

# Elternabend Computerspiele

► **Handreichung**  
für Referentinnen und Referenten

Klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



In Zusammenarbeit mit:

**Spieleratgeber-NRW**

INITIATIVE ELTERN+MEDIEN

Ein Angebot des:



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

**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz



# Impressum

## Elternabende Computerspiele

Handreichung für Referentinnen und Referenten

Autoren:

Daniel Heinz

Tobias Schmölders

unter Mitarbeit von Matthias Felling und Martin Müsgens

Redaktion:

Matthias Felling, Martin Müsgens

Verantwortlich:

Mechthild Appelhoff

1. Auflage, Februar 2012

Herausgeber:

Die EU-Initiative Klicksafe ist der deutsche Partner im Rahmen des Programms „Mehr Sicherheit im Internet“ (Safer Internet Programme) der Europäischen Union. Klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Projektkoordination) und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt.

The project is co-funded by the European Union – <http://ec.europa.eu/saferinternet>

Kooperationspartner:

Diese Handreichung wurde in Zusammenarbeit mit dem Spieleratgeber-NRW ([www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)), ein Angebot des ComputerProjekt Köln e. V., und der Initiative Eltern+Medien ([www.elternundmedien.de](http://www.elternundmedien.de)) der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen umgesetzt.

Bezugsadresse: Klicksafe-Büros

c/o Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Zollhof 2  
40221 Düsseldorf  
E-Mail: [klicksafe@lfm-nrw.de](mailto:klicksafe@lfm-nrw.de)  
URL: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

c/o Landeszentrale für Medien und  
Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz

Turmstraße 10  
67059 Ludwigshafen  
E-Mail: [info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de)  
URL: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

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.

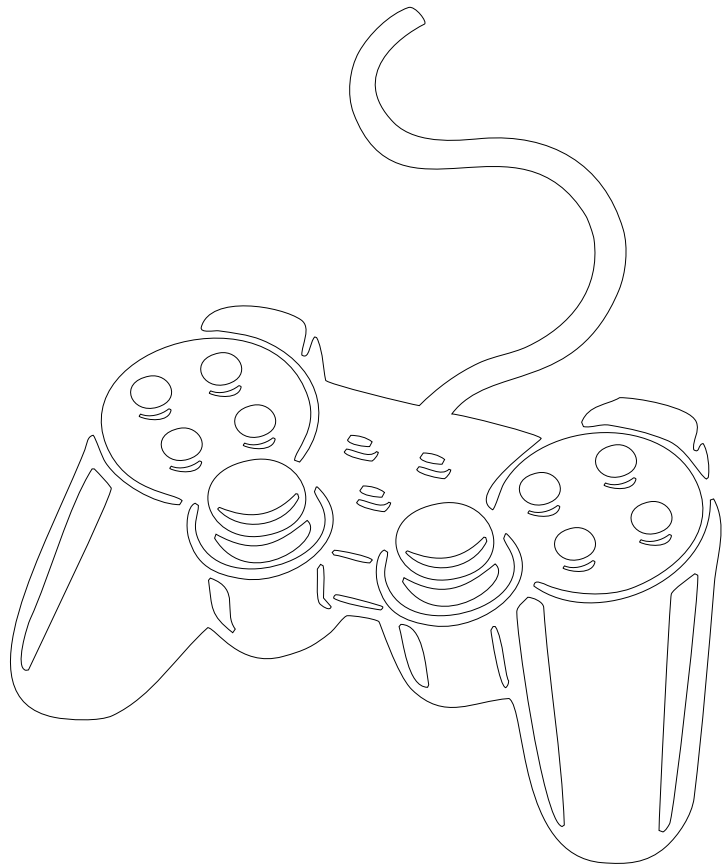


Die Veröffentlichung steht unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland“ (by-nc-nd), d. h. sie kann bei Angabe des Herausgebers Klicksafe ([www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)) in unveränderter Fassung zu nicht kommerziellen Zwecken beliebig vervielfältigt, verbreitet und öffentlich wiedergegeben (z. B. online gestellt) werden. Der Lizenztext kann abgerufen werden unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>

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

Druck: Linsen Druckcenter GmbH, Kleve

Coverfoto: © fat\*fa\*tin - Fotolia.com



Daniel Heinz | Tobias Schmölders

unter Mitarbeit von

Matthias Felling und 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 die Steuerung über Körperbewegungen, die Einbindung von Spielen in soziale Netzwerke oder die mobile Nutzung von Handy-Spielen 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 (in diesem Fall vor allem Online-Rollenspiele) 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 Februar 2012

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

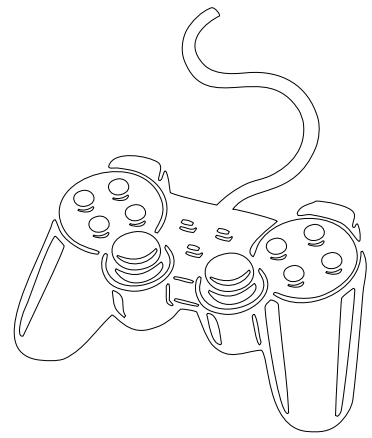
Eine Möglichkeit, Eltern für den sinnvollen Umgang mit Computerspielen zu sensibilisieren, bieten medienpädagogische Elternabende in Schulen, Kindergärten oder Familienzentren. Auf diesem Wege können Eltern erste Basisinformationen erhalten und es können praktische Hilfestellungen und Hinweise für den (Medien-)Erziehungsalltag 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 Erziehungs Handeln umzusetzen.

Die Handreichung „Elternabende Computerspiele“ von klicksafe, einer Initiative im Rahmen des Safer Internet Programms 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 das Angebot Spieleratgeber-NRW vom ComputerProjekt Köln e. V. 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  
Projektleitung Spieleratgeber-NRW



## Inhalt

### 1 Einleitung

..... Seite 9

### 2 Methodik

..... Seite 13

### 3 Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

..... Seite 25

Ausgangslage..... Seite 27

3.1 Spielregeln beachten..... Seite 35

3.2 Willkommen in der Welt der Spiele: Genres..... Seite 41

3.3 Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen..... Seite 48

3.4 Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz..... Seite 55

3.5 Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz..... Seite 60

3.6 Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment..... Seite 65

3.7 Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1..... Seite 69

3.8 MMORPG, WoW & Co: Online Spielen 2..... Seite 73

3.9 Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielenutzung... Seite 79

3.10 Gewalt in Spielen:  
Problematische Inhalte und Medienentwicklung..... Seite 85

## 4

### Materialien



.....	Seite	93
4.1 Informationsmaterialien für Eltern .....	Seite	95
4.2 Literatur .....	Seite	99
4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern) .....	Seite	102
4.4 Medien zum Einsatz beim Elternabend .....	Seite	104

## 5

### Linktipps für Eltern

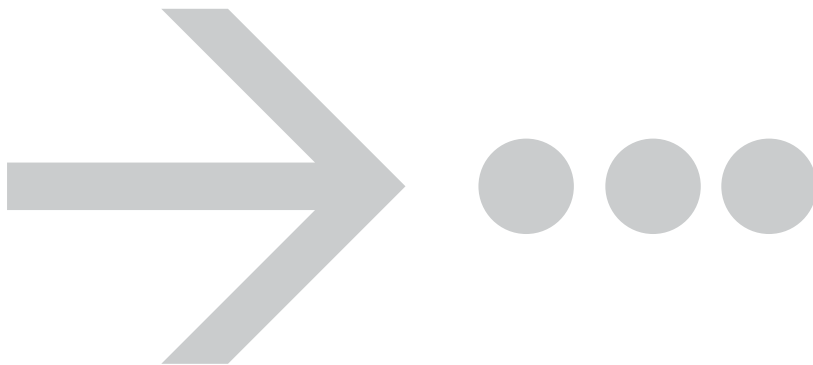


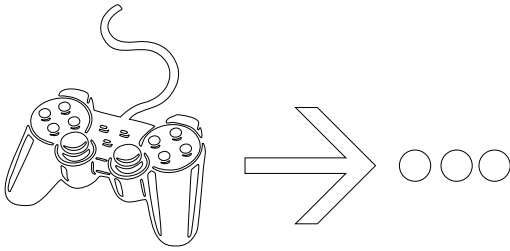
.....	Seite	107
5.1 Infos zum Thema Computerspiele & Medienerziehung .....	Seite	109
5.2 Pädagogische Spiele-Empfehlungen .....	Seite	109
5.3 Prüf-, Kontroll- und Beschwerde-Instanzen .....	Seite	110
5.4 Beratungsstellen .....	Seite	111
5.5 Internetseiten mit Spielen für Kinder .....	Seite	111





1





## 1 Einleitung

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

Der Umgang mit Computerspielen<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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 kommen neue Konsolen mit 3D-Grafik auf den Markt, immer neue Spieletitel erscheinen, die man auch online gegeneinander spielen kann. Zunehmend werden Handys oder soziale Netzwerke zum Spielen genutzt. 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*<sup>3</sup>. 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 Kompetenzspektrum<sup>4</sup> 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.

<sup>1</sup> 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 Gaming fallen.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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](http://www.klicksafe.de/materialien).

<sup>4</sup> 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!

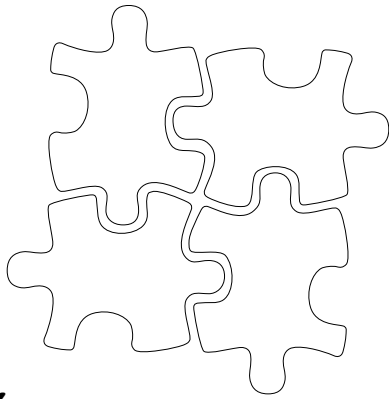
Die Inhalte dieser Broschüre sprechen alle o. g. Kompetenzen an. Im anschließenden **Kapitel 2 „Methodik“** gibt es zunächst einige praktische Tipps für Methoden, die zur Gestaltung von Elternabenden genutzt werden können. Im umfangreichen **Kapitel 3 „Inhalte“** wird das Themenfeld „Computerspiele“ 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*<sup>5</sup> (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, Pacman, ...*).<sup>6</sup> Denkbar ist auch, die Helden aus verschiedenen Medienbereichen zu mischen (TV, Musik), damit Eltern auf jeden Fall Anknüpfungs-

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> 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/service/fuer-lehrende/handreicherung-elternabende](http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/handreicherung-elternabende) eine Vorlage für ein Quiz im Stil von *Wer wird Millionär* mit zehn Fragen. Auch das unter [www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz](http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz) eingestellte Online-Quiz *Bist Du ein Computerspiel-Experte?*, welches in erster Linie für Jugendliche erstellt wurde, kann im Rahmen eines Elternabends Verwendung finden. Ein weiteres fertiges Quiz zum Thema „Computerspiele“ bietet die *Thüringische Landesmedienanstalt (TLM)* online an unter [www.tlm.de/gamequiz](http://www.tlm.de/gamequiz).

### Stimmungsbild

Das Stimmungsbild (Methodenspeicher 9) ist als Einstiegs- methode 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.<sup>7</sup> 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/meinen Eltern 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).

### 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.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> 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 solche große Gruppen mit bis zu 100 Eltern eignet sich die Murmelgruppe (Methodenspeicher 16) zum Abschluss eines Abends.<sup>9</sup> 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 zwei 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.

<sup>9</sup> 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 Spieler-Perspektive erleben und sich anschließend darüber austauschen.
- Material:** Je nach Spiel und (vor Ort) vorhandener Technik: Mehrere Computer, auf denen ein Mehrspieler-Spiel vorab installiert wurde 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 (Flash-)Spiele aus dem Internet gespielt werden – z. B. von bei Kindern beliebten Internetseiten wie  [www.spielaffe.de](http://www.spielaffe.de). Die zeitaufwändige Vorab-Installation eines Spiels oder das Mitbringen einer Spielkonsole wird damit umgangen. Voraussetzung dafür ist das Vorhandensein mehrerer online-fähiger 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 Emulatoren) 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.

**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 Berührungspunkte 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“).

Das Institut *Spielraum* und die *Bundeszentrale für politische Bildung* bieten Veranstaltungen für Eltern und Pädagogen an, bei denen die Teilnehmer Spiele ausprobieren und diskutieren können. Referenten könnten auf diese Angebote verweisen.<sup>10</sup>

Das Angebot *gameskompakt* ist ein neues Angebot zur Vermittlung von Medienkompetenz, welches den Zielgruppen Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren eigene Spielerfahrung ermöglicht. *gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer* beinhaltet neben den gängigsten Spielkonsolen (PS3, Wii, Xbox360) und ausgewählten Spielen auch kostenlose Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema „Computer- und Videospiele“ auseinander zu setzen. Der Koffer kann nach der Pilotphase (Frühjahr 2012) bundesweit an mehreren Standorten kostenlos ausgeliehen werden. Das Angebot wurde vom MedienSpielPädagogen *Jürgen Slegers* entwickelt und wird vom *Institut Spielraum* der *Fachhochschule Köln* weiter geführt. (☞ [www.gameskompakt.de](http://www.gameskompakt.de)).

<sup>10</sup> Siehe dazu ☞ [www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische\\_medienpaedagogik/01011](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische_medienpaedagogik/01011) und ☞ [www.bpb.de/veranstaltungen/50SRWT](http://www.bpb.de/veranstaltungen/50SRWT).

**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 können<sup>11</sup>, 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 die Experten und Teilnehmer im Publikum freigegeben sind). Daran anschließend könnten entsprechende Schwerpunkte – wie z. B. das exzessive Spielen von Online-Rollenspielen – 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.

<sup>11</sup> Wenn die jugendlichen Spiel-Experten 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](http://www.gametrailers.com) oder auch das Portal [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bieten kurze Clips zu einer Vielzahl an Spielen. Trailer zu Spielen bestehen aber nicht immer aus Ingame-Szenen und geben daher nicht unbedingt die Spielegrafik wieder.

**Titel:** Spielregeln für Computerspiele

Elternabend an einer Schule mit rund 80 Teilnehmern.

<b>Zeit</b>	<b>Vorgehen / Methode</b>	<b>Ziel</b>	<b>Durchführung</b>
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
5 Min.	Stimmungsbild (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 (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 Spielauswahl: Präsentation durch Referenten	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spiel-Genres 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 (Methodenspeicher 16)	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.

<b>Zeit</b>	<b>Vorgehen / Methode</b>	<b>Ziel</b>	<b>Durchführung</b>
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). <sup>12</sup>
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

<sup>12</sup> 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!

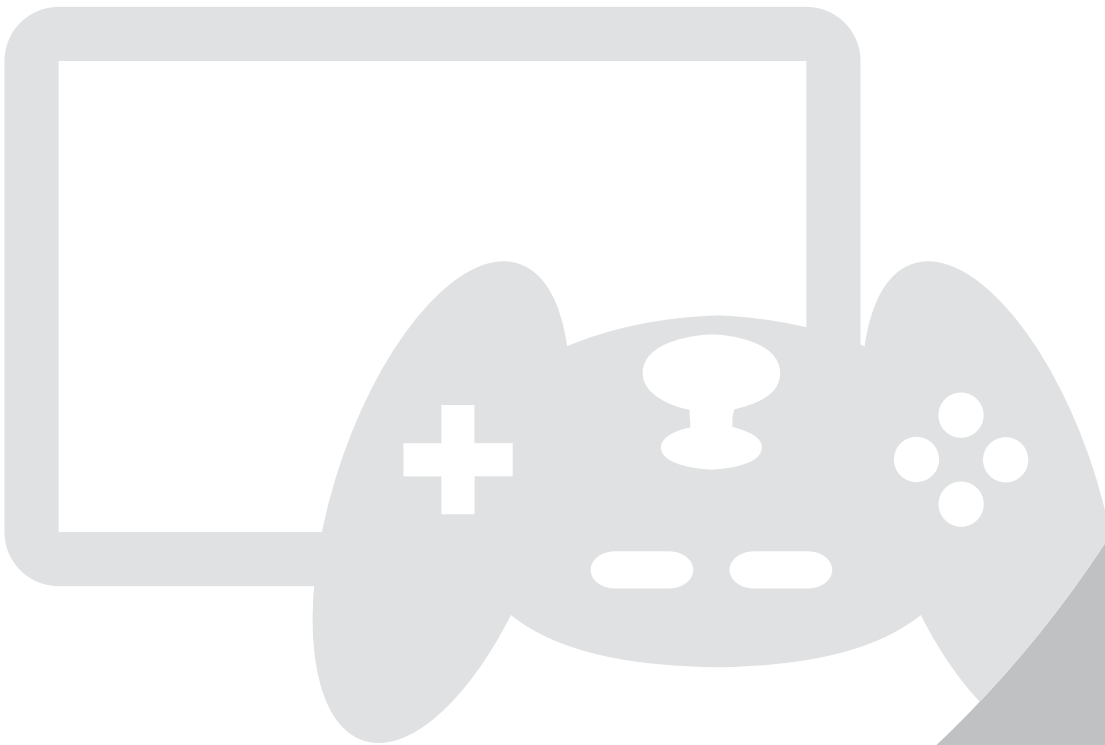
Elternabend an einer Schule mit rund 20 Teilnehmern und einer praktischen Ausprobierphase.

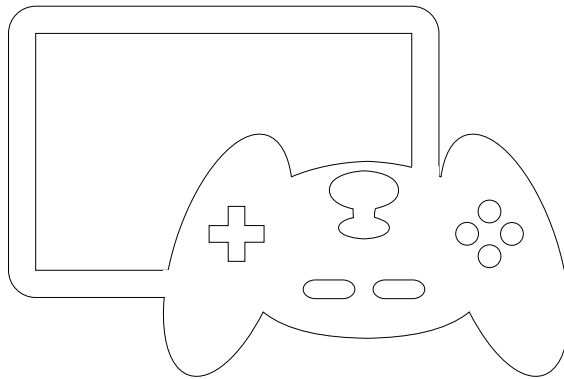
<b>Zeit</b>	<b>Vorgehen / Methode</b>	<b>Ziel</b>	<b>Durchführung</b>
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
45 Min.	Ausprobieren von Spielen	Persönliche Erfahrungen mit dem Medium	An verschiedenen Spielstationen (max. 3 Teilnehmer pro Station oder PC) können die Eltern aktuelle Bildschirmspiele ausprobieren (Alterskennzeichen beachten, wenn Jugendliche anwesend sind). <sup>13</sup>
15 Min.	Bericht über Erfahrungen	Reflektion der Spielerfahrung	Die Teilnehmer sollen kurz über ihre Erlebnisse berichten.
30 Min.	Input Spiele-Genres und Empfehlungen zu Spielzeiten und Spiel- auswahl: Präsentation durch Referenten	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spiel-Genres 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.

<sup>13</sup> 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. Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

	Ausgangslage .....	Seite 27
3.1	Spielregeln beachten .....	Seite 35
3.2	Willkommen in der Welt der Spiele: Genres .....	Seite 41
3.3	Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen .....	Seite 48
3.4	Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz .....	Seite 55
3.5	Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz .....	Seite 60
3.6	Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment .....	Seite 65
3.7	Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1 .....	Seite 69
3.8	MMORPG, WoW & Co: Online Spielen 2 .....	Seite 73
3.9	Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielenutzung ...	Seite 79
3.10	Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienentwicklung .....	Seite 85

---



---



---



---



---



## 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.

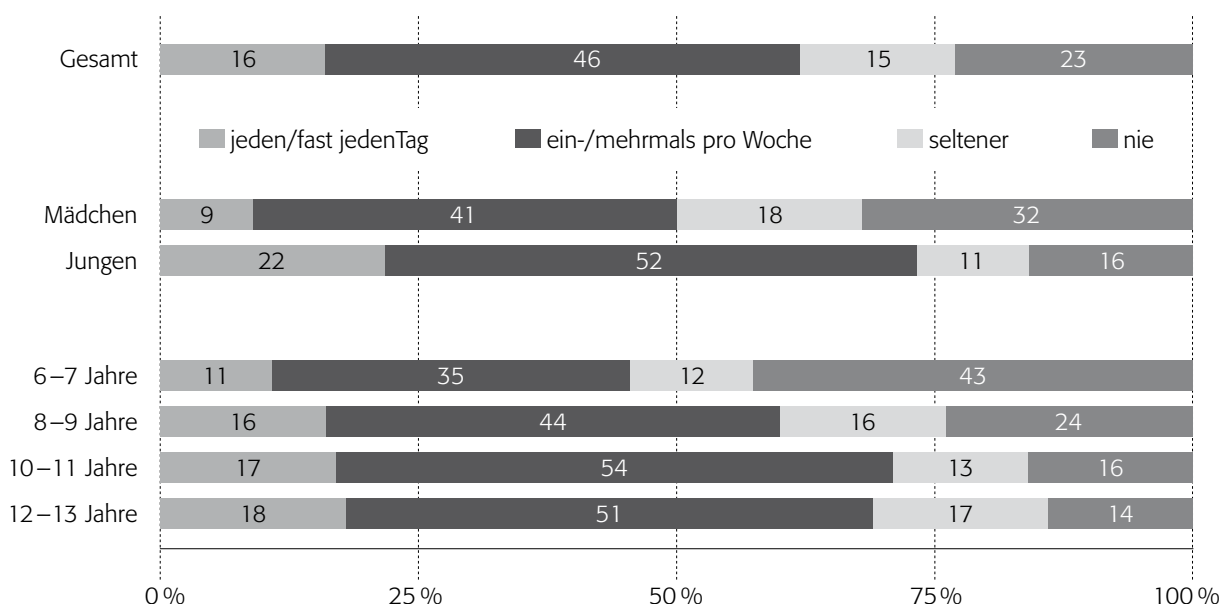
Das verdeutlicht der Blick auf die Themen, für die sich schon die Sechs- bis 13-Jährigen<sup>14</sup> interessieren: für insgesamt 65 Prozent sind Computer-, Konsolen- und Online-Spiele „sehr interessant“ (32 %) oder „interessant“ (33 %). Schon in diesem Alter zeigt sich ein Unterschied zwischen den Geschlechtern: so finden 45 Prozent der befragten Jungen im Alter von sechs bis 13 Jahren elektronische Spiele sehr interessant, bei den Mädchen liegt der entsprechende Wert mit 19 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. Neue Bewegungs-, Musik- und Tanzspiele sprechen verstärkt die Spielerinnen an. Durch

die Verquickung von Spielen mit sozialen Netzwerken (z. B. das Spiel *FarmVille* bei Facebook, vgl. Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1“) werden zudem immer mehr Internet-Nutzerinnen an Computerspiele herangeführt.<sup>15</sup>

Fast zwei Drittel der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren spielen regelmäßig (mindestens einmal die Woche) Computer- und Konsolenspiele (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 20 Prozent an, länger als eine Stunde pro Tag zu spielen. Bei den 12- bis 13-Jährigen ist es schon fast die Hälfte aller Spieler. In der jungen Altersgruppe der Sechs- bis Siebenjährigen spielen 43 Prozent gar keine Computerspiele – bei den 12- bis 13-Jährigen sind es nur 14 Prozent.

Dieser Trend setzt sich im Jugendalter allerdings nicht analog fort (vgl. *JIM-Studie 2011*).<sup>16</sup> In der Gruppe der 18- bis 19-Jährigen zählen 27 Prozent der Jugendlichen zu den Nicht-Spielern (s. Grafik S. 28). Andere Freizeitaktivitäten, erste Beziehungen oder auch zunehmender Druck in der Schule oder Ausbildung können hier verant-

### Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2010 (Sechs- bis 13-Jährige)



<sup>14</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): *KIM-Studie 2010: Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart, S. 5 (Download: [www.mpf.de](http://www.mpf.de)).

<sup>15</sup> Das zeigt z. B. die Studie *Gamer in Deutschland 2011* des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU). Eine Zusammenfassung ist einsehbar unter: [www.biu-online.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/BIU\\_Profilstudie\\_Gamer\\_in\\_Deutschland\\_2011.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/BIU_Profilstudie_Gamer_in_Deutschland_2011.pdf)

<sup>16</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): *JIM 2011: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart, S. 42ff. (Download: [www.mpf.de](http://www.mpf.de)).



wortlich sein. Aber auch in der Jugendphase sind Computer- und Konsolenspiele regelmäßige Begleiter in der Freizeit. Bezieht man alle unterschiedlichen Spielsituationen (allein oder gemeinsam gespielte Konsolenspiele, Spielen allein oder mit anderen im Internet, allein oder gemeinsam gespielte Offline-Computerspiele) mit ein, so nutzen 42 Prozent der Jugendlichen täglich, bzw. mehrmals pro Woche Computerspiele. Der Anteil bei den Jungen (63 %) ist hierbei sehr viel größer als bei den Mädchen (19 %). Jugendliche spielen – ihrer eigenen Einschätzung nach – im Durchschnitt je 58 Minuten an Wochentagen, am Wochenende wird etwa 20 Minuten länger gespielt (80 Min.).<sup>17</sup>

## Lieblingsspiele

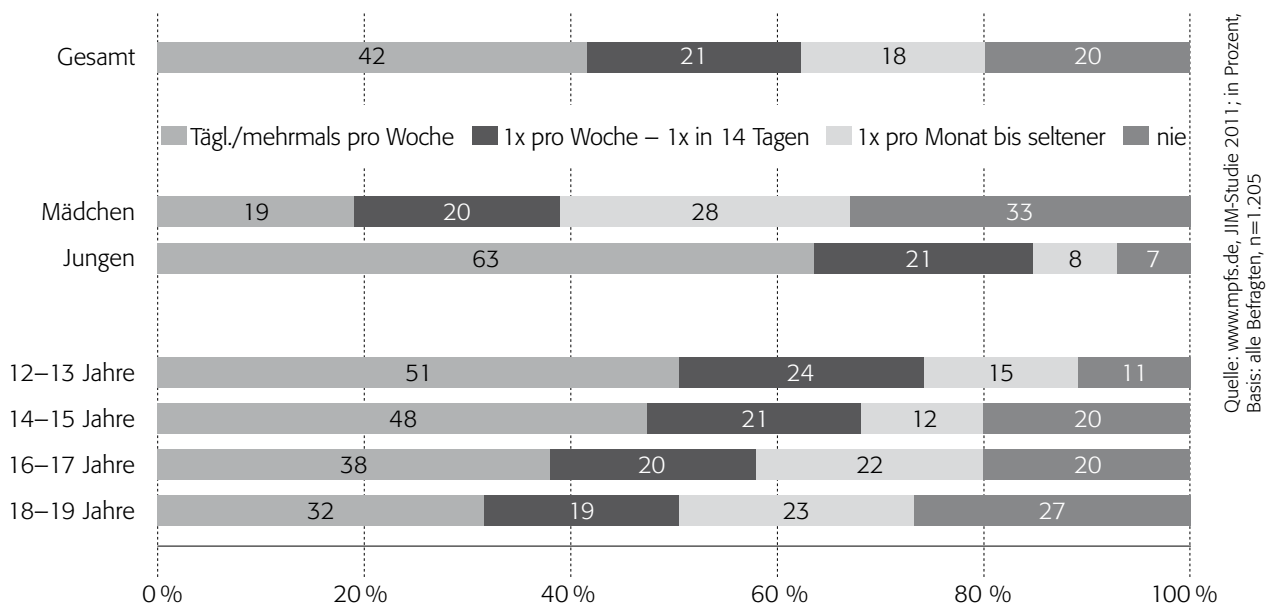
Die Ergebnisse der *KIM-Studie 2010* zeigen auf, wie groß die Bandbreite der Spiele und der Spielmöglichkeiten ist: Auf die offene Frage nach den drei beliebtesten Spielen erhielten die Forscher von den Sechs- bis 13-Jährigen eine Vielzahl von Antworten (s. Grafik S. 29 oben). Am häufigsten wurde mit dem Fußballspiel *FIFA* ein Sportspiel genannt. Jeder fünfte männliche Spieler zählte es zu seinen Lieblingsspielen. Auch für die Platzierungen der Spiele

*Mario Kart* oder *Pokémon* waren maßgeblich die Jungen verantwortlich. Die Mädchen hingegen favorisieren die Alltagssimulation *Die Sims*, bei dem die Spieler für Aussehen und Handlungen der Figuren (der *Sims*) und die Ausgestaltung der virtuellen Welt verantwortlich sind. Auch das Karaoke-Spiel *SingStar* und das Bewegungsspiel *Wii Sports* wurden vor allem von den Mädchen genannt.

Auch die 12- bis 19-Jährigen nennen im Jahr 2011 auf die Frage nach ihren liebsten Spielen ein breites Spektrum verschiedener Titel (s. Grafik S. 29 unten). Wie bei den jüngeren Spielern führt bei den Jugendlichen das Sportspiel *FIFA* die Liste der Lieblingsspiele an. Auf den Plätzen zwei und drei folgen die Simulationsspiele aus der Reihe *Die Sims* und die als relativ gewalthaltig geltende Spielserie *Call of Duty*, deren einzelne Titel bis auf wenige Ausnahmen eine USK-Empfehlung „ab 18“ haben. Die Plätze vier und fünf werden von den Rennspielen *Need For Speed* und *Mario Kart* belegt.

In Bezug auf die Lieblingsspiele der 12- bis 19-Jährigen lassen sich ebenfalls große Unterschiede zwischen den Geschlechtern ausmachen. Bei den Spielerinnen liegen

## Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2011 (12- bis 19-Jährige)<sup>18</sup>

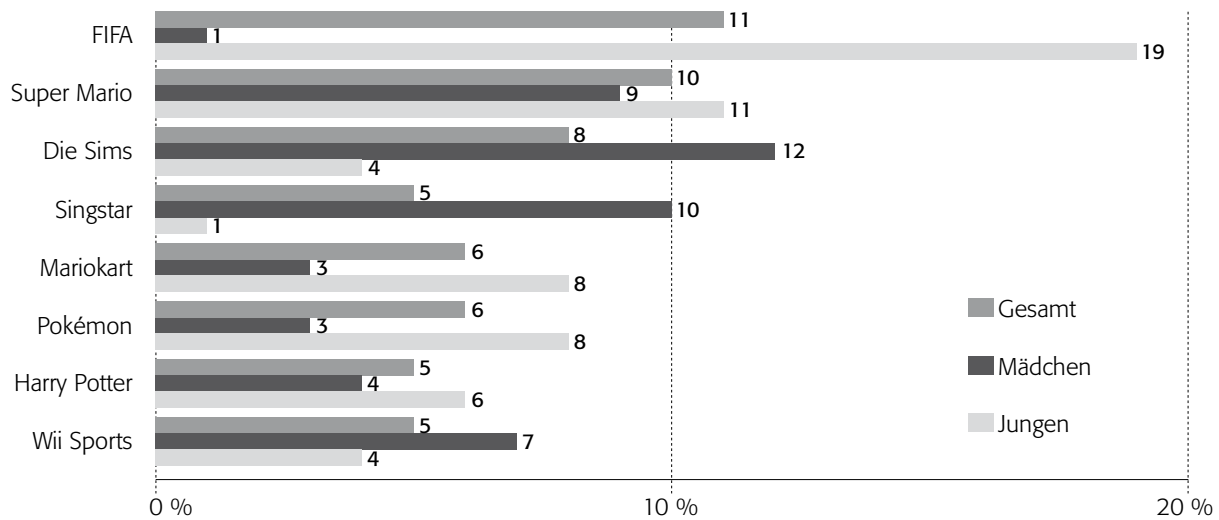


<sup>17</sup> Vgl. *JIM-Studie 2011*, S. 45

<sup>18</sup> Die der Grafik zugrundeliegenden Daten wurden freundlicherweise vom MPFS (www.mpfs.de) zur Verfügung gestellt und sind in dieser Form nicht in der *JIM-Studie 2011* enthalten.



**Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2010 (Sechs- bis 13-Jährige)** - bis zu drei Nennungen -



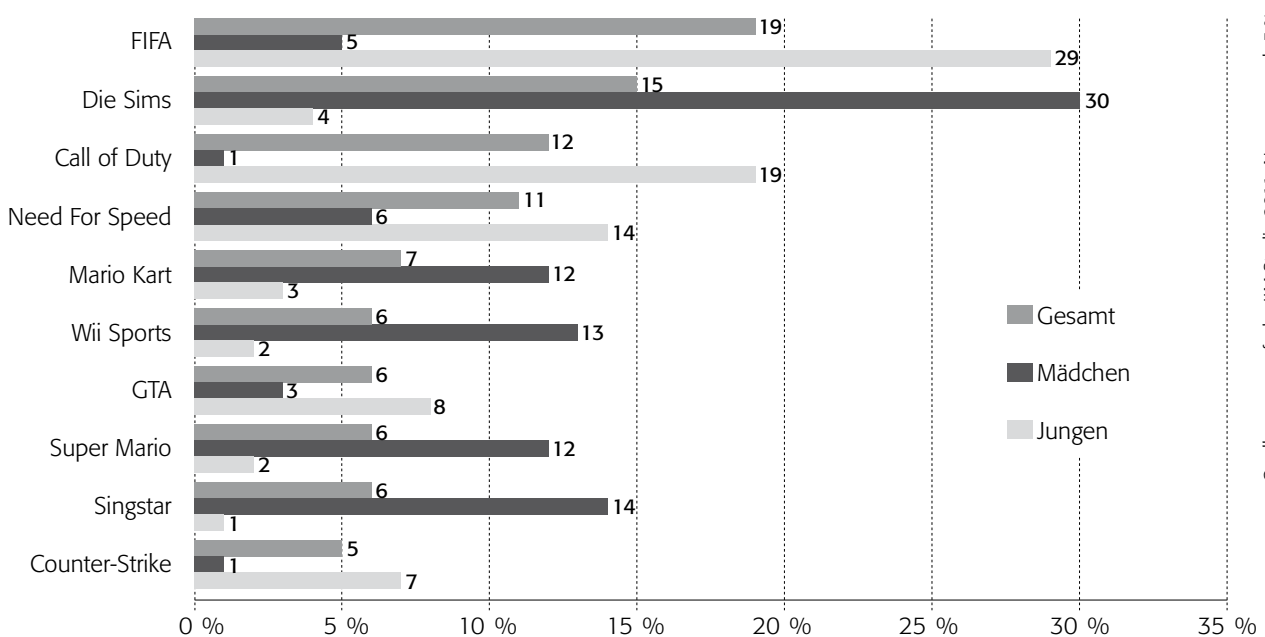
Quelle: www.mpfs.de, KIM-Studie 2010; Nennungen ab 5 %,  
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n = 973

*Die Sims* mit weitem Abstand auf Platz eins, Platz zwei und drei werden von *SingStar* und *Wii Sports* belegt. Bei den männlichen Spielern folgen auf das Sportspiel *FIFA* der Ego-Shooter *Call of Duty* und das Autorennspiel *Need For Speed*.

Der Vergleich verschiedener Altersgruppen und die Differenzierung nach dem Bildungshintergrund der Spieler zeigt,

welchen Stellenwert gewalthaltige Spiele bei einzelnen Gruppierungen haben: Schon in der Gruppe der 14- bis 15-jährigen Spieler belegt *Call of Duty* den zweiten Platz der beliebtesten Spiele; bei den höheren Altersgruppen kann sich der Ego-Shooter ebenfalls auf Rang zwei ansiedeln. Im Vergleich nach Schulform ist der Shooter bei den befragten Hauptschülern (Rang 1) und den Gymnasiasten (Rang 3) bei den liebsten Computerspielen weit vorne mit dabei. Bei

**Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2011 (12- bis 19-Jährige)**<sup>19</sup> - bis zu drei Nennungen -



Quelle: www.mpfs.de, JIM-Studie 2011; Nennungen ab 5 %,  
Basis: Nutzer PC-/Online-/Konsolenspiele, n = 969

<sup>19</sup> Die der Grafik zugrundeliegenden Daten wurden freundlicherweise vom MPFS (www.mpfs.de) zur Verfügung gestellt und sind in dieser Form nicht in der JIM-Studie 2011 enthalten.



den Realschülern platziert sich der Titel 2011 nicht in den Top drei der Lieblingsspiele.<sup>20</sup>

## 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 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“, „Frustration und Flow“, „Simulierte Lebenserfahrung“ und „Gemeinsames Spielen“ erklärt werden.<sup>21</sup>

### 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.<sup>22</sup> 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.

### 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

### Präsentation von Computerspielen im Spiegel der Zeit Pong (1972) vs. Grand Slam Tennis (2009)



Quelle: Wikipedia (Pong); Electronic Arts (Grand Slam Tennis, USK ab 0 - Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz)

<sup>20</sup> Vgl. JIM-Studie 2011, Abb. *Liebste Computerspiele Rang 1 – 3*, S. 45

<sup>21</sup> 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](http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,0,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html)

<sup>22</sup> 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.



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.

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.<sup>23</sup> 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**“.<sup>24</sup> 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, Selbsterlernheit) 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.<sup>25</sup> 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

<sup>23</sup> Eine Ausnahme stellen hier glücksbasierte Spiele dar.

<sup>24</sup> Vgl. *Klimmt, C.: Computer- und Videospiele*. In: *Mangold, R.; Vorderer, P & Bente, G.* (Hrsg.) (2004): *Lehrbuch der Medienpsychologie*, Kapitel 29, Göttingen

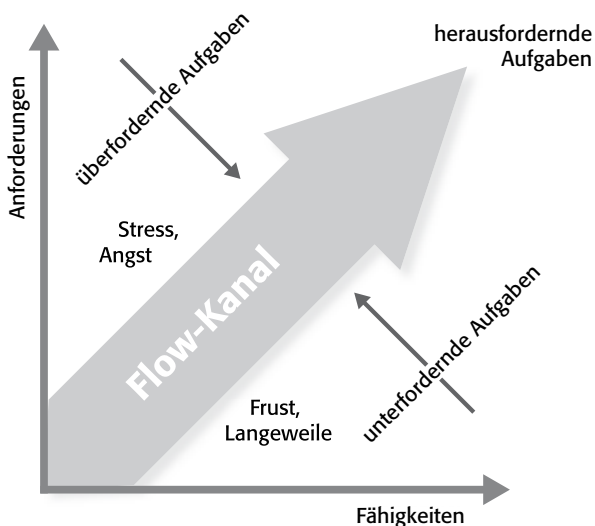
<sup>25</sup> Mitte der 1970er Jahre beschrieb *Mihály Csíkszentmihályi*, emeritierter Professor für Psychologie an der *University of Chicago*, das Flow-Erleben. Eine ausführlichere Beschreibung von Frust- und Flow-Erlebnissen bei Computerspielen liefert *Jürgen Fritz* unter [www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen\\_Frust\\_und\\_Flow.html](http://www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html).



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. 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 **Probearbeitungen** 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 Grundmustern<sup>26</sup> 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

<sup>26</sup> Vgl. z. B. Fehr, W. und Fritz, J. (1997): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn

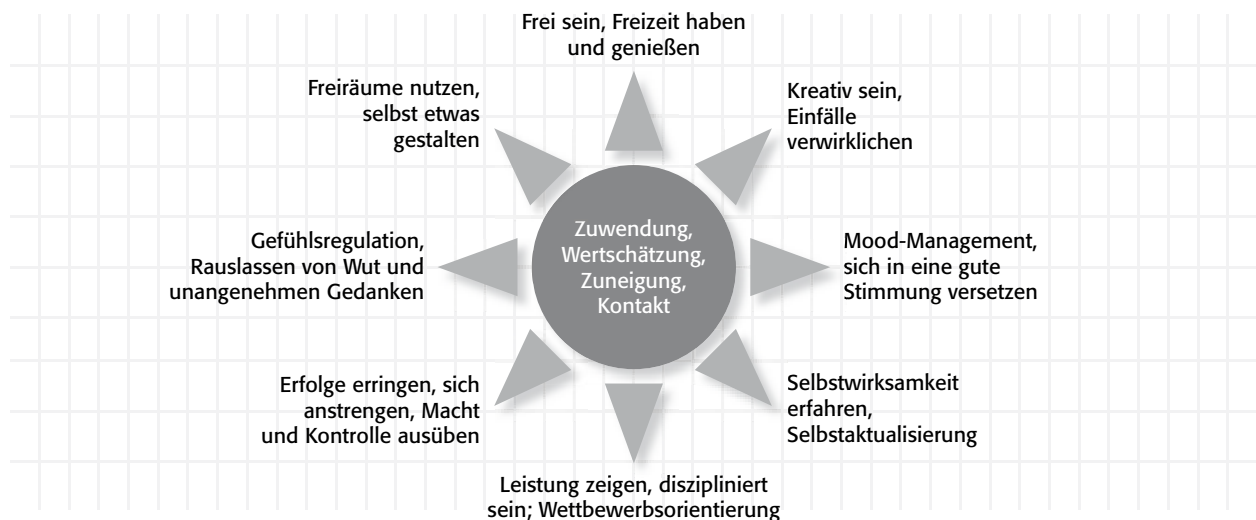




Computerspiele nicht nur in der spielbegleitenden Unterhaltung, sondern auch beim realen Miteinander von Kindern oder Jugendlichen. **Computerspiele sind Thema** im Freundeskreis, auf dem Schulhof oder in Internetforen. Es werden Taktiken ausgetauscht, Spielerlebnisse reflektiert oder mit Erfolgen geprahlt. Computerspiele zu kennen und zu meistern – dies heißt vor allem bei Jungen, „up to date“ zu sein und mitreden zu können. Leidenschaftliche Spieler verwenden dabei eine Vielzahl von speziellen spielbezogenen Begriffen<sup>27</sup>, 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 Mehrspieler-Spielen Internet-Ligen<sup>28</sup>. 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 ausgetragen wurden. Rund 800 Spieler aus 78 Ländern wetteiferten in der Kölner Messe um Preisgelder und Sachpreise im Gesamtwert von 370.000 Euro. Vereinzelt können gute Spieler oder Gruppen (auch *Clans* genannt) sogar ihren Lebensunterhalt durch das Spielen erwirtschaften, indem sie Preisgelder gewinnen oder

<sup>27</sup> Ein Glossar mit den gebräuchlichen Fachbegriffen bietet z. B. *Wikipedia* unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>

<sup>28</sup> Ligen und Events werden z. T. professionell und nach wirtschaftlichen Kriterien organisiert. Z. B. die *ESL (Electronic Sports League)*: [www.esl.eu/de](http://www.esl.eu/de)



## E-Sport Wettkämpfe Intel Extreme Masters – CeBIT 2011



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

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.

## Spielmärkte

Der Umsatz mit Computer- und Videospielsoftware in Deutschland betrug 2010 insgesamt 1,86 Milliarden Euro.<sup>29</sup> Mit einem Anteil von 1,59 Milliarden Euro macht der klassische Verkauf von Spielen auf Datenträgern und per Download (inklusive Games für mobile Konsolen, Handys und Smartphones) noch immer den Großteil der Einnahmen aus. Neuere Geschäftsmodelle wie Gebühren für Abonnements und Premium-Accounts (Online- und Browser-Spiele) oder Ausgaben für Spielerweiterungen und zusätzliche Items (virtuelle Zusatzinhalte) machen insgesamt etwa 15 Prozent am Gesamtumsatz aus. 2010 wurden in Deutschland 71 Millionen Spiele für PC, Konsole und mobile Geräte, darunter Handhelds, Handys oder Smartphones (siehe Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“) verkauft. Dies entspricht einer Steigerung um 3 Prozent im Vergleich zum Vorjahr.

Ein Viertel aller Spiele für PC, Konsole oder mobile Endgeräte wird digital per Download vertrieben. Den Großteil davon machen Spiele für Handys und Smartphones aus, die 2010 erstmals erfasst wurden. Da viele dieser herunterladbaren Spiele kostenlos oder im Vergleich gesehen günstiger sind, liegt ihr Anteil am Umsatz, der mit Computerspielen erzielt wird allerdings nur bei 5 Prozent (im Jahr 2010). Einen hohen Anteil am Umsatz in diesem Bereich haben PC-Spiele, die verstärkt heruntergeladen werden.

Die Spielkonsole hat sich in den vergangenen fünf Jahren zum wichtigsten Umsatztreiber der Games-Industrie in

Deutschland entwickelt: Spiele für *Xbox*, *PlayStation* und *Wii*, die per Datenträger oder Download verkauft werden, machten 2010 mit 884 Millionen Euro mehr als die Hälfte des Umsatzes mit Games-Software aus. Während sich der Markt für PC-Spiele aktuell erholt, ist bei Spielen für mobile Endgeräte, darunter mobile Spielkonsolen sowie Handys und Smartphones, seit 2008 ein rückläufiger Umsatztrend zu beobachten. Im Bereich der Handy- und Smartphone-Spiele wird jedoch für die Zukunft wieder mit steigenden Umsatzzahlen gerechnet.

## 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 Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendschutz“ erläutert werden. Darüber hinaus werden

<sup>29</sup> Die Marktzahlen stammen vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU): [www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen](http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen)



im Sinne des Jugendschutzes relevante gesetzliche Rahmenbedingungen, die in über 30 europäischen Ländern gebräuchlichen PEGI-Kennzeichen und der Bereich „Jugendschutz und Online-Spiele“ 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 Edutainment“* richtet den Blick auf die Möglichkeiten, die Spiel- und Lernsoftware heute bieten.
- ▶ Die folgenden *Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online-Spielen 1“* und *3.8 „MMORPG, WoW und Co: Online Spielen 2“* stellen die wachsenden Spielmöglichkeiten über das Internet vor – auch in Bezug auf ihre problematischen Aspekte.
- ▶ Besonders Online-Rollenspiele 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 gezielt an junge und jüngste Nutzer. Auch wenn momentan für Kinder noch der Fernseher das wichtigste Medium ist, machen sie früh erste Erfahrungen mit dem Computer 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 2010* auf eine eigene Spielkonsole zugreifen (65 % der Jungen, 48 % 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 Schieflage: die Spiellust von Kindern und Jugendlichen trifft auf Unsicherheiten, z. T. auch auf Unkenntnis oder Unverständnis, auf Seiten der Eltern, die mit ganz anderen Medien aufgewachsen sind, und die den rasanten technischen Wandel der letzten Jahre sorgenvoll betrachten. Aber Kinder können Medienkompetenz nicht allein erwerben, sie brauchen die Hilfe von Erwachsenen, um sich in den Medienwelten zurecht zu finden.

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.<sup>30</sup> 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 den Computer 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,



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,

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 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. 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). Außerdem ist der Besitz von Soft- und Hardware oder die Kompetenz bei der Bedienung verschiedener Spiele in bestimmten Freundeskreisen oder Szenen (z. B. der E-Sport-Szene) ein Statussymbol. Auch darüber sollte in der Familie gesprochen werden.

<sup>30</sup> Vgl. [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/familie/s/freizeitinteresse](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/familie/s/freizeitinteresse) oder [www.schau-hin.info/medienerziehung/games/10-goldene-regeln.html](http://www.schau-hin.info/medienerziehung/games/10-goldene-regeln.html)



🔗 **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 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 Spielernutzung“ 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 Geschlechter-Rollenbildern 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 Anschaf-

fungskosten 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. 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 Computernutzungsvertrag (siehe „Links und Materialien“) festhalten, an den sich alle Familienmitglieder halten müssen, und in dem auch Konsequenzen für das Nichteinhalten benannt werden. Oder Sie erstellen ein **Wochenkonto** für die Mediennutzung, sodass sich Ihre Kinder selbst Zeiten einteilen können.



### ► **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 weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen ungewollt hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder.

### ► **Standort wählen**

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 guthießen 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*. Der Verein *Computerprojekt-Köln e. V.* bietet 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](http://www.spielbar.de) Beurteilungen von Computerspielen.

### ► **Alterskennzeichen beachten**

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter [www.usk.de](http://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 anspielen. 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, Edutainment- und Lernsoftware-Titeln, die jedes Jahr neu erscheinen, können auch informierte Referenten kaum einen Überblick haben. Hier ist es hilfreich, auf medienpädagogische Internet-Angebote 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 Zwiesgespräch mit einzelnen Teilnehmern gelöst werden, da sich womöglich auch andere Eltern kritisch zu Wort melden oder sogar Vorhaltungen machen. Stattdessen 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. Statt Teilnehmern ein vermeintliches Fehlverhalten vorzuwerfen, sollten alternative Strategien vorgeschlagen werden. 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](http://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/paedi.htm](http://www.sin-net.de/paedi.htm): *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](http://www.gigamaus.de): Mit der *GIGA-Maus* werden Programme und Onlineangebote für Kinder und für die ganze Familie prämiert.



- ☞ [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de): Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele des Vereins *Computer-Projekt Köln* mit Beurteilungen von Spielen (mit pädagogischer Altersempfehlung) und Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Das *ComputerProjekt Köln* ist auch an der Vergabe des Games-Gütesiegels „pädagogisch wertvoll“ beteiligt (☞ [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de)).
- ☞ [www.internet-abc.de](http://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](http://www.spielbar.de): Informationsportal mit Besprechungen von Computerspielen und vielen weiteren (Fach-) Artikeln zum Thema.
- ☞ [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de): Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der *Deutsche Computerspielpreis* an deutsche Produktionen vergeben.
- ☞ [www.byte42.de](http://www.byte42.de): Weblog mit Spielbeurteilungen von dem Medienpädagogen *Jens Wiemken*.
- ☞ Beispiele für Internetnutzungsverträge zwischen Eltern und Kindern finden sich unter:
  - ☞ [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (unter Service – Für Eltern),
  - ☞ [www.surfen-ohne-risiko.net/materialien](http://www.surfen-ohne-risiko.net/materialien) (unter Netzregeln) oder
  - ☞ [www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung](http://www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung).
- ☞ *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*: Die Broschüre der *Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie* erscheint seit 20 Jahren und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für Eltern und Pädagogen. Die neueste Ausgabe erscheint immer gegen Ende jeden Jahres. (Bestellung über: ☞ [www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.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* (2. aktual. Aufl. 2007). Kostenlos bestellbar (oder als Download) auf ☞ [www.lfm-nrw.de/index.php?id=1117](http://www.lfm-nrw.de/index.php?id=1117).
- ☞ *Mit Medien leben: gewusst wie! Computerspiele – Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene*. Broschüre der *Landesanstalt für Medien NRW (LfM)* (2008). Kostenlos bestellbar (oder als Download) auf <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/>.
- ☞ [www.schau-hin.info](http://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 Vorlagen für Zeitgutscheine zur Mediennutzung.
- ☞ *KIM-Studie 2010: Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*.
- ☞ *JIM-Studie 2011: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Beide Studien vom *medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs)* bieten regelmäßig Einblicke in die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Download und Bestellung auf ☞ [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de).
- ☞ *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](http://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](http://www.internet-abc.de)).
- ☞ ☞ [www.tlm.de/gamequiz](http://www.tlm.de/gamequiz): *Die Thüringer Landesmedienanstalt* hat ein Games-Quiz für die ganze Familie entwickelt, das Online gespielt werden kann.
- ☞ Der *klicksafe-Flyer Computerspiele-Tipps für Eltern* (4. Aufl. 2011) enthält zehn konkrete Tipps für Eltern zum Umgang mit Computerspielen. Der Flyer steht kostenfrei zum Download unter ☞ [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) zur Verfügung und kann in gedruckter Fassung über die *klicksafe-Webseite* bestellt werden.
- ☞ Unter ☞ [www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz](http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz) findet sich auch das Online-Quiz *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 Studien<sup>31</sup> 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 Computertrecks sondern weit verbreitetes und anerkanntes Kulturgut.<sup>32</sup>

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 Spiel-Genres. Das Spektrum reicht vom virtuellen Kartenspiel für Zwischendurch bis zum Online-Rollenspiel, das über Jahre hinweg gespielt 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 gespielt wird) und weniger aufgrund der Thematik des Spiels (also der Frage, *welche Geschichte* in dem Spiel erzählt wird). Spieler präferieren meistens einzelne Genres, deren Spielweise sie anspricht und ihren Interessen entspricht. Eine allgemeingültige Unterteilung gibt es im Bereich der Computerspiele nicht, auch die folgende Aufzählung könnte bei Bedarf um Genres ergänzt oder gekürzt werden.<sup>33</sup>

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* oder Bewegungsspiele wie z. B. *Wii Fit*, die 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. Die Spieler sind in ein temporeiches Geschehen eingebunden und müssen als Handelnde eine Geschichte vorantreiben.



Alice: Madness Returns (USK ab 16), Electronic Arts –  
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Es gilt Rätsel und Puzzle 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 Genrevertreter 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

<sup>31</sup> 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

<sup>32</sup> 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](http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=2)

<sup>33</sup> 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



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 Kampf-Wettbewerb 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. Brawl (USK ab 12), Nintendo –  
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

### Browsergames

Für ein Browsergame oder Browserspiel ist nur ein Internetzugang und ein aktueller Internet-Browser nötig. Viele Webseiten locken heute mit einer Vielzahl an Spielen. Mehr dazu im Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1“.

### 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 Genrevertreter 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.

### Edutainment

Edutainment-Spiele (Wortspiel aus **E**ducation und **E**ntertainment) kennzeichnen sich durch den Anspruch Erziehung, Lernen und Unterhaltung ansprechend miteinander verbinden zu wollen. Mehr Hintergründe zu Lernprogrammen, Edutainment- bzw. Infotainment-Software und Serious Games finden sich in Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment“.

### 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 Mikrofon oder eine Plastik-Gitarre. 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 Parties, 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



New Super Mario Bros. (USK ab 0), Nintendo –  
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

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 (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.

**Renn-Simulationen** 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.



Need for Speed: Shift 2 Unleashed (USK ab 6), Electronic Arts –  
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

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.

### Rollenspiele

Als Computer-Rollenspiel, kurz RPG (engl. = Role Playing Game), wird grundlegend eine Spielform bezeichnet, in der der Spieler die Kontrolle über eine heroische Figur (Charakter) oder eine gesamte Heldengruppe 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.



Warhammer Online (USK ab 12), 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: Online Spielen 2“* 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 Bedrohungs-Szenario 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 2 (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 Fernkampfaffen 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 gegnerischem 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



Die Sims 3 (USK ab 6), Electronic Arts – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Fliegen eines Flugzeugs), über Aufbau-, Management- oder Wirtschafts-Simulationen (z. B. Aufbau eines Handelsimperiums, Trainer eines Fußballvereins) bis hin zu Lebens-Simulationen (im Stile von *Die Sims*). Auch die oben beschriebenen Renn-Simulationen könnten unter dem Genre Simulationen gelistet werden.

### Social Games

Social Games werden über den Internetbrowser gespielt und sind in soziale Netzwerke wie z. B. *Facebook* eingebunden. Dieses junge Genre wird in den *Kapiteln 3.4 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“* und *3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1“* 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



Wii Sports Resort (USK ab 6), Nintendo – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

nachempfunden. Zwei Balken symbolisieren hierbei die Schläger und ein virtueller Ball flitzt von einem Bildschirmende zum anderen. Heute sind Sportspiele grafisch aufwendig 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 neuartigen bewegungsintensiven Steuerungsmöglichkeiten (vgl. Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“) gestatten 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.<sup>34</sup> 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 der kriegerische Konflikt Dreh- und Angelpunkt des Spielgeschehens. Bekannte Vertreter dieses Genres entstammen z. B. den Spiel-Reihen *Civilization* oder *Anno*.



Anno 2070 (USK ab 6), Ubisoft – Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

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 kurz 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. Spieltests finden sich auf den Homepages von Spiele-Magazinen, wie z. B. *gamestar*, *PC Games* oder *Krawall*.

<sup>34</sup> Zum Begriff „Exergaming“ siehe: [www.en.wikipedia.org/wiki/Exergaming](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Exergaming)

**► 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!**

<b>Handlung</b>	<b>Zulässigkeit</b>	<b>Besonderheiten bei Schulveranstaltungen</b>
Wiedergabe von Kauf- bzw. Leih-DVDs bzw. VHS-Kassetten	zulässig, wenn die wiedergegebene Stelle als Zitat verwendet wird	auch ohne Zitierfunktion zulässig
Wiedergabe von zu privaten Zwecken aufgezeichneten (z. B. über TV-Karte), heruntergeladenen oder kopierten (z. B. von einem Freund) Filmen	unzulässig	unzulässig
Direkte Wiedergabe von Filmen aus dem Internet (z. B. von YouTube) im Wege des Streamings	zulässig, wenn die wiedergegebene Stelle als Zitat verwendet wird und die Quelle (z. B. YouTube) nicht rechtswidrig ist	auch ohne Zitierfunktion zulässig, wenn die Quelle (z. B. YouTube) nicht rechtswidrig ist
Vorspielen von Computerspielen (gekauft oder Demoversionen) auf eigenem Notebook über Beamer	zulässig, wenn gespielte Szenen als Zitat verwendet werden	auch ohne Zitierfunktion zulässig
Möglichkeit der Teilnehmer auf Schulcomputern (z. B. im PC-Raum) installierte Demoversionen ohne gleichzeitige Beamer-Wiedergabe zu spielen	zulässig	zulässig
Wiedergabe einer PowerPoint-Präsentation, die urheberrechtlich geschützte Fotos, Bilder, Screenshots enthält	zulässig, wenn die Bilder etc. als Zitat genutzt werden	auch ohne Zitierfunktion zulässig
Hochladen der Präsentation mit urheberrechtlich geschützten Videos, Bildern, etc. auf Homepage und Bereithalten zum Download	unzulässig	unzulässig



## 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 Spiele-Abhängigkeit**. Wenn es die technischen Voraussetzungen (leistungsstarker Computer, Internetanschluss vor Ort etc.) erlauben, kann es hilfreich sein, sich Spiele aus den Genres Shooter und Online-Rollenspiele näher anzuschauen und kurz anzuspielden. 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 Videos<sup>35</sup> 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.
- ▶ **Rechte beachten!:** Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen des Vortrags ist in der Regel urheberrechtlich relevant (siehe Übersicht links). 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 Zitzweck 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

<sup>35</sup> Grundsätzlich lassen sich zwei Arten von Videos unterscheiden: Trailer und Videos mit Ingame-Szenen. Letztere zeigen Ausschnitte aus den Spielen, die mit spezieller Software während des Spielens aufgenommen wurden (zumeist von den Spielern selbst, die damit ihre Erfolge/Erlebnisse in einem Spiel dokumentieren). 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.



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](http://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](http://www.gametrailers.com): Auf den werbefinanzierten Seiten finden sich viele Videos zu Computerspielen.
- 🔗 [www.gamestar.de](http://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](http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Computerspiele)).
- 🔗 Auch das *Computerspielmuseum Berlin* beschäftigt sich mit der Evolution des Mediums ( [www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)). Die *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* hat zu diesem Thema ebenfalls viele Links gesammelt: [www.bpb.de/themen/P5ZCHZ,0,0,Links\\_zur\\_Geschichte\\_des\\_Computerspiels.html](http://www.bpb.de/themen/P5ZCHZ,0,0,Links_zur_Geschichte_des_Computerspiels.html).

## 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 *Gameboy* 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 ansprecherndem 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.<sup>36</sup>

Dieses Konzept wurde gleichsam für Konsolen<sup>37</sup> wie auch für den heimischen PC<sup>38</sup> weiterentwickelt, weshalb sich Spiele durch zunehmend detailgetreue Landschaften sowie hochauflösende 3D-Ansichten kennzeichnen.

Heute sind wir bei der **7. Konsolen-Generation**<sup>39</sup> angelangt, wobei sich die entsprechenden Geräte 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?

<sup>36</sup> 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.

<sup>37</sup> Z. B. *Sega Dreamcast*, *PlayStation 2*, *Microsoft Xbox*

<sup>38</sup> Dank Einführung des CD-ROM Laufwerkes und 3D-fähiger Grafikkarten

<sup>39</sup> *Sony PlayStation 3*, *Microsoft Xbox 360*, *Nintendo Wii*, *Sony PlayStation Portable*, *Nintendo DS*, *Nintendo 3DS*





## Zeitstrahl der Konsolengeschichte



## Personal Computer (PC)

Ursprünglich wurden Heimcomputer als reine Arbeitsmaschinen entwickelt und eigneten sich kaum zum Spielen. 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, haben dafür allerdings auch den höchsten



© Mark Oleksiy – Panthermedia.net

Preis. Wer heutzutage seinen Computer zum Spielen verwendet, hat bei entsprechender technischer Ausstattung eine spektakulärere 3D-Grafik und eine abwechslungsreiche Spieleauswahl.

### 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, 3D-Brillen, die dem Spieler ein

Bild mit echter Tiefenwirkung vorsetzen oder Ventilatoren, die bei Rennspielen für den passenden Fahrtwind sorgen – nichts, was es nicht gibt.<sup>40</sup>

### Internetzugang PC

Der Zugang zum Internet ist für heutige Computer selbstverständlich und auch die Hersteller von Computerspielen setzen immer mehr auf Onlineanwendungen: Es gibt kaum ein Spiel, das keinen Mehrspielermodus über das Internet bietet. Zudem können heute immer mehr Spiele direkt über das Internet gekauft und heruntergeladen werden;<sup>41</sup> so entfällt der Gang zum lokalen Fachhändler.

### 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.

<sup>40</sup> 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.

<sup>41</sup> Z. B. über die Vertriebsplattformen *Steam* (☞, <http://store.steampowered.com>) oder *Origin* (☞, <http://store.origin.com>)



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 feste Zeitkontingente für die PC-Nutzung eingestellt werden. Auch problematische Internetseiten können auf Wunsch durch Jugendschutz-Filter blockiert werden.<sup>42</sup>

## Stationäre Konsolen – Xbox 360, PlayStation 3 & Wii

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 und Arbeitsspeicher), die allerdings nur begrenzt modular aufgerüstet werden können. Sie laufen stabiler als ein PC, bleiben aber meist auf einem Leistungsstand stehen. Dafür haben sie den Vorteil, dass sie in großer Stückzahl kostengünstig produziert und angeboten werden können und viele interessante Spiele einzig auf bestimmten Konsolen veröffentlicht werden. Außerdem bedarf es keiner Installation von Zusatzprogrammen oder Betriebssystemen. Es kann meist sofort losgespielt werden.

### Zubehör stationärer Konsolen

Das Zubehör und die technischen Möglichkeiten der Konsolen sind durchaus unterschiedlich. Alleinstellungsmerkmal der *PlayStation 3* ist ein (noch relativ) neuartiges Datenträger-Format: die *Blu-Ray-Disc*, welche bis zu 50 Gigabyte Daten aufnehmen und auch hochauflösende

Filme wiedergeben kann. Während *Xbox360* und *PlayStation 3* auf besonders beeindruckende Grafik- und Soundqualität setzen und in diesen Belangen die *Nintendo Wii* auch bei Weitem übertreffen, punktete die *Wii* bei Veröffentlichung dagegen durch ein innovatives Bedienkonzept in Form einer Bewegungssteuerung und sicherte sich damit den Ruf der „Familienkonsole“.

Mit dieser **Bewegungssteuerung** war die *Wii* zunächst konkurrenzlos. Die Steuerung funktioniert 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 Remote* (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 (*Wiimote*) 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.

Doch auch die anderen modernen Konsolen *Xbox 360* und *PlayStation 3* wollen an den Erfolg anknüpfen und veröffentlichten 2010 **ähnlich intuitiv bedienbare Eingabemöglichkeiten**. Auf *Sonys* Heimkonsole *PlayStation 3* funktioniert diese Bewegungssteuerung ganz ähnlich wie bei der *Nintendo Wii*. Durch die Kombination von Konsole und hieran angeschlossener *PlayStation Eye-Kamera*



Xbox 360 (Microsoft)



Wii (Nintendo)



PlayStation 3 (Sony)

Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

<sup>42</sup> Mehr Informationen zu Jugendschutzeinstellungen finden sich auf [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (unter Themen – Technische Schutzmaßnahmen) oder in der Klicksafe-Handreichung *Elternabende Internet + Handy* im Kapitel 5.3.9 „Filterprogramme und andere technische Sicherheitseinstellungen“.



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

werden die Bewegungen, Winkel und Positionen des *PlayStation Move-Motion-Controllers* im dreidimensionalen Raum erfasst und entsprechend übertragen. Bei *Microsofts* Eingabegerät *Kinect* für die *Xbox360* nehmen verschiedene Sensoren und Kameras die Bewegungen des Spielers auf. So wird es erstmals möglich, ohne zusätzliches Gerät selbst als Controller zu agieren. Außerdem soll die *Xbox 360* in Zukunft u. a. durch Sprachbefehle bedient werden können.

### Internetzugang stationärer Konsolen

Alle modernen Konsolen sind internetfähig. Bei bestehender Verbindung kann gesurft, Filme und Videos angeschaut, Nachrichten und Wetterinformationen abgerufen oder ein Tageshoroskop gelesen werden. Natürlich dient die Internetverbindung in erster Linie zur **Vernetzung der Spieler**. Sie können sich miteinander austauschen und gemeinsam Spiele bestreiten. Basis hierfür ist ein plattformabhängiges Netzwerk.<sup>43</sup>

So ist es möglich, vor dem heimischen Bildschirm mit anderen Spielern in Kontakt zu treten und über Vertriebsplattformen Einkäufe zu tätigen. *Microsoft* und *Nintendo* nutzen für den Erwerb der Spiele eine eigene Währung.<sup>44</sup> Durch diese wird dem Nutzer nicht immer klar, wie viel der ausgewählte Download tatsächlich kostet und insbesondere für Kinder und Jugendliche kann der Überblick über den Wert und den Preis des Downloads schnell verloren gehen (vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Grund hierfür sind u. a. verschiedene Preismodelle für unterschiedliche Volumenpakete oder Sparaktionen. Die jeweilige Währung kann man durch die Nutzung einer Kreditkarte bestellen oder in vielen Elektronikläden als

Guthabekarte kaufen. *Sony* setzt bei der *PlayStation 3* hingegen auf Kreditkartenkauf ohne komplizierte Umrechnungswährung.

### 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.<sup>45</sup> 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.

Bei Spielen im 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 DS (NDS) & PlayStation Portable (PSP)

Handhelds sind portable Konsolen im Taschenformat. Aktuell sind die *Nintendo DS (NDS)*<sup>46</sup> und die *PlayStation Portable (PSP)* aus dem Hause *Sony* in Deutschland die verbreitetsten tragbaren Konsolen.<sup>47</sup> Im Unterschied zu den stationären Konsolen sind Lautsprecher, Bildschirm 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.

<sup>43</sup> *Xbox360: Xbox Live Arcade; PlayStation 3: PlayStation Network; Nintendo: Club Nintendo*

<sup>44</sup> *Microsoft Points und Nintendo Points*

<sup>45</sup> Vgl. [http://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e\\_rating\\_de.html](http://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e_rating_de.html) (Stand: Februar 2012)

<sup>46</sup> Die *Nintendo DS* liegt inzwischen in verschiedenen Versionen vor. So gibt es neben einer leichteren *Lite*-Version eine um Kameras erweiterte Version (*DSi*), die auch in einer Version mit größerem Bildschirm vorliegt (*DSi XL*). Mit der *3DS* ist nun erstmals ein Spielen in 3D ohne spezielle Brille möglich.

<sup>47</sup> Auf der gamescom 2011 in Köln stellte Sony erstmals die am 22. Februar 2012 erscheinende portable Konsole *Play-Station Vita* vor.



3DS (Nintendo)



PSP (Sony)



PS Vita (Sony)

Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

### Zubehör Handhelds

Durch Zubehör kann die *Sony PSP* nicht nur fürs Spielen benutzt werden. Mit einem zusätzlichen Mikrofon können sich Spieler in Mehrspieler-Matches miteinander unterhalten – über eine aufsteckbare Kamera können Fotos und Videos aufgenommen werden. Ein GPS-Empfänger macht die *PSP* zum vollwertigen Navigationssystem und der ansteckbare Sensor *Tilt FX* erkennt Bewegungen der *PSP* und macht eine Steuerung von Spielen durch Kippen und Drehen der *PSP* möglich – ähnlich der Bewegungssteuerung von Smartphones.

Für den *Nintendo DS* gibt es zwar zahlreiche modische Accessoires, wie z. B. Taschen mit Comic-Helden oder Aufkleber, allerdings kaum Hardware-Zubehör. Dafür kennzeichnet sich die neueste Geräteversion *3DS* durch eine revolutionäre 3D-Funktionalität, die gänzlich ohne 3D-Brille sichtbar wird.

### Internetzugang Handhelds

Alle modernen Handhelds sind internetfähig. So bieten sie auch unterwegs die Möglichkeit, gegen oder mit Gleichgesinnten zu spielen. *Nintendo Wi-Fi Connection* (kurz: *Nintendo WFC*) heißt der Online-Dienst der *Nintendo DS*. Damit ist es möglich, ausgewählte Spiele online zu nutzen. Über einen Browser (der bei der *DS Lite* zusätzlich gekauft werden muss) kann auch gesurft werden. Der Zugang ins Internet erfolgt per WLAN über ein drahtloses Heimnetzwerk oder durch die Verbindung zu einem öffentlichen Hotspot.

Ebenfalls mittels WLAN kann auch mit der *PSP* im Internet gesurft werden und über den *PlayStation Network-Store* (*PSN-Store*) auf zum Teil kostenpflichtige Inhalte zugegriffen werden. Gleichsam können zwei *PSP* direkt untereinander Kontakt aufnehmen (*Remote Play*). Auch der *Nintendo DS* kann per WLAN mit einem anderen *DS* in der Nähe verbunden werden.

### Einstellungsmöglichkeiten Handhelds

Hinsichtlich der Jugendschutzeinstellungen ähneln die kleinen Geräte ihren großen Geschwistern *Wii* und *PlayStation 3*. Die *PSP* 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 DS* können Eltern die drahtlose Internetverbindung ganz oder teilweise deaktivieren. Dadurch kann auch verhindert werden, dass direkt von *DS* zu *DS* ein Kontakt hergestellt wird (z. B. über die Programme *Pictochat* oder *Nintendogs*). Als zusätzliche Sicherung vergibt jedes Spiel dem Besitzer einen zwölfstelligen „Freundescode“. 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.

### Handys

Moderne Handys haben mit ihren Vorgängergenerationen nur noch wenig gemein. Konnte mit dem ersten Mobiltelefon ausschließlich telefoniert werden, sind heutige Handys wahre Multimediamaschinen. Mit ihnen werden Textnachrichten 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 Multimedia-Geräten waren bereits einfache Spiele wie *Snake* oder *Tetris* im



© cobalt –  
panthermedia.net

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 Spielmarkt eher stiefmütterlich behandelt wurden. Selbst als *Nokia* 2003 den Versuch unternahm, mit dem *N-Gage* ein Mobiltelefon mit eingebauter Spielkonsole zu kombinieren, blieb der Erfolg aus.

Erst die immer schneller werdende Datenübertragung über Mobilfunknetze 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 DS* und *Sony PSP*, die als Spielsysteme eigentlich bessere Dienste leisten, haben Handys zwei wesentliche Vorteile: Man hat sie im Grunde immer dabei und muss sie nicht zusätzlich käuflich erwerben.

### Spiele auf Smartphones

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 Eurobeträgen herunterladen. Dieser wurde auch von Spieleentwicklern als lukrativer Markt erkannt. Mittlerweile gibt es fast 100 verschiedene Online-Marktplätze für Apps, wie z. B. den *Android Market*, den *Nokia Store* (ehemals *Ovi Store*) oder die *BlackBerry App World*. Viele Apps arbeiten mit dem erfolgreichen Geschäftsmodell **Freemium**. Solch ein *Freemium*-App kann zunächst in einer Basisversion frei heruntergeladen werden (Free) – wer dann jedoch eine Premium-Version mit neuen und erweiterten Inhalten möchte, muss dafür zahlen. Auch über Werbung in Apps kann Geld verdient werden.

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 erstmals gezwungen, ihre Spiele an die Touchscreen-Steuerung anzupassen. Obwohl viele Spieler das Fehlen echter Knöpfe beim *iPhone* bemängelten, wurden die Spielentwickler durch das Manko zum Umdenken gezwungen. 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.

Viele aktuelle Handys bringen die Voraussetzungen für das Surfen im **Internet** mit. Obacht ist allerdings beim Handyvertrag 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 Online-Spielen mit dem Handy möglich. Bei der Orientierung helfen z. B. Tarifrechner im Internet. Aber Vorsicht: Beim Surfen im Ausland fallen zusätzliche Kosten an!

Die **Jugendschutzmöglichkeiten** auf dem Mobiltelefon sind je nach Hersteller, Modell und Provider sehr unterschiedlich. Zudem muss jeder für sich selbst definieren, wo beim Handy der Jugendschutz beginnt. Sollen Kinder und Jugendliche vor unbekanntem Anrufern geschützt werden? Darf die Handynutzung eine gewisse Zeit nicht überschreiten? Dürfen beim mobilen Surfen nur bestimmte Seiten angewählt werden oder geht es darum, solche Spiele vom Telefon 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 Anbieter des Mobilfunkvertrags Fragen zum Vertrag beantworten kann und der Handyhersteller mit Tipps zu den Jugendschutzeinstellungen am Handy zur Seite stehen sollte.<sup>48</sup>

### Empfehlungen für Eltern:

#### ► Nutzen Sie Jugendschutzeinstellungen

Alle modernen Spiele-Geräte bieten Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich des Jugendschutzes, die Sie nutzen sollten. So lassen sich z. B. nicht altersgerechte Spiele sperren. Besonders beim Spielen via Internet können Kinder und Jugendliche mit problematischen Kontakten konfrontiert werden. Sie sollten sich daher schon vor der ersten Inbetriebnahme mit den Online-Fähigkeiten 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

<sup>48</sup> Siehe [www.handysektor.de/index.php/aktuelles/alle\\_nachrichten\\_more/mobilfunkanbieter\\_verstaerken\\_jugendschutz](http://www.handysektor.de/index.php/aktuelles/alle_nachrichten_more/mobilfunkanbieter_verstaerken_jugendschutz)



Beschränkungen zu überwinden. Der sinnvollste Schutz ist eine **Kombination** aus **technischen Maßnahmen** und **erzieherischen Mitteln**.

- **Aktualisieren Sie regelmäßig die System-Software**  
Um Sicherheitslücken vorzubeugen, sollten Update-Funktionen wahrgenommen werden. Diese gehen oftmals einher mit gravierenden Änderungen in der Systemkonfiguration. Entsprechend sollten die Einstellungen und ggf. neue Funktionalitäten im Anschluss geprüft werden.
- **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](http://www.spieleratgeber-nrw.de), [www.spielbar.de](http://www.spielbar.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 günstige Vorgängermodelle. Legt Ihr Kind z. B. keinen Wert auf 3D-Effekte, so reicht ein normaler *Nintendo DS*. 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 Handynetz erfolgen. Die meisten Smartphones können auch über das heimische *WLAN* ins Internet. 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 und eine Auswahl an Spieletiteln und entsprechende Vorbereitungszeit, welche vorab mit dem Veranstalter abgeklärt werden sollte.<sup>49</sup>

- **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 erfolgen (exzessives Spielen oder Gewalt) und ein Austausch erfolgen über Erziehungsstrategien im Umgang mit Spielen.
- **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 dazu den späteren Austausch unter den Teilnehmern anzuregen.

<sup>49</sup> 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“).



## Links und Materialien zum Thema:

- ☞ [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/plattformen](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/plattformen): 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.
- ☞ [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de): Die Informationsplattform beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen zur Sicherheit in mobilen Netzen und wird von der *Landesanstalt für Medien NRW* und vom *Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest* getragen.
- ☞ [www.jugend-und-handy.de](http://www.jugend-und-handy.de): Auf dem Informationsportal, das u. a. von der Mobilfunkindustrie betrieben wird, finden sich auch Informationen und Links zu Jugendschutzeinstellungen der Mobilfunkanbieter.
- ☞ *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](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=101196.html).
- ☞ [www.gameskompakt.de](http://www.gameskompakt.de): Das Angebot *gameskompakt* ist ein neues Angebot zur Vermittlung von Medienkompetenz, welches den Zielgruppen Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren eigene Spielerfahrung ermöglicht. *gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer* beinhaltet neben den gängigsten Spielkonsolen (PS3, Wii, Xbox360) und ausgewählten Spielen auch kostenlose Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema „Computer- und Videospiele“ auseinander zu setzen. Der Koffer kann nach der Pilotphase (Frühjahr 2012) bundesweit an mehreren Standorten kostenlos ausgeliehen werden. Das Angebot wurde vom MedienSpielPädagogen *Jürgen Slegers* entwickelt und wird vom *Institut Spielraum* der *Fachhochschule Köln* weiter geführt.

Links zu den Herstellern:

- ☞ *Sony PlayStation & PlayStation Portable*:  
☞ <http://de.playstation.com>
- ☞ *Microsoft Xbox 360*: ☞ [www.xbox.com/de-DE/](http://www.xbox.com/de-DE/)
- ☞ *Nintendo Wii & NDS*: ☞ [www.Nintendo.de](http://www.Nintendo.de)

## 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 Staat schafft dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen und freiwillige Selbstkontrollen sorgen für die praktische Anwendung der gesetzlichen Regeln. Für deren Umsetzung sind jedoch die Anbieter von Computerspielen selbst zuständig. 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. Browsergames, Social Games).



**Trägermedien** sind – wie es der Name schon sagt – alle materiell „greifbaren“ Medien wie z. B. CD-ROMs, Spiel-Module, DVDs, etc. Alle Computerspiele, die in Deutschland auf einem Datenträger angeboten werden, müssen vorab von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK – [www.usk.de](http://www.usk.de))* geprüft und mit einer Alterskennzeichnung versehen sein. Zusätzlich werden Trägermedien von der *Pan European Game Information (PEGI)* gekennzeichnet (s. u.).<sup>50</sup>

**Telemedien** sind materiell nicht „greifbare“ Medien wie z. B. eine Internetseite. Im Bereich der Computerspiele zählen hierzu z. B. im Internet verfügbare Browser Spiele, falls diese nicht auf einem Datenträger (Trägermedium) als Verkaufsversion angeboten werden. 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 Alterskennzeichnung, weshalb es für Eltern schwierig ist, deren Inhalte einzuschätzen. Seit Neuestem ist die *USK* auch als Selbstkontrolleinrichtung für Online-Spiele offiziell anerkannt.<sup>51</sup>

## Die USK-Prüfung



Vor der eigentlichen Prüfung durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* wird ein Spiel von einem unabhängigen

Tester 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-Kennzeichen<sup>52</sup> und ihre Bedeutung



### Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG<sup>53</sup>

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.

### 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

<sup>50</sup> 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](http://www.esrb.org)

<sup>51</sup> Vgl. hierzu: [www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/fsk-und-usk-erhalten-zustaendigkeit-fuer-online-medien](http://www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/fsk-und-usk-erhalten-zustaendigkeit-fuer-online-medien)

<sup>52</sup> Quelle: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* (vgl. [www.usk.de](http://www.usk.de)); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz

<sup>53</sup> § 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG): Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen



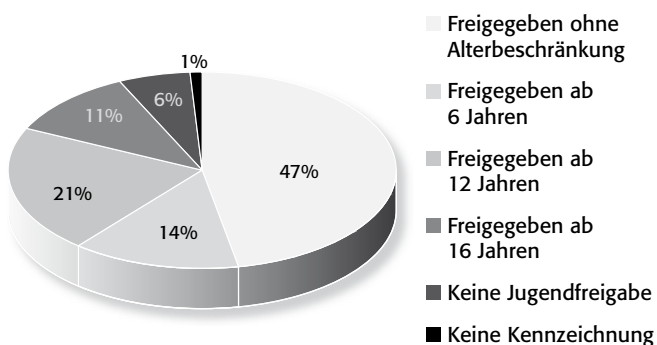


besteht für die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* die Möglichkeit, das Spiel nachträglich auf den Index für jugendgefährdende Medien zu setzen, d. h. zu indizieren (s. u.). Für jeden Spielehersteller ist es natürlich wichtig, eine Kennzeichnung des Spiels zu bekommen, um Rechtssicherheit in Bezug auf eine mögliche Indizierung zu erlangen.

### Lehr-Programm gemäß § 14JuSchG

Das Kennzeichen „Lehr-Programm gemäß § 14JuSchG“ wird bei Filmen und Spielprogrammen zu Informations-, Instruktionen- 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 2010<sup>54</sup>



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**<sup>55</sup> 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. u. „Inhaltssymbole der *PEGI*“) und auch unterschiedliche Alterseinstufungen vornimmt.

### 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.

<sup>54</sup> Im Jahre 2010 wurden insgesamt 2.844 Computer- oder Konsolenspiele geprüft (vgl. [www.usk.de](http://www.usk.de))

<sup>55</sup> Quelle: Pan European Game Information (PEGI) (vgl. [www.pegi.info](http://www.pegi.info)); Abbildungen fallen nicht unter CC-Lizenz



**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, aber 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 Online-Spiele

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. 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.



Für kleinere Online-Spiele 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) und dadurch dem Zugriff der deutschen Behörden entzogen. Diese Tatsache erschwert die Arbeit der Polizei gleichwie 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.<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Vgl. hierzu [www.jugendschutz.net/International/index.html](http://www.jugendschutz.net/International/index.html)



## Empfehlungen für Eltern:

### ► Achten Sie auf Kennzeichen

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter  [www.usk.de](http://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 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 machen. Nutzen Sie auch ergänzende Beratungsangebote (z. B.  [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de),  [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) oder  [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)), um eine Einschätzung zu einem Spiel zu bekommen, welche über die Alterskennzeichnung hinaus geht. Sie haben die **Erziehungshoheit**

und können auch entscheiden, sich über die Alterseinstufung „nach oben“ oder „nach unten“ hinwegzusetzen.

### ► Prüfen Sie Online-Spiele

Viele Spiele im Internet sind aktuell noch nicht mit einem Alterskennzeichen versehen. Hier müssen Sie als Eltern eine entsprechende Alterseinstufung vornehmen, diese selbst anspielen oder sich auf pädagogischen Angeboten informieren (s. o.). Seit Neuestem ist die *USK* (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*) auch als Selbstkontroll-Einrichtung für Online-Spiele von in Deutschland ansässigen Anbietern offiziell anerkannt. So werden zukünftig immer mehr deutsche Angebote entsprechende Altersempfehlungen anführen. In Ergänzung kann Ihnen die **PEGI OK**-Kennzeichnung als Orientierung dienen. Ist auf einer Spiele-Seite im Internet die *PEGI OK*-Kennzeichnung abgebildet, können Sie in der Regel davon ausgehen, dass folgende 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.*

### ► Werden Sie selbst aktiv

Stoßen Sie auf ein problematisches Spielangebot (z. B. im Internet), so können sie dies den zuständigen Institutionen melden (z. B. über  [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) oder  [www.internet-beschwerdestelle.de](http://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.<sup>57</sup> Referenten können auch direkt bei der *USK* anfragen,

<sup>57</sup> 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“).



welche Produkte geeignete Beispiele sind und wie es zur Vergabe des entsprechenden Kennzeichens kam.

- **Auf dem Laufenden bleiben:** Da sich die Gesetzeslage hin und wieder ändert, sollten Referenten auf dem Laufenden bleiben. Insbesondere die Alterskennzeichnung von Online-Spielen steht vor einer grundlegenden Novellierung. Dieses Faktenwissen wird immer wieder von Eltern gefordert werden und stellt die Basis für Themenbereiche wie z. B. Gewalt dar.
- **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](http://www.usk.de): Neben den Erklärungen der Alterskennzeichen und deren Entstehung bietet die USK eine Datenbank mit allen gekennzeichneten Spielen.
- 🔗 [www.jugendschutz.net](http://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](http://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 den Beurteilungsmaßstäben bei Telemedien.
- 🔗 [www.bundespruefstelle.de](http://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* (2010) herausgegeben. Zudem stehen Mitarbeiter der BPjM montags bis donnerstags von 8 bis 17 Uhr und freitags von 8 bis 15 Uhr unter der Hotline-Nummer 0228 376631 für Fragen zur Medienerziehung, zu empfehlenswerten Medien und zum gesetzlichen Jugendmedienschutz zur Verfügung.
- 🔗 [www.pegi.info](http://www.pegi.info): Auch der Internetauftritt der *Pan European Game Information (PEGI)* bietet Informationen zu den entsprechenden Kennzeichnungen.
- 🔗 [www.ajs.nrw.de](http://www.ajs.nrw.de): Die *Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e. V. (AJS)* bietet Informationen rund um Kinder- und Jugendschutz (u. a. über Telefon-Hotline). Über die Webseite der AJS kann auch der Flyer *Computerspiele – Fragen und Antworten – Informationen für Eltern* (2. aktual. Aufl., 2009) gegen eine Gebühr bestellt werden.
- 🔗 *Computerspiele. Jugendschutz und Altersfreigaben*: Das ausführliche und aktualisierte Dossier der *Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)* (2011) kann über [www.bag-jugendschutz.de/publikationen\\_dossiers.html#pub13](http://www.bag-jugendschutz.de/publikationen_dossiers.html#pub13) heruntergeladen und bestellt werden.

## 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 Online-Vertriebsweg 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 Online-Shops der internetfähigen Konsolen.



Die entstehenden Kosten sind hier oftmals durch systemeigene Währungen, die man gegen reales Geld erwerben kann, für den Konsumenten schwer durchschaubar. Viele Inhalte kosten zwar lediglich einen niedrigen Euro-Betrag, gerade zu Impulskäufen neigende Jugendliche können hier jedoch schnell den Überblick über die anfallenden realen Kosten verlieren (vgl. im Kapitel 3.3 „Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen“ den Absatz „Stationäre Konsolen“).

### 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.
- ▶ **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).

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?

Auf den ersten Blick gibt es mittlerweile zahlreiche kostenlose Alternativen zu Verkaufsversionen oder über Abo-Kosten finanzierte Online-Spiele. Sei es *FarmVille*, *Metin 2*, *Die Siedler Online* oder *oGame* – 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 **Freemium**<sup>58</sup> (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 Online-Spielen und Handygames durchgesetzt.

Aufgrund der Nachfrage nach virtuellen Gegenständen vor allem im Bereich der Online-Spiele hat sich rund um den Handel mit diesen Gegenständen ein eigenes Geschäftsfeld entwickelt. Verschiedene Händler bieten virtuelles Gold, Gegenstände oder sogar komplette Spielfiguren gegen reales Geld an. Rechnet man die Zeit in reales Geld um, die es dauert eine komplett ausgestattete Spielfigur in einem Online-Rollenspiel selber 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.

<sup>58</sup> Freemium ist ein Kunstwort bestehend aus „free“ und „premium“



## Werbung in Computerspielen

Medienwelt ist Werbewelt – und auch die Welt der Computerspiele ist von Werbebotschaften durchzogen. Kostenlose Spieleportale finanzieren sich über Werbeeinblendungen, auf bunten Kinderseiten ist die ebenfalls bunte Werbung mitunter nur schwer zu erkennen und auch in Spielen selbst werden immer häufiger Werbebotschaften eingebunden. Vor allem dieses so genannte *In-Game-Advertising* 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 jederzeit 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.

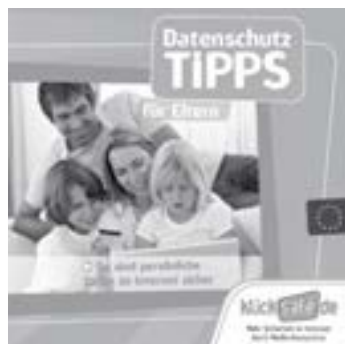


Gerade durch die Tatsache, dass Spielinhalt und Werbung ineinander übergehen und nicht durch explizite „Werbepausen“ voneinander getrennt wahrgenommen werden können, entstehen neue Probleme. Nach einer Studie der *Landesanstalt für Medien NRW* ist es vor allem für jüngere Kinder schwer, diese kommerziell orientierten

Botschaften vom fiktionalen und spaßbringenden Spiel zu unterscheiden.<sup>59</sup> Dies ist von besonderer Bedeutung, da Werbebotschaften auch auf vielen ihrer Lieblings-Spielseiten vorkommen. Kinder müssen lernen, Werbung zu erkennen und zu verstehen. Diese Werbekompetenz wird gefördert, wenn Eltern und Lehrer mit Kindern über Werbung schwer zu erkennende, kommerzielle Botschaften und die damit verbundenen Interessen sprechen.

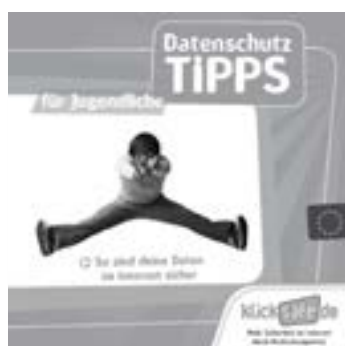
## Datenschutz und Computerspiele

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

werden. 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 (AGBs)* 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*<sup>60</sup> im April 2011, bei dem Daten von rund 75 Millionen Nutzern gestohlen wurden, darunter auch sensible Passwörter und Kreditkarten-Nummern.

### Datenschutz in Social Games

Bei Social Games, also Spielen, die innerhalb der sozialen Netzwerke gespielt werden (vgl. *Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1“*), muss der Spieler dem Anbieter 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. Hobbies, Schule, E-Mail-Adresse oder Telefonnummer.

<sup>59</sup> 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

<sup>60</sup> *PlayStation Network (PSN)* ist ein interaktiver Bereich auf der Konsole *PlayStation* von Sony, in dem Spieler Online-Spiele nutzen, mit Freunden und Angehörigen chatten, im Internet surfen und Einkäufe tätigen können.



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 vermittelt, sondern – abhängig von den Privatsphäre-Einstellungen des jeweiligen Nutzers – auch im Nutzerprofil angezeigt, was ggf. auch Lehrer oder zukünftige Arbeitgeber einsehen können.<sup>61</sup>

## 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.<sup>62</sup> 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) 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 Online-Shop 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.<sup>63</sup>

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

Rund um das Thema „Online-Spiele“ 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 Online-Spielen 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 mehrere Euro wertvoller virtueller Gegenstand, der im Online-Shop erworben wurde, nach einem Software-Update wertlos oder entwertet ist.

<sup>61</sup> 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](http://www.klicksafe.de) heruntergeladen werden.

<sup>62</sup> Vgl. § 69d UrhG

<sup>63</sup> Vgl. Text 17 der gemeinsamen Themenreihe von *klicksafe* und *iRights.info* zum Thema „Was darf man mit Dateien aus Online-Shops machen?“ (unter  [www.klicksafe.de/irights](http://www.klicksafe.de/irights)).



## 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 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. 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 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 Werbeblendungen, installieren Sie einen Werbe-Blocker und helfen Sie Ihrem Kind Werbung zu erkennen und zu verstehen. Zeigen Sie Ihrem Kind auch, wie man Werbefenster und andere Einblendungen schließen kann. 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 den privaten E-Mail-Konto zu verhindern. Oder man meldet sich mit einer erfundenen Identität beim Spielanbieter 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 große Mengen an realer Währung in ein Spiel investiert werden, sollten Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind erkundigen, wie der Anbieter den Umgang mit virtuellem Besitz handhabt. Ein Hinweis dazu findet 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. Verkaufs-Systeme) gezeigt und Interventionsmöglichkeiten geschildert werden. Nicht zulässig ist hingegen eine konkrete Rechtsberatung.





- ▶ **Internet vorhanden?:** Bei der Präsentation von Internetinhalten gilt es vorab zu klären, ob der Veranstaltungsort über eine Internetanbindung verfügt. Es ist ratsam, zur Not 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.<sup>64</sup>

### Links und Materialien zum Thema:

- ▶ [www.irights.info](http://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](http://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](http://www.klicksafe.de/materialien) können zudem verschiedene thematisch passende Broschüren heruntergeladen oder bestellt werden:
  - ▶ *Datenschutz TIPPS für Jugendliche – So sind deine Daten im Internet sicher* (2010)
  - ▶ *Datenschutz TIPPS für Eltern – So sind persönliche Daten im Internet sicher* (Sprachen: Deutsch, Arabisch, Russisch, Türkisch) (2011)
  - ▶ *Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet* (Broschüre von *klicksafe* und *iRights.info*) (2011)
  - ▶ *Spielregeln im Internet – Durchblicken im Rechts-Dschungel* (Broschüre von *klicksafe* und *iRights.info*) (2. Aufl. 2011)
  - ▶ *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](http://www.surfer-haben-rechte.de): Das Informationsangebot vom *Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv)* klärt auf über Verbraucherrechte in der digitalen Welt.

- ▶ [www.verbraucherzentrale.de](http://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/index.php/bildergeschichten/datenschutz](http://www.handysektor.de/index.php/bildergeschichten/datenschutz): Animierte Infos zum Thema „Datenschutz“. Beim *handysektor* kann u. a. auch der Comic-Flyer *Das Netz vergisst nichts* zum Thema „Datenschutz“ bestellt werden.
- ▶ *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](http://www.lfm-nrw.de/de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html)

## 3.6 Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment



© 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.<sup>65</sup> Und so verzichten viele Spiele auf Gewalt oder

<sup>64</sup> Die Broschüre *Spielregeln im Internet* von *klicksafe* und *iRights.info* enthält auch einen passenden Text zum Thema *Download auf Knopfdruck – Wie legal sind Filehoster?*.

<sup>65</sup> Siehe exemplarisch *Eibl-Eibesfeldt, I.* (2004): *Grundriss der vergleichenden Verhaltensforschung*. 8., überarb. A. München. *Blank*



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 Lehr-Programm 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:

- ▶ **Lern-Programme** 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 Mathe-Lernprogramm, 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*<sup>66</sup> 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.

<sup>66</sup> 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](http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1635)



- ▶ **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 & Co: Online Spielen 2“). 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 Motorrad-Rennspiel mit ähnlicher Steuerung nach kurzer Übung erfolgreich zu meistern. Diesen Transfer eines gelernten Schemas auf ein ähnliches Spielprinzip nennt man **intramondialen Transfer**.

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 Autorenn-Fahrer 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.<sup>67</sup> Diese wurde auch in einer *LfM*-Studie zu „Chancen und Risiken von Computerspielen“<sup>68</sup> 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“**  
Edutainment-, Infotainment- oder Lern-Programme können eine unterhaltsame 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 Edutainment-Programmen 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 Repertoire Ihrer Bibliothek vor Ort**  
Viele Institutionen bieten bereits ein großes Repertoire 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

<sup>67</sup> 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](http://www.bpb.de/themen/O16VDV,0,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html)

<sup>68</sup> 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.



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 fordern 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 Internet-Angebote benennen, die sich mit solchen Spielen befassen (siehe „Links und Materialien“).

Hier sollten Referenten vorab allerdings für sich selbst die Frage beantworten: „Will ich Eltern überhaupt einen konkreten Einkaufstipp geben?“ Fragen nach konkreten Spieleempfehlungen 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](http://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. 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](http://www.internet-abc.de/eltern/flyer-datenbanken.php)).



Lernsoftware suchen auf [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

- [www.games-wertvoll.de](http://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/publikationsliste,did=166554.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.html).
- [www.digita.de](http://www.digita.de): Der deutsche Bildungsmedien-Preis *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](http://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](http://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 (WWW)*: Seit über 20 Jahren werden an der *Fachhochschule Köln* intensive Forschungen zum Bereich der virtuellen Welt durchgeführt. Auf den Seiten des Forschungsschwerpunktes finden sich zahlreiche Ergebnisse aus den Forschungsprojekten:

🌐 [www.fh-koeln.de/www](http://www.fh-koeln.de/www).

🔗 *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: 🌐 [www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf](http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf).

## 3.7 Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1

### Ausgangslage

Durch Breitbandinternetanschlüsse erleben Online-Spiele seit der Jahrtausendwende einen regelrechten Boom. Laut einer Studie des *Bundesverband Interaktive Unterhaltungsoftware e. V.* aus dem Jahr 2010 nutzt mittlerweile jeder 4. Deutsche über zehn Jahren das Internet zum Spielen.<sup>69</sup> Motor dieses Zuwachses sind demnach vor allem kostenlose Browserspiele und Spiele (sog. Social Games) die in sozialen Netzwerken, wie z. B. *schülerVZ* oder *Facebook* genutzt werden können. Neben den PCs bieten inzwischen auch alle modernen Konsolen 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 Online-Spiele

Hierunter versteht man Spiele, welche die Installation eines Programms voraussetzen, um sie nutzen zu können. Auch Konsolenspiele, die gemeinsam via Internet gespielt werden, fallen in diese Rubrik. Das jeweilige Programm kann entweder im Laden gekauft oder im Internet heruntergeladen werden. Bekannte Genrevertreter sind z. B. *World of Warcraft (WoW)* oder *Metin 2* (siehe auch das folgende Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW & Co: Online Spielen 2“).

### Browsersgames

Um ein Browsergame nutzen zu können, benötigt der Spielende lediglich einen Internetzugang sowie einen aktuellen Internet-Browser (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 Rechner 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 Browsersgames bilden die **Flash-Games**, welche die Installation eines entsprechenden „Programms“<sup>70</sup>, 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.<sup>71</sup> Für Kinder zwischen sechs und 13 Jahren gehört z. B. die Seite 🌐 [www.spielaffe.de](http://www.spielaffe.de) (eine Sammlung von diversen Spielen unterschiedlicher Kategorien, s. Abbildung S. 70) laut *KIM-Studie 2010* zu den beliebtesten Internetseiten.<sup>72</sup> Die Betreiber dieses Portals sammeln bzw. „verlinken“ auf Spiele von Herstellern aus

<sup>69</sup> Vgl. 🌐 [www.biu-online.de/de/presse/newsroom.html](http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom.html) unter *Spielplatz Internet 2010*

<sup>70</sup> Auf 🌐 [www.get.adobe.com](http://www.get.adobe.com) erhält man kostenlos den aktuellen *Flash-Player*.

<sup>71</sup> Hier können z. B. die Portale 🌐 [www.kongregate.com](http://www.kongregate.com), 🌐 [www.flashgames.de](http://www.flashgames.de) oder auch 🌐 [www.newgrounds.com](http://www.newgrounds.com) genannt werden.

<sup>72</sup> Vgl. *Kim-Studie 2010*, S. 32 – 33



aller Welt, was dazu führen kann, dass sich Kinder mit sprachlichen Hürden konfrontiert sehen, weil die Spielanleitungen auf Englisch, Französisch oder Japanisch formuliert sind.



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

### Social Games

Die Spiele dieses 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. So 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. *FarmVille* (siehe unten). Auch Gedulds-, Fantasy-, Rollen- oder Mafia-Spiele finden sich in diesem Genre wieder.

### Faszination von Online-Spielen

Bei den meisten Online-Spielen 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 Online-Spielen einem ständigen Wandel unterworfen ist, auch wenn der Spieler nicht eingeloggt ist, empfinden die meisten Spieler als äußerst spannend.<sup>73</sup>

Besonders Social Games sprechen Personen an, die ansonsten noch keine Berührung mit Computerspielen hatten. Durch die permanente Präsenz dieser Spiele im Alltag von sozialen Netzwerken entsteht ein Schneeballprinzip, das auch viele Nicht-Spieler auf diese Art Spiele neugierig macht. Die niedrigen Zugangshürden, wie z. B. die fehlende Installation, den durch das soziale Netzwerk bereits vorhandenen Account oder den zumeist einfachen Spieleinstieg, halten viele Nutzer auch über die Probierphase hinaus innerhalb des Spiels. Der Vergleich mit Freunden, Bekannten und anderen Spielern in Bestenlisten und die permanente Präsenz der Spielergebnisse beim Besuch der sozialen Plattform machen für viele Spieler einen Großteil der Faszination aus.

### Zwei prominente Beispiele

**FarmVille** ist ein Social Game vom Anbieter *Zynga*<sup>74</sup>, bei dem der Spieler eine eigene Farm aufbauen, vergrößern, Tiere hüten und mit Freunden kommunizieren kann. Um mitmachen zu können, ist ein Profil bei der Social Community *Facebook* zwingend vorausgesetzt. Außerdem muss man *FarmVille* Zugriff auf die Daten des Kontos gewähren.<sup>75</sup> Wofür der Anbieter die Informationen letztlich genau verwendet, bleibt unklar. Je weiter man in dem Spiel kommt, desto zeitaufwändiger wird es, die eigene Farm zu pflegen. Die Faszination im Spiel ist, dass man seine Farm immer wieder grundlegend verändern kann und einem mit jedem höheren Level mehr Möglichkeiten der Gestaltung zur Verfügung stehen. Durch neue Funktionen und limitierte Editionen, die immer wieder ins Spiel gebracht werden, wird der Nutzer dauerhaft an das Spiel gebunden. Auch den entstehenden Leistungsdruck innerhalb des Freundeskreises sollte man nicht unterschätzen bzw. Spielzeiten genau im Blick behalten. Daher sollte das Spiel erst von bereits erfahrenen Jugendlichen ab ca. 14 Jahren gespielt werden, die in der Lage sind, reflektiert mit den eigenen Spielzeiten sowie dem Einkauf von Spielvorteilen umzugehen (vgl. auch Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte & Verbraucherschutz“).

<sup>73</sup> Das folgende Kapitel 3.8 beschreibt näher, welche Aspekte bei Online Rollenspielen (MMORPGs) als faszinierend wahrgenommen werden.

<sup>74</sup> *Zynga* gehört zu den Marktführern bei den Social Games und ist eng mit *Facebook* verbunden. Etwa ein Drittel der ca. 700 Millionen *Facebook*-Nutzer beschäftigt sich mindestens einmal im Monat mit *Zynga*-Spielen. Siehe dazu auch:

www.heise.de/newsticker/meldung/Zynga-Spiele-exklusiv-bei-Facebook-1282098.html

<sup>75</sup> Beim ersten Spielaufruf wird dem Nutzer über ein Hinweifenster mitgeteilt, auf welche Profil-Informationen der Anbieter zugreifen wird. Vgl. www.zynga.com/privacy/privacy-policy.php#information-collect, Punkt 2 „Information We Collect“



**oGame** ist ein browsergestütztes Strategiespiel des Betreibers *Gameforge*. Das Spiel ist grundlegend kostenlos, denn es finanziert sich über Werbung. Wer sich an der Werbung stört, kann für 5,00 € pro Monat den „*Commander*“-Status erwerben und ohne Werbe-Einblendungen und Pop-Ups spielen. In *oGame* geht es darum, Planeten zu besiedeln, auszubauen und schließlich mit der eigenen Raumflotte andere Mitspieler zu überfallen oder ihre Flotten zu vernichten, um die Rohstoffe (*Ressis*) aus den dadurch entstehenden Trümmerfeldern auszubeuten. Bevor es jedoch losgeht, muss sich der Spielende bei der Anmeldung für eines der inzwischen über 50 Universen (*Unis*) entscheiden, in denen gespielt werden kann. Diese unterscheiden sich im Wesentlichen dadurch, dass die „jüngeren“ Universen weniger Mitspieler verzeichnen und deshalb Anfängern bessere Chancen bieten. Jedes Universum ist in mehrere Galaxien aufgeteilt, mit mehreren hundert Sternensystemen pro Galaxis und einem Dutzend Planeten pro System. Außerdem führt jedes *Uni* eine eigene Rangliste. Der Spieler bekommt für verschiedene Tätigkeiten Punkte und steigt in der Rangliste auf. Wer erfolgreich ist, hängt zum einen von der Spielerfahrung ab, zum anderen in hohem Maße von der investierten Zeit.

## Problematische Aspekte von Online-Spielen

### Konsum / Kostenfallen

Bei einigen Online-Spielen werden Methoden eingesetzt, die dem gewinnorientierten Vorgehen im Klingelton-Geschäft ähneln. Während bei Abonnement-Spielen 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 auf „KOSTENLOS“ oder „GRATIS“ in der Regel auf der Startseite sehr häufig zu finden sind, sind die Angaben auf möglicherweise entstehende Nebenkosten oftmals gut versteckt.

Ein weiteres Problem besteht in den eingebundenen **Werbebanner** – gerade bei kostenlosen Spielangeboten. Hier werden oft auch 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 Werbeeinblendungen 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 Erotik-Spiele).

### Datenschutz

Gerade durch die oftmals notwendige Registrierung oder die Einbindung des persönlichen Profils eines sozialen Netzwerkes ergeben sich Risiken hinsichtlich des Datenschutzes. 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 Genrevertretern weiter. Im Gegensatz zu den *Online-Rollenspielen* 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 Online-Spiele 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 Online-Games für erfolgsorientierte Spieler ein sehr zeitaufwändiges Hobby.

Das gilt auch für die vermeintlich kurzweiligen *Flash-Spiele*. Wer schon einmal *Tetris* oder *Minesweeper* gespielt hat,



weiß, dass man sich damit für eine Viertelstunde beschäftigen kann, aber – vom Ehrgeiz gepackt, den nächsten Level auch noch zu schaffen – ebenso auch mehrere Stunden damit verbringen kann. Genauso verhält es sich mit vielen Spielen, die auf den Spieleportalen angeboten werden: Sie sind einfach zu bedienen und auch schon für Kinder attraktiv. Viele dieser Spiele sind nicht auf stundenlanges Spielen ausgelegt. Aber die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu messen – z. B. indem man den eigenen Highscore hochlädt und mit dem anderer Spieler vergleicht<sup>76</sup> – kann auch hier für eine längerfristige Bindung sorgen.

## Empfehlungen für Eltern:<sup>77</sup>

### ► Achten Sie auf die Alterseignung

Bei Spielen im Internet 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. 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. Die meisten Social Games können ohne weiteres gratis gespielt werden.

### ► Achten Sie auf mögliche Zusatzkosten

Mit Spielen wie *FarmVille*, *MafiaWars* & 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.<sup>78</sup> 0900er Rufnummern können Sie am heimischen Anschluss sperren, und das Kinderhandy sollte generell für Premium-SMS gesperrt sein.


### ► Machen Sie Ihr Kind stark gegen den Gruppendruck

Das gegenseitige Messen und Wettfeiern um Levels und Highscores mit den eigenen Freunden ist der wesentliche Anreiz beim *Social Gaming*. Unterstützen Sie Ihr Kind dabei, mit diesem Gruppendruck umgehen 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. Online-Spielen 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, sodass man fortan von diversen Benachrichtigungen, Geschenken oder Einladungen in Ruhe gelassen wird. Die *klicksafe*-Leitfäden zum Schutz der Privatsphäre in sozialen Netzwerken erklären, wie dies in den einzelnen Netzwerken geht:  [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien).


### ► Zeigen Sie Ihrem Kind Alternativen auf!

Abseits der sozialen Netzwerke gibt es im Internet viele weitere kostenlose Online-Spiele – auch ganz ohne kommerzielle Interessen. Ausgewählte Spiele, die Spaß machen und anspruchsvoll sind, finden Sie z. B. auf der Website  [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net).

### ► Sensibilisieren Sie Ihre Kinder für den Schutz persönlicher Daten

Auch über die Preisgabe von persönlichen Daten (Name, Telefonnummer, Adresse, ...) in Online-Spielen sollte mit Heranwachsenden gesprochen werden, denn nicht immer ist es vorteilhaft, wenn das persönliche Spielverhalten von außen nachvollzogen werden kann. Zudem können persönliche Daten im Internet auch missbraucht oder an andere Anbieter und Personen weitergegeben werden.

<sup>76</sup> Hierbei ist es in der Regel notwendig, sich auf dem jeweiligen Spieleportal zu registrieren und sich ein eigenes Nutzerkonto (Account) zuzulegen.

<sup>77</sup> Einige dieser Empfehlungen wurden freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der österreichischen Informations- und Koordinierungsstelle *Saferinternet.at* ( [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)).

<sup>78</sup> Vgl. Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“





## Tipps für Referenten:

Das Thema „Online-Spiele“ 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 Online-Spiel live zu zeigen, ist ein Internetanschluss nötig. Alternativ kann man auch Screenshots anfertigen und vorführen.<sup>79</sup> 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 Micropayment verzichten.

## Links und Materialien zum Thema:

- ▶ [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele): Im umfangreichen Dossier zum Thema „Computerspiele“ finden sich auch weitere Hintergründe zu „Online-Games“ und „Tipps für Eltern und Kinder zum Umgang mit Social Gaming“.
- ▶ [www.internet-abc.de/eltern](http://www.internet-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 Online-Spiele. Problematische Aspekte wie Gewalt und Werbung in Online-Spielen 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](http://www.internet-abc.de/eltern/onlinespiele-jugendschutz.php))
- ▶ [www.klick-tipps.net/spielen](http://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 Online-Spielen.
- ▶ [www.blinde-kuh.de/spiele](http://www.blinde-kuh.de/spiele)  
Bei der werbefreien Kindersuchmaschine *Blinde Kuh* findet sich auch ein riesiges Archiv mit kleinen Online-Spielen. Die *Blinde Kuh* ist die erste deutschsprachige Suchmaschine für Kinder. Das mehrfach ausgezeichnete Portal wird vom Bundesfamilienministerium unterstützt.



[www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)

▶ [www.surfen-ohne-risiko.net/spielen/sichere-onlinespiele](http://www.surfen-ohne-risiko.net/spielen/sichere-onlinespiele)

Auf der Seite [www.surfen-ohne-risiko.net](http://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“.

## 3.8 MMORPG, WoW und Co.: Online-Spielen 2

### Ausgangslage

Sie heißen *Runes of Magic*, *World of Warcraft*, *Fragoria*, *Metin 2* oder *Warhammer Online* und fesseln Millionen Spieler in der ganzen Welt. Die Rede ist von Online-Rollenspielen, 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.

**Online-Rollenspiele** (auch *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, kurz *MMORPGs*<sup>80</sup> genannt), sind ähnlich aufgebaut wie klassische Computer-Rollenspiele: Spieler gestalten eine eigene Spielfigur (Charakter) und entwickeln diese weiter, um mit ihr eine epische Geschichte zu erleben. Die Online-Variante bietet im Unterschied zu herkömmlichen Computer-Rollenspielen 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

<sup>79</sup> 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“).

<sup>80</sup> Sinngemäß übersetzt: „Über das Internet gespielte Rollenspiele, an denen viele Spieler teilnehmen.“



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 Online-Rollenspielen deutlich schwieriger, eine zeitliche Grenze zu setzen. Da Online-Rollenspiele kein wirkliches Spiel-Ende 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 Online-Rollenspiel ist *World of Warcraft* (WoW). Es basiert auf dem Computerspiel *Warcraft* und erschien im Jahr 2005 in Deutschland. Mit über 12 Millionen Spielern weltweit<sup>81</sup> ist es momentan das meist gespielte Computerspiel. Neben dem Kaufpreis für das Spiel und für die – mittlerweile drei – Erweiterungen fallen für den Spieler zusätzliche monatliche Abo-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, 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.<sup>82</sup> 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. **RPG-Server** (*Role-Play Game*) 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 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.

<sup>81</sup> Laut Pressemitteilung der Herstellerfirma *Blizzard Entertainment* vom 07.10.2010.

Siehe  <http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?id=2450443>

<sup>82</sup> Allerdings spielen nicht alle 12 Millionen Spieler in derselben Spielwelt. 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.



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.<sup>83</sup>

Spieler können ihre Spielfigur bis Stufe 85<sup>84</sup> (Stand: Februar 2012) 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 Spielreiz 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 Online-Rollenspiele 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 oder direkt im Browser gespielt werden. Sie sind bei Jugendlichen auch deshalb beliebt, weil – im Gegensatz zu *WoW* – keine Anschaffungskosten oder Abo-Gebühren anfallen.

Kosten können allerdings trotzdem entstehen, denn viele Anbieter ermöglichen den Kauf besonderer oder zusätzlicher Spielitems durch einen in das Spiel integrierten Shop (z. B. bei *Metin 2*, vgl. auch Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).

### Faszination von Online-Rollenspielen

In Online-Rollenspielen 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, um dadurch an bessere Ausrüstung zu kommen. Je größer die Gruppe, umso wichtiger ist es, dass die Aktionen der Charaktere aufeinander abstimmt 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

<sup>83</sup> Dazu werden Programme wie *skype* oder *teamspeak* verwendet. Sie erlauben „Telefonkonferenzen“ für mehrere Teilnehmer.

<sup>84</sup> In den bisherigen Erweiterungen (*Add-ons*) wurde die erreichbare Maximalstufe schrittweise angehoben (von Stufe 60 auf nunmehr Stufe 85). Dies dürfte sich bei künftigen *Add-ons* fortsetzen. In der voraussichtlich im September 2012 erscheinenden vierten Erweiterung *Mists of Pandaria* wird die Maximalstufe nach aktuellem Stand auf Stufe 90 angehoben.



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. Zumal 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.<sup>85</sup>

Für einige Gilden und Einzel-Spieler 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 Online-Rollenspiele ebenfalls viele Anreize bereit: Berufe können gemeistert, Auszeichnungen erworben und Spielgeld angesammelt werden. Weitere Faszinationsgründe für die Online-Rollenspiele 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 es zu einer exzessiven, problematischen Nutzung von Online-Rollenspielen kommen 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.<sup>86</sup>

### Persistente und permanente Spielstrukturen

Ähnlich wie in der realen Welt sind viele Online-Rollenspiele 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 Online-Rollenspielen. Auch wenn es ein wichtiges 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 Spiel-Inhalte** 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 Langzeit-Motivation 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

<sup>85</sup> 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.

<sup>86</sup> 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.



sein, damit nicht zwei Dutzend Spieler warten müssen, was wiederum den eigenen **Stammplatz gefährden** würde.

Hier offenbart sich ein Grundproblem, das innerhalb von Gilden, aber darüber hinaus auch in bestimmten Jugend-Szenen 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 Online-Rollenspiel 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 **seltenen** 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 84 auf 85 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*<sup>87</sup>, auf die auch die Betreiber der Spiele reagieren müssen.<sup>88</sup>

#### **Altersgemischte Gilden und Gemeinschaften**

Online-Rollenspiele sind nicht nur bei Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen beliebt. In den Spielen treffen also 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 spätabendliche Spiel mag für manche erwachsene Spieler der Normalfall sein, aber jüngeren Spielern den Schlaf rauben.

#### **Kosten und Gebühren**

Viele Online-Rollenspiele werden mittlerweile kostenlos angeboten (*free2play*). Der Anbieter ermöglicht allerdings den Kauf besonderer oder zusätzlicher Spielitems durch

<sup>87</sup> Unter *Cyber-Mobbing* wird das zumeist längerfristige absichtliche und systematische Beleidigen, Bloßstellen, Bedrohen und Verletzen anderer mit Hilfe neuer Medien (Internet oder Handy) verstanden.

<sup>88</sup> 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>



einen in das Spiel integrierten Shop (vgl. auch Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“). Die Bezahlmöglichkeiten 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.<sup>89</sup>

## Empfehlungen für Eltern:

### ► Schließen Sie tragfähige Kompromisse

Der Spielerfolg in Online-Rollenspielen 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 Online-Rollenspiel 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*).<sup>90</sup> 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. Vor allem Heranwachsende surfen und spielen nicht nur am heimischen PC, sondern auch bei Freunden oder auch unterwegs. Dieser Aspekt wird durch die zunehmende Mobilität des Internets und den fallenden Preis für mobile Daten-Flatrates noch verstärkt.

### ► 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 Abo-Gebühren bei kostenpflichtigen Spielen und nehmen Sie es dadurch auch bei Konsumfragen in die Verantwortung. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über virtuelle Währungen, 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 voran gehen und Ihre eigenen Spielzeiten kritisch im Auge behalten.

## Tipps für Referenten:

Das Thema „Online-Rollenspiele“ 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.

► **Online-Abhängigkeit einordnen:** Dass es Fälle gibt, in denen Spieler von Online-Rollenspielen 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

<sup>89</sup> Vgl. dazu z. B. die Schilderung des Lehrers *Marcus Lüpke* unter: [www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2104](http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2104).

<sup>90</sup> Vgl. hierzu z. B. <https://eu.battle.net/account/parental-controls/index.html>



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 Online-Rollenspiele spielen) bis hin zur Verteuflung 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 Online-Rollenspiel vorführen:** Um die Faszination zu vermitteln, die von Online-Rollenspielen ausgehen kann, ist natürlich auch die Demonstration eines Spiels möglich.<sup>91</sup> Die besonderen Faktoren in Online-Rollenspielen, 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](http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=920): Eine pädagogische Beurteilung von *World of Warcraft* (und anderen Online-Rollen-Spielen) liefert der *Spieleratgeber NRW*.



► [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

► *Die Geschichte der Rollenspiele: Meilensteine von 1974 bis heute:* Das Computerspiel-Magazin PC-Games hat sich mit der Geschichte der Computer-Rollenspiele auseinandergesetzt. Der Artikel ist abrufbar unter:

► [www.pcgames.de/Retrospektive-Thema-214694/Specials/Die-Geschichte-der-Rollenspiele-Meilensteine-von-1974-bis-heute-703593/](http://www.pcgames.de/Retrospektive-Thema-214694/Specials/Die-Geschichte-der-Rollenspiele-Meilensteine-von-1974-bis-heute-703593/)

► [www.jugendszenen.com](http://www.jugendszenen.com): Hier finden sich Hintergründe zu verschiedenen Szenen, u. a. der Rollenspiel-Szene

► *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: [www.horx.com/MedienHighlights/Psychologie-Heute\\_2007-12.pdf](http://www.horx.com/MedienHighlights/Psychologie-Heute_2007-12.pdf)

## 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.

Mittlerweile 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 Online-Rollenspielen, deren Anforderungen und Motivationsstrukturen in *Kapitel 3.8 „MMORPG, WoW & Co: Online Spielen 2“* beschrieben wurden. Eine einheitliche Begriffsbestimmung gibt es bisher allerdings noch nicht.<sup>92</sup> Im *ICD-Klassifikationssystem (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme)* oder im *Diagnostischen und Statistischen Handbuch Psychischer Störungen (DSM-IV)* ist Computerspiel- oder Internetabhängigkeit ebenfalls noch nicht offiziell als Sucht oder Krankheit anerkannt. Daher soll hier der Begriff der „Abhängigkeit“ Verwendung finden.

<sup>91</sup> 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“*).

<sup>92</sup> So ist die Rede von Online- oder Internetsucht, pathologischer Internetnutzung, Computer- oder Computerspielsucht, Internet- oder Medienabhängigkeit.



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 **Spiraleffekt** 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.<sup>93</sup> 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.<sup>94</sup>

Eine problematische Nutzung liegt dann vor, wenn die Spieler sie selbst nicht mehr kontrollieren können und dadurch **andere Lebensbereiche** beeinträchtigt werden. 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.<sup>95</sup>

### 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)

Aber **nicht das Spiel allein** ist dafür verantwortlich, wenn sich die Computerspielnutzung problematisch auf den Alltag der Spieler auswirkt. Die Autoren zeigen, 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 problematische Sogwirkung entfalten. Dazu kann es besonders in solchen Lebensabschnitten kommen, die

<sup>93</sup> 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.

<sup>94</sup> Fritz et al. (Hrsg.) (2011), *Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)*, Band 66, S. 195 ff.

<sup>95</sup> 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. (vgl. [www.drogenbeauftragte.de](http://www.drogenbeauftragte.de), Suchbegriff „Pinta“).





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;
- ▷ 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 nur die Häufigkeit und Dauer, sondern vor allem die **Motivation** zum Spielen und ein **geändertes Freizeitverhalten**, **Leistungsabfall** in der Schule oder **Entzugserscheinungen** sind ausschlaggebende Kriterien für eine Abhängigkeitsgefährdung.

Sabine Grüsser-Sinopoli<sup>96</sup> (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 Esstisch 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.
- ▷ **Entzugserscheinungen:** Spielt ein Betroffener nicht, kann es sogar zu Entzugserscheinungen 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.

<sup>96</sup> 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 (2014, [www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php](http://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. IFM-Studie *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet* auf Seite 204 f.



## Empfehlungen für Eltern:



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

### ► Medien-Verbote 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 **Spielzeit-Konten**, 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. 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 PC, 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.

Kreisen die Gedanken Ihres Kindes stets um Computer, Konsole oder Internet – auch während anderer Beschäftigungen?	
Hat Ihr Kind die Kontrolle über die Zeit vor dem Bildschirm verloren? Spielt oder surft es teilweise bis spät in die Nacht?	
Haben sich die Bildschirmzeiten stetig gesteigert?	
Fühlt es Ihrem Kind häufig schwer, aufzuhören oder die Bildschirmzeiten zu begrenzen, soll es auch nur tageweise?	
Wird Ihr Kind nervös, gereizt oder depressiv, wenn es auf Computer, Internet oder Konsole verzichten muss?	
Zieht Ihr Kind sich zunehmend von Familie und Freunden zurück?	
Verdrängt das Computerspielen frühere Interessen oder Hobbies, haben sich schulische Leistungen deutlich verschlechtert?	
Verzichtet Ihr Kind auf Maßnahmen, um am Computer zu bleiben?	
Hat Ihr Kind stark zu- oder abgenommen? Ist es übererdelt?	
Verliert Ihr Kind trotz erkennbarer negativer Folgen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm?	
Nutzt Ihr Kind das Computerspielen vermehrt dazu, Gefühle wie Ärger oder Wut abzubauen?	

Abhängigkeit erkennen – eine Checkliste für Eltern  
Klicksafe-Flyer Internet- 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 Beschäftigungsmöglichkeiten 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 Online-Tests


Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Spielnutzung 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](http://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 gruppen-therapeutische 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.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht](http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht)).

- 🔗 [www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://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](http://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. Die deutsche *Helpline* in Kooperation mit *klicksafe* im *Safer Internet Programme* 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](http://www.nummergegenkummer.de).



[www.nummergegenkummer.de](http://www.nummergegenkummer.de)

- 🔗 [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de): Der Verein *HSO (Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige)* bietet Betroffenen und deren Angehörigen weiterführende Informationen und Online-Beratung über virtuelle Selbsthilfegruppen.
- 🔗 [www.websucht.info](http://www.websucht.info): Die *Fachstelle für Suchtprävention der Drogenhilfe Köln gGmbH* richtet sich mit der Kampagne *websucht.info* an Eltern und Betroffene sowie an Pädagogen, die sich zu dem Thema „Medienabhängigkeit“ informieren möchten.
- 🔗 [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht](http://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- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern*.



- ☞ Unter [www.klicksafe.de/spots](http://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 der Computer mithilfe von Schutzprogrammen für Kinder und Jugendliche sicherer gemacht werden kann: [www.klicksafe.de/themen/technische-schutzmassnahmen](http://www.klicksafe.de/themen/technische-schutzmassnahmen).
- ☞ [www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php](http://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 Online-Fragebögen und Selbsttests.
- ☞ Beispiele für Internetnutzungsverträge zwischen Eltern und Kindern finden sich unter:  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (unter Service – Für Eltern),  
[www.surfen-ohne-risiko.net/materialien](http://www.surfen-ohne-risiko.net/materialien) (unter Netzregeln) oder  
[www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung](http://www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung).
- ☞ [www.schau-hin.info/medienerziehung/computerspielsucht](http://www.schau-hin.info/medienerziehung/computerspielsucht): Auch die Initiative *Schau Hin!* hat eine Liste mit häufig gestellten Fragen zum Thema gesammelt und gibt Eltern Empfehlungen.
- ☞ *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.  
 Eine Zusammenfassung der Studie findet sich unter:

[www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68](http://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](http://www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht).

### 3.10 Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte Medienwirkung

#### Ausgangslage

Die meisten Menschen streben keine Gangster-Karriere 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](http://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*<sup>97</sup> 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,<sup>98</sup> aber dennoch

<sup>97</sup> 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](http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf)

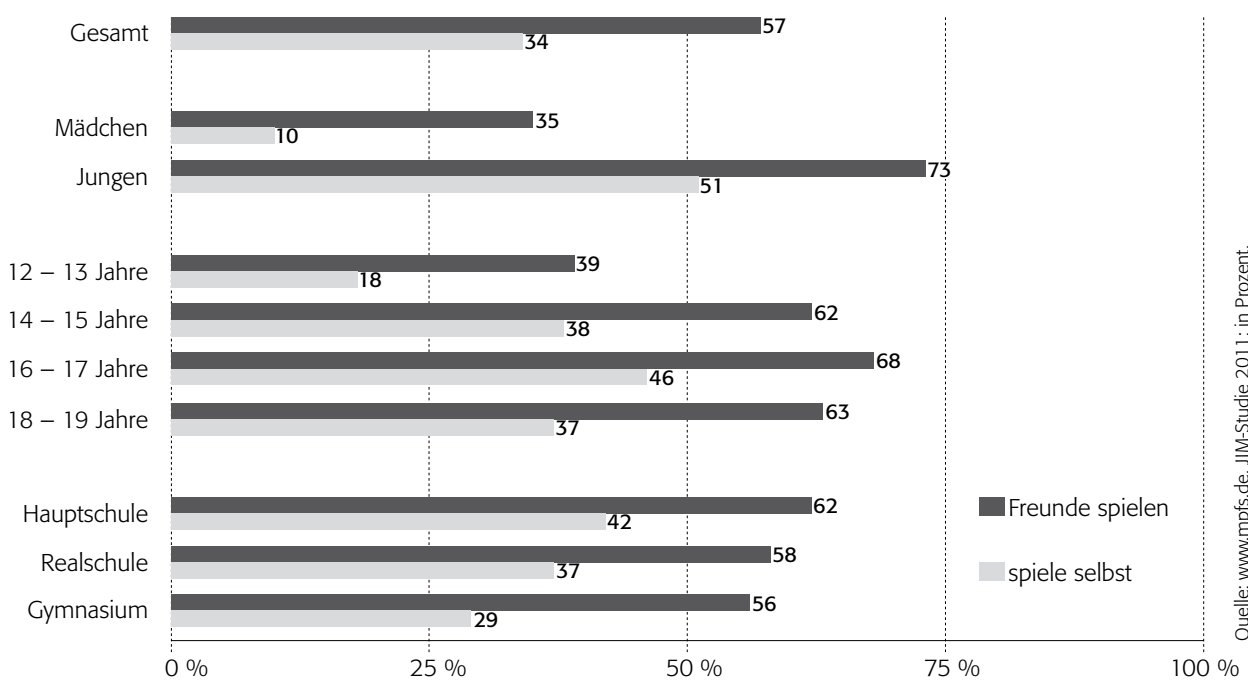
<sup>98</sup> So geben 77 Prozent der weiblichen und 91 Prozent der männlichen Jugendlichen an, die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen zu haben (vgl. JIM-Studie 2011, S. 46).



spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind. Nach Ergebnissen der *JIM-Studie 2011* trifft dies auf jede dritte Spielerin und 81 Prozent der befragten männlichen Spieler zwischen 12 und 19 Jahren zu. Die folgende Grafik gibt die Nutzung von Spielen wieder, die nach Selbsteinschätzung der Jugendlichen als brutal bzw. besonders gewalthaltig einzustufen sind.

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

### Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen- oder Onlinespielen 2011 (12- bis 19-Jährige)



Auch bei den Sechs- bis 13-Jährigen kennt der überwiegende Teil die *USK*-Kennzeichen.<sup>99</sup> Dennoch geben zwei Fünftel von denjenigen, die in dieser Altersgruppe die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen haben, an, nicht altersgerechte Spiele gespielt zu haben. Analog zu den Jugendlichen konsumieren Jungen mit 48 Prozent häufiger nicht altersangemessene Spiele als Mädchen (30 %). Mit zunehmendem Alter steigt der Wert schrittweise an (6 – 7 Jahre: 26 %, 8 – 9 Jahre: 31 %, 10 – 11 Jahre: 46 %, 12 – 13 Jahre: 45 %).<sup>100</sup>

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“<sup>101</sup> beherrscht seitdem die Diskussion. Aber machen gewalthaltige Spiele gewalttätig? Vor allem Eltern wünschen sich eine klare Antwort auf diese Frage.

<sup>99</sup> 75 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen sind die *USK*-Kennzeichen schon einmal aufgefallen. Mit zunehmendem Alter steigt dieser Wert von 50 Prozent bei den Sechs- bis Siebenjährigen auf 85 Prozent bei den 10- bis 11-Jährigen an; bei den 12- bis 13-Jährigen liegt der Wert mit 82 Prozent knapp darunter (vgl. *KIM-Studie 2010*, S. 50).

<sup>100</sup> Vgl. *KIM-Studie 2010*, S. 50

<sup>101</sup> Vgl. hierzu den Wikipedia-Eintrag, der sich kritisch mit Entstehung und Gebrauch des Begriffs „Killerspiel“ auseinandersetzt:

☞ [www.de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel](http://www.de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel)



## 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.<sup>102</sup>

- ▶ 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.<sup>103</sup>
- ▶ 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 Langzeit-

folgen 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 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

<sup>102</sup> Die hier vorgestellte Auswahl wird in dem *Dossier zu Computerspielen* von *klicksafe* durch weitere Theorien ergänzt:

☞ [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele).

<sup>103</sup> Vgl. dazu auch den Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression* von Ingrid Möller unter: ☞ [www.bpb.de/publikationen/JJSMJ6,0,0,Gewaltmedienkonsum\\_und\\_Aggression](http://www.bpb.de/publikationen/JJSMJ6,0,0,Gewaltmedienkonsum_und_Aggression).



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.<sup>104</sup> 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.<sup>105</sup> 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 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.<sup>106</sup> 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.**

<sup>104</sup> Vgl. zu diesem und weiteren forschungspraktischen Problemen die Diskussion von Michael Kunczik und Ingrid Möller auf: [www.bpb.de/themen/KVYAX5,0,Transkript%3A\\_Wie\\_gef%EF%BC%9Clich\\_sind\\_Spiele](http://www.bpb.de/themen/KVYAX5,0,Transkript%3A_Wie_gef%EF%BC%9Clich_sind_Spiele).

<sup>105</sup> Eine Zusammenfassung der aktuellen Forschung in diesem Bereich gibt Dr. Ingrid Möller im o. g. Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression*.

<sup>106</sup> Vgl. Ingrid Möller *Gewaltmedienkonsum und Aggression*





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.<sup>107</sup>

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.<sup>108</sup> 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 **Skripttheorie**) 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.<sup>109</sup> 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

mit 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 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.

<sup>107</sup> Anderson, C. A.; Gentile, D. A.; Buckley, K. E. (2007): *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. Oxford.

<sup>108</sup> 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.

<sup>109</sup> Siehe dazu:  [www.grandtheftchildhood.com](http://www.grandtheftchildhood.com)



## 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,<sup>110</sup> 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*, *Sony Move* oder *Microsoft Kinect*) 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 Alterskennzeichen besitzen.<sup>111</sup>
- ▶ **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, 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 beliebten 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.<sup>112</sup> 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.

<sup>110</sup> Weiterführende Informationen zu diesen Themen finden sich auf [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele) unter „Gewalt“ und „Ethik“.

<sup>111</sup> Vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“

<sup>112</sup> Vgl. Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment“



## 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 Spiel-Erfahrungen 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 Kinder?“, 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 Spielewelten 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.
- ▶ **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.<sup>113</sup>

<sup>113</sup> 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“).



## 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](http://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/publikationen/TOY96E,0,Man\\_wird\\_nicht\\_Amokl%  
E4ufer\\_weil\\_man\\_ein\\_brutales\\_Computerspiel\\_gespielt\\_hat\\_Doppelinterview\\_mit\\_Stefan\\_Aufenanger\\_und\\_Christian\\_Pfeiffer](http://www.bpb.de/publikationen/TOY96E,0,Man_wird_nicht_Amokl%E4ufer_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/0,1518,654042,00.html](http://www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/0,1518,654042,00.html).
- ☞ *Gewaltmedienkonsum und Aggression:* Der Artikel von *Dr. Ingrid Möller* bietet eine gute Zusammenfassung zum aktuellen Forschungsstand zur Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche. Einsehbar auf der Homepage der *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* unter: ☞ [www.bpb.de/publikationen/JJSMJ6,0,0,Gewaltmedienkonsum\\_und\\_Aggression.html](http://www.bpb.de/publikationen/JJSMJ6,0,0,Gewaltmedienkonsum_und_Aggression.html).
- ☞ *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](http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf).
- ☞ ☞ [www.byte42.de](http://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](http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf).
- ☞ ☞ [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de): Unter dem Navigationspunkt „Themen“ - „Computerspiele“ finden sich auch detaillierte Informationen zu den Bereichen „Gewalt, Moral und Ethik in Computerspielen“.



4








## 4.1 Informationsmaterialien für Eltern<sup>114</sup>

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Internet- und Computerspiel- abhängigkeit – Tipps für Eltern  klicksafe	Faltblatt (20 Seiten)  1. Auflage 2011	Bestellung und PDF-Download auf  <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a> im Bereich „Material“.  Bezugsstelle: klicksafe c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 klicksafe@lfm-nrw.de  Online-Warenkorb:  <a href="http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/">http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/ catalog/</a>	Der Flyer für Eltern beinhaltet wichtige Hintergrundinformationen zum Thema „Internet- und Compu- terspielabhängigkeit“ und gibt Eltern konkrete Tipps und Handlungs- empfehlungen in den Bereichen Prävention und Intervention.
Computerspiele- Tipps für Eltern  klicksafe	Faltblatt (8 Seiten)  4. Auflage, 2011	Bestellung und PDF-Download auf  <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a> im Bereich „Material“.  Bezugsstelle: klicksafe c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), Rheinland- Pfalz info@klicksafe.de Tel.: 0621 5202-271  Direkter Link:  <a href="http://www.klicksafe.de/service/materialien/materialien-zum-bestellen">www.klicksafe.de/ service/materialien/materialien-zum- bestellen</a>	Handliches Faltblatt mit zehn kon- kreten Tipps für Eltern zum Umgang mit Computerspielen.
Mit Medien leben: gewusst wie! – Computerspiele – Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene  Landesanstalt für Medien Nord- rhein-Westfalen (LfM)	DIN-A5-Broschüre (24 Seiten)  2008	Bestellung und Download über den Online-Warenkorb der LfM:  <a href="http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/">http://lfmpublikationen.lfm-nrw. de/catalog/</a>  Bezugsstelle: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 info@lfm-nrw.de	Sind Spiele förderlich oder schädlich? Wie kann ich den Umgang mit Computerspielen verantwortungsvoll regeln? Anhand dieser und acht weiterer exemplarischer Fragen bietet diese Broschüre verständliche Ant- worten nicht nur für Eltern.

<sup>114</sup> 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](http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber).



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt.</p> <p>Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie</p>	<p>DIN-A4-Broschüre (50 Seiten)</p> <p>Band 20, 2010</p>	<p>Bestellung über das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ): <a href="http://www.bmfsfj.de">www.bmfsfj.de</a></p> <p>Bezugsstelle: BMFSFJ poststelle@bmfsfj.bund.de Tel.: 030 18555-0</p> <p>Direkter Link: <a href="http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.html">www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.html</a></p>	<p>Die Broschüre erscheint jährlich und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für Eltern und Pädagogen.</p>
<p>Computerspiele – Fragen und Antworten – Informationen für Eltern</p> <p>Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e. V. (AJS)</p>	<p>DIN lang-Broschüre (16 Seiten)</p> <p>geringfügig geänderter Nachdruck der 1. Auflage, 2007</p> <p>Köln 2009</p>	<p>Bestellung über die AJS: <a href="http://www.ajs.nrw.de">www.ajs.nrw.de</a></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: <a href="http://www.ajs.nrw.de/index.php/service/bestellungen/shop/product/view/1/1.html">www.ajs.nrw.de/index.php/service/bestellungen/shop/product/view/1/1.html</a> (Pro bestelltem Exemplar fallen Kosten in Höhe von 0,50 Euro an.)</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 jugendgefährdende 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: <a href="http://www.bundespruefstelle.de">www.bundespruefstelle.de</a></p> <p>Bezugsstelle: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) info@bpjm.bund.de Tel.: 0228 962103-0</p> <p>Direkter Link: <a href="http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/publikationen,did=100512.html">www.bundespruefstelle.de/bpjm/publikationen,did=100512.html</a></p>	<p>Die Broschüre liefert Antworten auf 20 Fragen zum Thema Computerspiele. Angesprochen werden Themen wie Altersfreigaben, Indizierung, Risiken und pädagogische Hinweise, um Eltern im Umgang mit den Spielen ihrer Kinder zu unterstützen.</p>





Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Suchen, was gut ist! Finden, was gut ist! Software für Kinder zum Spielen und Lernen!  Internet-ABC	Faltblatt (4 Seiten)  Düsseldorf	Der Flyer kann im Elternbereich des Internet-ABCs heruntergeladen und bestellt werden: <a href="http://www.internet-abc.de/eltern">www.internet-abc.de/eltern</a>  Bezugsstelle: Internet-ABC e. V. c/o Landesanstalt für Medien NRW internet-abc@lfm-nrw.de Tel: 0211 77007-172  Direkter Link: <a href="http://www.internet-abc.de/eltern/flyer-datenbanken.php">www.internet-abc.de/eltern/flyer-datenbanken.php</a>	Der Info-Flyer weist auf ein besonderes Angebot des Internet-ABC hin: So finden sich unter <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> 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 kindgerechten Webseiten für die Schule gesucht werden.
Computer- und Onlinespiele auf einen Blick  mekonet kompakt	DIN-A4-Faltblatt (6 Seiten)  2009 (überarbeitete Auflage)	Bestellung einzelner Exemplare online möglich. PDF-Download unter: <a href="http://www.mekonet.de">www.mekonet.de</a> .  Bezugsstelle: Projektbüro mekonet c/o Grimme-Institut Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH info@mekonet.de Tel: 02365 9189-61 <a href="http://www.mekonet.de">www.mekonet.de</a>  Direkter Link: <a href="http://www.mekonet.de">www.mekonet.de</a> (unter „Handreichungen“)	Die Broschüre „Computer- und Onlinespiele auf einen Blick“ erklärt, was Computer- und Onlinespiele sind und welche Chancen und Risiken sie begleiten, spricht mögliche Medienwirkungen an, präsentiert medienpädagogische Ansätze für die Praxis und benennt weiterführende Informationsangebote.
Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland.  Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	Broschüre (44 Seiten)  Berlin	Die Broschüre kann bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) heruntergeladen und bestellt werden (auf der Startseite): <a href="http://www.usk.de">www.usk.de</a>  Bezugsstelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle kontakt@usk.de Tel.: 030 2408866-0	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.



Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Kindgerechter Umgang mit Games. Tipps und Anregungen für Eltern  Initiative „SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.“	DIN lang-Broschüre (12 Seiten)  Berlin	Die Broschüre kann bei der Initiative (in kleiner Menge kostenlos) bestellt und heruntergeladen werden: <a href="http://www.schau-hin.info">www.schau-hin.info</a>  Bezugsstelle: Projektbüro „Schau Hin!“ c/o komm.passion GmbH Tel.: 030 4000599-59  Direkter Link: <a href="http://www.schau-hin.info/service/download-center.html">www.schau-hin.info/service/download-center.html</a>	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.  Das Thema „Computerspielabhängigkeit“ wird in einer eigenen Broschüre (DIN A5, 36 Seiten) thematisiert.
Online sein mit Maß und Spaß  Elternratgeber zum richtigen Umgang mit digitalen Medien  Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)	Broschüre (28 Seiten)  2011	Die Broschüre kann bei der BZgA bestellt und heruntergeladen werden: <a href="http://www.bzga.de">www.bzga.de</a>  Bezugsstelle: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) poststelle@bzga.de Tel.: 0221 8992-0  Direkter Link: <a href="http://www.bzga.de/infomaterialien/suchtvorbeugung/online-sein-mit-mass-und-spass">www.bzga.de/infomaterialien/suchtvorbeugung/online-sein-mit-mass-und-spass</a>	Umfangreiche Broschüre für Eltern, in der es neben dem Thema „Computerspiele“ 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.



## 4.2 Literatur

Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefördert, gefördert, gefährdet.	Buch (312 Seiten)  21,00 €  2011	VISTAS Verlag, Berlin ISBN 978-3-89158-546-7 <a href="http://www.vistas.de">www.vistas.de</a>  Direkter Link: <a href="http://www.vistas.de/vistas/Schriftenreihe/20.html">www.vistas.de/vistas/Schriftenreihe/20.html</a>	Das Buch versammelt die Ergebnisse einer von der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) in Auftrag gegebenen Studie.  Begleitend sind in der Schriftenreihe Medienforschung auch folgende Titel erschienen:
Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.)		Eine Zusammenfassung der Studie kann heruntergeladen werden unter: <a href="http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html">www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen (Band 68)</li> <li>▶ Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Band 67)</li> </ul>
Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66			Gesamtpreis für Band 66, 67 und 68: 35,- Euro.
Computerspiel-süchtig? Rat und Hilfe für Eltern	Buch (118 Seiten)  16,95 €	Verlag Hans Huber ISBN: 978-3-456-84325-4 <a href="http://www.verlag-hanshuber.com">www.verlag-hanshuber.com</a>	Die in diesem nützlichen Ratgeber enthaltenen Kopiervorlagen können beim Hans Huber Verlag als Pdf heruntergeladen werden: <a href="http://www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht">www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht</a>
Sabine M. Grüsser / Ralf Thalemann	2006		
Computerspiele & Internet – der ultimative Ratgeber für Eltern	Buch (180 Seiten)  16,00 €	Patmos Verlag. ISBN: 978-3491401464 <a href="http://www.patmos.de">www.patmos.de</a>	Ein praxisnaher und hilfreicher Elternratgeber vom Pädagogen und Spieleexperten Jens Wiemken.
Kindheit 2.0 So können Eltern Medienkompetenz vermitteln	2009  Buch (192 Seiten)	Stiftung Warentest ISBN: 978-3-868512-03-8 <a href="http://www.test.de">www.test.de</a>	Orientierungshilfen für Eltern von Thomas Feibel, der u. a. den Kindersoftwarepreis Tommi mitinitiiert hat.
Thomas Feibel	16,90 €  2009		



Titel / Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Grand Theft Childhood – The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do  Lawrence Kutner/ Cheryl Olson	Buch (272 Seiten)  2008, Neuaufgabe 2011  14,00 €	Verlag: Simon & Schuster ISBN-10: 145-1-63170-7 ISBN-13: 978-1451631708 🌐 <a href="http://www.simonandschuster.com">www.simonandschuster.com</a>  Direkter Link: <a href="http://books.simonandschuster.com/Grand-Theft-Childhood/Lawrence-Kutner/9781451631708">http://books.simonandschuster.com/Grand-Theft-Childhood/Lawrence-Kutner/9781451631708</a>	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.
Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften  Martin Geisler	Buch (296 Seiten)  2009  23,00 €	Juventa-Verlag ISBN: 978-3-7799-1797-7 🌐 <a href="http://www.juventa.de">www.juventa.de</a>	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  22,90 €	Braumüller-Verlag, Wien ISBN-10: 3700316747 ISBN-13: 978-3700316749 🌐 <a href="http://www.braumueller.at">www.braumueller.at</a>  Direkter Link: 🌐 <a href="http://www.braumueller.at">www.braumueller.at</a> (Suchbegriff: „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 🌐 <a href="http://www.kopaed.de">www.kopaed.de</a>  Direkter Link: 🌐 <a href="http://www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=544">www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=544</a>	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 978-3-940929-12-9  Bestellung und Download über den Online-Warenkorb der LfM: <a href="http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/">http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/</a>	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 <a href="http://www.kopaed.de">www.kopaed.de</a>  Direkter Link: <a href="http://www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=712">www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=712</a>	Im Mittelpunkt des Sammelbandes stehen folgende Fragen:  <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Welche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren ergeben?</li> <li>▶ Welche Lernpotentiale bieten Computerspiele?</li> <li>▶ Welche Spiele sind für die Jugendarbeit besonders interessant?</li> <li>▶ Wie lässt sich mit Computerspielen kreativ und kritisch arbeiten?</li> <li>▶ Wie können wir mit exzessivem Spielverhalten und Jugendschutz in pädagogischen Kontexten umgehen?</li> </ul>
Gewaltprävention 2.0 – Digitale Herausforderungen  Marcus Lüpke/ Ulf Neumann (Hrsg.)	Buch (208 Seiten)  2010  16,90 €	Vistas Verlag Berlin ISBN 978-3-89158-556-6 <a href="http://www.vistas.de">www.vistas.de</a>  Direkter Link: <a href="http://www.vistas.de/vistas/Schriftenreihe/20.html">www.vistas.de/vistas/Schriftenreihe/20.html</a>  Eine Zusammenfassung der Studie kann heruntergeladen werden unter: <a href="http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html">www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html</a>	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.)	Buch (223 Seiten)  2011  15,00 €	Schüren-Verlag ISBN: 978-3-89472-227-2 <a href="http://www.schueren-verlag.de">www.schueren-verlag.de</a>  Direkter Link: <a href="http://www.schueren-verlag.de/paymate/search.php?vid=2&amp;aid=2644">www.schueren-verlag.de/paymate/search.php?vid=2&amp;aid=2644</a>	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.
Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 70			



## 4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)<sup>115</sup>

### Portale

#### [www.klicksafe.de](http://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](http://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](http://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. Hinter dem Projekt steht der gemeinnützige Verein *Internet-ABC e. V.*, dem zwölf Landesmedienanstalten angehören. Das Angebot steht unter der Schirmherrschaft der *Deutschen UNESCO-Kommission*.

#### [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Videospielen wird vom Verein *ComputerProjekt Köln e. V.* betreut. Neben einer Beurteilung von gängigen Spielen (u. a. durch jugendliche Kritiker) gibt es Infos zu Projekten, Forschung oder Literatur. Der Ratgeber gehört zu den Trägern des pädagogischen Games-Gütesiegels „Pädagogisch wertvoll“.

#### [www.mediaculture-online.de](http://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](http://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](http://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](http://www.bpb.de)

Unter der Rubrik „Themen – 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.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

Das Angebot der *Bundeszentrale für politische Bildung* (in Kooperation mit dem *ComputerProjekt Köln e. V.*) informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

#### [www.bupp.at](http://www.bupp.at)

Die *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP)* ist eine Serviceeinrichtung des österreichischen *Bundesministeriums für Wirtschaft, 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.

<sup>115</sup> 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 „Linktipps für Eltern“.

**  [www.sin-net.de](http://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](http://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](http://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](http://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).

## Projektbeispiele

**  [www.creative-gaming.eu](http://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](http://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.websucht.info](http://www.websucht.info)**

Die *Fachstelle für Suchtprävention der Drogenhilfe Köln gGmbH* richtet sich mit der Kampagne *websucht.info* an Eltern und Betroffene sowie an Pädagogen, die sich zu dem Thema „Medienabhängigkeit“ informieren möchten. Mit dem Bundesmodellprojekt *ESCapade* wurde 2010 ein familienorientiertes Interventionsprogramm für Jugendliche mit problematischer Computernutzung geschaffen. Die Hilfe richtet sich an Familien mit Kindern im Alter von 13 bis 18 Jahren.

## Verschiedenes

** [www.spiegel.de](http://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](http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/index.html)**

The *Video Game Revolution*, die 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](http://www.computerspielemuseum.de)**

Das *Computerspielemuseum Berlin* bietet eine ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Viele rare Originalexponate, 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 eine Vorlage für ein Medienquiz zum Thema „Computerspiele“ (siehe Kapitel 2 „Methodik“), das speziell bei Elternabenden eingesetzt werden kann. Auf [www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/handreichung-elternabende](http://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/handreichung-elternabende) findet sich das Quiz *Wer wird klicksafe-Star? – Computerspiele* als PowerPoint-Präsentation. Zur *gamescom 2011* hat *klicksafe* zudem ein Online-Quiz 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. Das Quiz kann nur online gespielt werden unter dem Link [www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz](http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz).

### 🔗 Das große Gamequiz – Wissen über Games für die ganze Familie

Die *Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)* hat ein Gamequiz entwickelt, welches online unter [www.tlm.de/gamequiz](http://www.tlm.de/gamequiz) 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](http://www.internet-abc.de/eltern/unterricht-links.php)

### 🔗 Grundbaukasten Medienkompetenz

Mit dem *Grundbaukasten Medienkompetenz* bietet das *Medienkompetenz-Netzwerk NRW* ([www.mekonet.de](http://www.mekonet.de)) eine redaktionell betreute Auswahl von Informationen und Materialien zur Medienbildung (im Februar 2012) z. B. rund 160 Einträge zum Thema „Computerspiele“, die in der Regel kostenfrei und online zur Verfügung stehen. Die *Staatskanzlei NRW* und die *Landesanstalt für Medien NRW (LfM)* haben *mekonet* initiiert und beauftragt. Das *Grimme-Institut* ist mit der Projektleitung betraut.

### 🔗 Praxisbaustein „Counter-Strike & Co“ von medieninfo bayern

Das Angebot von *medieninfo bayern* kommt vom bayrischen *Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)* und richtet sich vor allem an Lehrkräfte, aber auch an Fachkräfte im außerschulischen Bereich. Elemente aus dem modularen Unterrichtsvorhaben zum Thema „Counter-Strike & Co“ können auch auf Elternabenden verwendet werden. Die Unterrichtsreihe findet sich auf [www.medieninfo.bayern.de](http://www.medieninfo.bayern.de) über den Pfad „Medienpädagogik - Medienerziehung - Blickpunkt Hauptschule“.

### 🔗 Von Kriegerern & 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. Auf der Homepage von *3sat* finden sich zudem weitere Hintergrundinfos und Artikel zum Thema. Der Link zu *3sat* findet sich über die Eingabe „Von Kriegerern & 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. „Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“ gibt Hilfsmittel für einen Umgang mit der Problematik in der Schule an die Hand. Die DVD kann bestellt werden über die *LPR Hessen* ([www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622](http://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](http://www.lfm-nrw.de)). Interessierte aus NRW finden die DVD im Warenkorb der *LfM* unter: [www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog](http://www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog)

### 🔗 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 17-jährigen Sohn Ralph und ihrer 15-jährigen 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.paed.uni-muenchen.de/~ppd/freiheit/freiheit2](http://www.paed.uni-muenchen.de/~ppd/freiheit/freiheit2).

#### **gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer**

Das Angebot *gameskompakt* ist ein neues Angebot zur Vermittlung von Medienkompetenz, welches den Zielgruppen Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren eigene Spielerfahrung ermöglicht. *gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer* beinhaltet neben den gängigsten Spielkonsolen (*PS3, Wii, Xbox360*) und ausgewählten Spielen auch kostenlose Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema „Computer- und Videospiele“ auseinander zu setzen. Der Koffer kann nach der Pilotphase (Frühjahr 2012) bundesweit an mehreren Standorten kostenlos ausgeliehen werden. Das Angebot wurde vom MedienSpielPädagogen *Jürgen Slegers* entwickelt und wird vom *Institut Spielraum* der *Fachhochschule Köln* weiter geführt. [www.gameskompakt.de](http://www.gameskompakt.de)



5







## 5.1 Infos zum Thema Computerspiele & Medienerziehung

### [www.klicksafe.de](http://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* und *Internet- 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](http://www.schau-hin.info)

*SCHAU HIN! Was deine Kinder machen.* 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](http://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. In Bezug auf Computerspiele wird z. B. das Thema „Kopierschutz“ behandelt.

### [www.zavatar.de](http://www.zavatar.de)

*Zavatar.de* ist die derzeit größte deutsche „Datenbank für Unterhaltungssoftware“ und verzeichnet über 12.000 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.

### [www.elternguide.info](http://www.elternguide.info)

Neben einer digitalen Einführung in die Geschichte und die Welten von Online-Rollenspielen (vor allem bezogen auf *World of Warcraft*), wird z. B. auch die Nutzung des in *WoW* integrierten Kinderschutzes erklärt. Der Elternguide ist ein Projekt an der *Fachhochschule Frankfurt*.

### [www.zappen-klicken-surfen.de](http://www.zappen-klicken-surfen.de)

„Zappen, Klicken, Surfen – Familien leben mit Medien“. Eine praktische Materialbörse – u. a. zu den Themen „Mediengewalt und exzessive Mediennutzung“ für Erziehende vom *JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis*.

## 5.2 Pädagogische Spiele-Empfehlungen


### [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Der *Spieleratgeber-NRW* ist ein pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele des Vereins *ComputerProjekt Köln*. 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](http://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*).

### [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

Das Informationsportal  [www.spielbar.de](http://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](http://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/paedi.htm](http://www.sin-net.de/paedi.htm)

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](http://www.deutscher-computerspielpreis.de)

Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der *Deutsche Computerspielpreis* an deutsche Produktionen vergeben.

### [www.gigamaus.de](http://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](http://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](http://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.

### [www.lilipuz.de/freizeit-tipps/computerspiele](http://www.lilipuz.de/freizeit-tipps/computerspiele)

Auch in der Kinderradiosendung *LILIPUZ* von *WDR5* werden regelmäßig Computerspiele vorgestellt.

## 5.3 Prüf-, Kontroll- und Beschwerde-Instanzen

### [www.usk.de](http://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/](http://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 Selbstkontrollenrichtung anerkannt.

### [www.bundespruefstelle.de](http://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. So stehen Mitarbeiter der *BPjM* montags bis donnerstags von 8 bis 17 Uhr und freitags von 8 bis 15 Uhr unter der Hotline-Nummer 0228 376631 für Fragen zur Medienerziehung, zu empfehlenswerten Medien und zum gesetzlichen Jugendmedienschutz zur Verfügung.

### [www.jugendschutz.net](http://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.websucht.info**

Die *Fachstelle für Suchtprävention der Drogenhilfe Köln gGmbH* richtet sich mit der Kampagne *websucht.info* an Eltern und Betroffene sowie an Pädagogen, die sich zu dem Thema „Medienabhängigkeit“ informieren möchten.


### **Fachverband Medienabhängigkeit**

Der *Fachverband Medienabhängigkeit* ( [www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://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 - Kompetenzzentrum Verhaltenssucht**

Die *Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht* in Mainz bietet gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild „Computerspiel- bzw. Internetabhängigkeit“. Außerdem wurde eine kostenlose Telefon-Hotline für die anonyme Beratung von Betroffenen und Angehörigen eingerichtet: Mo. – Fr. von 12.00 – 17.00 Uhr unter 0800 1529529 ( [www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht](http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht)).

### **Nummer gegen Kummer e. V.**

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. Die deutsche Helpline in Kooperation mit *klicksafe* im *Safer Internet Programme* 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](http://www.nummergegenkummer.de).

## 5.5 Internetseiten mit Spielen 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.

### **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.

  **www.internauten.de**

Bei der Initiative *Die Internauten* finden sich u. a. verschiedene Spiele zum Thema „Sicherheit und Privatsphäre bei der Nutzung neuer Medien“.












Klicksafe.de ist Partner im deutschen Safer Internet Centre der Europäischen Union.

Klicksafe sind:

 Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz  
[www.lmk-online.de](http://www.lmk-online.de)

 Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)  
[www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de)

 Safer Internet DE ([www.saferinternet.de](http://www.saferinternet.de)) ist der Verbund der deutschen Partner im Safer Internet Programm der Europäischen Union. Diesem gehören neben klicksafe die Internet-Hotlines [internet-beschwerdestelle.de](http://internet-beschwerdestelle.de) (durchgeführt von eco und FSM) und [jugendschutz.net](http://jugendschutz.net) sowie das Kinder- und Jugendtelefon von Nummer gegen Kummer (Helpline) an.

In Kooperation mit:


Spieleratgeber-NRW  
ein Angebot des Computerprojekt Köln e. V.  
[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Ein Angebot des:



Initiative Eltern + Medien der  
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen  
[www.elternundmedien.de](http://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](mailto:klicksafe@lfm-nrw.de)  
Internet: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

c/o Landeszentrale für Medien und  
Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz  
Turmstraße 10  
67059 Ludwigshafen  
E-Mail: [info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de)  
Internet: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)