



Ratgeber für Eltern



Tipps für den richtigen Umgang mit Computer- und Videospielen von Electronic Arts



Inhaltverzeichnis

Einleitung	3
Basiswissen	4
Genrekunde	4
Hardware	7
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	11
Jugendschutzprogramm	12
Sicherheitseinstellungen	13
Qualitätssiegel	17
Leitfaden	19
Im Gespräch	24
Antworten auf Elternfragen	28
Lexikon der Spielbegriffe	31
Links und Literatur	33
Kontakt	38



Einleitung

Wissenswertes für Eltern

Computer- und Videospiele sind für die meisten Kinder und Jugendlichen heute eine beliebte Freizeitbeschäftigung. 46 Prozent der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren spielen mindestens einmal in der Woche an der Konsole (Quelle: KIM-Studie 2010), bei den 12- bis 19-Jährigen sind es rund 36 Prozent (Quelle: JIM-Studie 2011). Die Auswahl an verfügbaren Titeln und Genres lässt dabei keine Wünsche offen. Für jede Altersgruppe gibt es ein passendes Spielangebot.

Eltern sind angesichts dieser Vielfalt oftmals verunsichert: Ist das Spielen am Computer oder der Konsole schlecht für mein Kind? Vielen von ihnen fällt es schwer, die Faszination von interaktiver Unterhaltung nachzuvollziehen – entweder, weil sie selbst keine Erfahrungen mit damit gemacht haben, oder weil ihnen der Zugang zu diesem Medium fehlt. Doch gerade weil diese Spiele heute allgegenwärtig sind, wünschen sich Eltern Tipps für den richtigen Umgang in der Familie. Das haben Wissenschaftler von Spielraum, dem Institut für Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln, herausgefunden. Eltern und Pädagogen suchen insbesondere nach Kriterien, um aus dem großen Angebot die passenden Spiele für ihre Kinder finden zu können.

Die Alterskennzeichen der USK, die auf jedem Titel angebracht sind, können nur ein erster Anhaltspunkt für den richtigen Umgang mit Computer- und Videospiele in der Familie sein. Weitere Tipps liefert zum Beispiel Electronic Arts mit seiner im Juli 2009 gestarteten Eltern-Website. „Um ihrer Erziehungsverantwortung gerecht zu werden, sollten sich Eltern intensiv mit Computer- und Videospiele beschäftigen. Dabei geben wir ihnen Hilfestellung“, erklärt Martin Lorber, Jugendschutzbeauftragter von Electronic Arts. „Wir wollen dabei vor allem Unsicherheiten abbauen und mit Vorurteilen aufräumen, um einen unvoreingenommenen Blick zu ermöglichen.“ Der wichtigste Tipp für Eltern? Lorber: „Signalisieren Sie Interesse und spielen Sie gemeinsam. Damit zeigen Sie, dass Sie das Hobby Ihrer Kinder Ernst nehmen.“



Basiswissen

Einstieg in digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele gibt es bereits seit mehr als 40 Jahren. In dieser Zeit hat sich das Medium stark weiterentwickelt. Das betrifft zum einen die technische Komponente. Moderne Geräte ermöglichen filmreife Grafik und Sound. Zum anderen hat sich auch die Bandbreite an Spielen erweitert. Eine weitere wichtige Entwicklung: Computer- und Videospiele richten sich nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern verstärkt auch an Erwachsene. Deshalb sind alle in Deutschland erhältlichen Spiele mit einer Alterskennzeichnung versehen.

Genrekunde

Faszinierende Facetten

Der Fantasie sind bekanntlich keine Grenzen gesetzt – das zeigt sich auch in der Vielfalt der erhältlichen Computer- und Videospiele. Von der Eishockey-Simulation über das klassische Kartenspiel bis hin zum actionreichen Adventure ist alles dabei. Und ständig kommen neue Titel hinzu. Damit die Orientierung leichter fällt, finden Sie hier einen Überblick über die wichtigsten Spieltypen.

Action

Bei diesen Spielen kommt es hauptsächlich auf Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen an. Dazu zählen die sogenannten First Person Shooter, Beat'em Ups und Arcade-Spiele. Bei First Person Shooter erfüllt der Spieler eine kriegerische Mission. Wegen der zum Teil sehr realistischen Darstellung von Gewalt sind sie für Minderjährige oftmals ungeeignet. Beat'em-Up-Spiele handeln von Kampfkunst. Zwei Kontrahenten treten gegeneinander an. Arcade-Titel haben ihren Ursprung in klassischen Spielhallen. Hier geht es schlicht darum, die höchste Punktzahl zu erreichen.



Adventure und Rollenspiel

Sie werden auch als die Romane des Computerspiels bezeichnet: Bei Adventures oder Rollenspielen führt der Spieler seine Figur durch üppig gestaltete Fantasiewelten, löst Rätsel, findet Gegenstände oder erfragt Informationen und treibt so die Handlung voran. Um die Aufgabe zu erfüllen, lassen sich auch Gruppen aus verschiedenen Charakteren aufbauen. Sehr beliebt sind Online-Rollenspiele, zu denen sich mehrere Mitspieler im Internet verabreden können.

Jump 'n' Run

Der Spieler steuert seine Figur durch eine meist comicartige Kulisse. Dabei muss er verschiedene Plattformen erklimmen, Hindernisse überwinden, Gegenstände einsammeln oder Gegner ausschalten. Gewalt wird in der Regel nur sehr abstrakt dargestellt. Das präzise Springen an bestimmten Punkten ist wesentlicher Teil der Spielhandlung und erfordert eine gute Koordination von Hand und Auge sowie ein schnelles Reaktionsvermögen.

Musikspiele

Musik ist das zentrale Element dieser Titel. Die Spieler schlüpfen beispielsweise in die Rolle eines Gitarristen oder Sängers und müssen zum Rhythmus einer vorgespielten Musik im richtigen Moment eine bestimmte Taste drücken oder den Ton treffen. Viele Musikspiele enthalten zusätzliche Eingabegeräte, etwa Mikrofone.

Party-Spiele

Titel dieses Genres eignen sich insbesondere für mehrere Spieler. Die Regeln sind einfach zu lernen. Es ist selten großes Geschick erforderlich, um die gestellten Aufgaben zu lösen. Meist handelt es sich dabei um Adaptionen von Gesellschaftsspielen, bei denen es darauf ankommt, Rätselaufgaben zu lösen.



Renn-Spiele

Bei diesem Genre geht es darum, mit einem Fahrzeug – etwa einem Motorrad, einem Auto oder einem Mountainbike – möglichst schnell eine vorgegebene Strecke zurückzulegen. Der Wirklichkeitsgrad reicht dabei von abstrakt bis hin zu realitätsgetreu. Hierfür lassen sich zusätzliche Eingabegeräte wie Lenkräder oder Gaspedale an die Konsole anschließen.

Simulation

Orte oder Geschehen möglichst realitätsnah zu imitieren – darauf basieren Simulationen. Die Spieler vollziehen komplexe Zusammenhänge virtuell nach, managen beispielsweise ein Unternehmen, erschaffen eigene Welten und Lebensformen oder gründen eine Familie. Dabei kommt es darauf an, Situationen schnell zu erfassen, Entscheidungen zu fällen und vorausschauend zu handeln.

Sportspiel

In diesem Genre üben Spieler virtuell eine Sportart aus – im Team, als Trainer oder als Einzelkämpfer. Die meist sehr aufwendig gestalteten Programme sind sehr beliebt. Mittlerweile gibt es fast jede Sportart, vom Fußball über Golfen bis hin zum Angeln, als Computer- oder Videospiel. Schnelles Reaktionsvermögen, Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit sind gefragt.

Strategiespiele

Sieg oder Niederlage ist eine Frage des taktischen Geschicks. Bei Strategiespielen geht es darum, sich durch gute Planung und den gezielten Einsatz von Ressourcen gegen vom Computer gesteuerte Gegner oder andere Spieler als virtueller Strategie zu behaupten. Die Spiele sind entweder rundenbasiert oder finden in Echtzeit statt. Eine besondere Form des Genres ist die Aufbaustrategie: Anders als bei militärisch orientierten Titeln steht nicht ein kriegerischer Konflikt im Vordergrund, sondern etwa Städtebau, Spionage oder Diplomatie.



Hardware

Auf die Technik kommt es an

Wer in virtuelle Spielwelten eintauchen möchte, benötigt dafür die richtigen Geräte. Dabei stellt sich zunächst die Frage: Computer oder Konsole? Der PC kann zusätzlich zum Arbeiten genutzt werden. Konsolen sind hingegen ganz auf das Spielen und die Wiedergabe von Multimediainhalten zugeschnitten. Die stationären Geräte werden an den Fernseher angeschlossen, tragbare Konsolen verfügen über einen eigenen Bildschirm. Die wichtigsten Modelle im Überblick.

Nintendo DSi und DSi XL

Der DSi von Nintendo ist eine tragbare Konsole mit zwei Bildschirmen, die übereinander angeordnet sind. In der Regel findet das Spielgeschehen auf dem oberen Bildschirm statt. Der untere ist berührungsempfindlich und wird zur Steuerung verwendet. In einigen Spielen kommen zudem das integrierte Mikrofon und die zwei Kameras zum Einsatz. Der DSi ist netzwerkfähig: Das heißt, er kann mit anderen Geräten verbunden werden, um ein Spiel mit mehreren Teilnehmern zu starten. Der Zugang zum Internet ist ebenfalls möglich. Neben dem normalen DSi existiert noch eine Modellvariante, der DSi XL, mit gleicher Ausstattung jedoch fast doppelt so großen Bildschirmen. Das Spielangebot umfasst zahlreiche Titel, die für Kinder geeignet sind. Darüber hinaus gibt es für das Gerät viele Titel mit Denksportaufgaben, die das Gehirn trainieren.

Nintendo 3DS

Als Nachfolger des DSi hat der 3DS eine wesentlich höhere Prozessorleistung und größere Bildschirme. Sein besonderes Merkmal ist jedoch der obere Bildschirm, mit echter 3D Darstellung ohne Verwendung einer Brille. Darüber hinaus ist der 3DS abwärtskompatibel, so dass alle DSi Titel weiterhin spielbar sind.



Nintendo Wii

Das Besondere an dieser Konsole ist die Steuerung. Der Controller, der einer Fernbedienung ähnelt, reagiert auf die Hand- und Armbewegungen des Spielers. Aktionen vor dem Bildschirm werden direkt in das Spielgeschehen übertragen. Möchte der Spieler beispielsweise einen Tennisball schlagen, muss er dafür auch ausholen. Hersteller Nintendo will allen Altersgruppen auf diese Weise den Zugang erleichtern. Dieser Ansatz spiegelt sich auch im Spielangebot wider: Die sogenannten Casual Games – leicht verständliche Titel für die ganze Familie – überwiegen.

PlayStation 2 (PS2)

Seit 2000 verfügbar, ist die PlayStation 2 bis heute eine der beliebtesten Heimkonsolen. Mehr als 150 Millionen Geräte hat Hersteller Sony weltweit verkauft. Grafik- und Sound-Leistung entsprechen nicht mehr dem Stand der Technik, dafür gibt es für die PlayStation 2 eine umfassende Spielbibliothek sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene.

PlayStation 3 (PS3)

Für die PlayStation 3 hat Hersteller Sony die Technik stark verbessert, sodass sich Spiele besonders realistisch und hochauflösend darstellen lassen. Das Angebot richtet sich insbesondere an Jugendliche und Erwachsene. Die PS3 spielt alle gängigen Medien ab, darunter auch Blu-ray. Mit dem Gerät, das über eine eigene Festplatte verfügt, lassen sich Fotos anzeigen und Musik hören. Eine Verbindung zum Internet ist ebenfalls möglich. Über das kostenfreie PlayStation Network können Spieler zudem in einer virtuellen Umgebung miteinander spielen und sich austauschen.

PlayStation 4 (PS4)

Mit der PlayStation 4 stellt der Hersteller Sony die nächste Generation der PlayStation 3 vor. Mit einem stärkeren Prozessor und wesentlich mehr Arbeitsspeicher, wurde die Technik erneut verbessert und auf den aktuellen Stand gebracht. So lassen sich technisch wesentlich



aufwendigere und eindrucksvollere Spielerlebnisse gestalten. Auch die PS4 spielt alle gängigen Medien ab und lässt sich mit dem Internet verbinden. Das zuvor kostenlose Angebot über PlayStation Network mit und/oder gegen andere Spieler im Internet zu spielen ist aber auf der PS4 kostenpflichtig. Es gibt aber nach wie vor die Möglichkeit, die Konsole mit dem Internet zu verbinden um etwa im PlayStation-Store einzukaufen oder Freundeslisten zu führen.

PlayStation Portable (PSP)

Die PlayStation Portable ist eine leistungsstarke mobile Konsole für die Hosentasche, die sich vor allem an Jugendliche und Erwachsene richtet. Mit ihr lassen sich auch Filme und Fotos ansehen sowie Musik hören. Über einen speziellen Anschluss können die dargestellten Inhalte auf einem Fernseher angezeigt werden.

PlayStation Vita (PSVITA)

Seit Februar 2012 ist die Playstation Vita in Deutschland erhältlich. Beim Nachfolger der PlayStation Portable handelt es sich um die momentan leistungsstärkste mobile Konsole mit einem größeren und deutlich verbesserten Bildschirm. Auffällig ist dabei, dass sowohl der Bildschirm auf der Vorderseite, als auch ein Teil der Rückseite für neue, innovative Steuerungskonzepte berührungsempfindlich gestaltet wurden.

Xbox 360

Die Xbox 360 von Microsoft orientiert sich technisch an leistungsfähigen Heimcomputern. Die einzelnen Komponenten sind optimal aufeinander abgestimmt, sodass qualitativ hochwertige Grafik und Sound möglich sind. Über das kostenpflichtige Angebot Xbox Live können Spieler online gegeneinander antreten. Das Spielangebot für die Xbox 360 ist umfassend – ähnlich wie bei Computern liegt ein Schwerpunkt auf Actiontiteln.

Xbox One

Microsoft hat mit der Xbox One ebenfalls eine neue Konsole auf den Markt gebracht. Neben Leistungsfähigerer Hardware beinhalten einige



Ausführungen der Konsole nun auch die innovative Kinect-Steuerung. Dabei werden über eine Kamera die Bewegungen des Spielers direkt auf die Spielfigur auf dem Bildschirm übertragen. Darüber hinaus kann die Konsole über Kinect mit Sprachbefehlen gesteuert werden. Wie zuvor richtet sich das Angebot in erster Linie an Jugendliche und Erwachsene.



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Jedem Alter das Seine

Genau wie Filme sind alle im Handel erhältlichen Computer- und Videospiele mit eindeutigen Altersempfehlungen gekennzeichnet. Für die Vergabe ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zuständig. Unabhängige Gutachter – in der Regel Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschaftler und Jugendschutzbeauftragte – prüfen die Titel im Hinblick auf Jugendschutz und Strafrecht, um das Spiel in eine von fünf Altersgruppen einzustufen. Die Oberaufsicht haben die Bundesländer. Ohne ihre Zustimmung darf kein Alterssiegel vergeben werden. Das entsprechende USK-Zeichen findet sich gut sichtbar auf der Verpackung und auf dem Datenträger und bietet Eltern eine wichtige Orientierungshilfe. Die Siegel im Einzelnen:

Ab 0 Jahren

Spiele mit diesem Siegel sind für Kinder jeden Alters unbedenklich. Es kann jedoch sein, dass ein Spiel für jüngere Kinder zu komplex ist oder sie den Verlauf schlecht steuern können.

Ab 6 Jahren

Das Spielgeschehen ist abstrakt, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Es basiert auf Figuren und Handlungen, die auf Kinder unter sechs Jahren eventuell unheimlich wirken. Eine komplexe Aufgabenstellung oder hohe Geschwindigkeiten könnten jüngere Spieler überfordern.

Ab 12 Jahren

Bei diesen Spielen steht die Action im Vordergrund. Dabei können auch kriegerische Szenarios vorkommen, die in der Regel in der Zukunft, in der Vergangenheit oder in Mythenwelten spielen. Mögliche Gewalt findet also nicht in real anmutenden Umgebungen statt.



Ab 16 Jahren

Bei diesen Spielen geht es oftmals um rasante, bewaffnete Action. Fiktive oder historische Kriege können nachempfunden werden. Die Gegner haben mitunter menschliche Züge. Die Inhalte erfordern einen gewissen Reifegrad; der Spieler sollte die Handlung kritisch reflektieren können.

Ab 18 Jahren

Spiele mit diesem Siegel dürfen nur von Erwachsenen erworben und gespielt werden. Sie enthalten grafische Elemente, Figuren und Spielhandlungen, die für Minderjährige ungeeignet sind.

Sie wollen wissen, ob ein Spiel von Electronic Arts für Ihr Kind geeignet ist? Auf unserer Internetseite können Sie gezielt nach Altersfreigaben suchen. In der Prüfdatenbank der USK finden Sie außer EA-Titeln auch Spiele anderer Hersteller.



Jugendschutzprogramm

Sicher Surfen

Das Internet ist ein hochinteressanter Ort für Kinder. Es gibt unzählige Seiten mit spannenden und lehrreichen Inhalten auf denen sie stöbern, lesen und spielen können. Allerdings gibt es auch eine große Anzahl Seiten mit gewalttätigen oder pornographischen Angeboten. Hier herrscht bei Erziehungsberechtigten oft Unsicherheit, ob sie ihre Kinder überhaupt ins Internet lassen sollen. Wenn Eltern ihren Kindern das Surfen im Internet nicht komplett verbieten möchten, sie aber vor jugendgefährdenden Inhalten schützen wollen, empfiehlt sich die Nutzung eines freigegebenen Jugendschutzprogramms für den PC. Das Jugendschutzprogramm ist eine Software, die von den Eltern auf dem PC installiert und mit einem Passwort geschützt wird. In den Optionen des Programms legen die Eltern dann die maximale Freigabestufe (ab 0, ab 6, ab 12, ab 16) fest, die für ihr Kind geeignet ist. Wenn die Kinder im Internet surfen und eine ungeeignete Seite aufrufen, verhindert das Jugendschutzprogramm den Zugriff, zeigt einen entsprechenden Hinweis an und gibt geeignete Alternativen an.

Die Anbieter von telemedialen Inhalten (Homepages) versehen ihre Angebote mit einem Label (Signatur), das vom Jugendschutzprogramm ausgelesen wird. Damit kommen sie ihren Pflichten aus dem gesetzlichen Jugendmedienschutz nach. Besonders jugendgefährdende Seiten werden vom Anbieter des Jugendschutzprogramms, dem Verein JusProg e.V. auf einer „schwarzen Liste“ geführt und sind generell nicht aufrufbar.

Electronic Arts hat sein Internetangebot bereits mit entsprechenden Labels versehen.

Das Jugendschutzprogramm ist unter folgendem Link kostenfrei erhältlich: <http://www.jugendschutzprogramm.de/download.php>



Sicherheitseinstellungen

Kindersicherung für Konsole und Co.

Wenn es um das Lieblingsspiel geht, hilft manchmal kein gutes Zureden. Die Versuchung, den nächsten Level in Angriff zu nehmen, ist einfach zu groß. Und: Nicht immer können Eltern kontrollieren, wie lange und was ihre Kinder spielen. Moderne Computer und Konsolen verfügen daher über Jugendschutzfunktionen. Sie verhindern, dass Kinder nicht altersgerechte Titel spielen. Auch die Spieldauer lässt sich in vielen Fällen begrenzen.

Sicherheitseinstellungen Nintendo DSi und Nintendo DSi XL

1. Systemeinstellungen aufrufen
2. „Altersbeschränkungen“ auswählen und aktivieren
3. Vierstelligen Code festlegen
4. Spielzugriff einstellen und drahtlose Verbindungsfähigkeit entweder teilweise oder ganz deaktivieren

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Nintendo:

www.nintendo.de/NOE/de_DE/service/anleitungen_12047.html

Sicherheitseinstellungen PlayStation 3 (PS3)

1. Hauptmenü aufrufen und „Einstellungen“ auswählen
2. „Sicherheitseinstellungen“ (PS3) auswählen
3. „Kindersicherung“ auswählen
4. Vierstelliges Passwort vergeben. Zur Bestätigung Passwort wiederholen
5. Kindersicherung für DVD- und Blu-ray-Wiedergabe über die Option „Region“ dem jeweiligen Land anpassen
6. Über „Stufe“ den Grad der Einschränkungen von 1 bis 11 für Spiele festlegen. Eine niedrigere Stufe bedeutet mehr Sicherheit
7. Ist alles eingestellt, Konsole zurücksetzen oder ausschalten, um Einstellungen zu speichern

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Sony:

<http://manuals.playstation.net/document/de/ps3/current/settings/security.html>



Sicherheitseinstellungen PlayStation 4 (PS4)

1. Im Hauptmenü die Option „Einstellungen“ auswählen
2. „Kindersicherung“ auswählen
3. Vierstelliges Passwort eingeben
4. Nun können Sie für unterschiedliche Anwendungen der Konsole (Spiele, DVD- und Blu-Ray-Wiedergabe usw.) eine Sicherheitsstufe einstellen. Eine niedrigere Stufe bedeutet mehr Sicherheit.

Sicherheitseinstellungen PlayStation Portable (PSP)

1. Im Hauptmenü „Einstellungen“, dann „Sicherheitseinstellungen“ auswählen
2. Vierstelliges Passwort vergeben
3. „Kindersicherungsstufe“ auswählen
4. Neues Passwort eingeben, dann passende Stufe auswählen. Standardmäßig ist die Kindersicherungsstufe 9 eingestellt. Damit sind sämtliche Inhalte zugänglich

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Sony:
<http://manuals.playstation.net/document/de/psp/current/settings/parental.html>

Sicherheitseinstellungen PlayStation Vita

1. Im Hauptmenü „Einstellungen“, dann „Starten“, „Sicherheit“ und „Kindersicherung“ auswählen
2. Vierstelliges Passwort vergeben
3. „Kindersicherungsstufe“ auswählen
4. Standardmäßig ist die Kindersicherungsstufe 9 eingestellt. Damit sind sämtliche Inhalte zugänglich

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Sony:
http://de.playstation.com/media/k3LXeNLF/PS%20Vita%20Parental%20Control_DE_Web.pdf



Sicherheitseinstellungen Wii

1. Im Hauptmenü „Systemeinstellungen“ auswählen
2. Mit dem blauen Pfeil zu „Systemeinstellungen 2“ blättern
3. „Altersbeschränkungen“ auswählen und bestätigen
4. Vierstellige Geheimzahl vergeben und bestätigen
5. „Zugriffsbeschränkung“ für Wii-Spiele anpassen
6. Zusätzlich lässt sich die Nutzung des Internetkanals, des Nachrichtenkanals und des Online-Shops einschränken
7. Gewünschte Einstellungen über „Bestätigen“ aktivieren

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Nintendo:

http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/support/wii_kundenservice_5251_8159.html

Sicherheitseinstellungen Windows 7

1. Im Startmenü „Systemsteuerung“, anschließend „Benutzerkonten und Jugendschutz“ auswählen. Dort können Zugriffsrechte festgelegt und Aktivitätsberichte eingesehen werden
2. Jugendschutzeinstellungen aktivieren. Jetzt lassen sich ausgewählte Programme, Spiele und Websites blockieren oder auch Einschränkungen für die gesamte Nutzung des Computers festlegen. Ein Symbol in der Taskleiste zeigt an, dass der Kinderschutz aktiviert ist
3. Zeitlimit festlegen. Dazu einfach Zeiten und Tage anklicken, die blockiert werden sollen

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Microsoft:

<http://windows.microsoft.com/de-DE/windows7/Set-up-Parental-Controls>



Sicherheitseinstellungen Xbox 360

1. Auf der Systemkarte den Menüpunkt „Kindersicherung“ auswählen
2. „Steuerelemente des Entertainmentsystems“ auswählen
3. „Spiel-Altersfreigaben“ anpassen: Die Einstufungen reichen von 3+ bis 18+
4. „Familien Timer“ einstellen, um eine zeitliche Begrenzung festzulegen.
5. „Zugang zu Xbox Live®“ anpassen, um Online-Zugang zu Spielen sowie den Zugriff auf die Freundesliste und das Profil des Kindes teilweise oder auch ganz zu beschränken
6. „Xbox Originalspiele“ anpassen, um das Abspielen von Titeln der Vorgängerkonsole zu verhindern oder zuzulassen
7. „Code einstellen“, um eine Geheimzahl für die Kindersicherung zu vergeben. Dafür ist eine Anmeldung mit dem Passport-Netzwerkkonto erforderlich

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Microsoft:

<http://support.xbox.com/de-DE/billing-and-subscriptions/parental-controls/xbox-live-parental-control>

Sicherheitseinstellungen Xbox One

1. Sie müssen für diesen Vorgang in ein Xbox-Profil eingeloggt sein.
2. Im Hauptmenü „meine Spiele und Apps“ auswählen.
3. Anschließend „Einstellungen“ auswählen
4. Auf der linken Seite stehen die Profil-Optionen. Dort die Option „Datenschutz und Online-Sicherheit“ auswählen
5. Auf dem folgenden Bildschirm lassen sich Sicherheitseinstellungen für unterschiedliche Altersgruppen vornehmen. Sie können Voreinstellungen auswählen oder individuell Einstellungen für Spiele, Apps, Internet und Filme vornehmen.



Sicherheitseinstellungen Nintendo 3DS

1. Im Hauptmenü auf „Systemeinstellungen“ gehen, dann auf „Altersbeschränkungen“
2. Vierstellige Pin eingeben und die Antwort auf eine Geheimfrage festlegen
3. Spielzugriff einstellen und drahtlose Verbindungsfähigkeit entweder teilweise oder ganz deaktivieren

Weitere Informationen finden Sie auf Seite 94 des 3DS-Handbuches.



Qualitätssiegel

Ausgezeichnet

Computer- und Videospiele sollen in erster Linie Spaß machen. Viele haben aber auch einen Lerneffekt. Um Eltern bei der Auswahl zu unterstützen, zeichnen Organisationen und Initiativen jedes Jahr pädagogisch wertvolle Titel aus. Hier sind die wichtigsten Preise. Sie bieten – neben dem USK-Siegel – eine gute Orientierungshilfe.

Deutscher Computerspielpreis

Der vom Kulturstatsministerium gemeinsam mit den Branchenverbänden BIU und G.A.M.E. ausgelobte Preis wurde im Frühjahr 2009 zum ersten Mal vergeben. In neun Kategorien werden herausragende deutsche Produktionen ausgezeichnet – darunter auch das beste Kinder- und das beste Jugendcomputerspiel.

www.deutscher-computerspielpreis.de

GIGA-Maus

Die GIGA-Maus ist eine Auszeichnung der Zeitschrift „Eltern FAMILY“. Prämiert werden empfehlenswerte Lernprogramme, Kreativprogramme, Kinder- und Familienangebote im Netz sowie Spiele für PC und Konsolen. Eine Jury aus Wissenschaftlern, Pädagogen, Psychologen, Fachjournalisten und Schülern bewertet die Programme und Spiele.

www.gigamaus.de

Pädi – der pädagogische Interaktiv-Preis

Der Verein Studio im Netz (SIN) zeichnet einmal im Jahr pädagogisch wertvolle Computerspiele, Lernspiele oder Internetseiten aus. Der Pädi wird in den Kategorien „für Kinder“ und „für Jugendliche“ jeweils in Gold, Silber und Bronze verliehen.

www.sin-net.de/paedi



Tommi – der deutsche Kindersoftwarepreis

Die Zeitschrift „spielen und lernen“ und das Berliner Büro für Kindermedien „FEIBEL.DE“ vergeben die Auszeichnung für Spiele mit dem USK-Siegel „ohne Altersbeschränkung“ oder „ab 6 Jahre“. Journalisten und Pädagogen wählen Titel für die Entscheidung aus. Danach prämiert eine unabhängige Kinderjury die jeweils drei besten Spiele für PC und Konsole. Zudem gibt es einen Sonderpreis „Kindergarten & Vorschule“.

www.kindersoftwarepreis.de



Leitfaden

Ist doch ein Kinderspiel!

Wenn es um Computer- und Videospiele geht, mangelt es vielen Eltern an eigenen Erfahrungen. Dennoch sind sie aufgefordert, ihre Kinder zum richtigen Umgang mit interaktiver Unterhaltung anzuleiten – und auch Grenzen aufzuzeigen. Eine erste Orientierung bei der Suche nach dem richtigen Spiel bieten die gesetzlichen Altersvorgaben sowie Qualitätssiegel und Computerspielpreise. Verlassen Sie sich zusätzlich immer auf Ihr eigenes Urteilsvermögen: Sie kennen Ihr Kind und seinen Entwicklungsstand am besten.

Aufmerksam sein

Unabhängig davon, wie alt Ihr Kind ist, sollten Sie es sensibel beobachten. Interessieren Sie sich für seine Hobbys und lassen Sie sich von den Erlebnissen an Computer oder Konsole erzählen. Dann fühlt sich Ihr Kind ernst genommen und Sie entwickeln ein Gespür für die Inhalte. So bekommen Sie zum Beispiel auch mit, wenn Ihr Kind mit einem Spiel überfordert ist.

Wissen, was gespielt wird

Am besten, Sie nehmen den Controller selbst in die Hand: Probieren Sie die Spiele Ihres Kindes einfach aus. Je besser Sie die virtuellen Welten kennen, desto souveräner können Sie deren pädagogische Qualität beurteilen.

Seien Sie kein Spielverderber

Wer Bücher liest, weiß: Es gibt nichts Ärgerlicheres, als an einer spannenden Stelle gestört zu werden. Das Gleiche gilt für Spiele. Zeitvorgaben und Absprachen sind zwar sinnvoll. Sie sollten aber nicht auf die Sekunde genau gelten, sondern sich am Spielfluss orientieren. Denn oft gehen bei einem plötzlichen Abbruch Spielstände verloren und Frust stellt sich ein. Diskutieren Sie also gemeinsam, an welcher Stelle ein Schnitt Sinn macht.



Leitfaden

Die ersten Schritte – Tipps für Vorschulkinder

Mit vier Jahren darf Ihr Kind zum ersten Mal am Computer spielen. Vorher versteht es den Zusammenhang zwischen der Bewegung der Maus und der Reaktion am Bildschirm nicht. Nehmen Sie sich genügend Zeit, um Ihrem Kind das fremde Gerät und seine Funktionen vertraut zu machen. Danach sollten Sie es nicht allein oder nur für kurze Zeit am Computer spielen lassen. So können Sie es bei neuen Situationen direkt helfend begleiten. Wie beim Fernsehen gilt: Die Dauer ist begrenzt – so viel Spaß es auch macht.

Was?

Für Vorschulkinder eignen sich einfache Spiele, die vertraute Themen aufgreifen – beispielsweise Haustiere – und nicht überfordern. Spieleinstieg und -verlauf sind leicht; oft ganz ohne Handlung. Die Auswahl an speziell auf jüngere Kinder programmierten Spielen ist groß. So können sich die Kleinen zum Beispiel bei Malprogrammen kreativ austoben.

Wie lange?

Der Leiter des Berliner Büros für Kindermedien Thomas Feibel empfiehlt folgende Nutzungsdauer:

- Ab 4 Jahre: 20 Minuten (nur unter Aufsicht)
- 5 bis 6 Jahre: 30 Minuten (für kurze Zeit auch ohne Aufsicht)



Leitfaden

Kleine Abenteuer – Tipps für 6-12-Jährige

Spielerisch lernen. Das ist das Motto für Kinder im Grundschulalter. Sie sind in diesem Alter besonders offen und lernfähig. Ob eine aufregende Fußball-Simulation, ein kultiges Arcade-Spiel oder ein spannendes Adventure, das in fremde Welten führt – Ihr Kind wird die Anregungen durch das Computerspiel begeistert aufsaugen. Etwas knifflig für Sie: Die Entwicklungsspanne zwischen sechs und zwölf ist besonders groß. Das rasante Abenteuerspiel kann sich für den Zehnjährigen eignen, nicht aber für Ihr achtjähriges Kind. Nehmen Sie die Spiele deshalb genau unter die Lupe. Würde Ihr Kind die Handlung erfassen? Kann es das virtuelle Geschehen von der Realität unterscheiden? Mit dieser Vorarbeit fällt die Auswahl leichter. Schön in diesem Alter: Kinder sträuben sich noch nicht gegen Gesellschaftsspiele mit der ganzen Familie. Machen Sie doch einfach mit!

Was?

Für Grundschul Kinder geeignet sind in der Regel: Fun- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele und Sportsimulationen, Rennspiele sowie die meisten Adventure- und Rollenspiele.

Wie lange?

Der Leiter des Berliner Büros für Kindermedien Thomas Feibel empfiehlt folgende Nutzungsdauer:

- 5 bis 6 Jahre: 30 Minuten (für kurze Zeit auch ohne Aufsicht)
- 7 bis 10 Jahre: 45 bis 60 Minuten (Anwesenheit der Eltern ist sinnvoll, aber nicht zwingend erforderlich)
- 11 bis 12 Jahre: 60 Minuten (nach Absprache dürfen die Kinder allein spielen)



Leitfaden

Der Spiel-Teenie – Tipps für 12- bis 16-Jährige

Im Internet surfen, Hausaufgaben lösen und spielen – der eigene Computer ist für Kinder in diesem Alter ein fester Begleiter. Sorgen muss Ihnen das nicht bereiten. Vereinbaren Sie trotzdem eine feste Spieldauer und zeigen Sie Ihrem Nachwuchs, was in der Freizeit sonst noch alles Spaß macht: Sport, Freunde treffen, Kino. Vielleicht wird es etwas dauern, bis sich Ihr Kind an die Regeln gewöhnt hat – haben Sie Geduld! Und sollte es einmal über die Stränge schlagen und mehrere Stunden am Stück spielen, ist das nicht gleich ein Grund zur Panik. Es zeigt auch, dass sich Ihr Kind motiviert in Aufgaben vertiefen kann. Generell gilt im Umgang mit Medien: Seien Sie selbst, zum Beispiel beim Fernsehkonsum, Vorbild. Und sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Bedeutung von maßvollem, vernünftigem Verhalten.

Was?

Von Jump 'n' Run, Rennspielen bis Adventure eignen sich für diese Altersgruppe Spiele fast aller Genres. Besonders komplexe Strategiespiele sowie Simulationen und First Person Shooter gehören nicht in die Hände Ihres Kindes. Die Alterskennzeichnung weist Ihnen hierbei den Weg.

Wie lange?

Der Leiter des Berliner Büros für Kindermedien Thomas Feibel empfiehlt folgende Nutzungsdauer:

- 11 bis 12 Jahre: 60 Minuten (nach Absprache dürfen die Kinder allein spielen)
- 13 bis 17 Jahre: 60 bis 90 Minuten



Leitfaden

Die Spielerpersönlichkeit – Tipps für 16- bis 18-Jährige

Auch wenn Ihr Sohn oder Ihre Tochter langsam beginnt, eigene Wege zu gehen: Sie sollten wissen, was zu Hause gespielt wird. Bleiben Sie aufmerksam und achten Sie darauf, dass sich Ihr Kind nicht abkapselt. Signalisieren Sie ihm, dass Sie ein interessanter Gesprächspartner sind, der sich auf Augenhöhe – auch über Spiele – unterhalten kann. Was die Spieldauer betrifft: Wenn Sie bis zu diesem Alter alles richtig gemacht haben, sollte Ihr Kind bereits ein gutes Stück Medienkompetenz erworben und ein Gefühl für das richtige Maß bekommen haben.

Was?

Ihr Kind kennt sich in fast allen Genres aus. Aber: Besonders realistische Kriegssimulationen und First Person Shooter haben in seinen Händen in der Regel immer noch nichts zu suchen. Achten Sie auf das rote USK-Siegel: Diese Spiele sind nicht jugendfrei.

Wie lange?

Der Leiter des Berliner Büros für Kindermedien Thomas Feibel empfiehlt für 16 bis 18 Jahre eine Nutzungsdauer von 60 bis 90 Minuten.



Im Gespräch

Prof. Dr. Winfred Kaminski (Fachhochschule Köln)

Das Kölner Institut Spielraum bietet bundesweit Beratungs- und Schulungsangebote für Eltern, Pädagogen und Kinder an. Ziel ist es, die Medienkompetenz im Hinblick auf Computer- und Videospiele zu stärken. Prof. Dr. Winfred Kaminski von der Fachhochschule Köln, der gemeinsam mit weiteren Mitarbeitern für Spielraum zuständig ist, berichtet im Interview aus der medienpädagogischen Praxis.

Herr Prof. Kaminski, Sie beschäftigen sich bei Spielraum mit dem Thema Medienkompetenz. Wie muss man sich das vorstellen?

Wir wollen Eltern und Pädagogen in die Lage versetzen, Kinder und Jugendliche zu einem angemessenen Umgang mit Bildschirmspielen anzuleiten. Dabei konzentrieren wir uns darauf, Wissen auf- und Vorbehalte abzubauen.

Das klingt abstrakt. Was bietet Spielraum konkret an?

Zum Beispiel den Tag der Medienkompetenz für Schulen. Morgens arbeiten wir mit den Schülern, testen beispielsweise deren Know-how zum gesetzlichen Jugendmedienschutz. Am frühen Nachmittag führen wir die Lehrer in die Welt der digitalen Unterhaltung ein und reden insbesondere über Spiele, die öffentlich im Kreuzfeuer stehen. Abends sind die Eltern an der Reihe. Auf diesem Wege können wir die Erwachsenen dazu anregen, genauer hinzuschauen und nachzufragen. Was macht mein Kind da eigentlich? Haben Eltern selbst schon mal gespielt, werden sie vieles anders sehen. Zum Beispiel, dass nicht alle Vorurteile über Spiele stimmen. Meist werden in der öffentlichen Diskussion nur Teilelemente von interaktiver Unterhaltung diskutiert. Das wird dem Medium als solches nicht gerecht.

Was für Fragen stellen Ihnen die Erwachsenen?

Die häufigste ist: Wird nicht zu viel gespielt? Zum Teil wünschen sich Lehrer und Eltern sekundengenaue Angaben für jede Altersgruppe. Es gibt ein starkes Bedürfnis nach eindeutigen Handlungsanweisungen. Hier verfolgen wir ein anderes Modell. Natürlich sagen wir: Macht mit



euren Kindern Zeiten aus. Aber bedenkt dabei, dass die Spiele selbst eigene Zeitmuster haben. Eine Vorgabe könnte also lauten: Jetzt noch maximal einen Level oder eine Etappe. Denn nichts ist schlimmer, als an einer spannenden Stelle unterbrochen zu werden. Dann wird Spielspaß negativ sanktioniert.

Wie sollen Eltern mit Diskussionen umgehen?

Um Verhandlungen werden Eltern nicht herumkommen. Konflikte sind normal, aber dann müssen die Eltern auch Standfestigkeit beweisen. Am Ende steht eine Verabredung, an die sich beide Seiten halten müssen.

Geht von Computer- und Videospiele eine Gefahr aus?

Risiken bergen diese Spiele nur für eine vergleichsweise kleine Gruppe. Und diese kleine Gruppe ist im weitesten Sinne schon vorab gefährdet durch das soziale Umfeld mit all seinen Elementen: Schulversagen, Familienprobleme, individuelle Sorgen, psychische Vorbelastungen. Wenn all das zusammenkommt, lässt sich vielleicht von einem Risiko sprechen. Ich wehre mich aber gegen pauschale Verurteilungen.

Gibt es weitere Beispiele für die Arbeit von Spielraum?

Im Rahmen von Elternabenden beraten wir zu Genres, Gewalt oder Rollenstereotypen in Spielen. Gemeinsam mit Jugendeinrichtungen bieten wir Projektwochen und Ferienerlebnisse an. Dort animieren wir Kinder zum Beispiel dazu, virtuelle Spiele in die reale Welt zu übertragen, etwa in Form einer Stadtrallye. Wir bilden außerdem Schüler der Oberstufe zu Medientrainern aus, sodass sie jüngeren Kindern, aber auch Lehrern und Eltern als Ansprechpartner zur Seite stehen können.

Kostet das etwas?

Nein, unser Angebot ist kostenlos. Unsere Mitarbeiter kommen dorthin, wo sie gebraucht werden, und haben die nötigen Geräte dabei.



Wie können Eltern von Ihrem Angebot Gebrauch machen?

Indem sie uns einfach anrufen. Oder indem sie an der Schule ihrer Kinder fragen, ob Bedarf an unserem Angebot besteht. Wir haben sehr gute Erfahrungen mit Schulleitungen gemacht – wenn sie erst einmal von Spielraum erfahren haben, sind viele bereit mitzumachen.

Mehr Informationen zu Spielraum im Internet:

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum>

Im Gespräch

Ekkehard Mutschler (Deutscher Kinderschutzbund)

Der Deutsche Kinderschutzbund ist die „Lobby für Kinder und Jugendliche“. Die Mitarbeiter machen sich für den Schutz und die Rechte der Kinder stark. Ekkehard Mutschler arbeitet als Jugendmedienschutzbeauftragter des Verbandes und ist stellv. Vorsitzender der „Nummer gegen Kummer“. In einem Interview für den EA Blog für digitale Spielkultur gibt er Eltern und Erziehern Hinweise für den richtigen Umgang von Kindern mit Computer- und Videospiele
(<http://spielkultur.ea.de/kategorien/jugendschutz/interview-mit-ekkehard-mutschler-jugendmedienschutzbeauftragter-des-deutschen-kinderschutzbundes-uber-medienkompetenz-und-den-elternratgeber-von-ea>)

Herr Mutschler, Computer- und Videospiele nehmen im Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen eine große Bedeutung ein. Wichtig ist daher, sie zu einem angemessenen Nutzungsverhalten anzuleiten. Welche Aufgabe kommt in diesem Zusammenhang den Medienanbietern zu?

Zunächst einmal müssen Eltern und Erzieher auf die Risiken des Spieles aufmerksam gemacht werden. Denn diese brauchen häufig Unterstützung bei Ihrer Erziehungsarbeit. Darüber hinaus halte ich eine Altersverifikation beim Download im Achtzehnerbereich für eine sinnvolle Ergänzung.



Und wie sollten sich Eltern verhalten, wenn ihre Kinder sich mit Computer- und Videospielen beschäftigen?

Eltern sollten sich für das Spiel interessieren, es sich erklären lassen, mit den Kindern darüber reden. Sehr hilfreich ist es z.B. das Spiel mit den Kindern zu spielen, die Kinder ernst zu nehmen.

Wie bewerten Sie die Empfehlungen dieses Ratgebers?

Ich kann den Ratgeber nur empfehlen. Er ist ein gutes ausführliches Hilfsmittel zur Unterstützung der Erziehungsarbeit der Eltern.

Der Kinderschutzbund bietet in Bayern Medienkurse für Eltern an. Wie sind Ihre Erfahrungen damit?

Der Kinderschutzbund bietet die Medienkurse nicht nur in Bayern an, er wurde vom Kinderschutzbund LV Bayern und von Klicksafe entwickelt. Von den teilnehmenden Eltern gab es bis jetzt nur positive Resonanzen. Leider ist das Projekt, das auf dem „Train the Trainer“ Prinzip beruht, durch den Wegfall von Geldgebern ins Stocken geraten. Das Problem ist, dass der Kinderschutzbund den Sponsoren keine quantitativen Garantien geben kann.

Sollte Medienkompetenz Teil der schulischen Bildung sein?

Ja, sie ist ganz wichtig. Medienkompetenz ist die vierte Schlüsselqualifikation und sollte in jedes Schulfach integriert werden. Ich sehe sie jedoch nicht als Einzelfach im Lehrplan.



Antworten auf Elternfragen

Viele Eltern sind beim Thema Computer- und Videospiele weiterhin unsicher. Häufig gestellte Fragen werden in dieser Rubrik beantwortet.

Sollen Kinder überhaupt am Computer oder an der Konsole spielen?

Kinder wachsen heute in einer Informations- und Mediengesellschaft auf. Computer- und Videospiele können dabei helfen, den Umgang mit Medien auf kindgerechte Weise zu vermitteln. Wichtig ist, dass Sie Ihr Kind am Anfang unterstützen und anleiten. Es ist deshalb empfehlenswert, dass Sie sich selbst zunächst mit dem Medium vertraut machen. Darüber hinaus sollten Sie die Spiele auswählen.

Ab welchem Alter können Kinder spielen?

Kinder unter vier Jahren begreifen in der Regel nicht, dass eine Bewegung der Maus oder des Controllers zu einer Reaktion auf dem Bildschirm führt. Probieren Sie das Spiel vorher aus, um einschätzen zu können, ob es für Ihr Kind geeignet ist.

Wie lange darf mein Kind spielen?

Wichtig ist, dass Sie gemeinsam Regeln festlegen. So vermeiden Sie Diskussionen. Beachten Sie dabei, dass Spiele eigenen Zeitmustern folgen und beispielsweise nicht in Minuten, sondern eher in Level beziehungsweise die Zahl der Versuche eingeteilt sind. Folgende Zeitvorgaben, die vom Leiter des Berliner Büros für Kindermedien Thomas Feibel stammen, können Ihnen als Anregung helfen.

- 4 Jahre: 20 Minuten (nur unter Aufsicht)
- 5 bis 6 Jahre: 30 Minuten (für kurze Zeit auch ohne Aufsicht)
- 7 bis 10 Jahre: 45 bis 60 Minuten (Anwesenheit der Eltern sinnvoll)
- 11 bis 12 Jahre: 60 Minuten (nach Absprache dürfen Kinder alleine spielen)
- 13 bis 17 Jahre: 60 bis 90 Minuten



Achten Sie darauf, dass Ihr Kind nicht jeden Tag am Computer sitzt. Vereinbaren Sie computerfreie Tage. Zudem sollte Ihre Tochter oder Ihr Sohn nicht unmittelbar vor dem Zubettgehen spielen.

Wie finde ich das richtige Spiel für mein Kind?

Im Internet finden Sie ausführliche Beschreibungen zu den meisten Titeln, die Ihnen bei der Auswahl helfen können. Fragen Sie außerdem Ihr Kind nach seinen Wünschen. Eine wichtige Orientierungshilfe bieten die Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie Auszeichnungen. Berücksichtigen Sie außerdem, wie gut Ihr Kind bereits lesen und Probleme lösen kann und wie weit seine Hand-Augen-Koordination entwickelt ist. Idealerweise spielen Sie dafür gemeinsam mit Ihrem Kind und beobachten es dabei.

Wo sollte der Computer oder die Konsole stehen?

Computer stehen idealerweise dort, wo sie für alle Familienmitglieder zugänglich sind. Achten Sie darauf, dass insbesondere kleine Kinder nicht allein sind, wenn sie spielen. Konsolen können Sie gut im Wohnzimmer platzieren. Das hat den Vorteil, dass alle Familienmitglieder gemeinsam spielen können.

Machen Computer- und Videospiele dumm?

Hierfür gibt es keine eindeutigen wissenschaftlichen Belege. Zahlreiche Pädagogen sind sogar der Ansicht, dass Spielen die Entwicklung fördern kann. So müssen Kinder beispielsweise ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen oder schnell reagieren. Oft ist strategisches und logisches Denken gefragt. Letztlich sollten Eltern sorgfältig abwägen, ob sie ihr Kind am Computer spielen lassen möchten.



Machen Computer- und Videospiele aggressiv?

Das lässt sich wissenschaftlich nicht ganz ausschließen. Achten Sie deshalb darauf, ob Ihr Kind Spiele spielt, in denen Gewalt eine große Bedeutung hat. Bedenken Sie dabei aber auch, dass Computer- und Videospiele nicht grundsätzlich der Auslöser für Aggressivität sind. Zahlreiche andere Faktoren, zum Beispiel Probleme in der Familie oder der Schule, können ebenfalls zu aggressivem Verhalten beitragen.

Machen Computer- und Videospiele süchtig?

Spiele können eine große Faszination ausüben, machen aber nicht per se süchtig. Sie sollten aufmerksam werden, wenn sich Ihr Kind zunehmend abkapselt und lieber mit dem Computer oder der Konsole als mit Freunden spielt. Meist tragen weitere Faktoren zu einer Suchtgefährdung bei, etwa Probleme in der Schule.

Machen Computer- und Videospiele einsam?

Ähnlich wie Filme oder Bücher eignen sich Spiele zur Flucht aus dem Alltag. Das muss aber kein Alarmsignal sein. Achten Sie deshalb genau darauf, wie lange Ihr Kind am Computer oder an der Konsole sitzt. Zahlreiche Titel verfügen über eine Mehrspielerfunktion, sodass ein sozialer Austausch sogar gefördert werden kann. Nehmen Sie sich auch die Zeit, mit Ihrem Kind zu spielen.



Lexikon der Spielbegriffe

Von Adden bis Zocken

Wenn Computer- und Videospiele über ihr Hobby sprechen, verstehen Außenstehende oftmals nicht, worum es geht. Einige der wichtigsten Ausdrücke sind in diesem Lexikon zusammengefasst. Sie helfen, Sprachbarrieren zwischen Erwachsenen und Kindern abzubauen.

Adden: vom englischen „to add“ für „hinzufügen“. Insbesondere bei Online-Spielen, aber auch in Chat-Räumen lassen sich neue Teilnehmer hinzufügen.

Avatar: virtuelle Spielfigur, zum Beispiel in Rollenspielen.

Ban: englisch für „verbannen“. Bei Online-Spielen können Teilnehmer dauerhaft ausgeschlossen werden, etwa weil sie gegen Regeln verstoßen haben.

Clan: Bezeichnung für eine Spielergruppe, die etwa bei Ego-Shootern gemeinsam gegen andere Clans antritt.

Controller: Eingabegerät, das insbesondere an Spielkonsolen zum Einsatz kommt.

Cheat: englisch für „schummeln“. Mittels spezieller Programme oder Tastenkombinationen kann ein Spieler sich Vorteile verschaffen.

Ego-Shooter (auch First Person Shooter): kriegerische Actionspiele mit hohem Kampfanteil, in denen das Geschehen aus der Perspektive der Spielfigur dargestellt ist.

E-Sports: elektronischer Sport. Zahlreiche Computer- und Videospiele werden inzwischen ähnlich intensiv betrieben wie Vereinssport. So gibt es beispielsweise Ligen und Turniere.

Fraggen: englischer Slang-Ausdruck, der die Zerstörung eines Spielgegners bezeichnet.

Glitch: englisch für „Panne“ oder „Störung“. Bezeichnung für einen Fehler oder eine Ungereimtheit im Spiel.

LAN-Party: Veranstaltung, bei der Hunderte von Spielern ihre Computer über ein lokales Netzwerk (Local Area Network, LAN) zusammenschließen, um gegeneinander anzutreten.



MMORPG: Abkürzung für Massive Multiplayer Online Role-Playing Game. Gemeint sind Online-Rollenspiele mit Tausenden von Teilnehmern.

MOD: Kurzform von Modifikation. Bei bestimmten Computer- und Videospielen lassen sich Elemente hinzufügen oder gänzlich neu gestalten.

NPC: Abkürzung für Non-Player Character. Gemeint ist eine vom Computer gesteuerte Spielfigur.

Patch: vom englischen „to patch“ für „ausbessern“. Bedeutet, dass Fehler im Spiel nachträglich ausgebessert werden.

Raid: englisch für „Raubzug“. Insbesondere bei Online-Rollenspielen verbünden sich mehrere Teilnehmer, um gemeinsam eine Aufgabe zu lösen.

Trial Member: englisch für „Mitglied auf Probe“. Vor Aufnahme in einen Clan muss der Kandidat sein Können unter Beweis stellen.

Zocken: intensives Spielen.



Links und Literatur

Zum Weiterlesen

Zum Thema Computer- und Videospiele gibt es bereits zahlreiche Informationsangebote mit nützlichen Tipps für Eltern und Erziehende. Eine Auswahl ist hier zusammengestellt.

Links und Literatur

Internet-Seiten

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

www.bundespruefstelle.de

Zu den Aufgaben der Bundesprüfstelle gehört es, jugendgefährdende Medien auf Antrag oder Anregung zu prüfen und zu indizieren. Auf ihrer Website bietet sie unter anderem Informationen zu Computer- und Videospiele.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

www.jugendschutzaktiv.de

Das Internetportal "Jugendschutz aktiv" des Bundesfamilienministeriums verfolgt das Ziel, Informationen über das Thema Jugendschutz zu sammeln und diese Zielgruppengerecht für Handel, Eltern, Lehrer, Pädagogen, Kinder und Jugendliche aufzubereiten und die wichtigsten Fragen zu beantworten.

Bundeszentrale für politische Bildung

www.bpb.de

Die Bundeszentrale für politische Bildung hat ein Online-Themenspezial zu Computer- und Videospiele mit unter anderem wissenschaftlichen Artikeln und Diskussionsbeiträgen veröffentlicht.



GameParents

www.gameparents.de

Der gemeinnützige Verein will das Verständnis von Eltern und Erziehenden im Umgang mit neuen Medien verbessern. In der Rubrik Informationsseiten finden sich zahlreiche Tipps zu Geräten und Spielen.

Internet-ABC

www.internet-abc.de/kinder

Das Informationsangebot der Landesanstalt für Medien NRW klärt Kinder über das Internet und seine Möglichkeiten auf. Im Fokus steht außerdem Spiel- und Lernsoftware.

Schau hin! Was Deine Kinder machen.

www.schau-hin.info

Für Eltern mit Kindern, die die Medienwelt entdecken, hat das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Initiative Schau hin! gestartet. Die Internetseite bietet zahlreiche Informationen zur Medienerziehung.

spielbar.de

www.spielbar.de

Die interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung bietet pädagogische Bewertungen von Computer- und Videospielen. Sie gibt Tipps und stellt Materialien für die pädagogische Praxis zur Verfügung.

Spielraum. Institut zur Förderung von Medienkompetenz

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/>

Das an der Fachhochschule Köln angesiedelte Institut hat es sich zum Ziel gesetzt, die Medienkompetenz von Erwachsenen sowie Kindern und Jugendlichen zu stärken. Dazu bietet es unter anderem Vorträge an Schulen an. Spielraum wird von Nintendo und Electronic Arts gefördert.



Spieleratgeber NRW

www.spieleratgeber-nrw.de

Die Internetseite des Computer-Projekts Köln versteht sich als pädagogischer Ratgeber für Eltern und Erziehende. Außer Tests und Beurteilungen findet sich dort auch umfassendes Informationsmaterial.

Links und Literatur

Buchtipps

Computer- und Video-Spiele. Alles, was Eltern wissen sollten

Von Andrea M. Hesse und Harald Hesse

Dieser Ratgeber richtet sich an Familien, die mehr über Computer- und Videospiele wissen wollen. Die Autoren beschreiben die vorhandenen Geräte, stellen Spielgenres vor und geben Tipps für die Erziehungspraxis.

Computerspiele & Internet – der ultimative Ratgeber für Eltern

Von Jens Wiemken

Der praktische Ratgeber des Medienpädagogen Jens Wiemken klärt im ersten Teil über Gefahren und Chancen interaktiver Unterhaltung auf und stellt empfehlenswerte Spiele vor. Der zweite Teil des Buchs konzentriert sich auf das Thema Internet.

Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien

Von Wolfgang Bergmann und Gerald Hüther

Die Autoren beschäftigen sich insbesondere mit der Anziehungskraft von Online-Rollenspielen. Dabei beschreiben sie auch, welche Rolle das familiäre und soziale Umfeld spielt.



Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele

Von Prof. Winfred Kaminski und Tanja Witting

Das Buch versteht sich als umfassende Einführung in die Welt der Computer- und Videospiele. Dabei thematisiert es Risiken und Chancen gleichermaßen. Darüber hinaus liefern die Autoren Beispiele aus der medienpädagogischen Arbeit und geben Tipps für den Alltag. Ein Einkaufsleitfaden hilft Eltern bei der Spielauswahl.

Links und Literatur

Studien

Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games

Von Lawrence Kutner und Cheryl K. Olson:

Die Autoren, ein Psychologe und eine Gesundheitswissenschaftlerin der US-amerikanischen Harvard Medical School, beschreiben, welche Bedeutung Computer- und Videospiele für die Kreativität und das Erfassen komplexer Zusammenhänge haben.

KIM- und JIM-Studie 2010/2011

www.mpfs.de

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) untersucht jährlich das Medienverhalten 6- bis 13-jähriger Kinder (KIM) und 12- bis 19-jähriger Jugendlicher (JIM) in Deutschland. Außer Fernsehen und Internet sind auch Computerspiele ein zentrales Thema.

Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

http://www.bmbf.de/pub/kompetenzen_in_digitaler_kultur.pdf

Der Bericht der Expertenkommission des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) zeigt auf, welche Kompetenzen in der digitalen Gesellschaft benötigt werden. Hohe Bedeutung hat dabei die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen.



Medienkonvergenz-Monitoring

http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRO8.pdf

Die Abteilung Medienpädagogik und Weiterbildung an der Universität Leipzig hat im Rahmen einer Langzeitstudie die Einstellung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu Online-Rollenspielen untersucht.



Kontakt

Weitere Informationen:

Martin Lorber

Director PR und Jugendschutzbeauftragter

Im Zollhafen 15-17

50678 Köln

Telefon 0221 / 97582 – 2637

E-Mail mlorber@ea.com

www.spielkultur.ea.de