

# Games sicher nutzen

## Tipps für Eltern





## Inhalt

- 5 Vorwort
  
- 6 **Bedeutung von Games für Kinder**
- 8 **Diese Games mögen Kinder**
- 14 **Altershinweise und Jugendschutz**
- 20 **Herausforderungen bei Games**
  - 20 Kontaktrisiken
  - 22 Spielbindung und exzessives Spielen
  - 24 Kostenfallen
  - 26 Werbung
  - 27 Selbstdatenschutz
- 28 **Gut begleitet – Tipps für den Alltag**
  - 28 Gemeinsame Regeln finden
  - 28 Games verstehen
  - 29 Kompetenzen wertschätzen
  - 29 Auf Probleme angemessen reagieren
  - 30 Sinnvolle Regeln zur Nutzungszeit
  - 30 Auf Herausforderungen beim Online-Spielen vorbereitet sein
  - 30 Der Check für gute digitale Spiele für Kinder
  - 31 Fundgrube für gute Games
- 32 **Neugierig geworden? Mehr Infos und Material**
  
- 34 Impressum





## Vorwort

Mit großen Fußball-Stars kicken, auf einer Insel gegen feindliche Clans kämpfen oder eine bunte Klötzchenwelt gestalten: All das ermöglichen digitale Spiele. Sie sind aus dem Medienalltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Dabei entwickeln sich die Spiele ständig weiter: Storys und Grafik in Games werden immer ausgefeilter, technische Neuerungen wie Virtual-Reality-Brillen bieten faszinierende Spielerlebnisse oder vermitteln Fähigkeiten, die in einer digitalen Welt notwendig sind.

Eltern haben dieser Freizeitbeschäftigung gegenüber gemischte Gefühle. Manche kennen digitale Spiele aus der eigenen Kindheit, zocken selbst gerne und können die Faszination nachvollziehen. Andere begegnen Games mit Skepsis oder gar Sorge.

Unsere Broschüre unterstützt Sie dabei, Ihre Kinder bei der Nutzung digitaler Spiele verantwortungsbewusst zu begleiten: Welche Bedeutung haben digitale Spiele für Kinder? Was gilt es hinsichtlich Jugend- und Nutzerschutz zu beachten? Welche Tipps helfen bei der Medienerziehung?

Sie finden hier hilfreiche Informationen rund um das Thema Games. Außerdem bekommen Sie ganz praktische Anregungen an die Hand, die Sie gut in Ihrem Familienalltag umsetzen können.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen und Entdecken!

### **Dr. Thorsten Schmiege**

Vorsitzender des Stiftungsrats der  
Stiftung Medienpädagogik Bayern

# Bedeutung von Games für Kinder

„Ich dachte, Computerspielen sei Zeitverschwendung. Bis ich mir mal die Zeit nahm und mir von meiner Tochter zeigen ließ, was sie alles mit ihren Freunden virtuell gebaut hat.“  
Selina (32), Mutter von Klara (10)

„Mir ist es wichtig, mein Kind und das Spielgeschehen im Blick zu behalten. Deshalb möchte ich nicht, dass es alleine in seinem Zimmer oder unterwegs spielt.“  
Martina (42), Mutter von Liam (8)



**„In einem Urlaub war unsere ganze Familie im Monster-Such-Fieber. Wir haben den Strand und die Dünen nach virtuellen Monstern abgesehen und dabei Plätze gefunden, die wir sonst nie gesehen hätten.“**

**Kathrin (48) und Hendrik (47), Eltern von Carlotta (14) und Malte (12)**

Kinder haben früh Kontakt mit digitalen Spielen. Auf den Geräten ihrer Eltern können sie z. B. Tiergeräusche zuordnen oder ein digitales Puzzle machen. Je besser Kinder lesen und schreiben können, desto eher können sie auch schwierigere und anspruchsvollere Spiele spielen. Zudem sind sie mit zunehmendem Alter in der Lage, Medieninhalte differenzierter und distanzierter wahrzunehmen und können immer besser zwischen Spielwelt und Wirklichkeit unterscheiden.

Kinder befassen sich gerne mit Games, die ihre persönlichen Interessen und Hobbys aufgreifen, z. B. Sport, Tiere oder Musik. Gut im Spiel zu sein, gilt auch als Statussymbol im Freundeskreis. Doch nicht jeder Trend muss mitgemacht werden, denn nicht jedes Spiel ist für jede Altersgruppe geeignet.

# Diese Games mögen Kinder

„Mit seinen Freunden vom Fußballverein zockt Leon auch gerne Fußball auf der Konsole.“

Sonja (43), Mutter von Leon (14)

„Wenn die Nachbarkinder vorbeikommen, spielt Johanna gerne mit ihnen Autorennen. Sonst mag sie ganz gerne die Mischung aus Spannung und Geschicklichkeit bei Jump 'n' Runs, aber auch das Quiz-Spiel macht ihr Spaß.“

Michael (39), Vater von Johanna (9)



Die Landschaft der digitalen Spiele ist sehr vielfältig. Es gibt unzählige Spiele in den unterschiedlichsten Formen, Varianten und Ausführungen. Für beinahe jeden Geschmack, jedes Geschlecht und jedes Alter ist etwas dabei.



## Spielgenres

Ähnlich wie bei Filmen gibt es auch bei digitalen Spielen unterschiedliche Genres: Action, Adventure, Gelegenheitsspiele (Casual Games), Geschicklichkeit, Lernen, Strategie, Simulation oder Jump 'n' Run sind nur eine kleine Auswahl davon. Die verschiedenen Spielgenres unterscheiden sich in Spielzielen und Spielmechanismen, z. B. Levels, Herausforderungen und Belohnungen. Häufig gibt es Mischformen, d. h. ein Game besteht aus Elementen verschiedener Genres. Innerhalb eines Genres kann es große inhaltliche Unterschiede geben. So gibt es kindgerechte Actionspiele, die schon ab 6 Jahren freigegeben sind. Bei Sportspielen gibt es kampfbetonte Angebote ohne Jugendfreigabe.

### **Spiele für Mädchen – Spiele für Jungs?**

*Ritter- und Technikspiele für Jungs, Schmink- und Tierspiele für Mädchen. Solche Geschlechterklischees, die aus Spielzeugläden bekannt sind, gibt es auch bei digitalen Spielen. Sie können das Selbstbild und die Fremdwahrnehmung von Kindern prägen. Wichtig ist es, mit Kindern über die Heldenfiguren in Games zu sprechen und zu hinterfragen, was ihnen an den Figuren gefällt.*



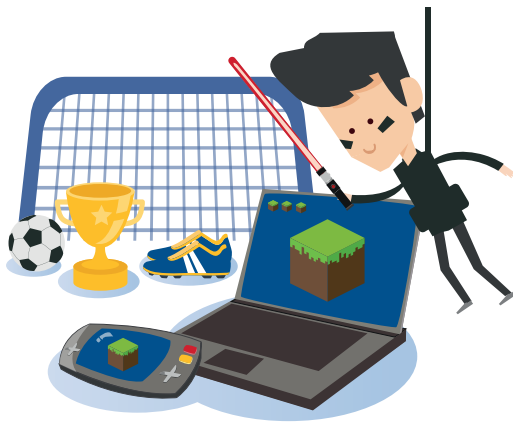
### ▼ TIPP

Informieren Sie sich vor dem Kauf darüber, wie ein Spiel funktioniert und welche Anforderungen gestellt werden, und setzen Sie sich mit den Wünschen und Interessen Ihres Kindes auseinander. Begründen Sie auch, warum Sie ein Spiel unter Umständen nicht kaufen möchten.

## Beliebte Spiele

Bestimmte Games liegen bei Kindern und Jugendlichen im Trend, oft auch über einen längeren Zeitraum. Dass ein Spiel gerade „in“ ist, bedeutet jedoch nicht, dass es für jede Altersgruppe geeignet oder aus pädagogischer Sicht empfehlenswert ist.

Die hier aufgeführten Spiele waren 2020 bei 12- bis 19-Jährigen am beliebtesten, die FIFA-Reihe außerdem auch bei den 6- bis 13-Jährigen.<sup>1</sup> Sie stehen beispielhaft für viele andere Titel aus den Genres Battle-Royale-Shooter, Open-World- und Sportspiele. Speziell bei Mädchen beliebt ist das Simulationsspiel *Die Sims*.



1| Die Angaben sind der KIM-Studie 2018 und der JIM-Studie 2020 entnommen. Die Studien finden sich unter [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de).

### **Fortnite: Battle Royale** **(Genre: Battle-Royale-Shooter)**

Alle, die den kostenfreien Spielmodus Battle Royale spielen, landen alleine oder im Team auf einer Insel, müssen sich dort bewaffnen und können Bauelemente zum Schutz errichten. Andere mitspielende Personen müssen in der Regel besiegt werden. Im Spielverlauf wird das Spielfeld immer kleiner. Ziel ist es, die letzte Spielfigur oder das einzig überlebende Team zu sein. Das Spiel wirkt comicartig und bunt.

#### **Ab welchem Alter?**

Da der Modus Battle Royale nur online erhältlich ist, wurde er im nicht gesetzlich bindenden IARC-Verfahren mit USK 16 eingestuft (→ S. 15). Daher sollten Eltern selbst entscheiden, ob und ab wann sie ihrem Kind das Spiel zugänglich machen.

#### **Hinweis:**

Eine Runde kann bis zu 40 Minuten dauern und nicht pausiert werden. Über einen In-Game-Voicechat besteht die Möglichkeit, mit fremden Personen in Kontakt zu kommen. Trotz Gratis-Download können Kosten im In-Game-Shop entstehen, in denen Gegenstände, Gesichtsausdrücke oder Tänze für die eigene Figur angeboten werden.

### **Minecraft** **(Genre: Open-World-Spiel)**

Zu alt für LEGO, zu jung zum Ballern – das beschreibt die Zielgruppe von Minecraft und gleichsam auch den Reiz des Spiels. In Minecraft kann eine bunte, pixelige Klötzchenwelt individuell kreativ gestaltet werden. Die dafür benötigten Materialien müssen die Spieler:innen sammeln und weiterverarbeiten. Im Überlebensmodus wird gegen abstrakt aussehende Zombies und Monster gekämpft. Minecraft ist ein dynamisches Spiel, das ständig weiterentwickelt wird.

#### **Ab welchem Alter?**

Das Spiel ist ab 6 Jahren von der USK freigegeben. Allerdings spielen viele Kinder sogenannte im Internet frei verfügbare Modifikationen (Mods), die das Spielprinzip verändern und nicht für die jeweilige Altersgruppe geprüft wurden.

#### **Hinweis:**

Im Spiel können alle online miteinander in Kontakt treten. Es ist sinnvoll, mit Bekannten auf einem eigenen Server zu spielen und unter sich zu bleiben.

## **FIFA-Reihe** **(Genre: Sportspiel)**

Alle paar Jahre wird eine neue Version der Fußball-Simulation veröffentlicht. Damit ist es möglich, auf die aktuellen Kader von Vereinen weltweit zuzugreifen. Mit der Lieblingsmannschaft virtuell die Fußball-Champions-League zu gewinnen, ist für Kinder und Jugendliche gleichermaßen reizvoll und spannend.

### **Ab welchem Alter?**

Das Spiel hat keine Altersbeschränkung seitens der USK. Allerdings braucht es eine gute Hand-Augen-Koordination und Regelkenntnisse, die erst ab ca. 8 Jahren vorausgesetzt werden können.

### **Hinweis:**

Im Spielmodus Ultimate-Team ist es möglich, die eigene Mannschaft mit Spieler:innen auszustatten, die in Paketen gegen Echtgeld im In-Game-Shop angeboten werden. Vor dem Kauf ist nicht zu sehen, welche Fußballer:innen in den Paketen enthalten sind. Die Kosten können sich summieren.

## **Vertriebsplattformen**

Spiele werden überwiegend im Internet angeboten. Die Online-Plattformen (Stores) locken mit Schnäppchenpreisen und Spielen, die es exklusiv online gibt. Wichtige Vertriebsplattformen sind:

- › Microsoft: Xbox Store
- › Nintendo: Nintendo eShop
- › Sony: PlayStation Network
- › PC: Steam, Origin, Uplay, GOG, Epic Store
- › Apple: iTunes
- › Google (Android): PlayStore

### **▼ TIPP**

Let's-play-Videos auf Videoplattformen zeigen, wie Spiele aufgebaut sind und welche Herausforderungen es gibt. Sie erhalten so einen Eindruck vom Spiel, ohne es selbst kaufen oder spielen zu müssen.

## Spielgeräte

**Konsolen bieten ein hochwertiges Spielerlebnis:**

- › Unterscheiden sich bei Spielangebot und technischer Ausstattung
- › Hoher Anschaffungspreis für einzelne Games
- › Kostenpflichtige Abonnements für Online-Nutzung erforderlich

**Computer sind nicht immer zum Spielen geeignet:**

- › Viele PC-Games benötigen leistungsstarke Grafikkarte und hohe Rechenleistung
- › Kosten für Spiele können stark variieren

### ▼ TIPP

Wählen Sie einen geeigneten Standort für Computer und Konsole aus. Behalten Sie gerade bei jüngeren Kindern den Bildschirm im Blick – auch bei Smartphones und portablen Spielkonsolen. Spielgeräte sollten gerade jüngere Kinder nur nach Absprache nutzen dürfen.

**Smartphones/Tablets sind in fast jedem Haushalt vorhanden:**

- › Spiele sind oft leicht zu lernen
- › Können häufig erstmal kostenfrei gespielt werden, aber In-App-Käufe sind möglich
- › Mobile Nutzung für Eltern schwer zu kontrollieren

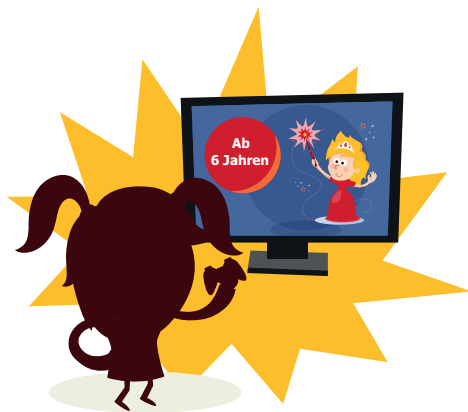


# Altershinweise und Jugendschutz

„Max spielt beim Nachbarn Spiele, mit denen ich nicht einverstanden bin. Nach langem Überlegen habe ich das Gespräch mit den Eltern gesucht. Sie wussten gar nicht, was für Konsolen-Spiele ihr Sohn hat.“  
Alexander (49), Vater von Max (13)

„Ich war erstaunt über die Einstellungsmöglichkeiten unserer Konsole. Ich kann mir unterwegs auf dem Handy anzeigen lassen, welches Spiel wie lange gespielt wird und die Zeiten flexibel regeln. Jetzt wird nicht mehr hinter meinem Rücken gespielt.“  
Susanne (37), Mutter von Emil (8) und Saskia (9)

Nicht alle digitalen Spiele sind für Kinder und Jugendliche geeignet. Die Spielinhalte sind sehr unterschiedlich und können überfordern oder ängstigen. Umso wichtiger ist es, auf eine altersgerechte Auswahl zu achten. Alterskennzeichen und -hinweise können Eltern Orientierung bieten. Aber auch technische Maßnahmen zum Schutz vor problematischen Inhalten können hilfreich sein.



## Alterskennzeichen



### Spiele **ab 0 Jahren**

können grundlegend von allen gespielt werden, ohne dass von einer Beeinträchtigung oder Gefährdung ausgegangen werden kann.



### Spiele **ab 6 Jahren**

können Kampfhandlungen enthalten, deren Darstellung und Symbolik jedoch fiktiv, märchenhaft oder abstrakt inszeniert ist. Sie beinhalten keine sozial schädigenden Vorbilder.



### Spiele **ab 12 Jahren**

fordern Fähigkeiten des abstrakten und logischen Denkens und der Hand-Auge-Koordination. Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen können inhaltlich in die Erzählung eingebunden sein, dominieren jedoch nicht das gesamte Spiel.



### Spiele **ab 16 oder ab 18 Jahren** **(keine Jugendfreigabe)**

können Minderjährige nachhaltig in ihrer Entwicklung beeinträchtigen bzw. gefährden.

## Alterskennzeichen von Trägermedien

Computerspiele, die in Deutschland auf einem Datenträger (*Blu-Ray-Disc*, *DVD*) erscheinen, werden von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* geprüft. Falls keine jugendgefährdenden oder strafrechtlich relevanten Inhalte vorliegen, erhalten sie eine Alterskennzeichnung, die jedoch nicht als pädagogische Empfehlung verstanden werden darf. Die Al-

terskennzeichnung soll sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur zu den Spielen Zugang erhalten, durch die keine Beeinträchtigungen für ihre Entwicklung entstehen kann. Andere Faktoren wie Spielbarkeit, Werbung oder Kosten spielen bei den Alterskennzeichen bisher keine so große Rolle.

## Altersbewertung von Online-Spielen und Apps

### IARC-Hinweise

Die *International Age Rating Coalition (IARC)* ist ein Zusammenschluss von Jugendschutz-Institutionen verschiedener Länder zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps. Auf Basis der IARC-Empfehlungen vergibt die USK Altershinweise für Online-Spiele und Apps. Die IARC-Altersangaben basieren auf Selbstauskünften der Spiele- und Apps-Anbieter und sind gesetzlich nicht bindend.

- › In vielen Shops sind Spiele mit Altershinweisen gekennzeichnet. Mithilfe der Jugendschutzeinstellungen des jeweiligen (Betriebs-)Systems können sie ausgelesen und gefiltert werden.
- › Angeschlossen an das System der IARC-Hinweise sind der *Google Play Store*, der *Nintendo eShop*, *Microsoft*, der *Windows Store*, der *Xbox Store* und der *Oculus Store*.
- › *Sony*, *Apple* und die Vertriebsplattform *Steam* für den PC sind nicht an das IARC-System angebunden.

### Steam

*Steam ist eine Vertriebsplattform für digitale Spiele im Internet. Sie verfügt über ein großes Spiele-Angebot und über Community-Features. Games für Erwachsene sind auch für Kinder frei zugänglich. Um einen uneingeschränkten Zugang zu verhindern, müssen aktiv Einstellungen vorgenommen werden. Über die Jugendschutz-Optionen können bestimmte Inhalte und Funktionen beschränkt werden.*



### **Jugendschutzeinstellungen**

Für Spiele-Plattformen gibt es in der Regel Jugendschutzeinstellungen, die Kinder vor ungeeigneten Inhalten schützen und unerwünschte Features deaktivieren sollen.

- › Neben der Berücksichtigung von Alterskennzeichen können die Spielzeit, Online-Funktionen und Einkaufsmöglichkeiten verwaltet werden.
- › Über die Jugendschutzeinstellungen können oft mehrere Konten mit unterschiedlichen Zugangsberechtigungen eingerichtet werden.

### **▼ TIPP**

---

Setzen Sie sich mit den technischen Lösungen für das jeweilige Gerät bzw. die Plattform auseinander und nehmen Sie entsprechende Einstellungen bereits bei der ersten Inbetriebnahme vor. Hilfestellung erhalten Sie in Online-Leitfäden der Anbieter oder bei pädagogischen Angeboten.

Beachten Sie, dass technische Lösungen nie einen hundertprozentigen Schutz bieten. Technische Möglichkeiten entbinden Sie als Eltern nicht von Ihrer Erziehungsverantwortung.

## ▼ JUGENDSCHUTZEINSTELLUNGEN DER GERÄTE

### ■ Windows 10:

[microsoft.com](https://www.microsoft.com)

- › Support
- › Konto und Abrechnung
- › Familie

→ [www.support.microsoft.com](https://www.support.microsoft.com)

### ■ Sony PlayStation 4:

[playstation.de](https://playstation.de)

- › Hilfe
- › Hilfe & Support
- › Play Station 4
- › Mein Konto und Sicherheit
- › Melden von Benutzern und Kindersicherung
- › Kindersicherung und Familienmanagement
- › So richtest du die Kindersicherung und Ausgabelimits auf PlayStation4 ein

→ [www.playstation.com](https://www.playstation.com)

### ■ Nintendo Wii U & 3DS:

[nintendo.de](https://nintendo.de)

- › mehr
- › Diverses
- › Eltern

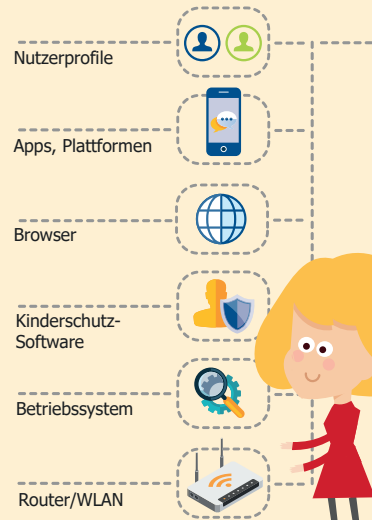
→ [www.nintendo.de/Hilfe/Eltern](https://www.nintendo.de/Hilfe/Eltern)

### ■ Microsoft Xbox One:

[microsoft.com](https://www.microsoft.com)

- › Xbox
- › Mehr
- › Xbox Support
- › Hilfethemen
- › Familie und Onlinesicherheit
- › Onlinesicherheit

→ [www.xbox.com](https://www.xbox.com)



## Let's Plays und Streams

Digitale Spiele sind auch auf der Videoplattform YouTube oder dem Streaming-Dienst Twitch angesagt. Spieler:innen filmen ihren Bildschirm, während sie das Spielgeschehen spaßbetont kommentieren. Minderjährige können hier ohne Altersprüfung die Inhalte von problematischen bzw. gewalthaltigen Spielen ansehen.

### Sicherheitseinstellungen

Um Ihr Kind zu schützen, können Sie auf unterschiedlichen Ebenen technische Einstellungen vornehmen, die Ihnen vielfältige Kontrollmöglichkeiten bieten. Welche Einstellungen Sie konkret wählen können, hängt vom jeweiligen Gerät und der Betriebssoftware, aber auch vom genutzten Online-Angebot ab.



Die entsprechende Schritt-für-Schritt-Anleitung entnehmen Sie der Webseite des jeweiligen Anbieters bzw. medienpädagogischen Ratgebern wie klicksafe, Handysektor oder Schau Hin!

# Herausforderungen bei Games

Da aktuelle Games eine ganze Reihe an Stolperfallen insbesondere für Kinder und Jugendliche bergen, folgt ein Überblick über mögliche Herausforderungen, der mit alltagstauglichen Tipps ergänzt wird.

## ■ Kontakttrisiken

Digitale Spiele werden oft über das Internet und/oder auf Online-Plattformen gespielt. Durch die Online-Nutzung ergeben sich verschiedene Herausforderungen, gerade für Kinder und Jugendliche:

- Kommunikation via Text-, Audio- oder Video-Chat ermöglicht einen schnellen und komfortablen Austausch und ist in Teamspielen oft notwendig.
- Mitspielende Personen in Online-Games sind oft unbekannt. Hinter den *Nicknames* können sich auch Erwachsene verbergen. Verlässliche Informationen zur Identität des Gegenübers gibt es nur selten.
- In wettbewerbsorientierten Spielen können Kinder und Jugendliche Teil einer hart geführten Auseinandersetzung werden. Mit z. B. Schimpfwörtern, Ironie oder extremen Aussagen können sie oft noch nicht umgehen.
- Mobbing, Hate Speech und unerwünschte Kontaktaufnahme sind in Online-Spielen und deren Communitys längst keine Seltenheit mehr.
- Beim *Cyber-Grooming* erschleichen sich Erwachsene das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen. Die sexuellen Absichten dahinter sind für Kinder und Jugendliche häufig schwer zu erkennen.



#### ▼ TIPP

Begleiten Sie Ihr Kind bei seinen ersten Chat-Erfahrungen.

Nutzen Sie die Sicherheitseinstellungen in Games oder an Geräten, um unerwünschte Kontaktaufnahmen zu vermeiden.

Erklären Sie Ihrem Kind, dass ein respektvoller Umgang sowohl im Alltag als auch im Spiel selbstverständlich sein sollte.

## ■ Spielbindung und exzessives Spielen

Games faszinieren Kinder und Jugendliche. Dass ein Spiel über einen längeren Zeitraum viel gespielt wird, kommt immer wieder vor und ist zunächst auch nichts Schlimmes.

Gründe, die den Reiz von Games ausmachen, sind z. B.:

- › Entspannung und Ablenkung von den Sorgen des Alltags
- › Positive Gefühle durch Erfolge im Spiel
- › Anerkennung durch die Gemeinschaft

In den Games selbst gibt es häufig Mechanismen, die Nutzer:innen zum Vielspielen anregen und langfristig binden können, u. a.:

- › **Wettbewerb:** Das Wettfeiern um Erfolge ist ein Motivationsanreiz.
- › **Zeitfaktor:** Erfolg kann sich dann einstellen, wenn besonders viel Zeit mit dem Spiel verbracht wird.
- › **Spielziel:** Viele Games haben kein klares Ende und werden stetig erweitert.
- › **Aufmerksamkeit:** Hinweise wie Push-Nachrichten animieren immer wieder zum Spielen.
- › **Gruppe:** Bei teambasierten Games wird eine Verbindlichkeit vom Clan oder der Gilde gefordert.
- › **Glücksspielelemente:** Manche Games setzen Glücksspielmechaniken ein, um zufallsbasierte Gewinnmöglichkeiten zu schaffen, und regen so zum Vielspielen an.



▼ **TIPP**

Beachten Sie, dass nur, weil Ihr Kind eine Zeit lang viel spielt, es nicht gleich abhängig sein muss. In dieser Lebensphase wird der Grundstein dafür gelegt, wie später mit Medien umgegangen wird. Regeln zur maßvollen Mediennutzung sind daher sehr wichtig (→ S. 28).

### **Abhängigkeit/Problematisches Spielverhalten**

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Computerspielabhängigkeit unter der Bezeichnung Gaming Disorder zu einer eigenständigen Diagnose erklärt. Bei einer problematischen Nutzung müssen mehrere Merkmale einer Abhängigkeitserkrankung über einen Zeitraum von einem Jahr hinweg zutreffen und die Lebensführung erheblich beeinflussen:

- › Kontrollverlust über das Spielverhalten
- › Vorrang von Spielen gegenüber anderen Interessen
- › Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen <sup>2</sup>

2| Auf der Website der AG Spielsucht der Berliner Charité [ag-spielsucht.charite.de](http://ag-spielsucht.charite.de) finden sich weiterführende Infos.

## ■ Kostenfallen

Zusätzlich zum Verkauf von Games über Daten-träger oder Downloads haben die Hersteller weitere Einnahmequellen erschlossen – meist mit Zahlungen, die im Spiel anfallen.

- › Bei manchen Games hängt der Spielerfolg stark vom Einsatz von echtem Geld ab.
- › Viele Kinder geben Geld für kosmetische Gegenstände wie Frisuren oder Kleidung für ihre Spielfiguren aus, da sie Statussymbole darstellen können.
- › Häufig existiert kein Ausgabenlimit und kein Überblick über die getätigten Zahlungen.
- › Echtgeldbeträge müssen oft in eine fik-tive In-Game-Währungen umgerechnet werden, was reale Kosten verschleiert, z. B. 1,99 € für 100 Goldtaler im Spiel.
- › Selbst bei gekauften Games kann häufig zusätzlich im Spiel Geld ausgegeben werden, z. B. in In-Game-Shops für Zusatzge-genstände oder für *Lootboxen*.

### **Lootboxen**

*Eine Lootbox ist eine virtuelle Kiste in ei-nem digitalen Spiel. Sie kann einerseits für das Spiel interessante Gegenstände wie Waffen oder Vorteile wie Zusatzleben enthalten. Andererseits können auch un-brauchbare und wertlose Dinge darin sein. Es ist möglich, Lootboxen im Spiel freizu-schalten, zu gewinnen oder zu kaufen. Be-zahlt wird mit Echtgeld oder Spielwährung. Was sich in der Box befindet, ist erst zu se-hen, wenn sie geöffnet worden ist. So kann schnell Geld für etwas ausgegeben werden, das im Spiel gar nicht gebraucht wird.*

*Neben kostenpflichtigen Rufnummern, Konto- und Kreditkartenabbuchung gibt es Guthabekarten (Paysafecards) zur Be-zahlung. Sie sind im Handel erhältlich. Beim Kauf erfolgt keine Alterskontrolle. Kinder und Jugendliche können so leichter Zu-gang zu nicht altersgerechten Spielen be-kommen.*





#### ▼ TIPP

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über mögliche Kostenfallen in Games. Ihr Kind muss den Umgang mit Geld erst lernen. Daher ist es hilfreich, ein begrenztes Budget für virtuelle Güter zur Verfügung zu stellen, z. B. über eine zweckgebundene Guthabekarte.

Speziell für Smartphones ist die Einrichtung einer Drittanbieter-Sperre empfehlenswert, um unerwünschten Käufen oder dem Abschließen von Abos vorzubeugen. Informationen dazu gibt es beim jeweiligen Anbieter.

Je nach Alter Ihres Kindes können Sie auf den Spielgeräten die Zugänge zu den Shops begrenzen bzw. für In-Game-Käufe sperren.



## ■ Werbung

Gerade bei Games mit Online-Anbindung und bei kostenfreien Apps kommt es häufig vor, dass Werbung eingeblendet wird.

- › Manchmal wird das Ansehen von Werbeclips durch Spielvorteile belohnt.
- › Beim *In-Game-Advertising* wird Werbung direkt im Spiel eingebaut, z. B. auf Anzeigetafeln, Trikots oder als Markennamen.
- › Werbung wird häufig von Algorithmen zusammengestellt und kann auch nicht altersgerechte Inhalte haben.

## ▼ TIPP

---

Erklären Sie Ihrem Kind, wie es Werbung erkennen kann und welchen Zweck Werbung verfolgt.

Wählen Sie für Ihr Kind vorzugsweise werbefreie Spiele bzw. Games aus. Üben Sie besonders mit jüngeren Kindern den Umgang mit Werbeeinblendungen: Wie können Werbefenster weggeklickt werden? Wie komme ich von einer externen Seite zurück ins Spiel?



## ■ Selbstdatenschutz

Im heutigen Informationszeitalter sind Daten von hohem wirtschaftlichen Wert für Unternehmen. Viele Spiele fordern daher die Erstellung eines Nutzerprofils und Zugriffsrechte auf Spielerdaten.

- › Neben bewusst hinterlegten Angaben (z. B. bei der Anmeldung) erheben Anbieter oft auch Nutzungsdaten wie die Spielzeit, Kontakte oder Inhalte von Chats.
- › Häufig werden die gesammelten Daten mit anderen Informationen verbunden und daraus ein umfassendes Spielerprofil erstellt.
- › Die Nutzungsdaten werden gespeichert, ausgewertet und manchmal sogar weiterverkauft.
- › Die AGBs und Datenschutzbestimmungen geben Aufschluss über den Zweck und die Weiterverwendung der erhobenen Daten.
- › Im besten Fall fordert das Spiel nur notwendige Zugriffsrechte ein.

### ▼ TIPP

Erklären Sie Ihrem Kind, dass persönliche Daten wertvoll sind, und regen Sie zu Datensparsamkeit an.

Hilfreich können die Privatsphäre-Einstellungen auf den jeweiligen Geräten und in den verwendeten Diensten sein, um Ihr Kind vor der Dateneinsicht durch Dritte zu schützen.

Prüfen Sie vor der Installation von Spielen bzw. Spiele-Apps in den AGBs bzw. Zugriffsberechtigungen, welche Daten wofür genutzt werden sollen. Im Zweifel sollte auf die Installation verzichtet und ggf. nach einer Alternative gesucht werden.

# Gut begleitet – Tipps für den Alltag

Einen sinnvollen Umgang mit Medien zu lernen, ist ein Prozess. Eltern können ihre Kinder dabei begleiten. Jüngere Kinder brauchen klare Regeln und Schutz. Inhalte und Nutzungszeiten sollten sich am Entwicklungsstand des Kindes orientieren. Mit zunehmendem Alter ist es wichtig, Kinder stärker in Entscheidungen miteinzubeziehen, da Vertrauen sie in ihrer Eigenverantwortlichkeit stärkt.



## ■ Gemeinsame Regeln finden

Jede Familie sollte eigene Regelungen finden, die zu ihr passen. Sinnvolle und zeitgemäße Regeln zur Mediennutzung können gemeinsam festgelegt werden. Während sich manche Kinder auch ohne einen starren Rahmen selbstverantwortlich verhalten, benötigen andere klare Vorgaben.

### ▼ TIPP

---

Probieren Sie verschiedene Strategien aus und justieren Sie gelegentlich nach.

## ■ Games verstehen

Eltern sollten sich aktiv mit digitalen Spielen auseinandersetzen. Auch einfache Games können problematische Inhalte aufweisen. Neben dem Inhalt sollte auch die Spielergemeinschaft und die Zeitstruktur beachtet werden: z. B. ob eher kurze, dafür häufige Aufmerksamkeitsphasen notwendig sind oder ob mit anderen im Team gespielt wird und es daher verabredete Spielzeiten gibt.

### ▼ TIPP

---

Spielen Sie bei neuen Spielen doch mal mit oder schauen Sie zu.



### ■ **Kompetenzen wertschätzen**

Einige Games können Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, unterschiedliche Fähigkeiten auszubauen. Insbesondere Geschicklichkeit, Konzentrationsfähigkeit und strategisches Denken können von bestimmten digitalen Spielen gefördert werden.

### ■ **Auf Probleme angemessen reagieren**

In seltenen Fällen kann aus dem Hobby eine Belastung werden. Es ist wichtig, im Gespräch zu bleiben und auf Verhaltensänderungen wie Rückzug oder Schweigsamkeit zu reagieren und gezielt nachzufragen.

### ▼ **TIPP**

---

Falls Sie bei Ihrem Kind Anzeichen einer Computerspielabhängigkeit erkennen, besteht ein (therapeutischer) Handlungsbedarf. Sie sollten sich an eine Beratungsstelle wenden.

Falls Ihr Kind Opfer von Cyber-Mobbing oder sexueller Belästigung geworden ist, sollten Beweise gesichert, der Vorfall dem Anbieter gemeldet und ggf. Kontakt mit der Polizei aufgenommen werden.

Falls Ihr Kind in eine Kostenfalle getappt ist, können Sie sich an die Verbraucherzentrale wenden.

## ■ Sinnvolle Regeln zur Nutzungszeit

- › 6 bis 10 Jahre: ca. 60 Minuten pro Tag
- › 11 bis 13 Jahre: ca. 10 Stunden pro Woche
- › Der individuelle Entwicklungsstand sollte berücksichtigt werden.
- › Ausnahmen wie ein gemeinsamer Spieleabend oder ein Regentag bestätigen die Regel.
- › Es sollte auch medienfreie Tage geben.
- › Neben der Zeit gilt es auch die Gründe des Medienkonsums zu hinterfragen und passende Alternativen wie Ausflüge, Sport oder Musik anzubieten.

## ■ Auf Herausforderungen beim Online-Spielen vorbereitet sein

- › Deaktivieren von ungenutzten Kameras und Mikrofonen
- › Wahrung der Anonymität durch Privatsphäre-Einstellungen
- › Datensparsamkeit und Verwendung eines Spitznamens (*Nickname* oder *Gamer-Tag*)
- › Keine Weitergabe von Handynummer, Adresse, Fotos und anderen sensiblen Daten
- › Respektvoller Umgang mit anderen im Spiel
- › Keine realen Treffen mit Online-Bekanntschäften
- › Melden von schlechten Erfahrungen bei Anbietern und Erziehungsberechtigten

## ■ Der Check für gute digitale Spiele für Kinder

Sichere und gute digitale Spiele für Kinder:

- › sind verständlich und die Handhabung entspricht den kognitiven und motorischen Fähigkeiten der Zielgruppe.
- › speichern den Fortschritt in kurzen Intervallen automatisch.
- › regen zur weitergehenden Erschließung der Lebenswelt an.
- › ängstigen nicht und bauen keinen Handlungsdruck auf.
- › schützen die Privatsphäre und verlangen keine oder nur funktional notwendige Berechtigungen.
- › verzichten auf Werbung und In-Game-Käufe.
- › bieten Alternativen zu stereotypen oder problematischen Rollenbildern an.

## ■ Fundgrube für gute Games

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

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

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

Beim Informationsportal der *Bundeszentrale für politische Bildung (BpB)* können Eltern Besprechungen von digitalen Spielen und viele weitere (Fach-)Artikel zum Thema Games nachlesen.

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

Der pädagogische Ratgeber zu digitalen Spielen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW enthält Beurteilungen (inkl. pädagogischer Altersempfehlung).

# Neugierig geworden? Mehr Infos und Material

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

Das Portal der EU-Initiative bietet zahlreiche medienpädagogische Informationen. Die Broschüren und Flyer können bestellt oder online eingesehen bzw. heruntergeladen werden.

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

Eltern und Kinder können gemeinsam online einen Mediennutzungsvertrag erstellen. Er kann in unterschiedlichen Design- und Regelvorlagen für die beiden Altersgruppen 6 bis 12 Jahre und +12 Jahre angelegt werden.

## [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de)

Das Portal zum technischen Jugendmedienschutz bietet Informationen für Eltern zu Sicherheitseinstellungen der gängigsten bzw. meistgenutzten Geräte, Systeme und Anwendungen mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Kurzvideos zu Einstellungsmöglichkeiten.

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

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

## [www.games.jff.de/gamelife](http://www.games.jff.de/gamelife)

Die Infohefte für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom *JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis* und vom Medienzentrum *Parabol* im Auftrag des *Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales* erarbeitet.





### **www.blm.de**

Die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) stellt Interessierten auf ihrer Website medienpädagogisches Informationsmaterial kostenlos als Download und bayernweit als Print-Version zur Verfügung. Informationen und alltagstaugliche Tipps gibt es zu Themen wie Apps sicher nutzen, Datenschutz, Kinder und Werbung oder Urheberrecht.

### **www.kjm-online.de**

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und den Telemedien. Ihre Aufgabe ist es, für die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen zu sorgen, die im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verankert sind. Als Organ der Landesmedienanstalten prüft die KJM, ob Verstöße gegen diese Bestimmungen vorliegen und entscheidet über entsprechende Folgen für die Anbieter.

### **www.bzjkj.de**

Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ; vormals Bundeszentrale für jugendgefährdende Medien) ist unter anderem für die Indizierung jugendgefährdender Medien zuständig. Die BzKJ bietet Infos zum gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz, informiert über medienpädagogische Angebote und gibt Tipps zur Medienerziehung.

### **www.globalratings.com**

Jugendschutz-Institutionen verschiedener Länder haben sich in der *International Age Rating Coalition (IARC)* zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps zusammengeschlossen. Neben Altershinweisen gibt die IARC Informationen zu weiteren Funktionen wie In-App-Käufen oder Internetzugang.

### **www.jugendschutz.net**

Das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern setzt sich für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet ein. Die Stelle kombiniert Recherchen und Maßnahmen gegen Jugendschutzverstöße und sensibilisiert Anbieter, Eltern und Jugendliche für Risiken im Internet.

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

Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* ist in Deutschland für die Alterseinstufungen von Computer- und Videospiele zuständig und bietet eine Datenbank mit allen geprüften Spielen.

## Impressum

### Herausgeber

Stiftung Medienpädagogik Bayern  
c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien  
Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München  
Telefon (089) 63 808-261  
Telefax (089) 63 808-290  
info@stiftung-medienpaedagogik-bayern.de  
www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de

### Verantwortlich

Heinz Heim  
Verena Weigand

### Umsetzung

Daniel Heinz unter Mitarbeit des Teams von Spieleratgeber NRW, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

### Redaktion

Stiftung Medienpädagogik Bayern

### Layout

Mellon Design GmbH

### Illustration

Helliwood media & education

### Copyright

Stiftung Medienpädagogik Bayern

München, 2021

Die Erstellung der Publikation wurde durch Spenden ermöglicht.





Stiftung Medienpädagogik Bayern  
c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien  
Heinrich-Lübke-Straße 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)