



Ratgeber für Eltern

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



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Wissenswertes für Eltern	3
Basiswissen.....	4
Genrekunde.....	4
Hardware.....	8
Auf die Technik kommt es an	8
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und IARC.....	10
Altersempfehlungen für digitale Spiele.....	10
IARC	11
Jugendschutzprogramme.....	13
Sicher Surfen	13
Qualitätssiegel.....	14
Ausgezeichnet	14
Handlungsempfehlungen für Eltern.....	15
Ist doch ein Kinderspiel!.....	15
Aufmerksam sein.....	15
Wissen, was gespielt wird	15
Seien Sie kein Spielverderber	15
Die ersten Schritte – Tipps für Vorschulkinder	16
Kleine Abenteuer – Tipps für 7-12-Jährige.....	16
Der spielende Teenager – Tipps für 12- bis 16-Jährige	17
Die Spielerpersönlichkeit – Tipps für 16- bis 18-Jährige	18
Antworten auf Elternfragen	18
Lexikon der Spielbegriffe.....	21
Zum Weiterlesen	25
Link-Tipps.....	25
Buchtipps.....	27
Studien	28
Sicherheitseinstellungen	29
Kindersicherung für Konsole und Co.....	29
Kontakt	31



Einleitung

Wissenswertes für Eltern

Computer- und Videospiele sind für die meisten Kinder, Jugendlichen aber auch Erwachsenen eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Zwei Drittel der Sechs- bis 13-Jährigen interessieren sich für das Thema „Computer-/Konsolen-/Onlinespiele“ (Quelle: KIM-Studie 2018). Mehr als 58 Prozent der 12- bis 19-Jährigen spielen mindestens einmal in der Woche Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele. (Quelle: JIM-Studie 2018). Die Auswahl an verfügbaren Titeln und Genres lässt dabei keine Wünsche offen. Für jede Altersgruppe gibt es ein passendes Spieleangebot.

Mittlerweile gibt es zwar immer mehr Eltern, die selbst in der Gaming-Generation aufgewachsen sind. Trotzdem sind viele von ihnen angesichts der Vielfalt an Spielen und Spielformen verunsichert: Ist das Spielen am Computer oder an der Konsole schlecht für mein Kind? Welche Spiele sind für welche Altersklasse geeignet? Es gibt immer noch eine Menge Eltern, denen es schwerfällt, die Faszination interaktiver Unterhaltung nachzuvollziehen – entweder, weil sie selbst keine Erfahrungen damit gemacht haben, oder weil ihnen der Zugang zu diesem Medium fehlt. Doch gerade weil Games heute allgegenwärtig sind, wünschen sich Eltern Tipps für den richtigen Umgang in der Familie. Doch nicht nur Eltern, sondern auch Pädagogen, suchen nach Kriterien, die dabei helfen aus dem großen Angebot die passenden Spiele für ihre Kinder auswählen zu können.

Die Alterskennzeichen der USK, die auf jeder Spielhülle angebracht sind, können nur ein erster Anhaltspunkt für den richtigen Umgang mit Computer- und Videospiele in der Familie sein. „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 45 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. So sind mittlerweile digitale Spiele für jeden Geschmack und für jede Altersklasse verfügbar – und das auf vielen unterschiedlichen Plattformen: Auf dem PC, auf Konsolen oder mobil auf Smartphones, Tablets und Handheld-Konsolen.

Genrekunde

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 aktuell wichtigsten Spieltypen und Genres.

Action

Bei diesen Spielen kommt es hauptsächlich auf Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen an. Dazu zählen Shooter, Beat'em Ups und Arcade-Spiele. Wegen der zum Teil sehr realistischen Darstellung von Gewalt sind First Person Shooter (Der Spieler sieht die Umgebung quasi aus den Augen seiner Spielfigur) für Minderjährige oftmals ungeeignet. Allerdings gibt es im Bereich der Third Person Shooter (Kamera hinter der Schulter der Spielfigur) mittlerweile viele Spiele, die für ein jüngeres Publikum geeignet sind. Beat'em-Up-Spiele thematisieren den Einsatz von direkter körperlicher Gewalt, oft in Form von verschiedenen Kampfstilen. Meist treten zwei Kontrahenten gegeneinander an. Arcade-Titel haben ihren Ursprung in klassischen Spielhallen, den Arcades. Hier geht es schlicht darum, die höchste Punktzahl zu erreichen. Über die Zeit hinweg wurden zudem viele traditionelle Genres vermischt: So gibt es mittlerweile eine Vielzahl an Action-Rollenspielen, Action-Adventures oder Taktik-Shootern.



Battle Royale

Battle Royale ist ein relativ junges Genre, bei dem das Überleben des eigenen Charakters durch die Erkundung der Spielwelt und das Einsammeln überlebenswichtiger Gegenstände im Vordergrund stehen. Bei Battle Royale-Games treten eine große Anzahl von Spielern gegeneinander an, die meist mit minimaler Ausrüstung ins Spielgeschehen geworfen werden. Aufgabe ist es, nach Waffen und Rüstungen zu suchen und alle anderen Gegner auszuschalten. Ein stetig schrumpfender „sicherer Bereich“ sorgt dafür, dass man sich nicht dauerhaft aus dem Weg gehen kann. Gewinner ist der letzte Überlebende. Der Name des Genres leitet sich von dem japanischen Roman und dem darauf basierenden Film Battle Royale ab, der ein ähnliches Setting präsentiert. Der Ursprung des Genres lässt sich auf Modifikationen für große Online-Spiele zurückführen.

Adventure und Rollenspiel

Sie werden auch als die Romane des Computerspiels bezeichnet: Bei Adventures oder Rollenspielen führt der Spieler seine Figur durch üppig gestaltete Welten, löst Rätsel, findet Gegenstände oder erfragt Informationen und treibt so die Handlung voran. Um die Aufgaben zu erfüllen, lassen sich oft auch Gruppen aus verschiedenen Charakteren aufbauen. In Online-Rollenspielen können sich mehrere Mitspieler im Internet verabreden und sich kooperativ den Herausforderungen der Spielwelt stellen.

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 Augen-Hand-Koordination sowie ein schnelles Reaktionsvermögen.

Musikspiele

Musik ist das zentrale Element dieser Spieltitel. 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 benötigen zusätzliche Eingabegeräte, etwa Mikrofone.



Party-Spiele

Titel dieses Genres eignen sich insbesondere für mehrere Spieler. Die Regeln sind einfach zu lernen. Meist handelt es sich dabei um Adaptionen von Gesellschaftsspielen. In diesen sogenannten „Mini Games“ kommt es darauf an Rätselaufgaben zu lösen oder kleine Geschicklichkeitspassagen zu meistern. Oft werden auch Zufallselemente eingesetzt, die dafür sorgen, dass nicht unbedingt der beste Spieler gewinnt und auch Gelegenheitsspieler Spaß und Erfolg haben können.

Rennspiele

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

Bestimmte Abläufe 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.

Sportspiele

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, von 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.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

MOBA, auch bekannt als ARTS (Action Real-Time Strategy) ist eine Unterkategorie der Echtzeit-Strategiespiele. Mindestens zwei Teams treten hier gegeneinander an, um die Heimatbasis des gegnerischen Teams zu zerstören. Die Besonderheit: Statt einer großen Armee steuert jeder Spieler einen Helden, der für das Besiegen von Gegnern Erfahrungspunkte und „Geld“ erhält. Mit Hilfe von Erfahrungspunkten und Ressourcen kann der Held, ähnlich wie in Computer-Rollenspielen, verbessert werden. Wird ein Held ausgeschaltet, erscheint er nach einer bestimmten Abklingzeit wieder in der Basis des eigenen Teams.

Kostenlose Spiele? - Free2Play

Die Akzeptanz der Spieler herunterladbare Inhalte (DLCs) und virtuelle Güter zu kaufen, ermöglicht es den Entwicklern, viele Spiele als so genannte Free2Play Versionen anzubieten. Dies heißt, dass die Spiele in einer kostenlos zu spielenden Basisversion angeboten werden, die Stück für Stück durch den Kauf von zusätzlichen Inhalten und Gegenständen erweiterbar ist. Die angebotenen Basisversionen lassen die Spieler in der Regel sämtliche Funktionen des Spiels ohne monetäre Investitionen erleben. Allerdings sind beispielsweise zusätzliche Charakterklassen oder kosmetische Inhalte über den Ingame-Shop erhältlich.

Kleinere Zusatzinhalte und zufällige Sammlungen bestimmter Items (digitale Gegenstände), wie zum Beispiel Waffen, kosmetische Zusätze oder Sammelgegenstände gibt es in vielen Spielen unterschiedlicher Genres. Diese können im Spiel entweder freigeschaltet, gefunden oder durch eine erspielbare digitale Spielwährung beziehungsweise durch Echtgeld gekauft werden.



Hardware

Auf die Technik kommt es an

Wer in virtuelle Spielwelten eintauchen möchte, benötigt dafür die richtigen Geräte. Dabei stellt sich heutzutage nicht mehr nur die Frage: Computer oder Konsole? Auch auf mobilen Geräten wie Smartphones oder Tablets sind mittlerweile unzählige digitale Spiele verfügbar. Der PC oder ein Laptop 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 Switch

2017 veröffentlichte Nintendo ihre aktuellste Konsole, die Nintendo Switch. Sie zeichnet sich durch ihr hybrides Hardware-Konzept aus. Sie lässt sich sowohl als stationäre Konsole am TV-Gerät oder Monitor einsetzen, als auch als Handheld-Konsole mit abnehmbaren Controllern, den sogenannten „Joy-Cons“. So lassen sich die Spiele zu Hause bequem auf dem Fernseher von der Couch aus spielen. Unterwegs kann der eigene Spielfortschritt dank des Handheld-Format der Switch problemlos fortgesetzt werden – beispielsweise in Bus und Bahn. Ein wichtiger Grund für den großen Erfolg der Switch ist sicherlich, das im Vergleich zu anderen Konsolen große Angebot an Indie-Spielen.

PlayStation 4 (PS4)

Die PlayStation 4 stellt die neueste Version der bekannten Konsolenmarke des Herstellers Sony dar, deren erste Version (die PlayStation 1) 1995 in Europa erschien. Dank ihrer aktuellen Technik bietet sie technisch aufwendige und eindrucksvolle Spielerlebnisse. Sie spielt alle gängigen Medien ab und lässt sich mit dem Internet verbinden. Das PlayStation Network, welches benötigt wird, um mit und/oder gegen andere Spieler im Internet zu spielen ist 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. 2016 erschien zudem die PlayStation 4 Pro, die noch einmal mehr Rechenleistung und bessere Grafik-Fähigkeiten als die ursprüngliche PlayStation 4 bietet.



Xbox One

Microsoft hat mit der Xbox One 2014 eine neue Konsole, mit deutlich leistungsfähigerer Hardware als ihr Vorgänger, der Xbox 360, auf den Markt gebracht. Das Spiele-Angebot richtet sich in erster Linie an Jugendliche und Erwachsene. 2017 erschien zudem die Xbox One X, die eine noch leistungsfähigere Hardware bietet und einen Fokus auf Multimedia-Wiedergabe hat. Zusätzlich ist sie mit allen Spielen und sämtlichem Zubehör der Xbox One kompatibel. Die schon 2016 veröffentlichte Xbox One S dagegen zeichnet sich im Vergleich zur ursprünglichen Xbox One vor allem durch die kompakten Maße (40 Prozent kleiner als das Original) aus.

PC

Der PC ist nicht nur Arbeits- sondern auch Spielgerät. Die meisten PCs laufen mit dem Betriebssystem Windows, allerdings können verschiedenste Betriebssysteme installiert werden; bspw. Linux oder iOS. PCs zeichnen sich für Spieler insbesondere durch die Aufrüstkbarkeit aus: So besteht die Möglichkeit sich seine eigenen Hardware-Komponenten wie Grafikkarte, Prozessor und Festplattenkapazität nach Belieben zusammen zu stellen. Deshalb ist bei Spielen darauf zu achten, ob der jeweilige PC die Mindestanforderungen an die Hardware erfüllt und das richtige Betriebssystem installiert ist. Eine Besonderheit des PCs ist die Steuerung per Maus und Tastatur, die gerade bei Shootern enorm präzise ist. Natürlich lassen sich aber auch an PCs und Laptops andere Eingabegeräte anschließen, beispielsweise ein Gamepad. Weiterhin ist die PC-Community im Bereich Modding einmalig (siehe Lexikon der Spielbegriffe). Viele kommerziell vertriebene Spiele und sogar ganze Genres gäbe es heute gar nicht, wenn sich nicht zuvor Hobby-Programmierer an die Arbeit gemacht hätten. Auf dem PC gibt es zudem ein vielfältigeres Angebot an Spielen, kostenloses Online-Gaming, eine hohe Abwärtskompatibilität bei Spielen sowie eine technische Überlegenheit gegenüber Konsolen (wenn man seinen PC entsprechend zusammenstellt). Mit dem PC oder einem Laptop kann man gleichzeitig spielen, Musik hören, mit Freunden via Teamspeak, Skype und Co. kommunizieren, dazwischen mit dem Browser im Internet surfen oder gar wichtige Aufgaben erledigen, ohne das Spiel verlassen bzw. beenden zu müssen. Dank Streaming-Lösungen im Heimnetzwerk lassen sich mittlerweile auch problemlos PC-Spiele auf dem Fernseher im Wohnzimmer darstellen und von der Couch aus bedienen.



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und IARC

Altersempfehlungen für digitale Spiele

Genau wie Filme sind alle auf physischen Datenträgern im Handel erhältlichen Computer- und Videospiele mit eindeutigen Altersempfehlungen gekennzeichnet. Für die Vergabe ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zuständig.

Unabhängige Jugendschutzsachverständige unter dem Vorsitz des Vertreters oder der Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden prüfen die Titel im Hinblick auf Jugendschutz und Strafrecht, um das Spiel in eine von fünf Altersgruppen einzustufen (hier wird das Verfahren erklärt: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>). Der Bund ist hier zuständig für Trägermedien, d. h. alles, was zum Beispiel im Elektromarkt im Regal steht. Jeder Anbieter, der dort etwas gegebenenfalls auch an Kinder und Jugendliche verkaufen will, muss seine Produkte mit einer Alterskennzeichnung versehen. Im Online-Bereich dagegen gilt der Jugendmedien-Staatsvertrag der Länder. Dieser sieht vor, dass der Spieleanbieter den Jugendschutz selbst sicherstellt. Das kann er auf verschiedene Arten tun, beispielsweise durch Zeitbeschränkungen oder Jugendschutzsoftware für Eltern. Im Fall von physischen Trägermedien findet sich das entsprechende USK-Zeichen gut sichtbar auf der Verpackung sowie 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

Bei den „ab 6 Jahren“ eingestuften Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele. Das Spielgeschehen ist meist 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 oft 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 („Keine Jugendfreigabe“)

Spiele mit diesem Siegel dürfen nur von Erwachsenen erworben und gespielt werden. Sie enthalten grafische Elemente, Figuren und Spielhandlungen, die für Minderjährige ungeeignet sind. Spiele mit dieser Kennzeichnung sind nicht verboten, sie sind jedoch vom Versandhandel und vom Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen (zum Beispiel Verkaufsstand oder Kiosk) ausgeschlossen. Versandhändler, die eine Altersverifikation ihrer Kunden durchführen (beispielsweise per Postident-Verfahren), sind von dieser Regelung jedoch nicht betroffen.

Gleichstellung digitaler Spiele mit anderen Medien

In Einzelfällen darf die USK seit August 2018 auch dann Altersfreigaben erteilen, wenn das Spiel Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen – zum Beispiel Hakenkreuze – zeigt. Der Grund: Die USK kann inzwischen die sogenannte Sozialadäquanzklausel bei Games anwenden. Eine gute Entwicklung, da sich digitale Spiele nun allen anderen Medien wie beispielsweise Filmen gleichberechtigt der gesellschaftlichen Diskussion stellen können. Viele engagierte und kreative Entwickler behandeln in ihren Spielen schwierige Themen wie die Zeit des Nationalsozialismus, Rassismus oder Unterdrückung. Sie gehen mit derlei Themen kritisch und verantwortungsbewusst um und versuchen so die Spieler zum Nachdenken anzuregen. Gerade digitale Spiele können dank ihrer Interaktivität zur Reflektion und Auseinandersetzung beitragen.

IARC

Die globale Verbreitung und die große Anzahl an verfügbaren Online-Spielen und Apps führen dazu, dass weitere Alterseinstufungsmechanismen von Nöten sind. Die International Age Rating Coalition



(IARC) wurde im Jahr 2013 aus genau diesem Grund gegründet und stellt ein System zur Verfügung, das von technischen Plattformen wie mobilen App-Stores zum Zwecke des Jugendschutzes in ihr Angebot integriert werden kann. So wird es ermöglicht, dass die Anbieter der einzelnen Produkte ihre Inhalte über einen Fragebogen selbst einstufen. Aus dieser Einstufung ergibt sich nach Vorgaben der jeweiligen nationalen Selbstkontrolle (für Deutschland also die USK) ein Alterskennzeichen. Die IARC stellt einen Zusammenschluss verschiedener verantwortlicher Organisationen zur weltweiten Altersbewertung dar. In Deutschland überprüft die USK regelmäßig die IARC-Einstufungen, um deren Qualität sicherzustellen. Diese Überprüfungen können auch durch Beschwerden von Nutzern ausgelöst werden.

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



Jugendschutzprogramme

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, wie zum Beispiel JusProg für den PC. Auch für iPhone und iPad wird ein JusProg Kinderschutzbrowser angeboten. Das Jugendschutzprogramm JusProg 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 und zeigt einen entsprechenden Hinweis und geeignete Alternativen an.

Das JusProg-Jugendschutzprogramm wurde von der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) als geeignet anerkannt. Es ist zudem die erste allgemeine Jugendschutzsoftware, die auf Grundlage des neuen JMStV geprüft wurde.

Das Jugendschutzprogramm ist unter folgendem Link kostenfrei erhältlich:
<https://www.jugendschutzprogramm.de/download-2/>



Qualitätssiegel

Ausgezeichnet

Computer- und Videospiele sollen in erster Linie Spaß machen. Viele setzen aber auch auf 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 Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur gemeinsam mit dem Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche und der Stiftung Digitale Spielekultur ausgerichtete Preis wurde im Frühjahr 2009 zum ersten Mal vergeben. In insgesamt 15 Kategorien werden herausragende deutsche Produktionen ausgezeichnet – darunter auch das beste Kinder- sowie Jugendcomputerspiel.

www.deutscher-computerspielpreis.de

Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber NRW steht bereits seit 2005 Eltern, Pädagogen und der allgemeinen Leserschaft mit Rat und Tat zur Seite, wenn es um die pädagogische Beurteilung von aktuellen Spielen geht. Das Besondere am Service: Der Spieleratgeber NRW bezieht seit jeher Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 21 Jahren aktiv in seine redaktionellen Prozesse mit ein. Ihre Unterstützung und kritische Meinung bilden die Basis der zahlreichen Beurteilungen. Neben der Bewertung und pädagogischen Alterseinschätzung von Spielen, bemüht sich der Spieleratgeber-NRW darüber hinaus Informationen zu Inhalt, Präsentation, Kosten oder Wirkung der Spiele verständlich aufzuarbeiten. Das Angebot beantwortet viele Fragen, die Eltern und Pädagogen an Apps sowie Computer- und Videospiele stellen und ergänzt damit die gesetzlichen Kennzeichen der USK.

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>



Tommi – der deutsche Kindersoftwarepreis

Der Family Media Verlag 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, Konsole, Apps und Elektronisches Spielzeug. Zudem gibt es einen Sonderpreis „Kindergarten & Vorschule“.

www.kindersoftwarepreis.de

Handlungsempfehlungen für Eltern

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 durch die USK 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 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 sinnvoll und sehr wichtig. Sie sollten aber nicht auf die Sekunde genau gelten, sondern sich auch am Spielfluss orientieren. Denn oft gehen bei einem plötzlichen Abbruch Spielstände verloren und Frust stellt sich ein. Bei manchen



Spielen kommt hinzu, dass diese zusammen mit anderen Spielern online gespielt werden (Kompetitives Gaming) und nicht mitten in der Runde abgebrochen werden können. Dies führt oftmals sofort zu einer Spielsperre durch das Spiel – eine Regelung, die für ein soziales Miteinander bei den Spielen sorgen soll. Diskutieren Sie also gemeinsam, an welcher Stelle eine Pause oder ein Ende der Spielrunde Sinn macht.

Die ersten Schritte – Tipps für Vorschulkinder

Mit vier Jahren können Sie Ihr Kind zum ersten Mal am Computer, an der Konsole oder am Smartphone/Tablet spielen lassen. Vorher versteht es den Zusammenhang zwischen den Geschehnissen am Bildschirm und 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 und nur für kurze Zeit am Computer spielen lassen. So können Sie es bei neuen Situationen direkt unterstützend 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?

Die USK empfiehlt folgende Nutzungsdauer:

- Ab 4 Jahre bis 7 Jahre: 20-30 Minuten pro Tag (nur unter Aufsicht)

Kleine Abenteuer – Tipps für 7-12-Jährige

Spielerisch lernen. Das ist die Devise bei Kindern im Grundschulalter. Sie sind in diesem Alter besonders offen und lernfähig. Ob eine aufregende Fußball-Simulation, ein kultiges Jump'n'Run-Spiel oder ein spannendes Adventure, das in fremde Welten führt – Ihr Kind wird sich begeistert durch die virtuelle Welt des Computerspiels bewegen. 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 verstehen? Kann es das virtuelle Geschehen von der Realität unterscheiden? Mit dieser Vorarbeit fällt die Auswahl leichter.

Was?

Für Schulkinder geeignet sind in der Regel: Gesellschaftsspiele, Sport- und Rennspiele, Jump'n'Runs sowie die meisten Adventurespiele.

Wie lange?

Die USK empfiehlt folgende Nutzungsdauer am Tag:

- 7-10 Jahre: 60 Minuten
- 10-12 Jahre: 75 Minuten

Der spielende Teenager – Tipps für 12- bis 16-Jährige

Im Internet surfen, Hausaufgaben lösen und spielen – der eigene Computer und insbesondere das Smartphone sind für Kinder in diesem Alter feste 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 ein Vorbild, zum Beispiel beim Fernsehkonsum. Und sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Bedeutung von maßvoller, vernünftiger Nutzung.

Was?

Von Jump 'n' Runs, Rennspielen bis Adventures eignen sich für diese Altersgruppe Spiele fast aller Genres. Besonders komplexe Strategiespiele und Spiele mit expliziter Gewaltdarstellung gehören nicht in die Hände Ihres Kindes. Die Alterskennzeichnung der USK weist Ihnen hierbei den Weg.

Wie lange?

Die USK empfiehlt folgende Nutzungsdauer:

- Ab 12 Jahre: 90-120 Minuten am Tag (die Zeiten können mit dem Älterwerden des Kindes flexibel angepasst werden)



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 von der Außenwelt 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 Kriegsshooter haben in seinen Händen in der Regel immer noch nichts zu suchen. Achten Sie auf das rote USK- Siegel: Diese Spiele haben keine Jugendfreigabe.

Wie lange?

Laut USK-Empfehlung können 16- bis 18-Jährige gerne mehr als 120 Minuten am Tag spielen.

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 Art und 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 für ihr Kind 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 Leveln beziehungsweise in die Zahl der Versuche eingeteilt sind. Die oben genannten Zeitvorgaben der USK können dabei als Orientierung dienen.

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.

Schaden Computer- und Videospiele der Entwicklung meines Kindes?

Zahlreiche Pädagogen sind 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. Solange man sich jedoch an die Altersfreigaben hält und Zeitkontingente festlegt, besteht hier keine Gefahr.

Machen Computer- und Videospiele aggressiv?

So pauschal und monokausal kann man das nicht sagen. Mit die wichtigsten Faktoren bei der Vergabe von Altersfreigaben sind Gewaltinhalte in Spielen. Lassen Sie ihr Kind nur Spiele spielen, die eine entsprechende Altersfreigabe haben.

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 Achievements 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.

Achievements: Englisch für „Errungenschaft“. Manchmal auch „trophy“, „badge“, „award“ oder „ingame achievement“ genannt. Es handelt sich hierbei um digitale Trophäen, die ein Spieler für besondere Aufgaben verliehen bekommt.

Adden: Vom Englischen „to add“ für „hinzufügen“. Insbesondere bei Online-Spielen, aber auch in Chat-Räumen und Social Media lassen sich neue Teilnehmer / Kontakte hinzufügen.

Augmented Reality (AR): Auch Erweiterte Realität genannt, meint die computerunterstützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, wie es bei einigen Smartphone-Spielen oder bestimmten Features des Nintendo 3DS der Fall ist.

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.

Bug: Englischer Begriff für „Käfer“. Damit sind auftretende Softwarefehler innerhalb eines Spiels/Programms gemeint, die sich trotz Fehlerüberprüfung der Programmierer in den Code eingeschlichen haben. „Bugs“ können das Spielerlebnis deutlich trüben.

Clan (oder Gilde): Bezeichnung für eine Spielergruppe, die sich innerhalb eines Spiels zusammenschließt und die Spielaufgaben gemeinsam bestreitet.

Community: Eine Gemeinschaft von Spielern, die die gleichen Interessen verfolgen, die gleichen Spiele mögen und sich über diese austauschen.

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

Cheat: Englisch für „schummeln/betrügen“. Mittels spezieller Programme oder Tastenkombinationen kann sich ein Spieler Vorteile verschaffen. Im eSport wie elektronisches Doping zu sehen.



DLC: Die englische Abkürzung für „Downloadable Content“, dt. „herunterladbarer Inhalt“. Es handelt sich hierbei um meist kostenpflichtige Zusatzinhalte für Spiele.

eSport: Elektronischer Sport. Zahlreiche Computer- und Videospiele werden inzwischen ähnlich intensiv betrieben wie Vereinssport. So gibt es beispielsweise Ligen, Turniere und Verbände, in denen Spieler kompetitiv im Team oder einzeln gegeneinander antreten.

Frag: Englischer Slang-Ausdruck, der das Ausschalten eines Spielgegners bezeichnet.

Frames per second: Englisch für Bilder pro Sekunde. Der FPS-Wert gibt an, wie viele Bilder pro Sekunde auf dem Bildschirm erscheinen und demnach, wie flüssig das Bild läuft. Häufig ist auch von der „Frame-Rate“ (dt. Bildrate) die Rede. Gerade im professionellen Gaming (eSport) ist es oft entscheidend, eine hohe FPS-Anzahl zu erreichen.

Free-to-Play: Spiele, die kostenlos gespielt werden können. Diese Spiele werden oft entweder durch Werbung unterbrochen oder ein Teil des Spielinhaltes kann kostenpflichtig freigeschaltet werden.

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

Item: Englisch für „Gegenstand“. Ein Item ist ein Gegenstand in Computer- und Videospiele. Items können auf unterschiedlichste Art und Weise erhalten werden, zum Beispiel beim Öffnen von Truhen oder Kisten, als Beute von bezwungenen Gegnern oder von Spielcharakteren. Es gibt viele verschiedene Arten von Items in Spielen. Manche Items zielen darauf ab, die Spielfigur im Kampf zu heilen oder den Gegner zu schwächen. Andere Items sind Waffen oder sammelbare Gegenstände. Zusammen werden all diese Items im Inventar der Spielfigur abgelegt.

Kill: Meint das Ausschalten von Gegnern im Spiel. Wird hauptsächlich im Shooter-Genre als gängiger Begriff verwendet.

Lag: Vom Englischen für „Verzögerung“. Bei einer schlechten Internetverbindung kann es bei Online-Spielen zu Verzögerungen kommen, die das Spielerlebnis deutlich trüben.

Let's Plays: Videos, in denen Spieler sich beim Spielen eines Games filmen und das Erlebnis gleichzeitig kommentieren.

Level: Viele Spiele sind in sogenannte Levels aufgeteilt. Dies sind Abschnitte des Spiels, die der Spieler bewältigen muss, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.



Loot: Beute, bspw. Ausrüstung oder Gold, die Spieler von besiegten Gegnern gewinnen oder in der Spielwelt finden können.

MMOG: Abkürzung für Massive Multiplayer Online Games. Gemeint sind Online-Spiele mit bis zu Tausenden von Teilnehmern.

Mobile Games: Spiele, die auf dem Smartphone oder dem Tablet gespielt werden.

Micropayment: Bezeichnung für ein Bezahlverfahren in Spielen, um zusätzliche Spielinhalte erwerben zu können.

Mod: Kurzform für Modifikation. Bei bestimmten Computer- und Videospielen lassen sich Elemente von den Spielern selbst hinzufügen oder gänzlich neu gestalten. Dadurch können Schwierigkeitsgrade individuell angepasst, die Grafik optimiert, neue Spielmodi und Inhalte hinzugefügt werden. Auch gänzlich neue Spiele können so entstehen.

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

Noob: Bezeichnung für Anfänger in Online-Spielen.

Open World: Auf Deutsch „offene Welt“. Die Besonderheit bei Open-World-Spielen ist die von Spielbeginn an ungehinderte Bewegungsfreiheit. Somit entscheidet der Spieler selbst, was er wann und wie in der Spielwelt erkunden möchte. Die meisten Gebiete sind von Beginn an zugänglich.

Patch: Vom Englischen „to patch“ für „flicken/ausbessern“. Bedeutet, dass Fehler im Spiel nachträglich durch ein Update ausgebessert, gewisse Mechaniken optimiert werden oder die Spielbalance verbessert wird.

Pro-Gamer: Professionelle Spieler, die mit Wettkämpfen im eSport Geld verdienen.

PvE: Kurz für Player versus Environment; Im Gegensatz zum PvP-Modus spielen hier die Spieler gemeinsam gegen die Computer-KI.

PvP: Kurz für Player versus Player; ist ein Modus in vielen MMO-Spielen, in denen Spieler kompetitiv gegeneinander antreten. Das gegenseitige Kräfteressen zwischen einzelnen Spielern steht hier im Vordergrund.

Quest: Die meisten Spielinhalte, gerade bei Rollenspielen, sind in einzelne Aufgaben unterteilt, die sich Quests nennen und absolviert werden müssen, um die Geschichte im Spiel voran zu treiben.



Raid: Englisch für „Raubzug“. Insbesondere bei Online-Rollenspielen (siehe MMO) verbünden sich mehrere Teilnehmer, um gemeinsam eine Aufgabe zu lösen, wie zum Beispiel einen bestimmten Boss zu besiegen.

Skill: Englisch für „Fähigkeit“. Als Skill bezeichnet man die speziellen Fertigkeiten eines Gamers, die er durch das Spielen erlangt. Dazu gehören beispielsweise strategisches Denken sowie taktisches und reaktionsschnelles Handeln. Spieler mit mehr Erfahrung in einem bestimmten Spiel haben meistens mehr Skill als Anfänger.

Stream: In Echtzeit wiedergegebene Video-Formate.

Twitch: Eine Streaming-Plattform, die hauptsächlich von Let's Playern zum Streamen ihrer Spiele genutzt wird.

Virtual Reality (VR): Virtual Reality (VR) ist ein technisches Konzept, mit dem Nutzer in eine computergenerierte Umgebung versetzt werden, die ihnen real erscheint und die mit ihnen interagiert. VR wird sowohl im technischen Bereich (Raumplanung, Arbeitsschutz) sowie in Unterhaltungsmedien eingesetzt (Filme, digitale Spiele und virtuelle Ausstellungen). Um dieses besondere Gefühl der Immersion zu erzeugen, werden zur Darstellung virtueller Welten spezielle Ausgabegeräte namens Virtual-Reality-Headsets benötigt.

Zocken: Intensives Spielen.



Zum Weiterlesen

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

Link-Tipps

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.

Bundeszentrale für politische Bildung

<http://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63644/games>

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

Internet-ABC

www.internet-abc.de

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.

SIN - Studio im Netz

<https://www.studioimnetz.de/>

Das SIN – Studio im Netz ist eine bundesweit agierende medienpädagogische Facheinrichtung. Als anerkannter Träger der freien Jugendhilfe liegt der Schwerpunkt auf den Bereichen „Kinder,



Jugendliche und Multimedia“. Auf der Homepage finden sich Empfehlungen für Apps, Spiele und weitere Internetseiten.

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.

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.

Digitale Spiele - Pädagogisch beurteilt

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele---band-28/133656>

Das Ministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend liefert mit dieser als PDF erhältlichen Broschüre einen wertvollen Beitrag für das Aufwachsen mit digitalen Medien. Neben den Alterskennzeichen der USK und dem fachlichen Blick von Medienpädagoginnen und -pädagogen wird hier insbesondere auch die Meinung von Kindern und Jugendlichen einbezogen.

BuPP

<http://bupp.at/>

BuPP aus Österreich steht für die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen im Bundeskanzleramt - Sektion V Familien und Jugend. Die Website bietet Orientierungshilfe für Eltern, die für ihre Kinder Spiele kaufen möchten. Empfehlenswerte Spiele werden ausgezeichnet und unter „empfohlene Spiele“ gelistet.



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.

Besser als die Wirklichkeit!: Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern

von Jane McGonigal

Jana McGonigal bietet in ihrem Buch einen überzeugenden Blick auf die positive Wirkung, die im Spielen steckt. Sie stellt und beantwortet die spannende Frage: Was, wenn wir die immense Kreativität, die Leidenschaft und das Engagement, das wir ins Spielen investieren, für die reale Welt nutzbar machen?



Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend

Herausgegeben von Dr. Ingrid Stapf, Prof. Dr. Marlis Prinzing, Dr. Nina Köberer

In digital mediatisierten Gesellschaften aufzuwachsen, stellt zentrale ethische Fragen, die nicht nur für Eltern und Erziehende, sondern auch medien- und bildungspolitisch relevant sind. Der Band nimmt aktuelle Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung, der Bildung und des Kinder- und Jugendmedienschutzes zum Anlass, ein neues Themenfeld für die Kommunikations-, Medien- und Informationsethik aufzubereiten, kritisch einzuordnen und zu bewerten.

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.

Studien

KIM- und JIM-Studie

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 digitale Spiele ein zentrales Thema.



Sicherheitseinstellungen

Kindersicherung für Konsole und Co.

Wenn es um das Lieblingsspiel geht, hilft manchmal kein gutes Zureden. Die Versuchung das nächste Level in Angriff zu nehmen, ist einfach zu groß. Und: Nicht immer können Eltern selbst kontrollieren, was ihre Kinder spielen und vor allem wie lange sie spielen. Alle PC-Betriebssysteme und Konsolen verfügen daher über Jugendschutzfunktionen. Sie verhindern, dass Kinder nicht altersgerechte Spiele spielen. Auch die Spieldauer lässt sich begrenzen. Insbesondere bei jüngeren Kindern kann auch einfach die Internetverbindung deaktiviert werden, um beispielsweise unerwünschten Kontaktaufnahmen vorzubeugen. Hier eine Übersicht, wie die Kindersicherungen bei den aktuellen Konsolen und ihren Vorgängern sowie im PC-Betriebssystem Windows eingestellt werden kann. Zu beachten ist jedoch: Diese Schutzmöglichkeiten sind sinnvoll und nützlich, sie bieten jedoch keinen hundertprozentigen Schutz. Eine generelle Begleitung der Kinder ist hier geboten. Und je älter die Kinder werden, desto mehr Handlungsspielräume sollten ihnen auch zugestanden werden. Bei den für Kinder angelegten Accounts sollte man außerdem beachten, dass keine Bezahlmethoden freigeschaltet werden, indem man beispielsweise die Kreditkarten, Konto- oder PayPal-Daten hinterlegt.

Sicherheitseinstellung Nintendo Switch

1. Im HOME-Menü „Systemeinstellung“ auswählen.
2. „Altersbeschränkung“ auswählen.
3. „Über diese Konsole festlegen“ auswählen.
4. Spielzugriff und eShop einschränken.

Die Nintendo Switch besitzt außerdem eine Funktion, mit der sich die Konsole mit der App “Nintendo Switch - Altersbeschränkung” koppeln lässt. Dies ermöglicht Eltern das Spielverhalten ihres Kindes zu kontrollieren und gegebenenfalls vom Smartphone aus einzugreifen. Die App “Nintendo Switch - Altersbeschränkung” lässt sich im jeweiligen App Store herunterladen und mit der Konsole verbinden.

Weitere Informationen finden Sie auf der Herstellerseite von Nintendo:

<https://www.nintendo.de/Hilfe/Nintendo-Switch/Eltern/Altersbeschränkungen/Festlegen-der-Altersbeschränkungen/Festlegen-der-Altersbeschränkungen-1198700.html>



Sicherheitseinstellungen PlayStation 4 (PS4) und Playstation 4 Pro (PS4 PRO)

1. Im Hauptmenü die Option „Einstellungen“ auswählen.
2. „Kindersicherung/Familienverwaltung“ auswählen.
3. Den Nutzer, für den die Einschränkung gelten soll, auswählen und ein vierstelliges Passwort vergeben.
4. Nun können Sie auswählen, welche Anwendungen der Konsole Sie ihrem Kind zugänglich machen wollen.

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Sony:

<https://www.playstation.com/de-de/get-help/help-library/my-account/parental-controls/ps4-parental-controls/>

Sicherheitseinstellungen Windows 10

1. Im Startmenü „Familienoption“ auswählen.
2. „Familieneinstellungen“ wählen und dort für alle Nutzer die Zugriffsrechte festlegen. 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. Über „Familieneinstellungen“ lassen sich auch Aktivitätsberichte einsehen.
4. „Zeitlimit festlegen“: Dazu einfach die Zeiten und Tage anklicken, die blockiert werden sollen.

Weitere Informationen erhalten Sie auf den Herstellerseiten von Microsoft:

<https://support.microsoft.com/de-de/help/12439/microsoft-account-set-content-restrictions-on-windows-10-and-xbox-one>

Sicherheitseinstellungen Xbox One und Xbox One X

1. Sie müssen für diesen Vorgang in ein Xbox-Profil eingeloggt sein.



2. Im Hauptmenü über langes Drücken der HOME-Taste des Controllers „Einstellungen“ auswählen.
3. Wählen sie im Reiter „Konto“ die Option „Familie“ aus.
4. 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.

Weitere Informationen finden Sie auf den Herstellerseiten von Microsoft:

<https://support.xbox.com/de-DE/xbox-one/security/core-family-safety-features>

Kontakt

Weitere Informationen:

Martin Lorber

Director PR und Jugendschutzbeauftragter

Im Zollhafen 15-17

50678 Köln

Telefon 0221 / 97582 – 2637

E-Mail: mlorber@ea.com

<https://spielkultur.ea.de>