



## Sicher im Umgang mit digitalen Spielen

Was Eltern wissen sollten



## INHALT

|  |    |
|--|----|
| Vorwort .....  | 5  |
| Bedeutung von digitalen Spielen für Heranwachsende ..... | 6  |
| Angebotsvielfalt .....                                   | 10 |
| Genres .....   | 11 |
| Spielgeräte .....  | 15 |
| Herausforderungen .....                                  | 18 |
| Altersgerechtes Spielen .....                            | 18 |
| Werbung und Geschäftsmodelle .....                       | 24 |
| Schutz persönlicher Daten .....                          | 29 |
| Bindungselemente und exzessives Spielen .....            | 32 |
| Kontaktmöglichkeiten und Kommunikation .....             | 37 |
| Informationsangebote für Eltern .....                    | 40 |
| Impressum .....  | 42 |





## Vorwort

Virtuelle Helden, fantastische Landschaften, actionreiche Simulationen – digitale Spiele üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. In fiktiven und unterhaltsamen Welten können sie Erfolgserlebnisse sammeln, sich auf spannende Abenteuer begeben oder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Langweilig wird es nie: von Denk- und Lernspielen über Adventure-Games bis hin zu Jump 'n' Runs – neue Herausforderungen sind bei dem riesigen Angebot an digitalen Spielen schnell gefunden. Gespielt wird dabei auf ganz unterschiedlichen Geräten. Dank Smartphones und Tablets kann nicht mehr nur zuhause am Computer oder an der Konsole gespielt werden, sondern so gut wie überall – sei es auf dem Schulhof, an der Bushaltestelle oder im Einkaufszentrum.

Auch Eltern stehen angesichts dieser rasanten Entwicklungen vor neuen Herausforderungen: Welche Gefahren und Chancen sind mit digitalen Spielen verbunden? Woher weiß ich, welche Spiele für mein Kind geeignet sind? Woran erkenne ich, dass mein Kind zu viel spielt? In dem Informationsmaterial „Sicher im Umgang mit

digitalen Spielen – Was Eltern wissen sollten“ greift die Stiftung Medienpädagogik Bayern aktuelle Entwicklungen und Fragen rund um das Thema digitale Spiele auf und möchte Eltern bei der Medienerziehung ihrer Kinder unterstützen. Nach einer Einführung in unterschiedliche Spielgenres und Spielgeräte können Sie sich rund um die Themen altersgerechtes Spielen, Werbung, Datenschutz, exzessives Spielen und Kontaktmöglichkeiten in digitalen Spielen informieren.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre und viel Erfolg bei der Umsetzung der praktischen Anregungen für einen kompetenten und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Spielen.

Siegfried Schneider  
Vorsitzender des Stiftungsrats  
der Stiftung Medienpädagogik Bayern

## Bedeutung von digitalen Spielen für Heranwachsende

Spielen ist ein natürliches Bedürfnis des Menschen. Neben dem Erleben von Spaß und Gemeinschaft werden dabei wertvolle Kompetenzen für das Leben erworben. Immer mehr Menschen, darunter viele Kinder und Jugendliche, spielen auch digital. Das Angebot hierfür wird zunehmend facettenreicher. Für beinahe jeden Geschmack, jedes Alter und jeden Spielertyp ist etwas dabei. Gespielt wird nicht nur alleine, sondern auch mit Freundinnen und Freunden, in der Familie oder mit Gleichgesinnten aus dem Internet. Die Erfahrungen, die mit digitalen Spielen gemacht werden, unterscheiden sich allerdings stark voneinander und sind von Alter, Geschlecht, aber auch von persönlichen Interessen und vom sozialen Umfeld abhängig.

### Digitale Spiele in Kindheit und Jugend

Vom interaktiven Bilderbuch über die Mal-App bis hin zum Spiel fürs Lesenlernen: Mittlerweile ist bereits für kleine Kinder zwischen 2 und 6 Jahren das Angebot an digitalen Spielen riesig. Im Spiel selbst etwas bewirken zu können, ist sicher eine erste zentrale Erfahrung von Computerspiel-Anfängern. Allerdings fällt es kleinen Kindern – da sie noch nicht lesen können – häufig

schwer, sich im Spiel zu orientieren und es zu bedienen.

Mit dem Schulbeginn konkretisieren sich die Spielvorlieben. Kein Wunder, denn Kinder gewinnen durch fortschreitende Lese- und Schreibkompetenz wertvolle Fähigkeiten zur Nutzung anspruchsvollerer Spielangebote. Sie können mit zunehmendem Alter Medieninhalte differenzierter und distanzierter wahrnehmen und auch immer besser zwischen Spielwelt und Wirklichkeit unterscheiden. Vermehrt wird nach Inhalten gesucht, die bei der Orientierung in der komplexen Welt helfen. Fantastische Welten und lustige Geschichten mit sympathischen Identifikationsfiguren sind zudem besonders spannend für diese Altersgruppe.

Im Jugendalter nimmt die selbstbestimmte Mediennutzungszeit zu und die Gruppe der Gleichaltrigen wird immer wichtiger. Damit wächst auch der Wunsch nach eigenen Spiel- und Kommunikationsräumen. Entwicklungsbedingte Themen, wie Freundschaften schließen, sich gegen andere durchsetzen oder mit unterschiedlichen Rollen experimentieren, können spielerisch bearbeitet werden. Digitale Spiele bieten Heranwachsenden darüber hinaus die



Möglichkeit, über simulierte Lebenswelten Erfahrungen zu sammeln, die ihnen aufgrund ihres Alters oder ihrer Fähigkeiten (noch) verwehrt sind.

### **Nutzung digitaler Spiele**

Digitale Spiele haben einen besonderen Stellenwert im Medienalltag von Kindern und Jugendlichen. Das Spielen an PC oder Konsole gehört für 62 Prozent der 6- bis 13-Jährigen zur selbstverständlichen Freizeitgestaltung. Viele Heranwachsende beschäftigen sich mit Spielen regelmäßig und

zeitintensiv. 19 Prozent der Spielerinnen und Spieler zwischen 6 und 13 Jahren spielen bis zu 30 Minuten pro Tag, 44 Prozent zwischen 30 und 60 Minuten und 38 Prozent spielen länger als eine Stunde am Tag.<sup>1</sup>

Mit zunehmendem Alter intensiviert sich die Beschäftigung mit digitalen Spielen. Etwa zwei Drittel der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren spielt täglich oder mehrmals in der Woche.<sup>2</sup> Die Nutzungsdauer beträgt im Durchschnitt an Wochentagen 77 Minu-

1 vgl. KIM-Studie 2014

2 vgl. KIM-Studie 2014

ten und am Wochenende 106 Minuten, wobei sich die 14- bis 15-Jährigen am längsten mit digitalen Spielen beschäftigen.<sup>3</sup>

Stationäre Spielgeräte, wie der PC oder die Konsole, haben immer noch einen hohen Verbreitungsgrad, wobei das mobile Spielen auf dem Smartphone in den letzten Jahren bei Jugendlichen an Bedeutung gewonnen hat. Drei Viertel aller Jugendlichen spielt zumindest selten auf dem Smartphone.

### **Geschlechtervorlieben**

Betrachtet man die Verteilung des Spielinteresses nach Geschlechtern, fällt ein deutlicher Unterschied auf: Während fast jeder zweite Junge angibt, „sehr interessiert“ an digitalen Spielen zu sein, ist es nur jedes fünfte Mädchen.<sup>4</sup> Dafür gibt es verschiedene Gründe. Viele kommerziell erfolgreiche Spiele greifen Themen wie Wettkampf oder das Lösen von gewalthaltigen Konflikten auf, die gerade Jungen ansprechen. Auch die Identifikationsfiguren sind meist männlich geprägt. In der Werbung sind diese Spiele häufig besonders präsent. Verbunden mit einer tendenziell stärkeren Technikbegeisterung der Jungen und der Einstellung, dass digitale Spiele „was für Jungs sind“, ergeben sich die be-

schriebenen Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Diese verstärken sich im Jugendalter noch weiter. Seit einiger Zeit wenden sich aber auch immer mehr Mädchen digitalen Spielen zu, vor allem Spiele-Apps auf Smartphones. Häufig handelt es sich dabei um Spiele, die sich thematisch stärker an den vermeintlichen Interessen von Mädchen orientieren. So hat sich ein Markt speziell für Mädchen entwickelt, der Schmink-, Pferde- oder Kochspiele anbietet und überwiegend eine sehr junge weibliche Zielgruppe im Fokus hat.




Digitale Spiele üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus und werden im Alltag ganz selbstverständlich

<sup>3</sup> vgl. KIM-Studie 2014

<sup>4</sup> vgl. KIM-Studie 2014





genutzt. Häufig bieten sie auch Anlass für Diskussionen in Familien, beispielsweise wenn es um die Nutzungsdauer oder die Spielinhalte geht. Die Broschüre möchte Eltern von Kindern zwischen 6 und 14 Jahren Informationen und alltagsnahe erzieherische Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen geben. Sie sollen dabei unterstützt werden, aktuelle Herausforderungen, die digitale Spiele für den Familienalltag mit sich bringen, aufzugreifen und ihren Kindern bei der Nutzung Hilfestellung anbieten zu können. Eltern soll dabei geholfen werden, sich in einer unübersichtlichen, sich ständig wandelnden Spielewelt zu orientieren.

## Angebotsvielfalt

Die enorme Angebotsvielfalt bei digitalen Spielen spiegelt sich in der Vielzahl an Genres und den unterschiedlichen Spielgeräten wider. Für fast jede Zielgruppe gibt es spezielle Angebote, die deren Interessen aufgreifen und spielerisch umsetzen. Auch die technischen Entwicklungen in der Spiele-

branche machen immer neue Spielerlebnisse möglich. Die folgende Genre- und Geräteübersicht soll einen Überblick über den komplexen Spielmarkt geben.



## Genres

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Genres bei digitalen Spielen. Die Angebote reichen von einfachen Denk- und Lernspielen bis hin zu komplexen Rollenspielen und Ego-Shootern. Auch innerhalb der Genres selbst existiert zum Teil eine breite Palette an verschiedenen Spielangeboten, die sich auf inhaltlicher oder struktureller Ebene unterscheiden. Häufig werden Genre Grenzen von Spielen überschritten oder es kommen neue Spielformen hinzu, so dass der folgende Ordnungsversuch als Orientierungshilfe, nicht als vollständige Auflistung zu verstehen ist.

### Action

Viele Kinder und Jugendliche lieben Action. Immer komplexere Spielabschnitte meistern, Stärke demonstrieren und sich gegen andere durchsetzen – diese Themen spielen bei der Entwicklung Heranwachsender eine wichtige Rolle. Meist müssen sie sehr schnell auf Geschehnisse reagieren, was ein hohes Maß an Geschick und Konzentration sowie eine gute Hand-Auge-Koordination erfordert. Jump-and-Run-Spiele sind eine beliebte Unterkategorie im Action-Genre. Ziel ist es, die Spielfigur mit

geschickt ausgeführten Lauf- und Sprungbewegungen durch den jeweiligen Spielabschnitt zu manövrieren, Gegner zu überwinden und Punkte zu sammeln. Bei (Ego-)Shootern dagegen besiegt der Spielende im meist rundenbasierten Wettstreit andere Spielerinnen und Spieler oder computergesteuerte Gegner mithilfe verschiedener Waffen oder im offenen Schlagabtausch durch kämpferische Manöver. (Ego-)Shooter werden häufig aus der Ich-Perspektive in einem dreidimensional dargestellten Szenario ausgetragen und sind oft aufgrund der gewalthaltigen Elemente nicht für Minderjährige geeignet. Weitere bekannte Vertreter dieses Spielgenres sind sogenannte Beat-'em-ups (Kampfsportspiele).

### Adventure

Für Spielende ist es reizvoll, die Heldinnen und Helden eines interaktiven Abenteuers zu steuern und dabei den Fortgang der Geschichte durch das eigene Handeln maßgeblich zu beeinflussen. Hierbei werden logisches Denken, Ausdauer und Kombinationsgabe gefordert. Aber auch auf motorische Fertigkeiten kommt es bei vielen Adventure-Games an. Die zentralen Spielanforderungen klassischer Point-and-Click-Adventures sind das Sammeln, Benut-

zen und Kombinieren von Objekten sowie das Erlangen von wichtigen Informationen durch Gespräche mit anderen Spielfiguren. Action-Adventures sind zusätzlich durch ein temporeiches Geschehen und abwechslungsreiche Handlungsmöglichkeiten gekennzeichnet. Neben den Kämpfen müssen auch Sprung- und Geschicklichkeitspassagen gemeistert werden. In Adventure-Games mit Rollenspielelementen gilt es, eine Heldenfigur zunehmend mächtiger auszugestalten und in einer epochalen Geschichte zu begleiten.

## **Simulationen**

In Simulations-Spielen können Spielende reale oder fiktive Ereignisse nachspielen und taktisch planen, um sich in Situationen zu erproben, die in der Realität nicht zugänglich wären. Die Anforderungen können dabei durchaus unterschiedlich sein. Spielerinnen und Spieler können beispielsweise verantwortlich für politische Entscheidungen, die Steuerung eines Flugzeugs, die Planung einer Familie oder den Aufbau einer Stadt sein. Auch historische Bezugspunkte, wie das Römische Reich oder das Mittelalter, sind häufig gegeben. Je nach Themenschwerpunkt existiert eine Fülle unterschiedlicher Simulationsspiele, wie bei-

spielsweise Wirtschafts-, Lebens-, Aufbau-, Flug- oder gar Marinesimulationen, um nur eine Auswahl zu nennen.

## **Sport-/Rennspiele**

Bei Sport- oder Rennspielen ist es den Spielenden möglich, eigene motorische und strategische Fertigkeiten zu trainieren und sich im Wettstreit gegen Gleichgesinnte im Mehrspielermodus oder gegen computergesteuerte Gegner durchzusetzen. Es sind normalerweise realitätsnahe Regeln beim Spielen zu beachten. Fußball- und Autorennspiele sind typische Vertreter dieses Spielgenres, aber auch Basketball- oder Eishockeyspiele sind weit verbreitet. In den letzten Jahren wurden Sportspiele, die mit komplettem Körpereinsatz über Bewegungs- und Gestensteuerung gespielt werden, immer beliebter.

## **Strategie**

Schwerpunkte von Strategie-Spielen sind der Aufbau, die Verteidigung und die Erweiterung des eigenen Gebiets und oft auch das Aushandeln diplomatischer Entscheidungen, was je nach Spiel kriegerisch oder ökonomisch motiviert geschehen kann. Wirtschaftliches und strategisches Denken sind hier der Schlüssel zum Erfolg. In run-

denbasierten Strategie-Spielen führt jede Partei ihre Züge nacheinander aus, kann diese im Voraus planen und taktische Überlegungen ohne Zeitdruck umsetzen. In den temporeichen Echtzeit-Strategie-Spielen, die durch die Multiplayer Online Battle Arenas<sup>5</sup> bei vielen jungen Spielerinnen und Spielern hoch im Kurs stehen, werden hingegen schnelle Reaktionen sowie spontanes Umdenken gefordert. Ein weiteres Untergenre, die sogenannten Mobile Strategy Games, werden ausschließlich als App

angeboten und sind meist nicht ganz so komplex wie traditionelle Strategiespiele für PC oder Konsole.

### Casual Games

Diese kleinen Gelegenheitsspiele sind oftmals kurzweilig und für Jung und Alt reizvoll. Das zugrundeliegende Spielprinzip ist in der Regel bekannt oder einfach zu erlernen, wodurch sich selbst bei Anfängern schnelle Erfolge einstellen. Spiele dieses Genres sind vor allem auf Smartphones weit



<sup>5</sup> Hierbei handelt es sich um eine Form des Echtzeit-Strategiespiels, bei welchem zwei Teams in einer Arena gegeneinander kämpfen.

verbreitet. Häufig besitzen sie soziale Komponenten: Es kann gemeinsam an einem Bildschirm oder im Sozialen Netzwerk gespielt werden. Viele Spiele-Apps zählen zu diesem Genre. Sie sind schnell und einfach zu verstehen und enthalten häufig auch klassische Spielelemente wie Geschicklichkeits-, Puzzle- oder Logik-Elemente.

### Lernspiele

Lernspiele wollen Schul- und Faktenwissen oder ernsthafte Themen auf spielerische Art und Weise vermitteln. Die meisten Lernspiele zeichnen sich durch den Anspruch aus, Lernen und Unterhaltung miteinander verbinden zu wollen. Ein Spielziel und die damit verknüpften Erfolge sollen die Motivation steigern, sich Lerninhalte freiwillig und „nebenbei“ anzueignen. Die Faszination steht und fällt mit verschiedenen Faktoren, wie den Interessen auf Spielerseite oder der konkreten Umsetzung.



Kinder und Jugendliche wählen Spiele nach ihren Interessen aus. Ist ein Kind fußballbegeistert, spielt es auch gerne digitale Fußballspiele. Eltern sollten bei ihren Kindern nachfragen und deren Wünsche ernst nehmen.

### Let's Plays

Digitale Spiele sind auch auf der Videoplattform YouTube sehr populär. Hier finden sich zahlreiche kommentierte Gameplayvideos, sogenannte Let's Plays. Spielerinnen und Spieler filmen ihren Bildschirm, während sie das Spielgeschehen live kommentieren. Diese Clips sollen zuallererst unterhalten, können aber auch zur Lösungsfindung genutzt werden. Es handelt sich nach Musik um das beliebteste Genre der Videoplattform. Zu fast allen halbwegs bekannten Games existieren Let's Plays, auch zu Shootern oder anderen gewalthaltigen Titeln, die nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden dürfen. Die bekanntesten Clip-Produzenten werden wie Popstars gefeiert und sind beliebte Werbepartner.

Innerhalb eines Genres kann es große inhaltliche Unterschiede geben. So gibt es einerseits auch kindgerechte Actionspiele, die schon ab 6 Jahren freigegeben sind. Bei Sportspielen gibt es andererseits kampfbetonte Angebote ohne Jugendfreigabe. El-

tern sollten sich daher vor dem Kauf informieren.

Viele Spiele können in öffentlichen Bibliotheken ausgeliehen werden. Zudem bieten einige Hersteller auf ihren Webseiten Demoversionen an, die ein begrenztes und meist kostenfreies Ausprobieren ermöglichen. Eltern können mit ihren Kindern darüber einen ersten Eindruck von einem bestimmten Genre oder Spiel gewinnen und bewerten, ob diese Inhalte für sie interessant sind.

Eltern können sich durch das Anschauen von Let's Plays ein erstes Bild von bestimmten Spielen oder Genres machen, für die sich ihre Kinder interessieren.

Auf Plattformen wie YouTube haben Minderjährige uneingeschränkt Zugang zu Spielszenen, die ungeeignet für sie sein können. Dies sollten Eltern beachten und Regeln zur Nutzung solcher Plattformen aufstellen.

## Spielgeräte

Zum Spielen werden häufig spezielle Geräte (Hardware) benötigt, zum Beispiel eine stationäre oder mobile Spielkonsole bzw. ein leistungsfähiger Gaming-Computer. Aber auch auf Smartphones, Tablets oder einem „normalen“ PC sind viele digitale Spiele ausführbar. Mittlerweile ist häufig eine Internetverbindung notwendig: zum einen zum Download des Spiels, zum anderen, um Spielinhalte zu aktualisieren oder soziale Elemente zu integrieren.

## Computer

Beinahe jeder Haushalt mit Kindern verfügt heute über einen Computer.<sup>6</sup> Allerdings eignen sich nur die wenigsten Geräte zur Darstellung von grafisch anspruchsvollen Games. Während PC-Tower modular aufgerüstet werden können, sind die Möglichkeiten bei Notebooks begrenzt. Falls das Gerät zum Spielen genutzt werden soll, kommt es zu einem vergleichsweise hohen Anschaffungspreis. Für den Gaming-PC gibt es außerdem eine Fülle an Zubehör in Form von Gaming-Tastatur und -Maus, leistungsstarken Bildschirmen oder Kopfhörern, die die Bedienung von Spielen verbessern sollen.

6 vgl. KIM-Studie 2014

## Stationäre Konsolen

Aktuell gibt es drei große Hersteller von stationären Spielkonsolen: Sony mit der PlayStation, Nintendo mit der Wii und Microsoft mit der Xbox. Die Geräte werden an den Fernseher angeschlossen und mit einem separaten Controller oder via Bewegungssteuerung bedient. Über die Hälfte der Heranwachsenden zwischen 6 und 13 Jahren verfügt über eine stationäre Spielkonsole.<sup>7</sup> Die auf das Spielen ausgerichtete Hardware und die umfangreiche Auswahl an Spielen machen Konsolen attraktiv. Technisch unterscheiden sich die Geräte nur in Details. Alle bieten Grafik in HD-Auflösung, Möglichkeiten zum gemeinsamen Spiel, ein Shop-System und vieles mehr. Alleinstellungsmerkmale bestehen in erster Linie bei der Spielauswahl. Beachtenswert ist, dass meist nur Besitzer des gleichen Konsolenmodells miteinander spielen können. Internetzugang ist bei allen Konsolen mittlerweile Standard. Der Zugang zu den Onlinefunktionen ist aber nicht immer kostenlos.

## Mobile Spielgeräte

Die portablen Konsolen im Taschenformat, wie der Nintendo 3DS und die Sony PlayStation Vita, lagen noch vor einiger Zeit hoch im Kurs und waren unterhaltsame Begleiter für unterwegs. Aufgrund der zunehmenden Verbreitung von Smartphones und

Tablets ist der Markt allerdings rückläufig. Die Ausstattung von Smartphones und Tablets mit hochwertigen Bildschirmen und interaktiver Technik erlaubt auch das Spielen. Durch ihre Mobilität sind vollkommen neue Spielformen möglich. So wird zum Beispiel in Alternate Reality Games die reale Umwelt um virtuelle Spielelemente ergänzt. Zudem sind viele mobile Spiele günstig, einfach zu verstehen und auch grafisch attraktiv gestaltet.



Eltern sollten sich über die Möglichkeiten moderner Spielgeräte informieren und die passenden Geräte-Einstellungen schon bei der ersten Inbetriebnahme vornehmen. So lassen sich gerade für jüngere Kinder nicht altersgerechte Inhalte sperren, Online-, Kommunikations- und Einkaufs-Funktionen einschränken oder deaktivieren. Mit zunehmendem Alter können diese Einstellungen schrittweise entwicklungsgerecht angepasst werden.

Der Standort von Spielkonsole oder Computer sollte wohlüberlegt sein. Gerade bei jüngeren Kindern ist es ratsam, dass Eltern den Bildschirm im Blick haben. Smartphones oder tragbare Spielkonsolen sollten von jüngeren Kindern möglichst nur nach Absprache und unter Aufsicht der Eltern genutzt werden.

<sup>7</sup> vgl. KIM-Studie 2014





Geräte und Spiele sollten regelmäßig – allerdings nicht automatisch – aktualisiert werden. Dies kann Sicherheitslücken vorbeugen, den Funktionsumfang erweitern,

aber auch neue Zugriffsrechte einfordern. Eine Prüfung der Nutzungsänderungen gibt hierüber Aufschluss.

## Herausforderungen

In der öffentlichen Diskussion werden immer wieder auch digitale Spiele thematisiert – dabei geht es um Chancen, aber auch um Risiken, die mit dem Spielen verbunden sind. Die Auseinandersetzung wird von unterschiedlichen Forschungsergebnissen, Meinungen und politischen Positionen bestimmt. Mitunter werden auch populistische Aussagen getroffen, insbesondere hinsichtlich der Themen exzessives Spielen und Gewalt. Auch die Aspekte Verbraucher- und Datenschutz bergen Herausforderungen für die Spielerinnen und Spieler. Für Eltern ist es wichtig, Informationsangebote aufzugreifen, sich über den Umgang mit digitalen Spielen in der Familie Gedanken zu machen und erzieherisch tätig zu werden.

### Altersgerechtes Spielen

Nicht alle digitalen Spiele sind für Kinder und Jugendliche gleichermaßen geeignet. Die Spielinhalte und deren Darstellung sind sehr unterschiedlich und können Heranwachsende je nach Alter auch überfordern oder ängstigen. Umso wichtiger ist es, bei digitalen Spielen auf eine altersgerechte Auswahl zu achten. Unterstützung und Orientierung finden Eltern hier durch den Jugendmedienschutz.



Der gesetzliche Jugendmedienschutz versucht, mediale Einflüsse aus der Erwachsenenwelt auf Minderjährige, die dem Entwicklungsstand von Kindern oder Jugendlichen noch nicht entsprechen, möglichst gering zu halten. Dabei geht es bei digitalen Spielen häufig um Gewalt bzw. andere Inhalte in den Spielen. Probleme wie kommerzielle Risiken oder Datenschutzfragen fallen nicht unter den Jugendmedienschutz. Im Bereich der digitalen Spiele ist eine wichtige Maßnahme die Vergabe von Alterskennzeichen für Datenträger. Durch die rasanten technischen Entwicklungen ist ein Rundumschutz allerdings nicht möglich und wird immer schwieriger. Vor allem im Internet und bei Spiele-Apps ist die Aufmerksamkeit von Eltern gefordert. Hier können Altershinwei-

se, beispielsweise in App-Stores, Orientierung bieten. Aber auch technische Maßnahmen können die medienerzieherischen Bemühungen sinnvoll ergänzen.

### Alterskennzeichen

Digitale Spiele, die in Deutschland auf einem Datenträger (Blu-Ray-Disc, DVD) erhältlich sind, werden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft. Falls keine jugendgefährdenden oder strafrechtlich relevanten Inhalte vorliegen, erhalten sie eine gesetzliche Alterskennzeichnung. Über diese Alterseinstufungen soll sichergestellt werden, dass Kindern und Jugendlichen nur zu denjenigen Spielen ein Zugang gewährt wird, durch die keine Beeinträchtigungen für ihre Entwicklung, wie zum Beispiel durch Angst oder soziale Desorientierungen, zu befürchten sind. Die Alterskennzeichen beziehen sich nur auf die Regelungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes, nicht auf den Schwierigkeitsgrad eines Spiels oder seine pädagogische Eignung. Digitale Spiele, die ausschließlich online erhältlich sind, wie etwa Spiele-Apps oder Online-Spiele, erhalten diese Kennzeichen nicht.

Die Kennzeichen mit den Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spieleverpackung und auf jedem Datenträger. Auch in vielen Online-Shops wird auf die USK-Kennzeichen verwiesen. Es gibt Alterskennzeichen für fünf verschiedene Altersgruppen, die sich an der kindlichen Entwicklung orientieren.



Spiele „**ab 0 Jahren**“ können von allen gespielt werden, ohne dass von einer Beeinträchtigung oder Gefährdung ausgegangen werden muss. Der Spielaufbau ist in der Regel ruhig und die Spielatmosphäre zeichnet sich durch eine freundliche und farbenfrohe Grafik aus. Nicht alle Kinder können diese Spiele aber schon bedienen und verstehen.



Spiele „**ab 6 Jahren**“ sind häufig wettkampfbetonter und weisen höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben auf. In solchen Spielen können durchaus Kampfhandlungen vorkommen. Ihre Darstellung und Symbolik ist jedoch fiktiv, märchenhaft oder abstrakt und wird von Kindern ab 6 Jahren in der Regel nicht mit der Alltagswirklichkeit verwechselt. Diese Spiele setzen Kinder gewöhnlich kei-

nem unzumutbaren Stress aus, ängstigen sie nicht nachhaltig und bieten keine sozial schädigenden Vorbilder.



Spiele „**ab 12 Jahren**“ fordern verstärkt abstraktes und logisches Denken und eine gute Hand-Auge-Koordination. Sie können kampfbetont sein. Die Kämpfe und Auseinandersetzungen sind aber so inszeniert, dass sie auch für 12-Jährige deutlich als Fiktion erkennbar sind. Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen können inhaltlich in die Erzählung eingebunden sein, dominieren jedoch nicht das gesamte Spiel.



Spiele „**ab 16 Jahren**“ sind oft durch länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck gekennzeichnet, die in einer Rahmenhandlung mit militärischen Kampfmissionen oder anderen Auseinandersetzungen eingebettet sind. Unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen jedoch Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Heranwachsenden nicht beeinträchtigt wird. Der Spielerfolg kann strategisches und taktisches Denken sowie die Fähigkeit zum Teamplay erfordern.



Spiele „**ab 18 Jahren**“ sind für Minderjährige nicht freigegeben, da die hohe atmosphärische Dichte des Spielgeschehens sowie die gewalthaltigen Konzepte eine Distanzierung zum Spielgeschehen erschweren. Hinzu kommt die mögliche Identifikation mit Spielfiguren, deren Handlungen ethisch-moralischen Anforderungen zuwiderlaufen können. Um dies einzuordnen und sich davon distanzieren zu können, wird ein gewisser Grad an sozialer Reife gefordert, der bei Minderjährigen nicht vorausgesetzt werden kann.

## Was ist die USK?

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von digitalen Spielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als Selbstkontrolle zuständig.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> siehe dazu <http://www.usk.de>

## PEGI-Kennzeichen

Auf den Spielverpackungen in Deutschland finden sich neben den USK-Kennzeichen auch die PEGI-Symbole (Pan European Game Information), die in Deutschland allerdings nicht gesetzlich bindend sind. Die Altershinweise haben eine andere Abstufung als die USK-Kennzeichen: hier wird zwischen den Altersstufen 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren unterschieden. Zusätzlich geben Inhaltssymbole auf der Rückseite der Verpackung Aufschluss über mögliche Risiken und sollen Eltern dabei helfen, ein Spiel einzuschätzen: „Gewalt“, „Schimpfwörter“, „Angst“, „Drogen“, „Sex“, „Diskriminierung“, „Glücksspiel“ und „Online“ sind die ausgewiesenen Kategorien.<sup>9</sup> Die Bewertung eines Spiels erfolgt, indem der Anbieter über einen Fragebogen inhaltliche Angaben zum Spiel macht, die dann automatisch ausgewertet werden. Das Ergebnis und somit auch der Altershinweis erfolgt nicht durch die Prüfung und Einschätzung eines unabhängigen Gremiums wie bei den Alterskennzeichen der USK.



## Nutzung nicht altersgerechter Spiele

Kinder und Jugendliche spielen nicht immer altersgerechte Spiele. Mit zunehmendem Alter steigt insbesondere bei den Jungen das Interesse an gewalthaltigen Games. 71 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren geben an, dass in ihrem Freundeskreis brutale oder besonders gewalthaltige Spiele gespielt werden.<sup>10</sup> Der Freundeskreis oder ältere Geschwister ermöglichen hier häufig den Zugang. Aber auch über Let's Plays, die oft auf Video-Plattformen frei zugänglich sind, können die Spielinhalte von gewalthaltigen Spielen angesehen werden.



<sup>9</sup> siehe dazu <http://www.pegi.info/de>

<sup>10</sup> vgl. JIM-Studie 2015



Eltern sollten sich in der Online-Datenbank der USK versichern, ob für das betreffende Spiel ein gesetzlich bindendes Alterskennzeichen vorliegt.<sup>11</sup> Die Kennzeichen der USK sollen verhindern, dass Kinder und Jugendliche im Einzelhandel Spiele kaufen können, die für ihr Alter nicht geeignet sind. Verstöße dagegen sollten Eltern daher auch im Interesse anderer Eltern beim zuständigen Jugendamt melden.

USK-Alterskennzeichen sind keine pädagogischen Empfehlungen. Es ist zu beachten, dass Kinder und Jugendliche Medieninhalte unterschiedlich wahrnehmen. So kann ein Spiel von eher sensiblen Heranwachsenden als bedrohlich wahrgenommen werden, während Gleichaltrige es eher harmlos finden.

Bei der Orientierung im Spieledschungel helfen pädagogische Ergänzungsangebote (siehe Kapitel „Informationsangebote für Eltern“). Sie informieren darüber, für welches Alter ein Spiel zum Beispiel aufgrund der intellektuellen und motorischen Anforderungen geeignet ist, wieviel Zeit es einfordert, welche Fähigkeiten es fördern bzw. welche Kenntnisse es vermitteln kann. Und auch: ob es Spielspaß bietet.

## **Altershinweise bei Online-Spielen und Spiele-Apps**


Seit einiger Zeit existiert im Online-Bereich das freiwillige Altersbewertungs-Verfahren von IARC (International Age Rating Coalition). Die USK hat sich dem internationalen IARC-System angeschlossen und vergibt darüber Altershinweise für Online-Spiele und Apps. Diese sind allerdings mit den klassischen Alterskennzeichen für Trägermedien nicht zu vergleichen, obwohl sie optisch sehr ähnlich aussehen. Lediglich der Schriftzug „freigegeben“ fehlt beim IARC-Hinweis. Im Unterschied zu den USK-Kennzeichen sind die IARC-Altersangaben nicht gesetzlich bindend. Es sind Hinweise, die durch Selbstauskünfte der Hersteller zustande kommen und nicht durch die Entscheidung eines unabhängigen Gremiums. Derzeit haben sich einige große Anbieter wie der Google Play Store, der Nintendo eShop, der Windows Store oder der Firefox Marketplace diesem System angeschlossen.

Da sich das Unternehmen Apple dem System von IARC nicht angeschlossen hat, finden sich im iOS App Store wiederum andere Altershinweise. Bei den Altersangaben im App Store handelt es sich ebenfalls um

<sup>11</sup> siehe dazu <http://www.usk.de/titelsuche/titelsuche>

Selbsteinschätzungen des Anbieters der jeweiligen App. Das Unternehmen Apple, das den Shop betreibt, bewertet diese Angaben stichprobenhaft und behält sich vor, Anpassungen vorzunehmen. Auch andere Shop-Betreiber wie Amazon setzen auf Selbsteinschätzung durch die jeweiligen App-Anbieter.



 Gerade bei Spielen im Internet oder bei Spiele-Apps sollten sich Eltern im Vorfeld genau informieren. Denn auch Spiele, die auf den ersten Blick harmlos wirken, können problematische Inhalte aufweisen. Da Altershinweise häufig über Selbsteinschätzungen der Anbieter oder App-Shop-Betreiber zustande kommen, sollten sich Eltern darauf nicht blind verlassen, sondern die Angebote vorab prüfen.

Durch die mobile Nutzung entziehen sich insbesondere Spiele-Apps der elterlichen Kontrolle. Eltern sollten deshalb mit ihren Kindern klare Regeln für die Nutzung vereinbaren.

Eltern sollten hin und wieder mit ihren Kindern gemeinsam spielen – dabei können sie die Faszination ihrer Kinder nachvollziehen, aber auch die Alterseignung der Inhalte besser einschätzen.

### Technische Maßnahmen

Der Einsatz von technischen Maßnahmen wie Jugendschutzprogrammen oder anderen Filterprogrammen ist eine weitere Möglichkeit, einen altersgemäßen Zugang zu digitalen Spielen zu gewähren. Hierbei handelt es sich um Software, die vom Nutzer an den Geräten eingerichtet werden kann. Es sind individuelle Sicherheitseinstellungen möglich, die gemäß Alter und Entwicklungsstand der Heranwachsenden sowie entsprechend der eigenen Werte angepasst werden können. Der Grundanspruch an die Programme ist, so viel wie möglich für Heranwachsende problematische Angebote auszufiltern, aber so wenig wie möglich Inhalte zu blocken, die aus Jugendschutzsicht unproblematisch oder nicht relevant sind.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> siehe dazu <http://www.kjm-online.de/telemedien/jugendschutzprogramme.html>

Eine weitere Möglichkeit, die Nutzung von digitalen Spielen für Heranwachsende sicherer zu gestalten, besteht darin, Einstellungen an Geräten, Webbrowsern oder innerhalb des Spiels selbst vorzunehmen. Vor allem bei jüngeren Kindern kann auch einfach die Internetverbindung deaktiviert werden, um so bestimmte Online-Aktivitäten zu unterbinden.



So sinnvoll die technischen Schutzmöglichkeiten sind, sie bieten leider keinen hundertprozentigen Schutz. Technikversierte Jugendliche finden häufig einen Weg, technische Maßnahmen auszuhebeln. Somit ist eine generelle pädagogische Begleitung unerlässlich.

Der Einsatz von technischen Jugendschutzmaßnahmen kann gerade bei jüngeren Kindern eine sinnvolle Ergänzung zur Medienerziehung darstellen und sie von ungeeigneten Inhalten fernhalten. Aufgrund der Vielzahl an Geräten gibt es leider keine allgemeine technische Lösung. Hier sind Eltern gefordert, sich aktiv mit den Geräten und technischen Systemen auseinanderzusetzen (siehe Kapitel „Informationsangebote für Eltern“).

Eltern sollten auch die Einstellungen am Gerät, im Webbrowser oder im Spiel selbst überprüfen und bei Bedarf anpassen. In der Regel finden sich Anleitungen hierzu auf den Webseiten der jeweiligen Anbieter.

Der sinnvollste Schutz ist eine Kombination aus technischen Maßnahmen und einer begleitenden Medienerziehung.

## Werbung und Geschäftsmodelle

Spielerhersteller finanzieren sich heute nicht mehr ausschließlich durch den einmaligen Verkauf ihrer Produkte, sondern haben weitere Finanzierungsmöglichkeiten erschlossen. Zu nennen sind hier in erster Linie Werbung und der Verkauf zusätzlicher Spielinhalte. Aber auch Abonnements finden sich unter den Geschäftsmodellen. Viele Spiele verzichten bewusst auf einen Kaufpreis, um eine möglichst große Spielerschaft zu erreichen. Insbesondere in Online-Spielen und Spiele-Apps können Kinder und Jugendliche dadurch mit unvorhersehbaren Kosten konfrontiert werden.



## Werbung

Werbetreibende haben Kinder und Jugendliche als wichtiges Zielpublikum erkannt. Kein Wunder, denn dank Taschengeld und Geldgeschenken verfügen sie über eine hohe Kaufkraft und haben zudem einen maßgeblichen Einfluss auf das Kaufverhalten ihrer Eltern. Somit überrascht es nicht, dass Werbetreibende auch in digitalen Spielen versuchen, die Zielgruppe zu erreichen.

Gerade bei digitalen Spielen mit Onlineanbindung und bei kostenfreien Spiele-Apps kommt es häufig vor, dass Werbung eingeblendet wird. Das kann ganz offensichtlich geschehen, indem der Spielverlauf unterbrochen wird, bis die Werbeclips und -banner aktiv weggeklickt werden. Auch vor Beginn eines Spiels werden häufig Werbeclips geschaltet, die von den Spielenden angeschaut werden müssen, bevor das Spiel



startet. Bei Spiele-Apps werden die Spielenden für das Ansehen von Werbung zum Teil sogar belohnt, indem sie im Nachgang spielwerte Vorteile wie Zusatzleben oder Beschleunigungsgegenstände bekommen.

In-Game-Advertising – Werbeeinblendungen, die in das Spiel eingebaut sind – funktioniert hingegen unterschwelliger und wird von Heranwachsenden häufig überhaupt nicht bewusst wahrgenommen. In Sportspielen beispielsweise ist meist Werbung auf Banden oder Trikots platziert oder in Rennspielen finden sich die Marken bekannter Autohersteller wieder. Über die Onlineanbindung kann der Anbieter die Werbung anpassen und aktualisieren.

### **Kostenpflichtige Zusatzinhalte**

Sogenannte Free-to-Play-Spiele bieten zusätzliche Spielinhalte für unterschiedlich hohe Geldbeträge an. Dieses Geschäftsmodell hat sich mittlerweile auf breiter Basis bei Online-Spielen und Spiele-Apps durchgesetzt. Das Spielerlebnis wird durch den Kauf zusätzlicher Inhalte verlängert oder aufgewertet. So gibt es beispielsweise unzählige Zusatz-Lieder für Musik- bzw. Singspiele, Zusatz-Level oder besondere Gegenstände in den Spiele-Shops. Durch eine

### **Was heißt Free-to-Play?**

Free-to-play ist ein aktuelles und beliebtes Geschäftsmodell in der Computerspielbranche. Die grundsätzlichen Funktionen des Spiels sind dabei zunächst kostenlos für alle Spielerinnen und Spieler nutzbar. Einen wirtschaftlichen Gewinn erzielen Anbieter oftmals über kostenpflichtige Zusatzangebote oder auch über Werbung. Die Spiele können häufig ohne reale Geldbeträge gespielt werden, allerdings nehmen einzelne Spielzüge dann sehr viel Zeit in Anspruch oder der Spielende kann nur sehr schwer gewinnen.

Onlineanbindung werden diese kostenpflichtigen Zusatzinhalte in großer Fülle angeboten und sind jederzeit verfügbar.

Die Inhalte lassen sich grob in zwei Kategorien unterteilen: Einerseits gibt es nutzbringende Inhalte, wie beispielsweise wertvolle Gegenstände – besonders stabile Rüstungen oder schlagkräftige Schwerter – oder Spielvorteile, die den Ablauf be-

stimmter Spielvorgänge beschleunigen und Wartezeiten verkürzen können. Andererseits können Spielerinnen und Spieler rein dekorative Elemente, wie Wohnungsausstattungen oder Möglichkeiten zur Gestaltung der eigenen Spielfigur, kaufen. Die zu zahlenden Geldbeträge reichen von ein paar Cent bis hin zu mehr als 100 Euro.

Wenn sich Kinder und Jugendliche im Wettstreit befinden und bestimmte Spielinhalte oder Erfolge wichtig für ihre Spieleridentität sind, kann der Druck steigen, hierfür zu bezahlen. Problematisch wird es dann, wenn das Spiel so angelegt ist, dass der Spielspaß ausbleibt, weil ohne Kauf von Zusatzinhalten zu lange Wartezeiten im Spiel entstehen oder weitere Level gar nicht mehr erreicht werden können. Hier laufen Heranwachsende Gefahr, in eine Kaufspirale zu geraten. Beim Kauf wird häufig reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eingetauscht, wodurch die eigentlichen Kosten der Zusatzinhalte schwerer durchschaubar werden. Die Spielenden können auch den Überblick über die tatsächlichen Kosten verlieren, wenn über einen längeren Zeitraum immer wieder Kleinbeträge anfallen.

## **Abo- und Premiummodelle**

Bei manchen Spielen muss der Spielende ein monatliches Abonnement abschließen, um spielen zu können. Dieses Geschäftsmodell verursacht also monatliche Kosten, die meist per Lastschriftverfahren oder Kreditkarte abgebucht werden. Ein Abo-Abschluss ist häufig schnell und problemlos getätigt, das Kündigen dieser Verträge ist dagegen oft kompliziert gestaltet und wird durch diverse Hürden erschwert. Bei einem Premium-Account bezahlen Spielerinnen und Spieler für ein eigentlich kostenloses Spiel, welches auch ohne Bezahlung gespielt werden kann. Im Gegenzug erhalten sie jedoch Spielvorteile oder Zusatzfunktionen und kommen dadurch schneller im Spiel voran.



Den praktischen Umgang mit Werbeeinblendungen sollten Eltern mit jüngeren Kindern üben: Wie klicke ich eine Einblendung weg? Wie komme ich von einer externen Seite in das Spiel zurück?

Bei Smartphones und Tablets können je nach Hersteller In-App-Käufe am Gerät oder Käufe im App-Shop durch die Vergabe von Passwörtern bei den Einstellungen unterbunden werden.

Eltern können die sogenannte Drittanbietersperre auf dem Smartphone einrichten. Die mobile Bezahlung im App-Shop oder das Abschließen von Abos werden damit unterbunden. Die Sperrung erreicht man durch einen Anruf beim jeweiligen Mobilfunkanbieter.

Bei vielen Mobilfunkanbietern ist es vorübergehend möglich, bestimmte Telefonnummern für kostenpflichtige Dienste gezielt zu sperren.

### **Bezahlungsmöglichkeiten**

Nutzer haben bei digitalen Spielen die Wahl zwischen verschiedenen Zahlungsverfahren. Dabei gibt es bequeme Varianten, die es allerdings gerade für Heranwachsende erschweren, den Überblick und die Kontrolle über die Kosten zu behalten.

Gutscheinkarten, die einen bestimmten Geldbetrag enthalten, sind beliebte Zahlungsmittel. Sie können im Supermarkt, an Tankstellen oder Kiosken erworben werden. Nach dem Freirubbeln eines Codes kann dieser auf der entsprechenden Zugangsseite im Internet eingegeben werden, um als Zahlungsmittel zu dienen. Ohne aktivierte Sicherheitseinstellungen können Minder-

jährige damit bis zum Limit des Gutscheines ganz einfach neue Spiele, virtuelle Güter, Spielwährung oder Figuren erwerben.

Insbesondere bei Spiele-Apps erfolgt die Bezahlung zumeist über die Mobilfunkrechnung. Auf der Rechnung werden diese Leistungen als Drittanbieterleistung ausgewiesen. Bei Premium-Diensten wird durch das Senden einer SMS oder durch den Anruf bei einer kostenpflichtigen Nummer die entsprechende Zahlung getätigt. Diese kinderleichteren Bezahlungsmöglichkeiten sind gerade für Heranwachsende verlockend. Doch hier kann man schnell den Kosten-Überblick verlieren, da sich kleinere Beträge summieren und die Abbuchung der Kosten erst mit der Handyrechnung erfolgt.

Zudem besteht die Möglichkeit, Konto- und Kreditkartendaten zu hinterlegen. Wird diese Möglichkeit als Zahlungsmethode festgelegt, kann jeder, der das entsprechende Gerät nutzt, uneingeschränkt bis zum Limit des Kontos oder der Kreditkarte Käufe tätigen.

## Geschäftsfähigkeit von Heranwachsenden

Kinder bis 6 Jahre sind grundsätzlich geschäftsunfähig – alle Verträge, die sie abschließen, sind nicht gültig. Verträge mit Minderjährigen zwischen 7 und 17 Jahren sind schwebend unwirksam, so der juristische Ausdruck. Die Wirksamkeit des Vertrags ist demnach bis zur Genehmigung durch die Eltern nicht gegeben. Allerdings sagt der „Taschengeldparagraph“ (§ 110 BGB), dass ein Vertrag dann gilt, wenn Minderjährige das Entgelt vollständig von den ihnen zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln bestreiten können.



Eltern und ihre Kinder sollten sich gemeinsam Gedanken über Werbung und Geschäfts- bzw. Bezahlmodelle machen, um die Finanzierung von Spielen zu verstehen und finanzielle Risiken zu vermeiden. Eltern können mit ihren Kindern zusammen auch die wirklichen Kosten für bestimmte Gegenstände errechnen, so dass

deutlich wird, wie teuer auch Kleinbeträge langfristig sein können.

Klare Regeln für den Umgang mit Zahlungssystemen sollten Bestandteil von Medienerziehung in der Familie sein. Statt den Kauf von Zusatzinhalten komplett zu untersagen, können Kindern und Jugendlichen Gutscheinkarten zur Verfügung gestellt werden, mit denen sie über ein festes, limitiertes Budget verfügen. Für Kleinere kann festgelegt werden, dass ohne Einverständnis der Eltern keine Käufe getätigt werden dürfen oder die Bezahlung per Handy nicht genutzt werden darf.

Im Zweifelsfall können Eltern bei Nachfragen oder Beschwerden die zuständige Verbraucherzentrale kontaktieren.

## Schutz persönlicher Daten

Häufig ist zum Spielen aktueller digitaler Spiele eine Internetverbindung erforderlich, um sich zu registrieren, Spielinhalte zu kaufen, zu aktualisieren oder die sozialen Elemente zu nutzen. So können viele Spiele, Plattformen und Geräte persönliche Daten der Spielenden sammeln und Daten über das Nutzungsverhalten auswerten.

## Datenerfassung und Erstellung von Datenprofilen

Die Erfassung persönlicher Informationen ist für die Nutzer dann erkennbar, wenn ein Registrierungsformular ausgefüllt oder ein Profil vor Spielbeginn erstellt werden muss. Zumeist reichen Benutzername und Passwort nicht aus – persönliche Daten wie Alter, Schulabschluss, Telefonnummer oder Hobbys müssen zusätzlich angegeben werden. Auf spielinterne Nutzungsdaten, die auf das Spielverhalten Rückschlüsse zulassen, wird hingegen häufig im Hintergrund ohne aktives Zutun oder ein bewusstes Einverständnis zugegriffen. Denn nicht alle Spielenden lesen vorab die oft seitenlangen Datenschutzerklärungen.

Zu den Daten über das Spielverhalten zählt beispielsweise wann, mit wem, wie oft, wie gut und mit welchem Gerät ein Spiel genutzt wird. Laut Anbietern ist das Ziel solcher Datenerfassungs- und Datenverarbeitungsmaßnahmen, das jeweilige Spielerlebnis zu optimieren, vorhandene Fehler im Spiel besser zu erkennen oder den reibungslosen Ablauf eines Online-Games zu gewährleisten.



Häufig werden die gesammelten persönlichen Daten aber mit anderen Informationen aus Sozialen Netzwerken, Suchmaschinen oder auch den persönlichen Kontakten auf dem Gerät verbunden und daraus ein umfassendes Spielerprofil erstellt. Hieraus lassen sich zum Teil sogar Lebensgewohnheiten und Vorlieben ableiten. Viele Spieleanbieter nutzen die gesammelten Daten, um ihre Spielerinnen und Spieler mit weiteren „passgenauen“ Spielvorschlägen zu bedienen oder personalisierte Werbung zu schalten. Die Daten werden zum Teil auch an Dritte weiterverkauft, die diese dann automatisch zusammenführen und wiederum für Werbezwecke nutzen.



Kinder und Jugendliche sollten frühzeitig darüber aufgeklärt werden, dass Firmen Nutzerdaten bewusst sammeln und miteinander verknüpfen. Der Wert von Daten sollte in diesem Zusammenhang angesprochen werden: Die Heranwachsenden sollten möglichst früh begreifen, dass Daten eine „neue Währung“ sind. Es sollte auf einen sparsamen Umgang mit Daten hingewiesen werden.

Die Nutzungsbedingungen geben in der Regel Auskunft darüber, welche Daten gesammelt und wofür sie verwendet werden. Eltern sollten sie mit ihren Kindern vor dem Kauf bzw. der Installation einer Anwendung durchlesen. Da sich die Nutzungsbedingungen auch ändern können, sollten sie regelmäßig überprüft werden.

### **Besonderheiten bei mobilen Spielen und Social Games**

Oft fordern Spiele-Apps für die Nutzung unterschiedliche Zugriffsrechte ein. Durch den Download willigen die Nutzer ein, dass die Anwendung eine ganze Reihe von Daten, die auf dem jeweiligen Gerät abgelegt sind, ausliest und bestimmte Funktionen des Smartphones oder des Tablets ausführt. So werden nicht selten der Standort von Spie-

lerinnen und Spielern, deren Kontakte oder Fotos und vieles mehr abgerufen und gespeichert.

Ähnlich verhält es sich bei sogenannten Social Games – den meist kostenlosen Spielen in Sozialen Netzwerken. Auch diese Spiele

### **Konsolen-Kameras**

Mit den Kameras für Xbox und PlayStation können Spiele mittels Körperbewegungen und Stimmbefehlen ohne zusätzlichen Controller gesteuert werden. Bei der Nutzung werden auch Fotos und Videos von Spielenden angefertigt. Die Sprach- bzw. Gesichtserkennungssoftware ist mit Vorsicht zu genießen, da sie eine umfangreiche Überwachung des Nutzungsverhaltens von Spielerinnen und Spielern ermöglicht. Zur Vorbeugung sollten die Kamera und das Mikrofon nur bei Gebrauch aktiviert und die Internetverbindung ausgeschaltet werden, so dass keine Bilder oder Videos automatisch online gestellt werden können.

greifen beispielsweise auf die Kontakte des Nutzers zu und versuchen darüber, weitere Spielerinnen und Spieler zu gewinnen. Die Allgemeinen Geschäfts- und Datenschutzbestimmungen, aber auch die App-Berechtigungen enthalten Hinweise, welche Daten ausgelesen werden. Im besten Fall fordert das Angebot nur die Zugriffsrechte ein, die für die Ausführung des jeweiligen Spiels benötigt werden.



Bei der Registrierung reicht es in der Regel aus, nur die Pflichtangaben auszufüllen. Grundsätzlich gilt: keine Adressangabe, keine Telefonnummer, keine Altersangabe. Auch über die Auswahl des Profilbilds sollten Eltern mit ihren Kindern sprechen.

Sinnvoll für eine Registrierung ist das Anlegen einer separaten E-Mail-Adresse, die keine Rückschlüsse auf den Namen zulässt.

Der verwendete Spielername (Nickname) sollte nur an vertrauensvolle Personen weitergegeben werden und keine Hinweise auf das Alter enthalten.

Vor der Installation einer Spiele-App sollte überprüft werden, ob die Anwendung auf

die Lokalisierungsdaten zugreift, da das Sammeln von Lokalisierungsdaten zum Erstellen von Bewegungsprofilen ein Sicherheitsrisiko ist. Eltern sollten auch vorsichtig sein, wenn Spiele-Apps auf das Adressbuch zugreifen, selbstständig SMS verschicken oder Käufe auslösen können. In den Geräte-Einstellungen können gegebenenfalls verschiedene Zugriffsberechtigungen deaktiviert werden.

## Bindungselemente und exzessives Spielen

Jeder kennt das Phänomen: Medienkonsum kann von Sorgen und Problemen des Alltags ablenken, Entspannung oder einfach Unterhaltung bedeuten. So ist es auch bei digitalen Spielen – die virtuellen Spielwelten sind abwechslungsreich, interaktiv und ermöglichen spannende Abenteuer mit- und gegeneinander. Stress in der Schule, im Freundeskreis oder in der Familie kann mit Hilfe von digitalen Spielen kurzzeitig verdrängt werden. Spielerinnen und Spieler erfahren angenehm dosierte, positive Rückmeldungen. Und einige Kinder und Jugendliche erzielen in digitalen Spielen möglicherweise die Erfolge, die sie im





realen Leben nicht haben. Computerspiele können so eine hohe Bedeutung im Alltag Heranwachsender erlangen. Darüber hinaus finden sich aber auch in den Spielen selbst verschiedene Elemente, die die Bindung an das Spiel erhöhen können. So kann es zu einer sehr intensiven Nutzung von digitalen Spielen und einem Abtauchen in virtuelle Welten kommen.

### **Elemente, die übermäßiges Spielen befördern können**

In der Spielstruktur angelegte Elemente können die Bindung an das Spiel verstärken und übermäßiges Spielen befördern. Dazu gehören sogenannte persistente Spielwelten, das heißt das Spiel läuft weiter, auch wenn der Spielende ausgeloggt ist. Wichtige Spielzüge können während der Abwesenheit des Spielenden verpasst werden, der Status der eigenen Spielfigur kann sich verändern und Mitspielende können sich verbessern. Dies kann dazu führen, dass man soviel Zeit wie möglich im Spiel verbringen möchte. Hier sind vor allem sogenannte MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), wie das bekannte Spiel World of Warcraft, oder Browsergames zu nennen.

### **Merkmale eines problematischen Spielverhaltens**

Nicht jede exzessive Spielphase ist gleichzusetzen mit einer Abhängigkeit. Hierfür müssen mehrere Merkmale bzw. Kriterien über einen längeren Zeitraum hinweg zutreffen:<sup>13</sup>

- Einengung des Verhaltensmusters – Spielen wird als die wichtigste Tätigkeit empfunden
- Regulation von negativen Gefühlszuständen durch das Spielen – durch positive Gefühle beim Spielen werden negative Emotionen wie Stress, Angst oder Mangel verdrängt
- Toleranzentwicklung – es wird immer mehr gespielt
- Entzugserscheinungen – wenn die betroffene Person nicht spielen kann oder darf, reagiert sie mit Angst, Reizbarkeit oder Nervosität
- Kontrollverlust – der/die Betroffene kann keine zeitliche Einschränkung einhalten
- Rückfall – nach einer kontrollierten Spielphase folgt eine Phase exzessiven Spielens
- Schädliche Konsequenzen – Schule, Familie, Freunde und andere Hobbys werden komplett vernachlässigt

<sup>13</sup> vgl. Kriterien nach Wölfling, 2008

Viele digitale Spiele haben außerdem, wenn sie online gespielt werden und soziale Elemente besitzen, kein konkretes Spielende. Die Spielwelten sind oft riesig und werden in regelmäßigen Abständen weiter ausgebaut. Auch die Aufgabenstellungen können sich verändern, so dass immer wieder neue Dinge in der Spielwelt zu erledigen sind. So werden ständig neue Spielziele geschaffen.

Hinzu kommt, dass viele Spielfiguren nach persönlichen Wünschen gestaltet und deren Ausrüstung und Fähigkeiten im Laufe des Spiels ausgebaut werden können. Dadurch kann eine stärkere Beziehung von einer Spielerin bzw. einem Spieler zu seiner Figur entstehen und die Motivation zum Spielen kann sich verstärken.

Die emotionalen Bindungskräfte in der Spielergemeinschaft, zum Beispiel in Form von Gilden oder Clans, können ein weiteres Element sein, das übermäßiges Spielen befördert. Viele Aufgaben lassen sich nur gemeinsam lösen. Bei aktiven Gemeinschaften können der Zeitaufwand und der Gruppendruck sehr hoch sein. Verlässlichkeit unter den Spielenden ist dabei sehr wichtig. Wer hier nicht mitzieht, wird möglicherweise bei zukünftigen Aktionen aus-

geschlossen. Dieser Gruppendruck kann schwer auf Heranwachsenden lasten und zu Konflikten führen, wenn sich zum Beispiel das Abendessen mit der Familie und eine gemeinsame Spielaktion zeitlich überschneiden.

Auch Abonnement-Geschäftsmodelle können dazu verleiten, lange zu spielen. Wenn Spielerinnen und Spieler regelmäßig jeden Monat für den Spielzugang bezahlen, kann dies den Druck erhöhen, das Spiel auch entsprechend zu nutzen. Dazu gehört, möglichst viel Zeit im Spiel zu verbringen und seine Figur und seinen Status weiterzuentwickeln.

### **Spielverhalten einordnen**

Dass ein Spiel über einen gewissen Zeitraum fasziniert, ist nachvollziehbar und zunächst nichts, worüber sich Eltern Sorgen machen müssten. Für den überwiegenden Teil der Spielenden ist ihre Leidenschaft für virtuelle Welten ein Hobby unter vielen. Problematisch wird es, wenn Aktivitäten und Verpflichtungen in der realen Welt wie Schule, Hobbys, Familie und Freundschaften leiden und dieses Verhalten über einen längeren Zeitraum zu beobachten ist. Weitere Anzeichen für ein problematisches

Spielverhalten können sein, wenn der Spielende aggressiv auf den Spielabbruch von außen reagiert, vereinbarte Regeln nicht eingehalten werden und so das Spielen unfreiwillig wird.

Wenn Heranwachsende die Erfahrung machen, dass sie mit dem Spielen schnell und effektiv Frustrationen, Unsicherheiten und Ängste regulieren bzw. verdrängen können, kann dies dazu verleiten, sich immer länger in virtuellen Spielwelten aufzuhalten. Dabei kommt auch dem Erfolg im Spiel eine besondere Bedeutung zu: Denn erfolgreich ist man eher dann, wenn man besonders viel Zeit im Spiel verbringt.



Eltern sollten darauf achten, dass eine gesunde Balance zwischen digitalen Spielen und anderen Hobbys gegeben ist. Es reicht dabei nicht, allein die Zeit im Blick zu haben. Wichtig ist auch, die Gründe für intensives Spielen zu hinterfragen und passende, non-mediale Alternativen anzubieten.

Kinder und Jugendliche unter 14 Jahren haben in der Regel noch keine ausgeprägte Kompetenz, das eigene Spielverhalten kritisch zu hinterfragen und ihr mediales Zeit-

budget selbstständig zu regulieren. Hier sind Eltern in der Verantwortung, einen vernünftigen Rahmen vorzugeben.

Um Streit zu vermeiden, kann ein gemeinsam vereinbarter Mediennutzungsvertrag hilfreich sein (siehe [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)). Die Begrenzung der Nutzungszeit innerhalb eines Spiels oder an den Spielgeräten zum Beispiel durch einen sogenannten „Familien-Timer“ kann bei der Einhaltung von Zeitabsprachen unterstützen.

Je älter Kinder und Jugendliche werden, desto mehr Mediennutzungszeit pro Tag scheint vertretbar. Ab circa 14 Jahren eignet sich ein gemeinsam vereinbartes Medienbudget pro Woche viel besser als eine tägliche Höchstgrenze. Ähnlich wie beim Umgang mit dem Taschengeld können Heranwachsende frühzeitig unterstützt werden, ihre Spielzeit eigenständig zu reflektieren und selbstverantwortlich einzuteilen. Auch wenn es schwer fällt oder zu Konflikten führt, müssen Konsequenzen eines Regelbruchs benannt und eingefordert werden. Ausnahmen, wie Krankheit oder ein gemeinsamer Spieleabend, bestätigen die Regel.

## Kontaktmöglichkeiten und Kommunikation

Spielerinnen und Spieler kämpfen in Gilden oder Clans gegeneinander, vergleichen Highscores und posten Nachrichten über ihre Spieltätigkeiten. Moderne Spielgeräte und Spiel-Plattformen bieten durch die On-lineanbindung meist sehr einfache Möglichkeiten, Kontakt zueinander aufzunehmen und miteinander zu kommunizieren – auch mit unbekanntem Nutzerinnen und Nutzern. Diese Möglichkeiten erleichtern das gemeinsame Spielen, sind aber nicht nur von Vorteil, sondern können auch mit Risiken verbunden sein.

## Spielen und Kommunizieren in der Gemeinschaft

Kommunikationswege wie Chat, Videochat oder Teamspeak ermöglichen einen schnellen und komfortablen Austausch. Nutzerinnen und Nutzer können direkt im Spiel Kontakt aufnehmen oder über unterschiedliche Themen rund um das Spiel diskutieren. Text, gesprochenes Wort, Bilder, aber auch Bewegtbild können zum Einsatz kommen, um Informationen weiterzugeben oder einfach Smalltalk zu betreiben.

Spiele, bei denen feste Strukturen von Gilden und Clans existieren, leben von der Absprache untereinander und dem daraus



entstehenden Zusammenwirken. Auch actionorientierte Games, wie zum Beispiel Shooter, können im Team gespielt werden – die Spielerinnen und Spieler unterstützen sich dabei gegenseitig bei Missionen. Wenn man nicht bereits Mitglied einer festen Gruppe ist, kann man einer zufällig zusammengewürfelten Spielergruppe zugeteilt werden. Die Mitspielenden treten dabei in der Regel anonym oder unter einem Pseudonym auf. Verlässliche Informationen über die Identität des anderen gibt es nur selten. Kinder und Erwachsene sind dabei außerdem nicht getrennt voneinander unterwegs, sondern spielen in der Regel mit- und gegeneinander.



Die Umgangsformen in bestimmten Spielen und Gemeinschaften sind sehr unterschiedlich. Eltern sollten sich selbst einen Eindruck von der jeweiligen Onlinegemeinschaft verschaffen.

Gerade Kinder, die ihre ersten Erfahrungen im Internet sammeln, sollten im Spiel nur in Begleitung chatten. Sie müssen zunächst lernen, keine vertraulichen Daten weiterzugeben und anderen Spielerinnen und Spielern nicht uneingeschränkt zu vertrauen.


Eltern sollten bei PC, Spielkonsole, Smartphone oder Tablet Sicherheitseinstellungen zu Kommunikationsmöglichkeiten vornehmen: zum Beispiel, dass Kinder und Jugendliche nur von befreundeten Spielerinnen und Spielern angeschrieben werden können oder nur die Personen im Spiel sprechen hören, die sie freigeschaltet haben.

### **Risiken: Mobbing und sexuelle Belästigung**

Die Kommunikation in und um ein Spiel herum kann sehr unterschiedlich sein. Ein respektvoller und sachlicher Umgang miteinander steht Beschimpfungen, Drohungen oder Pöbeleien gegenüber. So können Kinder und Jugendliche in digitalen Spielen schnell auch Teil einer hart geführten Auseinandersetzung werden, der sie entwicklungsbedingt noch nicht standhalten können. Solche Auseinandersetzungen können sich im schlimmsten Fall bis zum Mobbing entwickeln. Die gegebene Anonymität hilft den Tätern dabei, unerkant zu bleiben.

Kinder und Jugendliche können in digitalen Spielen aber auch Opfer von sexuellen Belästigungen werden: Erwachsene geben sich in den anonymen Spielwelten gegen-

über Heranwachsenden immer wieder als gleichaltrig aus und wollen über die gemeinsame Freizeitaktivität Vertrauen aufbauen, um sexuelle Kontakte zu knüpfen. Diese Absichten sind für Kinder und Jugendliche häufig schwer einzuordnen und können zu großen Verunsicherungen führen.

 Die Vereinbarung von Chatregeln ist hilfreich im Umgang mit sozialen Funktionen: Wahrung der eigenen Anonymität, Verwendung eines Nicknames, ein respektvoller Umgang, keine realen Treffen mit Chatpartnern oder die Kontaktaufnahme zu einer Beschwerdestelle bei schlechten Erfahrungen können erste wichtige Vereinbarungen darstellen.

Eltern sollten offen und interessiert mit ihren Kindern über ihre Spielerlebnisse sprechen und die sozialen Erfahrungen, die ihr Kind macht, begleiten. Sie sollten sensibel auf Verhaltensänderungen, wie Rückzug oder Schweigsamkeit, reagieren und gezielt nachfragen.

Falls Kinder oder Jugendliche Opfer von sexueller Belästigung im Internet geworden sind, sollten Beweise gesichert, der Vorfall dem Anbieter gemeldet und gegebenenfalls

Kontakt mit der Polizei aufgenommen werden.

### **Verknüpfung mit Sozialen Netzwerken**

Gerade Spiele-Apps können dazu auffordern, mit anderen Spielerinnen oder Spielern in Kontakt zu treten. Häufig funktioniert das über Verlinkungen zu Sozialen Netzwerken: der Spielende wird aufgefordert, sich mit dem eigenen Sozialen Netzwerk-Account anzumelden bzw. einen solchen Account zu erstellen. Dafür erhält er dann eine Belohnung im Spiel. Bei manchen Spielen werden Fremde zur Kontaktaufnahme vorgeschlagen. Insbesondere für jüngere Kinder kann das problematisch sein, da sie dadurch animiert werden, Kontakt zu Fremden aufzunehmen bzw. Fremden eine einfache Kontaktaufnahme ermöglicht wird.

## Informationsangebote für Eltern

### **[www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)**

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) bietet Infos zum gesetzlichen Jugendmedienschutz und Tipps zum Medienalltag von Kindern und Jugendlichen.

### **[www.datenbank-apps-fuer-kinder.de](http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de)**

In der Datenbank des Deutschen Jugendinstituts (DJI) finden Eltern Apps, die für Kinder geeignet sind und auch danach bewertet werden, ob und wie Werbung eingebunden ist.

### **[www.digitale-spielewelten.de](http://www.digitale-spielewelten.de)**

Die Plattform von Spielraum, der TH Köln und der Stiftung Digitale Spielkultur stellt Informationen und Praxismaterialien rund um das Thema zur Verfügung.

### **[www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de)**

Der Fachverband Medienabhängigkeit bietet Informationen über exzessives Spielen und nennt Interventionsmöglichkeiten und zentrale Anlaufstellen.

### **[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)**

Das Internet-ABC ist ein Eltern- und Kinderratgeber für den Einstieg ins Internet. Ein Schwerpunktthema behandelt digitale Spiele.

### **[www.jugendschutz.net/hotline](http://www.jugendschutz.net/hotline)**

Auf der Internetseite von jugendschutz.net können Beschwerden zu illegalen, jugendgefährdenden oder entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten im Internet eingereicht werden.

### **[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)**

Das Portal der EU-Initiative klicksafe bietet zahlreiche Informationen zum Thema. Broschüren und Flyer können bestellt oder online eingesehen bzw. heruntergeladen werden. Ein Schwerpunktthema behandelt digitale Spiele.

### **[www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)**

Im Angebot von klicksafe und Internet-ABC können Eltern und Kinder gemeinsam online einen Mediennutzungsvertrag erstellen. Dieser kann in unterschiedlichen Design- und Regelvorlagen für die beiden Altersgruppen 6 – 12 Jahre und 12+ Jahre angelegt werden.



### **www.pegi.info**

Auf der Internetseite finden sich Informationen zum europaweiten System PEGI (Pan European Game Information) zur Vergabe von Altersempfehlungen.

### **www.sicher-online-gehen.de**

Das Angebot des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend informiert über aktuelle Jugendschutzprogramme für alle Endgeräte.

### **www.spielbar.de**

Auf dem Informationsportal der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) werden Besprechungen von digitalen Spielen und viele weitere (Fach-)Artikel zum Thema angeboten.

### **www.spieleratgeber-nrw.de**

Der pädagogische Ratgeber zu digitalen Spielen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW vergibt Beurteilungen inkl. pädagogischer Altersempfehlungen.

### **www.usk.de**

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist in Deutschland für die Alterseinstufungen von Computer- und Videospielen zuständig und bietet eine Datenbank mit allen geprüften Spielen.

### **Informationen zu Jugendschutzeinstellungen bei Geräten oder Betriebssystemen:**

Microsoft Xbox One

<http://support.xbox.com/de-DE/xbox-one/security/core-family-safety-features>

Mobile Geräte

<http://www.schau-hin.info/medien/mobile-geraete/sicherheit/sicherheit-ios.html>

Nintendo Wii U & 3DS

[nintendo.de/Kundenservice/Eltern/Eltern-642522.html](http://nintendo.de/Kundenservice/Eltern/Eltern-642522.html)

Sony PlayStation 4

[ps-playsafeonline.com](http://ps-playsafeonline.com)

Windows 10

[windows.microsoft.com/de-de/windows-10/getstarted-set-up-your-family](http://windows.microsoft.com/de-de/windows-10/getstarted-set-up-your-family)

# Impressum

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Herausgeber</b>        | Stiftung Medienpädagogik Bayern<br>c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien<br>Heinrich-Lübke-Str. 27<br>81737 München<br><br>Telefon (089) 63 808-261<br>Telefax (089) 63 808-290<br><br>info@stiftung-medienpaedagogik-bayern.de<br>www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de |
| <b>Verantwortlich</b>     | Heinz Heim<br>Verena Weigand   |
| <b>Umsetzung</b>          | Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW  |
| <b>Redaktion</b>          | Stiftung Medienpädagogik Bayern  |
| <b>Autor</b>              | Daniel Heinz unter Mitarbeit des Teams von Spieleratgeber NRW  |
| <b>Layout</b>             | neu.gierig, Büro für Gestaltung  |
| <b>Illustration/Fotos</b> | Helliwood media & education  |
| <b>Copyright</b>          | Stiftung Medienpädagogik Bayern  |

München, 2016





Stiftung Medienpädagogik Bayern  
c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien  
Heinrich-Lübke-Str. 27  
81737 München

Telefon (089) 63 808-261  
Telefax (089) 63 808-290

[info@stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](mailto:info@stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)  
[www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](http://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)