



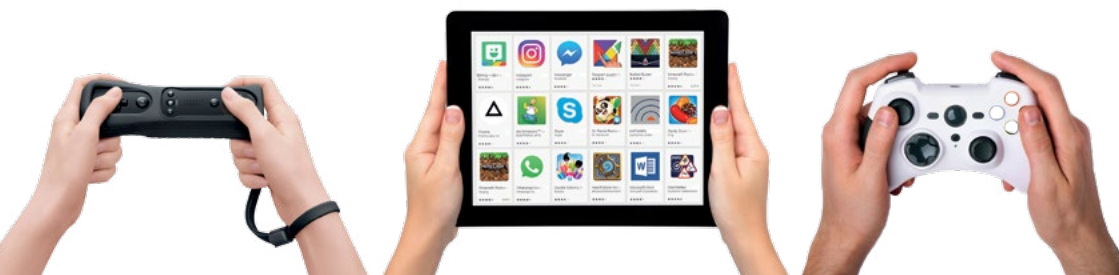
USK

Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

ELTERN RATGEBER COMPUTERSPIELE





ELTERN RATGEBER

COMPUTERSPIELE

Liebe Leserinnen und Leser,

Computerspiele sind beliebt. Sie bieten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Freiräume, Spaß und Unterhaltung. Manche schaffen wertvolle Grundlagen für den späteren Erwerb von technischen und kommunikativen Fähigkeiten. Doch wie bei jedem anderen Medium gibt es auch bei Computerspielen problematische Aspekte, wie zum Beispiel gewalthaltige Darstellungen, hohe Kosten oder exzessive Nutzung. Daher ist eine sinnvolle Medienerziehung in der Familie die Basis für einen verantwortungsbewussten und reflektierten Umgang.

Die Medienerziehung läuft aber nicht immer konfliktfrei ab. Eine aktive Auseinandersetzung mit der Mediennutzung Ihrer Kinder ist Voraussetzung dafür, Problemen im Familienalltag vorzubeugen oder sie zu lösen. Dieser Ratgeber bietet Ihnen bei vielen Fragen zum Thema Orientierung und Hilfestellung an.

Medienerziehung beginnt zu Hause. Der gesetzlich verankerte Jugendmedienschutz, Elternabende sowie ergänzende pädagogische Informationsangebote unterstützen Sie bei dieser Herausforderung.

Die erweiterte Neuauflage dieses Elternratgebers greift zentrale Fragen und Problemstellungen aus dem Erziehungsalltag auf und legt nun auch ein besonderes Augenmerk auf die Nutzung digitaler Spiele durch Kinder im Vorschulalter.

Er gibt Ihnen Antworten auf Fragen zum generellen Umgang mit Spielen, zur Auswahl geeigneter Angebote, der empfohlenen Nutzungsdauer und technischen Maßnahmen zur Nutzungsbeschränkung.

Wir danken dem ComputerProjekt Köln e. V., dem Institut Spielraum an der TH Köln sowie Prof. Dr. Stefan Aufenanger und Jun.-Prof. Dr. Jasmin Bastian für die inhaltliche Mitarbeit.

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre.



Felix Falk
*Geschäftsführer der
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*



Peter Tscherne
*Geschäftsführer der
Stiftung Digitale Spielkultur*



INHALT

1	Genereller Umgang mit Spielen	6	4	Online-Spiele und Apps	26
	Spiele ernst nehmen	8		Altersbewertung bei Online-Spielen und Apps	28
	Spiele in der Familie	9		Free-To-Play	28
	Auswärtsspiel bei Freunden	11		Smartphones und Tablets	30
2	Auswahl geeigneter Spiele	12		Preisgabe von Daten	31
	USK-Kennzeichen	14		Online-Kommunikation	32
	Einkauf durch Minderjährige	14		Mobbing	33
	Erzieherprivileg der Eltern	15	5	Spieldauer	34
	Spiele pädagogisch beurteilt	16		Symptome	36
3	Spielen im Vorschulalter	18		Spielzeiten	37
	Spiele für die ganz Kleinen	20		Flexible Zeitbudgets	38
	Besondere Eignung von Spielen	21		Medienvielfalt berücksichtigen	39
	Besondere Spielregeln	22	6	Technische Maßnahmen	40
	Medienkompetenz – auch für Eltern	23		Altersstufen festlegen	42
	Digitales Spielen in Kita, Vorschule und Hort	24		Spielzeitbegrenzung	43
	Lernen mit digitalen Spielen	25		Schlusswort	44

GENERELLER UMGANG MIT SPIELEN

Kinder spielen gerne – auch virtuell. In Computer- und Videospielen erproben sie sich in neuen Rollen, erleben spannende Abenteuer und beweisen Geschick, Reaktionsvermögen und Köpfchen. Sie spielen nicht nur allein, sondern mit Freunden oder Gleichgesinnten aus dem Internet. Schauen Sie hier mal staunend, mal skeptisch zu? Kein Wunder – bei der Fülle an Plattformen und Spielangeboten (Genres) ist es schwer, den Überblick zu behalten.



SPIELE ERNST NEHMEN



**SIND COMPUTERSPIELE IN IHRER FAMILIE
AUSLÖSER VON KONFLIKTEN?**

Kinder und Jugendliche betrachten Computer- und Videospiele als ihre Domäne, als einen Bereich, in dem sie die Profis und damit die Wissenden sind. Umso weniger akzeptieren sie oftmals Grenzen und Appelle zum verantwortungsbewussten Umgang mit ihren Spielen. Gewinnen Kinder und Jugendliche den Eindruck, dass Einschränkungen und Spielregeln lediglich auf Unkenntnis und Vorurteilen beruhen oder bloße Geschmacksurteile widerspiegeln, fühlen sie sich nicht selten missverstanden und ungerecht behandelt.

Dem sollten Sie vorbeugen, indem Sie versuchen, die Faszination für bestimmte Spiele nachzuvollziehen. Das Interesse am Hobby Ihres Kindes

sollte dabei aufrichtig sein. Besonders jüngere Kinder reagieren noch begeistert auf ehrliche Fragen zu Computerspielen und werden bereitwillig erklären, was sie an ihrem Lieblingsspiel fasziniert. Den damit einhergehenden Rollentausch empfinden Kinder in der Regel als sehr ermutigend: Sie erleben sich hierbei als Experten.

Gerade ältere Kinder und Teenager reizt an manch eigenwilligem Spiel gerade die Möglichkeit, sich von den Vorlieben der Erwachsenen abzugrenzen. Sie als Mutter oder Vater sollten möglichst versuchen, Ihre pädagogische Einschätzung eines Spiels von Ihrem eigenen Geschmack zu trennen. Lassen Sie Ihrem Kind seinen Spaß, solange die Inhalte altersgerecht sind.

SPIELE IN DER FAMILIE



**EIGNEN SICH COMPUTERSPIELE
FÜR EINEN FAMILIENABEND?**

Gemeinsames Spielen kann wertvolle Familienzeit darstellen. Ganz so wie das Brettspiel oder Kartenspiel gibt es auch im Bereich der digitalen Spiele für alle Altersgruppen Angebote, die sich für unterhaltsame Abende in Gesellschaft eignen.

Vielleicht machen Ihnen die Spiele Ihrer Kinder sogar ebenfalls Spaß.

Sollte dies nicht der Fall sein, können Sie zumindest Ihren Standpunkt aufgrund der gemachten Erfahrungen fundiert vertreten. Beziehen Sie auch ältere Geschwister mit ein. Sie sollten in der Familie Verantwortung dafür übernehmen, dass nicht altersgerechte Spiele unzugänglich für die jüngeren Familienmitglieder aufbewahrt werden.



AUSWÄRTSSPIEL BEI FREUNDEN

SPIELT IHR KIND HÄUFIG BEI FREUNDEN?

?!



Das ist zunächst nichts Dramatisches. Doch nicht selten weichen Kinder in diejenigen Haushalte aus, in denen keine oder nur unverbindliche Regeln herrschen. Sie argumentieren dann häufig mit der – mitunter auch angeblichen – Duldung bestimmter Spiele oder Spielzeiten in anderen Familien. Vergewissern Sie sich bei den anderen Eltern, ob auch dort auf die Einhaltung der Alterskennzeichen (siehe links und unten) geachtet wird.

Sprechen Sie den verantwortungsbewussten Umgang mit Computerspielen auch ruhig einmal in der Schule an, initiieren Sie einen Elternabend und tauschen Sie sich mit den anderen Familien aus. Auf diese Art erhalten Sie vielleicht wertvolle Anregungen für geeignete Spiele und erfahren, wie andere Eltern mit dem Thema umgehen.



AUSWAHL GEEIGNETER SPIELE

Suchen Sie Spiele am besten gemeinsam mit Ihren Kindern aus. So können Sie viel über ihre Vorlieben und Interessen erfahren und bereits die Auswahl der Spiele im positiven Sinne beeinflussen. Hierbei sollten Sie unbedingt auf die Alterskennzeichen der USK achten. Fast alle Spiele, die in Deutschland auf einem Datenträger (CD, DVD, Module) veröffentlicht werden, haben eine rechtlich verbindliche Alterskennzeichnung der USK. Sollte das Kennzeichen auf einem Spiel fehlen, ist Vorsicht geboten. In diesem Fall lag der Titel der USK nicht vor oder ihm wurde aus gutem Grund die Kennzeichnung verweigert. Inzwischen finden sich aber auch bei reinen Onlineplattformen und Smartphone-Betriebssystemen wie Android oder Microsoft Altersbewertungen der USK. Diese geben Ihnen wichtige Hinweise für Online-Spiele und Apps. Viele familienfreundliche Spiele können bei unseren Kooperationspartnern gamescom oder Games for Families auf verschiedenen Messen in ganz Deutschland direkt ausprobiert werden.



USK-KENNZEICHEN



WAS SAGEN DIE ALTERS-KENNZEICHEN AUS?

Ein Alterskennzeichen der USK gibt Ihnen als Eltern die Sicherheit, dass eine Beeinträchtigung der Entwicklung Ihres Kindes in der jeweiligen Altersgruppe ausgeschlossen werden kann. Die Alterskennzeichen beziehen sich dabei nur auf die Regelungen des gesetzlichen

Jugendschutzes, nicht auf den Schwierigkeitsgrad eines Spiels oder seine pädagogische Eignung. Bei Spielen ohne USK-Kennzeichen sollten Sie sich zunächst immer erst selbst ein Bild machen. Auf www.usk.de erfahren Sie Einzelheiten zu den Alterseinstufungen.

EINKAUF DURCH MINDERJÄHRIGE



IHR KIND WILL AUF EIGENE FAUST EIN SPIEL KAUFEN?

Beim Kauf von Spielen durch Minderjährige ist der Handel laut Jugendschutzgesetz dazu verpflichtet, auf das Alter der Käufer zu achten. Doch im Einzelfall kann es vorkommen, dass nicht jeder Angestellte und Händler diesen Pflichten verantwortungsbewusst nachkommt. Um ganz sicher zu gehen, achten Sie auf die Spiele, die Ihr Kind mit nach Hause

bringt. Online-Käufe benötigen meist das Hinterlegen von Zahlungsdaten oder das Aufladen eines Benutzerkontos mit Guthaben. Oft kann auf den entsprechenden Geräten die Kaufoption geblockt oder mit der Eingabe eines Sicherheitscodes gesichert werden. Achten Sie daher darauf, Benutzerkonten immer selbst oder mit Ihrem Kind zusammen anzulegen.

ERZIEHERPRIVILEG DER ELTERN



SIE TRAUEN IHREM KIND EIN NICHT ALTERSGERECHTES SPIEL ZU?

Egal ob Filme oder Computerspiele – nach Art. 6 des Grundgesetzes haben Sie als Erziehungsberechtigte das Privileg, Ihrem Kind auch mediale Inhalte zugänglich zu machen, die nicht für seine Altersstufe freigegeben sind. Bedingung ist, dass Sie Ihre Erziehungspflicht nicht grob verletzen und anderen Kindern den Einblick auf das Spiel verwehren. Häufig gibt es aber auch gute Alternativen, denn das Angebot ist für jede Altersgruppe sehr vielfältig und bietet zahlreiche Wahlmöglichkeiten.

Vor einer Erlaubnis sollten Sie sich über das entsprechende Spiel informiert haben und es einschätzen können. Erst recht sollten Sie die Reife Ihres Kindes als der Alterskennzeichnung angemessen einschätzen, ebenso wie dessen Fähigkeit, mit dem Erlebnisangebot des Spiels umzugehen.

Das können Sie, indem Sie sich von einem Fachverkäufer beraten lassen oder sich Spielausschnitte und Trailer im Internet ansehen. Schließen Sie dabei vor dem Hintergrund Ihrer Medienerfahrung nicht von Ihrem eigenen Spielempfinden als Erwachsener auf die Wahrnehmung Ihres Kindes. Es nimmt problematische Inhalte wie etwa Gewaltdarstellungen oder fragwürdige Vorbilder anders wahr und kann sie unter Umständen nicht richtig einordnen. Lassen Sie sich auch nicht vorschnell beeinflussen durch entsprechende Erlaubnisse in anderen Familien.

Auch Kinder im gleichen Alter können sowohl emotional als auch geistig sehr unterschiedlich entwickelt sein. Insofern geben die Alterskennzeichen der USK Ihnen als Eltern in erster Linie eine Orientierung.

SPIELE PÄDAGOGISCH BEURTEILT



SIE SUCHEN EMPFEHLUNGEN FÜR
BESONDERS GUTE COMPUTERSPIELE?

Am besten informieren Sie sich bereits vor dem Kauf über die pädagogische Einschätzung aktueller angebotener Spiele. Sie können dazu auf eine Fülle von Angeboten zurückgreifen. Informative Seiten sind beispielsweise www.spielbar.de, www.spieleratgeber-nrw.de oder www.internet-abc.de oder die Spieledatenbank auf www.schau-hin.info.

Hier finden Sie neben den gesetzlichen Alterskennzeichnungen auch hilfreiche pädagogische Einschätzungen. Gleichzeitig können Sie sich an Preisen oder Gütesiegeln orientieren, die für Kinder- und Jugendspiele vergeben wurden: www.gigamaus.de, www.kindersoftwarepreis.de oder www.studioimnetz.de (Pädi – der pädagogische Interaktiv-Preis).



internet-abc

Das Portal für Kinder,
Eltern und Pädagogen



spielbar.de

Der Deutsche Computerspielpreis wird seit 2009 jedes Jahr auf Grundlage unabhängiger Jury-Entscheidungen von der Bundesregierung und der Computerspiel-Industrie an die besten Spiele aus Deutschland vergeben. Die Preisträger in den Kategorien „Bestes Kinderspiel“ (bis USK 12) und „Bestes Jugendspiel“ (bis USK 16) sind kulturell und/oder pädagogisch wertvoll, sollen Spaß machen und gute Unterhaltung bieten (www.deutscher-computerspielpreis.de).

Bei der Auswahl können Sie sich an den bisherigen Lieblingsspielen Ihres Kindes orientieren. Suchen Sie am besten nach Spielen desselben oder eines ähnlichen Genres. Einen Überblick über die Genres und entsprechende Spiele finden Sie in der Datenbank der USK auf www.usk.de. Eines sollten Sie bei der Auswahl der Spiele nach pädagogischen Gesichtspunkten allerdings beachten: Spiele sind in erster Linie Unterhaltungsmedien. Wenn sie dabei auch noch Lerneffekte für Ihr Kind haben: umso besser!

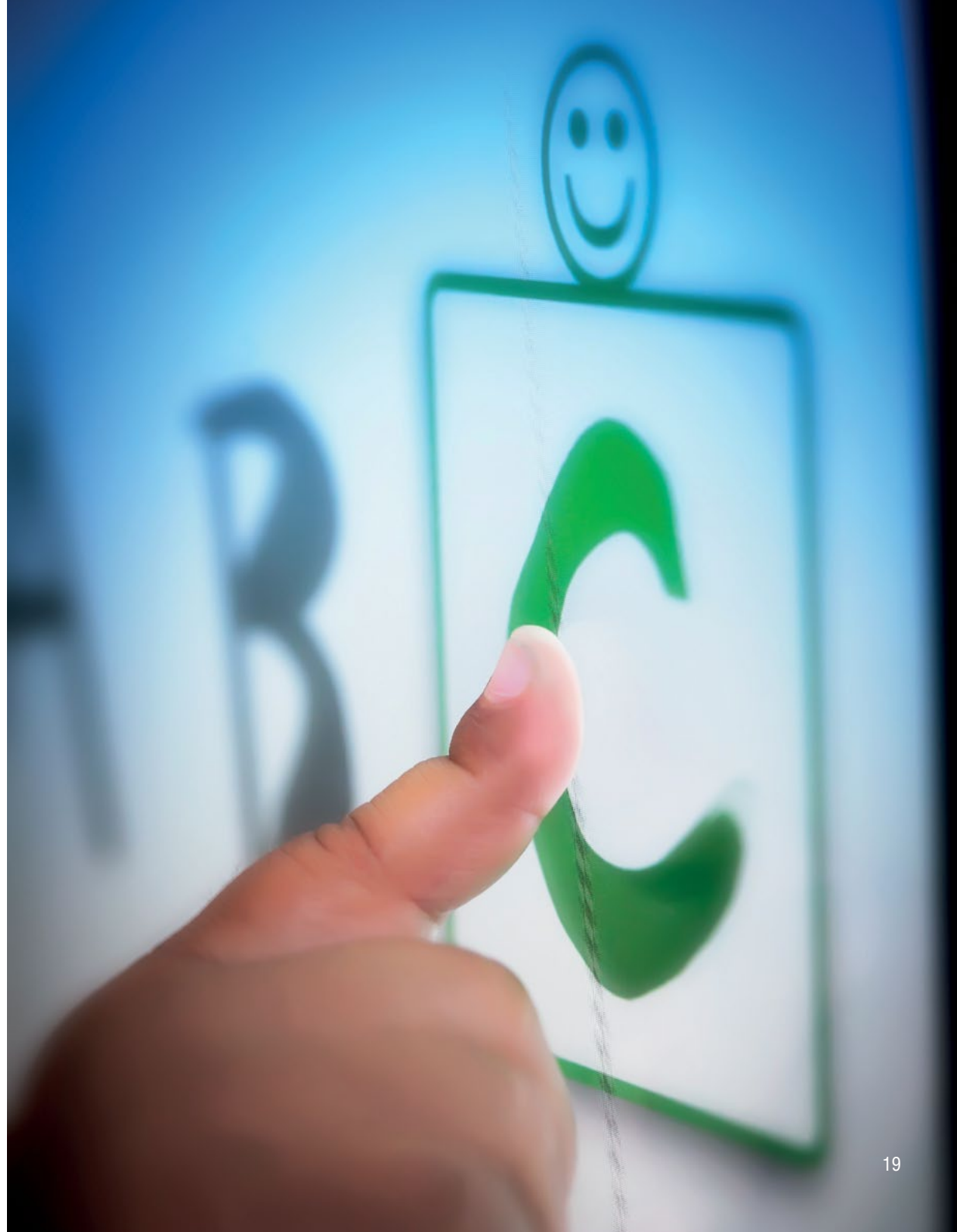


DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS



SPIELEN IM VORSCHULALTER

Kinder wachsen heutzutage ganz selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Ihre Nutzung ist für sie eine Kulturtechnik, denn digitale Medien sind Instrumente, mit denen sie die Welt erkunden. Es gibt Spiel- und Lernprogramme, extra zugeschnitten auf Kinder im Vorschulalter zwischen drei und sieben Jahren. Über besonders geeignete Kinder-Software informieren unabhängige Institutionen. Preise und Auszeichnungen für gute Kinderspiele bieten eine erste Orientierung. Noch wichtiger ist aber, dass Eltern auf Grundlage eigener Erfahrungen und geeigneter Informationen Medienkompetenz erwerben, an den Nachwuchs weitergeben und auf dieser Grundlage entscheiden, was sie ihren Kindern zutrauen.



SPIELE FÜR DIE GANZ KLEINEN



SIND KINDER MIT DREI JAHREN ZU JUNG FÜR DIGITALE SPIELE?

Während das kindliche Gehirn in den ersten Lebensjahren alle Eindrücke verarbeitet, ist es doppelt so aktiv wie das eines Erwachsenen und kann die Hälfte des täglichen Kalorienbedarfs beanspruchen. Kinder begreifen ihre Umgebung im wörtlichen Sinn, haptische Eindrücke wie Berührungen sind wichtig. Mindestens in den ersten drei Jahren sind Bildschirmmedien daher wenig sinnvoll. Je nach Entwicklungsstand kann der stark begrenzte und

eng begleitete Umgang mit digitalen Geräten danach aber förderlich sein. Denn der Umgang mit Computern macht einen bedeutenden Teil unserer Welt aus. Ein Aufwachsen fernab von Technik und Medien ist daher kaum möglich und auch nicht sinnvoll. Digitale Medien können und dürfen den Spielplatz und das Toben im Wald nicht ersetzen. Sie können aber eine hilfreiche Ergänzung sein.



BESONDERE EIGNUNG VON SPIELEN



WAS ZEICHNET GUTE SPIELE FÜR KINDER IM VORSCHULALTER AUS?

Woran erkennt man gute Spiele? Daran, dass sie den Spaß als eine Art Treibstoff fürs Gehirn nutzen. Wenn man spielend motiviert wird, bedarf es keiner weiteren Belohnung. Spiele für Kinder im Vorschulalter sind gut, wenn sie unterhaltend sind, ohne zu frustrieren. Wenn sie eine glaubwürdige Welt zeigen, mit starken Protagonisten. Wenn sie altersgerechte Spielerlebnisse bieten und dem Wunsch zu lernen und zu entdecken nicht im Weg stehen. Wenn bei dem Spielerlebnis nicht nur das reine Lernen, sondern auch der Spaß im Vordergrund steht.

Darüber hinaus können Spiele Fähigkeiten vermitteln, die Kinder benötigen, um sich in unserer zunehmend vernetzten Welt zurechtzufinden. Dazu gehören kreatives Denken und Strategien zur Problemlösung, Entscheidungsfähigkeit ebenso wie Kooperation, Toleranz, Selbstbewusstsein, Selbstständigkeit und Organisationsfähigkeit.

Aus Ihrer Perspektive als Vater, Mutter oder Erzieherin und Erzieher sollte der Lerninhalt des Spiels dabei klar zu Ihrer pädagogischen Einstellung passen.

BESONDERE SPIELREGELN



MÜSSEN SIE IMMER DABEI SEIN,
WENN IHR KIND SPIELT?

Mit etwa vier Jahren beginnen Kinder, zwischen Schein und Realität zu unterscheiden. Entsprechend emotional reagieren sie auf virtuelle Inhalte. So erleben jüngere Kinder Computerspielfiguren wie Stofftiere und Trickfilmcharaktere als lebendige Wesen, die Schmerz und Leid empfinden. Was also Ihnen unter Umständen völlig harmlos vorkommen mag, könnte Ihr Kind dennoch verstören. Widerfährt den Protagonisten einer Geschichte eine Ungerechtigkeit oder begegnen ihnen Gefahren, dürfen Kinder damit nicht alleine gelassen werden – egal um welches Medium es sich handelt. Deswegen gilt gerade

im Vorschulalter, Kinder beim digitalen Spielen stets zu begleiten, zu unterstützen, und regelmäßig über das Erlebte und Gelernte zu reden. Fragen Sie: „Was hat dir gut, was hat dir weniger gut gefallen?“, „Was hast du gesehen?“, „Was hast du verstanden?“, „Was hast du gefühlt?“.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Spieleindrücke und reagieren Sie entsprechend darauf, wenn es sich ängstigt oder überfordert wirkt. Vielleicht können Sie hierbei auf Ihre Erfahrungen beim Vorlesen aus Büchern oder dem gemeinsamen Fernsehen zurückgreifen.

MEDIENKOMPETENZ – AUCH FÜR ELTERN



MÜSSEN SIE MEHR ÜBER SPIELE
WISSEN ALS IHRE KINDER?

Bleiben Sie auch in der digitalen Welt erster Ansprechpartner für Ihr Kind. Testen Sie vorab die Spiele, die Sie mit Ihren Kindern spielen möchten. Nur so sehen Sie, worum es in dem Spiel geht, ob es Spaß macht, ob die Bedienung und Steuerung kindgerecht ist beziehungsweise ob es Ihnen überhaupt geeignet erscheint. Durch die eigenen Spielerfahrungen können

Sie gezielt Hilfestellung geben und lernen, Risiken besser einzuschätzen. Einordnende Gespräche über beim Spielen Erlebtes fallen leichter, wenn Sie eigene Erfahrungen im Spiel als Grundlage nehmen können. So signalisieren Sie Ihrem Kind, dass Sie seine Interessen ernst nehmen. Machen Sie das Spiel an Computer oder Tablet zu einem gemeinsamen Erlebnis.



DIGITALES SPIELEN IN KITA, VORSCHULE UND HORT



WELCHE ROLLE HABEN DIGITALE SPIELE IN ERZIEHUNGSEINRICHTUNGEN?

Auch in Kitas, Vorschulen und dem Schul-Hort kommen Ihre Kinder vermehrt mit digitalen Medien und Spielen in Berührung. Erzieherinnen und Erzieher und Kinder erstellen auf Tablets gemeinsam kleine Filme oder Collagen aus selbstgemalten Bildern und digitalen Fotos oder betrachten die Welt wie kleine Naturwissenschaftler durchs USB-Mikroskop. Noch handelt es sich vielerorts um pädagogische Pilotprojekte, die abhängig sind von der Ausrichtung der Einrichtung, vom Engagement der Eltern und Pädagoginnen/Pädagogen – und natürlich auch vom Budget. Auch

eine übergreifende „digitale Didaktik“ existiert noch nicht. Aber scheuen Sie sich nicht, das Thema beim nächsten Elternabend einmal anzusprechen und fragen Sie, ob und wie digitale Spiele im pädagogischen Konzept der Einrichtung vorkommen. Es existieren inzwischen viele Möglichkeiten, Fortbildungen und Informationsveranstaltungen für Eltern und Erzieherinnen/Erzieher zu organisieren. Unter folgendem Link finden Sie verschiedene Anlaufstellen, um sich eingehender zu informieren: ratgeber.stiftung-digitale-spielekultur.de.

LERNEN MIT DIGITALEN SPIELEN



WAS KANN SPIELE ZU GUTEN LERNMEDIEN MACHEN?

Digitale Spiele können Wissen vermitteln und sich dabei den individuellen Bedürfnissen von Kindern anpassen, etwa, wenn diese anders oder langsamer lernen. Bereits reine Unterhaltungsspiele können das Gefühl von Selbstwirksamkeit und Konfliktbewältigung erlebbar machen. Sie sind Räume, in denen Kinder Gelerntes ausprobieren können. Gute Kinderspiele sind unendlich geduldig und bieten unmittelbares Feedback. Bestimmte Lernspiele nutzen dabei erprobte Strategien zur Wissensvermittlung. Spannung und liebenswerte

Figuren, in die Kinder sich hineinversetzen, erklären Sachverhalte und moralische Grundsätze und können darin durchaus Bilderbüchern ähnlich sein. Sie können vertiefen, was Kinder bereits woanders erfahren haben – egal ob der Besuch im Herbstwald nachgespielt, der Unterschied zwischen “Links” und “Rechts” oder das Zählen bis zehn geübt wird. Darüber hinaus wird spielerisch ein erstes technologisches Verständnis vermittelt. Wichtig sind auf jeden Fall das gemeinsame Spiel mit anderen Kindern und die Einbeziehung der realen Welt.



ONLINE-SPIELE UND APPS

In den vergangenen Jahren hat das Angebot von Online-Spielen und Apps rasant zugenommen. Kein Wunder – sind doch PCs und Spiele-Konsolen und vor allem Smartphones und Tablets allgegenwärtig geworden. Aktuelle Studien zeigen, dass 80 Prozent der Zwölfjährigen bereits über ein eigenes Smartphone verfügen. Spätestens damit haben Kinder und Jugendliche prinzipiell zu jeder Tages- und Nachtzeit und auch außerhalb der eigenen vier Wände Zugriff auf unterschiedlichste Medieninhalte. Wenn Sie Ihr Kind in jüngerem Alter bereits beim Umgang mit Medien gut begleitet haben, ist dies wohl eine der besten Voraussetzungen für einen selbstständig sicheren und selbstbewussten Umgang damit.



ALTERSBEWERTUNG BEI ONLINE-SPIELEN UND APPS



WO FINDEN SIE BEI EINEM ONLINE-SPIEL ODER EINER APP DIE ALTERSBEWERTUNG?

Bei immer mehr Online-Spielen und Apps finden sich Altersbewertungen der USK. Weit über eine Million solcher Bewertungen wurden bereits über das globale Bewertungsverfahren der International Age Rating Coalition (IARC) vergeben, das die USK zusammen mit internationalen Partnern ins Leben gerufen hat. Die so generierten Alters-einstufungen geben Ihnen zusätzlich zur Alterskategorie Informationen

zu den ausschlaggebenden Inhalten des jeweiligen Angebotes und zeigen an, ob Aspekte wie beispielsweise Onlinekäufe oder Nutzerinteraktionen (Chats, Foren, ...) enthalten sind. Es gibt allerdings auch Plattformen, die nicht angeschlossen sind und daher eigene oder auch gar keine Bewertungen ausweisen. Hier sollten Sie sich zunächst selbst oder gemeinsam mit Ihrem Kind ein Bild vom Inhalt machen.

FREE-TO-PLAY



WAS GIBT ES BEI KOSTENLOSEN ANGEBOTEN ZU BEACHTEN?

Die Nutzung leicht zugänglicher Online-Spiele und Apps ist in vielen Fällen zunächst kostenlos (Free-to-Play, englisch für „kostenlos spielen“). Dass sie, ohne Geld auszugeben, und ohne dauerhafte Kosten

spielen können, finden viele Kinder und Jugendliche besonders reizvoll.

In diesen kostenlosen Spielen werden jedoch oft auch kostenpflichtige Extras angeboten. Häufig sind das

beispielsweise modische Accessoires für den virtuellen Spielcharakter. Bei bestimmten Angeboten kann es jedoch auch absichtsvoll zu dem Punkt kommen, an dem der Schwierigkeitsgrad rasant ansteigt, sich dadurch weniger Erfolge einstellen und für bestimmte Zusatzangebote beziehungsweise ein schnelleres Vorankommen gezahlt werden müsste. Beispielsweise können Spieler kostenpflichtige Extras erwerben oder eine sogenannte Premium-Währung gegen virtuelle Gegenstände tauschen, die dann bestimmte Vorteile im Spiel verschaffen. Hierfür muss reales Geld aufgewendet werden.

Wenn sich Kinder und Jugendliche bei Spielen im Wettstreit befinden und bestimmte zusätzliche Inhalte oder der Erfolg schlechthin als Statussymbole wahrgenommen werden, kann gerade bei ihnen der Reiz entstehen, hierfür bezahlen zu wollen. Klären Sie Ihr Kind über den verantwortungsvollen Umgang mit Zahlungssystemen wie der Zahlung per Anruf

(Pay-per-Call) oder per SMS auf, die teilweise angeboten werden und „kinderleicht“ zu bedienen sind. Stellen Sie Ihrem Kind beispielsweise Prepaid-Karten zur Verfügung, mit denen nur über ein festes, limitiertes Budget verfügt werden kann. Bei manchen Anbietern (insbesondere bei Browserspielen) ist es übrigens möglich, bestimmte Mobiltelefone (z. B. das Ihres Kindes) und Festnetzanschlüsse gezielt für kostenpflichtige Dienste zu sperren. So kann Ihnen kein Schaden entstehen, selbst wenn Ihr Kind sich unerlaubt kostenpflichtige Inhalte verschaffen möchte.

Gerade bei jüngeren Kindern ist es empfehlenswert, gemeinsam einen Spielzugang anzulegen. Die Eltern sollten jedoch die Zugangsdaten verwalten und stets die Kontrolle über die eigenen Bank- und Kreditkartendaten behalten. Auch hier besteht die Möglichkeit einer Prepaid-Karte. Klären Sie Ihr Kind bereits früh über Kostenfallen im Internet auf und beziehen Sie es in Ihre Entscheidung mit ein.

SMARTPHONES UND TABLETS



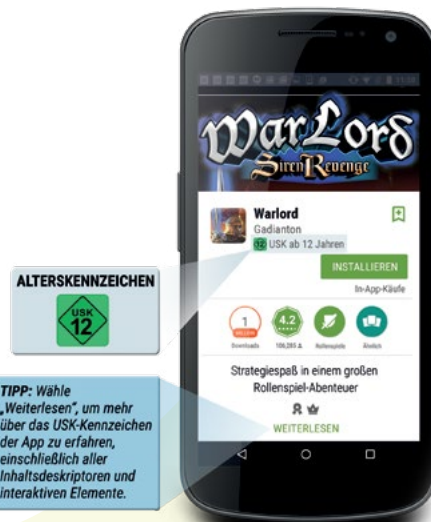
SPIELT IHR KIND AUF
MOBILEN GERÄTEN?

Handys, Smartphones und Tablets haben sich längst über alle Altersgruppen hinweg als Spielgeräte etabliert. Eine große Anzahl und Vielfalt hochwertiger Inhalte wird geboten, darunter auch Spiele und Apps, die nicht für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Im Gegensatz zum Spielen am Computer oder der Konsole entzieht sich gerade die mobile Nutzung oftmals der elterlichen Kontrolle. Um Risiken einzuschränken, werden interne Jugendschutzprogramme (siehe Kapitel 5) angeboten, die den Zugriff auf Spielangebote nur für eine bestimmte Altersklasse erlauben. Anbieter wie Google, Microsoft oder Nintendo haben sich bereits dem Bewertungssystem der USK angeschlossen. Auf Geräten dieser und anderer Unternehmen finden Sie Alterskennzeichen der USK zusammen mit weiteren Informationen, die über die Jugendschutzkriterien Auskunft geben. Andere Online-Stores entsprechen den in Deutschland geltenden

Gesetzen und Einstufungskriterien oft nur ungenügend oder gar nicht.

Achten Sie auf folgende drei Dinge:

1. Kaufen Sie Ihrem Kind nur solche Geräte, die Alterskennzeichen der USK ausspielen (mehr Informationen unter www.usk.de/iarc).
2. Aktivieren Sie gerade bei jüngeren Kindern die technischen Jugendschutzeinstellungen.
3. Begleiten Sie Ihre Kinder bei der Auswahl und Nutzung der Spiele und Apps.



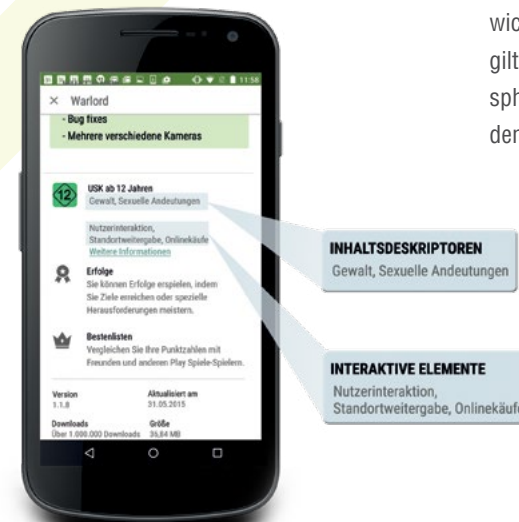
PREISGABE VON DATEN



IHR KIND WILL SICH
ONLINE REGISTRIEREN?

Viele Angebote im Internet erfordern das Anlegen eines Nutzer-Profiles. Manchmal bedarf es lediglich einer gültigen E-Mail-Adresse. Von anderen Anbietern werden persönliche Daten erfragt und über die Weiterverwendung der Angaben nur sehr umständlich oder sogar mangelhaft aufgeklärt. Oft werden die persönlichen Daten zu Werbezwecken verkauft. Gerade jüngere Kinder und Jugendliche gelten aufgrund ihrer Neugier als wichtige Zielgruppe, da sie schon früh an

bestimmte Marken gebunden werden können. Die Nutzungsbedingungen geben in vielen Fällen Aufschluss darüber, ob solch ein Verhalten vom Anbieter zu erwarten ist. Doch diese sind meist zu komplex für das Sprachverständnis von jüngeren Kindern formuliert und sollten daher von Ihnen „übersetzt“ werden. Bei der üblichen Weitergabe von unproblematischen Daten besteht kein Anlass zur Sorge. Es ist jedoch wichtig, dass Ihr Kind ein Gespür und ein Bewusstsein für den Umgang mit eigenen Daten entwickelt. Insbesondere sensible Daten gilt es beispielsweise durch Privatsphäre-Einstellungen (falls vorhanden) vor Dritten zu verbergen.



ONLINE-KOMMUNIKATION



CHATTET IHR KIND
IN ONLINE-SPIELN?

Wie auch in sozialen Netzwerken besteht bei vielen Online-Spielen die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu treten, zu chatten oder Dateien auszutauschen. Häufig treten andere Spieler dabei anonym oder unter einem Pseudonym auf. Verlässliche Informationen über Identität und Absicht des Gegenübers sind daher nur in Ausnahmefällen gegeben. Klären Sie Ihre Kinder über die Risiken auf, die die Kommunikation in Spielen mit sich bringen kann, beispielsweise über den Versuch, persönliche Daten auszuforschen (sogenanntes „Phishing“). Es ist wichtig, Kinder und Jugendliche

für Annäherungsversuche Erwachsener („Grooming“) zu sensibilisieren, die das Vertrauen von Minderjährigen ausnutzen wollen. Oft vertrauen jüngere Kinder anderen Personen im Internet und glauben falschen persönlichen Angaben wie Alter, Hobbys oder dem angeblich persönlichen Foto. Diese zunächst harmlos scheinenden Versuche der Kontaktaufnahme können im schlimmsten Fall bis hin zu sexueller Nötigung oder sogar sexuellem Missbrauch reichen. Ein Treffen mit Online-Bekanntschaften sollte daher nur nach Rücksprache und im Zweifel in Ihrer Begleitung geschehen.



MOBBING



WIRD IHR KIND IM SPIEL
BELEIDIGT ODER BESCHIMPFT?

Auch in Spielwelten gibt es Nutzer, die Kommunikationskanäle für virtuelles Mobbing missbrauchen. Die hier gegebene Anonymität senkt die Hemmschwelle und Täter bleiben oft unerkannt. In vielen Spielen besteht die Möglichkeit, Nachrichten von bestimmten Spielern direkt zu blockieren („mute“). Zahlreiche Anbieter bieten darüber hinaus in der Regel eine direkte Meldemöglichkeit für unhöfliche, unlautere oder gar übergreifende Kommunikation. Die Administratoren der Seite prüfen solche Meldungen und sperren („bannen“) den Absender bei Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen. Sollten Sie keine direkte Meldemöglichkeit

finden, kontaktieren Sie den Jugendschutzbeauftragten des Anbieters oder einen anderen Kontakt, den Sie dem Impressum der Seite entnehmen können.

Nutzen Kinder und Erwachsene im Spiel gemeinsam die Chat-Funktion, können Kinder mit für sie irritierenden Formen der Auseinandersetzung in Kontakt kommen. Bei Online-Spielen können Sie darauf achten, dass geschultes Personal den Chat moderiert und über die Einhaltung der Regeln verantwortungsbewusst wacht. Wird dies im Angebot selbst nicht deutlich, schreiben Sie den Anbieter an und fragen Sie nach.

SPIELDAUER

Bei Kindern und Jugendlichen stehen nach wie vor Aktivitäten wie das Treffen mit Freunden und das Spielen im Freien, Sport, Musik sowie gemeinsame Familienunternehmungen und Ausflüge hoch im Kurs. Daneben können Computer- und Videospiele oder auch die Nutzung sozialer Netzwerke eine Ergänzung im Freizeitangebot darstellen. Keinesfalls sollten sie zur dominanten Beschäftigung werden. Wenn der virtuelle Raum Aktivitäten und Pflichten in der realen Welt zunehmend verdrängt, ist Vorsicht geboten.



SYMPTOME



WANN IST EIN GESUNDES
MASS ÜBERSCHRITTEN?

Beobachten Sie Ihr Kind beim Spielen. Die folgenden Symptome geben Ihnen Hinweise darauf, dass Ihr Kind möglicherweise zu viel spielt und Sie die Spieldauer einschränken sollten:

KOPFSCHMERZEN
GEREIZTHEIT
VERNACHLÄSSIGUNG
VON SOZIALEN KONTAKTEN UND HÄUSLICHEN PFLICHTEN
ANTRIEBSLOSIGKEIT
NERVOSITÄT
AUSSCHLIESSLICHE BESCHÄFTIGUNG
MIT COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN
ABFALLENDE
SCHULISCHE LEISTUNGEN

Wenn Sie bei Ihrem Kind solche oder ähnliche Beobachtungen machen, korrigieren Sie die Nutzungsdauer. Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind klar definierte Spielzeiten und verdeutlichen Sie ihm, dass die Regelung zu seinem Wohl und im Interesse seiner Gesundheit getroffen wurde.

SPIELZEITEN



SIE SUCHEN ORIENTIERUNG BEI DER
VEREINBARUNG VON SPIELZEITEN?

Die Konzentrationsfähigkeit wächst mit fortschreitendem Alter. Aufgrund dessen kann die Spieldauer nach und nach ausgedehnt werden. Erfahrene Institutionen wie die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle NRW (siehe Grafik) empfehlen je nach Alter eine tägliche Spieldauer von 20 bis 120 Minuten. Bis sieben Jahre gilt eine Nutzungsdauer von 20 bis 30 Minuten (unter Aufsicht), zwischen acht und zehn Jahren 60 Minuten, zwischen zehn und zwölf Jahren 75 Minuten und ab 12 Jahren 90 bis 120 Minuten (je älter, desto flexibler).

Hierbei handelt es sich lediglich um Richtwerte. Manchmal fesseln gerade

neue Spiele derart, dass sie für eine gewisse Phase sehr intensiv gespielt werden – ganz so, als wenn Sie ein spannendes Buch nicht gern aus der Hand legen wollen. Einzelne Tage oder Phasen, in denen länger als empfohlen gespielt wird, sind daher in der Regel unbedenklich, solange es im Rahmen bleibt und nicht die beschriebenen Symptome auftreten. Wenn Sie in Ihrer Familie andere funktionierende Regelungen finden, ist dies jedoch vollkommen in Ordnung. Wichtig ist, dass gesetzte Regeln eingehalten werden (zum Beispiel Spielen nur am Wochenende, aber niemals in der Woche, oder dass kein Smartphone am Tisch geduldet wird).



BIS 7 JAHRE
20–30 Minuten
(unter Aufsicht)



8–10 JAHRE
60 Minuten



10–12 JAHRE
75 Minuten



AB 12 JAHRE
90–120 Minuten
(je älter, desto flexibler)

Achten Sie darauf, dass Ihr Kind während längerer Spielzeiten auch kurze Pausen macht. Empfohlen werden allgemein 15 Minuten pro Spielstunde. Die meisten Spiele lassen sich entweder pausieren oder es kann in kurzen Intervallen gespeichert werden, sodass das Spiel genau an der erreichten Stelle fortgesetzt werden kann. Dennoch liegt es in der Natur der Spiele, dass man ungern mitten in einer kniffligen Lage oder in einem packenden Kampf gegen einen Gegner unterbrechen möchte. In vielen Online-Spielen ist zudem

kein Pausieren oder Speichern vorgesehen, da in Echtzeit und live mit anderen Nutzern gemeinsam gespielt wird. Beim Einhalten der Pausen und der generellen Spielzeit sollten Sie daher eine gewisse Flexibilität gestatten. Spieldauerüberschreitungen sind häufig keine böse Absicht Ihres Kindes oder ein Versuch, Vereinbarungen zur Spieldauer absichtlich zu missachten. Geben Sie Ihrem Kind Hilfestellung dabei, sein Spielverhalten zu kontrollieren, indem Sie es rechtzeitig auf das vereinbarte Ende der Spielzeit hinweisen.

FLEXIBLE ZEITBUDGETS



**WAS IST, WENN MEIN KIND AM WOCHEN-
ENDE MEHR SPIELEN MÖCHTE?**

Bei jüngeren Kindern kann es sinnvoll sein, das Spielen generell nur am Wochenende zu erlauben. Denn schulische Pflichten und ein ausreichendes Maß an Schlaf sind gerade unter der Woche vorrangig. Es ist daher empfehlenswert, gemeinsam mit dem Kind ein wöchentliches Zeitkontingent zu vereinbaren, das flexibel genutzt werden kann. Allzu strenge Zeitbudgets sind dabei selten sinnvoll. Die

flexible Einteilung von Zeitbudgets lehrt vor allem ältere Kinder und Jugendliche den verantwortungsvollen und eigenverantwortlichen Umgang mit Spielen, was letztlich stets der Zweck aller Erziehungsbemühungen rund ums Spielen sein sollte. Eine gewisse Freiheit in der Spieldauereinteilung gestattet es Ihrem Kind (und Ihnen) auch, ein dem konkreten Spiel beziehungsweise seinem Genre

entsprechendes Nutzungsverhalten zu entwickeln. Oftmals müssen bestimmte Spielabschnitte am Stück absolviert werden, ehe der erzielte Spielfortschritt für eine spätere Wiederaufnahme gespeichert werden kann. Gerade komplexere (und nicht selten auch anspruchsvollere) Strategie- und Aufbauspiele lassen sich schlecht in kleine Etappen aufteilen, sondern verlangen oft mehr Zeit am Stück, um komplexere Aufgaben und

Situationen zu überschauen und bewältigen zu können. Auch hier gilt: Ein vernünftiges Maß an Flexibilität beugt unnötiger Frustration aller Familienmitglieder vor.

Zum Beispiel kann an Regentagen ruhig etwas länger, an sonnigen Tagen dafür etwas weniger an der Konsole, dem Computer oder dem Tablet gespielt werden, um gemeinsame Zeit für Außenaktivitäten zu gewinnen.

MEDIENVIELFALT BERÜCKSICHTIGEN



UND WAS IST MIT DER NUTZUNGSDAUER VON ANDEREN MEDIEN?

Ob Spielkonsole, Internet, Smartphone, Hörspiele oder TV – Kinder und Jugendliche nutzen beinahe die gesamte Bandbreite verfügbarer Medien. Daher sollte nicht nur deren Nutzung begrenzt, sondern die Mediennutzungsdauer insgesamt vereinbart werden. Hierzu gehört eben auch das – womöglich sogar parallele – Fernsehen oder das Surfen und Chatten im Internet vor oder nach dem Spielen.

Empfehlenswert ist eine Vereinbarung, welche die gesamte Nutzung und Zeit beinhaltet. Wenn Sie diese gemeinsam treffen und auch Ihr Kind mit seinen Vorlieben und Wünschen zu Wort kommen lassen, können Sie bei Konflikten auf dieses Entgegenkommen verweisen. Hier können Sie als Eltern mit gutem Beispiel vorangehen und vorleben, wie Sie für sich selbst auf einen angemessenen Medienkonsum achten.

TECHNISCHE MASSNAHMEN

Auf vielen Plattformen erlauben technische Maßnahmen, nicht altersgerechte Inhalte auszuschließen, Online-Käufe zu deaktivieren beziehungsweise einzuschränken oder auch die tägliche oder wöchentliche Spieldauer festzulegen. Gerade bei jüngeren Kindern kann oft auch einfach die Internetverbindung deaktiviert werden, um beispielsweise unerwünschten Kontaktaufnahmen vorzubeugen. Doch so sinnvoll diese Schutzmöglichkeiten auch sind, sie bieten keinen hundertprozentigen Schutz. So kennen technikversierte Jugendliche nicht selten Mittel und Wege, solche Programme auszutricksen. Eine generelle Begleitung ist auch hier unerlässlich, und je älter Ihre Kinder werden, desto mehr Handlungsspielräume sollten Sie ihnen auch zugestehen.



ALTERSSTUFEN



SIE WOLLEN UND KÖNNEN IHR KIND NICHT IMMER BEIM SPIELEN BEAUF SICHTIGEN?

Gerade ältere Kinder und Jugendliche bestehen auf ihrem Freiraum und möchten auf eigene Faust spielen. Damit auch in Ihrer Abwesenheit altersgerecht gespielt wird, können Sie auf einigen Smartphones (z. B. mit Android- oder Microsoft-Betriebssystem), Windows-Computern sowie stationären wie tragbaren Konsolen (z. B. von Nintendo, Sony oder Microsoft) einen sogenannten Jugendschutzfilter einrichten. Dieser beruht in der Regel auf den Alterskennzeichen der USK, die maschinell vom Windows-Computer beziehungsweise der Konsole ausgelesen werden können.

Übrigens können mit Jugendschutzfiltern häufig ebenfalls online oder auf DVD beziehungsweise Blu-Ray vertriebene Filme geblockt werden, deren

Freigabe für das Alter Ihres Kindes zu hoch ausfällt.

Jugendschutzfilter sollten schon bei der ersten Inbetriebnahme eines Geräts eingerichtet und Eltern-Passwörter sicher aufbewahrt werden. Bei Bedarf können Sie auch Ausnahmen hinzufügen, falls Sie ein bestimmtes Spiel trotz höherer Altersfreigabe für geeignet halten und Ihrem Kind das Spielen gestatten wollen. Ähnlich funktionieren Jugendschutzprogramme, die Kinder beim Surfen im Internet schützen. Auf der folgenden Seite finden Sie Anleitungen für die entsprechenden Einstellungen bei Spielkonsolen, Smartphones und Windows-Computern, sowie die Möglichkeit zum Download von Jugendschutzprogrammen: www.usk.de/jugendschutzprogramme.

SPIELZEITBEGRENZUNG



KANN ICH AUCH DIE ZEIT EINSCHRÄNKEN?

Die gängigen Spieleplattformen bieten auch die Möglichkeit, die Spieldauer zu begrenzen. Diese Funktion heißt dann zum Beispiel „Familien-Timer“ und gestattet es, die tägliche oder wöchentliche Nutzung schrittweise einzustellen. Vor Ablauf der Zeit wird der Spieler gewarnt und kann so noch rechtzeitig Spielfortschritte sichern.

Manche Konsolen und sogar einige Spiele selbst weisen den Spieler nach einer bestimmten Nutzungsdauer darauf hin, doch einmal eine Pause einzulegen. Das ist eine wertvolle Hilfestellung, da der Spieler ja oftmals durch das Spielen die Zeit vergisst.

Viele der beliebten Online-Spiele bieten Eltern ebenfalls die Möglichkeit, die Spieldauer zu begrenzen. So ist unter anderem auch sichergestellt, dass Ihr Kind nicht vom Rechner eines Freundes aus stundenlang spielt. Es wird nämlich nicht die Nutzungsdauer auf einem konkreten Gerät (z. B. Ihres heimischen Computers) überprüft, sondern der beim Anbieter des Spiels hinterlegte Zugang (Account), in dem alle Daten über die Spielfigur Ihres Kindes online gespeichert sind. Es kann zudem bestimmt werden, zu welcher Tageszeit oder an welchen Wochentagen überhaupt gespielt werden darf. Nutzen Sie solche Möglichkeiten vor allem bei jüngeren Kindern.



Vielen Dank an unsere Partner:

SCHLUSSWORT

Wir hoffen, dass wir Ihnen mit diesem Elternratgeber nützliche Informationen, Tipps und Anregungen für den Umgang mit Computerspielen in der Familie bieten konnten. Dass das Spielen – ob mit oder ohne Computer – immer auch eine Auszeit vom „normalen“ Leben ist, hat der niederländische Kunsthistoriker Johan Huizinga schon vor über 70 Jahren formuliert: *„Spiel ist eine Beschäftigung, die ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“*. Hierbei wünschen wir Ihnen und Ihren Kindern viel Freude.

Viel Spaß beim Spielen!



Impressum

Herausgeber:
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und Stiftung Digitale Spielekultur

Redaktion:
USK
Stiftung Digitale Spielekultur
ComputerProjekt Köln e.V.

Gestaltung:
Elisabeth Kaminiczny und Maximilian Pilarczyk. Diese Ausgabe: Philippe Krueger

Bildnachweise:
Dirk Mathesius
Fotolia
Nintendo

Umschlag: Denys Prykhodov, aperturesound, Morrowind, Friedhelm (Montage: Philippe Krueger)
S. 7: lassedesignen / S. 19: Marlon Lopez MMG1 Design / S. 20: DNF StyleS. 23: BlueSkyImage
S. 25: Fh Photo / S. 27: Google Play Store (Montage: Philippe Krueger) / S. 32: Monkey Business Images
(alle Shutterstock.com)

Kontakt

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Torstraße 6
10119 Berlin

Tel.: +49-30-2408866-0
kontakt@usk.de | www.usk.de

