

Suchtprävention

Free To P(l)ay - Kostenlose Onlinespiele

Risikoreich oder unbedenklich?

Themen

- Umsätze und Gewinne durch digitale Unterhaltung
- Nutzerforschung bei digitalen Spielen
- Internetsucht
- Begleitung beim Umgang mit Medien

"Game design is not about game design anymore -- now it's about business."

- Christopher Schmitz, ehem. Executive Producer bei Ubisoft Blue Byte

Bei der Entwicklung von Spielen geht es nicht mehr nur ums Herstellen eines Spiels – Jetzt geht es ums Geschäft.

- Übersetzung des Verfassers

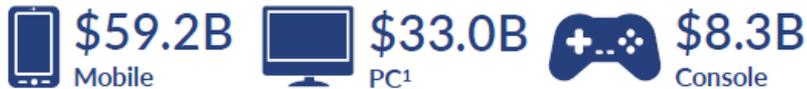
 <p>1. Gardenscapes Playrix Games</p> <p>★★★★★</p>	 <p>2. Summoners War Com2uS</p> <p>★★★★★</p>	 <p>3. Candy Crush Saga King</p> <p>★★★★★</p>	 <p>4. Clash of Clans Supercell</p> <p>★★★★★</p>	 <p>5. Homescapes Playrix Games</p> <p>★★★★★</p>	 <p>6. Clash Royale Supercell</p> <p>★★★★★</p>	 <p>7. Candy Crush Soda King</p> <p>★★★★★</p>	 <p>8. Empires & Puzzles Small Giant Games</p> <p>★★★★★</p>
 <p>9. Lords Mobile: Kingdom Wars IGG.COM</p> <p>★★★★★</p>	 <p>10. Star Wars™: Galaxy of Heroes ELECTRONIC ARTS</p> <p>★★★★★</p>	 <p>11. Hay Day Supercell</p> <p>★★★★★</p>	 <p>12. Guns of Glory DIANDIAN INTERACTIV</p> <p>★★★★★</p>	 <p>13. Pokémon GO Niantic, Inc.</p> <p>★★★★★</p>	 <p>14. Clash of Kings Elex Wireless</p> <p>★★★★★</p>	 <p>15. Fishdom Playrix Games</p> <p>★★★★★</p>	 <p>16. Castle Clash: Knights of the Round IGG.COM</p> <p>★★★★★</p>
 <p>17. Final Fantasy XV Epic Action LLC</p> <p>★★★★★</p>	 <p>18. Huuuge Casino Huuuge Global</p> <p>★★★★★</p>	 <p>19. King of Avalon DIANDIAN INTERACTIV</p> <p>★★★★★</p>	 <p>20. DRAGON BALL Z BANDAI NAMCO Entert</p> <p>★★★★★</p>	 <p>21. Township Playrix Games</p> <p>★★★★★</p>	 <p>22. Farm Heroes King</p> <p>★★★★★</p>	 <p>23. Forge of Empires InnoGames GmbH</p> <p>★★★★★</p>	 <p>24. Hearthstone Blizzard Entertainment,</p> <p>★★★★★</p>
							

Umsatzstärkste Mobile-Spiele 2017 (Global; Milliarden US\$)

Rank	Title	Publisher	Revenue
1	<i>Arena of Valor</i>	Tencent	\$1.9B
2	<i>Fantasy Westward Journey</i>	NetEase	\$1.5B
3	<i>Monster Strike</i>	Mixi	\$1.3B
4	<i>Clash Royale</i>	Supercell	\$1.2B
5	<i>Clash of Clans</i>	Supercell	\$1.2B
6	<i>Fate/Grand Order</i>	Aniplex, Inc.	\$982M
7	<i>Lineage 2: Revolution</i>	Netmarble Games	\$980M
8	<i>Candy Crush Saga</i>	KING	\$910M
9	<i>Pokémon GO</i>	Niantic, Inc.	\$890M
10	<i>Ghost Story</i>	NetEase	\$860M

Umsätze aus interaktiver Unterhaltung 2017 (Global; Milliarden US\$)

Digital games

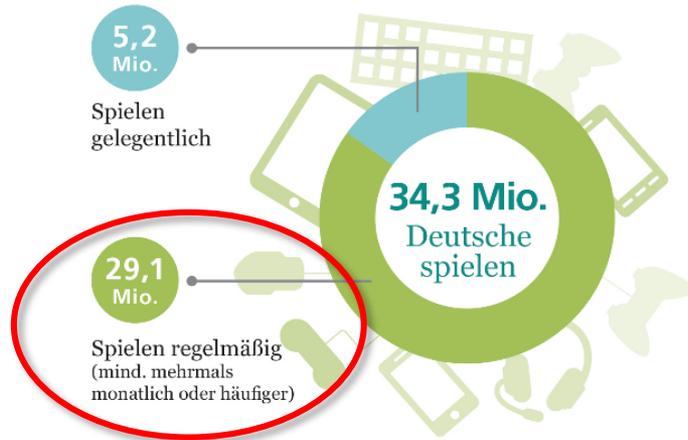


Interactive media

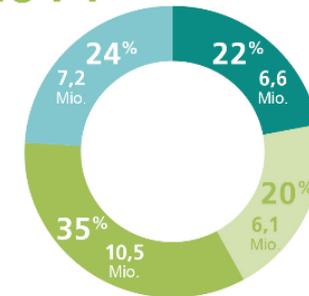


- Der Gesamtumsatz aus interaktiver Unterhaltung beläuft sich in 2017 auf knapp 108 Milliarden US-Dollar.
- Jeder dritte Spielende spielt Free-To-Play (PC & Mobil). Kostenlose Onlinespiele setzen 82 Milliarden US-Dollar um. *Das entspricht 89% des Gesamtmarktes.*
- Spielende gaben 14 Milliarden US-Dollar mehr für Mobile Spiele aus als in 2016.
- Esports generierten 756 Millionen US-Dollar und sind auf dem Weg zum Milliarden-Business.

Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014



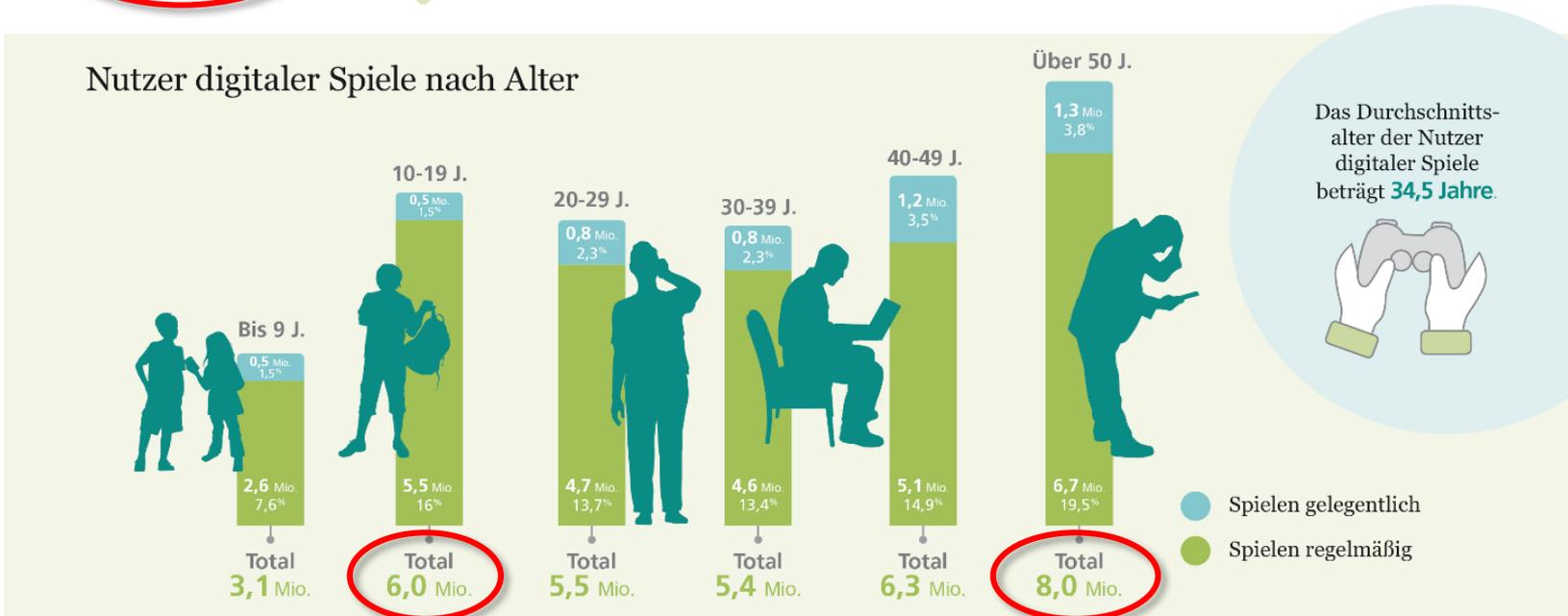
"Knapp jeder zweite Deutsche spielt mittlerweile digitale Spiele - Tendenz steigend. Das zeigt, dass Spiele für immer mehr Menschen fester Bestandteil ihres Medienalltags geworden sind."



Bildungsgrad

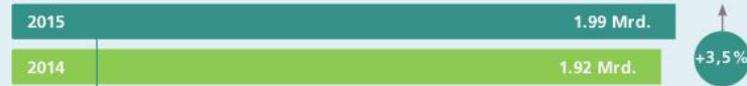
- Hochschule
- Mittlere Reife
- Abitur
- Hauptschule

Nutzer digitaler Spiele nach Alter



Ausgaben deutscher Gamer

Umsatz Gesamtmarkt Spiele-Software

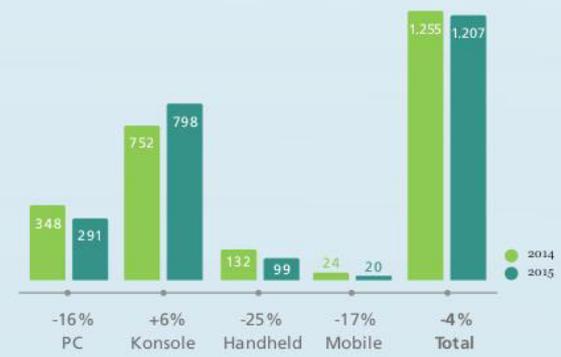


Durchschnittliche **Ausgaben pro Monat** von zahlenden Nutzern für Spiele nach Geschäftsmodell und Plattformen 2015.



„Seit Jahren sind Computer- und Videospiele der dynamischste Kultur- und Medienmarkt in Deutschland, auch 2015 ist der Markt unbeeinträchtigt weiter gewachsen. Die ständigen Innovationen und die besondere Kreativität der Games-Branche erschaffen immer wieder neue Produkte, Plattformen und Marktmodelle. Free-to-Play-Spiele sind hierfür ebenso ein Beispiel wie die sogenannten Hybrid Toys.“

Teilmarkt: Einmaliger Kauf von digitalen Spielen (Angaben in Mio. €)



Take Home Message

- Die weltweit agierende Games-Branche ist größer und schwerer als die gesamte Filmindustrie.
- Gewinne in Milliardenhöhe werden hauptsächlich mit Mobil- und Onlinespielen erzielt.
- In Deutschland spielen rund **29,1 Millionen Menschen** regelmäßig. Die nutzerstärksten Gruppen liegen dabei in den Altersbereichen von **10-19 und ab 50 Jahren**.
- Im Jahr 2015 gaben Gamer in Deutschland im Durchschnitt etwa **12 Euro im Monat** für Mikrotransaktionen aus.
- Die deutsche Branche verdiente im Jahr 2016 nur über das Free-To-Play-Modell ca. **659 Millionen Euro**.

"That's a huge burden and a big change from what we've done before, we have to bring them in and keep them addicted and make them keep playing."

- Teut Weidemann, Berater für Online Entertainment

Der Wechsel von unserer bisherigen Arbeitsweise ist eine große Herausforderung für uns. Wir müssen sie reinbringen, sie abhängig machen und dafür sorgen, dass sie weiterspielen.

- Übersetzung des Verfassers



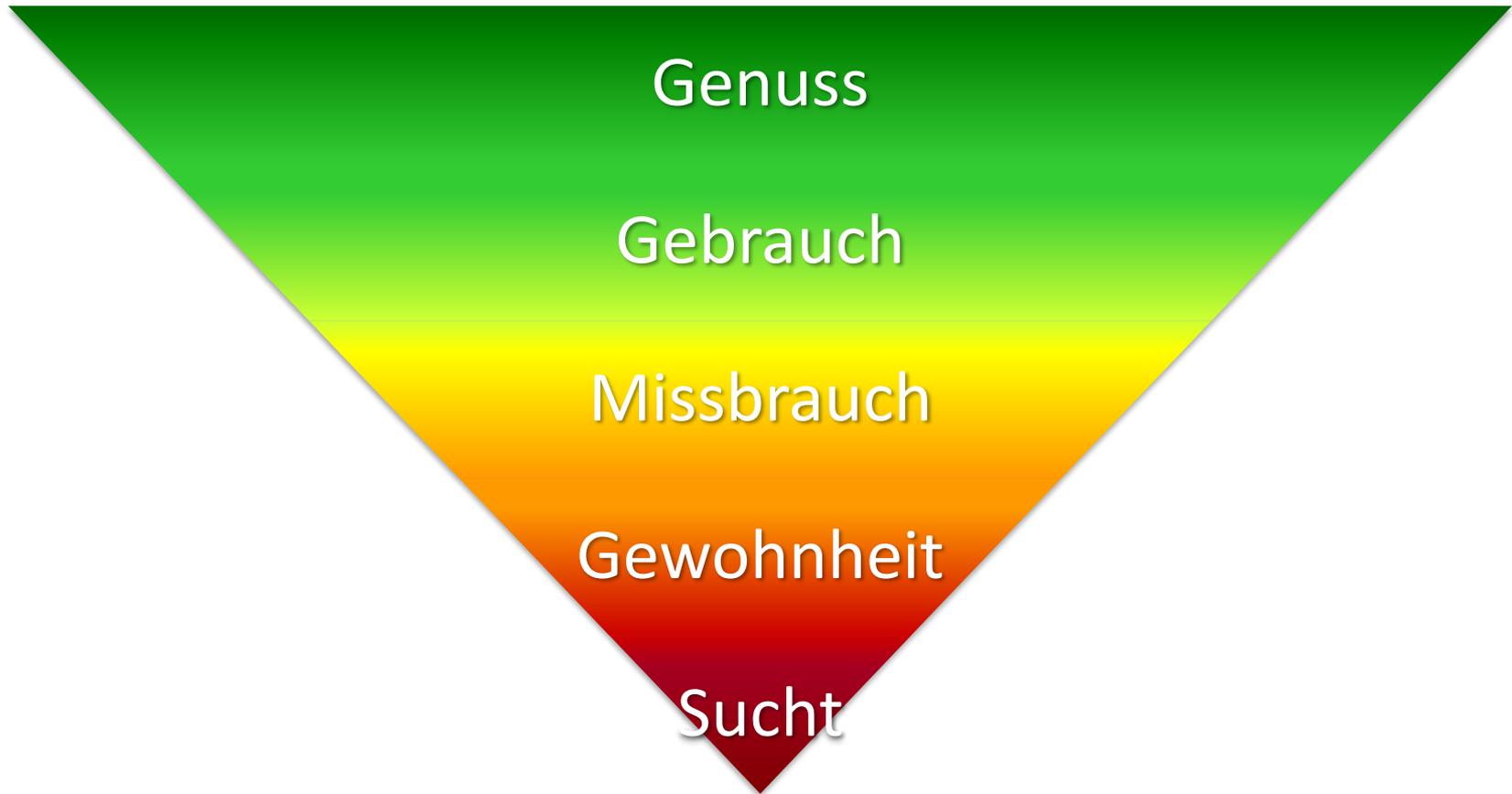
Take Home Message

- Free To Play beinhaltet immer Bezahlschranken (Pay-wall), welche den Nutzer häufig in spannenden Momenten ausbremst und Sie/Ihn zum Bezahlen anhalten soll.
- Sozialer Status oder Druck (Skins, Items etc.) sollen Nutzer ebenso animieren Geld im Spiel auszugeben.
- Bezahlssystem sind häufig jugendfreundlich gestaltet. Beispiel: „Prepaid Cards“ aus dem Supermarkt, mit denen auch Musik oder Filme online gekauft werden können.
- Kosten von Microtransactions werden durch Umwandlung in virtuelle Währung mit krummen Faktoren verschleiert.

Appgelenkt?



Der Suchtprozess



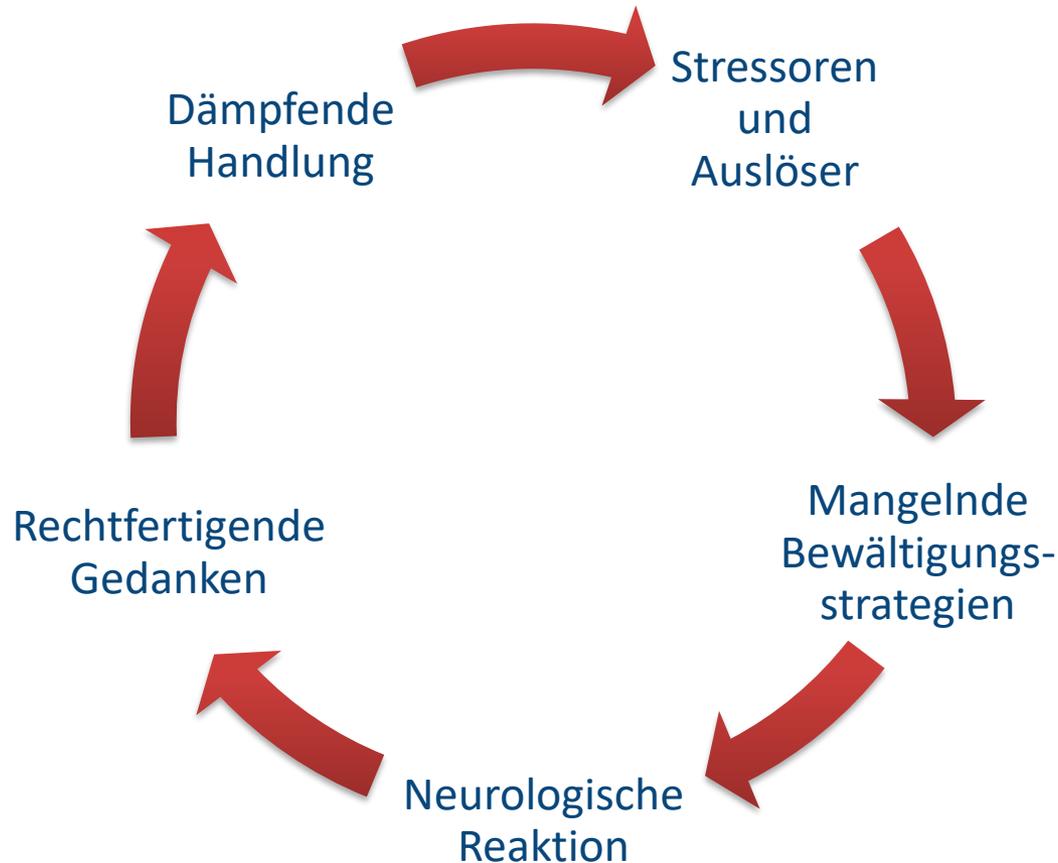
Gaming Disorder (ICD-11:6C51)

- Charakterisiert durch ein Muster von episodischen, beständigen oder wiederkehrenden Spielverhalten (On- wie Offline).
- Beeinträchtigte Kontrolle über das Spielverhalten (z.B. Frequenz, Intensität, Dauer, Anfang- und Ende und Kontext).
- Steigende Priorität vom Ausmaß des Spielverhalten und Vorrang gegenüber anderen Interessen und täglichen Aktivitäten.
- Fortsetzen oder Steigern des Spielverhaltens trotz aufkommen negativer Konsequenzen.
- Beeinträchtigungen in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen und weiteren wichtigen Bereichen des Lebens.
- Das Spielverhalten und die beschriebenen Merkmale müssen für eine Diagnose über einen Zeitraum von 12 Monaten evident sein, wenngleich die Dauer in bei massiv auftreten Symptomen verkürzt werden kann.

Mögliche Auslöser

- Mangelnde oder keine Nutzungsregulation.
- Langeweile und/oder Eskapismus.
- Leistungsdruck und emotionaler oder körperlicher Stress.
- Negativ affektive Gefühlszustände.
- Negativ besetztes Selbstbild.
- Häufige Komorbide Erkrankungen: ADHS, Depression und soziale Ängstlichkeit.

Teufelskreis & Suchtgedächtnis



Auswirkungen im Zusammenhang Free-To-Play und Internetsucht

- Eine Untersuchung der Universitätsmedizin Mainz ergab, über 5.2% junger Menschen zwischen 12 und 18 erfüllen die Kriterien für eine Sucht (abhängig nutzende; n=1465).
- 17.4% wiesen immerhin einige der Kriterien für eine Sucht auf (riskant Nutzende).
- Abhängig nutzende verbringen signifikant mehr Zeit mit Computerspielen (6,15h/Tag) als nicht problematisch Spielende (3,2h/Tag).
- Abhängig nutzende geben mehr Geld (5.15€/Monat) in kostenlosen Onlinespielen aus als nicht problematisch nutzende (1.59€/Monat).

Quelle: Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. Addictive behaviors, 64, 328-333.

Auswirkungen im Zusammenhang Free-To-Play und Internetsucht

- 35.4% der Ratsuchenden welche 2016 in Rheinland-Pfalz die Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht aufsuchten, gaben Geldmangel oder Schulden als negative Konsequenzen ihres Konsums an.
- Durchschnittlich wurden von den Betroffenen dabei 2.601,02€ in digitale Spiele investiert.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

Take Home Message

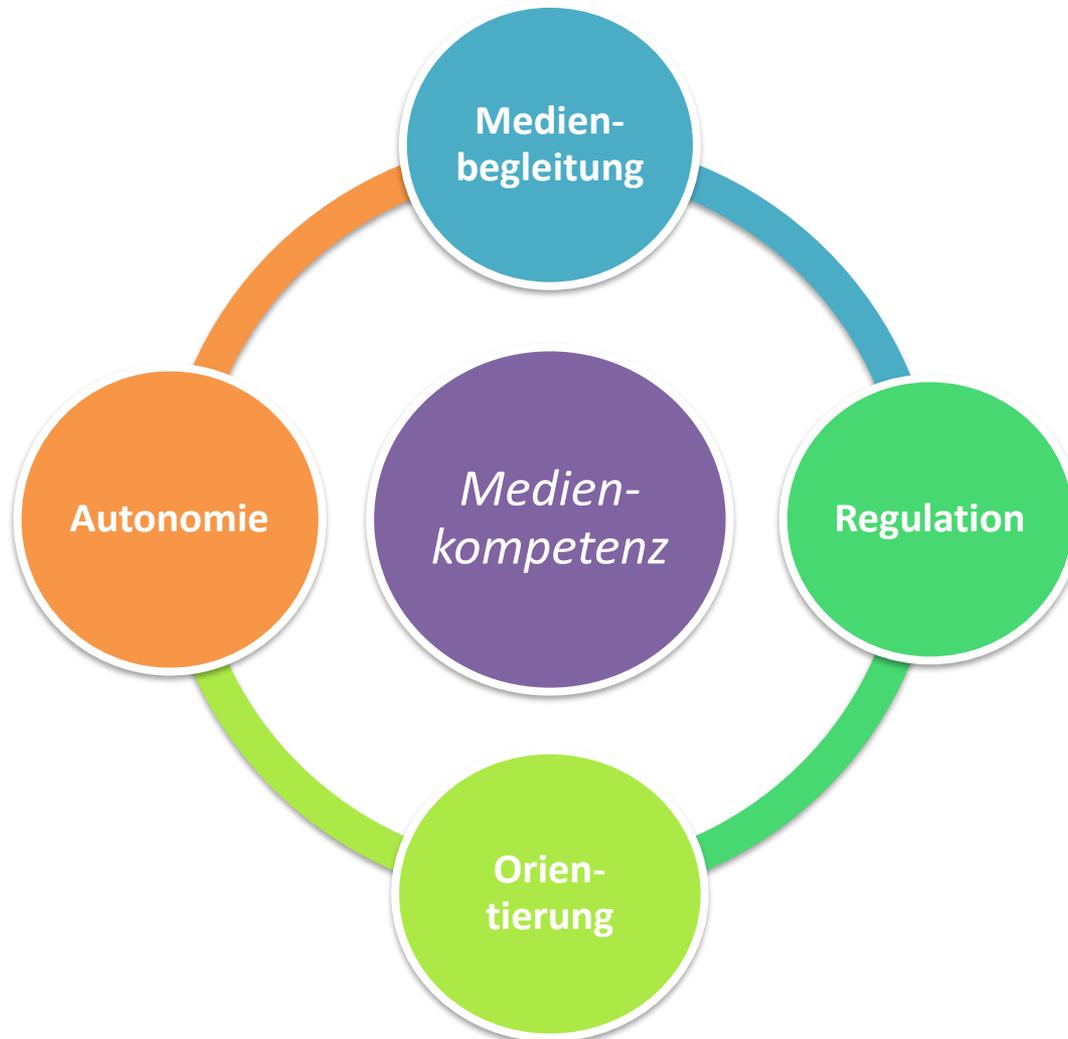
Wie können Sie eine/einen Betroffene(n) zur Selbstinformation oder Beratung motivieren?

- Bleiben Sie unabhängig vom Ausgang im Gespräch mit Betroffenen.
- Wählen Sie einen günstigen Zeitpunkt und Ort für ein Gespräch zu welchem Betroffene auch zugänglich sind.
- Verwenden Sie „Ich-Botschaften“. vermeiden Sie also Sätze mit „Du“.
- Üben Sie keines Falls Druck aus oder stigmatisieren sie die Betroffenen!

Take Home Message

- Sprechen Sie über die eigenen Gefühle und Sorgen in Bezug auf die Situation von Betroffenen.
- Schlagen Sie Betroffenen vor sich eigenständig zum Thema zu informieren.
- Überlassen Sie die Entscheidungen über das weitere Vorgehen der betroffenen Person!
- Wiederholen Sie Gespräche zum Thema in sinnvollen Abständen.
- Schlagen Sie bei (Teil-) Einsicht den, sofern gewünscht auch gemeinsamen, Besuch in einer Beratungsstelle zum Erhalt weiterer Informationen vor.

Spannungsfeld Mediennutzung



Medien als Teil der Umwelt

- Medien als integralen Bestandteil der Welt von Kindern und Jugendlichen verstehen.
- Statt fernhalten schrittweise Sozialisierung mit Medien anstreben.
- Auf angemessenes Tempo und den Ereignishorizont der Kinder und Jugendlichen achten.

Medienerziehung im Alltag

- Vorbildfunktion von Älteren nutzen um Kindern und Jugendlichen Orientierung zu geben.
- Wissen wann, wo, wie und warum nutzen Kinder und Jugendliche Medien.
- Persönliche Interessen, Lebenswelt, Erziehungsmodell, Einstellung der Eltern und Konzept der Medienerziehung beachten.
- Regulation und Autonomie müssen auf Linie mit der Lebenswelt und Entscheidungen aller Beteiligten sein.

Medienorientierung

- Wissen welche Geräte oder Inhalte Kinder und Jugendliche konsumieren.
- Klare Orientierung bieten was und wie lange konsumiert werden darf (Zeit-Budget).
- Kindern und Jugendlichen eine Umgebung bieten das Erlebte zu verarbeiten.
- Kinder und Jugendliche die Erlebnisse erklären und erzählen lassen und echtes Interesse daran zeigen.

Free To P(l)ay

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Verfasser:

Christian Schaack
Referent Suchtprävention

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.

Hölderlinstraße 8
55131 Mainz

Fon: 06131-2069-46

Fax: 06131-2069-69

Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Weitere Informationen unter:

www.lzg-rlp.de

Literatur

World Health Organization. *International Classification of Diseases (ICD)*. ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics), 6C51 Gaming Disorder.

Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., & Beutel, M. E., Müller, K. W. (2012). Computerspiel- und Internetsucht: Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual. Kohlhammer Verlag.

Knop, K., Hefner, D., Schmitt, S., & Vorderer, P. (2015). Mediatisierung Mobil. *Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Schriftenreihe Medienforschung, 77*, 1051-1063.
Internetsucht im Kinderzimmer, DAK & DZS (2015)

Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. *Monetization design and Internet Gaming Disorder. Addictive behaviors, 64*, 328-333.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: [https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Glücksspielelemente_in_Computerspielen.pdf](https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf)

Miller, W. R., & Rollnick, S. (2015). Motivierende Gesprächsführung. *Suchttherapie, 16*, 195.

Dreier, M., Chaudron, S., Beutel, M.E., Schaack, C., Müller, K.W. & Wölfling, K. (2014). Young Children (0-8) and Digital Technology. A Qualitative Exploratory Study – National Report – Germany. Outpatient Clinic for Computer Game and Internet Addictive Behaviour Mainz/ Clinic and Polyclinic for Psychosomatic Medicine and Psychotherapy at the University Medical Center of the Johannes Gutenberg-University Mainz, Mainz: Young Children (0-8) and Digital Technology.

Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). *Medienpädagogik. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.*

Designverweise und Bildquellen

Foliendesign und inherente Rechte:

User Feedback Analysis: Idee und Design, Schaack C. (2013)

Free To Play am Beispiel Browsergame: Idee Dreier M., Umsetzung und Design Schaack C. (2014)

Spannungsfeld Medienkompetenz: Idee und Design Schaack C. (2014)

Verwendete Bildquellen

<http://capstoneadvancementpartners.com/cap-wp/fundraising-is-not-rocket-science/>

<http://885thejewel.com/beware-the-smombies/>

Literatur und Links

Literatur

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., & Beutel, M. E., Müller, K. W. (2012). *Computerspiel- und Internetsucht: Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. Kohlhammer Verlag.
- Knop, K., Hefner, D., Schmitt, S., & Vorderer, P. (2015). *Mediatisierung Mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Schriftenreihe Medienforschung, 77, 1051-1063.*
- Internetsucht im Kinderzimmer, DAK & DZS (2015)
- Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giral, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addictive behaviors, 64, 328-333.*
- Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf
- Miller, W. R., & Rollnick, S. (2015). Motivierende Gesprächsführung. *Suchttherapie, 16, 195.*
- Dreier, M., Chaudron, S., Beutel, M.E., Schaack, C., Müller, K.W. & Wölfling, K. (2014). Young Children (0-8) and Digital Technology. A Qualitative Exploratory Study – National Report – Germany. Outpatient Clinic for Computer Game and Internet Addictive Behaviour Mainz/ Clinic and Polyclinic for Psychosomatic Medicine and Psychotherapy at the University Medical Center of the Johannes Gutenberg-University Mainz, Mainz: Young Children (0-8) and Digital Technology.
- Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). *Medienpädagogik. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.*

Links

- http://www.gamasutra.com/view/news/120784/GDC_Europe_To_Succeed_In_FreeToPlay_Exploit_Human_Weaknesses.php
- <https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review>
- <https://www.biu-online.de/marktdaten/#Infografik>
- <https://www.biu-online.de/blog/2017/04/04/starke-nachfrage-nach-computer-und-videospielen-umsatz-waechst-um-7-prozent/>
- <https://elearning.lzg-rlp.de/mod/page/view.php?id=1588>
- <http://www.lfm-nrw.de/service/veranstaltungen-und-preise/studienpraesentationen/always-on.html>
- <http://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>
- http://www.dak.de/dak/download/Forsa_Studie_Internetsucht_im_Kinderzimmer-1728400.pdf
- <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>
- https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

Glücksspielelemente in Computerspielen

Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt



Bild: Google Play

Im Februar 2017 betrat einer der großen Spielepublisher nach jahrelanger, selbstverordneter Abstinenz und zur Freude der Fans endlich den Mobilmarkt. [Nintendo](https://www.nintendo.de/index.html)¹, ein weltweit agierender Computerspielerhersteller, welcher stets seine Kinder- und Familienfreundlichkeit betont, veröffentlichte eine Mobileapp-Version einer der beliebtesten Spieleserien für die hauseigene portable Konsole Nintendo 3DS. Bei „[Fire Emblem Heroes](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaba&hl=de)“² handelt es sich um eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel. Spielende befehligen eine Gruppe von Helden, deren Ziel es ist, die Spielwelt vor dem Einfluss böser Widersacher zu bewahren. Die im typischen Stil der Manga Comics gehaltenen Figuren, stehen den Spielenden bei den zu bestreitenden Kämpfen als Helden zur Seite.

Der Markenkern, die beliebte und taktische Auswahl der Helden, hat sich auch mit der aktuellen Version von *Fire Emblem Heroes* nicht grundlegend verändert. Spielende müssen im Laufe des Spiels abwägen, mit welchen Helden sie in den Kampf ziehen wollen. Falsche Entscheidungen können auch zum Tod eines Helden führen, welcher dann unter Umständen für immer verloren ist. Das klingt schwer, ist mit Hilfe der Tutorials des Spiels und etwas Übung allerdings schnell verstanden und vergleichbar mit einer Mischung aus Schach und Schere, Stein, Papier. Jede Heldenfigur hat bestimmte Stärken und Schwächen und eignet sich daher besonders gut im Kampf gegen andere Figuren. Spielende lernen nach und nach die Vor- und Nachteile von Spezialisierungen wie z.B. den Kampfstil (also Nah- und Fernkämpfer), die primäre Ausrichtung der Heldenfigur (z.B. Zauberer oder Heiler) und die verwendete Art der Waffen, kennen. Diese Features sorgen bereits für einen ordentlichen taktischen Tiefgang, allerdings kommen durch Rollenspiel-Elemente, wie z.B. die steigende Erfahrung der eigenen Heldenfiguren, neue Ausrüstung und spezielle, bessere bzw. stärkere Fertigkeiten, neue Möglichkeiten der Entwicklung noch hinzu. Hier werden also Anreize zum Weiterspielen geschaffen, wie sie auch bei klassischen MMORPGs³ zu finden sind.



Bild: Fire Emblem Heroes Ver. 1.2.0

¹ <https://www.nintendo.de/index.html>

² <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaba&hl=de>

³ Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (dt. Onlinerollenspiele)

Fire Emblem Heroes ist zunächst eine kostenlose Spieleapp, welche sich Spieler auf das Smartphone herunterladen und installieren können. Die USK empfiehlt anhand ihrer derzeitigen Evaluationskriterien ein Nutzungsalter ab 6 Jahren.

Das Modell Free-To-Play

Viele Mobile-Spieleapps sind zunächst kostenlos. Hier bildet auch *Fire Emblem Heroes* keine Ausnahme. Neben den sogenannten Ingamebelohnungen, also Belohnungen, welche aus dem Spielfortschritt selbst resultieren und die Spielfiguren verbessern sollen, gibt es bei Free-To-Play⁴ auch immer Belohnungen in Form einer virtuellen Währung. Diese Währung nennt sich bei den meisten Spielen unterschiedlich und kann auch im Ingame-Shop, also einem digitalen Laden im Spiel selbst, für echtes Geld angekauft werden. Erfahrungsgemäß kann diese virtuelle Währung, in *Fire Emblem Heroes* „Sphären“ genannt, in vielen Free-To-Play-Spielen dazu eingesetzt werden, die von den Entwicklern eingebaute Paywall (dt. Bezahlschranke) zu umgehen.



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Diese Bezahlschranke funktioniert bei Free-To-Play-Spielen ähnlich wie z.B. bei einer Onlinezeitung. Die Leser einer Onlinezeitung bekommen einen gewissen Teil der Artikel kostenlos zur Verfügung gestellt. Bestimmte Inhalte hat der Verlag jedoch hinter einer Paywall versteckt. Leser, welche Artikel aus diesem Bereich des Angebotes lesen möchten, müssen dafür bezahlen. Verglichen mit dem Free-To-Play-Modell bedeutet dies, dass Gamer (dt. Computerspieler) Spiele bis zu einem gewissen Umfang oder einer bestimmten Dauer, in einigen Fällen sogar vollkommen kostenlos, spielen können.

Spielpublisher (dt. Spielverleger), wie z.B. Nintendo, sind jedoch keine gemeinnützigen Organisationen. Ihre Strategie ist gewinnorientiert und diese Orientierung findet sich daher auch in ihren Free-To-Play-Spielen wieder. Spielende werden allerdings nicht gestoppt, wie das eventuell bei

 3	1,99 €
 10 9+1 Bonus	5,99 €
 23 20+3 Bonus	12,99 €
 35 30+5 Bonus	19,99 €
 48 40+8 Bonus	26,99 €
 75 60+15 Bonus	39,99 €
 140 110+30 Bonus	74,99 €

Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Onlinezeitungen der Fall sein mag. Das Ausbremsen erfolgt häufig über die tägliche Spieldauer oder die Menge an verfügbaren Inhalten und geht meist etwas subtiler von statten. Per Design (dt. Entwurf) führen die Games (dt. Computerspiele) Spielende einen längeren Zeitraum ins Spiel ein, geben ihnen dann Freiraum, das Spiel zu explorieren und bremsen sie erst dann aus, wenn es gerade besonders spannend wird. Spielende können die Paywall natürlich jederzeit durch Bezahlen mit der virtuellen Ingamewährung umgehen und weiterspielen. Viele Free-To-Play Titel wie z.B. *Fire Emblem Heroes*, bedienen sich dazu beim Verrechnen von realem Geld und virtueller Währung einer fragwürdigen, auch aus dem Automatenenspiel bekannten Mechanik. Sowohl die Echtgeldbeträge als auch die virtuelle Währung werden mit „krummen“ Faktoren gerechnet. So erhält man bei *Fire Emblem Heroes* für einen Betrag von 1,99€ drei virtuelle Sphären, für 26,99€ bereits 48 Sphären und so weiter. Hierbei gilt, je mehr von der virtuellen Währung auf einmal

⁴ Free-To-Play bedeutet Übersetzt so viel wie kostenlos spielbare digitale Spiele

angekauft wird, desto günstiger wird eine Einheit der virtuellen Währung. Eine Sphäre aus dem Dreierset kostet nach obigem Preis also 0,66€. Würden Spielende das 48-Sphären Paket kaufen, würde sie eine Sphäre nur noch 0,56€ kosten. Das ist ein Preisunterschied von 37%, welcher sich im Geldbeutel recht schnell bemerkbar macht. Die in den Ingame-Shops angezeigten Boni auf Einkäufe sind in der ursprünglichen Kalkulation dabei bereits enthalten und sollen den Zahlenden suggerieren, hier ein Schnäppchen machen zu können.

Das System Gashapon

Wenn Sie schon einmal Japan besucht haben, dann sind sie Ihnen vielleicht schon aufgefallen. Sie stehen, meist zu Dutzenden, in den unterschiedlichsten Läden und Geschäften, immer gut gefüllt mit allen erdenklichen Figuren und Spielzeugen aus bekannten Mangas (jap. Comics), Animes (jap. Zeichentrick) und Computerspielen. Die Gashapon⁵-Automaten sind auffällig bunt und erzeugen beim Auswurf der Kugeln, in welchen sich die begehrten



Bild: [wikimedia.org/Laika_ac_Gashapon_Machines](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Laika_ac_Gashapon_Machines)

Spielzeuge verstecken, einen typischen und unverkennbaren Plopp-Ton. Ihre Bezeichnung setzt sich daher auch aus den beiden Begriffen für Automat (Gasha) und Plopp-Ton (Pon) zusammen. Die Automaten sind münzbetrieben und sie zu einer Ausgabe zu bewegen kann, je nach Automat, zwischen einem und fünf Euro kosten. Dabei sind die Figuren und Spielzeuge, die aus den Automaten kommen, nicht vergleichbar mit den hierzulande z.B. in Überraschungseiern zu findenden. Sie sind von besserer Qualität und haben einen höheren Produktionsstandard. Ein hoher Detailgrad in Kombination mit den lizenzierten Figuren aus bekannten Comics, Anime-Serien und Computerspielen macht die Spielzeuge für viele Menschen in Japan zu begehrten Sammelobjekten.

Die Figuren werden fast ausschließlich in Sets veröffentlicht. Das unter Sammlern begehrte Komplettieren eines Sets kann sich jedoch als äußerst teuer und frustrierend herausstellen, denn nicht



Bild:

[flickr.com/photos/alisdair/2104233](https://www.flickr.com/photos/alisdair/2104233)

in jedem Automaten ist die gleiche Anzahl an Figuren zu finden und darüber hinaus sind bestimmte Figuren, in Bezug auf ihre Gesamtauflage, seltener als andere. Welche Figur man nach Geldeinwurf in einen Gashapon-Automaten bekommt, ist also rein zufällig und kann nicht vom Nutzenden manipuliert werden. So kann es beim Sammeln der Figuren vorkommen, dass man in besonders hoher Stückzahl aufgelegte Figuren sehr häufig in den Händen hält und damit eine Niederlage, beim Versuch eine der besonders seltenen Figuren zu ergattern, erleidet. In Japan ist derzeit jede Form von Glücksspiel verboten, bei welcher Spielende als Gewinn Geld ausgeschüttet bekommen. Der Gewinn in Form von Sachpreisen ist jedoch nicht illegal. Die Betreibenden der Patchinko-Glücksspielautomaten, welche ähnlich wie die Glücksspielautomaten hier, in sog. Patchinko-Hallen zu finden sind, halten sich an diese Vorgaben und schütten die Gewinne in

⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

Sachpreisen im Wert von einigen wenigen bis hin zu 100€ aus. Um dieses Überangebot von Sachpreisen hat sich in Japan ein fester Second-Hand Markt entwickelt. In kleinen, eigens für diesen Zweck bestehenden Läden, können so bspw. Gewinner des Patchinkospiels ihre Sachpreise, mit einem geringen Wertverlust, wieder in Geld umwandeln. Die Sachpreise fungieren in diesem Fall wie eine virtuelle Währung und ermöglichen es den Spielenden, ihr Spiel mit neuen Geldmitteln fortzusetzen. Besagte Second-Hand Geschäfte kaufen nicht nur die Sachpreise aus den Patchinko-Hallen an. In ihnen können auch Sammler der Gashapon-Figuren fündig werden und wie nicht anders zu erwarten, erzielen die seltensten Gashapon-Figuren hier die höchsten Preise. Mit *Fire Emblem Heroes* hält das Prinzip Gashapon nun Einzug in die Welt der Spieleapps.

Gashapon und Free-To-Play

Bei *Fire Emblem Heroes* handelt es sich, wie bereits geschildert, um ein Spiel aus dem Free-To-Play Segment. Nintendo, ein japanisches Unternehmen, welches Computerspiele und Spielekonsolen herstellt, ist Publisher und Lizenzhalter der gesamten *Fire Emblem* Serie. Vielleicht liegt der Einfluss von Gashapon auf *Fire Emblem Heroes* in dem kulturellen Hintergrund des Unternehmens begründet.



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Wie oben ausgeführt, sollen Spielende von *Fire Emblem Heroes* die zum Spiel benötigten Helden möglichst über ein System von echtem Geld umgewandelt in virtuelle Währung erwerben. Das von Nintendo in der App etablierte Ausgabeverfahren für die Helden in *Fire Emblem Heroes* orientiert sich dabei stark an dem der Gashapon-Automaten. Spielende zahlen zunächst einen Betrag in echter Währung um eine virtuelle Tauschwährung zu erhalten. Diese kann dann dazu eingesetzt werden, eine neue, zufällige Spielfigur zu erspielen. Dabei sind die Helden in *Fire Emblem Heroes* ebenso

unterschiedlich häufig wie die Figuren in den Gashapon-Automaten. Die Stärke der Helden im Spiel, wie sehr sie also einen Kampf zu Gunsten der Spielenden beeinflussen, wird in Kategorien von einem bis fünf Sternen angegeben. Dabei gilt, je mehr Sterne ein Held hat, desto mächtiger ist er auch im Spiel. Zusätzlich gibt es in der höchsten Fünf-Sterne Kategorie eine weitere Aufwertung, welche Fokus genannt wird. Helden aus den beiden Fünf-Sterne Kategorien sind dabei extrem selten und Spielende haben bei einem Spielversuch nur eine Chance von 3%. Auch die Sets aus den Gashapon-Automaten haben eine Übertragung erfahren. Zusätzlich zu den Sternekategorien sind die Helden auch in mehrere Sets wie Bronze, Silber, Gold usw. eingeteilt. Diese Sets beeinflussen ebenfalls, zusätzlich zu den Sternekategorien, die Stärke und Fähigkeiten der erhaltenen Heldenfigur.

Spielende werden im Spiel häufig mit Sphären für den Einkauf von Helden beschenkt. Sie erhalten diese z.B. bei regelmäßiger Rückkehr zum Spiel oder für erledigte Aufgaben und erreichte Ziele. *Fire Emblem Heroes* weist Spielende auch regelmäßig darauf hin, dass mehrfaches Erspielen von Helden einen Preisnachlass mit sich bringt. Die Aufforderung „Beschwöre mehr, spare Sphären.“ erhalten Spielende bereits kurz nach Spielbeginn über das Tutorial, also direkt bei der Einführung in das Spiel. Somit wird ein Nachlass oder Bonus für das gehäufte Ausführen der „Beschwörung“, also dem Erspielen bzw. zufälligen Ausschütten von Figuren durch zuvor eingesetztes, in



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

virtuelle Währung umgewandeltes Geld, direkt beworben. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V.⁶ hat bereits 2015 Handlungsempfehlungen⁷ zum Umgang mit Free-To-Play-Spielen an den Gesetzgeber herausgegeben. Angemerkt wurde unter anderem auch die problematische Verschleierung von tatsächlichen Geldbeträgen durch eine Umwandlung in eine virtuelle Währung. Die bereits durch den BGH (Urt. v. 18.09.2014 - Az.: I ZR 34/12)⁸ angemahnte Aufforderung an Kinder, Beworbenes schnell oder günstig zu erwerben oder Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, muss seitdem unterbleiben. Allerdings, zeigt die stark mit Computerspiel- und Internetsucht korrelierende Nutzung und die erhöhten Ausgaben⁹ in diesen Spielen, dass es hier weiterführender Regulation bedarf.

Abhängig von Free-To-Play

Deutschlandweit gelten 1% der 14 bis 64-Jährigen laut der PINTA Studie als internetsüchtig. Im Altersbereich der 14-24 Jährigen ist nach dieser Studie, welche die Bundesdrogenbeauftragte in Auftrag gab, die Prävalenz auf sogar 2,4% erhöht (Rumpf et al., 2011)¹⁰.

Beispiele - Erhöhung der Rate:

- 5-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 0,5 %
- 10-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 1,0 %
- 15-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 1,5 %
- 115-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 11,5 %

Die Rate erhöht sich bei jeder Beschwörungsrunde mit 5 Beschwörungen um 0,5 %. Dies bezieht sich sowohl auf Helden mit 5 ★ als auch auf Helden im Fokus mit 5 ★. Die Erhöhung wird zur vorhandenen Rate addiert. Je 0,25 % werden dabei auf Helden mit 5 ★ und Helden im Fokus mit 5 ★ verwendet.

Hast du 120-mal hintereinander einen Helden beschworen, ohne einen 5-★-Helden zu bekommen, erhöht sich die Beschwörungsrate für Helden mit 5 ★ bei der nächsten Beschwörungsrunde auf 100 %. Wenn das passiert, beschwörst du einen 5-★-Helden mit jedem der fünf Steine.

Bild: Fire Emblem Heroes, Sphäreneinkauf, Ver. 1.2.0

Ein Teil dieser Personen nutzt nachweislich Computerspiele in denen sich Anreize bieten, virtuelle Währung oder im Tausch zu virtueller Währung direkt reales Geld in sog. Free-to-Play-Spielen zu gewinnen. Wie aus der Forschungsliteratur bekannt ist, haben süchtige Computerspielende ein erhöhtes Risiko in derartigen Computerspielen mit Monetarisierungselementen mehr Zeit und mehr reales Geld zu verlieren. Zu diesen Zusammenhängen zwischen möglicher Computerspiel- und Internetsucherkrankung und der Höhe des investierten Geldes bei Free-To-Play Spielen haben Dreier et. al. (2017) bereits evidente Erkenntnisse geliefert. In einer repräsentativen Untersuchung mit 3.967 Probandinnen und Probanden aus Rheinland-Pfalz im Alter zwischen 12 und 18 Jahren wiesen 1.485(n) bereits Erfahrungen mit Free-To-Play-Spielen auf. Unter den Befragten erreichten 5.2% die Kriterien für eine Computerspiel- und Internetsucht und 17.4% wiesen

zumindest einige der Kriterien für eine Sucht auf. Die beiden Gruppen werden im Folgenden daher als abhängig und riskant Nutzende bezeichnet. Alle Befragten wurden zudem zu ihren psychosozialen Problemlagen (z.B. emotionale Probleme, Verhaltensprobleme, Probleme mit Peers usw.) befragt. Hier fiel, nicht nur in übergeordnetem Bezug auf diese untersuchten Probleme, sondern auch in Bezug auf

⁶ <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/>

⁷ http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Handlungsempfehlungen_Free-to-Play-Games_02-2015.pdf

⁸ <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=69114&pos=0&anz=1>

⁹ Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addictive behaviors*, 64, 328-333.

¹⁰ Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkeerk, G. J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald und Lübeck.

ihre Einzeldimensionen auf, dass riskant und abhängig Nutzende in der Häufung ihrer psychosozialen Problemlagen signifikant über denen von unproblematisch Nutzenden lagen. Nutzende von digitalen Spielen, welche die Kriterien für eine Computerspiel- und Internetsucht teilweise oder ganz erfüllten, wiesen im Vergleich zu Nutzern, welche die Kriterien nicht erfüllten, auffallend viele psychosoziale Probleme auf. Darüber hinaus neigten riskant und abhängig Nutzende signifikant häufiger zu medienbezogenen Stressbewältigungs- oder Verarbeitungsstrategien für die oben untersuchten Probleme. Psychosozialer Stress wird von diesen vulnerablen Gruppen also überdurchschnittlich häufig über medienbezogene Strategien bewältigt. Zu diesen dysfunktionalen Strategien kann auch das Spielen digitaler Spiele wie z.B. *Fire Emblem Heroes* zählen.

Zahlungsmethoden

 PayPal: ✓

SONSTIGE OPTIONEN

 Abrechnung über o2 verwenden

 PayPal hinzufügen

 Kredit- oder Debitkarte hinzufügen

 Code einlösen

*Standardisierte Bezahlmaske
(Google Android 2017)*

Free-To-Play Spiele zielen, wie oben geschildert, mit ihrem Geschäftsmodell darauf ab, Spielende zum Bezahlen zu animieren. Die Vermutung, dass ein nicht geringer Anteil der abhängig und riskant Nutzenden auch Geld in die gespielten Spiele investiert, liegt nahe. Die Computerspielebranche bezeichnet Gamer (dt. Computerspielende), welche über längere Zeiträume mit hohen Geldbeträgen spielen, in Analogie zu den Begriffen beim Poker als sogenannte Whales (dt. Wale). Auch Dreier et. al. (2017) gingen in ihrer Untersuchung der Frage nach, wieviel die sog. Wale in kostenlosen Onlinespielen ausgeben und untersuchten dabei auch den Zusammenhang zwischen Spieldauer und Investitionsverhalten. So verbringen abhängig (6,15h/Tag) und riskant (5,22h/Tag) Computerspielende

im Vergleich signifikant mehr Zeit im Internet zu nicht problematisch Nutzenden (3,2h/Tag). Auch geben abhängig (5,15€/Monat) und riskant (2,64€/Monat) spielende Gamer in kostenlosen Onlinespielen deutlich mehr Geld aus, als nicht problematisch Nutzende (1,59€/Monat). Dabei haben sie vielfältige Möglichkeiten, ihren Einkauf abzurechnen. Für junge Menschen sind besonders Google Play, iTunes und Steam Prepaidkarten attraktiv, da sie in vielen Supermärkten, Kiosks und Postfilialen zu taschengeldfreundlichen Beträgen ab 15€ erstanden werden können. Mit dem auf den Karten mitgelieferten Code kann auch ein junger Mensch nahezu barrierefrei echtes Geld in eine virtuelle Geldbörse laden und damit in Spieleapps einkaufen.

Situation in Rheinland-Pfalz

Die hier beschriebenen digitalen Spiele werden in der einschlägigen Fachliteratur auch als glücksspielnahe Internetapplikationen bezeichnet. In Rheinland-Pfalz wird durch das Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie (MSAGD) seit nahezu zehn Jahren ein Landesprogramm „Glücksspielprävention und Beratung Spielsüchtiger im Rahmen der Umsetzung des Landesglücksspielgesetzes in Rheinland-Pfalz“ gefördert und unter Koordination der Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht“ der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. umgesetzt. Die therapeutische Beratung und Supervision sowie die wissenschaftliche Begleitung wird durch die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz realisiert. In diesem Landesprogramm werden in den 16 Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht (RFG) überwiegend Personen mit Pathologischem Glücksspiel, jedoch auch Personen mit problematischem bis süchtigem Internetnutzungsverhalten

(Internetsucht) beraten. Die Ambulanz für Spielsucht der Psychosomatischen Klinik der Universitätsmedizin Mainz hat zur Untersuchung des Problemfelds „Monetarisiertes Computerspiel“ für das Jahr 2016 anhand des Beratungsaufkommens der RFG eine Analyse durchgeführt. Es zeigt sich, dass eine nicht geringe Anzahl der Ratsuchenden die Regionalen Fachstellen landesweit wegen exzessiven Internetkonsums um Hilfe Ersuchen. Insgesamt 158 Beratungssuchende wandten sich 2016 wegen einer Internet- bzw. Computerspielsuchtproblematik an die Regionalen Fachstellen. Dabei wurden 68% der Ratsuchenden als pathologisch Internetnutzende klassifiziert. Insgesamt 31% nutzten in dieser Patientengruppe Computer-/Smartphonespiele im Internet, bei denen man echtes Geld gewinnen und/oder investieren kann. Die Spiele, für die am häufigsten Geld aufgewandt wurde, waren an erster Stelle League of Legends, an zweiter Stelle eine monetarisierte Form des Spiels Counterstrike und an dritter Stelle das beliebte Spiel Clash of Clans, eine mobile Spieleapp. Die Betroffenen sind dabei im Mittel 20,04 (9,26 SD) Jahre alt (männlich im Mittel 19,5 (7,96 SD) Jahre, Spannweite 9-54 Jahre; weiblich im Mittel 25,5 (19,82 SD) Jahre, Spannweite 13-55 Jahre). Die überwiegende Zahl der Ratsuchenden, die einen problematischen Konsum aufzeigen, ist dabei männlich (91,6%). In Rheinland-Pfalz wurden durch die Ratsuchenden, welche in 2016 eine der Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht aufgesucht haben und Geld in digitale Spiele investierten, zwischen 5€ und 80.000€ ausgegeben. Durchschnittlich wurden 2.601,02€ (12099,39 SD) von den Betroffenen ins Spielen digitaler Spiele investiert. Als negative Konsequenzen gaben 35,4% der problematisch Nutzenden an, finanzielle Probleme oder Schulden zu haben.

Ausblick

Das Geschäftsmodell Free-To-Play hat sich in den vergangenen Jahren zum dominierenden Modell in der Computerspielebranche, vor allem des Mobilmarktes, entwickelt. Spielende werden zunächst mit kostenlosen Angeboten umworben und an die Spiele herangeführt. Langfristig ist das Ziel, so viele Spielende wie möglich zum regelmäßigen Bezahlen zu animieren, da nur über diesen Weg Gewinne erzielt werden. Kritisch zu bemessen ist dies vor allem im Hinblick auf die aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse von Dreier et. al. (2017) und die erhobenen Zahlen aus der Beratung der Regionalen Fachstellen in Rheinland-Pfalz. Sie führen deutlich vor Augen, dass gerade vulnerable Computerspieler gefährdet sind, digitale Spiele als Bewältigungsstrategie zu nutzen, mehr Zeit mit ihnen zu verbringen und mehr Geld als unproblematisch Nutzende in diesen digitalen Spielen auszugeben. Die Einführung von glücksspielartigen Elementen (wie z.B. Gashapon), mit der Chance auf einen prestigeträchtigen und seltenen Gewinn, stellt eine neue Dimension in der aktuellen Entwicklung dar. Junge Menschen sind nun in der Lage, ohne Wissen oder Kontrolle ihrer Erziehungsberechtigten Zugriff auf digitalisiertes Geld zu erhalten, um dieses dann in Spielen wie z.B. *Fire Emblem Heroes* auf den Erhalt einer Figur zu setzen. Dieses Setzen von echtem Geld in Verbindung mit einer zufälligen Ausschüttung eines Gewinns (s.o.) innerhalb eines für Kinder freigegebenen Computerspiels ist, besonders im Zusammenhang mit dem unregulierten Zugang junger Menschen zu solchen Spielen, aus suchtpreventiver Perspektive kritisch zu sehen. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. hat bereits 2015 ein Positionspapier veröffentlicht, in welchem sich der Verband im Rahmen des wissenschaftlichen Standes und im Hinblick auf die Standards des Jugendschutzes sowie der Unverbindlichen Selbstkontrolle (USK) für eine Kennzeichnung und Einbeziehung von Bindungskriterien von Spielen mit Glücksspielelementen ausgesprochen hat.¹¹

¹¹ http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Position_spielimmanente_Faktoren_02-2015.pdf

Angesichts der aktuellen wissenschaftlichen Evidenz zur Anzahl und zum Bezahlverhalten von abhängig und riskant Computerspielenden, stellen Bindungskriterien zur Alterseinstufung und eine Kennzeichnung von Glücksspielelementen in digitalen Spielen (welchen auch jungen Menschen zugänglich sind), eine sinnvolle Orientierung dar. In Hinblick auf die Unterstützung von Erziehungsberechtigten soll diesen auf erster Ebene die suchtpreventive Kompetenz gegeben werden, klar und unmissverständlich digitale Spiele mit Glücksspielelementen wie z.B. *Fire Emblem Heroes* von Spielen ohne diese Elemente in Eigenverantwortung trennen zu können. Darüber hinaus stellt die stattfindende Etablierung von Glücksspielinhalten in digitalen Spielen ein Risiko hinsichtlich einer möglichen Suchtentwicklung dar. Die gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Folgekosten, welche durch die derzeitige Situation entstehen können, sind noch nicht abzusehen. Adäquate Maßnahmen im Sinne einer lebensweltorientierten und kompetenzfördernden Suchtprevention können Spielende und Betreuende dabei unterstützen, einen bewussten Umgang mit Computerspielen zu etablieren.

Zitation:

Schaack, C., Dreier, M. & Wöfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter:

https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtprevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

Kontakt



Landeszentrale für
Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V.

Referat Suchtprevention

Christian Schaack

Hölderlinstr. 8, 55131 Mainz

Telefon: 06131 2069-46

Fax: 06131 2069-69

E-Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Internet: www.lzg-rlp.de



UNIVERSITÄTSmedizin.
MAINZ

Dr. Klaus Wöfling

Leitung (komm.) - Schwerpunkt Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie

Psychologische Leitung - Ambulanz für Spielsucht

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Duesbergweg 6 – Campus

55128 Mainz

Telefon: 06131-39-27334

Fax: 06131-39-22750

E-Mail: woelfling@uni-mainz.de

Internet: www.verhaltenssucht.de

Lootboxen in digitalen Spielen

Ein Update zu Glücksspielelementen in Computerspielen

Die vergangenen Wochen erlangte die Debatte um Lootboxen (dt. Beutekisten) eine breitere Öffentlichkeit. Lootboxen enthalten beim Öffnen zufällige Inhalte des zugehörigen Spieles und waren bisher hauptsächlich in kostenlos spielbaren Onlinespielen (Free-To-Play) zu finden. Hier greifen die Kisten meist Zahn-in-Zahn mit den Bezahlmethoden, so dass Spielende die Kisten nicht nur im Spiel durch den eigenen Progress erlangen, sondern diese meist auch über die bekannten „Echtgeld zu virtuelle Währung“-Systeme (z.B. Prepaid-Karten von Apple, Google, Blizzard u.a.) kaufen können. Der Inhalt der Lootboxen variiert dabei je nach Spiel zwischen rein kosmetischen und spielverändernden Items. Letztere nehmen häufig nicht nur Einfluss auf das eigene Spielerleben, sondern auch auf das anderer Spielender indem sie einen Vorteil für die Nutzenden einräumen. Die Ausschüttung aus den Lootboxen kann von Spielenden nicht beeinflusst werden. Verbraucher müssen sich somit auf ihr Glück verlassen einen besonders begehrten oder mächtigen Gegenstand zu erhalten. Da die Chancen nicht beeinflussbar sind und Nutzer die Kisten auch mit echtem Geld kaufen können, lassen sich Lootboxen auch unter dem Begriff von Glücksspielelementen in Computerspielen¹ zusammenfassen.

Neu an der aktuellen Diskussion ist allerdings, dass Lootboxen jetzt auch in Vollprestiteln zu finden sind. Aktuell versuchen diverse Publisher mit Vollprestiteln großer Marken wie z.B. Star Wars Battlefront 2 (Electronic Arts), Mittelerde: Schattend des Krieges (Warner Bros. Interactive) oder Call of Duty: WW2 (Activision Blizzard) das »Feature« der Lootboxen zu etablieren. Zusätzlich zum Kaufpreis, welcher bei den meisten Spielen zwischen 60€ und 70€ liegt, können Nutzende hier über Mikrotransaktionen unbegrenzt Geld für Lootboxen mit zufälligem Inhalt ausgeben.

Am hitzigsten wird die aktuelle Diskussion dabei um den neuen Star Wars Shooter Battlefront 2 geführt. Der Publisher Electronic Arts veränderte die Spielbalance im Vorfeld derart, dass Spielende für unter Star Wars Fans begehrten Figuren (hier Luke Skywalker und Darth Vader), etwa 40 Stunden reine Spielzeit aufwenden sollten. Zusätzlich werden Spielenden unzählige weiteren Freischaltungen und Verbesserungen angeboten, welche ebenfalls über Stunden hinweg erspielt werden können. Schätzungen aus der Community über die insgesamt benötigte Spieldauer gehen für eine vollständige Freischaltung aller Inhalte von mehreren hundert Stunden aus. Statt sich intensiv und langwierig mit dem Spiel auseinanderzusetzen können die Spielenden auch mit echtem Geld die gewünschte Figur oder Aufwertung kaufen. Hochrechnungen aus der Community kamen hier schnell auf einen Betrag von über 1000€ für das vollständige Freischalten aller Inhalte im Spiel.

Wie es scheint hat das aggressive Vorgehen der Publisher in diesem Fall den Bogen überspannt. Viele der Spielenden riefen im Vorfeld zum Boykott des Spiels auf und empörten sich öffentlich². Die Glücksspielaufsichten in mehreren Ländern, darunter Deutschland, USA, Großbritannien³ und

¹ Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

² <https://www.reddit.com/search?q=lootboxes>

³ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-englische-regierung-gibt-statement-zur-gluecksspieldebatte-ab,3321158.html>

Belgien⁴ nahmen sich dem Fall an und prüften, ob es sich bei Lootboxen nach den Gesetzen der jeweiligen Staaten um Glücksspiel handle. Auch der EU-Jugendschutz (PEGI) und die deutsche USK (Unverbindliche Selbstkontrolle) prüften die zuvor beschriebenen Fälle, konnten jedoch (USK mit Bezug auf den Glücksspielstaatsvertrag der Bundesländer) kein Glücksspiel feststellen und sehen daher keinen Bedarf einer Einordnung⁵ oder Kennzeichnung.

Auf Druck von Walt Disney, Inhaber sämtlicher Rechte an der Star Wars-Marke, wurde die Möglichkeit in Star Wars Battlefront 2 echtes Geld auszugeben zur Veröffentlichung des Spiels entfernt⁶. Da Mechaniken wie z.B. Lootboxen jedoch bereits zu Beginn der Entwicklung fest in die DNA eines Spiels eingeplant werden ist damit zu rechnen, dass Electronic Arts diese nach dem Ablauf des kommenden Star Wars Kinofilms im Dezember wieder ins Spiel zurückbringen wird. Andere Publisher wie z.B. Activision Blizzard (Call of Duty, Overwatch uvm.) sind bereits einen Schritt weiter und lassen sich Mikrotransaktionen während des Matchmakings patentieren⁷ um Spielende über diesen Weg zum Ausgeben von zusätzlichem Geld zu animieren.

Es bleibt abzuwarten, wie genau Publisher in Zukunft mit der Implementierung von Glücksspielelementen in Computerspielen umgehen. Die Einordnung von Glücksspielelementen ausschließlich an der potentiellen Ausschüttung von hartem Geld in Form eines Gewinns fest zu machen, wird der Bandbreite des Themas, besonders unter dem Blickwinkel des Zugangs von jungen Menschen zu digitalen Spielen, nicht gerecht. In China müssen Publisher z.B. seit einiger Zeit die Chancen auf mögliche Gewinne bei zufälligen Verfahren offen legen⁸. Das soll die Mechaniken transparenter und weniger attraktiv für die Spielenden machen. Die belgische Glücksspielkommission sieht nach aktuellem Stand ein deutliches Suchtpotential bei bezahlbaren Glücksspielelementen in Computerspielen, unabhängig von der möglichen Ausschüttung eines Gewinns in harter Währung⁹. Der zuständige belgische Justizminister denkt bereits über ein Verbot solcher Mechaniken nach und auch in Hawaii¹⁰ will man Spiele mit Glücksspielelementen aus dem Handel nehmen. Ob eine Regulation auf diesem Weg umsetzbar sein wird, ist im Hinblick auf die Einstufungen der Jugendschutzbehörden in den USA und der EU, welche noch keinen Handlungsbedarf sehen, offen. Die aktuelle Diskussion zeigt jedenfalls deutlich, dass nicht nur Nutzende und Angehörige eine bessere Kennzeichnung glücksspielartiger Inhalte als Unterstützung für einen bewussten Umgang mit solchen Spielen benötigen. Eine eindeutige Kennzeichnung von digitalen Spielen, welche Glücksspielelemente beinhalten, wäre ein zeitgemäßer, adäquater Ansatz und käme nicht nur den Spielenden, sondern auch den Erziehenden bei der Etablierung eines bewussten Umgangs mit digitalen Spielen entgegen.

⁴ <https://www.casinoonline.de/nachrichten/loot-boxes-computerspielen-gluecksspielaufsicht-belgien-10908/>

⁵ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-usk-und-eu-jugendschutz-peg-i-sieht-auch-kein-gluecksspiel,3320964.html>

⁶ http://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/38281/2171631/Star_Wars_Battlefront_2-Druck_von_Disney_soll_zur_Entfernung_der_Mikrotransaktionen_gefuehrt_haben.html

⁷ <http://www.gamestar.de/artikel/activision-blizzard-patent-matchmaking-auf-basis-von-mikrotransaktionen,3321143.html>

⁸ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-in-china-gewinnchancen-muessen-ab-sofort-offengelegt-werden,3313480.html>

⁹ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgien-stuft-sie-als-gluecksspiel-ein-justizminister-fordert-eu-verbot,3322548.html>

¹⁰ <https://www.golem.de/news/lootboxen-battlefront-2-ist-ein-star-wars-onlinecasino-fuer-kids-1711-131287.html>

Weiterführende Links (GER):

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Micropayment>
- <http://www.pcgameshardware.de/Star-Wars-Battlefront-2-2017-Spiel-60678/News/Mikrotransaktionen-sind-ein-Pfeiler-der-zukuenftigen-Strategie-1243889/>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgien-stuft-sie-als-gluecksspiel-ein-justizminister-fordert-eu-verbot,3322548.html>
- <https://www.golem.de/news/star-wars-battlefront-2-macht-und-mikrotransaktionen-1711-131252.html>
- <https://www.casinoonline.de/nachrichten/loot-boxes-computerspielen-gluecksspielaufsicht-belgien-10908/>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgische-gluecksspielkommission-nimmt-star-wars-battlefront-2-und-overwatch-ins-visier,3322299.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-englische-regierung-gibt-statement-zur-gluecksspieldebatte-ab,3321158.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-offiziell-kein-gluecksspiel-laut-us-jugendschutz,3320925.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-als-gluecksspiel-das-sagt-der-anwalt,3321951.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-in-china-gewinnchancen-muessen-ab-sofort-offengelegt-werden,3313480.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-usk-und-eu-jugendschutz-peg-i-sieht-auch-kein-gluecksspiel,3320964.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/mikrotransaktionen-studie-listet-top-10-der-onlinetitel-deren-spieler-durchschnittlich-am-meisten-bezahlen,3054674.html>

Weiterführende Links (Global):

- <https://www.polygon.com/2017/11/16/16658476/star-wars-battlefront-2-loot-crate-costs-analysis>
- <https://www.polygon.com/2017/11/17/16670542/star-wars-battle-front-2-elite-trooper-deluxe-edition-cards>
- <https://www.polygon.com/2017/11/16/16668264/star-wars-battlefront-2-loot-crates-microtransactions-ea>
- <https://www.polygon.com/2017/11/17/16670758/star-wars-battlefront-2-issues-disney-ea>
- <https://goo.gl/UqyFMX>
- <http://metro.co.uk/2017/11/17/gamers-celebrate-victory-as-ea-removes-microtransactions-in-star-wars-battlefront-ii-7086453/>
- <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2017/11/21/the-state-of-hawaii-investigating-ea-for-predatory-practices.aspx>
- <https://goo.gl/NWgvNG>
- <https://nieuws.vtm.be/vtm-nieuws/binnenland/geens-wil-gokken-games-verbieden>

Kontakt



Referat Suchtprävention
Christian Schaack
Hölderlinstr. 8, 55131 Mainz
Telefon: 06131 2069-46
Fax: 06131 2069-69
E-Mail: cschaack@lzg-rlp.de
Internet: www.lzg-rlp.de

internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern



▶ **Damit der Spaß nicht
aus dem Ruder läuft**

Elterntelefon
0800-1110550
nummergegenkummer.de



klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet
durch Medienkompetenz

Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern

Damit der Spaß nicht aus dem Ruder läuft

Computer, Tablet, Handy, Spielkonsole oder Internet üben durch attraktive und mitreißende Angebote auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. Dies gilt aber auch für viele Erwachsene. Mal ehrlich: Haben Sie noch nie vor dem Bildschirm die Zeit aus dem Blick verloren oder öfter auf Ihr Handy geschaut, als es notwendig gewesen wäre?

Auf der anderen Seite hört man davon, dass übermäßige Medien- oder Handynutzung sogar zu einer „Sucht“ oder „Abhängigkeit“ führen kann.

Ab wann aber wird der Konsum zu viel und problematisch? Wann und wie sollten Eltern eingreifen und was können sie vorbeugend tun? klicksafe gibt mit diesem Flyer Infos, Tipps und stellt wichtige Ansprechpartner vor.

Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit hat viele Namen und Gesichter



► Eine einheitliche **Begriffsbestimmung** gibt es bislang nicht. Da ist die Rede von Sucht, Abhängigkeit oder pathologischer, exzessiver bzw. problematischer Nutzung. In diesem Flyer verwenden wir den Begriff **Abhängigkeit**. Auch bezüglich der Merkmale dieser Abhängigkeiten streiten sich die Experten. So herrscht Uneinigkeit über die Zahl der Betroffenen und darüber, ab wann genau eine Person als „abhängig“ gilt. Bisher sind weder Internet-, noch Handy- oder Computerspielabhängigkeit offiziell als psychische Erkrankung anerkannt. Allerdings sind erste Anzeichen für die Anerkennung von Internet- und Computerspielabhängigkeit zu erkennen.

Bei der Computerspielabhängigkeit stehen oft Onlinerollenspiele im Vordergrund. Internet- und Handyabhängigkeit drehen sich häufig um die exzessive Nutzung von Chats, Messengern und sozialen Netzwerken. Aber auch der exzessive Konsum pornografischer Inhalte kann zum Problem werden.

1 Was fasziniert Kinder und Jugendliche an digitalen Welten?

► Die **interaktiven**, digitalen Welten gehen in vielfacher Hinsicht auf die **Bedürfnisse** von Kindern und Jugendlichen ein. Sie bieten Unterhaltung, Austausch, Ablenkung und Entspannung oder vertreiben Langeweile.

Computerspiele verschaffen dem Spieler Anerkennung, Erfolg und Belohnung. Über herausfordernde, aber lösbare Aufgaben können sie ein **Flow-Erlebnis** vermitteln: Der Spieler vergisst die Zeit und gerät in eine Art „fesselnden Rausch“. Die interaktive Steuerung kann ein Gefühl von **Macht** und **Kontrolle** erzeugen. Bei Onlinerollenspielen wie „World of Warcraft“ (WoW) entstehen Gemeinschaften und Zusammenhalt zwischen den Spielern. Die unendlichen Spielwelten faszinieren zudem durch immer neue Herausforderungen.

In Messengern, Chats und sozialen Netzwerken öffnet sich Heranwachsenden ein Raum, um sich **auszuprobieren**. Übers Netz fällt es vielfach leichter, auf andere zuzugehen, sich über Probleme auszutauschen oder neue **Freunde** kennenzulernen. Gerade das Handy ist eine wichtige Schnittstelle zum Freundeskreis, gleichzeitig Statussymbol und vergrößert durch die Art der gespeicherten Daten (Kontakte, Fotos, Nachrichten, usw.) die persönliche Gerätebindung.

2 Besonderheiten des Jugendalters

► In der **Pubertät** verspüren Heranwachsende das Bedürfnis, sich von den Eltern **abzugrenzen** und **zurückzuziehen**. Beschränkungen der Eltern werden gern umgangen. Jugendliche sind besonders empfänglich für digitale Angebote, die auf das Ausprobieren von Rollen, soziale Kontakte, Selbstfindung, Selbstverwirklichung und Bestätigung ausgelegt sind. Die virtuellen Welten bieten verlockende Angebote, in denen Jugendliche sich stark fühlen und ein Stück Eigenständigkeit erobern können.

- 🌐 klicksafe: Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Computerspielen?
www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/faszination
- 🌐 klicksafe: Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Smartphones?
www.klicksafe.de/smartphones (unter Smartphones & Kinder/Jugendliche)
- 🌐 Artikel aus dem Internet-ABC: Das Faszinierende an Video- und Computerspielen
www.internet-abc.de/eltern/spiele-faszination.php



3

Warum werden Kinder und Jugendliche abhängig? – Wer ist gefährdet?

► Die Frage, warum jemand handy- oder medienabhängig wird, ist schwer zu beantworten und wissenschaftlich noch nicht eindeutig geklärt. Es greift zu kurz, die Schuld allein einem Spiel, dem Internet oder Handy, den Eltern oder nur dem Betroffenen zuzuschreiben.

Bestimmte **Faktoren** können eine Abhängigkeit begünstigen, z. B.:

- persönliche Faktoren wie Einsamkeit, Schüchternheit oder geringes Selbstwertgefühl
- Depression, Stress, (Versagens-)Ängste, die Unfähigkeit, Probleme zu bewältigen oder eine gering ausgeprägte Verhaltenskontrolle
- das soziale Umfeld, z. B. fehlende Aufmerksamkeit innerhalb der Familie
- Misserfolge oder mangelnde Erfolgserlebnisse in der realen Welt: Hier dienen Internet, Spiele oder Handy als Ersatzbefriedigung und der Verdrängung von Problemen.
- Langeweile und kritische Lebenssituationen (Trennungen, Schulprobleme, ...)

Aber auch Spiele, Internet und Handy steuern ihren Teil bei. Hier einige Beispiele:

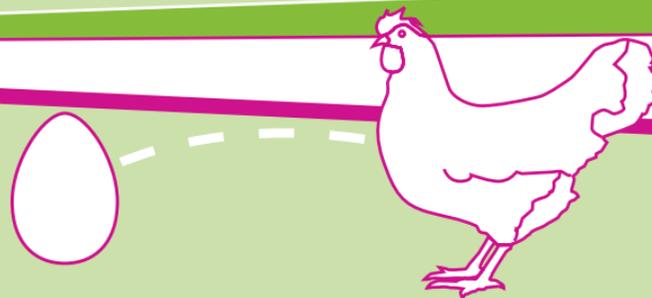
- In **Onlinerollenspielen** lassen sich bestimmte zeitlich aufwendige Aufgaben nur gemeinsam erledigen, z. B. indem sich Spieler zu „Gilden“ zusammenschließen. Wer dabei fehlt, lässt seine Mitstreiter im Stich und wird ggf. aus der Gruppe ausgeschlossen. Dies kann zu **sozialem Druck** führen.

- Viele Onlinespiele werden laufend erweitert und haben **kein klares Spielende**. So wird das Aufhören erschwert.
- Bei einigen Onlinespielen entwickeln sich die anderen Spieler weiter – auch wenn man selbst nicht online ist. Wettbewerb, Ehrgeiz und Anerkennung erhöhen den Druck zu spielen, um mitzuhalten.
- Die Sorge etwas Wichtiges zu verpassen, kann dazu führen, dass neue Handynachrichten möglichst immer sofort gelesen und beantwortet werden. Das mobile Internet und Apps wie Facebook, WhatsApp, ... haben diesen Aspekt noch verstärkt.

Das „Henne-Ei-Problem“:

► Neigen Menschen mit persönlichen Problemen eher zu übermäßigem Gebrauch oder entstehen Probleme und Defizite erst durch die Abhängigkeit? Hier steht die Ursachenforschung in vieler Hinsicht noch am Anfang. Einige Experten gehen auch davon aus, dass sich durch die Abhängigkeit bereits vorhandene Probleme verstärken (Spiraleffekt).

- 🌐 **klicksafe**: Warum kommt es eigentlich zum exzessiven Spielen?
www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht

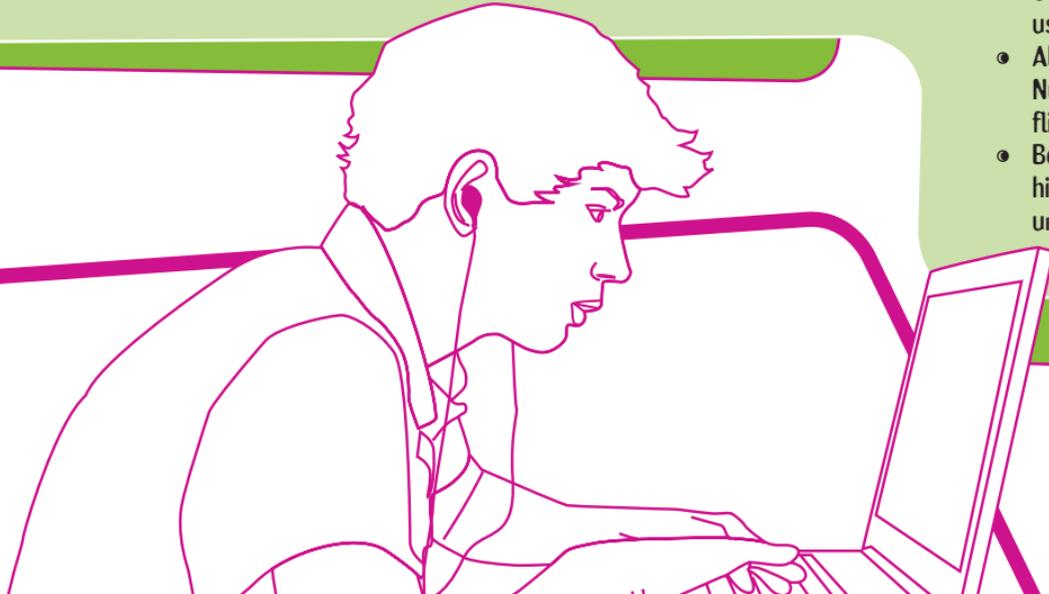


4

Ab wann beginnt Abhängigkeit?

► Ist es noch „normal“, wenn mein Kind täglich mehrere Stunden vor Computer, Tablet, Handy oder Konsole sitzt? Wenn es um **Bildschirmzeiten** geht, sind viele Eltern verständlicherweise unsicher. Gewünscht werden einfache und verlässliche Antworten – doch die zu geben, ist kaum möglich.

- Zunächst gilt: Nicht jeder, der länger vor dem Bildschirm sitzt, ist gleich abhängig. Die vor dem Bildschirm verbrachte Zeit ist nur ein Anzeichen und allein nicht aussagekräftig.
- Übermäßige Medien- oder Handynutzung kann auch eine **vorübergehende Phase** sein. Es ist normal, wenn Kinder und Jugendliche zeitweise von digitalen Welten wie gebannt sind. Gerade neue Angebote werden oft intensiv genutzt. Sobald der Reiz neuer Spiele, Apps usw. nachlässt, rücken andere Interessen wieder in den Mittelpunkt.
- Abhängigkeit ist ein **Prozess** – die Grenzen zwischen „normaler Nutzung“, „problematischer Nutzung“ und einer Abhängigkeit sind fließend.
- Betrachten Sie stets die **Gesamtsituation** und schauen sich die hinter der Nutzung stehende **Motivation** an. Die folgende Checkliste unterstützt Sie bei der Einschätzung.



5 Abhängigkeit erkennen – Eine Checkliste für Eltern

► Die Fragen helfen Ihnen bei einer **ersten Bewertung**, ob Ihr Kind von einer Abhängigkeit betroffen ist. Nehmen Sie jedes „Ja“ ernst, auch wenn die Fragen nur eine **grobe Richtlinie** sein können. Sofern drei oder mehr Merkmale bei Ihrem Kind über einen längeren Zeitraum auftreten oder Sie unsicher sind, suchen Sie professionelle Hilfe (siehe Linktipps rechts) auf.

Ja Nein

Kreisen die Gedanken Ihres Kindes stets um Computer, Konsole, Handy oder Internet - auch während anderer Beschäftigungen?		
Hat Ihr Kind die Kontrolle über die Zeit vor dem Bildschirm verloren? Spielt, chattet oder surft es teilweise bis spät in die Nacht?		
Haben sich die Bildschirmzeiten stetig gesteigert?		
Fällt es Ihrem Kind häufig schwer, aufzuhören oder die Bildschirmzeiten zu begrenzen, sei es auch nur tageweise?		
Wirkt Ihr Kind nervös, gereizt oder depressiv, wenn es auf Computer, Konsole, Handy oder Internet verzichten muss?		
Zieht Ihr Kind sich zunehmend von Familie und Freunden zurück?		
Verdrängen digitale Angebote frühere Interessen oder Hobbies, haben sich schulische Leistungen deutlich verschlechtert?		
Verzichtet Ihr Kind auf Mahlzeiten, um zu Spielen, zu Surfen oder das Handy zu nutzen?		
Hat Ihr Kind stark zu- oder abgenommen? Ist es übermüdet?		
Verbringt Ihr Kind trotz erkennbarer negativer Folgen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm?		
Nutzt Ihr Kind Konsole, Internet oder Handy vermehrt dazu, Gefühle wie Ärger oder Wut abzubauen oder Probleme zu verdrängen?		

- ⊕ klicksafe: Wie erkenne ich, ob mein Kind gefährdet ist (unter „Symptome“)? www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht
- ⊕ Checkliste der Ambulanz für Spielsucht Mainz www.verhaltenssucht.de
- ⊕ Literaturtipp: Sabine M. Grüssler/Ralf Thalemann: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern. Huber 2008. Die Arbeitsbögen aus dem Buch gibt es kostenlos als PDF unter: www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht.
- ⊕ Selbsttest unter: www.psychotherapiepraxis.at



6

Vorbeugen, damit Ihr Kind nicht medienabhängig wird

► Computer-, Handyspiele, Messenger-Apps oder soziale Netzwerke sind bei Kindern und Jugendlichen überaus beliebt. Die folgenden Tipps helfen, Ihr Kind „medienfit“ zu machen und einer Abhängigkeit vorzubeugen.

- Generelle **Verbote** sind auf Dauer **wenig hilfreich** und führen eher dazu, dass heimlich oder bei Freunden gespielt oder gesurft wird.
- **Interessieren** Sie sich für die virtuelle Welt, die Ihr Kind begeistert, lassen Sie sich darauf ein und spielen oder surfen Sie mit. So wird die Faszination verständlicher und Ihr Kind fühlt sich ernst genommen.
- **Sprechen** Sie mit Ihrem Kind über Spiele, Inhalte und mediale Erlebnisse. Wer weiß, was sein Kind am Bildschirm tut, kann sinnvoll begleiten, Grenzen setzen und erziehen.
- Auch **Jugendliche**, die sich mit Computer, Handy & Co gut auskennen, können die damit verbundenen Risiken nicht zwangsläufig richtig einschätzen und benötigen **Unterstützung**.
- **Hinterfragen** Sie, was Ihr Kind so fasziniert. Was macht es gern mit Computer, Tablet oder Handy und warum? Wie gelingt es diesen Angeboten, die Wünsche und Bedürfnisse Ihres Kindes zu befriedigen?

- Als Eltern haben Sie **Vorbildfunktion**. Überprüfen Sie Ihr eigenes Medienverhalten und leben Sie einen maßvollen Umgang auch mit dem Handy vor.
- Schaffen Sie ein respektvolles familiäres Umfeld, in dem sich Ihr Kind **wertgeschätzt** fühlt. Das stärkt das Selbstvertrauen.
- Sorgen Sie für **Anregung und Alternativen** zu Computer, Handy, usw. z. B. in Form gemeinsamer Unternehmungen oder Freizeitaktivitäten.
- **Altersgerechte Spiele und Angebote** verhindern eine Überforderung. Bedenken Sie, dass die Alterseinstufungen bei Computerspielen oder Apps keine pädagogischen Empfehlungen sind. Sie liefern zudem keine Anhaltspunkte über das Abhängigkeitspotenzial des Angebots.
- Prüfen Sie vorab, ob Ihr Kind erfahren genug ist, die im Smartphone enthaltenen „Einzelgeräte“ (Computer, Internet, Kamera, usw.) angemessen zu nutzen.
- Auch ein Vertrauen bezüglich getroffener Absprachen ist wichtig.



7 Spielen und Surfen brauchen einen Rahmen – Zeiten und Regeln vereinbaren

- Vereinbaren Sie frühzeitig gemeinsam in der Familie, welche **Regeln** für Computer, Handy und Internet gelten, was erlaubt ist und was nicht. Hilfreich kann hier ein Mediennutzungsvertrag sein (siehe www.mediennutzungsvertrag.de). Berücksichtigen Sie hierbei Entwicklungs- und Erfahrungsstand Ihres Kindes und Ihre ganz persönliche Familiensituation.
- Über **Smartphones** oder **portable Spielkonsolen** kann auch **unterwegs** gespielt oder im Internet gesurft werden. Nutzungszeiten sollten diese für Eltern schwerer zu kontrollierenden mobilen Geräte mit einbeziehen.
- Zur Schlafenszeit können mobile Geräte in einer „**Mediengarage**“ (z. B. eine Box im Flur) Platz finden. Bei älteren Kindern sollten die Geräte nachts im Flugzeugmodus oder ausgeschaltet sein.
- Scheuen Sie keine „**fairen**“ **Konflikte**. Eltern haben das Recht, den Medienkonsum sinnvoll zu beschränken, auch wenn sich daraus **Streit** ergibt. Begründen Sie Einschränkungen, damit Ihr Kind sich ernst genommen fühlt und einsieht, warum Sie Grenzen setzen.
- Betroffene Vereinbarungen sollten eingehalten werden. Ist dies nicht der Fall, handeln Sie **konsequent!** Auch wenn es vielfach schwerfällt, kann auch ein vorübergehendes Verbot von Internet, Handy und Computerspielen der richtige Schritt sein.

- Je mehr **Vertrauen** und **Erfahrung** Sie ihrem Kind zuschreiben, umso mehr kann ihm zugestanden werden. Sprechen Sie statt einer täglichen Begrenzung gemeinsam ein Wochenpensum ab. Die vereinbarte Zeit teilt sich das Kind frei ein. So lernt Ihr Kind **Verantwortung** zu übernehmen.

Mögliche Zeitvorgaben für Computer- und Konsolenspiele zur Orientierung:

4–6 Jahre: ca. 20 bis 30 Minuten pro Tag in Begleitung der Eltern

7–10 Jahre: ca. 45 Minuten pro Tag

11–13 Jahre: ca. 60 Minuten pro Tag

(Quelle: Flyer „Computerspiele Tipps für Eltern“, www.klicksafe.de/materialien, auch in Türkisch, Russisch, Arabisch veröffentlicht)

! Tipps:

- **Wecker** stellen, um das Zeitgefühl an Computer oder Konsole nicht zu verlieren.
- Bedenken Sie bei den Nutzungszeiten, dass ältere Kinder Computer und Internet immer häufiger auch für die Schule nutzen (müssen).
- Das Handy ist wichtige **Schnittstelle** zum Freundeskreis, ein wichtiges **Statussymbol** und entsprechend hoch ist der Stellenwert. Haben Sie dies bei der Erstellung von Regeln und Absprachen stets im Hinterkopf!

- Mitspielen statt verbieten www.internet-abc.de/eltern/spiele-mitspielen.php
- Computer- und Konsolenspiele – suchen und finden!
www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php (auch als App) und www.spieleratgeber-nrw.de
- Weitere Tipps finden sich unter www.klicksafe.de/eltern und in den Materialien „Internetkompetenz für Eltern“, „Smart mobil?!“ und im Flyer „Internet-Tipps für Eltern“ (auch in Türkisch, Russisch, Arabisch veröffentlicht) www.klicksafe.de/materialien.

8 Kann ich auf technische Kontrollmöglichkeiten zurückgreifen?

▶ Prinzipiell bieten auch technische Hilfen die Möglichkeit, Nutzungszeiten und Inhalte bei Handys, Computern, Tablets oder Konsolen zu begrenzen. Aber: Solche Einstellungen bieten keinen hundertprozentigen Schutz und können von älteren Kindern ggf. umgangen werden. In jedem Fall sollten sie niemals die wichtigere Medienerziehung ersetzen. Darüber hinaus verhindern sie nicht, dass beispielsweise bei Freunden gespielt und gesurft wird.

🌐 klicksafe: Rubrik „Technische Schutzmaßnahmen“ für PC, Tablet und Smartphones www.klicksafe.de/jugendschutzfilter

9 Mein Kind hat sich bereits in der Medienwelt verloren

Wenn sich Ihr Kind mehr und mehr in digitale Welten zurückzieht, gilt es, wieder miteinander ins Gespräch zu kommen. Es hilft wenig, den Medienkonsum oder die Handynutzung nur pauschal zu verbieten. Wer in der Realwelt selten Erfolg erlebt, dem fällt eine zeitliche Beschränkung besonders schwer, weil er seine Probleme vergisst, sobald er in virtuelle Welten abtaucht.

- Gehen Sie **offen** auf Ihr Kind zu. Teilen Sie Ihre Sorgen und Befürchtungen mit, aber verteufeln Sie nicht das, was dem Betroffenen in seiner Situation so wichtig ist. Sprechen sie ohne Vorwürfe und wertfrei über die Angebote, ohne die Ihr Kind nicht mehr auskommt. Nur so erreichen Sie Ihr Kind.
- Suchen Sie nach den **Gründen** für den übermäßigen Konsum. Was fehlt Ihrem Kind im realen Leben? Welche nicht befriedigten Wünsche und Bedürfnisse hat es? Wo liegen Sorgen und Probleme?
- Verändern Sie etwas am **Umfeld**, bieten Sie **Alternativen**. Fördern und gestalten Sie Freizeit- und Beschäftigungsmöglichkeiten in der Familie.
- Ermutigen Sie Ihr Kind dazu, zuvor ausgeführte Hobbys wieder aufzunehmen. Besonders Aktivitäten, die Gruppenerlebnisse vermitteln, bilden ein sinnvolles Gegengewicht zu virtuellen Erfahrungen.

! Tipp:

Es gibt Familien, denen es ähnlich geht. Lesen Sie in Internetforen die Berichte und Erfahrungen anderer, von Eltern oder Betroffenen. Das hilft beim Verstehen und zeigt Ihnen, dass Sie mit der schwierigen Situation **nicht allein** dastehen.

- 🌐 Virtuelle Selbsthilfegruppen des HSO – Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht e.V. erreichen Sie unter: www.onlinesucht.de/beratung
- 🌐 Das Elterntelefon der Nummer gegen Kummer (www.nummergegenkummer.de) ist montags bis freitags (9 bis 11 Uhr) und dienstags und donnerstags (17 bis 19 Uhr) kostenlos unter 0800-111 0 550 zu erreichen.



10 Auf professionelle Hilfe zurückgreifen

► Wenn Sie merken, dass das Problem nicht allein zu bewältigen ist, zögern Sie nicht, auf professionelle Hilfe zurückzugreifen. Lassen Sie sich dabei unterstützen, Ihr Kind aus der Handy- oder Medienabhängigkeit herauszuholen. Anlaufstellen sind z. B. Sucht- und Familienberatungen oder Psychologen.

- 🌐 www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht
- 🌐 Unter „Hilfe finden“ auf www.fv-medienabhaengigkeit.de erhalten Sie Adressen in Ihrer Nähe.
- 🌐 Ambulanz für Spielsucht der Uni-Klinik Mainz – Telefonberatung und Therapie zum Schwerpunkt Computerspiel- und Mediensucht www.verhaltenssucht.de



klicksafe ist Partner im deutschen Safer Internet Centre der Europäischen Union.
klicksafe sind:



Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz
www.lmk-online.de



Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
www.lfm-nrw.de

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben in diesen Tipps trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.



Der Flyer steht unter der CC-Lizenz BY-NC-ND 4.0 DE, d. h. die unveränderte, nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung der Inhalte auch in Auszügen ist unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite www.klicksafe.de

erlaubt. Weitere Informationen unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>. Über die in der Lizenz genannten hinausgehende Erlaubnisse können auf Anfrage durch den Herausgeber gewährt werden. Wenden Sie sich dazu bitte an klicksafe@lfm-nrw.de.

Coverfoto: © Lasse Kristensen - Fotolia.com | Layout/Illustrationen: www.stilfreund.de

Herausgeber:

klicksafe
c/o Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
D-40221 Düsseldorf

T: +49 (0)211-77 00 7- 0
F: +49 (0)211-72 71 70
E: klicksafe@lfm-nrw.de
W: www.klicksafe.de

klicksafe wird gefördert von der Europäischen Union





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 Neuaufgabe 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.

Marie-Blanche Stössinger

Marie-Blanche Stössinger
*Geschäftsführerin der
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*



Peter Tscherne

Peter Tscherne
*Geschäftsführer der
Stiftung Digitale Spielkultur*



INHALT

1	Genereller Umgang mit Spielen	6
	Spiele ernst nehmen	8
	Spiele in der Familie	9
	Auswärtsspiel bei Freunden	11
2	Auswahl geeigneter Spiele	12
	USK-Kennzeichen	14
	Einkauf durch Minderjährige	14
	Erzieherprivileg der Eltern	15
	Spiele pädagogisch beurteilt	16
3	Spielen im Vorschulalter	18
	Spiele für die ganz Kleinen	20
	Besondere Eignung von Spielen	21
	Besondere Spielregeln	22
	Medienkompetenz – auch für Eltern	23
	Digitales Spielen in Kita, Vorschule und Hort	24
	Lernen mit digitalen Spielen	25

4

Online-Spiele und Apps

26

Altersbewertung bei Online-Spielen und Apps

28

Free-To-Play

28

Smartphones und Tablets

30

Preisgabe von Daten

31

Online-Kommunikation

32

Mobbing

33

5

Spieldauer

34

Symptome

36

Spielzeiten

37

Flexible Zeitbudgets

38

Medienvielfalt berücksichtigen

39

6

Technische Maßnahmen

40

Altersstufen festlegen

42

Spielzeitbegrenzung

43

Schlusswort

44

GENERELLER UMGANG MIT SPIELEN

Kinder spielen gerne – auch virtuell. In Computer- und Videospiele 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 aktuell 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!

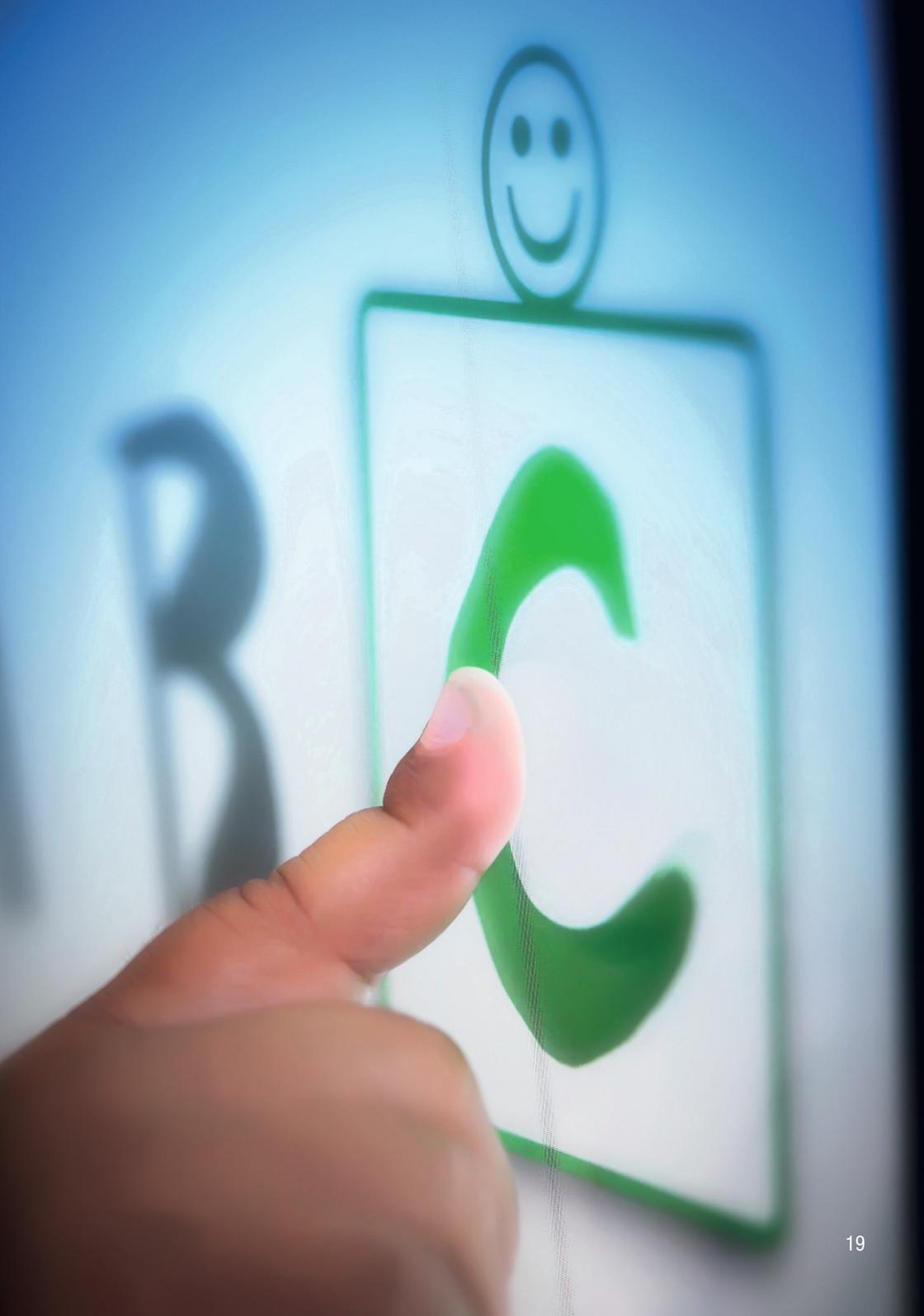


DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS



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.



DIGITALE 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

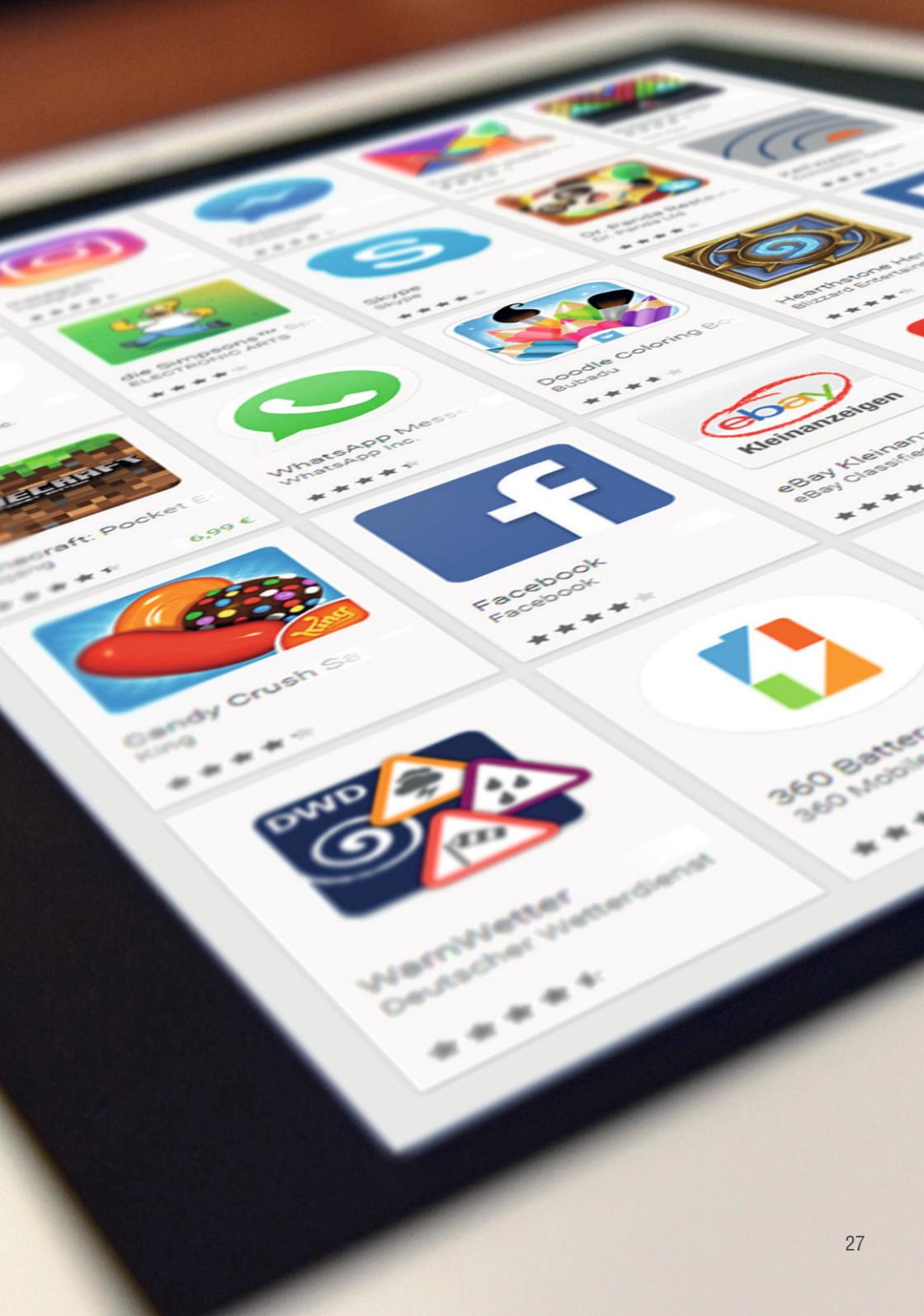
Figuren, in die Kinder sich hineinversetzen, erklären Sachverhalte und moralische Grundsätze und können darin durchaus Bilderbüchern ähnlich sein. Sie können vertiefen, was Kinder bereits woanders erfahren haben – egal ob der Besuch im Herbstwald nachgespielt, der Unterschied zwischen “Links” und “Rechts” 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.





6,99 €

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 Alterseinstufungen 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 „kindeleicht“ 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.

ALTERSKENNZEICHEN



TIPP: Wähle „Weiterlesen“, um mehr über das USK-Kennzeichen der App zu erfahren, einschließlich aller Inhaltsdeskriptoren und interaktiven Elemente.



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.



INHALTSDESKRIPTOREN

Gewalt, Sexuelle Andeutungen

INTERAKTIVE ELEMENTE

Nutzerinteraktion,
Standortweitergabe, Onlinekäufe

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-Bekanntschäften 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 übergreifige 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.



altersgerecht s

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
ABFALLENDE
SCHULISCHE LEISTUNGEN
AUSSCHLIESSLICHE
BESCHÄFTIGUNG
MIT COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN

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 BEAUFSICHTIGEN?**

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.



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!



Vielen Dank an unsere Partner:



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: lassdesignen / 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

