolen

Alle modernen Konsolen sind internetfähig. Bei bestehender Verbindung kann gesurft, Filme und Videos angeschaut sowie Nachrichten und Wetterinformationen abgerufen werden. Natürlich dient die Internetverbindung in erster Linie zur Vernetzung der Spieler. Insbesondere *Microsoft* und *Sony* bieten eine Verbindung zu gängigen Sozialen Netzwerken an, wodurch Spielergebnisse auf Knopfdruck dort veröffentlicht und diskutiert werden können. *Wii U*, *Xbox One* und *PlayStation 4* bieten zudem die Möglichkeit zum Videochat. Für das gemeinsame Spiel wird hingegen ein plattformabhängiges Netzwerk genutzt.⁴⁹

So ist es möglich, vor dem heimischen Bildschirm mit anderen Spielern in Kontakt zu treten und über Vertriebsplattformen Einkäufe zu tätigen. Bei *Sony*, *Microsoft* und *Nintendo* wird mit der jeweiligen Landeswährung bezahlt. Das Guthaben kann bei allen drei Systemen entweder per

Kreditkarte oder per Guthabekarte aufgeladen werden. Die Guthabekarten werden mit verschiedenen Aufladebeträgen angeboten, die per Code auf das Nutzerkonto übertragen werden (u. a. erhältlich in Geschäften, Tankstellen, Kiosken oder in Onlineshops, vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).

Einstellungsmöglichkeiten stationärer Konsolen

An allen aktuellen stationären Konsolen können technische Einstellungen zum **Jugendschutz** vorgenommen werden. Dazu ist es allerdings notwendig, sich umfangreich mit der **Konfiguration** auseinanderzusetzen. Die Möglichkeiten auf den einzelnen Geräten ähneln sich grundlegend. So ist es möglich, ein Profil für das Kind anzulegen, den Internetzugang einzuschränken und nur altersentsprechende Spiele zu aktivieren. Vorsicht ist bei der *PlayStation* geboten: Hier wird anstatt der in Deutschland gesetzlich bindenden *USK*-Kennzeichen die europäische *PEGI*-Einstufung ausgelesen (vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“) und die Zugangs-Sperre für Spiele entsprechend konfiguriert.⁵⁰ Die *PEGI*-Einstufung ist allerdings nicht auf allen Datenträgern hinterlegt, weshalb sich Eltern auf alle Fälle ergänzend informieren sollten, auch darüber, ob es einen Unterschied zum *USK*-Kennzeichen gibt.

Beim Spielen über das Internet verfolgt *Nintendo* eine andere Strategie als die Konkurrenten von *Microsoft* und *Sony*. Im Mehrspielermodus wird dem Spielenden keine Auswahl aller aktuell spielenden Nutzer gegeben, es werden nur jene aufgelistet, die beim Spielenden als Freund eingetragen sind. So sollen Kinder und Jugendliche vor problematischen Kontakten geschützt werden.

Handhelds – Nintendo 3DS (N3DS) & PlayStation Vita (PS Vita)

Handhelds sind portable Konsolen im Taschenformat. Aktuell sind der *Nintendo 3DS (N3DS)* und die *PlayStation Vita (PS Vita)* aus dem Hause *Sony* in Deutschland die verbreitetsten tragbaren Konsolen. Im Unterschied zu den stationären Konsolen sind Lautsprecher, Bildschirm, Kamera und Steuerungselemente fest eingebunden. Größenbedingt müssen Handhelds eine schwächere Leistung in Kauf nehmen, wodurch die jeweilige Spielumgebung weniger detailreich dargestellt wird. Dafür sind sie tendenziell billiger als moderne stationäre Konsolen, eignen sich zum Spielen in Auto, Bus oder Bahn und sind so bei vielen Kindern und Jugendlichen Wegbegleiter auf Reisen oder auf dem Schulweg.

⁴⁸ Die Diskussion zur *Xbox One* kann im Internet gut anhand der Suchbegriffe „Xbox One Datenschutz“ oder „Xbox One Onlinezwang“ nachvollzogen werden.

⁴⁹ *Xbox 360 & One: Xbox Live; PlayStation 3 & 4: PlayStation Network; Nintendo Wii & Wii U: Nintendo Network*

⁵⁰ Vgl.  http://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e_rating_de.html



New Nintendo 3DS



Nintendo 2DS



PS Vita (Sony)

Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

Internetzugang Handhelds

Alle modernen Handhelds sind internetfähig. So bieten sie auch unterwegs die Möglichkeit, gegen oder mit Gleichgesinnten zu spielen. Bei den aktuellen Handhelds von *Nintendo* kann aus Sicherheitsgründen nur mit Kontakten online gespielt werden, die zuvor in der Freundesliste über die Eingabe des Freundescodes aufgenommen wurden (siehe unten). Auch das Surfen im Internet ist über einen integrierten Browser möglich. *Nintendos* Dienst *StreetPass* ermöglicht es, drahtlos und automatisiert Daten mit Personen in der näheren Umgebung auszutauschen, die einen *Nintendo 3DS* oder *2DS* haben. Nach Aktivierung werden hierdurch u. a. Figuren und spielrelevante Gegenstände anderer Nutzer heruntergeladen, neue Inhalte freigeschaltet oder Errungenschaften geteilt. Der Zugang ins Internet erfolgt per *WLAN* über ein drahtloses Heimnetzwerk oder durch die Verbindung zu einem öffentlichen Hotspot.

Ebenfalls mittels *WLAN* (oder je nach Modell zusätzlich über *3G*) kann mit der *PS Vita* im Internet gesurft werden. Über den *PlayStation Network-Store* (*PSN-Store*) kann auf zum Teil kostenpflichtige Inhalte zugegriffen werden. Weiterhin ist es möglich, dass zwei *PS Vita* direkt untereinander Kontakt aufnehmen (*Remote Play*). Auf diese Weise kann die Handheld-Konsole auch als zweiter Bildschirm für die stationäre *PlayStation* genutzt werden.

Einstellungsmöglichkeiten Handhelds

Hinsichtlich der Jugendschutzeinstellungen ähneln die kleinen Geräte ihren großen Geschwistern *Wii U* und *PlayStation 4*. Die *PS Vita* liest ebenfalls das *PEGI*-Kennzeichen von Spielen aus, welche in Deutschland nicht gesetzlich bindend sind. Diese sind allerdings nicht auf allen Datenträgern hinterlegt, weshalb sich Eltern auf alle Fälle ergänzend informieren sollten.

Auf dem *Nintendo 3DS* können Eltern die drahtlose Internetverbindung ganz oder teilweise deaktivieren. Dadurch kann auch verhindert werden, dass direkt von *3DS* zu *3DS*

ein Kontakt hergestellt wird (z. B. über das Spiel *Mario Kart*). Als zusätzliche Sicherung vergibt jedes Spiel dem Besitzer einen sechs- bis 16-stelligen „Freundescode“ (die *Nintendo Network ID*). Dieser muss getauscht werden, will man mit einer bestimmten Person spielen. So sollen Kinder und Jugendliche vor Fremden und dadurch vor problematischen Kontakten geschützt werden. Zudem besteht die Möglichkeit, den Zugriff auf nicht altersgerechte Spiele zu sperren. Hierbei wird die Alterskennzeichnung der *USK* berücksichtigt. Moderne *DS*-Geräte führen außerdem *Aktivitätslogs*, wodurch Eltern alle Aktivitäten und deren Dauer nachvollziehen können, die mit dem Gerät durchgeführt wurden.

Handys, Smartphones und Tablets

Moderne Handys, auch Smartphones genannt, haben mit ihren Vorgängergenerationen nur noch wenig gemein. Konnte mit dem ersten Mobiltelefon ausschließlich telefoniert werden, sind heutige Handys wahre Multimediamaschinen. Mit ihnen werden Text- und Bildnachrichten verschickt, Fotos geschossen, Filme geschaut, Termine verwaltet, im Internet gesurft – und auch gespielt. Bis dahin war es allerdings ein langer Weg, immerhin steht bei Mobiltelefonen vor allem die Mobilität im Vordergrund. Die damit einhergehende Miniaturisierung und die für Spiele und Multimedia-Anwendungen notwendige Rechenleistung schlossen sich jedoch lange aus.

Mit dem technischen Fortschritt erhielten digitale Spiele Einzug auf das Handy. Auf den ersten Mobiltelefonen waren bereits einfache Spiele wie *Snake* oder *Tetris* im Auslieferungszustand vorhanden. Die Darstellung technisch aufwändiger Spiele war hingegen noch nicht möglich. Ein weiteres Problem waren die für Spiele kaum geeigneten Eingabemöglichkeiten: Die winzigen Nummernfelder boten und bieten bei der Steuerung nur wenig Freude. All diese Faktoren führten dazu, dass Mobiltelefone vom Spielemarkt eher stiefmütterlich behandelt wurden. Selbst als *Nokia* 2003 den Versuch unternahm, mit dem



© cobalt –
panthermedia.net

N-Gage ein Mobiltelefon mit eingebauter Spielkonsole zu kombinieren, blieb der Erfolg aus.

Erst die immer schneller werdende Datenübertragung über Mobilfunknetze und *WLAN* weckte ein breites Interesse für Handyspiele. So konnten Kinder und Jugendliche mit ein paar Klicks auch Spiele auf ihre mobilen Telefone laden. Im Vergleich zu den mobilen Konkurrenten *Nintendo 3DS* und *Sony*

PS Vita, die als Spielsysteme eigentlich bessere Dienste leisten, haben Smartphones drei wesentliche Vorteile: Die Spielangebote sind in der Regel günstiger, man hat die Geräte im Grunde immer dabei und muss sie nicht zusätzlich käuflich erwerben. Wie die Abbildung auf S. 31 oben zeigt, sind Handyspiele Alters-, Geschlecht- und Schulformübergreifend populär. Mit der Veröffentlichung des Tablet-Computers *iPad* etablierte Apple 2010 das nächste mobile Gerät, das ebenfalls zahlreiche Nachahmer fand. Die Geräte sind zwar nicht zwingend ständiger Begleiter wie die Mobiltelefone, dafür weisen sie oftmals eine höhere Leistung und einen größeren Bildschirm auf, weshalb sie sich besonders gut zum Spielen eignen. Nach der *JIM-Studie 2014* nimmt die Verbreitung von Tablets in Familien und im Besitz von Jugendlichen zwar ebenfalls zu, allerdings ist hier noch nicht ansatzweise eine Verbreitung wie bei Smartphones auszumachen (vgl. *Abbildung S. 31 unten*). Nach der *KIM-Studie 2014* spielen Tablets im Leben der Sechs- bis 13-Jährigen eine noch geringere Rolle. So besitzt 2014 nur knapp jeder fünfte der in der Studie befragten Haushalte ein Tablet (2012: 12 %). Über ein eigenes Tablet verfügen nur zwei Prozent der befragten Sechs- bis 13-Jährigen (vgl. *Kim-Studie 2014*, S. 8-9). Entsprechend stehen in diesem Kapitel mobile Spiele auf Smartphones im Fokus.

Spiele auf Smartphones und Tablets

Ihren Durchbruch haben Handyspiele allerdings dem Computerhersteller *Apple* zu verdanken. Als dieser im Jahr 2007 das *iPhone* veröffentlichte, etablierte er gleich zwei Standards, die Spielspaß aufs Handy bringen sollten.

Hier ist zunächst die **Onlineplattform zum einfachen Spielekauf (App-Store)** zu nennen: Aus diesem Shop können Kunden zwischen unzähligen Anwendungen (Apps) wählen und diese umsonst oder zu geringen Geldbeträgen herunterladen. Dieser wurde auch von Spieleentwicklern als lukrativer Markt erkannt. Die meist genutzten Vertriebsplattformen (Stores) der gängigen Betriebssysteme stammen

von den Anbietern selbst. Hierzu zählen *Google Play Store (Android)*, *App Store (iOS)*, *Windows Store (Windows Phone)* und *BlackBerry App World (Blackberry OS)*. Aktuell sind Smartphones mit dem *Android*-Betriebssystem in Deutschland am stärksten verbreitet. Viele Apps finanzieren sich über **Werbeeinblendungen**, **In-App-Käufe** (vgl. *Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“*) oder das ebenfalls sehr erfolgreiche **Freemium-Geschäftsmodell** (Kunstwort aus „free“ und „premium“). Eine Freemium-App kann zunächst in einer Basisversion frei heruntergeladen werden – wer dann jedoch eine Premium-Version (ohne Werbung oder mit neuen und erweiterten Funktionen oder Leveln) möchte, muss dafür zahlen.

Die zweite Neuerung ist die **eingängige Steuerung durch Touchscreen und Neigungssensoren**: Schon vor *Apple* gab es zahlreiche Handys mit berührungsempfindlichen Bildschirmen. Durch die Standards der Firma *Apple* wurden Programmierer jedoch erstmals gezwungen, ihre Spiele an die Touchscreen-Steuerung anzupassen. Viele Spieler bemängelten das Fehlen echter Knöpfe beim *iPhone* und Spieleentwickler zwang dieses vermeintliche Manko zum Umdenken. So steuert der Spieler Autos durch Kippbewegungen des Handys und in klassischen Arcadespielen werden Knöpfe und Joysticks einfach grafisch auf dem Bildschirm dargestellt und dort direkt bedient. Mit Funktionen wie Positionsortung (*GPS*) werden auch neue Spielformen interessant. Bei *Alternate Reality Games* wird die reale Umwelt um Spielelemente ergänzt. Auf den Bildschirmen internetfähiger Smartphones oder Tablets werden virtuelle Informationen über die Realwelt gelegt, wodurch die Grenze zwischen fiktiven Ereignissen und dem realen Geschehen bewusst verwischt wird. Meist müssen sich Spieler zusammenschließen und sich gegenseitig austauschen, um Rätsel oder Herausforderungen im Verbund lösen zu können. Ein prominentes Beispiel ist *Ingress*.

Alle aktuellen Smartphones und Tablets bringen die Voraussetzungen für das Surfen im **Internet** mit. Im Allgemeinen kann die Verbindung zum Internet entweder über *WLAN* oder über das Mobilfunknetz (z. B. *UMTS* oder *LTE*) hergestellt werden. Obacht ist allerdings beim Vertrag mit dem Mobilfunkanbieter geboten. In diesem sind die Kosten für den Onlinezugang festgelegt und je nach Vertragsart können diese bisweilen sehr hoch ausfallen. Bei hoher Internetaktivität ist oftmals eine **Flatrate** günstiger. Mit diesen ist unbegrenztes Internetsurfen und Onlinespielen über das Mobilfunknetz möglich. Viele Verträge beinhalten allerdings ein begrenztes Datenvolumen (Highspeed-Guthaben), nach dessen Ausschöpfung die Geschwindigkeit des mobilen Internets gedrosselt wird. Je nach Höhe des Highspeed-Guthabens empfiehlt es sich daher, größere Apps oder Dateien



über eine gesicherte *WLAN*-Verbindung herunterzuladen. Bei der Orientierung helfen z. B. Tarifrechner im Internet. Aber Vorsicht: Beim Surfen im Ausland fallen zusätzliche Kosten an!

Die **Jugendschutzmöglichkeiten** auf dem Mobiltelefon oder Tablet sind je nach Hersteller, Modell und Provider sehr unterschiedlich. Zudem muss jeder für sich selbst definieren, wo bei mobilen Geräten der Jugendschutz beginnt. Sollen Kinder und Jugendliche vor unbekanntem Anrufern geschützt werden? Sollte die Handy- oder Tablet-nutzung eine gewisse Zeit nicht überschreiten? Dürfen beim mobilen Surfen nur bestimmte Seiten angewählt werden oder geht es darum, solche Spiele vom Gerät fernzuhalten, die für die eigenen Kinder noch nicht geeignet sind? Diese Fragen muss sich jeder selbst beantworten und leider gibt es auch nicht für alle eine befriedigende Lösung. In jedem Fall gilt, dass der Mobilfunkanbieter Fragen zum Vertrag beantworten kann und der Gerätehersteller mit Tipps zu den Jugendschutzeinstellungen zur Seite stehen sollte. *klicksafe* stellt unter www.klicksafe.de/apps – Apps & Kinder- bzw. Jugendschutz und unter www.klicksafe.de/jugendschutzfilter ebenfalls entsprechende Informationen für unterschiedliche Betriebssysteme und Geräte bereit.

Empfehlungen für Eltern:

► Nutzen Sie Jugendschutzeinstellungen

Alle modernen Spielegeräte bieten Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich des Jugendschutzes, die Sie nutzen sollten. So lassen sich z. B. nicht altersgerechte Spiele, Apps oder andere Inhalte sperren. Besonders beim Spielen via Internet können Kinder und Jugendliche mit problematischen Kontakten oder Inhalten konfrontiert werden. Sie sollten sich daher schon vor der ersten Inbetriebnahme mit den möglichen Jugendschutzeinstellungen des Geräts auseinandersetzen. Trotz ihres Nutzens, einen Rundumschutz bieten solche Systeme nie. Da sich viele Jugendliche mit den Geräten besser auskennen als ihre Eltern, ist es für sie zudem oft einfach, die Beschränkungen zu überwinden. Der sinnvollste Schutz ist eine **Kombination** aus **technischen Maßnahmen** und **erzieherischen Mitteln**.

► Aktualisieren Sie regelmäßig die Systemsoftware und installierte Apps

Um Sicherheitslücken vorzubeugen, sollten Update-Funktionen wahrgenommen werden. Diese gehen oftmals mit Änderungen oder neuen Funktionen in der Systemkonfiguration einher. Entsprechend sollten die Einstellungen und ggf. neue Funktionalitäten im Anschluss geprüft werden. Auch Apps sollten regel-

mäßig, aber nicht automatisch, aktualisiert werden. Aktualisierungen können bei Apps mit einer Erweiterung in den Zugriffsrechten einhergehen. Bei einer manuellen Aktualisierung wird man über vorhandene Updates informiert und kann dann jeweils prüfen, ob man mit der ggf. notwendigen Erweiterung in den Zugriffsrechten einverstanden ist.

► Bleiben Sie auf dem Laufenden

Informieren Sie sich über die unterschiedlichen Geräte bzw. Plattformen und die hierauf angesagten Spiele. Pädagogische Angebote (z. B. www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de, www.klicksafe.de) bieten weitreichende Informationen zu den technischen Möglichkeiten sowie den Sicherheitseinstellungen.

► Informieren Sie sich über Preise

Viele Kinder äußern den Wunsch, eine Konsole oder ein Handheld besitzen zu wollen. Die Geräte werden je nach Bauart in unterschiedlichen Preismodellen und -segmenten angeboten. Je nachdem welcher Spielertyp Ihr Kind ist, reichen oftmals auch günstigere Modelle. Legt Ihr Kind z. B. keinen Wert auf 3D-Effekte, kann der günstigere *Nintendo 2DS* eine sinnvolle Alternative sein. Besonders bei PC-Systemen sind Preisunterschiede zwischen High-End- und Mittelklasse-Geräten enorm. Nicht jedem Wunsch muss bzw. kann entsprochen werden. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Anschaffung und beteiligen Sie es, wenn möglich an den Kosten. Vielleicht kommt ja auch ein gebrauchtes Gerät in Frage.

► Nutzen Sie den heimischen Internetanschluss zum Surfen

Der Zugriff aufs Internet muss nicht zwingend über das Handynet erfolgen. Die meisten Konsolen, Handhelds, Smartphones und Tablets können auch über das heimische *WLAN* ins Internet. Automatische App-Updates sollte man entsprechend deaktivieren. Zudem können so ggf. erweiterte Zugriffsrechte besser im Blick behalten werden. Nutzen Sie dies, denn dann lassen sich **App-Stores** und sonstige Internetdienste ohne zusätzliche Gebühren nutzen.



Tipps für Referenten:

Ein Elternabend zu „Plattformen“ eignet sich z. B. in Verbindung mit dem Thema „Genres“ (siehe *Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“*). Dieser kann offen und mit **Praxis- und Probierphasen** gestaltet werden, bei denen Eltern selbst „Hand anlegen“ und aktuelle Geräte und Spielmöglichkeiten kennen lernen. Denn so können Eltern in einem geschützten Rahmen die Geräte ausprobieren und deren Faszination nachvollziehen – oder eben nicht. Ein solcher Aufbau erfordert die nötige Hardware, eine Auswahl an Spieletiteln und entsprechende Vorbereitungszeit, welche vorab mit dem Veranstalter abgeklärt werden sollte.⁵¹

- ▶ **Auseinandersetzung anstoßen:** Ein Elternabend muss nicht zwingend die Form einer klassischen Informationsveranstaltung annehmen, sondern kann auch ganz als „Spieleabend“ gestaltet werden. Die Eltern können dann z. B. an verschiedenen Stationen Computerspiele ausprobieren und sollten zu einer kritischen Auseinandersetzung und zu einem Perspektivwechsel (Spiele aus Sicht ihrer Kinder) angeregt werden. Ein Abend kann aber auch zweigeteilt stattfinden. Nach einer praktischen Probierphase kann dann z. B. noch ein Input zu einem Wirkungsbereich (exzessives Spielen oder Gewalt) und ein Austausch über Erziehungsstrategien im Umgang mit Spielen erfolgen.
- ▶ **Jugendschutzeinstellungen demonstrieren:** Neben den praktischen Spielphasen bietet sich auch die Möglichkeit, Sicherheitseinstellungen konkret vorzuführen. So erfahren Eltern praxisnah, wie sie die technischen Bedingungen für eine sinnvolle Medien-erziehung realisieren können. Allerdings sollte man sich nicht in Einzelberatungen auf Kosten der übrigen Teilnehmer verzetteln. Für eine solche individuelle Beratung bietet es sich an, diese nach dem Ende der Veranstaltung zu führen und Fragen im Zweiergespräch zu klären. Immer wieder sitzen im Publikum auch Teilnehmer, die sich besonders gut mit den technischen Aspekten des Jugendschutzes (bspw. den Sicherheitseinstellungen bei einzelnen Konsolen) auskennen. Für eine nachhaltige Wirkung des Elternabends empfiehlt es sich, die Kompetenzen vor Ort zu nutzen und den späteren Austausch unter den Teilnehmern anzuregen.

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 www.klicksafe.de: Auf *klicksafe.de* gibt es im Bereich „Themen“ ein ausführliches Dossier zum Thema „Computerspiele“. Dort finden sich sortiert nach den verschiedenen Plattformen auch Links zu den jeweiligen Sicherheitseinstellungen. Unter den Direktlinks www.klicksafe.de/apps (Apps & Kinder- bzw. Jugendschutz) und www.klicksafe.de/jugendschutzfilter stehen entsprechende Informationen für Computer, Smartphones und Tablets bereit.
- 🔗 www.handysektor.de: Die Internetseite ist ein werbefreies Informationsangebot für Jugendliche, das sie bei einem kompetenten Umgang mit mobilen Medien unterstützen will. Die sichere Nutzung von Handys und Smartphones steht dabei im Vordergrund. Für Eltern und Pädagogen gibt es einen eigenen Bereich, der einfache Praxistipps, Flyer und Unterrichtseinheiten bietet.
- 🔗 www.schau-hin.info: Im Games-Bereich von *Schau Hin!* werden auch Sicherheitseinstellungen für stationäre und tragbare Konsolen vorgestellt. Jugendschutz-Apps und Sicherheitseinstellungen für Smartphones finden sich unter dem Punkt „Mobile Geräte“.
- 🔗 www.akademie.mecodia.de/materialien: *Mecodia* stellt Leitfäden zu Kinder- und Jugendschutzeinstellungen für Computer und mobile Geräte bereit.
- 🔗 *Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern*: In der Broschüre vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (3. Aufl. 2011) finden Eltern Praxistipps für eine sinnvolle und altersgerechte Handynutzung ihrer Kinder, sowie konkrete Informationen zu Sicherheitseinstellungen bei *T-Mobile, Vodafone, E-Plus, O2* und *Mobilcom-Debitel*. Download und Bestellung: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=101196.html.

Links zu den Herstellern:

- 🔗 *Sony PlayStation 3 & 4 und PlayStation Vita*:
www.playstation.com/de-de
- 🔗 *Microsoft Xbox 360 & Xbox One*:
www.xbox.com/de-de
- 🔗 *Nintendo Wii U & 3DS/2DS*:
www.nintendo.de

⁵¹ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).



3.4 Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz

Ausgangslage

Kinder und Jugendliche wachsen heute wie selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Doch nicht alles, was es dort zu sehen und zu erleben gibt, ist gleichsam für sie geeignet. Daher besteht die zentrale Aufgabe des Jugendmedienschutzes darin, Minderjährige vor den Einflüssen aus der Erwachsenenwelt zu schützen, die für ihren Entwicklungsstand nicht geeignet sind oder die sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigen oder gar schädigen könnten.

Jugendmedienschutz in Deutschland stützt sich auf **drei Säulen** und verfolgt die Absicht:

- ▶ Gefährdungen noch vor ihrer Entstehung zu verhindern (**struktureller Jugendschutz**),
- ▶ über Gefahren aufzuklären und vorbeugende Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen (**erzieherischer Jugendschutz**),
- ▶ den Umgang mit Gefährdungen zu regeln (**gesetzlicher Jugendschutz**).

Der gesetzliche Jugendmedienschutz folgt dem Prinzip der „**regulierten Selbstregulierung**“ – so auch im Bereich der Computer- und Konsolenspiele. Der Gesetzgeber schafft dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen und anerkannte freiwillige Selbstkontrolleinrichtungen prüfen die praktische Anwendung der gesetzlichen Regeln durch Spielehersteller und -anbieter. Diese Prozedur soll die Eigenverantwortung der Industrie stärken.

Welche gesetzliche Basis gibt es für den Jugendschutz bei Computerspielen? Welche Kennzeichen sind auf dem deutschen Markt zu finden? Und wie gehen Eltern sinnvoll damit um?

Gesetzliche Basis

Der Schutz von Minderjährigen vor problematischen Medieninhalten ist in zwei Gesetzen geregelt:

- ▶ Das *Jugendschutzgesetz (JuSchG)* regelt den Umgang mit **Trägermedien**.
- ▶ Der *Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV)* regelt den Jugendschutz im Rundfunk und in den Telemedien – also auch bei Spielen, die ausschließlich online angeboten werden (z. B. Browser-, Mobile- & Social-Games).

Trägermedien sind – wie es der Name schon sagt – alle materiell „greifbaren“ Medien wie z. B. CD-ROMs, Spielmodule, DVDs, Blu-ray Discs, etc. Alle Computerspiele, die in Deutschland auf einem Datenträger angeboten werden, müssen vorab von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK –  www.usk.de)* geprüft und mit einer gesetzlichen Alterskennzeichnung versehen werden. Zusätzlich werden Trägermedien von der *Pan European Game Information (PEGI)* gekennzeichnet (siehe S. 62).⁵²

Telemedien sind materiell nicht „greifbare“ Medien wie z. B. eine Internetseite. Im Bereich der Computerspiele zählen hierzu z. B. Handyspiele und im Internet verfügbare Browserspiele, falls diese nicht auf einem Datenträger (Trägermedium) als Verkaufsversion angeboten werden. Seit September 2011 ist die *USK* auch als Selbstkontrolleinrichtung für Onlinespiele offiziell anerkannt.⁵³ 2014 wurden die *USK*-Kennzeichen im Bewertungssystem der *International Age Rating Coalition (IARC)* aufgenommen. Hierdurch wird eine Einstufung von Apps und Onlinespielen unter Rückgriff auf die Kennzeichen der *USK* erleichtert (vgl.  www.usk.de/iarc). Zentrale Aufsichtsstelle für Telemedien in Deutschland ist die *Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)*. Für die meisten Spiele im Internet gibt es momentan noch keine visuelle, also direkt einsehbare Alterskennzeichnung. So ist es für Eltern schwierig, deren Inhalte einzuschätzen. Allerdings können die Webseitenanbieter ihr Angebot mit einem virtuellen Kennzeichen im Quellcode selbst klassifizieren. Anerkannte Jugendschutzprogramme auf dem Rechner der Nutzer lesen diese Klassifizierung aus und entsprechend der Nutzereinstellungen wird das Angebot angezeigt oder nicht. Fehlt ein solches Label, wird die Seite in der Altersgruppe „bis unter 12 Jahre“ standardmäßig geblockt (siehe auch „*Empfehlungen für Eltern – Prüfen Sie Online- und Handyspiele*“ S. 64). Weitere Informationen zu von der *KJM* offiziell anerkannten Jugendschutzprogrammen gibt es unter  www.klicksafe.de/jugendschutzfilter und in der *klicksafe*-Handreichung „Elternabende Internet + Handy“, Kapitel 5.3.9.

Bei Apps kann je nach Betriebssystem eingestellt werden, bis zu welcher Altersgrenze sie installiert werden können. Seit Mai 2015 werden für neue Apps im *Google Play Store (Android)* bei einer Anmeldung aus Deutschland die Alterskennzeichen der *USK* verwendet. Im Unterschied zu den bisherigen *USK*-Kennzeichen auf Trägermedien sind diese allerdings nicht gesetzlich bindend und werden auch nicht durch ein unabhängiges Gremium vergeben (siehe auch „*Die USK-Prüfung*“ rechts). Ältere Apps, die noch nicht mit einem *USK*-Kennzeichen versehen worden sind, sollten genau geprüft werden. Wichtig ist, dass die *USK*-Kennzeichnung die App lediglich aus Sicht

⁵² Computerspiele aus den USA oder Kanada werden auf freiwilliger Basis von der *Entertainment Software Association (ESA)* eingestuft. Die Einstufungen und Inhaltsbeschreibungen weichen sowohl von den *USK*-Kennzeichen als auch von den *PEGI*-Kennzeichen ab. Weitere Informationen unter:  www.esrb.org

⁵³ Vgl. hierzu:  www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/archiv/archive/2011.html, Pressemitteilung 15/2011



Jugendschutzeinstellungen von App Stores
am Beispiel von *Google Play Store*
Quelle: *Google Play Store*
(Version 5.6.8, Screenshots 03.06.2015)
– Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

des Jugendschutzes bewertet (Inhaltseinstufung). So erklärt es sich, dass zum Beispiel *WhatsApp* die Einstufung „USK ab 0 Jahren“ erhalten hat, im Sinne der AGB allerdings erst ab 16 Jahren genutzt werden darf (siehe Abbildung oben). Somit sollten neben den *USK*-Kennzeichen immer auch die ggf. in Ergänzung aufgeführten Funktionen wie „Nutzerinteraktion und Digitale Käufe“ und die AGB der App geprüft werden. Diesen Aspekt sollte man mit Eltern besprechen, damit diese eine App nicht ausschließlich auf Grundlage der *USK*-Kennzeichnung des Anbieters bewerten.

Die USK-Prüfung



Vor der eigentlichen Prüfung durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* wird ein Spiel von einem unabhängigen Sichter unter die Lupe genommen, der es im Anschluss einem Gutachterteam vorstellt. Den Vorsitz dieses Gutachterteams hat ein so genannter *Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden*, dem die letztendliche Entscheidung über die Altersfreigabe obliegt. In der Regel sitzen vier weitere unabhängige Gutachter im Ausschuss. Um Unvoreingenommenheit zu gewährleisten, sind dies z. B. Journalisten, Jugendschutzbeauftragte, Pädagogen oder andere Sozialwissenschaftler, aber niemals Beschäftigte aus der Hard- und Softwareindustrie. Jedes Bundesland entsendet in der Regel zwei Gutachter.

USK-Kennzeichen⁵⁴ und ihre Bedeutung



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG⁵⁵

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass eine Jugendgefährdung (gem. § 14 JuSchG Abs.4 und § 15 JuSchG Abs.2 und 3) nicht vorliegt.

⁵⁴ Quelle: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* (vgl. www.usk.de); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

⁵⁵ § 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG): Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen



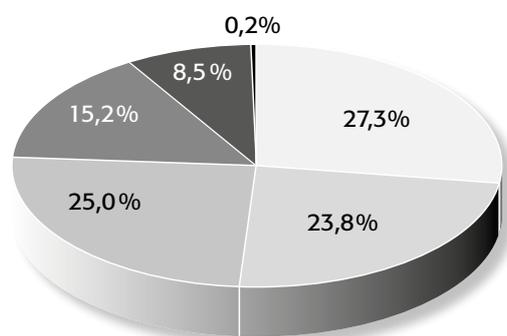
Kein Kennzeichen

Wurde einem Spiel kein Kennzeichen gegeben, darf es nicht an Kinder und Jugendliche verkauft und muss mit einem eindeutigen Hinweis versehen werden. Zudem besteht für die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* die Möglichkeit, das Spiel nachträglich auf den Index für jugendgefährdende Medien zu setzen, d. h. zu indizieren (s. u.). Für jeden Spielehersteller ist es natürlich wichtig, eine Kennzeichnung des Spiels zu bekommen, um Rechtssicherheit in Bezug auf eine mögliche Indizierung zu erlangen.

Lehrprogramm gemäß § 14JuSchG

Das Kennzeichen „Lehrprogramm gemäß § 14JuSchG“ wird bei Filmen und Spielprogrammen zu Informations-, Instruktions- und Lehrzwecken verwendet und direkt vom Anbieter ohne weitere Prüfung der *USK* gekennzeichnet. Bedingung ist, dass die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen offensichtlich nicht beeinträchtigt wird (§ 14 Abs. 7 JuSchG). Die Verantwortung für diese Kennzeichnung liegt bei den Anbietern.

USK-Jahresstatistik 2014⁵⁶



 Freigegeben ohne Altersbeschränkung	 Freigegeben ab 6 Jahren
 Freigegeben ab 12 Jahren	 Freigegeben ab 16 Jahren
 Keine Jugendfreigabe	 Keine Kennzeichnung

Quelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die Liste mit jugendgefährdenden Medien

Laut Jugendschutzgesetz kann die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* Medieninhalte dann indizieren, wenn diese „Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gefährden“. Indizierte Computerspiele, Filme oder Bücher dürfen nicht mehr öffentlich beworben, angeboten und zugänglich gemacht werden. Man findet indizierte Medien daher z. B. im „ab 18“-Bereich einer Videothek oder im abgetrennten Bereich des Fachhandels.

Spiele werden von der *BPjM* auf folgende Aspekte hin untersucht, die entweder jugendgefährdend wirken können oder aber eine jugendgefährdende Wirkung zusätzlich verstärken:

- ▶ Sind Menschen, menschenähnliche Wesen oder aber andere Geschöpfe Opfer der virtuellen Gewalt?
- ▶ Was ist die Motivation, (ethische) Begründung bzw. Legitimation der virtuellen Gewalt?
- ▶ Wird das Computerspiel insgesamt durch Mord- und Metzelszenen geprägt?
- ▶ Ist die Darstellung der Gewalt im Computerspiel selbstzweckhaft und detailliert?
- ▶ Inwieweit wird die Distanzierung vom virtuellen Spielgeschehen vermindert oder gefördert?

PEGI



Neben der *USK* gibt es oftmals noch ein weiteres Kennzeichen auf deutschen Computerspielverpackungen. Die *Pan European Game Information (PEGI)* bietet das erste **europaweite Einstufungssystem**⁵⁷ an. In über 30 europäischen Ländern ist die Einschätzung der *PEGI* ein Anhaltspunkt dafür, ob ein Spiel für ein Kind oder einen Jugendlichen geeignet ist. Im Gegensatz zur *USK* wird die Einschätzung eines Computerspiels mittels eines Fragebogens von den Herstellern selbst vorgenommen. Außerdem weisen markante Symbole gezielt auf bestimmte problematische Inhalte hin. In Deutschland gilt die Einschätzung der *PEGI* nach wie vor als unverbindlicher Hinweis, während die Einschätzung der *USK* gesetzlich verbindlich ist.

Verwirrend für viele Eltern ist die Tatsache, dass die vergebenen Alterskennzeichen oftmals voneinander abweichen. Das liegt daran, dass *PEGI* andere Kriterien zugrunde legt (s. S. 63 „Inhaltssymbole der *PEGI*“) und auch unterschiedliche Altersstufungen vornimmt.

Verwirrend für viele Eltern ist die Tatsache, dass die vergebenen Alterskennzeichen oftmals voneinander abweichen. Das liegt daran, dass *PEGI* andere Kriterien zugrunde legt (s. S. 63 „Inhaltssymbole der *PEGI*“) und auch unterschiedliche Altersstufungen vornimmt.

⁵⁶ Im Jahre 2014 wurden insgesamt 2.014 Computer- oder Konsolenspiele geprüft (vgl.  www.usk.de)

⁵⁷ Quelle: *Pan European Game Information (PEGI)* (vgl.  www.pegi.info); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz



Die Altersempfehlungen der PEGI



PEGI 3: Der Inhalt von Spielen mit dieser Einstufung ist für alle Altersgruppen geeignet. Wenige Gewaltdarstellungen in einem lustigen Kontext (etwa in der Art, wie sie in Zeichentrickserien wie *Bugs Bunny* oder *Tom & Jerry* vorkommen) sind akzeptabel. Der Charakter auf dem Bildschirm sollte vom Kind nicht mit real existierenden Wesen in Verbindung gebracht werden können, sondern in allen Aspekten ein Fantasiewesen sein. In dem Spiel sollten weder Bilder noch Geräusche eingesetzt werden, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Vulgäre Sprache darf ebenso wenig vorkommen wie Nacktszenen oder Referenzen auf sexuelle Handlungen.



PEGI 7: Für jedes Spiel, das normalerweise mit 3 eingestuft würde, aber einige möglicherweise Angst erzeugende Szenen oder Geräusche enthält, sollte dies die richtige Kategorie sein. Wenige Szenen teilweiser Nacktheit sind möglich, allerdings nicht in sexuellem Kontext.



PEGI 12: In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder angedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die etwas ausführlichere Nacktdarstellungen enthalten, würden in diese Kategorie fallen. Leichte Vulgärsprache ist möglich, Fluchworte mit sexuellem Charakter sind aber verboten.



PEGI 16: Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre. Junge Menschen dieser Altersstufe sollten ebenfalls mit stärkerer Vulgärsprache, der Tatsache von Tabak- und Drogenkonsum und der Darstellung krimineller Handlungen umgehen können.



PEGI 18: Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. Was genau grausame Gewalt ist, ist sehr schwer zu definieren, da diese Einschätzung häufig stark subjektiv ist. Im Allgemeinen wird so die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.

Die Inhaltssymbole der PEGI

Auf der Rückseite der jeweiligen Verpackung findet der Käufer die **Inhaltssymbole**. Diese deuten darauf hin, warum das Spiel die jeweilige Alterseinschätzung bekommen hat. Die Symbole sind ausdrucksstark gestaltet und zeigen eindeutig, um welche Inhalte es sich hier handelt.



Spiel verwendet **Schimpfwörter**



Spiel zeigt **Diskriminierung** oder Spielinhalt fördert Diskriminierung



Spiel bezieht sich auf **Drogenkonsum** oder zeigt diesen



Spiel bereitet kleinen Kindern **Angst** oder ist gruselig



Spiel fordert zum **Glücksspiel** auf oder gibt Anleitung dazu



Spiel zeigt **Nacktheit** und/oder **sexuelle Handlungen** oder spielt auf sexuelle Handlungen an



Das Spiel enthält **Gewaltdarstellungen** oder verherrlicht / verharmlost Gewalt



Spiel kann **online** gespielt werden

Jugendschutz und Onlinespiele

Das Internet ist keinesfalls ein rechtsfreier Raum. So unterliegen auch Anbieter von Computerspielen, die ausschließlich online angeboten werden, einer staatlichen Kontrolle. In Deutschland existieren zahlreiche Vorschriften, deren Einhaltung u. a. von der *Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)* und *jugendschutz.net* geprüft werden.⁵⁸ Wird ein Spiel im Internet gefunden, welches Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnte, werden entsprechende Schritte seitens der Medienaufsicht eingeleitet. Dies kann eine Beanstandung und ggf. eine Untersagung für die Zukunft beinhalten. Unter Umständen kann auch ein Ordnungswidrigkeitenverfahren eingeleitet werden.

⁵⁸ Seit März 2015 vergibt die USK die Alterskennzeichen für Onlinespiele und Apps über ein neues internationales System. Weitere Informationen unter www.usk.de/iarc.



Für kleinere Onlinespiele hat die PEGI das Kennzeichen **PEGI OK** konzipiert. Dieser Dienst kann von den Betreibern einer Seite freiwillig in Anspruch genommen werden. Das Kennzeichen weist auf eine Eignung für alle Altersklassen hin und gewährleistet, dass in diesem Spiel keine kinder- und jugendgefährdenden Inhalte vorhanden sind.

Problemlage: Andere Länder – andere Gesetze

In der Praxis reagieren Anbieter auf Untersagungen (s. o.) oftmals mit einem Standortwechsel. Das Angebot wird dann in Nachbarländern oder im außereuropäischen Raum angesiedelt (gehostet). In einigen Fällen kann es so dem Zugriff der deutschen Behörden entzogen werden – zumindest dann, wenn keine deutsche inhaltliche Verantwortung mehr nachzuweisen ist. Diese Tatsache erschwert die Arbeit der Polizei gleichwie die der Jugendschützer deutlich. Denn das Internet hat eine **dezentrale Struktur** und Inhalte sind auch über Ländergrenzen hinweg weltweit abrufbar. Daher kann ein Jugendlicher aus Deutschland auch weiterhin auf Spiele im Ausland zurückgreifen, obwohl hier andere Bestimmungen des Jugendschutzes gelten. Nach Angaben von *jugendschutz.net* gestaltet sich die internationale Zusammenarbeit aber zunehmend effektiver.⁵⁹

Empfehlungen für Eltern:

► Achten Sie auf Kennzeichen

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter www.usk.de, ob ein Spiel für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben ist und somit ein entsprechendes Kennzeichen der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* trägt. Die PEGI-Inhaltssymbole können eine weitere hilfreiche Information darstellen. Sensibilisieren Sie auch Verwandte, das Thema „Jugendschutz“ ernst zu nehmen und bei Geschenken verantwortungsvoll zu handeln. Achten Sie auch darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.

► Alterskennzeichen sind keine pädagogische Empfehlung

Die erteilten Altersfreigaben sind nicht als allgemeingültige pädagogische Empfehlungen zu verstehen, sie garantieren nur, dass ein Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist. Ein Spiel, welches „ohne Altersbeschränkung“ freigegeben wird, muss für einen Fünfjährigen jedoch nicht unbedingt spielbar sein. Die Komplexität des Spiels, die feinmotorischen Anforderungen an das Kind oder die Reizfülle sind evtl. viel zu anspruchsvoll, um von (jüngeren) Kindern auch tatsächlich gespielt werden zu können.

► Schauen Sie genau hin

Internationale Spiele können evtl. von der deutschen Version abweichende Spielsituationen oder Darstellungen beinhalten. Dies liegt daran, dass Spielehersteller, um ein USK-Kennzeichen zu bekommen, problematische Aspekte für den deutschen Markt entfernen (schneiden). Daher sollten Eltern darauf achten, wo die jeweilige Version gekauft wurde. Auch ist es bei PC-Spielen häufig möglich, diese problematischen Inhalte nachträglich durch ein inoffizielles Programm (*Blood-Patch*) wieder in die deutsche Version zu implementieren. Diese Patch-Dateien erhält man kostenlos im Internet.

► Entscheiden Sie individuell

Ob das Spiel für Ihr Kind geeignet ist, sollten Sie sowohl von der **Altersfreigabe** als auch vom individuellen **Entwicklungsstand** abhängig machen. Vielleicht spielen Sie das Spiel selbst an, um sich ein Bild davon zu machen. Nutzen Sie auch ergänzende Beratungsangebote (z. B. www.spieleratgeber-nrw.de, www.internet-abc.de oder www.spielbar.de), um eine Einschätzung zu einem Spiel zu bekommen, welche über die Alterskennzeichnung hinausgeht. Sie haben die **Erziehungshoheit** und können auch entscheiden, sich über die Alterseinstufung „nach oben“ oder „nach unten“ hinwegzusetzen.

► Prüfen Sie Online- und Handyspiele

Viele Spiele im Internet oder auf Smartphones sind aktuell noch nicht mit einem Alterskennzeichen versehen, wie man es z. B. von Filmen kennt. Bei Onlinespielen können die Webseitenanbieter ihr Angebot mit einem „virtuellen Kennzeichen“ im Quellcode klassifizieren. Wenn Sie auf Ihrem Computer ein anerkanntes Jugendschutzprogramm installiert haben, werden diese Klassifizierungen ausgelesen. Je nach Ihren Nutzereinstellungen wird das Angebot dann angezeigt oder nicht. Fehlt ein solches Kennzeichen, wird die Seite in der Altersgruppe „bis unter 12 Jahre“ standardmäßig geblockt. Weitere Informationen zu von der KJM offiziell anerkannten und kostenlosen Jugendschutzprogrammen gibt es unter www.klicksafe.de/jugendschutzfilter. Allerdings können Filter- und Jugendschutzprogramme keinen vollständigen Schutz bieten und sollten die begleitende Medienerziehung lediglich unterstützen. Mit zunehmendem Alter des Kindes steigt zudem die Wahrscheinlichkeit, dass diese Programme ausgehebelt werden. In Ergänzung kann Ihnen die PEGI OK-Kennzeichnung als Orientierung dienen. Ist auf einer Spieleseite im Internet die PEGI OK-Kennzeichnung abgebildet, können Sie in der Regel davon ausgehen, dass folgende

⁵⁹ Vgl. hierzu www.jugendschutz.net/International/index.html



Inhalte nicht vorkommen: *Gewalt, sexuelle Handlungen oder Anspielungen, Nacktheit, Vulgärsprache, Glücksspiel, Verherrlichung oder Konsum von Drogen, Verherrlichung oder Konsum von Alkohol oder Tabak, angsteinflößende Szenen*. In den offiziellen App Stores (z. B. *Google Play (Android)*, *App Store (iOS)*) werden alle Apps mit einer Altersempfehlung versehen. Das Nutzerkonto kann dann so eingestellt werden, dass nur Apps bis zu einer bestimmten Altersempfehlung installiert werden können (vgl. S. 61 und  www.klicksafe.de/apps – Apps & Kinder-bzw. Jugendschutz). So wird die Installation nicht altersgerechter Apps zumindest erschwert. Allerdings sind diese Altersempfehlungen nur als grobe Orientierung anzusehen, da sie nicht im Sinne des in Deutschland geltenden Jugendschutzgesetzes (JuSchG) vorgenommen wurden, welches sich ausschließlich auf Trägermedien (CD, DVD, Blu-ray Disc, etc.) bezieht. In Ergänzung hilft es, Online und Mobile Games selbst anzuspielden oder sich auf pädagogischen Angeboten zu informieren (s. o.).

► **Werden Sie selbst aktiv**

Stoßen Sie auf ein problematisches Spielangebot (z. B. im Internet oder auf dem Smartphone), so können sie dies den zuständigen Institutionen melden (z. B. über  www.jugendschutz.net oder  www.internet-beschwerdestelle.de).

► **Bundesprüfstelle bietet Orientierung**

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* gibt Eltern und Erziehenden hilfreiche Ratschläge zur Orientierung im Medienalltag, d. h. welche Medien für Kinder und Jugendliche geeignet bzw. wenig(er) geeignet sind. Nutzen Sie dieses Angebot als ergänzende Informationsquelle zu den Alterskennzeichen.

Tipps für Referenten:

Die verschiedenen Arten der Alterskennzeichen und ihre Bedeutung spielen auf jedem Elternabend eine Rolle. Gerade weil diese eine hilfreiche Orientierung für eine sinnvolle Medienerziehung bieten, sollte man diese erläutern.

- **Alterskennzeichnungen veranschaulichen:** Hilfreich ist es, Bilder oder Videos mit Spielinhalten zu zeigen und hieran die Unterschiede zu veranschaulichen, welche zur entsprechenden Kennzeichnung geführt haben.⁶⁰ Referenten können auch direkt bei der *USK* anfragen, welche Produkte geeignete Beispiele sind und wie es zur Vergabe des entsprechenden Kennzeichens kam.⁶¹

- **Auf dem Laufenden bleiben:** Da sich die Gesetzeslage hin und wieder ändert, sollten Referenten auch in diesem Bereich auf dem Laufenden bleiben. Faktenwissen im Themenfeld Jugendschutz wird von Eltern immer wieder gefordert und stellt die Basis für Themenbereiche wie z. B. Gewalt dar. Auch mit aktuellen technischen Trends und Entwicklungen verknüpfte Herausforderungen für den Jugendschutz (wie aktuell Online und Mobile Games) sollten im Blick behalten werden.
- **Vorsicht beim Zeigen von Spielszenen:** Sind auf einem Elternabend Kinder oder Jugendliche unter 16 Jahren vor Ort, dürfen Sie keine Spielszenen von Spielen mit einem *USK*-Kennzeichen „ab 16 Jahren“ oder „ab 18 Jahren“ oder gar ein nicht gekennzeichnetes Spiel zeigen. Eine Ausnahme stellt bei gekennzeichneten Spielen die explizite Erlaubnis eines anwesenden Erziehungsverantwortlichen dar. Vor dem Zeigen von Spielszenen mit expliziten Gewaltdarstellungen als Beispiel für nicht altersgerechte Spielangebote, sollte vorab deutlich darauf hingewiesen werden. So haben anwesende Eltern die Möglichkeit, den Raum auf Wunsch zu verlassen.

Links und Materialien zum Thema:

-  www.usk.de: Neben den Erklärungen der Alterskennzeichen und deren Entstehung bietet die *USK* eine Datenbank mit allen gekennzeichneten Spielen.
-  www.jugendschutz.net: Diese Institution kontrolliert das Internet und sorgt für die Einhaltung des Jugendschutzes. Eingehende Hinweise werden daraufhin überprüft, ob ein relevanter Verstoß gegen Bestimmungen des Jugendschutzes oder gegen das Strafrecht vorliegt.
-  www.kjm-online.de: Die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und im Internet ist die *Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)*. Hier finden Interessierte Informationen zum Prüfverfahren und zu den Beurteilungsmaßstäben bei Telemedien. Auch der Flyer *Anerkannte Jugendschutzprogramme* kann hier abgerufen werden.
-  www.bundespruefstelle.de: Bei der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* gibt es neben vielen Informationen zum gesetzlichen und erzieherischen Jugendmedienschutz auch ein Service-Telefon für Fragen zur Medienerziehung. Die *BPjM* hat auch die Broschüre *Computerspiele – 20 Fragen zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung* (aktual. Aufl. 2014) herausgegeben. Die Mitarbeiter der *BPjM* können bei Fragen auch per E-Mail (info@bpjm.bund.de) oder telefonisch (0228 376631) kontaktiert werden.

⁶⁰ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

⁶¹ Siehe auch Methodenspeicher Computerspiele [3] auf Seite 21: *Wir spielen USK*



- ☞ www.pegi.info: Auch der Internetauftritt der *Pan European Game Information (PEGI)* bietet Informationen zu den entsprechenden Kennzeichnungen.
- ☞ www.klicksafe.de: Im Elternleitfaden *Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten* gibt es u. a. Informationen zum Thema „Jugendschutz und Jugendschutzprogramme“. Für Referenten wurde eine Begleitbroschüre mit Referentenhinweisen entwickelt. Das Material eignet sich auch als konkrete Arbeitshilfe während eines Elternkurses zum Thema „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“ sowie zum Selbststudium durch die Teilnehmer eines Elternkurses. Im Materialbereich steht zudem der *Leitfaden zur Installation und Einrichtung von JusProg* zum Download bereit.
- ☞ www.ajs.nrw.de: Die *Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e. V. (AJS)* bietet Informationen rund um Kinder- und Jugendschutz (u. a. über eine Telefon-Hotline). Über die Webseite der *AJS* kann auch der Flyer *Computerspiele – Fragen und Antworten – Informationen für Eltern* (3. aktual. Aufl., 2012) gegen eine Gebühr bestellt werden.
- ☞ *Computerspiele. Jugendschutz und Altersfreigaben*: Das ausführliche und aktualisierte Dossier der *Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)* (aktual. Neuauflage 2013) kann über www.bag-jugendschutz.de/publikationen_dossiers.html#pub13 heruntergeladen und bestellt werden.
- ☞ www.Spieleratgeber-NRW.de: Das Onlineinformationsangebot der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* nennt pädagogische Alterseinschätzungen als Ergänzung zu den gesetzlichen *USK*-Kennzeichen.

3.5 Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz

Ausgangslage

Virtuelle Welten sind keine rechtsfreien Räume. Im Umgang mit Computer- und Videospiele gibt es zahlreiche Gesetze zu beachten, deren Nichteinhaltung durchaus geahndet wird. Dies gilt nicht nur für die Spieler selbst. Auch Eltern, Pädagogen und die Anbieter müssen sich an die geltenden Vorschriften halten. Neben dem im vorangegangenen Kapitel besprochenen Jugendschutz gehören auch **Verbraucherschutz**, **Datenschutz** und das **Urheberrecht** zur rechtlichen Basis.

Doch welche Rechte und Pflichten gelten im Zusammenhang mit Computerspielen? Und was ist in Sachen Datenschutz und Urheberrecht zu beachten?

Verbraucherschutz und Computerspiele

Das Internet mit seinen schnellen Datenleitungen hat in den letzten Jahren zu tiefgreifenden Veränderungen bei der Vermarktung von Spielen geführt. Früher wurden Computerspiele auf einem Datenträger (Diskette oder CD) verkauft und konnten uneingeschränkt genutzt werden. Manchmal kam einige Monate später ein Zusatzpaket (Add-on) und lieferte Inhalte für das Spiel nach. Heute ist es Herstellern über den Onlinevertriebsweg möglich, permanent neue und häufig auch kostenpflichtige Inhalte nachzureichen. So gibt es unzählige neue Lieder für Musikspiele oder neue Level und Gegenstände für Action-Spiele in den Onlineshops der internetfähigen Konsolen. Wie in Kapitel 3.3 beschrieben, wird in den meisten Onlineshops inzwischen mit der jeweiligen Landeswährung bezahlt. Allerdings finden *In-App-Käufe* (also Käufe direkt aus einer App heraus) oder Käufe bei *Free2Play*-Angeboten in vielen Fällen noch über fiktive Währungen und Punktesysteme statt, die gegen reales Geld erworben werden. Umrechnungsbedingt sind die entstehenden Kosten für den Konsumenten so schwer durchschaubar. Viele Inhalte kosten zwar lediglich einen niedrigen Eurobetrag, gerade zu Impulskäufen neigende Jugendliche können hier jedoch schnell den Überblick über die anfallenden realen Kosten verlieren (vgl. Abschnitt „Heißt kostenlos wirklich kostenlos?“).

Wie wird gezahlt?

Unter **Micropayment** (oder Kleinbetragzahlung) versteht man ein Verfahren, bei dem vor allem beim Handel mit digitalen Gütern geringe Summen zwischen 0,01 € und 5,00 € gezahlt werden. Hier gibt es neben klassischen Bezahlmodellen, wie Lastschrift, Kreditkarte oder Rechnung,



auch Wege, die für Kinder und Jugendliche relativ leicht zugänglich sind:

- ▶ **Scratch-Karte (Rubbelkarte):** Die Scratch-Karte verbirgt einen nur vom Käufer zu lesenden Code, der frei gerubbelt werden muss. Die Karten können z. B. am Kiosk oder in Tankstellen erworben werden. Der Code muss im Spielsystem eingegeben werden und schaltet virtuelles Geld oder anderweitige Besitztümer bzw. Spielvorteile frei. Solche Scratch-Karten sind auch für die gängigen Smartphone-Vertriebsplattformen verfügbar. Ohne aktivierte Sicherheitseinstellungen können Minderjährige neue Spiele erwerben und auf ihr Gerät herunterladen.
- ▶ **Premium-Dienste:** Hier wird durch das Senden einer SMS oder durch einen Anruf bei einer kostenpflichtigen Nummer die entsprechende Zahlung getätigt, welche anschließend von der Prepaid-Karte bzw. der Telefonrechnung abgebucht wird. Bei den 0900-Rufnummern sind die Anbieter der Premium-SMS-Service verpflichtet, den Preis ihres Dienstes sichtbar anzugeben. Seriöse Anbieter halten sich hieran. Gerade die Zahlungsmöglichkeit per Premium-SMS oder Telefon ermöglicht es Minderjährigen durch die wiederholte Nutzung der Dienste auch große Summen für virtuelle Besitztümer oder Spielvorteile spontan und unkompliziert auszugeben.

Dürfen Kinder das überhaupt?

Verträge mit Minderjährigen (7–17 Jahre) sind grundsätzlich unwirksam, so dass Vertragspartner dementsprechend auch keinen Zahlungsanspruch haben. Hiervon gibt es zwei Ausnahmen: Zum einen sind Verträge wirksam, wenn die gesetzlichen Vertreter (in der Regel die Erziehungsberechtigten) vorher oder nachher dem Vertrag zugestimmt haben. Dies können die Anbieter in der Regel aber nicht beweisen. Zum anderen sind Verträge dann wirksam, wenn der Minderjährige das Entgelt vollständig mit Mitteln bewirkt hat, die ihm zu diesem Zweck oder zur freien Verfügung von dem Vertreter oder einem Dritten überlassen worden sind (= Taschengeld). Nur wenn der Minderjährige das Entgelt also vollständig bezahlt hat und sich dieses im Rahmen seines Taschengeldes bewegt, ist ein Vertrag wirksam (vgl. „Taschengeldparagraph“ § 110 BGB). Weitere Informationen finden sich unter  www.klicksafe.de/irights in den Schwerpunkttexten 11 *Bei Mausclick Einkauf* und 14 *Onlinebetrug – Abfallen und andere Hindernisse*.

Bei **Abos**, bei denen eine regelmäßige (z. B. monatliche) Zahlung erfolgt, ist der Vertrag nur soweit wirksam, wie das Entgelt auch bereits bezahlt wurde. Wenn der Minderjährige also nur die ersten Monate das Entgelt bezahlt, ist der

Vertrag nur für diesen Zeitraum wirksam. Für die übrige Zeit fehlt es an einem Vertrag, so dass die Vertragspartner auch keinen Zahlungsanspruch haben. **Kreditgeschäfte**, wie z. B. Kaufverträge mit Ratenzahlung, sind solange unwirksam, bis die letzte Rate beglichen wurde.

Heißt kostenlos wirklich kostenlos?

Aktuell scheint es immer mehr kostenlose Alternativen zu Verkaufsversionen oder über Abokosten finanzierte Online und Mobile Games zu geben. Sei es *League of Legends*, *Candy Crush*, *Anno Online* oder *Movie Star Planet* – sie werben offensiv mit der dauerhaften Gratis-Nutzung der Spielwelt. In den meisten Fällen sind jedoch lediglich die Grundfunktionen dieser Spiele kostenlos. Beschäftigt ein Spieler sich intensiver mit dem Titel, werden ihm Gegenstände oder Spielvorteile angeboten, die für reales Geld erworben werden können. So müssen z. B. Spieler mit der kostenlosen Variante eines Spiels eine halbe Stunde warten, bis sie das nächste Haus bauen können, die Zahlung von realem Geld ermöglicht es anderen Spielern dagegen, diese Wartezeit deutlich zu verkürzen. Gezahlt wird in Kleinbeträgen, wie z. B. 2,00 € pro Spielvorteil oder Gegenstand. Das zugrunde liegende, lukrative Geschäftsmodell heißt *Free2Play* oder auch **Freemium** (vgl. im Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“ den Absatz „Spiele auf den Smartphones“) und hat sich mittlerweile auf breiter Basis bei Onlinespielen und Handygames durchgesetzt.⁶²

Aufgrund der Nachfrage nach virtuellen Gegenständen vor allem im Bereich der Onlinespiele hat sich rund um den Handel mit ihnen ein eigenes Geschäftsfeld entwickelt. Verschiedene Händler bieten virtuelles Gold, Gegenstände oder sogar komplette Spielfiguren gegen reales Geld an. Rechnet man die Zeit in tatsächliche Geldbeträge um, die es dauert eine komplett ausgestattete Spielfigur in einem Onlinerollenspiel eigenständig zu erspielen, kann ein solches Angebot z. B. für berufstätige Menschen durchaus interessant sein. So fällt es leichter, die knappe Freizeit auf die spannenden Spielinhalte zu konzentrieren. Kinder und Jugendliche können jedoch dazu verleitet werden, Spielzeiten durch den Erwerb von virtuellen Gegenständen abzukürzen, um die langweiligen und mühevollen Passagen zu umgehen.

Werbung in Computerspielen

Medienwelt ist Werbewelt – und auch die Welt der Computerspiele ist von kommerziellen Botschaften durchzogen. Kostenlose Spieleportale finanzieren sich über Werbeeinblendungen, auf bunten Kinderseiten ist die ebenfalls bunte Werbung mitunter nur schwer zu erkennen. Besonders auffällig ist dieses Phänomen bei Spiele-Apps für Smartphones

⁶² Weitere Informationen gibt es in der Broschüre *Smart mobil?!* von *klicksafe* und *Handysektor* u. a. im Kapitel 14 „Wo lauern Kostenfallen?“.



und Tablets. Gerade weil solche Produkte zu niedrigen Preisen und oftmals sogar kostenlos angeboten werden, nutzen Anbieter Werbeeinblendungen, um ihr Angebot zu refinanzieren oder auf eigene Produkte aufmerksam zu machen. Dabei sagt die Art und Weise, wie die Werbung integriert ist, viel über die Qualität des Produkts aus. Bieten manche Anbieter einen „Kinder-Modus“ an, bei dem kommerzielle Einblendungen komplett unterbunden werden, erscheinen nach der Installation anderer Apps auch ohne aktiven Gebrauch ständig Werbebotschaften. Beim Surfen auf mobilen Geräten kann ein Adblocker dabei helfen, Werbung in vielen Fällen zu entfernen. Auch das so genannte In-Game-Advertising, also das Einblenden von Werbebotschaften in der Spielumgebung, wird aus Sicht von Anbietern zunehmend interessant.



Dank der gesammelten persönlichen Daten über die Spieler haben Anbieter dabei die Möglichkeit, zielgruppengerechte Werbung entsprechend des Spielerprofils (sog. *personalisierte Werbung*) aktiv in das Spielgeschehen einzublenden. Dann taucht z. B. heruntergeladene Werbung für einen aktuellen Film in einem Spiel auf und kann je-

derzeit durch andere Werbung ersetzt werden. Jedoch muss jeder Anbieter dabei das **Datenschutzrecht** beachten und wahren. Auch sind Spielehersteller dazu verpflichtet, keine Schleichwerbung in das virtuelle Geschehen zu implementieren.

Gerade durch die Tatsache, dass Spielinhalt und Werbung ineinander übergehen und nicht durch explizite „Werbepausen“ voneinander getrennt wahrgenommen werden können, entstehen neue Probleme. Nach einer Studie der *Landesanstalt für Medien NRW* ist es vor allem für jüngere Kinder schwer, diese kommerziell orientierten Botschaften vom fiktionalen und spaßbringenden Spiel zu unterscheiden.⁶³ Dies ist von besonderer Bedeutung, da Werbebotschaften auch auf vielen ihrer Lieblingsspieleseiten vorkommen. Kinder müssen lernen, Werbung zu erkennen und zu ver-

stehen. Diese Werbekompetenz wird gefördert, wenn Eltern und Lehrer mit Kindern über Werbung, schwer zu erkennende, kommerzielle Botschaften und die damit verbundenen Interessen sprechen.

Datenschutz und Computerspiele

Dass Computerspiele auf Konsolen und PC via Internet gespielt werden können, bietet Spielern zahlreiche reizvolle



Möglichkeiten: Kinder und Jugendliche können gemeinsam spielen und ihre Erfolge veröffentlichen (z. B. Bestzeiten bei Autorennen). Doch ähnlich wie in Sozialen Netzwerken müssen oftmals persönliche Daten angegeben wer-

den. Selbst um via Konsole gemeinsam mit Gleichgesinnten spielen zu können, muss vorab ein Profil angelegt werden, für das der Betreiber häufig sehr private Daten erfragt.



Wer viel von sich preisgibt, setzt sich diversen Risiken aus, wie z. B. einer unerwünschten Kontaktaufnahme durch Dritte. Oft ist nicht erkennbar, wozu die Angabe von Daten erforderlich sein könnte oder was der Anbieter mit den hinterlegten

privaten Daten vorhat. Ein Blick in die (oftmals schwer verständlichen) Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) verrät in der Regel, ob der Anbieter diese an Dritte weiterzugeben gedenkt. Dass es hierbei auch zu ungewollten Pannen kommen kann, zeigte der Angriff von Hackern auf das *PlayStation Network*⁶⁴ im April 2011, bei dem Daten von rund 75 Millionen Nutzern gestohlen wurden, darunter auch sensible Passwörter und Kreditkarten-Nummern. Auch bei anderen Gaming-Plattformen, Sozialen Netzwerken und Internetdiensten treten immer wieder ähnliche Probleme auf.

⁶³ Dörr, D.; Klimmt, C.; Daschmann, G. (Hrsg.) (2011): *Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz*. Berlin. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 70

⁶⁴ *PlayStation Network (PSN)* ist ein interaktiver Bereich auf der Konsole *PlayStation* von Sony, in dem Spieler Onlineispiele nutzen, mit Freunden und Angehörigen chatten, im Internet surfen und Einkäufe tätigen können.



Datenschutz in Mobile und Social Games

Wie bei vielen Apps üblich, fordern auch Mobile und Social Games bestimmte Zugriffsrechte ein. Hierdurch wird dem Programm erlaubt, gespeicherte Daten auszulesen und/oder Funktionen des Smartphones oder des Tablets auszuführen. Während die Zugriffsrechte bei Handys mit *Android*- und *Windows*-Betriebssystem vor der Installation angezeigt werden, ist dies bei *iOS*-Geräten nicht der Fall. Skepsis ist geboten, wenn die Funktionsweise des Spiels nicht den geforderten Nutzungsrechten entspricht. Eine App ohne Mehrspielermodus benötigt beispielsweise keinen Zugriff auf persönliche Kontakte. Meist wird den Spielern nicht ersichtlich, ob Daten weitergegeben und wie lange sie gespeichert werden. Auch die üblicherweise unklar formulierten Nutzungsbedingungen bieten hierüber keinen Aufschluss.⁶⁵ Ähnliche Datenschutz-Problematiken bestehen auch bei vielen Social Games, also Spielen, die innerhalb der Sozialen Netzwerke gespielt werden (vgl. Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird“). Auch hier muss der Spieler dem Anbieter oftmals Zugriff auf bestimmte im persönlichen Profil hinterlegte Daten gewähren. Hier gilt also: „Ich muss mich zeigen, um dabei zu sein“. Wer ein schnelles Häkchen setzt, erlaubt so den Zugriff auf private Daten, wie z. B. die gespeicherten Kontakte.

Zudem kann der Anbieter Daten über das Spielverhalten sammeln und diese auswerten: Wann, wie lange und mit wem wurde zuletzt gespielt? Für welche Themen interessiert sich der Spieler? Wie intensiv beschäftigt er sich mit einem Spiel? Einige dieser Informationen werden nicht nur an den Anbieter übermittelt, sondern – abhängig von den Privatsphäre-Einstellungen des jeweiligen Nutzers – auch im Nutzerprofil angezeigt, was ggf. auch Lehrer oder zukünftige Arbeitgeber einsehen können.⁶⁶

Urheberrecht und Computerspiele

Das Urheberrecht schützt die Leistungen von Kreativschaffenden. Es basiert auf der Annahme, dass hochwertige Kunstwerke wie Texte, Filme, Fotos oder Computerspiele nur dann entstehen, wenn sie durch starke Schutzrechte gesichert werden. Den Autoren, Journalisten, Filmemachern und Komponisten (und weiteren Rechteinhabern, wie beispielsweise Unternehmen) soll die ausschließliche Befugnis zustehen, darüber zu entscheiden, ob und wie ihre Werke

genutzt werden. Zudem sollen sie an jeder wirtschaftlich relevanten Nutzung ihres Werkes finanziell beteiligt werden. Aber auch die Nutzer von urheberrechtlich geschützten Werken haben bestimmte Rechte. Wer eine Musik-CD kauft, darf davon z. B. eine Reihe von Privatkopien erstellen, wenn er dazu keine technischen Schutzmaßnahmen (*DRM = Digital Rights Management*) umgehen muss.

Kopien von Computerspielen

Computerspiele dürfen allerdings nicht nach den Regelungen über Privatkopien (§ 53 Urhebergesetz) vervielfältigt werden. Zulässig ist es hier nur, sich eine (und das heißt: eine einzige) Sicherungskopie von seinem eigenen Original zu machen.⁶⁷ Wer also kein Original besitzt, darf auch keine Sicherungskopie benutzen und wer das Original weiterverkauft, muss das Spiel deinstallieren und die Sicherungskopie vernichten. Anders ist dies bei **Open Source-Software** bzw. **Freeware**, die in der Regel gekennzeichnet ist. Diese darf (ggf. unter bestimmten vom Urheber festgelegten Einschränkungen) frei weitergegeben werden, weil die Urheber der Programme dies ausdrücklich erlauben.

Eine bis heute gerichtlich nicht geklärte Frage ist, ob man Kopierschutzsysteme umgehen darf, um Sicherungskopien von Software oder Computerspielen zu machen. In der Rechtswissenschaft wird dies überwiegend verneint.

Weiterverkauf von Computerspielen

Erlaubt ist es dagegen, Originale, die man auf einem Datenträger (CD, DVD, Blu-ray Disc) gekauft hat, weiterzuverkaufen. Konsolenspiele, die man durchgespielt hat, bei *eBay* zu versteigern, ist also rechtlich ebenso unproblematisch, wie ein Office-Programm oder dergleichen weiterzuverkaufen. Die entsprechende Software oder das Spiel müssen dann allerdings vollständig vom eigenen PC entfernt werden.

Etwas anderes gilt für Computerspiele, die man z. B. im Onlineshop des Herstellers erworben und heruntergeladen hat. Dieses darf man auch dann nicht auf einem Datenträger speichern und diesen verkaufen, wenn man das Spiel auf dem eigenen PC deinstalliert hat.⁶⁸

Eine weitere Konstellation betrifft den rechtmäßigen Erwerb eines Spiels auf einem Datenträger, welches vor der erstmaligen Nutzung durch die Einrichtung eines

⁶⁵ Der *App-Check* in der Broschüre *Smart mobil?! – Ein Elternratgeber zu Handys, Apps und mobilen Netzen* nennt zahlreiche weitere Aspekte, die vor der Installation eines Handy- oder Tabletspiels beachtet werden sollten.

⁶⁶ Die *klicksafe-Leitfäden für Soziale Netzwerke und Instant Messenger* zeigen Schritt für Schritt, wie die Privatsphäre in Sozialen Netzwerken und bei Instant Messengern bestmöglich geschützt werden kann. Diese können kostenlos im Materialbereich auf  www.klicksafe.de heruntergeladen werden.

⁶⁷ Vgl. § 69d UrhG

⁶⁸ Vgl. Text 17 der gemeinsamen Themenreihe von *klicksafe* und *iRights.info* zum Thema *Was darf man mit Dateien aus Onlineshops machen?* (unter  www.klicksafe.de/irights).



Onlinebenutzerkontos (Account) beim Hersteller aktiviert werden muss. Der Datenträger mit dem Spiel darf in diesem Fall zwar weiterverkauft werden. Allerdings kann in den Nutzungsbedingungen des Accounts geregelt sein, dass man den Account selbst nicht an andere Personen weitergeben darf. So bleibt das Spiel für einen potentiellen Käufer wertlos. Im Ergebnis ist also auch in diesem Fall der Weiterverkauf nicht möglich. Bei Konsolenspielen wird in einigen Fällen ein Code (Onlinepass) mitgeliefert, der bestimmte Online Features freischaltet, aber nur auf einer Konsole verwendet werden kann. Wird das Spiel im Anschluss weiterverkauft, fallen diese Möglichkeiten weg. Allerdings kann der Onlinepass über den jeweiligen Store erneut erworben werden.

Rund um das Thema Onlinespiele tauchen weitere rechtliche Fragen auf. So ist es z. B. ungewiss, was mit den Spielen geschieht, sollte die Vertriebsplattform, auf dem der Kunde die Spiele oder Gegenstände erworben hat, z. B. ihren Betrieb einstellen. In diesem Fall wären die zuvor erworbenen Spiele nicht mehr nutzbar. Auch bei Titeln, die vor dem ersten Start online mit einem Code freigeschaltet werden müssen, stellt sich die Frage, wie sie in ein paar Jahren genutzt werden können, sollten die zur Freischaltung notwendigen Server vom Anbieter abgeschaltet werden. Gleiches gilt auch bei der Frage, wem die oftmals teuer erworbenen virtuellen Gegenstände denn eigentlich gehören. Viele Anbieter von Onlinespielen vermerken in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), dass immaterielle Güter (wie Rüstungen, Schwerter, etc.) nicht weiterverkauft werden dürfen. Es kann aber auch sein, dass Dienste sich verändern und ein vormals wertvoller virtueller Gegenstand, der im Onlineshop erworben wurde, nach einem Software-Update wertlos ist.

Let's Play-Videos

Das Konsumieren und Erstellen von kommentierten Spielaufnahmen (*Let's Plays*) auf den gängigen Videoplattformen ist bei Jugendlichen überaus beliebt. Hier wird allerdings in den meisten Fällen urheberrechtlich geschütztes Material verwendet und öffentlich zugänglich gemacht. Obwohl die meisten Publisher die Internetvideos als „kostenlose Werbung“ dulden, ist rein rechtlich gesehen sowohl die Sperrung des betreffenden Videos als auch eine Abmahnung durch den Publisher möglich.⁶⁹

Empfehlungen für Eltern:

► **Sprechen Sie mit Ihrem Kind über virtuelle Währungen und Kostenfallen**

Falls Ihr Kind hin und wieder einen kleinen Betrag für virtuelle Spielobjekte oder -vorteile ausgeben will, so müssen Sie dies nicht grundlegend verbieten. Klären Sie auf und schließen Sie einen Kompromiss, indem Sie die Zahlung kontrollieren oder selbst durchführen. Möglich ist auch ein festgelegtes finanzielles Kontingent, so dass Ihr Kind lernen kann, selbstverantwortlich mit Geld umzugehen. Sensibilisieren Sie Ihr Kind auch für den Umgang mit virtuellen Bezahlsystemen und den daraus resultierenden Schwierigkeiten (u. a. erschweren es die v. a. bei Online-, Handy- und Tabletspielen verbreiteten systemeigenen Währungen, die Höhe des real investierten Geldbetrages zu durchschauen).

► **Holen Sie sich Hilfe**

Wenden Sie sich bei unbeabsichtigt entstandenen Kosten (z. B. Abos) direkt an die **Verbraucherzentrale** Ihres Bundeslandes (siehe www.vzbv.de). Fachkundiges Personal kann Sie beraten und rechtliche Tipps geben. Unter Umständen sind Sie nicht zur Zahlung verpflichtet.

► **Helfen Sie Ihrem Kind, Werbung zu erkennen und zu verstehen**

Viele auch bei Kindern beliebte Handyspiele, Internetseiten und Spieleportale finanzieren sich über Werbung. Aber gerade Kindern fällt es vielfach schwer, den Unterschied zwischen Inhalt und Werbung zu erkennen. Erklären Sie Ihrem Kind die kommerziellen Absichten von Werbeeinblendungen, installieren Sie im Browser einen Werbeblocker und helfen Sie Ihrem Kind Werbung zu erkennen und zu verstehen. Zeigen Sie Ihrem Kind auch, wie man Werbefenster schließen kann und was bei Werbung in Apps zu beachten ist. Prüfen Sie die Zugriffsrechte von Apps, bevor sie installiert werden. Jüngere und noch unerfahrene Kinder sollten Apps nicht allein installieren. Bei Problemen sollte sich das Kind vertrauensvoll an Sie wenden können.

► **Werden Sie zum Datenschützer**

Sensibilisieren Sie Ihre Kinder bzgl. der Weitergabe persönlicher Daten. Z. B. eignet sich die Eingabe einer E-Mail-Adresse, die speziell für solche Zwecke eingerichtet wird, um unerwünschte Werbenachrichten auf dem privaten E-Mail-Konto zu verhindern. Oder man meldet sich mit einer erfundenen Identität beim Spiel-

⁶⁹ Weitere Informationen gibt es im Text *Let's Play-Videos, gebrauchte Spiele, virtuelle Gegenstände: Was darf ich mit gekauften Games machen?* unter www.klicksafe.de/irights.



anbieter an. Die bewusste Eingabe falscher Daten sollte allerdings nicht im Widerspruch zu den Nutzungsbedingungen des Anbieters stehen. Prüfen Sie diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Der Anbieter ist außerdem dazu verpflichtet bekanntzugeben, was mit den Daten des Nutzers geschieht.

- ▶ **Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Urheberrechte**
Setzen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind mit dem Thema „Rechte im Internet“ auseinander. Sensibilisieren Sie Ihre Kinder für den Umgang mit fremden Werken. Was wäre, wenn der eigens komponierte Song einfach so von allen genutzt wird? Zeigen Sie Grenzen auf und machen Sie Ihren Kindern klar, dass Downloads nur in Absprache mit Ihnen (oder nach vorher festgelegten Regeln) erfolgen dürfen. Überlegen Sie gemeinsam, wer die Strafe bezahlt, wenn es zu einer Anzeige oder Abmahnung wegen Urheberrechtsverletzungen kommt.
- ▶ **Gehen Sie als gutes Beispiel voran**
Sie sind ein Vorbild für Ihre Kinder. Verletzen Sie daher vor deren Augen keine Rechte Dritter, z. B. durch Raubkopien. Gehen Sie außerdem zurückhaltend mit der Preisgabe Ihrer Daten um, z. B. bei Prepaid-Punkten, Family-Cards oder Treuepunkten, über die Ihre Nutzungsdaten detailliert gesammelt werden können.
- ▶ **Prüfen Sie die AGBs**
Bevor ein realer Geldbetrag in ein Spiel investiert wird, sollten Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind erkundigen, wie der Anbieter den Umgang mit virtuellem Besitz handhabt. Auch sollte genau geprüft werden, ob ein Abomodell oder ähnliches dem Angebot zu Grunde liegt. Hinweise dazu finden sich in den meisten Fällen in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) der Spiele.

Tipps für Referenten:

Als alleiniges Thema für einen Elternabend eignen sich die rechtlichen Aspekte in Computerspielen eher nicht. Allerdings kann es mit dem Thema „Kostenfallen im Internet“ gekoppelt werden und so einen gesamten Elternabend füllen. Evtl. ist es sinnvoll, eine solche Veranstaltung in Kooperation mit der **Verbraucherzentrale** oder mit **Datenschutzbeauftragten** durchzuführen.

- ▶ **Eltern kommen mit Problemen:** Viele Eltern können über schlechte Erfahrungen im Internet berichten (vor allem von scheinbaren Gratis-Angeboten und den daraus resultierenden Zusatzkosten), weshalb es sich

für einen ergebnisoffenen Exkurs eignet. Sie haben diesbezüglich dringende Fragen, was die rechtlichen Rahmenbedingungen betrifft. Referenten sollten hierzu hilfreiche Materialien wie Flyer und Broschüren anbieten, und Beratungsstellen nennen. Auch können konkrete Beispiele von problematischen Aspekten (wie z. B. von Verkaufssystemen) gezeigt und Interventionsmöglichkeiten geschildert werden. Nicht zulässig ist hingegen eine konkrete Rechtsberatung am Einzelfall.

- ▶ **Internet vorhanden?** Bei der Präsentation von Internetinhalten gilt es vorab zu klären, ob der Veranstaltungsort über eine Internetanbindung verfügt. Es ist ratsam, einen *UMTS-Stick* dabei zu haben, um bei auftretenden technischen Problemen entsprechend gewappnet zu sein.
- ▶ Da Eltern oftmals nicht wissen, wie ihre Kinder in den Besitz von Raubkopien gelangen und somit über keine geeigneten Interventionsmöglichkeiten verfügen, können Referenten auf die gängigen Möglichkeiten, wie z. B. *Sharehoster* oder *Tauschbörsen*, hinweisen und deren Funktionsweise erläutern.⁷⁰

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 www.irights.info: Die mehrfach ausgezeichnete Seite *iRights.info – Urheberrechte in der digitalen Welt* klärt auf verständliche Art über alle Rechtsfragen rund um die Themen Internet, Musik und Co. auf.
- 🔗 www.klicksafe.de: Unter dem Navigationspunkt „Themen“ finden sich vertiefende Informationen rund um die Themen „Datenschutz“, „Urheberrechte“, „Werbung“ oder „Abzocke im Internet“. Über www.klicksafe.de/ materialien können zudem verschiedene thematisch passende Broschüren heruntergeladen oder bestellt werden:
 - ▶ *Datenschutz TIPPS für Jugendliche – Internet und Handy: So sind Deine Daten sicher* (aktual. Auflage 2015)
 - ▶ *Datenschutz-Tipps für Eltern – Internet und Handy: So sind persönliche Daten sicher* (Sprachen: Deutsch (2014), Arabisch, Russisch, Türkisch (2013))
 - ▶ *Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet* (Broschüre von *klicksafe* und *iRights.info*) (Juni 2014 (Neuausgabe))
 - ▶ *Spielregeln im Internet 1 – Durchblicken im Rechts-Dschungel* (Broschüre von *klicksafe* und *iRights.info*) (4. aktual. Auflage, Februar 2014)
 - ▶ *Spielregeln im Internet 2 – Durchblicken im Rechts-Dschungel* (Broschüre von *klicksafe* und *iRights.info*) (2012)

⁷⁰ Die Broschüre *Spielregeln im Internet 1* von *klicksafe* und *iRights.info* enthält auch einen passenden Text zum Thema *Download auf Knopfdruck – Wie legal sind Filehoster?* (siehe www.klicksafe.de/irights).



- ▶ *Abzocke im Internet: Erst durchblicken, dann anklicken!* (Flyer von *klicksafe* in Kooperation mit der *Verbraucherzentrale NRW*; Sprachen: Deutsch, Arabisch, Russisch, Türkisch)
- ▶ Die *klicksafe-Leitfäden für Soziale Netzwerke und Instant Messenger* zeigen Schritt für Schritt, wie die Privatsphäre in Sozialen Netzwerken und bei Instant Messengern bestmöglich geschützt werden kann.
- 🔗 www.surfer-haben-rechte.de: Das Informationsangebot vom *Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv)* klärt auf über Verbraucherrechte in der digitalen Welt. Im Oktober 2014 ist die Website in vollständig neuem Design erschienen. Über das „Schwarze Schaf“ können Verbraucher Verstöße und mögliche gesetzeswidrige Methoden im Internet melden.
- 🔗 www.verbraucherzentrale.de: Die **Verbraucherzentralen** in den 16 Bundesländern bieten Beratung und Information zu Fragen des Verbraucherschutzes, helfen bei Rechtsproblemen und vertreten die Interessen der Verbraucher auf Landesebene.
- 🔗 www.handysektor.de/datenschutz-recht/uebersicht.html: Unter diesem Link stellt der *Handysektor* jugendaffine Informationen zu Datenschutz, Urheber- und Persönlichkeitsrechten bereit.
- 🔗 *Kinder und Onlinewerbung – Ein Ratgeber für Eltern*:



Der von der *LfM* und dem Bundesfamilienministerium veröffentlichte Elternratgeber klärt über die vielfältigen Werbeformen im Internet auf, erläutert, welchen werblichen Ansprachen Kinder im Netz ausgesetzt sind und an welchen Stellen sie Datenspuren hinterlassen. Download und Bestellung unter:

<http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de> (unter Themenfelder – Werbung).

- 🔗 *Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz* (Dieter Dörr, Christoph Klimmt, Gregor Daschmann) (Hrsg.) (2011). *Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 70*, Vistas Verlag, Berlin: Die *LfM*-Studie kommt u. a. zu dem Ergebnis, dass jüngere Spieler Werbeabsichten oftmals nicht als solche erkennen. Die Förderung von Werbekompetenz stellt demnach eine besondere Herausforderung dar. Eine Zusammenfassung der Studie findet sich unter: www.lfm-nrw.de/de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html.

3.6 Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games



© Lasse Kristensen – Fotolia.com

Ausgangslage

In der öffentlichen Debatte über Computerspiele geht es meist um Probleme. Dabei wird unterschätzt, dass das Freizeitmedium auch Bildungspotential besitzt. Spielen und Lernen ist kein Widerspruch, in der menschlichen Entwicklung sind diese beiden Aspekte seit jeher eng miteinander verbunden.⁷¹ Und so verzichten viele Spiele auf Gewalt oder andere problematische Inhalte und setzen auf die spielerische Form der Wissensvermittlung und des Kompetenzerwerbs.

Aber welche Formen von Lernsoftware gibt es eigentlich? Und inwieweit können die Erfahrungen aus einem Spiel auf das reale Leben übertragen werden?

Lernen durch Spielen – ein Widerspruch?

Interesse, Motivation und Spaß gelten als eine Basis erfolgreichen Lernens. Die Vermittlung von Wissen, welches eingebettet ist in eine Geschichte und spielerisch geschieht, soll Kinder und Jugendliche motivieren, sich Lerninhalte lustvoll und „ganz nebenbei“ anzueignen. Schon von klein auf setzen sich Menschen spielerisch mit ihrer Umgebung auseinander und erwerben so kognitive und motorische Fähigkeiten. Hier setzt Lernsoftware an und verbindet die spielerische Unterhaltung mit einem Bildungsanspruch.

Wissensvermittelnde Spiele tragen zumeist kein Alterskennzeichen der *USK*, sondern sind als Lehrprogramm gemäß § 14 *JuSchG* gekennzeichnet (*siehe Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“*). Auch unterscheiden sie sich hinsichtlich ihres Inhalts und werden herkömmlich in folgende (Unter-)Genres eingeteilt:

⁷¹ Siehe exemplarisch *Eibl-Eibesfeldt, I. (2004): Grundriss der vergleichenden Verhaltensforschung*. 8., überarb. A. München. *Blank*



- ▶ **Lernprogramme** wollen Schul- oder Faktenwissen vermitteln und konzentrieren sich zumeist auf ein Fach und eine Altersgruppe (z. B. Mathematik, 5. Klasse). Die Wissensvermittlung steht im Vordergrund und festgelegte Lernziele werden verfolgt.
- ▶ **Edutainment-Programme** (Wortspiel aus **E**ducation und **E**ntertainment) betten dieses Schul- und Faktenwissen in eine spielerische Umgebung ein. Spielziele und damit verknüpfte Erfolge sollen einen Anreiz schaffen und die Lerninhalte quasi nebenbei vermitteln.
- ▶ **Infotainment-Programme** (Wortspiel aus **I**nformation und **E**ntertainment) ähneln hingegen einem interaktiven Sachbuch. Verschiedene Themen, wie z. B. Ägypten, Raumfahrt, Ritter oder Dinosaurier werden so virtuell spielerisch erfahrbar gemacht. Die interaktive Verknüpfung von Wissen steht bei diesen Programmen im Vordergrund.
- ▶ **Serious Games** ist ein erweiterter Begriff für Edutainment-Programme. Sie werden u. a. in der Bewegungstherapie, der Erwachsenenbildung, der Produktbildung und in militärischen Kontexten angeboten. Hierbei soll die aus Spielspaß entstehende Motivation genutzt werden, damit sich der Spieler mit ernsthaften Themen auseinandersetzt, neu erworbenes und bereits vorhandenes Wissen im Spiel anwendet, um wiederum neues Wissen zu erlangen und wichtige Erfahrungen zu sammeln.

Kompetenzerwerb

Der Lernprozess ist ein psychologischer Vorgang, welcher sich facettenreich gestaltet. Dass man in einem gut gemachten und darauf ausgelegten Spiel (**Fakten-)Wissen** lernen kann, steht in der wissenschaftlichen Diskussion außer Frage. Ein Spiel, in dem Rechenaufgaben vorkommen, trainiert mathematische Fähigkeiten. Die Ausprägung des Lernerfolges ist jedoch sehr unterschiedlich und abhängig von verschiedenen Faktoren:

- ▶ Interessiere ich mich für das Thema?
- ▶ Habe ich auch Erfolge und eine entsprechende Rückmeldung vom Programm?
- ▶ Wie ansprechend sind Spielen und Lernen miteinander verbunden?
- ▶ Sind die Aufgabenstellungen zu leicht oder zu komplex?

Außerdem unterscheidet sich die Art, wie gelernt wird: Die bewusste Aneignung von Wissensinhalten, z. B. durch ein Mathelernprogramm, wird als **explizites Lernen** verstanden. Dieses findet auch im Schulunterricht oder bei den Hausaufgaben statt.

Als **implizites Lernen** wird hingegen die unbewusste Aneignung von Fertigkeiten und Kompetenzen während einer Tätigkeit bezeichnet. Beispiele hierfür sind die motorischen Fertigkeiten beim Radfahren oder die Fähigkeit, sozial agieren zu können. So ist es auch möglich, in herkömmlichen Computerspielen etwas zu lernen, die nicht explizit darauf ausgelegt sind. Denn auch hier werden (je nach Genre und Komplexität) zahlreiche Kompetenzen gefordert, um erfolgreich sein zu können. Diese unterteilt *Fritz*⁷² in folgende Kategorien:

- ▶ **Sensomotorisch:** Auge-Hand-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Konzentrationskraft, navigieren und lenken.
- ▶ **Kognitiv:** räumliches Orientierungsvermögen, Gedächtnisfähigkeit, Kombinationsfähigkeit, Lernfähigkeit, Experimentierfreudigkeit, Zeitmanagement, Ressourcenmanagement, Planungskompetenz, Problemlösungskompetenz, Sachkompetenz. Je nach Genre (*siehe Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“*) können die kognitiven Forderungen der Spiele sehr unterschiedlich sein.
- ▶ **Emotional:** Gefühlsmanagement, Stressresistenz, Selbstdisziplin, Erfolgsmotivation, Ausdauer. Bei einer optimalen Balance zwischen Selbsteinschätzung des Spielenden und seiner Leistungsfähigkeit können die Spieler deutliche emotionale Belohnungen durch das Spiel erlangen (emotionale Selbstmedikation).
- ▶ **Sozial:** Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Empathie. Ein Team von Spielern (Clan, Bruderschaft, Allianz) spielt gemeinsam oder tritt gegen andere Teams an, so dass die Spiele eine soziale Orientierung zwischen Konkurrenz und Kooperation erfordern (*siehe Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW und Co.“*). Die soziale Komponente steigert die emotionale Belohnung erheblich und trägt deutlich zur Spielmotivation bei (*siehe Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielernutzung“*).

Transfer

Spieler können durchaus **Schemata** erwerben und diese auf ähnliche Spielsituationen übertragen und entsprechend nutzbar machen. Wer also virtuelle Autorennspiele kennt und die Steuerung erfolgreich beherrschen gelernt hat, der kann diese erworbenen Kompetenzen dazu nutzen, um z. B. ein Motorradrennspiel mit ähnlicher Steuerung nach kurzer Übung erfolgreich zu meistern. Diesen Transfer eines gelernten Schemas auf ein ähnliches Spielprinzip nennt man **intramondialen Transfer**.

⁷² Stadt Köln - Amt für Kinder, Jugend und Familie (Hrsg.) (2005): *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt, Band 15, Köln*.
Abrufbar unter: www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1635



Ein **intermondialer Transfer** beschreibt hingegen die Möglichkeit, das in der virtuellen Spielwelt Gelernte auch abseits des Spiels in der realen Welt nutzbar machen zu können. Dies würde also bedeuten, dass der leidenschaftliche Autorennfahrer in der Spielumgebung Fähigkeiten erlangt, die ihm beim realen Fahrvergnügen weiterhelfen.

Ob die oben beschriebenen durch Computerspiele geforderten Kompetenzen nicht nur in der virtuellen Welt Gültigkeit und Wirksamkeit besitzen, sondern auch in der realen Welt, ist eine zentrale Fragestellung der **Wirkungsforschung** digitaler Spiele.⁷³ Diese wurde auch in einer LfM-Studie zu „Chancen und Risiken von Computerspielen“⁷⁴ aus dem Jahre 2011 aufgegriffen und durch eine repräsentative Befragung näher beleuchtet. Die Ergebnisse zeigten u. a., dass die gewonnenen Schemata zwar in anderen Spielen hilfreich sind, diese jedoch zum großen Teil eher nicht auf reale Situationen angewendet oder übertragen werden können. Ausnahmefälle sind soziale Fähigkeiten, wie Teamgeist, Kooperationsfähigkeit und Empathie. Durch den Umgang mit real existierenden Personen in Spielen sind hier Aneignungsprozesse zu vermuten.

Empfehlungen für Eltern:

► **Lernspiele sind keine „Wundermedizin“**

Lernspiele und Lernprogramme können eine unterhaltende und sinnvolle Ergänzung zum gängigen Unterricht und ein Ansporn für das Lernen zuhause sein, ersetzen allerdings weder die Hausaufgaben noch das Lernen abseits des Bildschirms. Setzen Sie daher nicht zu hohe Erwartungen in diese Produkte.

► **Begleiten Sie das spielerische Lernen**

Lassen Sie als Erziehungsverantwortlicher Ihre Kinder mit Lernspielen und Lernprogrammen nicht alleine, begleiten und unterstützen Sie sie vielmehr bei der Nutzung. So können Sie aufkommende Fragen beantworten und den Aneignungsprozess des Wissens zusätzlich fördern. Fragen Sie Ihr Kind, ob ihm ein Spiel gefallen hat, z. B.: „Was gefiel dir am besten? Was hat dir nicht so gut gefallen? Wollen wir das Spiel demnächst mal weiter spielen?“. Auch ältere Geschwisterkinder oder Großeltern können diese Rolle ausführen.

► **Nutzen Sie das Angebot Ihrer Bibliothek vor Ort**

Viele Institutionen bieten bereits ein großes Angebot an Lernsoftware. So können sie diese vor einem Kauf testen und herausfinden, ob sie Ihrem Kind gefallen.

► **Tauschen Sie sich aus**

Sprechen Sie mit anderen Eltern über ihre Erfahrungen mit Lernsoftware. Tauschen Sie untereinander Softwaretipps aus. Hierbei ist es auch sinnvoll, Lehrer nach passender Lernsoftware für das eigene Kind zu fragen.

► **Freizeit muss nicht immer sinnvoll verbracht werden**

Es muss nicht immer explizit gelernt werden. Lassen Sie Ihr Kind auch mal herkömmliche Spiele nutzen. Eine Überfrachtung mit pädagogisch sinnvollen Angeboten ist oftmals sogar kontraproduktiv. Kinder sind heute oftmals lange in der Schule, müssen danach Hausaufgaben machen und evtl. noch zum Klavierunterricht o. ä. Einfach mal Spaß zu haben, ist hier wichtig, um einen Ausgleich zum Leistungsdruck zu schaffen.

► **Achten Sie auf Spielpausen und legen Sie Nutzungszeiten fest**

Vor allem jüngere Kinder sollten nicht zu lange (am Stück) vor dem Bildschirm sitzen. Spielen Sie mit Kindern im Grundschulalter möglichst nicht länger als 30 bis 45 Minuten (vgl. Kapitel 3.1 „Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen“). Wenn möglich, speichern Sie den Spielstand an einer passenden Stelle.

Tipps für Referenten:

Das Thema „Lernspiele“ kann bei einem Elternabend z. B. mit einer Übersicht zu verschiedenen Genres (siehe Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“) kombiniert werden. Hierbei gilt es herauszuarbeiten, welche Arten von Spielen welche Kompetenzen fördern und anhand konkreter Beispiele Lernmöglichkeiten zu schildern. Das Themenfeld „Lernen & Computerspiele“ gehört zum Bereich „Medienwirkung“ und kann daher auch im Verbund mit dem Thema „Gewalt“ (siehe Kapitel 3.10 „Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung“) behandelt werden. Dieses komplexe Thema fordert allerdings präzise Kenntnisse über den aktuellen Stand der Forschung.

► **Empfehlungen geben:** An Referenten wird oftmals die Erwartung herangetragen, pädagogisch wertvolle Lernsoftware zu nennen und diese ausdrücklich zu empfehlen. Man kann z. B. einzelne Spiele präsentieren und die Möglichkeiten anhand dieser Beispiele konkret erläutern oder weiterführende Internetangebote benennen, die sich mit solchen Spielen befassen (siehe „Links und Materialien“).

⁷³ Siehe auch Fritz, J. (2005): *Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt*; Abrufbar unter:

☞ www.bpb.de/themen/O16VDV,0,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html

⁷⁴ Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66.



Hier sollten Referenten vorab allerdings für sich selbst die Frage beantworten: „Will ich Eltern überhaupt einen konkreten Einkaufstipp geben?“ Fragen nach konkreten Spielempfehlungen aus dem Zuhörerkreis kann man auch an die übrigen Teilnehmer weitergeben und sie von ihren Erfahrungen mit Lernspielen berichten lassen. Auch der Tipp, sich beim jeweiligen Fach- oder Klassenlehrer zu erkundigen, kann hier sinnvoll sein. Dieser weiß am besten, wo konkreter Förderbedarf besteht.

Links und Materialien zum Thema:

Viele Angebote mit medienpädagogischen Spielempfehlungen und Softwarepreisen wurden bereits im *Kapitel 3.1 „Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen“* vorgestellt. Eine Übersicht findet sich auch in der Linkliste im Kapitel 5. An dieser Stelle wird daher nur auf ausgewählte Angebote eingegangen.

- ☞ www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php: Das *Internet-ABC* testet aktuelle Spiel- und Lernsoftware. Die Programme werden mit bis zu fünf Sternen bewertet und erhalten eine kurze pädagogische Einschätzung. Zur *Gamescom 2013* wurden die *Spielertipps* zusätzlich als kostenlose und werbefreie App für *Android* und *iOS* veröffentlicht. Vom *Internet-ABC* kommt auch ein passender Flyer:
- ☞ *Suchen, was gut ist! Finden, was gut ist! Software für Kinder zum Spielen und Lernen.* (Download und Bestellung unter ☞ www.internet-abc.de/eltern/flyer-datenbanken.php).



Lernsoftware suchen auf ☞ www.internet-abc.de

- ☞ ☞ www.games-wertvoll.de: Das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ wird an Computerspiele vergeben, die über den Spielspaß hinaus einen pädagogischen Mehrwert

für Kinder und Jugendliche bieten. Die Spiele werden von unabhängigen Pädagogen gesichtet, die in verschiedenen Kategorien ein Gütesiegel vergeben können. Außerdem finden Eltern eine pädagogische Altersempfehlung.

- ☞ *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*: Die Broschüre vom *Jugendamt der Stadt Köln* bietet bei einem Elternabend auch ohne Internetzugang eine gute Möglichkeit, aktuelle Softwareempfehlungen nachzuschlagen. Download und Bestellung unter: ☞ www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen.
- ☞ ☞ www.digita.de: Der deutsche Bildungsmedienpreis *digita* wird an Software vergeben, die das Lehren und Lernen in inhaltlicher, pädagogischer und gestalterischer Weise unterstützt.

Auch von **wissenschaftlicher Seite** gibt es zahlreiche Angebote bzw. Institutionen, die sich mit Kompetenzförderung in Computerspielen beschäftigen:

- ☞ ☞ www.medienpaed.com: *MedienPädagogik – Die Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienpädagogik* setzt sich in Artikeln und Aufsätzen von Medienpädagogen und Medientheoretikern auch mit Computerspielen auseinander.
- ☞ ☞ www.jff.de: Das *JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis* befasst sich mit der Verknüpfung von Forschung und pädagogischer Praxis zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen und befasst sich auch mit dem Thema Kompetenzerwerb.
- ☞ *Wirkung virtueller Welten (WW)*: Seit über 20 Jahren werden an der *Fachhochschule Köln* intensive Forschungen zum Bereich der virtuellen Welt durchgeführt.
- ☞ *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game based learning (Johannes Breuer) (2010)*: Die *Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)* hat eine umfassende wissenschaftliche Bestandsaufnahme zum Thema „Lernen mittels digitaler Spiele“ herausgegeben. Die Ergebnisse zeigen, dass digitale Spiele wichtige neue Ansätze für das Lehren und Lernen bieten. Die Expertise ist online abrufbar: ☞ http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=190.



3.7 Wenn das Internet zur Spielwiese wird

Ausgangslage

Durch Breitbandinternetanschlüsse erleben Onlinespiele seit der Jahrtausendwende einen regelrechten Boom. Laut einer Studie des *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.* aus dem Jahr 2014 nutzen mittlerweile 16 Millionen Nutzer in Deutschland das Internet zum Spielen.⁷⁵ Motor dieses Zuwachses sind demnach vor allem kostenlose Browserspiele, Spiele in Sozialen Netzwerken (Social Games) und Mobile Games (vgl. im Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“ den Absatz „Spiele auf Smartphones und Tablets“). Neben den PCs bieten inzwischen auch alle modernen Konsolen, Smartphones und Tablets Interessierten die Möglichkeit, sich mit dem Internet zu verbinden. Das Angebot ist vielfältig und reicht von abenteuerlichen Rollenspielen über Denk- und Knobelaufgaben bis hin zu Simulationen und Aufbau-Strategiespielen.

Welche Möglichkeiten gibt es heute, um online zu spielen?
Was macht die Faszination dieser Spiele aus?
Und wie können Eltern den problematischen Aspekten begegnen?

Genrevertreter

Client-basierte Onlinespiele

Hierunter versteht man Spiele, welche die Installation eines Programms voraussetzen, um sie nutzen zu können. Auch Konsolenspiele oder Mobile Games, die gemeinsam via Internet gespielt werden, fallen in diese Rubrik. Bekannte Genrevertreter sind z. B. *League of Legends* oder *World of Warcraft (WoW)* (siehe auch das folgende Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW & Co.“).

Browsersgames

Um ein Browsergame nutzen zu können, benötigt der Spielende lediglich einen Internetzugang und einen aktuellen Internetbrowser (z. B. *Internet Explorer*, *Opera* oder *Firefox*). Die Spiele stehen meist direkt auf der Webseite eines Anbieters bereit, weitere Software muss zum Spielen nicht auf dem eigenen Gerät installiert werden. Das gesamte Spiel wird online gespielt und gespeichert. Browserspiele beschäftigen sich mit dem gesamten Spektrum an Themen, die auch von anderen (Offline-)Genres behandelt werden. Grafisch sind Browserspiele meist eher schlicht gehalten, aufwendige grafische Animationen oder Videos kommen in diesem Genre aktuell eher selten vor.

Bei einigen Spielen dieser Gattung muss vorab bezahlt werden. Kostenlose Browserspiele finanzieren sich hingegen durch Werbung und oftmals kann der Spieler zusätzliche Handlungsmöglichkeiten „freikaufen“ und hierdurch deutliche Spielvorteile erlangen (vgl. auch Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Nicht selten wird eine Anmeldung vorausgesetzt, bei der vom Nutzer eine E-Mail-Adresse, ein Spitzname (Nickname) und oft auch persönliche Daten eingefordert werden.

Einen Unterbereich der Browsergames bilden die **Flash-Games**, welche die Installation eines entsprechenden Programms⁷⁶, also einer Erweiterung (*Plug-in*) im Browser voraussetzen. Es existiert eine Reihe von deutschen und internationalen Portalen, die eine Fülle dieser Gelegenheits-spiele präsentieren, und die bei Heranwachsenden (aber auch Erwachsenen) beliebt sind.⁷⁷ Für Kinder zwischen sechs und 13 Jahren gehört z. B. die Seite  www.spielaffe.de (eine Sammlung von diversen Spielen unterschiedlicher Kategorien, s. Abbildung unten) zu den beliebtesten Internetseiten. Die Betreiber dieses Portals sammeln bzw. verlinken auf Spiele von Herstellern aus aller Welt. Dies kann dazu führen, dass sich Kinder mit sprachlichen Hürden konfrontiert sehen, weil die Spielanleitungen auf Englisch, Französisch oder Japanisch formuliert sind.



 www.spielaffe.de (KaiserGames GmbH, Screenshot 28.04.2015) – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Social Games

Die Spiele dieser noch vergleichsweise jungen Genres sind zumeist kleine, kostenlose Programme, die über den Internetbrowser gespielt werden können und dabei in Soziale Netzwerke (daher ihr Name) wie z. B. *Facebook* eingebunden sind. Für die Teilnahme an diesen Spielen ist eine Mitgliedschaft im jeweiligen Sozialen Netzwerk notwendig.

⁷⁵ Siehe Marktzahlen von BIU unter  www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-1-halbjahr-2014/online-browser-und-app-spiele.html

⁷⁶ Auf  www.get.adobe.com erhält man kostenlos den aktuellen *Flash-Player*.

⁷⁷ Hier können z. B. die Portale  www.kongregate.com,  www.flashgames.de oder auch  www.newgrounds.com genannt werden.



Sofern in den Privatsphäre-Einstellungen des Sozialen Netzwerks nicht deaktiviert, werden Spielerfolge anderen Teilnehmern des Netzwerkes auf deren Startseite mitgeteilt. Über die Kommunikationsmöglichkeiten der sozialen Plattform kann schnell Kontakt zu anderen Spielern aufgebaut werden, der direkte Vergleich mit anderen Spielern ist allgegenwärtig. Die Ebene des Spiels und die Ebene der sozialen Plattform sind dabei nicht explizit getrennt, das Spiel verschmilzt mit der darüber hinaus gehenden sozialen Interaktion. Social Games sind dabei eng mit dem Genre der Browserspiele verwandt. Auch hier gibt es Spiele zu allen denkbaren Themen. Prominentes Beispiel ist z. B. *Candy Crush Saga* (siehe unten), das inzwischen auch als Handy-App überaus erfolgreich ist. Auch Gedulds-, Fantasy-, Rollen- oder Mafia-Spiele finden sich in diesem Genre wieder.

Faszination von Onlinespielen

Bei den meisten Onlinespielen ist der **soziale Faktor** von entscheidender Bedeutung. Oft muss sich der Spieler mit anderen zusammenschließen, um in der virtuellen Welt überleben zu können. Dass diese Welt in vielen komplexeren Onlinespielen einem ständigen Wandel unterworfen ist, auch wenn der Spieler nicht eingeloggt ist, empfinden die meisten Spieler als äußerst spannend.⁷⁸

Besonders Social Games und Mobile Games sprechen Personen an, die ansonsten noch keine Berührung mit Computerspielen hatten. Durch die permanente Präsenz dieser Spiele entsteht ein Schneeballprinzip, das auch viele Nichtspieler auf diese Art Spiele neugierig macht. Die niedrigen Zugangshürden, wie z. B. der meist einfache Einstieg, halten viele Nutzer auch über die Probierphase hinaus innerhalb des Spiels. Der Vergleich mit Freunden, Bekannten und anderen Spielern in Bestenlisten, im Onlinespiel gegeneinander oder die permanente Präsenz der Ergebnisse und Erfolge beim Besuch der sozialen Plattform machen für viele Spieler einen Großteil der Faszination aus.

Vier prominente Beispiele

Minecraft

Hierbei handelt es sich nicht um ein reines Onlinespiel, da es auch alleine oder im lokalen Netzwerk genutzt werden kann. Das Spielprinzip erinnert an das kindliche *LEGO*-Spiel. Ohne vorgegebene Zielsetzung oder Rahmenhandlung startet die Spielfigur in einer zufallsgenerierten Welt, die aus verschiedenen Klötzen zusammengesetzt ist. Weiterhin befinden sich Bäume und Tiere in der Landschaft. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, diese Klötze und Rohstoffe abzubauen und zu

nutzbringenden Utensilien oder Bauwerken zu kombinieren. Hierbei werden Einfallsreichtum, planerisches Vorgehen, räumliches Vorstellungsvermögen und physikalische Kenntnisse gefordert. Im „Überlebens-Modus“ werden die Spielfiguren von feindlich gesinnten, jedoch recht abstrakt wirkenden Wesen bedroht. Daher stehen hier der Bau von Waffen, Rüstungen und einer schützenden Behausung im Vordergrund. Der gemeinsame Schaffensprozess, die spannenden Erkundungsreize und die kreativen Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten werden von vielen Heranwachsenden als reizvoll erlebt. Zahlreiche von der Spielerschaft entwickelte Modifikationen (*Mods*) bieten durch neue Gegenstände und veränderte Spielmechanismen zusätzliche Abwechslung. Ein klar definiertes Spielende gibt es bei *Minecraft* nicht, so dass die „Klötzchenwelt“ beliebig lange verändert und ausgebaut werden kann.

Candy Crush Saga

Das Knobelspiel hat ein leicht zu erlernendes Spielprinzip: Auf einem zweidimensionalen Feld mit zahlreichen bunten Bonbons müssen geschickt gleichfarbige Reihen durch Verschieben kombiniert werden, damit diese explodieren und vom Feld verschwinden. Die *Candy Crush Saga* ist grundsätzlich kostenlos spielbar. Durch die Begrenzung auf fünf Leben, die sich nur langsam regenerieren, kommt der Spieler schnell an den Punkt, eine Pause einlegen zu müssen. Dies kann aber über verschiedene Wege umgangen werden. Einerseits können zusätzliche Leben oder andere Boni gekauft werden. Dies geschieht entweder direkt in *Facebook* oder bei mobilen Geräten über In-App-Käufe. Neue Leben und Bonusgegenstände erhält der Spieler auch durch Kontakte zu anderen Mitgliedern im Sozialen Netzwerk. Sind die Abschnitte anfangs bequem ohne Zusatzkäufe machbar, zieht der Schwierigkeitsgrad und damit der Reiz, das Spiel mit dem Sozialen Netzwerk zu verbinden oder Echtgeld zu investieren, in späteren Abschnitten massiv an. Aufgrund des hohen Erfolgs des Spiels (zeitweise rund 45 Millionen Nutzer weltweit), werden mittlerweile zahlreiche ähnliche Spiele auch von anderen Anbietern angeboten. Beispiele sind *Farm Heroes Saga* und *Jelly Splash*.

League of Legends

Das zum Genre *MOBA* (*Massive Online Battle Arenas*) gehörende Spiel vereint Elemente aus Rollen- und Strategiespielen, ist schnell zu erlernen, schwer zu meistern und setzt gleichsam auf Zusammenspiel und Wettkampf. Entsprechend einer vorgegebenen Karte spielt man im Team mit 3 oder 5 Helden gegen ein anderes Team und versucht deren Hauptgebäude (*Nexus*) zu zerstören. Da es von mächtigen Bollwerken und zahlreichen Kriegeren

⁷⁸ Das folgende Kapitel 3.8 beschreibt näher, welche Aspekte bei Onlinerollenspielen (MMORPGs) als faszinierend wahrgenommen werden.



geschützt wird, sind gegnerische Auseinandersetzungen unvermeidlich. Ähnlich den Rollenspielen erhält man bei Erfolgen Geld und Erfahrungspunkte, mit denen die Fähigkeit und Ausrüstung der eigenen Spielfigur kontinuierlich handlungsmächtiger ausgestaltet werden können. Um erfolgreich zu sein, müssen sich die Spieler untereinander absprechen und effektiv zusammenwirken. Diese Verknüpfungen in Kombination mit der richtigen Taktik sorgen immer wieder für neue, spannende und dynamische Wettbewerbssituationen. Auffällig ist der harsche Umgangston innerhalb der Spielgemeinschaft, der insbesondere Neulingen bei Fehlern entgegengebracht wird. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Spielelemente wie neue Helden gegen Echtgeld zu erwerben. Ein ähnliches Spielerlebnis bietet das ebenfalls beliebte *DotA 2*.

Clash of Clans

In diesem comichaft gezeichneten und kämpferisch ausgerichteten Onlinestrategiespiel für mobile Geräte gilt es, das eigene Dorf und eine funktionierende Infrastruktur aufzubauen. Hierbei müssen Einwohner gewonnen, Wälle errichtet und Truppen trainiert werden, um sich erfolgreich im Kampf mit tausenden anderen Spielerinnen und Spielern weltweit zu messen. Die strategischen Möglichkeiten sind begrenzt. Trotzdem motiviert das Spiel nicht zuletzt durch die große Anzahl potentieller und abwechslungsreicher Gegner. Um den Schutz der Siedlung und somit auch den eigenen Erfolg langfristig sichern zu können, müssen Bündnisse in Form von Clans gebildet werden. Hierbei gilt es, die damit verbundenen Vor- und Nachteile taktisch klug gegeneinander abzuwägen. Eltern sollten wissen, dass (wie bei vielen *Free2Play*-Spielen) auch hier kostenpflichtige Zusatzoptionen angeboten werden. Diese verschaffen dem Spieler für den eigenen Spielverlauf Vorteile und können für erfolgsorientierte Jugendliche so zur Kostenfalle werden. Dass solche In-App-Käufe rege genutzt werden, kommt dadurch zum Ausdruck, dass *Clash of Clans* die umsatzstärkste *iPhone*- und *iPad*-App 2014 war.

Problematische Aspekte von Onlinespielen

Konsum und Kostenfallen

Bei einigen Online- und Handyspielen werden Methoden eingesetzt, die dem gewinnorientierten Vorgehen im Klingeltongeschäft ähneln. Während bei Abonnementspielen die monatlichen Kosten klar sind, ist bei den Zahlungsmodellen der vermeintlich kostenlosen Spiele vielfach unklar, wie viel Geld der Spielende für einen beschleunigten und erfolgreichen Spielfluss zahlen muss (vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Während die Hinweise „KOSTENLOS“ oder „GRATIS“ in der Regel auf der Startseite

sehr häufig zu finden sind, sind die Angaben zu möglicherweise entstehende Nebenkosten oftmals gut versteckt.

Ein weiteres Problem besteht in den eingebundenen **Werbebanner** – gerade bei kostenlosen Spielangeboten. Hier werden oft Ladezeiten bewusst dazu genutzt, die Nutzer auf Angebote aufmerksam zu machen. Nicht selten handelt es sich um vermeintliche Gewinne zum Zwecke der Datensammlung. Wie im o. g. Beispiel können Werbeblendungen bei manchen Anbietern durch Geldzahlung deaktiviert werden.

Jugendschutz

Nicht alle dieser für Kinder und Jugendlichen leicht zugänglichen Spiele sind auch gleichsam für sie geeignet. So gibt es zahlreiche gewalthaltige Spiele und Angebote mit einem problematischen Gesellschafts- und Menschenbild, welche erst ab einem gewissen Alter und Entwicklungsstand kritisch hinterfragt und entsprechend bewertet werden können. Bei der Anmeldung zu den Spielen wird das Alter jedoch selten durch die Anbieter geprüft: Meist muss man lediglich per Häkchen seine Zustimmung zu den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) geben, die sehr umfangreich und oft auch schwer verständlich ausfallen können.

Einige der Portale, die *Flash*-Games sammeln, sind für Erwachsene konzipiert. Kinder, für die das nicht ohne weiteres ersichtlich ist, stoßen hier z. T. auch auf altersunangemessene (Werbe-)Inhalte (z. B. Bannerwerbung für erotische Internetangebote oder -spiele).

Datenschutz

Gerade durch die oftmals notwendige Registrierung oder die Einbindung des persönlichen Profils eines Sozialen Netzwerkes ergeben sich Risiken hinsichtlich des Datenschutzes. Aber auch bei Mobile Games werden je nach Zugriffsrechten persönliche Daten wie Kontakte oder der aktuelle Standort im Hintergrund übermittelt (vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Aufgrund des sozialen Vergleichs sowie des Wettbewerbscharakters können Kinder und Jugendliche schnell unter Druck geraten, ein besonders angesagtes Spiel ebenfalls zu nutzen und in diesem Zusammenhang auch persönliche Daten preiszugeben.

Exzessives Spielen und Abhängigkeit

Besonders Kinder besitzen noch keine ausreichende Selbstregulierung ihrer Spielzeiten. Dies kann im schlimmsten Fall zu einem exzessiven Spielkonsum bzw. einer regelrechten Abhängigkeit führen (siehe Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: exzessive Spielernutzung“). Der Erfolg im Spiel hängt zum einen von der Spielerfahrung ab, zum anderen in hohem Maße von der aufgewendeten Zeit. Denn auch wenn



sich der Spieler aus dem virtuellen Geschehen ausloggt, dreht sich die virtuelle Welt in einigen Genrepräsentanten weiter. Im Gegensatz zu den Onlinerollenspielen ist die eigene Spielfigur in manchen Fällen sogar verwundbar, selbst wenn nicht gespielt wird. Dies kann Kinder und Jugendliche dazu verleiten, immer wieder nachschauen zu wollen, ob noch alles in Ordnung ist und weitere Spielzüge vorzunehmen (bei manchen Strategiespielen kann eine Spielwelt sogar über den Zeitraum von mehreren Jahren bespielt werden). Der ausgeprägte zeitliche Rahmen, in dem viele Onlinespiele stattfinden und die soziale Gemeinschaft, die in dieser virtuellen Welt geführt wird, können zu einer beachtlichen Bindung an das Spiel und die Menschen, denen man darin begegnet, führen. Daher sind viele Onlinespiele für erfolgsorientierte Spieler ein sehr zeitaufwändiges Hobby.

Das gilt auch für zahlreiche, vermeintlich kurzweilige Onlinespiele, die eigentlich nicht auf stundenlangen Konsum ausgelegt sind. Und vor allem für solche Spiele, die wie *Clash of Clans* im sozialen Verbund gespielt und Erfolge transparent für andere Mitspieler darstellen. Hierbei kann bei sehr ehrgeizigen Jugendlichen Druck entstehen, verteilt über den Tag immer wieder Aktionen durchführen zu wollen, um möglichst erfolgreich zu sein. Wenn zudem noch mehrere solcher Spiele gleichzeitig genutzt werden, können daraus hohe Spielzeiten und eine entsprechende Bindung resultieren. Besonders problematisch ist es, wenn Spielerfolge und der Status in der Community zur Gefühlsregulation und Kompensation realweltlicher Konflikte genutzt werden und alternative Freizeitaktivitäten, Freundschaften sowie herkömmliche Pflichten von dem Spielkonsum langfristig verdrängt werden (vgl. Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielernutzung“).

Empfehlungen für Eltern:⁷⁹

► Achten Sie auf die Alterseignung

Bei vielen Spielen im Internet und auf dem Handy/ Tablet können Sie in der Regel nicht auf ein gesetzliches Alterskennzeichen von der USK zurückgreifen. Nutzen Sie ergänzende Beratungsangebote, denn manchmal befindet sich hinter einer scheinbar harmlosen Fassade ein problematisches Spielangebot für Kinder und Jugendliche. Auch ergänzende Einstellungen zum Kinder- und Jugendschutz sind sinnvoll. Machen Sie Spiele, die auf Konstanz und Präsenz ausgelegt sind, Kindern frühestens ab 14 Jahren zugänglich oder wenn davon auszugehen ist, dass sie in der Lage sind, ihre Spielzeiten selbstständig zu kontrollieren und Absprachen einzuhalten.

► Thematisieren Sie den kommerziellen Aspekt dieser Spiele

Vielen Kindern fällt es schwer, „reales“ von „virtuellem“ Geld zu unterscheiden. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die wirtschaftlichen Absichten der Spielehersteller und formulieren Sie klare Regeln für das Kaufen von virtuellen Gegenständen. Viele Spiele für Handy/Tablet oder Soziale Netzwerke mit käuflichen Zusatzangeboten können mit entsprechend höherem Zeitaufwand ohne weiteres gratis gespielt werden.

► Achten Sie auf mögliche Zusatzkosten

Mit Spielen wie *FarmVille*, *Candy Crush Saga*, *Clash of Clans* & Co. lassen sich für die Herstellerfirmen (über Werbung, kostenpflichtige virtuelle Items, Abogebühren, ...) viel Geld verdienen. Schauen Sie sich, ggf. gemeinsam mit Ihrem Kind, die betreffenden Internetseiten, Pop-Ups, Werbebanner und anderweitige Benachrichtigungen daher vorab gut an.⁸⁰ 0900er Rufnummern können Sie am heimischen Anschluss sperren, und das Kinderhandy sollte generell für Premium-SMS gesperrt sein. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über In-App-Käufe und sichern Sie diese mit einem Passwort, das nur Ihnen bekannt ist.

► Machen Sie Ihr Kind stark gegen den Gruppendruck

Das gegenseitige Messen und Wettstreifen um Levels und Highscores mit den eigenen Freunden ist der wesentliche Anreiz bei Spielen für Handy/Tablet oder Soziale Netzwerke. Unterstützen Sie Ihr Kind dabei, mit diesem Gruppendruck umzugehen und auch einmal „Nein“ sagen zu können. Ziehen Sie hierbei Analogien zu realen Herausforderungen (z. B. *Pokémon*-Karten, Markenkleidung etc.).

► Vereinbaren Sie Regeln für das Spielen

Kinder freuen sich selten über Regeln, weil sie diese (zunächst) nur als Einschränkung erleben. Das ist bei Computer- bzw. Onlinespielen nicht anders als in anderen Erziehungsbereichen. Nutzen Sie Ihre positiven Erfahrungen aus diesen anderen Bereichen, um Regeln zu vereinbaren und auf deren Einhaltung zu achten.

► Helfen Sie Ihrem Kind beim Ausstieg aus dem Spiel, wenn es das möchte

Bei *Facebook* kann beispielsweise jedes Game für das eigene Nutzerprofil blockiert werden, so dass man fortan von diversen Benachrichtigungen, Geschenken oder Einladungen in Ruhe gelassen wird. Bei Handys können

⁷⁹ Einige dieser Empfehlungen wurden freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der österreichischen Informations- und Koordinierungsstelle *Saferinternet.at* (, www.saferinternet.at).

⁸⁰ Vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“



In-App-Käufe und App-Stores mit einem Passwort geschützt werden. Die *klicksafe*-Leitfäden zu *Facebook* und Informationen zum Sperren von App-Store und In-App-Käufen finden Sie unter www.klicksafe.de/facebook und www.klicksafe.de/apps.

Zeigen Sie Ihrem Kind Alternativen auf

Abseits der Sozialen Netzwerke gibt es im Internet viele weitere kostenlose Onlinespiele – auch ganz ohne kommerzielle Interessen. Ausgewählte Spiele, die Spaß machen und anspruchsvoll sind, finden Sie z. B. auf der Website www.klick-tipps.net.

Sensibilisieren Sie Ihre Kinder für den Schutz persönlicher Daten

Auch über die Preisgabe von persönlichen Daten (Name, Telefonnummer, Adresse, ...) in Onlinespielen und die Bedeutung von App-Berechtigungen sollte mit Heranwachsenden gesprochen werden. Zudem können persönliche Daten im Internet auch missbraucht oder an andere Anbieter und Personen weitergegeben werden.

Tipps für Referenten:

Das Thema „Onlinespiele“ könnte kombiniert werden mit einem Elternabend zu „Sozialen Netzwerken“. Auch kann man es nicht isoliert von rechtlichen Aspekten, wie Jugendschutz, Datenschutz und Verbraucherschutz behandeln. Hier gibt es zahlreiche Überschneidungen, die sich für eine abendfüllende Veranstaltung anbieten.

- Online gehen:** Um ein Onlinespiel live zu zeigen, ist ein Internetanschluss nötig. Alternativ kann man auch Screenshots anfertigen und vorführen.⁸¹ Bei Social Games gilt es zudem darauf zu achten, ohne Absprachen keine Profile von virtuellen Bekanntschaften aufzurufen. Dies verstößt gegen aktuelle Datenschutzbestimmungen.
- Positivbeispiele nennen:** Natürlich sind nicht alle Spiele im Internet problembehaftet. Gerade für Kinder gibt es zahlreiche geeignete und nichtkommerzielle Angebote, welche auf Werbung, Abfrage von Daten und Micro-payment verzichten.

Links und Materialien zum Thema:

- www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele: Im umfangreichen Dossier zum Thema „Computerspiele“ finden sich auch weitere Hintergründe zu Onlinespielen

und „Tipps für Eltern und Kinder zum Umgang mit Social Gaming“.

- www.klicksafe.de/apps: Hier gibt es detaillierte Informationen zu Handyspielen, u. a. zum Thema „Apps und Datenschutz“, „Apps und Abzocke“ und „Apps & Kinder- bzw. Jugendschutz“. Auch die Broschüre *Smart mobil* von *klicksafe* und dem *Handysektor* mit weiteren Informationen kann hier abgerufen werden.
- www.intenet-abc.de/eltern: In einer ausführlichen Sammlung in der Rubrik *Wissen wie's geht* widmet sich das *Internet-ABC* auch den vielen Aspekten rund um die Onlinespiele. Problematische Aspekte wie Gewalt und Werbung in Onlinespielen werden vertieft. Eltern und Pädagogen erhalten zudem viele Tipps zum erzieherischen Umgang mit den Spielen und Hinweise auf kindgerechte Angebote. (www.internet-abc.de/eltern/onlinespiele-jugendschutz.php)
- www.klick-tipps.net/spielen: *Kinder surfen, wo's gut ist!* – so lautet das Motto vom Webangebot *Klick-Tipps*. Hier finden sich auch viele Links zu geeigneten Onlinespielen.



www.klick-tipps.net

- www.blinde-kuh.de/spiele

Bei der werbefreien Kindersuchmaschine *Blinde Kuh* findet sich auch ein riesiges Archiv mit kleinen Onlinespielen. Die *Blinde Kuh* ist die erste deutschsprachige Suchmaschine für Kinder. Das mehrfach ausgezeichnete Portal wird vom Bundesfamilienministerium unterstützt. Ende 2014 wurde die *Blinde Kuh* in völlig neuem Design veröffentlicht.

- www.surfen-ohne-risiko.net/spielen/sichere-onlinespiele

Auf der Seite www.surfen-ohne-risiko.net des *Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* finden sich unter dem Navigationspunkt „Spielen“ Tipps und Hilfen rund um „Sichere Onlinespiele“.

⁸¹ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).



3.8 MMORPG, WoW und Co.

Ausgangslage

Sie heißen *World of Warcraft*, *Guild Wars 2*, *The Elder Scrolls Online* oder *Metin 2* und fesseln Millionen Spieler in der ganzen Welt. Die Rede ist von Onlinerspielen, die sich nicht nur großer Beliebtheit erfreuen, sondern auch häufig in Zusammenhang mit dem Thema „Exzessives Spielen“ (vgl. Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielernutzung“) genannt werden.

Onlinerspiele (auch *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, kurz *MMORPGs*⁸² genannt) sind ähnlich aufgebaut wie klassische Computerrollenspiele: Spieler gestalten eine eigene Spielfigur (Avatar) und entwickeln diese weiter, um mit ihr eine epische Geschichte zu erleben. Die Onlinevariante bietet im Unterschied zu herkömmlichen Computerrollenspielen eine virtuelle Welt für tausende von Spielern.

Rollenspiele existierten bereits lange vor dem Computer und auch heute spielen viele Menschen diese sogenannten **Pen and Paper Rollenspiele**, um in fiktive Rollen zu schlüpfen und gemeinsam ein Abenteuer zu erleben. Stift und Papier werden gebraucht, um die dargestellten Rollen auf Charakterbögen zu beschreiben und Notizen zum Spielverlauf zu machen. Dieser wird zumeist durch einen Spielleiter erzählend vorangetrieben. Während eine Rollenspielgruppe nach einem Abend wieder auseinandergeht, um ihre Abenteuer in den nächsten Wochen fortzusetzen, ist



es bei Onlinerspielen deutlich schwieriger, eine zeitliche Grenze zu setzen. Da Onlinerspiele kein wirkliches Spielende haben, zu jeder Zeit verfügbar sind und die Aufgabenvielfalt sowie der Spielumfang stetig erweitert werden, kennzeichnet sich dieses Genre durch eine hohe **Langzeitmotivation**.

Aber welche Anforderungen stellen diese Spiele an die Spieler? Was macht ihre Faszination aus und welche problematischen Aspekte sollten Eltern und Pädagogen kennen?

WoW und Co.

Das bislang erfolgreichste Onlinerspiel ist *World of Warcraft (WoW)*. Es basiert auf dem Computerspiel *Warcraft* und erschien im Jahr 2005 in Deutschland. Zeitweilig hatte *WoW* über zwölf Millionen Spieler weltweit. Nach einem Rückgang auf unter sieben Millionen Abonnenten im 2. Quartal 2014 wurde Ende 2014 die Zehn-Millionen-Marke wieder erreicht.⁸³ Neben dem Kaufpreis für das Spiel und für die – mittlerweile fünf – Erweiterungen fallen für den Spieler je nach Laufzeit des Abos zusätzliche monatliche Gebühren von ca. 12,00 € an. Das Spiel wurde von der *USK* für Spieler ab 12 Jahren freigegeben.

Es beginnt damit, dass sich jeder Spieler eine Spielfigur erstellt, einen *Charakter* (kurz: *Char*) der ihn im Spiel repräsentiert. Dabei kann man zwischen verschiedenen *Völkern* (Menschen, Untote, Orcs, Nachtelfen, Blutelfen, Pandaren etc.) und danach zwischen verschiedenen *Klassen* (Magier, Krieger, Schamane, Priester, etc.) wählen, die sich jeweils durch eigene Talente und Fähigkeiten auszeichnen. Schließlich wird die Charaktererstellung abgeschlossen, indem festgelegt wird, welches Aussehen und Geschlecht die Figur haben soll. Und natürlich muss der Charakter einen Namen tragen, um in der Spielwelt wiedererkannt zu werden.

Das Abenteuer beginnt

Ist die Charaktererstellung abgeschlossen, kann es losgehen. Zunächst muss aber noch die Entscheidung getroffen werden, auf welchem Server gespielt werden soll.⁸⁴ Diese unterscheiden sich anhand unterschiedlicher Spielmodi: Auf **PvP-Servern** (*Player versus Player*) steht der Kampf zwischen einzelnen Spielern oder Gruppen von Spielern im Vordergrund. Auf **PvE-Servern** (*Player versus Environment*) liegt der Schwerpunkt eher auf der Erledigung von vorgegebenen Aufträgen (Quests) und Abenteuern, alleine oder in Gruppen. **RP-Server** (*Role-Play*) stellen das Rollenspiel in den Vordergrund. Hier versucht der Spieler, in der Rolle des Charakters möglichst authentisch zu handeln. Zum guten Ton gehört u. a. die Benutzung einer mittelalterlich angehauchten Sprache bei der Unterhaltung mit anderen Spielern.

Unabhängig vom gewählten Spielmodus ist das Erfüllen von Aufträgen und das Sammeln von Erfahrungspunkten sowie Ausrüstung der Hauptinhalt von *World of Warcraft*. Überall in der Welt von *WoW* sind deshalb sogenannte **Questgeber** verteilt. Dies sind computergesteuerte Charaktere, die den Spieler mit mehr oder weniger aufwendigen

⁸² Sinngemäß übersetzt: „Über das Internet gespielte Rollenspiele, an denen viele Spieler teilnehmen.“

⁸³ Siehe z. B.  <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnenten-von-world-of-warcraft>

⁸⁴ Allerdings spielen nicht alle Spieler im gleichen Abbild der virtuellen Welt. Es gibt eine Vielzahl von Servern für Spieler von verschiedenen Kontinenten und aus verschiedenen Ländern. Allein in Deutschland gibt es Dutzende verschiedener Server, die jeweils eine identische Spielwelt beherbergen.



Aufträgen versehen. Wurde ein Auftrag erfolgreich absolviert, erhalten die Spieler eine Belohnung in Form von Erfahrungspunkten, Gold (die Währung in der *WoW*-Spielewelt) bzw. Ausrüstungsgegenständen. Wurde eine bestimmte Menge an Punkten gesammelt, steigt der Spielcharakter eine Stufe auf. Mit einem Stufenanstieg kann ein Spieler die Fertigkeiten seiner Spielfigur verbessern bzw. neue Fähigkeiten hinzulernen. Dabei steigt die Zahl der Erfahrungspunkte, die für einen Stufenanstieg gesammelt werden müssen, von Stufe zu Stufe an.

Gemeinsam Spielen

Um es einem einzelnen Spieler leichter zu machen, hat er die Möglichkeit, sich einer **Gilde** anzuschließen bzw. eine eigene Gilde zu gründen. Eine Gilde ist ein Zusammenschluss von Spielern, die sich gegenseitig beim Lösen von Aufträgen und beim Kampf gegen andere Spieler unterstützen. Außerdem bietet das Spiel große, auf ganze Spielergruppen ausgelegte Abenteuer (**Instanzen**), die für einen Solospieler in der Regel alleine nicht zu bewältigen sind und die mit einer höheren Zahl an **Erfahrungspunkten** (*EP* bzw. *XP*) oder der Aussicht auf besondere Ausrüstungsgegenstände (**Items**) locken.

Zur Kommunikation mit anderen Spielern wird v. a. das im Spiel eingebettete Chatsystem genutzt. Da sich die Spieler, besonders in den Instanzen, mit schwierigen Gegnern messen und ihre Handlungen genau aufeinander abstimmen müssen, wird oft gleichzeitig telefoniert.⁸⁵

Spieler können ihren Helden bis Stufe 100⁸⁶ (Stand: Juli 2015) ausbilden und erhalten dann keine weiteren Erfahrungspunkte für das Lösen von *Quests*. Jeder Spieler kann beliebig viele weitere Charaktere (allerdings nur zehn pro Server) erstellen. Neben dem Erstellen und „Hochleveln“ dieser zusätzlichen Charaktere ist die Verbesserung der hauptsächlich gespielten Figur (**Main Char**) für die meisten Spieler das wichtigste Spielziel. Auf der Maximalstufe kann dies allerdings nur durch eine bessere Ausrüstung (Roben, Helme, Schwerter, Zauberstäbe etc.) erreicht werden. Die beste Ausrüstung erhalten Spieler – mit Einschränkungen – nur in den schwierigsten Gegenden der Spielwelt, den Instanzen, die nur von Gruppen mit fünf, zehn oder bis zu 40 Spielern bewältigt werden können. Alle paar Monate werden neue Instanzen in das Spiel integriert, die für Spieler immer wieder neue, stärkere Ausrüstungen bieten. Da die begehrten Ausrüstungsgegenstände nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erbeutet werden können, ist es oftmals nötig, die gleiche Aufgabe mehrmals

zu absolvieren, bis z. B. die ersehnte Rüstung erscheint (also „gedroppt“ wird).

Auch auf anderen Wegen kann die eigene Spielfigur weiterentwickelt werden. Jeder Charakter hat die Möglichkeit, diverse Berufe zu erlernen und sie bis zur Meisterschaft auszubilden. Dafür müssen regelmäßig Zutaten gesammelt und nach vorher gekauften oder gefundenen Rezepten zu Gegenständen verarbeitet werden (z. B. Waffen, Kleidungsstücke oder Tränke). Für einige Spieler besteht ein Reiz auch darin, selbst erstellte oder von computergesteuerten Gegnern erbeutete virtuelle Gegenstände im spielinternen Auktionshaus zu verkaufen. Dafür beobachten sie z. T. sogar die Preisentwicklung einzelner Gegenstände, kaufen diese zu bestimmten Wochen- oder Tageszeiten und nehmen durch Wiederverkäufe ein Mehrfaches des investierten Spielgeldes ein.

Verschiedene Welten

Die Grundprinzipien von *World of Warcraft* lassen sich auf viele andere beliebte Onlinerollenspiele übertragen. Die jeweiligen Spielwelten kennzeichnen sich oftmals durch ihre eigenen Götter, eigene Helden und ihre eigene, unverkennbare Geschichte. Diese besteht in der Regel aus zahlreichen Legenden und Mythen, sozialen, politischen und religiösen Konflikten sowie heroischen und epischen Schlachten. Weitere Unterschiede existieren z. B. hinsichtlich der unterschiedlichen grafischen Darstellung und des inhaltlichen Detailreichtums. Viele Spiele des Genres können aus dem Internet heruntergeladen werden. Sie sind bei Jugendlichen auch deshalb beliebt, weil – im Gegensatz zu *WoW* – in vielen Fällen keine Anschaffungskosten oder Abogebühren anfallen.

Kosten können allerdings trotzdem entstehen, denn viele Angebote funktionieren nach dem *Free2Play*-Konzept und ermöglichen den Kauf besonderer oder zusätzlicher Spielitems durch einen in das Spiel integrierten Shop (vgl. auch Kapitel 3.5 „*Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz*“).

Faszination von Onlinerollenspielen

In Onlinerollenspielen ist für viele Spieler der **soziale Faktor** von entscheidender Bedeutung. Man lernt andere Mitspieler über den integrierten Chat kennen oder schließt sich ihnen an (als lose Gruppe für einen Abend oder in Form von Gilden), wenn bestimmte Aufgaben im Spiel gelöst oder schwierige Gegner besiegt werden müssen,

⁸⁵ Dazu werden Programme wie *skype* oder *teamspeak* verwendet. Sie erlauben „Telefonkonferenzen“ für mehrere Teilnehmer.

⁸⁶ In den bisherigen Erweiterungen (*Add-ons*) wurde die erreichbare Maximalstufe schrittweise angehoben (von Stufe 60 auf nunmehr Stufe 100 bei der fünften Erweiterung *Warlords of Draenor*). Dies dürfte sich bei künftigen *Add-ons* fortsetzen.



um dadurch an bessere Ausrüstung zu kommen. Je größer die Gruppe, umso wichtiger ist es, dass die Aktionen der Charaktere aufeinander abgestimmt werden. Schon bei der Gruppenzusammenstellung muss darauf geachtet werden, Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten zu einem Team zu formen: Während der Krieger mit seinem Schild die Angriffe des Drachen blockiert, feuern Magier aus sicherer Entfernung mit Feuerbällen und Priester halten die Gruppe mit ihren Heilzaubern am Leben. Dieses aufeinander abgestimmte Teamwork beim Lösen einer Aufgabe fasziniert viele Spieler. Sie erleben dabei, wie es ist, von anderen Spielern gebraucht zu werden und sich gleichzeitig auch auf diese verlassen zu können. Zum regelmäßigen Spiel in einer Gruppe gehört häufig auch eine recht große Frustrationstoleranz. Schwierige Gegner können manchmal erst nach wochenlangen, erfolglosen Versuchen bezwungen werden. Umso größer ist dann das gemeinschaftliche Erfolgserleben.

Für eine große Gruppe, die regelmäßig zusammenspielen will, steigt der **Organisationsaufwand** erheblich. Spielzeiten müssen festgelegt, Termine vereinbart werden. Wenn mehr Spieler teilnehmen wollen, als Platz in der Gruppe ist, müssen Entscheidungen über die Zusammensetzung getroffen werden. Für regelmäßig (mehrmals die Woche) spielende Gruppen entstehen schnell mehrere Stunden an Planungszeit. Auch die Bewältigung dieser Aufgabe wird von einzelnen Spielern als befriedigend erlebt. Besonders dann, wenn sie von den Mitspielern positives Feedback für ihre Arbeit an der Gemeinschaft erhalten.

Gilden als „virtuelle Familien“

Der **Zusammenhalt einer Gruppe** wird durch das Gründen einer Gilde auch nach außen demonstriert. Gilden können sich aus Spielern zusammensetzen, die untereinander bereits vorher befreundet waren oder aus Bekanntschaften bestehen, die im Spiel selbst gemacht wurden. Manchmal bildet sich zwischen den Mitgliedern einer Gilde durch das jahrelange gemeinsame Spielen ein derart enger Kontakt, dass auch Treffen außerhalb des Spiels organisiert werden. So können aus einer Gruppe, deren Mitglieder zunächst nur die Vorliebe für ein bestimmtes Thema (das Spiel) teilen, sogar Freundschaften entstehen und dabei soziale sowie kommunikative Kompetenzen erworben werden.⁸⁷

Für einige Gilden und Einzelspieler ist der Vergleich mit anderen ein Spielanreiz. Sie wollen zu den ersten gehören, die einen (neu im Spiel implementierten) Gegner bezwingen oder eine bestimmte, seltene Ausrüstung besitzen. Ihre Erfolge werden oft über die Kommunikationskanäle im Spiel

bekannt gegeben oder sogar auf den Internetseiten der Spielehersteller veröffentlicht.

Für Spieler, die nicht regelmäßig in einer Gruppe spielen, halten Onlinerollenspiele ebenfalls viele Anreize bereit: Berufe können gemeistert, Auszeichnungen erworben und Spielgeld angesammelt werden. Weitere Faszinationsgründe für die Onlinerollenspiele gelten auch für Computerspiele allgemein (vgl. Kapitel 3 „Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen“). Sie erlauben es, in einem **geschützten Raum** Wünschen oder Träumen nachzugehen, wie z. B. „Held sein“, „Macht und Stärke demonstrieren“. Gerade männliche Jugendliche beschreiben es als reizvoll, in Spielen dieses Genres **Selbstwirksamkeit** zu erfahren: Sie halten ihr Schicksal in den eigenen Händen und werden zusehends mächtiger. Auch das Erkunden der zumeist sehr großen virtuellen Welten und das Erforschen selbst der kleinsten Nischen darin kann ein starker Anreiz zum Spielen sein. Als zusätzlich spannend wird die Tatsache erlebt, dass sich die Spielwelt ständig wandelt und immer etwas passiert, weil neue Inhalte von den Herstellern hochgeladen, wiederkehrende Feste (z. B. zu Ostern oder Weihnachten) gefeiert oder Aktionen von Spielern oder Gruppen initiiert werden.

Problematische Aspekte

Viele der im vorherigen Abschnitt genannten Anreize zum Spielen sind gleichzeitig auch Gründe dafür, warum eine exzessive und problematische Nutzung von Onlinerollenspielen entstehen kann. Hinzu kommen Faktoren auf Seiten der Spiele selbst (sogenannte **spielimmanente Faktoren**), die Spieler dazu verleiten können, sehr viel Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Von einigen Herstellern werden diese geschickt zur langfristigen Kundenbindung eingesetzt. Im Folgenden werden die wichtigsten Faktoren vorgestellt.⁸⁸

Persistente und permanente Spielstrukturen

Ähnlich wie in der realen Welt sind viele Onlinerollenspiele so angelegt, dass ihre virtuellen Welten auch in Abwesenheit des Spielers existieren und sich weiterentwickeln. Auch aus Angst davor, etwas zu verpassen, kann sich hieraus der „Zwang“ ergeben, so oft wie eben möglich online zu sein.

Laufende Erweiterungen und kein klar definiertes Spielende

Normalerweise haben Computerspiele einen Anfang und ein klar definiertes Spielende. Anders verhält es sich bei den meisten Onlinerollenspielen. Auch wenn es ein wichtiges

⁸⁷ Vgl. Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66, S. 138 ff.

⁸⁸ In Anlehnung an: Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*, S. 181 ff.



Spielziel ist, die eigene Spielfigur auf die höchste Spielstufe zu „leveln“, hört das Spiel beim Erreichen der Maximalstufe nicht auf. Zudem werden von den Herstellern immer wieder **neue herausfordernde Spielinhalte** mit neuen Gegnern, neuer Ausrüstung, neuen Auszeichnungen, etc. integriert oder die Zahl der zu erreichenden Spielstufen, beispielsweise im Rahmen von Updates, erhöht. So wird die Langzeitmotivation der Spieler bestmöglich gefördert.

Gruppendruck, Anerkennung und soziale Bindungen

Natürlich macht das Spielen in einer festen Gruppe mehr Spaß und die sozialen Interaktionen werden als spannend erlebt. Nicht wenige Gruppen spielen hierbei drei oder sogar vier bis fünf Mal pro Woche für jeweils einige Stunden. Manchmal ist damit aber der selbst empfundene **Druck** verbunden, an möglichst vielen der gemeinsamen Kämpfe auch teilzunehmen. Schließlich möchte man als **verlässlich** wahrgenommen werden und zu einem vereinbarten Termin pünktlich eingeloggt sein, damit nicht zwei Dutzend Spieler warten müssen, was wiederum den eigenen **Stamplatz gefährden** würde.

Hier offenbart sich ein Grundproblem, das innerhalb von Gilden, aber darüber hinaus auch in bestimmten Jugendszenen auftreten kann: Wenn eine Gruppe vor allem durch ein einzelnes Thema miteinander verbunden ist, sind die Verbindungen unter ihren Mitgliedern nicht immer so stark, wie dies in einem Freundeskreis der Fall wäre. Ein Freundeskreis toleriert normalerweise, wenn sich jemand manchmal verspätet oder Termine absagen muss. Eine Gilde, die im Onlinerollenspiel dauerhaft erfolgreich sein will, wird dagegen irgendwann den Platz in einer Gruppe an andere Spieler vergeben. Viele Jugendliche handhaben diese Form der Gemeinschaft sehr kompetent. Für einzelne kann daraus aber auch der Druck entstehen, immer mehr Zeit aufwenden zu müssen, um im Spiel präsent zu sein und nichts zu verpassen.

Wer seinen Charakter mit guten oder sehr **seltene** virtuellen **Ausrüstungsgegenständen** ausstatten möchte, muss ebenfalls viel Zeit investieren. Die begehrtesten Items, die den Spieler einen hohen Status verleihen, sind nur dann in Reichweite, wenn man sich einer größeren Gruppe anschließt und mit ihr regelmäßig gegen hochstufige (Computer-)Gegner kämpft. Diese Gegenstände zu besitzen, übt jedoch gerade für Jugendliche einen hohen Reiz aus. Sie sind ein Aushängeschild für das eigene Können bzw. für die investierte Spielzeit und garantieren so eine entsprechende **Stellung** und ein hohes **Ansehen** in der

Spielergemeinschaft. Einige Spiele vergeben auch für wenig anspruchsvolle, aber zeitlich umfangreiche Sammel- oder Erkundungsaufgaben Titel (sog. **Erfolge** bzw. **Achievements**), die den Mitspielern angezeigt werden und so die Bereitschaft für eine solche Aufgabe erhöhen können.

Avatarbindung und Struktur des „Hochlevels“

Mit fortlaufender Spielzeit und steigender Anzahl gemeinsam erlebter Abenteuer baut der Spieler eine immer intensivere Beziehung zu seinem hauptsächlich genutzten Avatar (*Main Char*) auf. Von dieser Beziehungsebene kann eine hohe Bindung und Motivation zum Weiterspielen ausgehen. Durch die investierte Zeit, bestandene Abenteuer, immer bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder die schrittweise sich entwickelnden Fertigkeiten und Fähigkeiten wird ein Anreiz geschaffen, die bereits investierte Zeit nicht einfach so „wegzuwerfen“. Zudem kann die Erkenntnis, dass die Investitionen Wirkung zeigen, den Ehrgeiz noch besser zu werden, unterstützen. Die **Struktur des „Hochlevels“** eines Charakters kann ebenfalls eine Ausweitung der Spielzeit fördern. Hierbei gilt: Zumeist wird für das Erreichen der ersten Stufe nur wenige Minuten benötigt, sodass auch ungeübte Spieler schnell Erfolge erzielen können. Allerdings steigt der notwendige Zeitaufwand bei jeder Stufe: Um die Maximalstufe zu erreichen (z. B. um bei *WoW* von Stufe 99 auf 100 zu gelangen) müssen viele Stunden oder mehrere Tage aufgewendet werden. Der gesamte Prozess des „Hochlevels“ kann sich über mehrere Wochen oder Monate ausdehnen.

Beleidigungen und Cyber-Mobbing

Auch die Kommunikation im Spiel kann zum Problem werden: Besonders junge Spieler sind sich häufig nicht der **Reichweiten** bewusst, die ihre Chat-Aussagen erzielen können. Eine provozierende oder auch unbedachte Äußerung im offenen Chat eines Spiels kann von hunderten oder sogar tausenden Mitspielern gelesen werden, zu hitzigen Diskussionen führen und sich auf das Ansehen von Spielfigur/Spielendem auswirken. **Beleidigende Äußerungen** fallen manchmal auch dann, wenn in einer spontan zusammengesetzten Gruppe die Erfolge ausbleiben und die Spielleistung eines Einzelnen von den anderen Gruppenmitgliedern dafür verantwortlich gemacht wird. In extremen Fällen entwickeln sich daraus sogar Fälle von *Cyber-Mobbing*⁸⁹, auf die auch die Betreiber der Spiele reagieren müssen.⁹⁰

Altersgemischte Gilden und Gemeinschaften

Onlinerollenspiele sind nicht nur bei Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen beliebt. In den Spielen treffen also

⁸⁹ Unter *Cyber-Mobbing* wird das zumeist längerfristige absichtliche und systematische Beleidigen, Bloßstellen, Bedrohen und Verletzen anderer mit Hilfe neuer Medien (Internet oder Handy) verstanden. Informationen zu Cyber-Mobbing stellt *klicksafe* unter dem Direktlink ; www.klicksafe.de/cybermobbing und in der Anfang 2015 erschienenen Broschüre *Ratgeber Cyber-Mobbing* bereit.

⁹⁰ Hier greift z. B. ein Mitarbeiter von *Blizzard*, Hersteller von *WoW*, das Thema im offiziellen Forum des Spiels auf und verweist auf die Grundregeln: ; <http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/900711324>.



Menschen ganz unterschiedlichen Alters aufeinander, die sich zudem in sehr verschiedenen Lebenssituationen befinden können. Das kann z. B. dazu führen, dass junge Spieler im Chat mit Themen konfrontiert werden, die ihrem Alter nicht angemessen sind. Zudem sind Erwachsene zumeist besser dazu fähig, das eigene Spielverhalten zu reflektieren und – z. B. in Bezug auf die Spielzeiten – zu regulieren. Vielen jüngeren Spielern fehlt diese Fähigkeit zur Selbstregulierung. Auch die Tageszeiten, zu denen gespielt wird, können bei altersgemischten Gruppen zum Problem werden: Das spät-abendliche Spiel mag für manche erwachsene Spieler der Normalfall sein, aber jüngeren Spielern den Schlaf rauben.

Kosten und Gebühren

Viele Onlinerollenspiele werden mittlerweile kostenlos angeboten (*free2play*). Der Anbieter ermöglicht allerdings den Kauf besonderer oder zusätzlicher Spielitems durch einen in das Spiel integrierten Shop (vgl. auch Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Die Zahlungsmöglichkeiten sind dabei auch auf die Möglichkeiten von Jugendlichen abgestimmt. Per Handy oder als Pre-Paid-Karte können die für Rüstungen, Schwerter und ähnliches anfallenden Beträge bequem und unkompliziert abgebucht werden. Gerade junge Spieler können hier schnell den Überblick über die realen Kosten verlieren.⁹¹

Empfehlungen für Eltern:

► Schließen Sie tragfähige Kompromisse

Der Spielerfolg in Onlinerollenspielen hängt in der Regel stark von der aufgewendeten Zeit ab. Gerade jüngere Spieler besitzen oftmals noch keine ausreichende Selbstregulierung ihrer Spielzeiten, realweltliche Verpflichtungen wie Schule oder Hobbys können darunter leiden. Wenn Ihre Kinder diese Spiele spielen möchten, legen Sie mit ihnen zusammen fest, in welchem Umfang dies geschehen kann. Wenn Sie Spielzeiten festlegen, sollten Sie dabei auch die Anforderungen des Spiels im Auge behalten. Ein Onlinerollenspiel lässt sich kaum auf eine Stunde pro Tag begrenzen, vor allem dann nicht, wenn in einer Gruppe gespielt wird. Ein Kompromiss könnte sein, dass zwar nicht täglich gespielt werden darf, dafür aber ein oder zwei Mal pro Woche mehrere Stunden am Stück. Beobachten Sie, ob diese Zeiten eingehalten werden und werden Sie aufmerksam, wenn sich das Spielen negativ auf andere Lebensbereiche auswirkt.

► Nutzen Sie Schutzprogramme

Ein Weg, die Spielzeiten Ihres Kindes im Auge zu behalten, kann darin bestehen, dass Sie Schutzprogramme einsetzen, die z. T. auch schon in die Spiele integriert sind (z. B. bei *World of Warcraft*).⁹² Dadurch können Sie z. B. festlegen, wann und wie lange gespielt werden darf. Allerdings können Schutzprogramme keinen hundertprozentigen Schutz bieten und man sollte sich nicht ausschließlich auf diese verlassen (vgl. auch Kapitel 3.3 und 3.4 in dieser Handreichung und  www.klicksafe.de/jugendschutzfilter). Vor allem Heranwachsende surfen und spielen nicht nur zu Hause, sondern auch bei Freunden oder unterwegs mit Smartphone oder portabler Spielkonsole.

► Lassen Sie sich die Spiele zeigen und erklären

Falls Sie nicht bereits eigene Erfahrungen mit Spielen des Genres gemacht haben, ist es sinnvoll, sie sich von Ihren Kindern, den Experten, erklären zu lassen. Was wird gespielt? Wie und warum wird gespielt? Fragen Sie auch danach, mit welchen Mitspielern Ihr Kind regelmäßig spielt. Spannende Einblicke erhalten Sie unter Umständen auch dann, wenn Sie ihr Kind danach fragen, warum es sich für einen bestimmten Charakter, z. B. einen großen Orc oder eine kleine Gnomin, entschieden hat. Vielleicht sind damit Wünsche oder Vorstellungen verbunden.

► Beteiligen Sie Ihr Kind an Kosten

Achten Sie auf versteckte Gebühren bei vermeintlich kostenlosen Spielen. Beteiligen Sie Ihr Kind an anfallenden Abogebühren bei kostenpflichtigen Angeboten und nehmen Sie es dadurch auch bei Konsumfragen in die Verantwortung. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über virtuelle Währungen, *Free2Play*-Spiele, Kostenfallen und Bezahlssysteme.

► Werden Sie zum „Orc“

Eine andere Möglichkeit eröffnet sich Ihnen, wenn Sie selbst einen Charakter erstellen und gemeinsam mit Ihrem Kind virtuelle Abenteuer erleben. Das kann allerdings dazu führen, dass ihr Kind das Interesse an einem Spiel verliert. Schließlich sind die Spiele auch ein Mittel, sich von den Eltern abzugrenzen. Gemeinsam können aber auch spannende Erfahrungen gemacht werden, die das Familienleben bereichern. Wenn Sie selbst (mit-)spielen, ist es natürlich wichtig, dass Sie mit gutem Beispiel vorangehen und Ihre eigenen Spielzeiten kritisch im Auge behalten.

⁹¹ Vgl. dazu z. B. die Schilderung des Lehrers *Marcus Lüpke* unter:  www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2104

⁹² Vgl. hierzu z. B.  <https://us.battle.net/account/parental-controls/index.html>



Tipps für Referenten:

Das Thema „Onlinerollenspiele“ kann einen ganzen Elternabend füllen. Es bietet reichlich Anknüpfungspunkte, um über weitere Schwerpunkte, wie „exzessive Computernutzung“ (siehe Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielernutzung“) oder „Kostenfallen im Internet“ (siehe Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“) zu sprechen. Auch auf die Frage, warum Rollenspiele faszinieren, kann ausführlich eingegangen werden.

- **Onlineabhängigkeit einordnen:** Dass es Fälle gibt, in denen Spieler von Onlinerollenspielen jegliches Maß verlieren und das Spielen zu einem Abhängigkeitsverhältnis führt, sollte klar herausgestellt werden. Eltern haben die Aufgabe, die Spielzeiten ihrer Kinder im Auge zu behalten und sie Schritt für Schritt dabei zu unterstützen, sich selbst zu regulieren. Ebenso wichtig ist es, dass Referenten bei der Einordnung des Phänomens Medienabhängigkeit helfen. Berichten Eltern von problematischem Spielverhalten ihrer Kinder, sollten Referenten sie ermutigen, sich in der Familie damit zu beschäftigen, welche weiteren Ursachen verantwortlich sein könnten. Hilfreich ist in diesem Zusammenhang auch der Verweis auf weitergehende Beratungsangebote. Auf die ausführliche Diskussion einzelner Fälle im Plenum sollte verzichtet werden. Besser ist das Angebot, nach der Veranstaltung noch für Nachfragen zur Verfügung zu stehen.
- **Verschiedene Elterntypen:** Referenten sollten sich darauf einstellen, dass es zu Computerspielen an sich und der Frage, welche (Abhängigkeits-)Gefährdungen von ihnen ausgehen eine große Bandbreite an Haltungen und Meinungen auf Seiten der Eltern gibt. Unter Umständen reicht diese von der vollkommen unkritischen Nutzung (eine Familie, in der Eltern und Kinder gemeinsam stundenlang Onlinerollenspiele spielen) bis hin zur Verteufelung des Genres oder der Computerspiele allgemein. Extremen Positionen sollte immer sachlich begegnet werden. Hilfreich ist es hier, verschiedene Positionen im Publikum aufzugreifen und die Diskussion unter den Teilnehmern zu moderieren.
- **Ein Onlinerollenspiel vorführen:** Um die Faszination zu vermitteln, die von Onlinerollenspielen ausgehen kann, ist natürlich auch die Demonstration eines Spiels möglich.⁹³ Die besonderen Faktoren in Onlinerollenspielen, die ein problematisches Spielverhalten begünstigen

können, werden so am konkreten Beispiel für die Teilnehmer erfahrbar. In Kapitel 2 dieser Handreichung werden dazu Methoden vorgeschlagen.

Links und Materialien zum Thema:

- www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=920: Eine pädagogische Beurteilung von *World of Warcraft* (und anderen Onlinerollenspielen) liefert der *Spieleratgeber-NRW*.



www.spieleratgeber-nrw.de

- www.pcgames.de/Retrospektive-Thema-214694/Specials/Die-Geschichte-der-Rollenspiele-Meilensteine-von-1974-bis-heute-703593/: *Die Geschichte der Rollenspiele: Meilensteine von 1974 bis heute*: Das Computerspielmagazin *PC-Games* hat sich mit der Geschichte der Computerrollenspiele auseinandergesetzt. Der Artikel ist abrufbar unter:
- www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft-mists-of-pandaria/artikel/10_jahre_world_of_warcraft,46595,3082146.html#top: Der Artikel *10 Jahre World of Warcraft – Evolution des Rekord-MMOs* findet sich unter:
- www.jugendszenen.com: Hier finden sich Hintergründe zu verschiedenen Szenen, u. a. der Rollenspielszene.
- www.horx.com/MedienHighlights/Psychologie-Heute_2007-12.pdf: *Die Reise mit den Söhnen*: Der Trend- und Zukunftsforscher *Matthias Horx* berichtet in einem sehr lesenswerten Aufsatz von seinen Erfahrungen mit dem Spiel *World of Warcraft*, das er gemeinsam mit seinen Söhnen gespielt hat. In: *Psychologie Heute* (12/2007). Einsehbar unter:

⁹³ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).



3.9 Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielenutzung

Ausgangslage

Spielen macht Spaß – das gilt auch für Computerspiele. Manchmal nehmen Faszination und Begeisterung für ein Spiel aber Ausmaße an, die sich negativ auf andere Lebensbereiche auswirken. Immer mehr Zeit wird für das Spielen aufgewendet, negative Konsequenzen für Schule, Ausbildung, Beruf oder Partnerschaft werden in Kauf genommen.

Seit ein paar Jahren gibt es eine öffentliche Diskussion über die problematische, exzessive Nutzung von Internet oder Computerspielen, die in einer regelrechten Abhängigkeit münden kann und Studien, die sich mit ihrer Verbreitung und ihren Ursachen auseinandersetzen. Immer mehr Beratungseinrichtungen widmen sich diesem Thema und betreuen Spieler, für die das Spielen zum Problem geworden ist. Viele der Hilfesuchenden sind Nutzer von Onlinerollenspielen, deren Anforderungen und Motivationsstrukturen in *Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW und Co.“* beschrieben wurden. Eine einheitliche Begriffsbestimmung gibt es bisher allerdings noch nicht.⁹⁴ Im *ICD-Klassifikationssystem (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme)* ist Computerspiel- oder Internetabhängigkeit ebenfalls noch nicht offiziell als Sucht oder Krankheit anerkannt. Die *American Psychiatric Association (APA)* hat im *DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)* die Internetabhängigkeit (*Internet Gaming Disorder*) erstmalig im Anhang aufgeführt und entsprechende Diagnosekriterien vorgeschlagen, sie allerdings noch nicht als neue Diagnose aufgenommen.⁹⁵

Wie kommt es zu diesem exzessiven Spielen? Worauf müssen Eltern bei ihren Kindern achten und was können Betroffene oder deren Familien tun?

Forschung zu problematischer Computerspielnutzung

Warum sich bei manchen Computerspielern ein problematisches Spielverhalten entwickelt, ist nicht abschließend geklärt. Wissenschaftler verschiedener Fachrichtungen diskutieren dieses Thema durchaus kontrovers. Ähnlich wie bei der **Frage nach der Henne und dem Ei** besteht



Uneinigkeit darüber, ob eine problematische Computerspielnutzung nur ein Symptom anderer psychischer Erkrankungen, wie z. B. einer Depression, ist oder ob die problematische, exzessive Mediennutzung psychische Krankheiten erst verursacht. Auch ein sogenannter **Spiral-effekt** ist denkbar:

Exzessive Nutzung und vorhandene psychische Belastung bedingen und verstärken sich gegenseitig.

Zudem fallen die Definitionen, ab wann Spieler als abhängig bezeichnet werden können, in verschiedenen Studien unterschiedlich aus. Einige Studien verwenden dazu Abhängigkeitsdefinition von bereits anerkannten Störungsbildern (z. B. anerkannter Verhaltenssuchte wie der Glücksspielsucht), andere Untersuchungen kombinieren Abhängigkeitsmerkmale mit den abgefragten Spielzeiten. Dementsprechend kommen Studien zu – teilweise stark – voneinander **abweichenden Befunden** in Bezug auf die Frage, wie viel Prozent der Spieler als abhängig einzustufen sind.

Die Studie **Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet** aus dem Jahr 2011 bietet eine Übersicht zu den unterschiedlichen Ergebnissen in punkto „Anteil abhängiger Spieler“ und zeigt grundsätzlich auf, welche Faktoren für eine problematische Nutzung verantwortlich sein können.⁹⁶ Die Forscher richteten den Blick sowohl auf die Spieler, als auch auf die Spiele und den Kontext, in dem gespielt wird. Den Ergebnissen zufolge spielen deutsche Computerspieler ab 14 Jahren durchschnittlich 6,25 Stunden pro Woche. Zu den „extensiven Spielern“ (Vielspieler) zählen 17 Prozent der Befragten. Sie verbringen täglich im Durchschnitt mehr als 90 Minuten mit Computerspielen. In dieser Gruppe sind Männer und Jugendliche bzw. junge Erwachsene (14–29 Jahren) überproportional vertreten.⁹⁷

Eine problematische Nutzung liegt dann vor, wenn die Spieler sie selbst nicht mehr kontrollieren können und dadurch **andere Lebensbereiche** beeinträchtigt werden.

⁹⁴ So ist die Rede von Online- oder Internetsucht, pathologischer Internetnutzung, Computer- oder Computerspielsucht, Internet- oder Medienabhängigkeit.

⁹⁵ Siehe z. B. <http://dr-elze.com/internetabhaengigkeit>

⁹⁶ Vgl. Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. Schriftenreihe *Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)*, Band 66. Auf den Seiten 208 ff. findet sich eine Übersicht, die verschiedene Forschungsergebnisse gegenüberstellt. Das Spektrum reicht von 15 Prozent bis 1,7 Prozent abhängiger Spieler.

⁹⁷ Fritz et al. (Hrsg.) (2011), *Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)*, Band 66, S. 195 ff.



Dies stellten die Forscher bei 0,9 Prozent der Befragten fest (vgl. Tabelle). Diese lagen über dem Schwellenwert für die Einstufung „gefährdet“. Weitere 0,5 Prozent der Spieler wurden von den Forschern als „abhängig“ eingestuft. Zwischen männlichen und weiblichen Spielern konnten in dieser Studie keine wesentlichen Unterschiede ausgemacht werden.⁹⁸

Teilgruppen der Computerspieler in Deutschland: Unauffällig – Gefährdet – Abhängig

n = 600	Männlich	Weiblich	14-19 J.	20-29 J.	30-39 J.	Über 40 J.	Gesamt
„Unauffällig“	98,8%	98,5%	95,7%	98,0%	99,2%	100,0 %	98,6%
„Gefährdet“	0,9%	0,8%	3,5%	1,4%	–	–	0,9%
„Abhängig“	0,3%	0,8%	0,9%	0,7%	0,8%	–	0,5%

Quelle: Fritz et al. (Hrsg.) (2011), Schriftenreihe Medienforschung LfM, Band 66, S. 217 (Abweichungen zu 100 Prozent sind rundungsbedingt)

In einer gemeinsamen Studie der *Universität Duisburg-Essen* (Fachgebiet Allgemeine Psychologie: Kognition unter der Leitung von Prof. Dr. Matthias Brand) und der *Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)* von 2014 wurde der Zusammenhang zwischen verschiedenen Aspekten der Internetnutzungskompetenz (siehe Abbildung) und einer problematischen Internetnutzung auch hinsichtlich der Entstehung einer Internetsucht untersucht. Grundlage war eine anonyme Befragung von insgesamt 825 Jugendlichen und jungen



Erwachsenen im Alter von 14–29 Jahren. Obwohl die Studie nicht ausschließlich auf eine problematische Computerspielnutzung ausgerichtet ist, wurde der Aspekt von Onlinespielen

einbezogen. So können die Ergebnisse zumindest in Teilen auf eine Computerspielabhängigkeit übertragen werden. Die Ergebnisse der Studie geben Hinweise darauf, dass besonders die Bereiche **Selbstregulation** sowie **Reflexion & kritische Analyse** (Erläuterung siehe unten) von zentraler Bedeutung sind. In einer Fortsetzungsstudie wird geprüft, ob eine gezielte Förderung in diesen Bereichen dabei helfen kann, einer Internetsucht vorzubeugen.

Reflexion & kritische Analyse: u. a. kritische Auseinandersetzung mit fremden Inhalten; Analyse/Bewertung von Inhalten anhand persönlicher Standards; kritische Auseinandersetzung mit eigens produzierten Inhalten

Selbstregulation: Verhaltenskontrolle anhand persönlicher Sicherheitsmechanismen (Filtern von Inhalten; zeitliche Strukturierung und Kontrolle; Prävention, Unterdrückung eigenen Verhaltens)

Ebenfalls zeigte die Studie, dass Kompetenzen im Bereich **Produktion** (hier verstanden als Verfassen, Verbreiten oder Kommentieren von Inhalten, Wissen über die Nutzungsmöglichkeiten des Internets auch in kreativer Hinsicht) das Risiko einer Internetsucht sogar erhöhen können. Entgegen bisheriger Annahmen erwies sich die **technische Expertise** (Bedienkompetenz) der Nutzer als wenig relevant, sodass davon auszugehen ist, dass eine grundlegende Anwendungskompetenz nicht zwangsläufig einen günstigen Umgang mit dem Internet gewährleistet, wenn Reflexion und Selbstregulation fehlen. Auch der **Internetnutzungserwartung** kommt nach dieser Studie ein wichtiger Stellenwert zu. Konkret bedeutet dies: Wenn das Internet gezielt und in erster Linie dazu genutzt wird, um negative Gefühle zu unterdrücken, reale Probleme zu verdrängen oder zu vermeiden, dann ist eine Internetsucht wahrscheinlicher.

Aber **nicht das Spiel allein** ist dafür verantwortlich, wenn sich die Computerspielnutzung problematisch auf den Alltag der Spieler auswirkt. Die *LfM*-Studie von 2011 zeigte, dass hier auch die **persönliche Situation** der Spieler und das **soziale Umfeld** von Bedeutung sind. Besonders jugendliche und junge erwachsene Computerspieler, denen Halt und Anerkennung in der Familie oder im Freundeskreis fehlen, suchen den Ausgleich in den Spielen. Vor allem onlinebasierte Spiele, in denen die Spieler Teil einer Gemeinschaft sind, können eine

⁹⁸ Die ebenfalls 2011 veröffentlichte Studie *Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)* (gefördert durch das Bundesministerium für Gesundheit) hat Internetabhängigkeit allgemein (und nicht nur Computerspielabhängigkeit) untersucht. Nach dieser Studie sind 1 Prozent aller Deutschen (im Alter von 14–64 Jahren) Internet- oder Computerspielabhängig, 4,6 Prozent weisen ein problematisches Nutzungsverhalten auf. Jüngere Surfer sind stärker von einer Abhängigkeit betroffen: Bei den 14- bis 24-Jährigen ermittelt die Befragung 2,4 Prozent Abhängige und 13,6 Prozent „problematische Internetnutzer“. Bei den 14- bis 16-Jährigen sind mehr Mädchen (4,9 %) als Jungen (3,1 %) internetabhängig. Als Ursache wird hierbei überwiegend die Folge des exzessiven Nutzens von Sozialen Netzwerken vermutet, die 77,1 Prozent der auffälligen Mädchen nutzen. Onlinespiele, die bei den gleichaltrigen abhängigen Jungen bei 33,6 Prozent ausschlaggebend sind, spielen bei ihnen nur eine geringe Rolle. In der 2013 veröffentlichten Studie *Pinta-Diari* wurden darauf aufbauend mögliche Risikofaktoren und Beeinträchtigungen von Betroffenen untersucht (vgl. www.drogenbeauftragte.de, Suchbegriff „Pinta“ und „Pinta-Diari“).



problematische Sogwirkung entfalten. Dazu kann es besonders in solchen Lebensabschnitten kommen, die wenig andere zeitliche Vorgaben aufweisen (z. B. der Wechsel von Schule zu Ausbildung oder Studium). Problematisch wird es, wenn der virtuelle Freundeskreis den Kontakt zur realen Welt ersetzt. Wer in Familie, Schule oder der Ausbildungsstelle Außenseiter ist, tendiert eher dazu, diese sozialen Misserfolge durch übermäßiges Computerspielen auszugleichen.

Die Frage danach, warum jemand medienabhängig wird, ist schwer zu beantworten. Die **Gründe** sind **vielschichtig**. Wie betont, greift es zu kurz, die Schuld allein bei einem Computerspiel, dem Internet, nur bei den Eltern oder nur beim Kind zu suchen. Bestimmte **Faktoren** können eine Abhängigkeit begünstigen. Dazu gehören:

- ▶ persönliche Faktoren wie Einsamkeit, Schüchternheit oder geringes Selbstwertgefühl;
- ▶ Depression, Stress, (Versagens-)Ängste oder die Unfähigkeit, Probleme zu bewältigen;
- ▶ das soziale Umfeld, z. B. fehlende Aufmerksamkeit innerhalb der Familie;
- ▶ Misserfolge oder mangelnde Erfolgserlebnisse in der realen Welt;
- ▶ die Internetnutzungserwartung (Wird das Internet gezielt und in erster Linie dazu genutzt, um negative Gefühle zu unterdrücken, reale Probleme zu verdrängen oder zu vermeiden?);
- ▶ Langeweile und wenig befriedigende Interessen und Hobbies;
- ▶ kritische Lebenssituationen (Beziehungsprobleme, Trennungen, Probleme mit Schule, Beruf und Studium).

Kriterien einer Abhängigkeit – Wann ist ein Kind gefährdet?

Inwieweit eine zeitintensive Nutzung von Computerspielen nur eine vorübergehende Phase oder bereits als bedenklich einzustufen ist, muss bei jedem Kind oder Jugendlichen einzeln geprüft werden. Für Eltern ist es schwer zu unterscheiden, ob das stundenlange Spielen ihres Kindes nur durch ein spannendes, neues Spiel ausgelöst wurde oder ob sich dahinter andere Ursachen verstecken. Nicht die Häufigkeit und Dauer, sondern vor allem die **Motivation** zum Spielen und ein **geändertes Freizeitverhalten, Leistungsabfall** in der Schule oder **Entzugerscheinungen** sind ausschlaggebende Kriterien für eine Abhängigkeitsgefährdung.

Sabine Grüsser-Sinopoli⁹⁹ (ehemals Universität Mainz/Charité Berlin) geht davon aus, dass **mindestens** drei der

folgenden Merkmale bzw. Kriterien über einen längeren Zeitraum hinweg zutreffen müssen, um von einer Abhängigkeit sprechen zu können:

- ▶ **Einengung des Verhaltensmusters:** Das Spielen wird als die wichtigste Tätigkeit empfunden und alles Verhalten wird darauf abgestimmt. Selbst in der Schule oder am Essenstisch beschäftigt sich der Spielende gedanklich überwiegend mit den virtuellen Welten. Auch bei einst viel geschätzten Hobbys bleibt das unwiderstehliche Verlangen zu spielen, erhalten.
- ▶ **Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten):** Das Spielen wird als Belohnung eingesetzt, um negative Gefühle, wie z. B. Stress in der Familie, schlechte Schulnoten oder Streit mit Freunden, zu verdrängen.
- ▶ **Toleranzentwicklung:** Um das positive Erleben aufrechtzuerhalten, muss die Dosis kontinuierlich gesteigert werden. Häufigere und immer länger werdende Spielzeiten oder extremere Spielinhalte sind Ausdruck hiervon.
- ▶ **Entzugerscheinungen:** Spielt ein Betroffener nicht, kann es sogar zu Entzugerscheinungen kommen. Diese äußern sich ähnlich wie bei stoffgebundenen Süchten durch Zittern, Schwitzen, Nervosität, Unruhe und/oder Gereiztheit.
- ▶ **Kontrollverlust:** Der Betroffene ist weder in der Lage, sein eigenes Spielverhalten kritisch zu hinterfragen, noch zeitliche Einschränkungen durchzuhalten.
- ▶ **Rückfall:** Das Spielen auf Dauer einzuschränken, misslingt.
- ▶ **Schädliche Konsequenzen:** Das Spielen verdrängt realweltliche Verpflichtungen. Hierzu gehören z. B. Schule oder Beruf, Freunde und andere Hobbys. Der als frustrierend empfundene Alltag verliert mehr und mehr an Reiz. Dies kann zu psychischen Problemen wie Depression führen.

Nach Grüsser-Sinopoli versuchen Betroffene durch die intensive Computer- oder Internetnutzung Gefühle zu regulieren, die durch Frustrationen, Ängste oder Unsicherheiten ausgelöst werden. Wenn das Spielen nicht mehr nur Freizeitvergnügen ist, sondern von den Spielern regelrecht benötigt wird, um das eigene Selbstwertgefühl aufzubauen oder realweltliche Kontakte zu vermeiden, liegt ein Problem vor. Das Computerspielen dominiert dann Denken, Gefühle und Verhalten und wird zur zentralen Aktivität. Alternative Möglichkeiten, Stress zu bewältigen oder Gefühle zu regulieren verlieren an Bedeutung oder werden erst gar nicht erlernt.

⁹⁹ Diese und die folgenden Ausführungen beziehen sich auf den Text *Spielsucht: Wenn Spiel und virtuelle Welt stärker werden als die reale Welt* von Sabine Grüsser-Sinopoli (☞, www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php). Die im Text benannten Kriterien stellen nur eine Auswahl dar. Weitere Merkmale finden sich in der o. g. ILM-Studie *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* auf Seite 204 ff.



Empfehlungen für Eltern:



Die Empfehlungen werden an dieser Stelle auf die Bereiche **Prävention** und **Intervention** aufgeteilt. Sie sind angelehnt an den *klicksafe-Flyer Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit*

– *Tipps für Eltern*. Im Vordergrund stehen dabei die Fragen: „Was können Eltern tun, um das Risiko einer möglichen Computerspielabhängigkeit zu verringern?“ und „Welche Maßnahmen können Eltern ergreifen, wenn sich ihr Kind bereits in der virtuellen Spielwelt verloren hat?“.

Prävention

► Medienverbote sind selten sinnvoll

Generelle Computerspielverbote sind auf Dauer **wenig hilfreich**. Sie führen eher dazu, dass heimlich oder bei Freunden gespielt oder gesurft wird.

► Spielen braucht einen Rahmen

Schon mit jüngeren Kindern sollten Sie einen **Zeitumfang** für das Spielen von Computerspielen festlegen. Dieser Rahmen kann nach und nach dem **Alter** bzw. dem **Entwicklungsstand** des Kindes entsprechend angepasst werden. Mit älteren Kindern kann auch über Spielzeiten diskutiert werden. Schließlich sollen die Kinder lernen, Verantwortung für ihr Leben zu übernehmen und ihre Mediennutzung selbst zu regulieren. Auch ein **Computernutzungsvertrag** für die Familie oder **Spielzeitkonten**, über die Ihre Kinder verfügen können, haben sich vielfach bewährt (siehe „*Links und Materialien*“). Einmal getroffene Vereinbarungen sollten konsequent eingehalten werden. Die Konsequenzen für die Nichteinhaltung getroffener Vereinbarungen sollten ebenfalls gemeinsam verhandelt und festgehalten werden. So kann aus erzielten Kompromissen ein **Leitfaden für den Umgang mit Medien** in der Familie werden, an den sich alle Familienmitglieder halten. Scheuen Sie dabei keine Konflikte. Eltern haben das Recht, den Medienkonsum sinnvoll zu beschränken, auch wenn sich daraus Streit ergibt. Begründen Sie Verbote, damit Ihr Kind sich ernst genommen fühlt und einsieht, warum Sie Grenzen setzen. Damit Ihr Kind beim Computerspielen auf Zeiten achtet, kann es hilfreich sein, einen Wecker neben den Computer zu stellen.

► Setzen Sie technische Schutzmaßnahmen ein

Um die Spielzeiten Ihrer Kinder im Auge zu behalten, können zusätzlich technische Schutzmaßnahmen verwendet werden, die in einigen Spielen (z. B. bei *World of Warcraft*), Betriebssystemen (z. B. der *Windows-Jugendschutz*) und Spielkonsolen bereits vorhanden sind. Auch bei Smartphones und Tablets können je nach Betriebssystem entsprechende Einstellungen vorgenommen oder passende Apps installiert werden (siehe „*Links und Materialien*“). Allerdings können Schutzprogramme keinen hundertprozentigen Schutz bieten und man sollte sich nicht ausschließlich auf diese verlassen. Vor allem Heranwachsende surfen und spielen nicht nur am heimischen Computer, sondern auch bei Freunden oder unterwegs. Dieser Aspekt wird durch die zunehmende Mobilität des Internets und den fallenden Preis für mobile Daten-Flatrates noch verstärkt.

► Überdenken Sie Ihr eigenes Verhalten und seien Sie Vorbild

Nutzen Sie die Gelegenheit, um über Ihr eigenes Medienverhalten nachzudenken. Durch die Art und Weise, wie Sie selbst mit Computer, Fernsehen und anderen Medien umgehen, können Sie ein **Vorbild** für Ihre Kinder sein. Regen Sie eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Medienkonsum in der Familie an: Lassen Sie Ihr Kind – evtl. gemeinsam mit Ihnen – ein Medientagebuch führen, in dem Zeiten, Bildschirmaktivitäten, Erfahrungen oder auch Gefühle zum Spielerleben notiert werden.

► Versuchen Sie, die Faszination zu verstehen

Interessieren Sie sich für die virtuelle Welt, die Ihr Kind begeistert und lassen Sie sich darauf ein. Die Faszination wird verständlicher, wenn Sie selbst am Computer aktiv werden und die Perspektive des Kindes einnehmen. Hinterfragen Sie, was Ihr Kind so fasziniert. Was macht es gern am Computer und warum? Wie gelingt es den Medienangeboten, die Wünsche und Bedürfnisse Ihres Kindes zu befriedigen?

► Bleiben Sie im Gespräch

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Spiele, Inhalte und mediale Erlebnisse. Wer weiß, was sein Kind am Bildschirm tut, kann sinnvoll begleiten, Grenzen setzen und erziehen. Bedenken Sie: Auch Jugendliche, die sich mit Computer, Internet & Co. gut auskennen, können die Risiken der Neuen Medien nicht zwangsläufig richtig einschätzen und benötigen Unterstützung.



► **Bieten Sie Alternativen**

Computerspiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und dürfen als Hobby darin ihren Platz haben. Sorgen Sie aber auch dafür, dass Ihre Kinder vielfältigen Freizeitbeschäftigungen nachgehen, damit Computerspiele und Internet keinen zu hohen Stellenwert einnehmen. Bieten Sie Anregung und Alternativen zum Computer, z. B. in Form gemeinsamer Unternehmungen oder Freizeitaktivitäten.

Intervention

► **Achten Sie auf Signale und reden Sie offen**

Nicht jede durchzockte Nacht ist ein Anlass zur Sorge. Achten Sie darauf, ob das Spielen zu Veränderungen, z. B. in Bezug auf schulische Leistungen, Kontakt zu Freunden, Freizeitaktivitäten oder Schlaf- und Ernährungsgewohnheiten führt. Sollten Sie dafür Anzeichen finden, ist es wichtig, im gemeinsamen Gespräch Computer und Computerspiele nicht „zu verteufeln“. Viele betroffene Jugendliche erkennen nicht, dass ihr Verhalten problematisch ist und können die Folgen nicht überblicken. Machen Sie Ihr Kind im Gespräch auf Ihre Wahrnehmung aufmerksam und sprechen sie ohne Vorwürfe und wertfrei über die Medienangebote, ohne die Ihr Kind nicht mehr auskommt. Nur so erreichen Sie Ihr Kind.

	Ja	Nein
Kreisen die Gedanken Ihres Kindes stets um Computer, Konsole, Handy oder Internet - auch während anderer Beschäftigungen?		
Hat Ihr Kind die Kontrolle über die Zeit vor dem Bildschirm verloren? Spielt, chattet oder surft es teilweise bis spät in die Nacht?		
Haben sich die Bildschirmzeiten stetig gesteigert?		
Fällt es Ihrem Kind häufig schwer, aufzuhören oder die Bildschirmzeiten zu begrenzen, sei es -auch nur tageweise?		
Wirkt Ihr Kind nervös, gereizt oder depressiv, wenn es auf Computer, Konsole, Handy oder Internet verzichten muss?		
Zieht Ihr Kind sich zunehmend von Familie und Freunden zurück?		
Verdrängen digitale Angebote frühere Interessen oder Hobbies, haben sich schulische Leistungen deutlich verschlechtert?		
Verzichtet Ihr Kind auf Mahlzeiten, um zu Spielen, zu Surfen oder das Handy zu nutzen?		
Hat Ihr Kind stark zu- oder abgenommen? Ist es übermüdet?		
Verbringt Ihr Kind trotz erkennbarer negativer Folgen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm?		
Nutzt Ihr Kind Konsole, Internet oder Handy vermehrt dazu, Gefühle wie Ärger oder Wut abzubauen oder Probleme zu verdrängen?		

Abhängigkeit erkennen – Eine Checkliste für Eltern
Klicksafe-Flyer Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – Tipps für Eltern

► **Fahnden Sie nach den Ursachen**

Suchen Sie nach den **Gründen** für den übermäßigen Konsum. Was fehlt Ihrem Kind im realen Leben? Welche nicht befriedigten Wünsche und Bedürfnisse hat es? Wo liegen Sorgen und Probleme?

► **Ändern Sie die Rahmenbedingungen**

Verändern Sie etwas am **Umfeld**, bieten Sie **Alternativen**. Fördern und gestalten Sie Freizeit- und Beschäfti-

gungsmöglichkeiten in der Familie. Ermutigen Sie, zuvor ausgeführte Hobbys wieder aufzunehmen. Aktivitäten, die Gruppenerlebnisse vermitteln, wie Mannschaftssport oder gemeinsame Familienunternehmungen, bilden ein sinnvolles Gegengewicht zu virtuellen Erfahrungen.

► **Nutzen Sie Onlinetests**

Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Spielenutzung Ihres Kindes ein Grund zur Besorgnis ist, können Sie verschiedene Tests bzw. Verhaltensbeobachtungen als Grundlage heranziehen (siehe „Links und Materialien“). Diese sind jedoch nur als Anregungen gedacht, über das Nutzungsverhalten Ihres Kindes nachzudenken und sollten nicht als zuverlässiges Maß für eine Abhängigkeit genutzt werden. Verwenden Sie diese Materialien auch, um mit Ihrem Kind ins Gespräch zu kommen. Eine gemeinsame, verständnisvolle Auseinandersetzung mit der Mediennutzung ist ein erster und wichtiger Schritt.

► **Nehmen Sie Hilfe an**

Sollten Sie zu dem Schluss kommen, dass Ihr Kind stark gefährdet oder bereits abhängig ist, sollten Sie unbedingt weitere Informationen und professionelle Hilfe einholen. Lassen Sie sich dabei unterstützen, Ihr Kind aus der Medienabhängigkeit herauszuholen. Anlaufstellen sind z. B. Sucht- und Familienberatungen, Kliniken oder Psychologen (siehe „Links und Materialien“). Lesen Sie in Internetforen die Berichte und Erfahrungen anderer, von Eltern oder Betroffenen. Das hilft beim Verstehen und zeigt Ihnen, dass Sie mit der schwierigen Situation nicht allein dastehen.

Tipps für Referenten:

Fragen zu den Bereichen „Sucht“ oder „Abhängigkeit“ werden auf fast jedem Elternabend von den Teilnehmern gestellt. Referenten sollten diese Themen auch von sich aus berücksichtigen, aber ebenso darauf achten, dass darüber nicht andere Bereiche zu kurz kommen.

► **Orientierung bieten:** Viele Eltern wünschen sich konkrete Tipps und Maßstäbe für die Mediennutzung ihrer Kinder, an denen sie sich orientieren können. Das gilt z. B. in Bezug auf Spielzeiten. Verschiedene medienpädagogische Einrichtungen haben Empfehlungen dazu verfasst, wie lange in welchem Alter gespielt werden sollte. Referenten, die diese Empfehlungen weitergeben, sollten die Quelle benennen (z. B. www.klicksafe.de) und darauf hinweisen, dass die genannten Empfehlungen nur einen **groben Rahmen** darstellen, an dem sich Eltern orientieren können. Darüber hinaus ist es wichtig, weitere Informationsquellen zum Thema und konkrete Hilfsangebote zu benennen (siehe „Links und Materialien“).



- ▶ Werden Empfehlungen – z. B. zu Spielzeiten – gegeben, schließen sich daran oft weitere Fragen an. Beispielsweise danach, ob es **Rezepte** dafür gibt, dass vereinbarte Spielzeiten auch wirklich eingehalten werden. Hier bietet sich an, die **Erfahrungen** der anderen Teilnehmer einzuholen und von ihrem Wissen zu profitieren. Als Mittel zur Regelung bzw. Kontrolle der Computernutzung können auch Kinder- oder Jugendschutzprogramme vorgestellt werden. Damit sollte allerdings immer der Hinweis verbunden sein, dass diese Programme die aufmerksame, vertrauensvolle Begleitung durch die Eltern nicht ersetzen können und nie einen vollständigen Schutz liefern.
- ▶ **Offenheit wertschätzen:** Auf fast jedem Elternabend finden sich Teilnehmer, die darunter leiden, dass ihre Kinder – zumindest aus Elternsicht – zu viel Zeit vor dem Computer verbringen. Im Rahmen einer kurzen Veranstaltung ist es schwer zu diagnostizieren, ob es sich bei den emotional geschilderten Fällen auch wirklich um Problemfälle handelt. Wenn Eltern bereit sind, ihre Sorgen öffentlich zu teilen, sollte davon abgesehen werden, diese zu stark zu kommentieren. Vielmehr sollte wertgeschätzt werden, dass diese Eltern sich zu Wort melden. Für sie sollten Adressen von Beratungsstellen (am besten in der Nähe) bereitgehalten werden (siehe „Links und Materialien“). Nicht alle Teilnehmer einer Veranstaltung möchten offen über Probleme in der eigenen Familie reden. Referenten könnten daher anbieten, auch nach dem Vortrag noch für Fragen zu diesem Bereich zur Verfügung zu stehen. Hier ist es wichtig, als Referent darüber nachzudenken, ob man auch eigene Kontaktdaten weitergeben will. Jeder Referent sollte bewusst entscheiden, wo Grenzen gesetzt werden.
- ▶ **Peer-Group sensibilisieren:** Wenn Jugendliche an einer Veranstaltung teilnehmen, empfiehlt es sich, sie offen und wertfrei nach ihren Erfahrungen mit Computerspielen zu befragen. Auf diesem Weg erhalten die erwachsenen Teilnehmer einen Einblick in die jugendliche Spielnutzung. Gleichzeitig kann es dazu beitragen, die Jugendlichen selbst für das Thema zu sensibilisieren. So wird wahrscheinlicher, dass sie in ihrem Freundeskreis vermehrt darauf achten, wenn sich einzelne Freunde immer mehr vor den Computer oder die Konsole zurückziehen. Im besten Fall wird damit eine Reflektion über das eigene Freizeitverhalten zumindest angestoßen.

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 [Ambulanz für Spielsucht: Die Sabine M. Grüsser-Sinopoli](#) Ambulanz für Spielsucht in Mainz bietet gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild „Computerspiel- bzw. Internetabhängigkeit“. Außerdem wurde eine Telefon-Hotline für die anonyme und kostenlose Beratung von Betroffenen und Angehörigen eingerichtet, die montags bis freitags von 12 bis 17 Uhr unter 0800 1529529 erreichbar ist. Auf der Internetseite finden sich zudem eine Checkliste für Eltern und ein Selbsttest (www.verhaltenssucht.de).
- 🔗 www.fv-medienabhaengigkeit.de: Der *Fachverband Medienabhängigkeit* setzt sich dafür ein, im Rahmen einer groß angelegten Kooperation ein Netzwerk von Forschern und Praktikern im deutschsprachigen Raum zu schaffen, die sich mit diesem neuartigen Krankheitsphänomen beschäftigen. Eine Übersicht zu Beratungsstellen in Deutschland bietet die Landkarte unter dem Punkt „Hilfe finden“.
- 🔗 www.nummergegenkummer.de: Die Berater am Kinder- und Jugendtelefon von *Nummer gegen Kummer* wissen auch über die Faszination und Risiken von Computer- und Konsolenspielen Bescheid und verweisen bei Bedarf an Fachstellen. Das Kinder- und Jugendtelefon (in Kooperation mit *klicksafe* im *CEF Telecom Programm* der EU) ist anonym und kostenlos in Deutschland (Festnetz & Handy) erreichbar unter 0800 1110333 oder 116111, montags bis samstags 14 – 20 Uhr, Beratung im Internet unter www.nummergegenkummer.de. Auch eine Beratung per E-Mail ist möglich. Das Elterntelefon ist montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 bis 19 Uhr erreichbar.



www.nummergegenkummer.de

- 🔗 www.onlinesucht.de: Der Verein *HSO (Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige)* bietet Betroffenen und deren Angehörigen weiterführende Informationen und Onlineberatung über virtuelle Selbsthilfegruppen.



- ☞ www.return-mediensucht.de: *Fachstelle Mediensucht (return)* bietet Unterstützung und Begleitung für Personen, die aus exzessivem bzw. süchtigem Medienkonsum aussteigen wollen.
- ☞ www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht: In einem Dossier der EU-Initiative *klicksafe* zum Thema „Computerspielsucht“ finden sich neben weiteren Hintergrundinfos auch Kontakte zu Beratungsstellen und der Flyer *Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern*.
- ☞ Unter www.klicksafe.de/spots kann auch der thematisch passende Film „Wo lebst Du?“ kostenlos in verschiedenen Dateiformaten (auch als hochauflösende DVD-Version) heruntergeladen werden. Bitte informieren Sie uns, wenn Sie den Spot öffentlich vorführen möchten.



Klicksafe-Spot „Wo lebst Du?“

- ☞ Ebenfalls bei *klicksafe* finden sich ausführliche Informationen darüber, wie Computer, Tablet und Smartphone mithilfe von Schutzprogrammen für Kinder und Jugendliche sicherer gemacht werden kann: www.klicksafe.de/jugendschutzfilter.
- ☞ www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php: Das *Internet-ABC* gibt im Elternbereich viele Informationen und Tipps zu Computerspielen (und anderen Medien), u. a. auch zum exzessiven Spielen. In einem Artikel zum Thema „Computerspielsucht“ finden sich auch Links zu Onlinefragebögen und Selbsttests.
- ☞ Beispiele für Internetnutzungsverträge zwischen Eltern und Kindern finden sich unter www.klicksafe.de/eltern. Mit dem Angebot www.mediennutzungsvertrag.de von *klicksafe* und *Internet-ABC* können Eltern und Kinder gemeinsam online einen Mediennutzungsvertrag erstellen. Der Vertrag kann in unterschiedlichen Design- und Regelvorlagen für die beiden Altersgruppen 6–12 Jahre und +12 Jahre angelegt werden. Für die zukünftige Bearbeitung kann der Vertrag gespeichert und über einen Zahlencode für Anpassungen jederzeit wieder aufgerufen werden.

- ☞ www.schau-hin.info/extrathemen/exzessive-medienutzung.html: Unter diesem Direktlink findet sich ein Extrathema „Medien ohne Ende – wann ist viel zu viel?“ der Initiative *Schau Hin!*.
- ☞ Der auf *YouTube* eingestellte Film *I Forgot My Phone* zeigt auf humorvolle Art und Weise, wie sehr Smartphones in unseren Alltag eingebunden sind. Anhand verschiedener Situationen wird deutlich, wie der Drang zur permanenten Speicherung von schönen Momenten über Film- und Bildaufnahmen verhindern kann, das Hier und Jetzt zu genießen. Der Film kann gut zur Impulsgebung auf Elternabenden oder in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden, um über passende und unpassende Momente der Handynutzung ins Gespräch zu kommen.
- ☞ Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. *Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)*, Band 66. Die Studie sowie eine Zusammenfassung der Studie finden sich unter: www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.
- ☞ Grüsser, S. M. und R. Thalemann: *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern*. Bern 2006. Die in diesem nützlichen Ratgeber enthaltenen Kopiervorlagen können beim *Hans Huber Verlag* als Pdf heruntergeladen werden: www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht.
- ☞ www.mediensucht-bonn.lvr.de: Auf der Webseite der *LVR-Klinik Bonn, Abteilung für Abhängigkeitserkrankungen und Psychotherapie* gibt es unter anderem einen Online-Selbsttest, mit dem der eigene Internetgebrauch eingeordnet werden kann. Ein FAQ-Bereich beantwortet wichtige Fragen zum Thema „Internetabhängigkeit“. Für Betroffene und deren Angehörige findet eine wöchentliche Sprechstunde statt. Zudem können auch individuell Beratungstermine vereinbart werden.



3.10 Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung

Ausgangslage

Die meisten Menschen streben keine Gangsterkarriere an und wollen auch nicht im wirklichen Leben auf eine Horde mutierter Zombies treffen. Aber im Computerspiel ist dies (und noch viel mehr) in einem geschützten Raum möglich. Die in den Spielen eingesetzte Gewalt kann dabei durchaus extreme Formen annehmen und ist in Deutschland in den meisten Fällen durch die *USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – www.usk.de)* als Erwachsenenunterhaltung gekennzeichnet. Jedoch üben gewalthaltige Inhalte auf viele Kinder oder Jugendliche den „Reiz des Verbotenen“ aus (wie es auch bei Gewalt in Filmen, Comics oder Büchern der Fall ist).

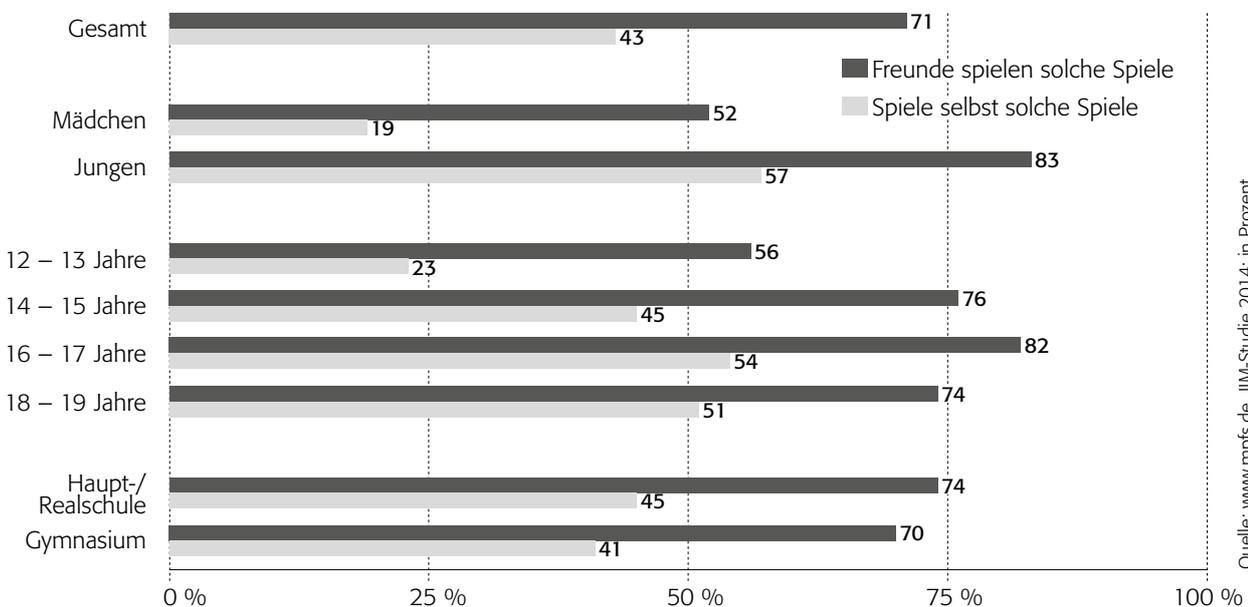
Vor allem **männliche Spieler** werden von gewalthaltigen Computerspielen fasziniert. Sie tauchen ein in das Spielgeschehen und setzen Waffen als Symbole der **Macht** und **Stärke** ein. Dabei übt die z. T. bis zum Schussgeräusch nachempfundene Darstellung realer Waffen in Ego-Shootern

vielfach auch eine gewisse **Technikfaszination** aus. Ein weiterer Faszinationsgrund liegt in der Möglichkeit, sich mithilfe der Spiele in **Multiplayer**-Games mit anderen Spielern zu messen. Kaum ein Computerspiel kommt mittlerweile ohne eine solche Multiplayer-Variante auf den Markt. Bekannte Vertreter wie etwa der Ego-Shooter *Counter-Strike*¹⁰⁰ glänzen dabei nicht durch eine aufwendige Grafik oder eine ausgefeilte Geschichte. Vielmehr sind sie virtuelle (Kriegs-) Spielplätze, die eine taktisch geprägte Auseinandersetzung zwischen zwei Gruppen oder Einzelspielern ermöglichen.

Den allermeisten Jugendlichen sind die *USK*-Kennzeichen von gewalthaltigen Spielen zwar bekannt,¹⁰¹ aber dennoch spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind. Nach Ergebnissen der *JIM-Studie 2014* nutzen 19 Prozent der Mädchen und 57 Prozent der Jungen brutale bzw. besonders gewalthaltige Spiele (siehe auch Abbildung unten).

Auch bei den Sechs- bis 13-Jährigen kennt der überwiegende Teil die *USK*-Kennzeichen.¹⁰² Dennoch geben 41 % von denjenigen, die in dieser Altersgruppe die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen haben, an, nicht altersgerechte Spiele gespielt zu haben. Analog zu den Jugendlichen setzen sich

Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen-, Onlinespielen 2014 (12- bis 19-Jährige)



¹⁰⁰ Der Medienpädagoge *Jens Wiemken* hat sich ausführlicher mit diesem Spiel und den Gründen für seine Nutzung beschäftigt: www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf.

¹⁰¹ So geben 77 Prozent der weiblichen und 91 Prozent der männlichen Jugendlichen an, die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen zu haben (vgl. *JIM-Studie 2011*, S. 46; in den *JIM-Studien 2012–2014* wurde dieser Aspekt nicht mehr abgefragt).

¹⁰² 78 Prozent der Sechs- bis 13-jährigen „Gamer“ haben die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen. Bei den Jungen liegt der Wert mit 81 Prozent etwas höher als bei den Mädchen (74 %). Mit zunehmendem Alter steigt dieser Wert von 53 Prozent bei den Sechs- bis Siebenjährigen auf 89 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen an (vgl. *JIM-Studie 2014*, S. 56).



Jungen mit 50 Prozent häufiger über die USK-Kennzeichen hinweg als Mädchen (29%). Mit zunehmendem Alter steigt der Wert schrittweise an (6–7 Jahre: 27 %, 8–9 Jahre: 33 %, 10–11 Jahre: 43 %, 12–13 Jahre: 47 %).¹⁰³

Die **Wirkung** dieser Spiele auf Kinder und Jugendliche ist Gegenstand vieler wissenschaftlicher Untersuchungen und kontroverser gesellschaftlicher Diskussionen. Besonders nach Amokläufen wie an den Schulen in Erfurt und Winnenden steht die Wirkungsforschung zu Computerspielen im Fokus der Öffentlichkeit. Die jugendlichen Attentäter haben, wie viele ihrer Altersgenossen, Ego-Shooter gespielt. Besonders von Medienseite wurde hierbei häufig ein direkter, monokausaler Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Ego-Shootern und Amokläufen oder anderen Gewalttaten hergestellt und der polemisch gefärbte Begriff „Killerspiele“¹⁰⁴ beherrscht seitdem die Diskussion. Aber machen gewalthaltige Spiele gewalttätig? Vor allem Eltern wünschen sich eine klare Antwort auf diese Frage.

Harmlos, entlastend oder gefährlich? – Verschiedene Wirkungstheorien

Es existieren verschiedene Theorien darüber, wie sich Medieninhalte auf die Konsumenten auswirken können. Einige davon wurden bereits in Bezug auf das Fernsehen diskutiert, andere sogar schon mit Aufkommen des Kinos, des Theaters und des Buches. Auch in Bezug auf Computerspiele gibt es eine Reihe von z. T. konträren Theorien darüber, wie sich Gewaltdarstellung in den Spielen auf die Spieler auswirkt.¹⁰⁵

- ▶ Die **Stimulationstheorie** wird vor allem als Modell zur Erklärung kurzfristiger Medienwirkungen herangezogen. Vereinfacht gesagt steht dahinter die Annahme, dass durch einen gewalthaltigen Medieninhalt bereits vorher existierende aggressive Gedanken und/oder Gefühle im Gedächtnis aktiviert werden. Die reale Umwelt und soziale Situationen darin werden – quasi wie durch einen Aggressionsfilter – vorübergehend als feindseliger wahrgenommen, woraus aggressive Verhaltensweisen resultieren könnten.
- ▶ In eine ähnliche Richtung geht die **Theorie der Erregungsübertragung**, mit deren Hilfe ebenfalls eher kurzfristige Wirkungen erklärt werden sollen. Sie besagt sinngemäß, dass das Spielen von Gewaltspielen bei

den Spielern eine Erregung auslöst. Weil das Spiel selbst dafür kein Ventil bietet, wird die Erregung erst nach dem Spiel entladen, z. B. in sozialen Situationen.¹⁰⁶

- ▶ In der **Habitualisierungs-** oder auch **Desensibilisierungs-** bzw. **Abstumpfungstheorie** werden die Langzeitwirkungen von medialer Gewalt betrachtet. Nach dieser Theorie kann die Gewalt in Medien eine abstumpfende bzw. gewöhnende Wirkung haben. Durch fiktionale Gewalt gewöhnt sich der Spieler nach dieser Theorie auch an real existierende Gewalt. Problematisch wird dies, wenn dadurch Gewalt als Mittel zur Konfliktlösung herangezogen wird.
- ▶ Die **soziale Lerntheorie** nimmt in Bezug auf die Wirkung von Gewalt in Spielen an, dass Gewalthandlungen, die als erfolgreiches Verhalten belohnt und nicht sanktioniert werden (unterstützt z. B. durch Bonuspunkte oder andere Belohnungen, letztlich aber auch, weil das Spielziel sonst nicht erreichbar wäre) von den Spielern als modellhaftes Verhalten interpretiert und akzeptiert werden. Eine Erklärung dafür, wie sich daraus Langzeitfolgen ergeben könnten, liefert u. a. die **Skripttheorie**. Sie geht davon aus, dass schon Kinder in den Spielen Verhaltensvorlagen (Skripts) erlernen, die auch in realen Umgebungen Bedeutung erhalten und sich auf die Wahrnehmung einer Situation und die eigenen Handlungen auswirken.
- ▶ Die **Katharsistheorie** geht davon aus, dass jeder Mensch Spannungen (nach der *Triebtheorie* von Freud) aufbaut. Diese Aggressionen müssen auf irgendeine Weise entladen werden. Der Konsum von (fiktiven) Gewaltdarstellungen kann nach dieser Theorie als Ventil dienen, die Aggressionen abzubauen und so den eigenen Trieb zur Gewalt zu „reinigen“.

Die Auswahl der Theorien verdeutlicht die **Problematik der Wirkungsforschung**: Viele Theorien prallen aufeinander, die sich teilweise ergänzen oder sogar gänzlich widersprechen. Da in der Wirkungsforschung zudem vielfach Experimente unter (in gewisser Weise künstlichen) Laborbedingungen durchgeführt werden, wird eine generelle Aussage zur Wirkung medialer Gewalt bzw. die Übertragung auf reale Situationen erschwert. Besonders in Hinblick auf **langfristige Folgen** und Verhaltensänderungen können

¹⁰³ Vgl. *KIM-Studie 2014*, S. 56

¹⁰⁴ Vgl. hierzu den *Wikipedia*-Eintrag, der sich kritisch mit Entstehung und Gebrauch des Begriffs „Killerspiel“ auseinandersetzt: www.de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel.

¹⁰⁵ Die hier vorgestellte Auswahl wird in dem *Dossier zu Computerspielen* von *klicksafe* durch weitere Theorien ergänzt: www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele.

¹⁰⁶ Vgl. dazu auch den Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression* von Ingrid Möller unter: www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression



bisher kaum klare Aussagen getroffen werden. Zudem hat das Spielen von Computerspielen mittlerweile immer häufiger auch eine soziale Komponente. Es wird gemeinsam gespielt (z. B. über das Internet) und dabei kommuniziert. Auch dies ist in einem Experiment schwer nachzubilden und erhöht die Komplexität des Untersuchungsgegenstandes.

Wie wird geforscht?

In **Experimentalstudien** wird das Verhalten von Personengruppen in Laborsituationen untersucht. Die Spieler werden in zwei Gruppen unterteilt. Beide konsumieren Titel, die sich im Aufbau sehr ähnlich sind, aber einen unterschiedlich starken Gewaltanteil aufweisen. Nach einer festgelegten Spieldauer werden die Spieler auf bestimmte Aspekte von Aggressivität hin untersucht, z. B. feindseliges oder mitfühlendes Handeln in einer Entscheidungsaufgabe. Die Ergebnisse können aufzeigen, ob sich direkt nach dem Spielen von gewalthaltigen Spielen Veränderungen in Bezug auf aggressives oder mitfühlendes Verhalten ergeben.

Im Rahmen von **Befragungen** wird untersucht, ob es einen nachweisbaren Zusammenhang zwischen verschiedenen, abgefragten Einstellungen oder Verhaltensweisen in Bezug auf Aggression und der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen gibt. Ein Phänomen, das bei Befragungen häufig festgestellt werden kann, wird als *Third-Person-Effekt* bezeichnet: Spieler berichten, dass sie bei sich selbst nach dem Spielen von gewalthaltigen Spielen keine gesteigerte Aggression feststellen, gleichzeitig schließen sie aber nicht aus, dass dies bei anderen Spielern der Fall sein könnte.¹⁰⁷ Auch die **Wirkungsrichtung** ist durch Befragungen schwer untersuchbar: Bevorzugen Spieler mit einer aggressiven Neigung gewalthaltige Spiele oder führt das Spielen erst zu einem aggressiven Verhalten?

Eine Antwort darauf können **Längsschnittstudien** bieten, die eine weitere wichtige Forschungsmethode darstellen. Dabei werden Spieler über einen längeren Zeitpunkt hinaus beobachtet oder per Fragebogen begleitet. Informationen zum Gebrauch von Gewaltspielen und der Entwicklung des Aggressionspotentials der Testperson werden gesammelt. Hierdurch kann die längerfristige Wechselwirkung vom Konsum gewalthaltiger Medieninhalte und aggressivem Verhalten beobachtet werden.

Da es mittlerweile eine Vielzahl von Studien gibt, die sich mit den Auswirkungen von Medieninhalten beschäftigen, kommen auch immer häufiger **Meta-Studien** zum Einsatz.

Sie berücksichtigen eine Vielzahl von Ergebnissen bisheriger Studien und werten sie vergleichend aus.

Moderne Wirkungsforschung arbeitet mit einem Mix verschiedener Methoden und richtet den Blick sowohl auf die **Spieler** (Alter, Geschlecht etc.), ihre **Persönlichkeitsstruktur** (z. B. die Problemlösungskompetenz, Gefühlsmanagement, etc.) und ihr **soziales Umfeld** (Eltern, Freundeskreis), als auch auf die **Computerspiele selbst** (z. B. die Art der Darstellung von Gewalt, die Realitätsnähe, die spielimmanenten Belohnungen/Sanktionen von Gewaltausübung, etc.). Auch die konkrete Spielsituation ist von Bedeutung. Computerspiele werden dabei als ein Faktor unter vielen wahrgenommen, der aggressive Verhaltensweisen oder Einstellungen erklären kann, aber nicht als alleinige Ursache des Problems.

Was machen die Spiele mit Kindern und Jugendlichen?



Klicksafe-Spot „Wo ist Klaus?“

Dass Computerspiele einen Einfluss auf Kinder und Jugendliche haben können, ist mittlerweile unter deutschen wie internationalen Forschern unumstritten.¹⁰⁸ Das deutsche Jugendschutzsystem geht von **entwicklungsbeeinträchtigenden Wirkungen** gewalthaltiger Spiele für Kinder und Jugendliche aus. Spiele mit den Kennzeichen „ab 16“, „ab 18“, indizierte Spiele oder Spiele ohne Alterskennzeichen beinhalten in der Regel Gewaltszenen, die nicht für Kinder und Jugendliche geeignet sind (vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“). Der Konsum gewalthaltiger Computerspiele ist für Kinder und Jugendliche

¹⁰⁷ Vgl. zu diesem und weiteren forschungspraktischen Problemen die Diskussion von Michael Kunczik und Ingrid Möller auf: www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63626/ingrid-moeller-michael-kunczik.

¹⁰⁸ Eine Zusammenfassung der aktuellen Forschung in diesem Bereich gibt Dr. Ingrid Möller im o. g. Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression*.



besonders problematisch, da Normen und Werte für den zwischenmenschlichen Umgang in der Adoleszenz erst erworben werden. Die Familie verliert an Einflusskraft und alternative Rollenbilder (z. B. aus dem Freundeskreis oder den Medien) gewinnen an Bedeutung.

Aktuelle internationale und deutsche Studien zeigen auf, dass sich der Konsum gewalthaltiger Spiele sowohl kurzfristig als auch langfristig negativ auf das aggressive Verhalten der Spieler auswirken kann.¹⁰⁹ Auch wenn sich das Ausmaß dieses Zusammenhangs in den Studien z. T. nur als schwach erweist und nicht alle Spieler gleich stark beeinflusst werden, zeigt die Forschung der letzten zehn bis 15 Jahre: **Gewalthaltige Spiele können aggressives Denken, Fühlen und Verhalten begünstigen.**

Das bedeutet nicht, dass Spieler, die viel Gewalt in Computerspielen konsumiert haben, als direkte Konsequenz auch selbst gewalttätig werden. Allerdings existieren vermehrt Studien, die aufzeigen, dass der Konsum solcher Inhalte gerade bei Kindern und Jugendlichen dazu beitragen kann, Aggression als ein legitimes und erfolgversprechendes Mittel anzusehen, mit dem man die eigenen Ziele erreichen kann.

Die amerikanische Forschergruppe um *Craig Anderson* hat beispielsweise 2007 kurzzeitige Wirkungen nach dem Spielen von gewalthaltigen Actionspielen ermitteln können.¹¹⁰ Computerspieler haben – der **Theorie der Erregungsübertragung** folgend – demnach unmittelbar nach dem Spielen aggressive Gedanken und sind emotional erregt, was von den Forschern als Vorstufe zur Aggression angesehen wird. Auch wurde festgestellt, dass Spieler von Gewaltspielen kurzfristig weniger hilfsbereit gegenüber anderen Menschen sind, also ihre Empathiefähigkeit herabgesetzt sein kann. Die Studie nimmt an, dass eine häufige Nutzung von Gewaltspielen zu langfristigen Effekten führen kann.

Eine Längsschnittstudie der *Universität Potsdam* an deutschen Schülern der Jahrgangsstufen sieben und acht hatte zum Ergebnis, dass die Jugendlichen, die häufig und gewohnheitsmäßig Gewaltspiele nutzten, eine fiktive Geschichte anders interpretierten als Mitschüler, die diese Spiele nicht spielen.¹¹¹ Die Spieler schätzten die Absichten der Hauptfiguren der Geschichte als feindseliger und aggressiver ein und gaben auch häufiger als die Nicht-Spieler an, selbst mit aggressivem Verhalten reagieren zu wollen, wenn sie an Stelle der Figuren handeln müssten. Auch Langzeitwirkungen konnten (gemäß der **Skript-**

theorie) festgestellt werden: Spieler, die im ersten Befragungsjahr gewohnheitsmäßig Gewaltspiele spielten, zeigten zweieinhalb Jahre später eine größere Akzeptanz für aggressive Reaktionen in Konfliktsituationen als die Nicht-Spieler. Dieser Effekt war umso größer, je mehr bzw. regelmäßiger gewalthaltige Spiele gespielt wurden.

Auch wenn vermehrt Studien zumindest einen schwachen Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und aggressiven Verhaltensweisen nachweisen, existieren zugleich auch ernstzunehmende Untersuchungen, die dies nicht feststellen können. So fand 2008 eine Studie von *Cheryl K. Olson und Lawrence Kutner* von der *Harvard Medical School* weltweit Beachtung.¹¹² Das Forscherehepaar befragte hierzu 1.200 Kinder und Jugendliche und 500 Eltern aus unterschiedlichen sozialen Schichten in den USA. Ein Zusammenhang zwischen realer Gewalt oder Kriminalität und Computerspielen konnte nicht festgestellt werden, die Ergebnisse ließen sogar eher auf das Gegenteil schließen. Kriminelle Jugendliche spielten demnach weniger Computerspiele. Der Studie nach gilt weiterhin, dass Bildschirmspiele eine nicht zu vernachlässigende, starke soziale Komponente besitzen. Da viele Jugendliche spielen, sind Computerspiele ein großes Thema bei Gesprächen untereinander. Zusammen mit dem gemeinsamen Spielen haben Computerspiele somit nach *Olson* und *Kutner* eine hochgradig verbindende kommunikative und soziale Funktion.

Fazit

Es gibt trotz einer Vielzahl an Studien noch viele offene Fragen und weiteren Forschungsbedarf hinsichtlich der Wirkung von gewalthaltigen Medien. Fest steht: **Ein direkter, monokausaler Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltspielen und der Ausübung von realer Gewalt ist nicht erwiesen.** Soziale und familiäre Probleme sind ein wichtiger Faktor, der zu Gewalttaten durch Jugendliche führen kann. Wer Gewalt in der Familie erlebt, neigt demnach eher dazu, Gewalt gegenüber anderen Menschen anzuwenden. Bei den Amokläufern von Erfurt und Winnenden spielte zudem die Verfügbarkeit von Schusswaffen und vorhandene psychische oder geistige Störungen auf Seiten der Täter eine entscheidende Rolle.

Die Forschungslage zu den **Wechselwirkungen** bzw. **Wirkungsrichtungen** von Medienkonsum und Aggressivität ist ebenfalls uneinheitlich. Ob ein Jugendlicher sich Gewaltspielen zuwendet, weil er oder sie zu aggressivem Verhalten neigt, ob

¹⁰⁹ Vgl. *Ingrid Möller Gewaltmedienkonsum und Aggression*

¹¹⁰ *Anderson, C. A.; Gentile, D. A.; Buckley, K. E. (2007): Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Oxford*

¹¹¹ *Krahé, B.; Möller, I. (2009): Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis, in: Aggressive Behavior, 35 (2009) 1, S. 75 – 89*

¹¹² Siehe dazu: www.grandtheftchildhood.com



erst der Konsum der Spiele die Aggressivität fördert oder ob es eine Wechselwirkung gibt (Je aggressiver ein Mensch bereits ist, desto mehr beeinflusst Mediengewalt sein aggressives Verhalten und desto eher interessieren und faszinieren gewalthaltige Inhalte), lässt sich nicht ohne weiteres beantworten.

Kurz gefasst lässt sich die etwas unübersichtliche und in Teilen widersprüchliche Forschungslage so zusammenfassen:

Computerspiele können Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben, z. B. wenn es um die Ausprägung aggressiven Verhaltens geht. Aber sie sind nur ein Faktor unter vielen. Es greift zu kurz, die Schuld für ein aggressives Verhalten von Jugendlichen nur bei den Medien zu suchen. Mindestens ebenso wichtig sind eine Reihe weiterer Variablen wie der Erziehungsstil der Eltern, der Umgangston bzw. die Konfliktlösungsstrategien im Freundeskreis, der eigene Bildungsgrad, die berufliche oder finanzielle Situation, das Geschlecht und vieles mehr.

Weitere Aspekte: Werte, Stereotype, Militarismus und Co.

Studien der Wirkungsforschung, die sich mit Computerspielen auseinandersetzen, haben zumeist die Themenbereiche „Gewalt“ und „exzessive Nutzung“ im Fokus. Dabei gibt es bei genauerer Betrachtung eine Reihe weiterer, relevanter Aspekte,¹¹³ z. B.:

- ▶ Wie nehmen Jugendliche, die an die mediale Präsentation von Krieg in Computerspielen gewöhnt sind, reale (auch über TV und Presse medial vermittelte) Kriege oder Konflikte wahr?
- ▶ Wie wirkt sich eine stereotype Darstellung von Feindbildern und die Verharmlosung von Krieg und Zerstörung in den Spielen auf die jungen Spieler aus?
- ▶ Welche Vorstellungen von Geschlechterrollenbildern fördern Computerspiele bei Mädchen und Jungen?
- ▶ Spielen moralische Entscheidungen bzw. moralische Fragestellungen in Computerspielen für die Spieler auch nach dem Spiel eine Rolle?
- ▶ Wirken sich neue, bewegungssensitive Steuerungsmöglichkeiten (z. B. *Nintendo Wii U*, *Sony Move* oder *Microsoft Kinect*) oder Datenbrillen wie die *Oculus Rift* anders auf das Erleben von Spielinhalten aus?
- ▶ Welche – mitunter auch positiven – Effekte ergeben sich daraus, dass Computerspiele immer häufiger (z. B. über das Internet) gegen und mit anderen Spielern gespielt werden?

Empfehlungen für Eltern:

▶ Achten Sie auf die Alterskennzeichnung

Spiele, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten, haben in den Händen von Kindern nichts verloren. Die gewalthaltigen Inhalte dieser Spiele, ihre z. T. ausgeprägten Darstellungen von Brutalität, können Kinder und Jugendliche verstören. Zudem befinden sich die Heranwachsenden in einer sensiblen Entwicklungsphase, in der sich Normen und Einstellungen, z. B. im Hinblick auf Aggression, erst ausprägen. Deshalb gilt: Erkundigen Sie sich über Spiele, die Sie nicht kennen, besonders wenn diese kein anerkanntes Alterskennzeichen besitzen. Dies gilt besonders für Online und Mobile Games.¹¹⁴

▶ Sprechen Sie über die Spiele

Suchen Sie das Gespräch mit älteren Geschwistern, die diese Spiele vielleicht schon spielen dürfen und erklären Sie ihnen Ihre Haltung. Sprechen Sie mit den Eltern der Freunde Ihrer Kinder und tauschen sie ihre Erfahrungen aus, damit in deren Haushalten nicht die von Ihnen abgelehnten Spiele gespielt werden. Erkundigen Sie sich auch, ob das Thema „Medien und Gewalt“ in der Schule Ihrer Kinder thematisiert wird.

▶ Diskutieren Sie über Gewalt

Wie viele andere Medien sind auch Computerspiele kein Selbstzweck, sondern bieten immer wieder Gelegenheit, sich mit anderen Themen auseinander zu setzen. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Kinder bestimmte Spiele wegen ihres gewalthaltigen Inhalts spielen, könnten Sie dies auch in einen allgemeineren Rahmen einbetten, in dem über mediale Gewalt an sich oder die Frage „Wie gehen wir in der Familie miteinander um?“ diskutiert wird. Achten Sie darauf, welches Vorbild Sie Ihren Kindern in Bezug auf den Konsum von Mediengewalt geben (z. B. in Bezug auf Gewalt im Fernsehen). Wichtig ist, dass Sie eine klare Position beziehen und sie im Gespräch mit Ihren Kindern erklären. Wenn Sie daraufhin Regeln vereinbaren, sollten Sie diese auch konsequent durchsetzen. Vielleicht wird ein Kompromiss dadurch möglich, dass Sie andere (Computer-)Spiele oder spannende Freizeitbeschäftigungen als Alternativen vorschlagen.

▶ Versuchen Sie, die Faszination nachzuempfinden

Ein generelles Verbot von Spielen mag Ihren Kindern als ungerechtfertigt erscheinen. Das kann daran liegen,

¹¹³ Weiterführende Informationen zu diesen Themen finden sich auf , www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele unter „Gewalt“ und „Ethik“.

¹¹⁴ Vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“



dass sie als Spieler eine ganz andere Wahrnehmung von einem Spiel haben. Wenn Sie keine eigenen Erfahrungen mit den Spielen gemacht haben, kann das eigene Ausprobieren eines Spiels vielleicht Ihre Wahrnehmung und Einstellung verändern. Es gibt verschiedene Anbieter von Veranstaltungen (z. B. sogenannte *Eltern-Lans*), auf denen Eltern die bei den Heranwachsenden beliebtesten Spiele kennen lernen können.

► **Vermeiden Sie Pauschalurteile**

Lassen Sie sich nicht von den – teilweise sehr emotional geführten – Debatten anstecken, die in den letzten Jahren über Computerspiele geführt wurden. Kein Kind, das in einem liebevollen familiären Rahmen und mit einem funktionierenden Freundeskreis aufwächst, wird allein durch Computerspiele zum Gewalttäter. Genauso wenig werden Spiele oder Lernsoftware allein dazu führen, dass Kinder klüger werden oder bessere Berufschancen haben.¹¹⁵ Wenn es einen Lernerfolg in Computerspielen gibt, dann bleibt dieser zumeist auf die Spiele selbst beschränkt: Was in einem Computerspiel erfolgreich angewendet wurde, hilft bei der Bewältigung des nächsten Spiels eines Genres.

Tipps für Referenten:

Die meisten Eltern haben die öffentliche Diskussion über mögliche Wirkungen von „Killerspielen“ verfolgt. Das emotional besetzte Thema kann bei jedem Elternabend zu Computerspielen behandelt werden, falls es nicht bereits von den Teilnehmern selbst angesprochen wird. Für Referenten gilt es, die teilweise ambivalente Forschungslage auszuhalten und daraus trotzdem eine eigene Haltung und klare Empfehlungen abzuleiten (z. B. „Gewalthaltige Spiele sind eine Unterhaltung für Erwachsene, nicht für Kinder!“). Die in dem *Abschnitt „Weitere Aspekte: Werte, Stereotype, Militarismus und Co.“* genannten Fragen stellen zusätzliche Punkte dar, die erschöpfend diskutiert werden können. Voraussetzung dafür sind allerdings weiterführende Kenntnisse auf Seiten der Referenten (z. B. zu Gender-Aspekten) und natürlich auch Diskussionsfreude und -bereitschaft der Teilnehmer.

► **Moderieren statt diskutieren:** Die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen auf Kinder und Jugendliche ist ein spannendes, manchmal aber auch emotional aufgeladenes Thema auf einem Elternabend. Viele Eltern sind verunsichert und fragen sich, was die Spiele mit ihren Kindern machen. Hier kann es hilfreich sein, als Referent eher die verschiedenen Positionen im Publikum zu moderieren, statt selbst zu stark in die

Diskussion einzugreifen oder sich von einer aufgeheizten Debatte anstecken zu lassen. Das bedeutet nicht, dass sachlich falsche Beiträge unkommentiert stehen bleiben sollten, sondern vielmehr, dass die Diskussion moderat und sachlich geleitet wird und Befürchtungen ernst genommen werden.

► **Eigene Erfahrungen machen:** Wenn auf einem Elternabend über das Thema „Gewalt in Computerspielen“ gesprochen wird, können auf Referenten sehr konkrete Fragen zu bestimmten Spielen (z. B. *Counter-Strike*) zukommen. Hier sind eigene Spielerfahrungen von Vorteil: Man kann davon berichten, welchen eigenen Eindruck man beim Spielen von gewalthaltigen Spielen gewonnen hat, welche Bilder dabei einprägsam waren, ob diese Spiele als faszinierend empfunden wurden, oder ob das Gegenteil der Fall war. Berichtet man während einer Veranstaltung von den eigenen Vorlieben, kann dies auch eine Situation entstehen lassen, in der man sich als Referent für das eigene Hobby rechtfertigen muss. Auch dann ist es wichtig, sachlich zu bleiben und sich nicht persönlich angegriffen zu fühlen.

► **Klare Haltung zu unklaren Befunden vermitteln:**

Eine abschließende Antwort auf die Frage „Was machen die Spiele mit unseren Kindern?“, die Eltern gerne von einer Veranstaltung mitnehmen möchten, ist, wie schon im Fazit oben angedeutet, nur schwer zu geben. Referenten sollten auf die Forschungslage eingehen – z. B. indem einzelne Ergebnisse vorgestellt oder widersprüchliche Befunde kurz miteinander verglichen werden. Zudem empfiehlt es sich, immer dann besonders genau hinzuschauen, wenn in der öffentlichen Diskussion Computerspielen mit Nachdruck zugeschrieben wird, sie allein machten Kinder dumm, faul, dick oder aggressiv. Gleichzeitig dürfen darüber allerdings die Studien nicht vergessen werden, die sich mit Bedacht (und weniger medialem Spektakel) den nachweisbaren (negativen) Effekten von Computerspielen widmen.

► **Brücken bauen zu Spielwelten der Eltern:** Über „Gewalt in Computerspielen“ kann auf ganz verschiedene Art und Weise auf einem Elternabend gesprochen werden. Beispielsweise, indem man gemeinsam die Frage diskutiert, warum Auseinandersetzungen und Kämpfe in vielen Spielen auftauchen. Dabei kann man sich auch auf Brett- oder Gesellschaftsspiele beziehen, die heutige Eltern in ihrer Kindheit gespielt haben. Indem man die Spielerfahrungen der Eltern einbezieht, kann es gelingen, ihnen eine Brücke zum Verständnis der Vorlieben ihrer Kinder zu bauen.

¹¹⁵ Vgl. Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games“



► **Vorsicht beim Vorspielen:** Wenn Spiele ohne Jugendfreigabe während einer Veranstaltung zum Einsatz kommen (z. B. indem Referenten sie kurz anspielen) sollte dies vorab deutlich angekündigt werden. Sind Minderjährige im Publikum, dürfen die Spiele nicht vorgeführt werden. Eine Ausnahme stellt bei gekennzeichneten Spielen die explizite Erlaubnis eines anwesenden Erziehungsverantwortlichen dar. Aber auch Erwachsene müssen darüber informiert werden, wenn sie mit gewalthaltigen Szenen konfrontiert werden. Allen, die sich den Bildern nicht aussetzen wollen, muss die Gelegenheit gegeben werden, den Raum zu verlassen. Es empfiehlt sich, das Publikum vorab nicht nur zu informieren, sondern auch zu fragen, ob bestimmte Szenen gezeigt werden sollen.¹¹⁶

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 *Medienpädagogische Entgegnungen. Eine Auseinandersetzung mit den populären Auffassungen von Prof. Spitzer aus Sicht der Elementarbildung (Norbert Neuß).* In: *Kinder im Blick. Dieter Baacke Preis Handbuch 4*, 2009. Der Neurowissenschaftler und Leiter der *Psychiatrischen Universitätsklinik* in Ulm, *Manfred Spitzer*, hat mit seinen Beiträgen (z. B. der Forderung nach einer Extra-Steuer auf „Killerspiele“) zur medienpädagogischen Diskussion viel Aufsehen erregt. Seine Position ist umstritten, was z. B. die Entgegnung von *Norbert Neuß*, Medienpädagoge und Erziehungswissenschaftler an der *Universität Gießen*, belegt. Sie ist über den Pfad „Materialien – Artikel – Medienkompetenz von Kindern“ auf der Homepage der *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)* einsehbar (🔗 www.gmk-net.de).
- 🔗 *Man wird nicht Amokläufer, weil man ein brutales Computerspiel gespielt hat:* Das Doppelinterview stellt die Positionen der Wissenschaftler *Stefan Aufenanger* und *Christian Pfeiffer* dar und vergleicht sie miteinander. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ 3/2011)*. Online abrufbar unter: 🔗 www.bpb.de/apuz/33544/man-wird-nicht-amoklaeufer-weil-man-ein-brutales-computerspiel-gespielt-hat-doppelinterview-mit-stefan-aufenanger-und-christian-pfeiffer
- 🔗 *Was Amokläufer antreibt:* Ein Interview mit dem US-Psychologen *Peter Langman*, klinischer Direktor der Organisation *Kidspeace*, der verschiedene Fälle von Amokläufen untersucht hat. Erschienen am 09.10.2009 bei *Spiegel Online*: 🔗 www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/schueler-als-moerder-was-amoklaeufer-antreibt-a-654042.html.
- 🔗 *Gewaltmedienkonsum und Aggression:* Der Artikel von *Dr. Ingrid Möller* bietet eine gute Zusammenfassung zum aktuellen Forschungsstand zur Wirkung von Medien-gewalt auf Kinder und Jugendliche. Einsehbar auf der Homepage der *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* unter: 🔗 www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression.
- 🔗 *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* *Olaf Zimmermann* und *Theo Geißler* (Hrsg.). Nachdruck von Beiträgen aus *politik und kultur*, der Zeitung des *Deutschen Kulturrates*, die sich aus verschiedenen Perspektiven mit gewalthaltigen Computerspielen auseinandersetzen: 🔗 www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf.
- 🔗 🔗 www.byte42.de: Der Medienpädagoge *Jens Wiemken* versucht im Rahmen des Projekts *Hardliner*, Jugendliche zu einem verantwortungsvollen Umgang mit ihrem Alltagsmedium zu erziehen. Hierzu spielt er mit ihnen die gewalthaltigen Spiele real nach und diskutiert die Folgen mit den Teilnehmern. *Jens Wiemken* hat sich auch mit dem Spiel *Counter-Strike* und den Gründen für seine Nutzung beschäftigt: 🔗 www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf.
- 🔗 🔗 www.klicksafe.de: Unter dem Navigationspunkt „Themen“ – „Computerspiele“ finden sich auch detaillierte Informationen zu den Bereichen „Gewalt, Moral und Ethik in Computerspielen“.
- 🔗 🔗 www.bmfsfj.de/publikationen.htm: Im Materialbereich des Internetangebots vom *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* kann auch die Publikation *Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004 – 2009* in einer Kurz- und Langfassung kostenlos heruntergeladen werden.

¹¹⁶ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

4





4.1 Informationsmaterialien für Eltern¹¹⁷

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Internet-, Handy- und Computer-spielabhängigkeit – Tipps für Eltern klicksafe	Faltblatt (20 Seiten) 3. aktualisierte Auflage 2015	Bestellung und PDF-Download auf www.klicksafe.de im Bereich „Material“. Herausgeber: klicksafe c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 klicksafe@lfm-nrw.de Onlinewarenkorb: www.klicksafe.de/bestellung	Der Flyer für Eltern beinhaltet wichtige Hintergrundinformationen zum Thema „Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit“ und gibt Eltern konkrete Tipps und Handlungsempfehlungen in den Bereichen Prävention und Intervention.
Computerspiele-Tipps für Eltern klicksafe	Faltblatt (8 Seiten) 6. überarbeitete Auflage, 2014	Bestellung und PDF-Download auf www.klicksafe.de im Bereich „Material“. Bezugsstelle: klicksafe c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), Rheinland-Pfalz info@klicksafe.de Tel.: 0621 5202-271 Direkter Link: www.klicksafe.de/bestellung	Handliches Faltblatt mit zwölf konkreten Tipps für Eltern zum Umgang mit Computerspielen. Seit 2013 auch in den Sprachen Türkisch, Russisch und Arabisch verfügbar.
Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt. Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie	DIN-A4-Broschüre (50 Seiten) Band 24, 2014	Bestellung über das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ): www.bmfsfj.de Bezugsstelle: BMFSFJ poststelle@bmfsfj.bund.de Tel.: 030 18555-0 Direkter Link: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=212276.html	Die Broschüre erscheint jährlich und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für Eltern und Pädagogen.

¹¹⁷ Diese Übersicht listet Broschüren und Faltblätter auf, die auf Elternabenden verteilt werden können. Die Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist eine kommentierte Auswahl. Neben den hier beschriebenen Titeln gibt es viele weitere, deren Einsatz bei einem Elternabend sinnvoll sein kann. Ein regelmäßig aktualisierter Überblick findet sich auf www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber.



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Computerspiele – Fragen und Antworten – Informationen für Eltern</p> <p>Die Arbeitsgemein- schaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e. V. (AJS)</p>	<p>DIN lang- Broschüre (16 Seiten)</p> <p>3. Auflage</p>	<p>Bestellung über die AJS: 🌐 www.ajs.nrw.de</p> <p>Bezugsstelle: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS), NRW e. V. info@mail.ajs.nrw.de Tel.: 0221 92 13 92-0</p> <p>Direkter Link: 🌐 www.ajs.nrw.de/ index.php/bestellungen/shop/ product/view/2/1.html (Pro bestelltem Exemplar fallen Kosten in Höhe von 0,50 Euro an; bei größeren Mengen reduziert sich der Stückpreis.)</p>	<p>Die Broschüre bietet Eltern und Pädagogen u. a. Antworten auf die Fragen: Welche Spiele sind für mein Kind geeignet? Ab wann soll ich mein Kind am Computer spielen lassen? Welche gesetzlichen Bestimmungen gibt es im Handel?</p>
<p>20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medien- erziehung.</p> <p>Bundesprüfstelle für jugendgefähr- dende Medien (BPjM)</p>	<p>DIN-A5-Broschüre (20 Seiten)</p> <p>Bonn 2010</p>	<p>Die Broschüre kann bei der BPjM angefordert und heruntergeladen werden: 🌐 www.bundespruefstelle.de</p> <p>Bezugsstelle: Bundesprüfstelle für jugendgefähr- dende Medien (BPjM) info@bpjm.bund.de Tel.: 0228 962103-0</p> <p>Direkter Link: 🌐 www.bundespruefstelle.de/ RedaktionBMFSFJ/RedaktionBPjM/ PDFs/bpjm-thema-computerspiele</p>	<p>Die Broschüre liefert Antworten auf 20 Fragen zum Thema Computer- spiele. Angesprochen werden The- men wie Altersfreigaben, Indizierung, Risiken und pädagogische Hinweise, um Eltern im Umgang mit den Spielen ihrer Kinder zu unterstützen.</p>
<p>Suchen, was gut ist! Finden, was gut ist! Software für Kinder zum Spielen und Lernen!</p> <p>Internet-ABC</p>	<p>Faltblatt (4 Seiten)</p> <p>Düsseldorf</p>	<p>Der Flyer kann im Elternbereich des Internet-ABCs heruntergeladen und bestellt werden: 🌐 www.internet-abc.de/eltern</p> <p>Bezugsstelle: Internet-ABC e. V. c/o Landesanstalt für Medien NRW internet-abc@lfm-nrw.de Tel: 0211 77007-172</p> <p>Direkter Link: 🌐 www.internet-abc.de/eltern/ flyer-datenbanken.php</p>	<p>Der Info-Flyer weist auf ein beson- deres Angebot des Internet-ABC hin: So finden sich unter 🌐 www.internet-abc.de auch umfangreiche Datenbanken und Linksammlungen zum Thema „Spiel- und Lernsoftware für Kinder“, die monatlich aktualisiert und erweitert werden. Nach dem Motto „Finden, was gut ist!“ kann mit diesen nach Spielen, Lernsoftware und kind- gerechten Webseiten für die Schule gesucht werden.</p>



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland.	Broschüre (44 Seiten) Berlin	Die Broschüre kann bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) heruntergeladen und bestellt werden (auf der Startseite): www.usk.de	Die umfangreiche Broschüre klärt über die Alterskennzeichnung für Computerspiele in Deutschland und deren Vergabepaxis auf. Außerdem erhalten Eltern und Pädagogen Tipps zum Umgang mit den Spielen.
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)		Bezugsstelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle kontakt@usk.de Tel.: 030 2408866-0	Die Broschüre kann auch in Türkisch und Englisch heruntergeladen werden.
Elternratgeber Computerspiele	Broschüre, 20 Seiten	Die Broschüre kann bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) heruntergeladen und bestellt werden (auf der Startseite): www.usk.de	Im Elternratgeber der USK werden zentrale Fragen aus dem Erziehungsalltag aufgegriffen und praktische Tipps und Ratschläge gegeben.
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	Berlin	Bezugsstelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle kontakt@usk.de Tel.: 030 2408866-0	
		Direkter Link: www.usk.de/usk-broschueren	
Wie geht mein Kind richtig mit Computerspielen um?	DIN lang-Broschüre (16 Seiten)	Die Broschüre kann bei der Initiative (in kleiner Menge kostenlos) bestellt und heruntergeladen werden: www.schau-hin.info	Auch die Broschüre der Initiative „SCHAU HIN!“ gibt Eltern Tipps, wie sie in der Familie mit Computerspielen umgehen können, u. a. finden sich hier Empfehlungen zu Spielzeiten.
Initiative „SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.“	Berlin	Bezugsstelle: Schau Hin! service@schau-hin.info Tel.: 030 526852-132	Die Broschüre kann auch in Türkisch heruntergeladen und bestellt werden.
		Direkter Link: www.schau-hin.info/service/materialien-bestellen.html	



Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Online sein mit Maß und Spaß	Broschüre (28 Seiten)	Die Broschüre kann bei der BZgA bestellt und heruntergeladen werden:	Umfangreiche Broschüre für Eltern, in der es neben dem Thema „Computer- spiele“ auch um Soziale Netzwerke und Computernutzung allgemein geht. Enthalten ist auch ein kleiner Fragebogen, mit dem Eltern eine mögliche exzessive Computernutzung ihrer Kinder überprüfen können.
Elternratgeber zum richtigen Um- gang mit digitalen Medien	2011	www.bzga.de Bezugsstelle: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) poststelle@bzga.de Tel.: 0221 8992-0	
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)		Direkter Link: www.bzga.de/infomaterialien/ suchtvorbeugung/ online-sein-mit-mass-und-spass	
Smart mobil?! – Ein Elternratgeber zu Handys, Apps und mobilen Netzen	Din-A5-Broschüre (68 Seiten) 2. aktualisierte Auflage 2015	Bestellung und PDF-Download auf www.klicksafe.de im Bereich „Material“. Onlinewarenkorb: www.klicksafe.de/bestellung	Die Broschüre beantwortet leicht verständlich Elternfragen zu Handys, Apps und mobilen Netzen. Ein APP- CHECK sowie konkrete Handy- und App-Tipps für Eltern, Kinder und Jugendliche runden die Broschüre ab.
klicksafe			
und			
Handysektor			
Regeln finden – Streit vermeiden: <a href="http://www.medien-
nutzungsvertrag.de">www.medien- nutzungsvertrag.de	Faltblatt (8 Seiten) 2015	Bestellung und PDF-Download auf www.lfm-nrw.de im Bereich „Publikationen“. Bezugsstelle: klicksafe c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 klicksafe@lfm-nrw.de	Der Flyer beschreibt das Angebot www.medienutzungsvertrag.de und gibt wichtige Tipps für Eltern zur Erstellung eines Mediennutzungsver- trags. Auch weiterführende Link- und Materialtipps sind enthalten.
klicksafe			
und			
Internet-ABC			



4.2 Literatur

Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefördert, gefördert, gefährdet.</p> <p>Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.)</p> <p>Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66</p>	<p>Buch (312 Seiten)</p> <p>2011</p> <p>21,00 €</p>	<p>VISTAS Verlag, Berlin ISBN 978-3-89158-546-7 www.vistas.de</p> <p>Direkter Link: www.vistas.de/vistas/Schriftenreihe/20.html</p> <p>Eine Zusammenfassung und die vollständige Version der Studie kann heruntergeladen werden unter: www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html</p>	<p>Das Buch versammelt die Ergebnisse einer von der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) in Auftrag gegebenen Studie.</p> <p>Begleitend sind in der Schriftenreihe Medienforschung auch folgende Titel erschienen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen (Band 68) ▶ Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Band 67) <p>Kostenloser Download der drei Bände, siehe links</p>
<p>Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern</p> <p>Sabine M. Grüssler/ Ralf Thalemann</p>	<p>Buch (118 Seiten)</p> <p>2006</p> <p>16,95 €</p>	<p>Patmos Verlag. ISBN: 978-3491401464 www.patmos.de</p>	<p>Die in diesem nützlichen Ratgeber enthaltenen Kopiervorlagen können beim Hans Huber Verlag als Pdf heruntergeladen werden: www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht</p>
<p>Grand Theft Childhood – The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do</p> <p>Lawrence Kutner/ Cheryl Olson</p>	<p>(272 Seiten)</p> <p>2008, Neuaufgabe 2011</p> <p>15,40 €</p>	<p>Verlag: Simon & Schuster ISBN-10: 145-1-63170-7 ISBN-13: 978-1451631708 www.simonandschuster.com</p> <p>Direkter Link: http://books.simonandschuster.com/Grand-Theft-Childhood/Lawrence-Kutner/9781451631708</p>	<p>Die Forscher Lawrence Kutner und Cheryl Olson haben eine groß angelegte Untersuchung zu Computerspielen durchgeführt und dafür Jugendliche und Eltern befragt. Sie zeigen nicht nur die Risiken auf, die Eltern in Bezug auf die Computerspiele kennen sollten, sondern versuchen auch zu zeigen, wie Kinder und Familien von den Spielen profitieren können.</p>



Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften Martin Geisler	Buch (296 Seiten) 2009 24,95 €	Juventa-Verlag ISBN: 978-3-7799-1797-7 🔗 www.juventa.de	Die Studie analysiert Computerspielclans aus medienpädagogischer Perspektive. Sie untersucht die Entwicklung und Existenz, die Strukturen, Regeln und Konventionen, die Kommunikation und die Gruppendynamik von Computerspielgemeinschaften.
Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Konstantin Mitgutsch/Herbert Rosenstingl (Hrsg.)	Buch (175 Seiten) 2008 24,90 €	new academic press, Wien ISBN-10: 3700316747 ISBN-13: 978-3700316749 🔗 www.newacademicpress.at Direkter Link: 🔗 www.newacademicpress.at/gesamtverzeichnis/bildung/faszination-computerspielen/	Ein Sammelband mit Beiträgen namhafter Autoren, der die Kluft zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden thematisiert. Themenfelder rund um Computerspiele werden aus verschiedenen Perspektiven erschlossen.
Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele Winfred Kaminski/Tanja Witting (Hrsg.)	Buch (151 Seiten) 2007 12,80 €	Kopaed-Verlag, München ISBN-10 3-86736-009-X ISBN-13 978-3-86736-009-8 🔗 www.kopaed.de Direkter Link: 🔗 www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=544	Die Texte dieses Bandes wurden verfasst vom Spielraum-Team. Sie möchten für Eltern, Erzieher und allgemein Interessierte das Feld Computer- und Videospiele überschaubarer machen und zur Versachlichung beitragen. Dabei sind die Fragen der Eltern sehr wichtig, aber die Autoren zeigen auch auf, inwieweit ein verantwortlicher Umgang mit „digitalen Spielräumen“ möglich und erstrebenswert ist.
Best-Practice-Kompass – Computerspiele im Unterricht – Lehrerhandbuch Landesanstalt für Medien NRW (LfM)	Handreichung (138 Seiten) 2011	Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) ISBN 978-3-940929-12-92 Bestellung und Download über den Onlinewarenkorb der LfM: 🔗 http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de	Die Handreichung basiert auf dem LfM-Forschungsprojekt „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“. Im Best-Practice-Kompass finden sich vielfältige didaktische Materialien zur Nutzung in der Schulpraxis.



Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Digitale Spielkultur Sonja Ganguin/ Bernward Hoffmann (Hrsg.)	Buch (267 Seiten) 2010 18,00 €	Kopaed-Verlag, München ISBN-10 3-86736-343-9 ISBN-13 978-3-86736-343-3 🔗 www.kopaed.de Direkter Link: 🔗 www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=712	Im Mittelpunkt des Sammelbandes stehen folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Welche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren ergeben? ▶ Welche Lernpotentiale bieten Computerspiele? ▶ Welche Spiele sind für die Jugendarbeit besonders interessant? ▶ Wie lässt sich mit Computerspielen kreativ und kritisch arbeiten? ▶ Wie können wir mit exzessivem Spielverhalten und Jugendschutz in pädagogischen Kontexten umgehen?
Gewaltprävention 2.0 – Digitale Herausforderungen Marcus Lüpke/ Ulf Neumann (Hrsg.)	Buch (208 Seiten) 2010 16,90 €	Schüren Verlag GmbH ISBN-10: 3894722274 ISBN-13: 978-3894722272 🔗 www.schueren-verlag.de Direkter Link: 🔗 www.schueren-verlag.de/programm/titel/133-gewaltpraevention-2-0.html	Dieses Buch stellt praxisorientierte Medienprojekte mit Jugendlichen dar und behandelt neben den Risiken auch die Chancen der medienpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen. Zu Wort kommen daher nicht nur Fachleute aus dem Bereich der Gewaltprävention, sondern auch Lehrer, Polizisten, Jugendschützer, Sozialarbeiter, Vertreter der Hersteller von Neuen Medien und Wissenschaftler.
Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz. Dieter Dörr, Christoph Klimmt, Gregor Daschmann (Hrsg.) Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 70	Buch (223 Seiten) 2011 15,00 €	Vistas Verlag Berlin ISBN 978-3-89158-556-6 www.vistas.de Direkter Link: 🔗 www.vistas.de/content/such.php?such=werbung+in+computerspielen&suchin=4&image.x=0&image.y=0 Eine Zusammenfassung und die vollständige Version der Studie kann kostenlos heruntergeladen werden unter: 🔗 www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html	Die im August 2011 veröffentlichte LfM-Studie zu „Werbung in Computerspielen“ kommt u. a. zu dem Ergebnis, dass Kinder gegenüber In-Game-Werbung eine positive Haltung haben. Die Werbeabsichten werden aber gerade von jüngeren Kindern oftmals nicht erkannt. Die Förderung von Werbekompetenz stellt demnach eine besondere Herausforderung dar.



Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Netzgemüse: Aufzucht und Pflege der Generation Internet Tanja und Johnny Haeusler	Buch (288 Seiten) 2012 9,99 €	Verlag: Goldmann Verlag ISBN-10: 3442157439 ISBN-13: 978-3442157433 Direkter Link: www.randomhouse.de/Taschenbuch/Netzgemuese-Aufzucht-und-Pflege-der-Generation-Internet/Johnny-Haeusler/e414546.rhd	In diesem etwas anderen Elternratgeber gibt es auch ein umfangreiches Kapitel „Let’s play: Videospiele“. Hier werden verschiedenste Themen wie Gewalt in Videospiele, Videospiele als Tabu und weitere Aspekte vorgestellt.
Theorien des Computerspiels Michael Hagner/ Ina Kerner/Dieter Thomä (Hrsg.)	Buch (216 Seiten) 2012 15,00 €	Bezug: Junius Verlag GmbH ISBN-10: 3885066912 ISBN-13: 978-3885066910 www.junius-verlag.de Direkter Link: www.junius-verlag.de/buecher/theorien-des-computerspiels	Diese Einführung stellt Schlüsselbereiche des Computerspiels und der Computerspieltheorie vor: Die spezifischen Genrekonventionen des Computerspiels, den Status von Bild und Interface, das Erleben und Involvierung der Spieler sowie besondere Effekte der Störung.
Massenphänomen Computerspiele: Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekt Jeffrey Wimmer (Hrsg.)	Buch (204 Seiten) 2013 30,00 € €	Bezug: UVK Verlagsgesellschaft ISBN-10: 3867640882 ISBN-13: 978-3867640886 www.uvk.de/	Das Buch gibt einen wissenschaftlich fundierten Überblick über Computerspiele und deren Nutzer. Es liefert damit die notwendigen Hintergrundinformationen für das Verständnis der aktuellen Debatten um den gesellschaftlichen Stellenwert von Computerspielen. Dabei wird nicht nur die Faszination, sondern zugleich auch die Macht des neuen Leitmediums der Unterhaltungsindustrie veranschaulicht.



4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)¹¹⁸

Portale

www.klicksafe.de

Die EU-Initiative *klicksafe* bietet verständliche Hintergrundinformationen in den Bereichen Internet, Handy und Computerspiele, u. a. ein umfangreiches Dossier zu Computerspielen (im Bereich „Themen“). Auch die vorliegende Handreichung steht auf www.klicksafe.de zum Download bereit. In Ergänzung finden Referenten passende Materialien für die Elternarbeit, die heruntergeladen und frei verwendet werden können. Neben Karikaturen, Präsentationen zu den *JIM*- und *KIM-Studien* sowie zur neuen *FIM-Studie* wird eine begleitende Präsentation zu dieser Handreichung als *PowerPoint*- und *OpenOffice*-Version zur Verfügung gestellt. Auch der Elternleitfaden und die Referenten-Hinweise zum Thema „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“ enthalten ein thematisch passendes Kapitel zu „Onlinespielen“.

www.internet-abc.de/eltern

Beim *Internet-ABC* finden auch Referenten medienpädagogisches Basiswissen und zahlreiche praktische Anregungen und Materialien. Im Bereich „Spiel- und Lernsoftware“ gibt es ständig aktuelle pädagogische Beurteilungen zu Computerspielen. Das *Internet-ABC* ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Hinter dem Projekt steht der gemeinnützige Verein *Internet-ABC*, dem unter Vorsitz der *Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)* alle 14 Landesmedienanstalten angehören. Das Projekt steht unter der Schirmherrschaft der Deutschen *UNESCO-Kommission e. V.* Mit der Redaktionsleitung ist das *Grimme-Institut* in Marl beauftragt.

www.spieleratgeber-nrw.de

Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Videospielen ist ein Projekt der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW*. Neben einer Beurteilung von gängigen Spielen (u. a. durch jugendliche Kritiker) gibt es Infos zu Projekten, Forschung oder Literatur.

www.mediaculture-online.de

Das umfangreiche Internetportal stellt Informationen rund um die Themen „Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur“ zur Verfügung. Viele Texte und Vorträge stehen als PDF und MP3 zum Download bereit. Das Angebot wird gefördert von der *Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg*.

www.fh-koeln.de/spielraum

Ziel der Arbeit des Instituts *Spielraum* ist es, zur Entwicklung der Medienkompetenz von Eltern, Erziehern, Pädagogen und Lehrern im Hinblick auf Computer- und Videospiele beizutragen. Das Projekt geht zurück auf eine gemeinsame Initiative des *Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln* sowie der Unternehmen *Electronic Arts Deutschland* und *Nintendo Deutschland*.

www.gmk-net.de

Die *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK)* ist der größte Dachverband für Medienpädagogik in Deutschland, mit eigenen Publikationen, Preisen, Veranstaltungen und Projekten. Hier finden sich u. a. auch Fachartikel zum Thema „Computerspiele“.

www.bpb.de

Unter der Rubrik „Gesellschaft – Medien“ bietet die *Bundeszentrale für politische Bildung* ein umfangreiches Dossier zu Computerspielen. Es fragt nach ihrer Faszination und Wirkung, beleuchtet mögliche Folgen für Gesellschaft und Bildung und lässt Experten über die Politik der Spiele sprechen.

Spielbeurteilungen

www.bupp.at

Die *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP)* ist eine Serviceeinrichtung des österreichischen *Bundesministeriums für Familie und Jugend*. Sie bietet Eltern und anderen Personen, die für ihre Kinder Spiele kaufen, eine Orientierungshilfe, indem sie empfehlenswerte Spiele auszeichnet und unter „empfohlene Spiele“ auf dieser Website veröffentlicht.

www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des *Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien* und der beiden Verbände der Computerspielwirtschaft *BIU* und *G.A.M.E.* Ziel der Stiftung ist es die Akzeptanz und Relevanz von digitalen Spielen in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der *Deutsche Computerspielepreis*.

¹¹⁸ Die hier genannten Internetseiten stellen nur eine kleine Auswahl interessanter Seiten dar, die sich aus medienpädagogischer Perspektive mit dem Thema „Computerspiele“ beschäftigen. Weitere Internetangebote finden sich auch im folgenden *Kapitel 5 „Linktips für Eltern“*.



www.spielbar.de

Das Angebot der *Bundeszentrale für politische Bildung* informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

www.sin-net.de

Das *SIN – Studio im Netz e. V.* ist eine bundesweit agierende medienpädagogische Facheinrichtung. Als anerkannter Träger der freien Jugendhilfe konzentriert es den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“ und vergibt regelmäßig den *Pädagogischen Interaktiv-Preis (PÄDI)*.

www.byte42.de

Der Medienpädagoge *Jens Wiemken* veröffentlicht auf seinem Weblog regelmäßig News – zumeist in Form von tweets – rund um die Themen „Computerspiele und Internet“. Neben den Nachrichten befinden sich hier auch längere Texte, z. B. ausführliche Besprechungen von Computerspielen.

Studien und Marktzahlen

www.biu-online.de

Der *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU)* ist die Interessengemeinschaft der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland. Der Verband setzt sich für die gesellschaftliche und kulturelle Akzeptanz von Computerspielen ein und liefert Zahlen zur Entwicklung des Marktes in Deutschland.

www.mpfs.de

Vom *Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs)* werden (in der Regel jährlich, bei der *KIM-Studie* z. T. zweijährlich) die *KIM-* und *JIM-Studien* herausgegeben (Basisuntersuchungen zum Medienumgang von Sechs- bis 13-Jährigen (*KIM*) und 12- bis 19-Jährigen (*JIM*)). 2012 erschien zum ersten Mal die *FIM-Studie* (Familie, Interaktion & Medien), 2013 die *MiniKIM* (Mediennutzung der Zwei- bis Fünfjährigen).

Projektbeispiele

www.creative-gaming.eu

Jenseits stupider Gewaltspiele hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspielen eher als „digitalen Sandkasten“, denn als Spiel mit festen Regeln begreift. *Creative Gaming* ist Comedy in Ballerspielen, Theater in Onlinewelten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas Bestehendes in etwas Eigenes

zu verwandeln. Die Initiative *Creative Gaming* setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören. Mit Workshops, Diskussionen, Theaterstücken, Vorträgen und dem Festival *play*, das Spieler, Künstler und Interessierte zusammenführt.

www.goodschool.de

Auf der Homepage des Lehrers *Marco Fileccia* finden sich viele Projektbeispiele zur kreativen Beschäftigung mit dem Thema „Computerspiele in der Schule“. So haben Schüler einer 8. Klasse am *Elsa-Brändström-Gymnasium* in Oberhausen beispielsweise eine statistische Erhebung zur Fragestellung „Wird Mario betrogen?“ durchgeführt. Andere Schüler setzten das Uralt-Computerspiel *Snake* als Trickfilm *The real living snake* in Stop-Motion-Technik um.

www.jff.de/gameslab

Das Projekt *GamesLab* des *jff – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis* ist eine integrierte Praxis-Forschungs-Aktivität. Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren in Bayern. Im Fokus steht die Frage nach einem souveränen Umgang mit digitalen Spielwelten. Das Projekt wird in Kooperation mit dem *Medienzentrum Parabol* und mit Unterstützung des *Bayerischen Sozialministeriums* durchgeführt.

Verschiedenes

www.spiegel.de

Unter „Netzwelt“ stellt das Portal *Spiegel Online (SPIEGEL ONLINE GmbH)*, ein Unternehmen der *SPIEGELnet GmbH* regelmäßig aktuelle Meldungen und Artikel u. a. auch zum Schwerpunkt „Games“ zusammen.

www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/index.html

The *Video Game Revolution*, die englischsprachige Begleit-Website zur TV-Doku des öffentlichen US-Sendernetzwerks *PBS*, macht einen vergnüglichen Rundumschlag zur Geschichte, Herstellung und Wirkung von Computerspielen – samt Quizspielen.

www.computerspielemuseum.de

Das *Computerspielemuseum Berlin* bietet eine ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Viele rare Originallexponate, spielbare Klassiker und mediale Inszenierungen lassen Besucher die Welt des „Homo Ludens Digitalis“ erkunden. Träger des Computerspielemuseums ist die *Gameshouse gGmbH*.



4.4 Medien zum Einsatz beim Elternabend

Klicksafe-Quiz

Von der EU-Initiative *klicksafe* kommt auch eine Vorlage für ein Medienquiz zum Thema „Computerspiele“ (siehe Kapitel 2 „Methodik“), das speziell bei Elternabenden eingesetzt werden kann. Unter  www.klicksafe.de/elternarbeit („Handreichungen Elternabende“) findet sich das Quiz *Wer wird klicksafe-Star? – Computerspiele* als PowerPoint-Präsentation. Zur *gamescom 2014* hat *klicksafe* zudem eine neue Version des Onlinequizzes zum Thema „Online- und Computerspiele“ veröffentlicht. Das Quiz richtet sich zwar primär an Jugendliche, kann aber auch von Eltern und Kindern gemeinsam gespielt oder bei einem Elternabend eingebunden werden:  www.klicksafe.de/quiz.

Das große Medienquiz – Wissen über Medien für die ganze Familie

Die *Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)* und *Flimmo* haben ein Medienquiz entwickelt, welches online unter  www.medienquiz.de gespielt werden kann. Das Quiz richtet sich an die ganze Familie und soll von Eltern gemeinsam mit ihren Kindern gespielt werden. Es eignet sich aber auch zum Einsatz bei einem Elternabend. Ein Internetanschluss und Lautsprecherboxen werden zum Spielen benötigt.

Linktipps zur Gestaltung von Elternabenden vom Internet-ABC

Das *Internet-ABC* hat einige kommentierte Linktipps zur Gestaltung von Elternabenden und Unterricht gesammelt. Darin wird auch das Thema „Computerspiele“ behandelt.  www.internet-abc.de/eltern/unterricht-links.php

Von Kriegern & Magiern – Das zweite Ich 3sat-Sendung vom 22.04.2007

Die Dokumentation von *3sat* in der Reihe „neues“ zeigt die Ursprünge der Rollenspiele, als sie noch mit Papier und Bleistift gespielt wurden, den aktuellen Boom am Computer und spricht mit Machern, Spielern und Wissenschaftlern über die Lust am zweiten Ich. Der Link zum Video findet sich über die Eingabe „Von Kriegern und Magiern“ bei einschlägigen Suchmaschinen.

Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Die *Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)* hat die Diskussion zum Thema „Computer- und Videospiele“ in den Medien aufgegriffen und eine DVD für die medienpädagogische Fortbildung von Lehrern entwickelt. Das Material „Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“ gibt Schulen Hilfsmittel für eine Einbindung des Themas in den Unterricht an die Hand. Die DVD kann bestellt werden über die *LPR Hessen* ( www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622), Druck und Vertrieb in NRW wird gefördert von der *Landesanstalt für Medien NRW (LfM)* ( www.lfm-nrw.de). Interessierte aus NRW finden die DVD im Warenkorb der *LfM* unter:  <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de>

Jugendliche kompetent erziehen. Der interaktive Elterncoach „Freiheit in Grenzen“

Das Buch mit beiliegender DVD von *Klaus A. Schneewind* und *Beate Böhmert* stellt das Erziehungskonzept „Freiheit in Grenzen“ dar, welches an der *Uni München* entwickelt wurde. In der begleitenden DVD werden am Beispiel einer ganz normalen Familie – Herrn und Frau Fürstenau, ihrem 17jährigen Sohn Ralph und ihrer 15jährigen Tochter Silvi – fünf typische Erziehungsszenarien als Filme dargestellt. Themen sind hier u. a. „Gewalt und Computerspiele“ oder „Computerspiele machen dumm“, auf die die Eltern in unterschiedlicher Weise reagieren. Drei Reaktionsmöglichkeiten werden gezeigt und dann im Einzelnen erläutert. Abschließend folgt für jede der Lösungsvarianten noch ein Fazit, in dem zusammengefasst wird, wie sich die Eltern verhalten und was ihre Teenager dabei lernen. Mehr Informationen zur Publikation und Links zur kostenpflichtigen Bestellung finden sich unter  www.verlag-hanshuber.com/index.php/jugendliche-kompetent-erziehen.html.

gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer

Das Angebot zur Vermittlung von Medienkompetenz richtet sich an Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren und beinhaltet kostenlose Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema „Computer und Videospiele“ auseinander zu setzen.

 www.gameskompakt.de

Über Retrospiele und Emulatoren ins Gespräch kommen

Viele Eltern haben in ihrer Kindheit selbst Erfahrungen mit Computerspielen gemacht (siehe auch Methodenspeicher Computerspiele [1]). An diesen häufig positiv besetzten Erlebnissen kann mit Hilfe von Emulatoren, die kostenlos im Internet zu finden sind, oder den folgenden Webseiten mit Retrospielen angeknüpft werden.

Achtung: Beim Einsatz von Emulatoren und Retrospielen ist unbedingt darauf zu achten, dass keine urheberrechtlich geschützten Spiele verwendet werden (siehe Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).

 www.classicgamesarcade.com

 www.pica-pic.com

 www.atari.com/arcade

5





5.1 Infos zum Thema Computerspiele & Medienerziehung

www.klicksafe.de

Die EU-Initiative *klicksafe* geht in einem ausführlichen Dossier auf die relevanten Aspekte zum Thema „Computerspiele“ ein (im Bereich Themen – Computerspiele) und bietet eine Vielzahl an weiterführenden Informationen sowie Tipps für Eltern und Pädagogen (z. B. in den Flyern *Computerspiele-Tipps für Eltern* (auch in Türkisch, Russisch und Arabisch veröffentlicht) und *Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – Tipps für Eltern*). Darüber hinaus finden pädagogisch Tätige weitere Informationen und Materialien – z. B. für den Einsatz im Unterricht.

www.schau-hin.info

SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht. Die Webseite bietet Eltern praktische Orientierungshilfen zur Medienerziehung, u. a. auch Tipps zum Umgang mit Computerspielen. *Schau Hin!* ist eine Initiative des Bundesfamilienministeriums.

www.irights.info

Die mehrfach ausgezeichnete Seite *iRights.info – Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt* klärt auf verständliche Art über alle Rechtsfragen rund um die Themen „Internet, Musik und Co.“ auf. In Bezug auf Computerspiele wird z. B. das Thema „Kopierschutz“ behandelt.

www.zavatar.de

Zavatar.de ist die derzeit größte deutsche „Datenbank für Unterhaltungssoftware“ und verzeichnet über 19.000 Spiele mit Hersteller, technischer Plattform, Genre, Altersfreigabe und weiteren Angaben. Die Webseite wird vom *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. Berlin* betrieben, zu dem auch die *USK* gehört.

5.2 Pädagogische Spiele-Empfehlungen

www.spieleratgeber-nrw.de

Der *Spieleratgeber-NRW* ist ein pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW*. Darüber hinaus findet man hier Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Zusammen mit anderen Partnern veranstaltet der Verein auch das Projekt *Eltern-LAN* für Eltern und Lehrkräfte.

www.internet-abc.de/eltern

Das *Internet-ABC* bietet Eltern und Pädagogen – neben weiteren Informationen – pädagogische Beurteilungen und Tipps zu Computerspielen (nur Spiele bis *USK* 12 Jahre). Zur *Gamescom 2013* wurden die Spielertipps zusätzlich als kostenlose und werbefreie App für *Android* und *iOS* veröffentlicht.

www.spielbar.de

Das Informationsportal  www.spielbar.de enthält Besprechungen von Computerspielen und viele weitere (Fach-) Artikel zum Thema. *spielbar.de* ist die interaktive Plattform der *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* zum Thema „Computerspiele“.

www.kindersoftwarepreis.de

TOMMI, der deutsche Kindersoftwarepreis, widmet sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommen.

www.sin-net.de/index.php?id=365

Der *Pädagogische Interaktiv-Preis (PÄDI)* wird von der medienpädagogischen Facheinrichtung *SIN – Studio im Netz e. V.* an herausragende Multimedia-Produkte vergeben, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen.

www.deutscher-computerspielpreis.de

Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der *Deutsche Computerspielpreis* an deutsche Produktionen vergeben.



www.gigamaus.de

Mit der *GIGA-Maus* werden Programme und Onlineangebote für Kinder und für die ganze Familie prämiert. Der Medienpreis ist eine Auszeichnung von *Eltern family*, der Zeitschrift für Eltern mit Kindern im Kindergarten- und Schulalter.

www.bupp.at

Die *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP)* ist eine Serviceeinrichtung des österreichischen Bundesfamilienministeriums. Sie bietet Eltern eine Orientierungshilfe, indem sie empfehlenswerte Spiele auszeichnet.

www.feibel.de

Die Internetseite wird von dem Journalisten und Buchautor *Thomas Feibel* betrieben. Interessierte finden hier regelmäßig aktualisierte Besprechungen von Computerspielen für Kinder und Jugendliche. Neben Empfehlungen für Eltern und Tipps zum sicheren Umgang mit Internet und Spielen gibt es auch eine eigene Seite für Kinder.

5.3 Prüf-, Kontroll- und Beschwerde-Instanzen

www.usk.de

Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* ist in Deutschland für die Alterseinstufungen von Computer- und Videospiele und seit neuestem auch für Onlinespiele zuständig. Sie vergibt gemeinsam mit den Obersten Landesjugendbehörden die seit April 2003 vorgeschriebene Alterskennzeichnung für Computerspiele in Deutschland.

www.pegi.info/de/

Das europaweite System *PEGI (Pan-European Game Information)* zur Vergabe von Altersempfehlungen nutzt im Vergleich zur *USK* andere Kriterien und Alterseinstufungen und ist in Deutschland nicht offiziell als Selbstkontrollereinrichtung anerkannt.

www.bundespruefstelle.de

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* ist nicht nur für die Indizierung von Medien zuständig, sondern sie sensibilisiert auch die Öffentlichkeit für die Probleme des Jugendmedienschutzes und bietet Tipps für Eltern. Das Service-Telefon ist Montag bis Donnerstag von 8 bis 17 Uhr und Freitag von 8 bis 15 Uhr unter der 0228 376631 zu erreichen.

www.jugendschutz.net

jugendschutz.net hat den Auftrag, auf die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen im Internet zu achten. Wird ein Verstoß gegen den Jugendschutz entdeckt, wird der Anbieter der entsprechenden Internetseite darauf hingewiesen. Zudem werden die in Deutschland anerkannten Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle und die *Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)* informiert, damit diese Internetseiten aus dem Netz genommen oder die Angebote geändert werden. Über die Beschwerdestelle von *jugendschutz.net* kann auch anonym auf jugendgefährdende Internetseiten hingewiesen werden. *jugendschutz.net* wurde von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet.

www.internet-beschwerdestelle.de

Beim Angebot der Internetbeschwerdestelle können Verbraucher sich über belästigende und verbotene Inhalte aus folgenden Bereichen beschweren: Webseiten, E-Mails, Tauschbörsen, Chat, Newsgroups, Diskussionsforen und mobile Inhalte. Die Beschwerdestelle wird vom *Verband der deutschen Internetwirtschaft (eco)* und der *Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM)* getragen.



5.4 Beratungsstellen

www.return-mediensucht.de

Die *Fachstelle Mediensucht (return)* bietet Unterstützung und Begleitung für Personen, die aus exzessivem bzw. süchtigem Medienkonsum aussteigen wollen.

Fachverband Medienabhängigkeit

Der *Fachverband Medienabhängigkeit* ( www.fv-medienabhaengigkeit.de) setzt sich dafür ein, im Rahmen einer groß angelegten Kooperation ein Netzwerk von Forschern und Praktikern im deutschsprachigen Raum zu schaffen, die sich mit diesem noch relativ neuartigen Phänomen beschäftigen. Eine Übersicht an Beratungseinrichtungen bietet die Landkarte unter der Rubrik „Hilfe finden“.

Ambulanz für Spielsucht in Mainz

Die *Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht* in Mainz bietet gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild „Computerspiel- bzw. Internetabhängigkeit“. Außerdem wurde eine Telefon-Hotline für die anonyme und kostenlose Beratung von Betroffenen und Angehörigen eingerichtet, die montags bis freitags von 12 bis 17 Uhr unter 0800 1529529 erreichbar ist. Auf der Internetseite finden sich zudem eine Checkliste für Eltern und ein Selbsttest ( www.verhaltenssucht.de).

Nummer gegen Kummer e.V.

Das *Kinder- und Jugendtelefon* ist unter der Nummer 116 111 montags bis samstags von 14 bis 20 Uhr zu erreichen. Die Anrufe sind kostenlos und anonym. Samstags können Fragen oder Sorgen mit Gleichaltrigen besprochen werden. Die em@il-Beratung ist rund um die Uhr erreichbar. Das *Elterntelefon* ist montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 – 19 Uhr unter der kostenlosen Nummer 0800 – 111 0 550 zu erreichen.

5.5 Internetseiten mit Spielen und Apps für Kinder

www.klick-tipps.net/spielen

„Kinder surfen, wo’s gut ist!“ - so lautet das Motto vom Webangebot *Klick-Tipps*. Hier finden sich auch viele Links zu geeigneten Onlinespielen. Auch sichere Kinder-Apps für Smartphone und Tablet werden unter  www.klick-tipps.net/kinderapps vorgestellt.

www.datenbank-apps-fuer-kinder.de

Die Datenbank des *Deutschen Jugendinstituts (DJI)* listet kompakte und übersichtliche Rezensionen und Qualitätsbeurteilungen von Apps für Smartphone und Tablets.

<http://de.gute-apps-fuer-kinder.de>

Das *Media Literacy Lab* hat unter diesem Link zahlreiche Apps für Kinder nach einem bestimmten Kriterienkatalog geprüft und eine Sammlung von App-Empfehlungen für Kinder erstellt.

www.internet-abc.de

Im Bereich von *Flizzy* finden sich unter „Spiel und Spaß“ auch verschiedene Spiele und der Surfschein vom *Internet-ABC*. Das *Internet-ABC* ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Die werbefreie Plattform richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, Eltern und Pädagogen – ob Anfänger oder Fortgeschrittene. Das Projekt wird von dem gleichnamigen gemeinnützigen Verein *Internet-ABC e. V.* getragen, dem unter Vorsitz der *Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)* alle 14 Landesmedienanstalten angehören. Das Projekt steht unter der Schirmherrschaft der *Deutschen UNESCO-Kommission e. V.* Mit der Redaktionsleitung ist das *Grimme-Institut* in Marl beauftragt.



  **www.blinde-kuh.de/spiele**

Bei der werbefreien Kindersuchmaschine *Blinde Kuh* findet sich auch riesiges Archiv mit kleinen Onlinespielen. Die *Blinde Kuh* ist die erste deutschsprachige Suchmaschine für Kinder. Das mehrfach ausgezeichnete Portal wird vom Bundesfamilienministerium unterstützt.

  **www.kindersache.de**

Kindersache ist ein Angebot des *Deutschen Kinderhilfswerkes e. V.* extra für Kinder. Hier finden alle Kinder ihrem Alter entsprechende Informationen und außerdem verschiedene Browserspiele.

  **www.hanisauland.de**

HanisauLand ist ein Onlineangebot der *Bundeszentrale für politische Bildung* zum Thema „Politik“ für Kinder im Alter zwischen 8 und 14 Jahren, das auch Spiele enthält.

  **www.fragfinn.de**

Hinter *fragFINN* steht eine sogenannte „Whitelist“, d. h. eine Sammlung von kindgerechten Internetseiten und Online-spielen. *fragFINN* wurde im Rahmen der Initiative *Ein Netz für Kinder* geschaffen. *fragFinn* gibt es auch als kostenlose App für *Android* und *iOS*:  www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/kinderschutz/app.html.

  **www.internauten.de**

Bei der Initiative *Die Internauten* finden sich u. a. verschiedene Spiele zum Thema „Sicherheit und Privatsphäre bei der Nutzung neuer Medien“. Seit Anfang 2013 werden die *Internauten* nicht mehr redaktionell betreut und inhaltlich fortgeführt.



Klicksafe.de ist das deutsche Awareness Centre im
CEF Telecom Programm der Europäischen Union.

klicksafe sind:

 **Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz**
www.lmk-online.de

 **Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)**
www.lfm-nrw.de

In Kooperation mit:

Spieleratgeber-NRW
ein Angebot der Fachstelle für Jugend-
medienkultur NRW
www.spieleratgeber-nrw.de



**Initiative Eltern + Medien der
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen**
www.elternundmedien.de



 klicksafe wird kofinanziert
von der Europäischen Union

klicksafe – Büros

c/o Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
E-Mail: klicksafe@lfm-nrw.de
Internet: www.klicksafe.de

c/o Landeszentrale für Medien und
Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
E-Mail: info@klicksafe.de
Internet: www.klicksafe.de