

Der Medienratgeber
für Familien



**SCHAU
HIN**

Was Dein
Kind mit
Medien macht.



WIE GEHT
MEIN KIND
RICHTIG MIT
COMPUTERSPIELEN
UM?



Antworten für Eltern zu
Games, Konsolen & Co.

DER MEDIENRATGEBER FÜR FAMILIEN

Gut aufwachsen mit Medien

Medien spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle. Viele Eltern sehen sich aber angesichts der rasanten Entwicklung und des stetig wachsenden Angebots vor neuen Herausforderungen bei der Medienerziehung ihrer Kinder. Sie fragen sich: Wie kann ich mein Kind dabei unterstützen, dass es Smartphone, Konsole & Co. altersgerecht und sicher nutzt?

Aus diesem Grund engagieren sich seit 2003 vier Partner bei „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“, dem Medienratgeber für Familien: das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die beiden öffentlich-rechtlichen Sender Das Erste und ZDF sowie die Programmzeitschrift TV SPIELFILM. Das gemeinsame Ziel der Partner von SCHAU HIN! ist es, Eltern dabei zu unterstützen, ihre Kinder im Umgang mit Medien stark zu machen. Denn Eltern können viel dazu beitragen, dass ihre Kinder lernen, Medien mit Freude aber auch gefahrlos zu nutzen.

Auf **schau-hin.info** werden Eltern über neue Entwicklungen informiert und erhalten konkrete, alltagstaugliche Tipps, wie sie ihr Kind in die Welt der Medien begleiten können. Das Motto lautet: „Verstehen ist besser als verbieten“.

Digitale Spiele können aufregende Fantasiewelten, spannende Aufgaben und tolle Abenteuer bieten. Sie haben aber auch Risiken wie ungeeignete Inhalte oder eine zu lange Nutzung von Computer oder Konsole. Diese Broschüre will Eltern helfen, Kindern den richtigen Umgang mit Games zu vermitteln.

ENGAGEMENT UND ERFAHRUNG

Unsere Botschafter



Jörg Pilawa



Fatih Çevikkollu



Gundula Gause



Tim Mälzer

Als prominente Persönlichkeiten setzen sich die TV-Moderatoren Jörg Pilawa und Gundula Gause, der TV-Koch Tim Mälzer sowie der Kabarettist Fatih Çevikkollu für SCHAU HIN! ein.

Unsere Fachberatung

SCHAU HIN! kooperiert mit vielen Initiativen und wird durch einen wissenschaftlichen Beirat sowie die Fachberatung, jugendschutz.net und JFF, unterstützt.

jugendschutz.net drängt Anbieter, Online-Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche nicht gefährdet werden. Die Stelle recherchiert als Kompetenzzentrum für den Jugendschutz im Internet Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie nimmt über ihre Hotline Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendschutz entgegen und sorgt dafür, dass sie schnell beseitigt werden: **jugendschutz.net**

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis befasst sich seit 1949 mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Eine Besonderheit ist die Verknüpfung von Forschung und pädagogischer Praxis. Forschungsschwerpunkte sind unter anderem Medienerziehung und Medienumgang in Familien sowie der Umgang Heranwachsender mit Online-Medien: **jff.de**

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



SPIELREGELN

Was können Eltern tun?

Ob am Laptop, auf Tablet und Smartphone oder an der Konsole, auf DVD, online oder als App: Spiele können Spaß machen, die Fantasie anregen, Kreativität und Kompetenzen fördern. Dabei kommt es darauf an, dass Eltern die Spiele gut auswählen, auch zusammen mit ihren Kindern spielen, mit ihnen einige Regeln vereinbaren und auf deren Einhaltung und einen gesunden Ausgleich und Alternativen in der Freizeitgestaltung achten. So lernen Kinder, Medien bewusst zu nutzen.

Vernünftig einsteigen

Je nach Alter, Interesse und Reife der Kinder können Eltern entscheiden, wann der Einstieg in die Spielewelt mit welchem Gerät erlaubt ist. Tablets und Smartphones sind etwa schon für jüngere Kinder leicht bedienbar, Laptop und Konsole nicht. Bei ihren ersten Erfahrungen müssen Kinder den richtigen Umgang mit Games erst erlernen. Wichtig ist, Informationen über Geräte und ihre Möglichkeiten vorab einzuholen sowie von Anfang an klare Spielregeln zu vereinbaren, kindgerechte Spiele auszuwählen, Kinder kompetent zu begleiten und auf die richtige Dosierung zu achten.

Gemeinsam spielen

Damit Eltern den Spaß, die Motivation und den Reiz der Herausforderungen beim Spielen besser verstehen, können sie sich die Spiele zeigen lassen und auch mitspielen. Damit zeigen sie Interesse, erfahren, wie ihr Kind auf die Spiele reagiert, und finden vielleicht selbst Gefallen daran.

Auf Alterskennzeichen achten

Bei der Auswahl von Spielen ist es sinnvoll, Empfehlungsportale zu Rate zu ziehen und unbedingt auf Alterskennzeichnungen zu achten. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergibt für Trägermedien Alterskennzeichen, die auf den Spielverpackungen zu finden sind. Darauf sollten Eltern und alle, die Spiele verschenken, achten.



Spiele ohne Altersbeschränkung (USK 0) beinhalten aus Sicht des Jugendschutzes keine Beeinträchtigungen für Kinder. Spiele, die ab 6 Jahren freigegeben sind, sind oft komplexer und spannender. Spiele ab 12 Jahren sind deutlich kampfbetonter, bieten aber etwa durch Comic-Design die nötige Distanz. In Spielen ab 16 Jahren sind Gewaltszenen realistischer dargestellt, während Spiele ohne Jugendfreigabe (USK 18) auf expliziter Gewalt basieren. Erläuterungen und Beispiele zu den Altersstufen: [usk.de](https://www.usk.de)

Auch Spiele-Apps im Google Play Store haben Alterseinstufungen, jedoch werden diese nur nach einem automatisierten Verfahren geprüft. Dadurch kann es hier auch bei USK-O-Apps Bedenken aus Sicht des Jugendschutzes geben.

Empfehlungen nutzen

Die Kennzeichen bieten ohnehin nur eine erste Orientierung, sagen nichts über die Qualität aus. Altersempfehlungen finden Eltern in der Spieledatenbank von SCHAU HIN! unter schau-hin.info/spielesuche, in der Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ des Bundesfamilienministeriums, auf Portalen wie spielbar.de, spieleratgeber-nrw.de und klicksafe.de sowie für Apps bei app-tipps.net oder datenbank-apps-fuer-kinder.de oder Softwarepreisen wie „GIGA-MAUS“, „TOMMI“, „digita“, „Comenius-EduMedia-Award“ oder Deutscher Computerspielepreis. Kinder können unter klick-tipps.net/spielen, internet-abc.de/kinder, blinde-kuh.de/spiele oder fragFINN.de auch selbst nach kindgerechten Spielen suchen.

Zeiten festlegen

Bei Zeiten brauchen Kinder Richtlinien. Spielt das Kind dauernd, vernachlässigt es andere Aufgaben und Interessen. Bei Vorschulkindern sollte eine halbe Stunde Spielzeit nicht überschritten werden, bei Kindern bis etwa 10 Jahre empfiehlt es sich, eine feste Spielzeit pro Tag bis zu einer Stunde zu vereinbaren. Bei älteren Kindern können Eltern auch ein Kontingent pro Woche von etwa neun Stunden festlegen, das sie sich zunehmend frei einteilen. So kann eine Spielsession auch einmal länger dauern, wenn das Kind in den nächsten Tagen eine Spielpause einlegt. Dabei gilt auch die Nutzung anderer Medien zu berücksichtigen.

Grenzen setzen

Entscheidend ist jedoch vor allem nicht, wie lange, sondern was gespielt wird. Realistisch dargestellte Gewalt ist für Kinder generell ungeeignet. Kommt es zum Streit, können Eltern ihrem Kind in Ruhe erklären, warum sie auf bestimmten Regeln bestehen und dass diese zu seinem Schutz dienen. Diese Nutzungsregeln können Eltern auch mit ihrem Kind gemeinsam entwickeln.

Vorlagen: mediennutzungsvertrag.de,
surfen-ohne-risiko.de/netzregeln

Auffälligkeiten beobachten

Kinder, die sich unverstanden oder ausgegrenzt fühlen, sind besonders anfällig dafür, sich ihre Bestätigung in der virtuellen Welt zu holen und sich darin zu verlieren. Darunter leiden oft Schule, Hobbys oder soziale Kontakte. Eltern können dem vorbeugen, indem sie die Spielzeit begrenzen, aber auch das Selbstbewusstsein ihres Kindes stärken und andere Interessen wecken.

Alternativen anbieten

Es ist wichtig, dass Games nicht das einzige Hobby des Kindes sind und es sich auch genügend mit der realen Welt beschäftigt. Eltern können es dabei unterstützen, indem sie andere Möglichkeiten aufzeigen, etwa Sport im Verein, das Toben im Freien oder das Treffen mit Freunden.

Sicherheitseinstellungen aktivieren

Alle modernen Spielgeräte sind internetfähig und bieten die Möglichkeit, mit anderen zu chatten, Musik oder Filme abzuspielen. Dies führt auch zu Risiken beim Jugend- und Datenschutz. Deshalb sollten sich Eltern am besten vor dem Kauf mit den Sicherheitseinstellungen beschäftigen und diese dann aktivieren. Wichtig ist auch, Kinder für einen sorgsamen Umgang mit persönlichen Daten zu sensibilisieren und darauf zu achten, dass sie diese nicht weitergeben.

Medien-Tipp:
Hinweise zu Sicherheitseinstellungen:
schau-hin.info/sicherheit





GENREKUNDE

Was wird gespielt?

Welches Spiel geeignet ist, hängt von den Inhalten und dem Spieltyp ab. Zudem sollten Spielzeit und Spielauswahl zueinanderpassen. Es ist in jedem Fall zu empfehlen, dass Eltern sich zusätzlich informieren und Spiele selbst testen.

Jump&Run-Spiele

In diesem klassischen Genre hüpfen und rennen Spieler mit ihren Figuren durch verschiedene Level und versuchen dabei, Hindernisse zu meistern, Gegenstände zu sammeln und Gegner zu bezwingen.

Minispiele

Einfache Grafik, leichte Mechanik: Wie bei Tetris ist man schnell im Spiel und im Sog nach Punkten, die in einer Bestenliste (Highscore) zusammengefasst sind, was zusätzlich motivieren kann. Zudem sind Geschick, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit und eine hohe Frustrationstoleranz gefordert.

Lern- und Denkspiele

Dieses Genre weckt die Neugier von Kindern und vermittelt spielerisch Wissen. Hierzu gehören auch spezielle Lernprogramme für einzelne Schulfächer, kindgerechte Lexika, Schreib-, Mal- und Musikprogramme oder „Serious Games“, die in realistischen Szenarien komplexe Zusammenhänge wie etwa die des menschlichen Körpers erklären.

Adventure

In interaktiven Abenteuern treffen Spieler auf andere Figuren, sammeln Gegenstände ein, kombinieren diese und lösen knifflige Rätsel. Die Umgebung variiert je nach Spiel von comichaften bis hin zu düsteren Szenarien. Letztere dominieren bei einem „Action Adventure“, das deutlich mehr Kampfszenen enthält.

Rollenspiele

Hier bewegen Spieler einen Helden mit individuellen Fähigkeiten durch eine detailreiche Fantasiewelt, bestehen Abenteuer und entwickeln im Spielverlauf die Fähigkeiten ihrer Figur weiter. Die Online-Variante ermöglicht das gemeinsame Lösen bestimmter Missionen in Teams.

Simulationen

Fahr- und Flugsimulationen vermitteln Nervenkitzel durch hohe Geschwindigkeiten und erfordern Geschicklichkeit bei verschiedenen Parcours. Auch Sportspiele machen einzelne Sportarten erlebbar, wie etwa Fußball oder Basketball.

Strategie

Mit organisatorischem Geschick leiten Spieler ein Unternehmen, einen Fußballverein, eine Stadt oder erschaffen gleich ein ganzes Imperium und verteidigen es gegen Feinde. Multiplayer-Formate erhöhen die Spieldynamik, da die Kontrahenten ihre Missionen in Echtzeit planen und durchführen.

Viele Spiele sind erst ab 16 bzw. 18 Jahren freigegeben. Darunter fallen vor allem Kampfspiele und Shooter, auch „Killerspiele“ oder „Ballerspiele“ genannt. Jugendliche spielen solche Games oft, um die eigenen Grenzen zu testen oder um mitreden zu können. In einem Gespräch können Eltern einen klaren Standpunkt einnehmen, etwa dass Gewalt kein Zeichen von Stärke oder besonderer Reife ist, sowie klare Grenzen setzen, bestimmte Spiele nicht erlauben und dies begründen. Wichtig ist dabei, auf Umfang, Realitätsnähe, Kontext und Inszenierung von Gewalt zu achten. Also wie wird Gewalt dargestellt und präsentiert?

Kampfspiele

Spieler wählen meist aus mehreren Figuren und messen sich kämpferisch in mehreren Runden. Neben normalen Angriffen gibt es auch besonders effektive Spezialattacken (Special Moves). Stärke demonstrieren, sich gegen andere durchsetzen – all dies fasziniert die Spieler in dieser Form des „virtuellen Armdrückens“.

Shooter

Die Spieler treffen aus der direkten Perspektive der Spielfigur auf gegnerische Figuren und schießen auf diese mit unterschiedlichen Waffen; während sie in „Ego-Shootern“ alleine kämpfen, können sie sich in „Taktik-Shootern“ auch zusammentun. Das Spiel hat gerade unter Jungen Anhänger, die sich und anderen ihre Stärke beweisen möchten.

SCHAU HIN!-Tipp



Virtual/Augmented Reality

Virtual Reality erschafft mithilfe einer Datenbrille ein 360-Grad-3D-Bild vor den Augen des Betrachters. Zudem gibt es auch Datenhandschuhe, mit denen man ebenfalls direkt in der virtuellen Spielewelt agieren kann. Augmented Reality vermischt reale und virtuelle Welt noch mehr: Die eigene Umgebung wird damit zum Spielfeld, mithilfe von Kamera und GPS, einem satellitengestützten Ortungssystem. So werden Spielelemente direkt in die Umgebung projiziert. Ein aktuelles Beispiel ist Pokémon Go.



PLATTFORMEN

Wo wird gespielt?

Konsole

Ob Xbox, Playstation oder Nintendo Wii – bei vielen Gamern stehen stationäre Konsolen hoch im Kurs. Um spielen zu können, benötigen sie zusätzlich einen Bildschirm sowie ein Steuergerät (Controller). Im Gegensatz zum Computer ist das Auf- und Nachrüsten des Gerätes kaum möglich. Konsolen verfügen auch über eine Kamera und eingebaute Bewegungssensoren, die die Positionen des Spielers im Raum erkennen und spielerisch umsetzen. Zudem vermitteln 3-D- oder VR-Brillen bzw. 3-D-fähige Fernseher und Konsolen einen raumfüllenden Spielspaß. Nicht zu lange spielen, da Kinder sonst Schwindel oder Übelkeit verspüren können.

Computer/Laptop

Computer oder Laptops sind bei entsprechender technischer Ausstattung die leistungstärksten Spielgeräte, haben dafür allerdings auch ihren Preis. Besonders verbreitet sind Online-Spiele, die direkt im Internet-Browser auf einer bestimmten Online-Plattform spielbar sind. Sie setzen eine Anmeldung voraus und fordern dazu persönliche Daten wie die E-Mail-Adresse. Während manche Spiele kostenpflichtig sind, finanzieren sich andere durch Werbung oder kostenpflichtige Extras wie Bonuslevel oder Gegenstände. Diese Art stellt eine Mischung dar und wird deshalb auch „Freemium“ genannt, bestehend aus „free“ (gratis) und „premium“.

Smartphone/Tablet

Auch über Smartphones und Tablets können Kinder und Jugendliche Browsergames oder Apps spielen, die sich je nach Gerät oder Anwendung deutlich unterscheiden. Apps wie virtuelle Bilderbücher, Puzzle- oder Malspiele werden schon für die Kleinsten angeboten.

Wichtig ist, dass Eltern auch mobile Geräte sichern, Jugendschutz-Apps installieren und vereinbaren, dass Kinder Downloads oder Anmeldungen vorab besprechen. Dann kann man zusammen entscheiden, ob das Spiel passt, und prüfen, ob Daten- oder Kostenfallen lauern.

Viele Spiele enthalten kostenpflichtige Erweiterungen über In-App-Käufe. Spieler können virtuelle Spielwährungen gegen echtes Geld erwerben und diese gegen zusätzliche Gegenstände, neue Level oder eine beschleunigte Spielentwicklung eintauschen. Am besten achten Eltern darauf, dass Spiele auch ohne In-App-Käufe gut spielbar sind, also keinen Spiel- oder Kaufdruck durch lange Wartezeiten oder zeitlich begrenzte Angebote erzeugen. Sonst entstehen nur Frust und hohe Kosten. Um diese zu vermeiden ist es ratsam, In-App-Käufe generell zu deaktivieren (iOS) bzw. mit einem Passwort zu schützen (Android).

SOGWIRKUNG

Fluch(t) oder Segen: Können Games süchtig machen?

Games können eine große Sogwirkung entwickeln, manche deutlich mehr als andere. Hierzu zählen vor allem Online-Spiele, die mit anderen oder gegen andere in Echtzeit gespielt werden. Anhaltspunkte für „Zeitfresser“ bieten folgende Merkmale:

Gemeinschaft

Bei Spielen, die man zeitgleich in Teams absolviert, ist der soziale Faktor entscheidend. Spieler treten über häufig integrierte Chats mit bestehenden Freunden in Kontakt oder können neue Kontakte knüpfen. Dies gilt vor allem für Online-Rollenspiele wie Clash of Clans oder Online-Shooter wie Counterstrike.

Zudem werden Kinder oft, gekoppelt an Spielbelohnungen, dazu aufgefordert sich innerhalb des Spiels mit sozialen Netzwerken wie Facebook zu verbinden, um ihre Freunde zum Mitspielen einzuladen oder mit ihnen Spielstände und Objekte zu tauschen. Dies gilt vor allem für Social Games wie Farmville, die man auch als Facebook-Apps spielen kann.

Kinder können sich so leicht unter Druck gesetzt fühlen, viel Zeit für den gemeinsamen Erfolg zu investieren, weil sie fürchten, dass man sie sonst aus ihrem Team ausschließt oder dass sie im Highscore absteigen. Das können Eltern ihren Kindern im Gespräch bewusst machen und auf ein gutes Zeitmanagement dringen.

Belohnung

Je mehr Zeit man mit dem Spiel verbringt, desto größer fällt die virtuelle Belohnung aus, etwa durch Extras wie virtuelle Zusatzgegenstände oder neue Level, die man freispielen kann.

Wunschbild

Kinder können in Spielen in andere Rollen schlüpfen und sich so präsentieren, wie sie gern wären, also stark, mächtig oder geschickt. Oft entwickeln sich diese Charaktere je nach Spieldauer weiter, was ein Anreiz ist, sich intensiv damit zu beschäftigen.

Dauerreiz

Wenn Online-Spiele rund um die Uhr in Echtzeit laufen, wollen Kinder oft nicht aufhören, weil sie meinen, etwas zu verpassen. Aufzuhören fällt ihnen leichter, wenn sie jederzeit das Spiel unterbrechen und den Spielstand speichern können.





3 Fragen an Mediencoach Kristin Langer

Was mache ich, wenn ich die Computerspiele meines Kindes geschmacklos finde?

Es ist völlig richtig, wenn Sie bei der Auswahl der Spiele Ihres Kindes mitreden und darauf achten, welche Inhalte in den Spielen vermittelt werden. Nicht alles muss Ihnen gefallen, darf aber den Werten, die Sie an Ihr Kinder weitergeben wollen, nicht widersprechen. Ist das der Fall, ist ein Verbot begründet.

Was mache ich, wenn mein Kind nur noch in der Welt seiner Computerspiele lebt?

Wenn Kinder ein neues Spiel geschenkt bekommen, ist es verständlich, dass sie sich eine Zeit lang mit aller Leidenschaft darin vertiefen. Umso mehr, wenn sie gerade 12 geworden sind und jetzt Spiele für die „Großen“ nutzen können. Zeigen Sie Interesse für die Faszination dahinter, indem Sie eine Runde mitspielen, vereinbaren Sie gemeinsam Spielregeln und behalten Sie das Spielverhalten Ihres Kindes im Auge. Findet es dauerhaft kein Ende, vernachlässigt es andere Interessen und verändert es sich deutlich in seiner Persönlichkeit, sollten Sie mit Ihrem Kind sprechen und klare Grenzen ziehen. Bei Bedarf kann man sich auch bei Beratungsstellen informieren.

Wie finde ich gute Lernspiele für mein Kind?

Gute Lernspiele geben Wissen nicht einfach nur wieder, sondern wenden es direkt an. Schüler lernen so oft gezielter, aktiver und nachhaltiger. Wichtig sind eine übersichtliche und ansprechende Gestaltung, eine intuitive Bedienung, didaktisch aufgebaute Übungen, die den Lernzielen entsprechen und den Lernfortschritt berücksichtigen, sowie regelmäßige Erfolge. Das Spiel soll Kinder fordern und fördern, aber nicht überfordern. Gute Hinweise liefern Datenbanken und Awards und Siegel für Kinderspiele.

Weitere Antworten auf Elternfragen: schau-hin.info
Persönliche Fragen an den Mediencoach: schau-hin.info/service/mediencoach

5 Tipps am Schluss

1

Interessieren Sie sich für die Spiele Ihres Kindes – spielen Sie ab und zu gemeinsam. Lassen Sie sich seine Lieblingsspiele erklären. Ihr Kind wird stolz sein, Ihnen etwas beibringen zu können!

2

Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind klare Regeln, was und wie lange gespielt wird. Achten Sie darauf, dass diese auch eingehalten werden!

3

Benutzen Sie das Spielgerät nicht zur Belohnung oder Strafe. Damit geben Sie Games eine viel zu große Bedeutung!

4

Lassen Sie Ihr Kind keine Spiele spielen, die nicht von der USK als altersgerecht eingestuft sind.

5

Überprüfen Sie, welche Sicherheitseinstellungen Spielgeräte bieten, und nutzen Sie diese.



Serviceangebot von SCHAU HIN!

Noch mehr Informationen und Anregungen, wie Sie und Ihre Kinder „fit“ im Umgang mit Fernsehen, Games, Internet, sozialen Netzwerken und mobilen Geräten werden, finden Sie auf

schau-hin.info

Dort finden Sie auch weitere Flyer zum Bestellen und Download sowie Medienbriefe mit kompakten Tipps auf je einer Doppelseite für jedes Alter von 3 bis 13 Jahren.



TV &
Film



Internet



Games



Mobile
Geräte



Soziale
Netzwerke

Unsere SCHAU HIN!-Hotline ist werktags von 9 bis 18 Uhr für Sie da:

telefonisch unter: **030/52 68 52 - 132**

oder per Mail an: **service@schau-hin.info**



Stand: August 2016

Publikationen zum
Download und Bestellen:
schau-hin.info

Impressum

Herausgeber: Projektbüro
„SCHAU HIN! Was Dein
Kind mit Medien macht.“
c/o WE DO communication GmbH GWA
Chausseestraße 13, 10115 Berlin

Konzeption, Redaktion und Gestaltung:
WE DO communication GmbH GWA

Bilder: S. 7 ©AVAVA/iStock; S. 8 ©WavebreakmediaMicro/Fotolia;
S. 9 ©WavebreakmediaMicro/Fotolia; S. 11 ©stefanolunardi/Shutterstock;
S. 13 ©Sabphoto/Fotolia

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Das Erste

