

- Was macht den Reiz von Gaming aus?
- Wie viel Medienzeit ist gut?
- Was kann ich tun, wenn mein Kind nur noch zocken will?



ElternWissen

Gaming sicher begleiten

Die Schriftenreihe ElternWissen wird herausgegeben von:

AGJ-Fachverband für Prävention und
Rehabilitation in der Erzdiözese Freiburg e. V.
Referat Prävention
Oberau 21
79102 Freiburg
jugendschutz@agj-freiburg.de

Der AGJ-Fachverband ist Teil der Caritas mit den Aufgabenfeldern Sucht-, Wohnungslosen- und Arbeitslosenhilfe sowie Kinder- und Jugendschutz. Zirka 420 Beschäftigte arbeiten in einem Netz aus stationären und ambulanten Einrichtungen zur Prävention, Behandlung, Beschäftigungsförderung und Fortbildung.

Überreicht durch:

Die Schriftenreihe ElternWissen entstand nach dem Vorbild der gleichnamigen Reihe der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.

Autor*innen:

Nicolas Hoberg ist Psychologe und Hochschuldozent.

Jessica Kathmann ist Psychologin, Psychotherapeutin in Ausbildung und forscht zum Lernen mit digitalen Medien.

Dr. Benjamin Strobel ist Psychologe und Bildungsreferent für das Thema Medien.

In ihrem Projekt Behind the Screens setzen die Autor*innen sich mit der psychologischen, pädagogischen und gesellschaftlichen Bedeutung von Games auseinander.

Inhalt

Einführung	4
Gaming – Was ist das eigentlich?	4
Faszination Gaming	7
Regeln und Spielzeiten	9
Altersgerechte Games	14
In-Game-Käufe und Lootboxen	16
Spielen mit Fremden und Freunden	18
Videospielabhängigkeit	21
Schlussworte	23
Informaterialien und Beratungsangebote	24
Quellen	27

Einleitung

Videospiele und Gaming haben in den vergangenen Jahren einen immer größeren Stellenwert in der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen eingenommen. Für Eltern ist es nicht immer einfach, diesen Trend zu verstehen und pädagogisch zu begleiten.

Dabei lohnt sich eine Beschäftigung mit dem Thema aus Elternsicht durchaus: Den Risiken eines verantwortungslosen Umgangs mit Games stehen auch zahlreiche positive Potenziale für die körperliche, geistige und soziale Entwicklung Ihres Kindes gegenüber.

Das Thema Gaming ist für Sie möglicherweise mit Fragen verbunden wie zum Beispiel: Sind Games schädlich für mein Kind? Soll ich meinem Kind das Spielen von Games überhaupt erlauben und ab welchem Alter kann ich das bedenkenlos tun? Wie erkenne ich, wann mein Kind zu viel spielt? Wie kann ich als Elternteil mein Kind beim Gaming

Die Welt der Games ist groß und vielfältig: Es gibt Spiele für alle Altersgruppen und Vorlieben.

begleiten und unterstützen, damit das Spielen zur Quelle positiver Erfahrungen wird?

In dieser Ausgabe des Elternratgebers ElternWissen betrachten wir das Gaming von Kindern und Jugendli-

chen. Wir ergründen den Reiz von Games für Heranwachsende und beleuchten auch die positiven Effekte von Videospielen für die Entwicklung Ihres Kindes. Außerdem helfen wir Ihnen, mit Gaming verbundene Fallstricke und Risiken zu erkennen. Darüber hinaus zeigen wir Ihnen praktische Tipps, worauf Sie beim Thema Gaming in Ihrer Familie achten sollten.

Gaming – Was ist das eigentlich?

Games (auch: Videospiele, Computerspiele oder digitale Spiele) sind interaktive Medien, die auf Computern, Konsolen und mobilen Geräten wie Smartphone oder Tablets gespielt werden. Sie umfassen eine Vielzahl von Varianten wie Abenteuer, Rollenspiele, Action, Rätsel, Simulationen und vieles mehr. In Videospielen kann Ihr Kind virtuelle Charaktere steuern und verschiedene Herausforderungen meistern, um im Spiel voranzukommen:

Große Vielfalt und individuelle Vorlieben

Menschen aller Altersgruppen spielen heutzutage eine breite Palette an Games, von einfachen Handyspielen bis hin zu komplexen Mehrspieler-Online-Spielen. Einige Spiele sind **auf jüngere Kinder** ausgerichtet, während andere eher für **Teenager und Erwachsene** geeignet sind. Manche Spiele erzählen spannende Geschichten, während andere körperliches und geistiges Geschick in den Vordergrund stellen. Die Art von Spielen, die Kinder und Jugendliche spielen, hängt von ihren **persönlichen Interessen und Vorlieben** ab. Einige bevorzugen Spiele mit Action und Spannung, andere bevorzugen Puzzle-Spiele oder Simulationen. Bei manchen Games steht die reine Unterhaltung im Vordergrund, andere wurden mit dem Ziel entwickelt, Ihrem Kind spielerisch Wissen und Fertigkeiten zu vermitteln.

Gaming beschränkt sich nicht auf das Spielen selbst. Auch Online-Foren, kommentierte Videos, Spielzeug und Fernsehen sind ein Teil von Gamingkultur.

Allein und in Gesellschaft

Viele Games enthalten ein **soziales Element** durch das Kinder **mit anderen Spieler*innen** online interagieren können. In manchen Fällen können diese Interaktionen positiv sein, indem sie Freundschaften fördern und **soziale Kompetenzen verbessern**. Ihr Kind kann dabei aber auch negative Erfahrungen machen, wie das sogenannte Cybermobbing oder andere Formen unangemessenen Verhaltens.

Spielen, zugucken, kommentieren

Das Spielen von Videospielen auf der eigenen Konsole oder dem Smartphone ist nicht die einzige Art und Weise, mit der Kinder und Jugendliche heutzutage mit Gaming in Kontakt kommen. So gehört der Austausch in **speziellen Online-Foren** (z. B. Reddit) für viele Spieler*innen ganz natürlich zur alltäglichen Auseinandersetzung mit Games. Die Interaktion mit Internet-Persönlichkeiten, die kommentierte Videoaufzeichnungen von Spielen auf Online-Plattformen wie **Twitch oder Youtube** darbieten, wird immer beliebter. Titel wie Fortnite oder Minecraft ziehen dabei täglich viele Millionen Spieler*innen und Zuschauer*innen weltweit an.

Viele Videospieldfiguren und -geschichten sind längst **Gegenstand der Popkultur** geworden. So gibt es eine große Zahl an Büchern, Comics, Filmen und Serien, in denen Videospieldheld*innen eine Rolle spielen. Manche Games haben sich dabei als beliebte und umsatzstarke Marken etabliert. Für beliebte Spielereihen wie Super Mario und Pokémon gibt es eine unüberschaubare Menge an Merchandise-Artikeln wie Spielfiguren, bedruckte T-Shirts, Tassen und Poster mit Gaming-Motiven zu kaufen.

Games erfüllen Grundbedürfnisse

Die Rolle von Games im Leben von Kindern und Jugendlichen geht über Unterhaltung und bloßen Zeitvertreib hinaus. Videospiele können eine **große Anziehungskraft** auf

Gaming kann positive und negative Effekte haben. Elterliche Aufsicht und eine offene Haltung helfen, Einfluss auszuüben.

Kinder und Jugendliche entwickeln, indem sie viele Grundbedürfnisse Ihres Kindes befriedigen: zum Beispiel jene nach Selbstwirksamkeit und sozialer Anbindung. Videospiele können **wertvolle Erfahrungen** vermitteln und damit solche aus dem „echten“ Leben ergänzen. Gaming kann Gefühle von Kontrolle und Be-

rechenbarkeit der Umwelt erzeugen: Gefühle, die für Ihr Kind in der Welt außerhalb des Spiels oft Mangelware sein können.

Fallstricke lauern an vielen Stellen

Ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Gaming Ihres Kindes ist deshalb wichtig, weil die besondere Anziehungskraft von Spielen unter bestimmten Bedingungen **sucht-artiges Spielverhalten** fördern kann. Manche Spiele verwenden darüber hinaus bestimmte **psychologische Tricks**, um Ihr Kind zum Weiterspielen zu animieren oder dazu, regelmäßig kleinere und größere Geldbeträge auszugeben. So können leicht **Kostenfallen** entstehen, denn diese Formen der Manipulation sind für Kinder und Jugendliche nicht immer leicht zu erkennen. Gleichzeitig sind Heranwachsende durch ihre sich noch in Entwicklung befindenden Gehirne besonders anfällig für bestimmte Formen der Beeinflussung. Gerade hier ist oftmals ein regulierendes Eingreifen der Eltern erforderlich, um möglichen Schaden abzuwenden.

Lassen Sie uns zusammenfassen: Videospiele sind eine unterhaltsame und interaktive Art der Beschäftigung, die die geistigen Fähigkeiten verbessern und soziale Interaktionen fördern kann. Damit diese positiven Effekte wirksam werden, ist es wichtig, dass Eltern Aufsicht ausüben. Wie viel Aufsicht Ihr Kind benötigt, ist dabei von seinem Alter, seinem Entwicklungsstand und seiner Persönlichkeit abhängig. Darüber hinaus ist es unabdinglich, dass Sie sich über die Spiele informieren, die Ihr Kind spielt. Nur so können Sie verantwortungsvolle Entscheidungen bezogen auf das Gaming Ihres Kindes treffen.

Was im Alltag oft zu kurz kommt – selbst entscheiden zu können – ist wichtiges Element von Games.

Faszination Gaming

Games sind – nicht nur – bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Es ist wichtig zu verstehen, dass Spiele mehr sind als ein sinnloser Zeitvertreib. Sie befriedigen viele wichtige Grundbedürfnisse, die in diesem Kapitel erläutert werden.

Endlich selbst bestimmen

Im Leben von Kindern und Jugendlichen ist vieles **fremdbestimmt**. Eltern stellen, bestenfalls gemeinsam mit ihren Kindern, Regeln auf und strukturieren den Alltag, Lehrkräfte prüfen, geben Hausaufgaben auf usw. Dabei ist es auch für junge Menschen wichtig, Bereiche zu haben, in denen sie **selbst bestimmen** können, was sie wie und wann tun. Die Freizeit – und damit auch das Gaming – gehört dazu.

Die jungen Spieler*innen können nicht nur entscheiden, welches Spiel sie spielen, sondern meist auch, was sie genau im Spiel tun: Viele Games bieten zum Beispiel die Möglichkeit, **eine eigene Spielfigur zu entwerfen** oder **einen eigenen Lösungsweg zu entwickeln**.

Games erzählen häufig Geschichten von Held*innen, die große Taten vollbringen – mal in einer magischen Fantasiewelt, mal in einer fernen Zukunft oder Vergangenheit. Oft muss eine Welt oder zumindest eine wichtige Person gerettet werden. Mit Spielregeln, die mal leichter und mal schwerer zu erlernen sind, können junge Menschen, die abseits des Bildschirms „ganz normale Kinder“ sind, also **selbst zu Held*innen werden**. Die Spiele sind dabei so gestaltet, dass sie zu meistern sind und vermitteln: Du kannst das schaffen!

Ich kann das!

Leistung spielt im Alltag von Kindern und Jugendlichen durch Schule oder Ausbildung eine große Rolle. Sie müssen für wichtige Prüfungen lernen, die zum Teil über ihr späteres Berufsleben entscheiden, und bekommen häufig erst viel später eine Note. Das ist oft frustrierend. Games hingegen geben **unmittelbares Feedback** und die Möglichkeit, es **ohne Konsequenzen (!) immer wieder zu versuchen**, bis man weiterkommt. Dadurch erleben die Heranwachsenden, dass sie auch **schwierige Situationen meistern können**, wenn sie am Ball bleiben.

In Games können sich Spieler*innen gefahrlos ausprobieren und Erfolgserlebnisse haben.

Tipp: Sprechen Sie mit Ihren Kindern immer wieder über die Spiele, die sie spielen. Sie werden erleben, dass sie voller Stolz erzählen, was sie alles wissen und können. Diese **Erfahrung von Kompetenz** machen sie in der Schule oft nicht.

Online-Spielen verbindet

Für viele Kinder und Jugendliche sind Games darüber hinaus eine Möglichkeit, **gemeinsam mit Freund*innen** einem Hobby nachzugehen: Viele Spiele sind darauf ausgelegt, von mehreren Menschen gemeinsam gespielt zu werden. Häufig handelt es sich dabei um taktische Spiele oder sogenannte Partygames, die gemeinsam oder gegeneinander gespielt werden. So wird manchmal ganz nebenbei die Team- und Koordinationsfähigkeit trainiert.

Der Kontakt erfolgt je nach Spiel über kleine Signale innerhalb des Spiels, im Chat oder über einen Sprachkanal. Häufig spielen Freundesgruppen zusammen und **tauschen sich nebenbei über Alltägliches aus**, z. B. über Erlebnisse in der Schule. Games sind ein wichtiges Medium und spielen deshalb eine große Rolle für die Teilhabe am sozialen Miteinander. Manchmal kann es dadurch auch zu Druck kommen: Wer nicht mitreden kann, gehört schnell nicht mehr dazu.

In vielen Fällen ist es aber auch möglich, **mit Fremden in Kontakt zu kommen**. Hier ist es wichtig, dass Sie Regeln aufstellen (vgl. Seite 12 „Regeln aufstellen: Der Mediennutzungsvertrag“) und Ihr Kind für den Umgang mit Fremden im Netz zu sensibilisieren. Dazu gehört

zum Beispiel, nicht den eigenen Namen oder die Adresse zu nennen, das Alter nicht zu verraten und keine Fotos zu verschicken. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt „Spielen mit Fremden und Freunden“ auf Seite 18.

Regeln und Spielzeiten

Dass Games wirklich beliebt sind, zeigt sich auch in Zahlen: 94% der Jugendlichen sowie 75% der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren in Deutschland spielen Games – also fast alle. Die meisten davon spielen sogar täglich oder mehrmals pro Woche. Jungen spielen etwas häufiger als Mädchen, der Unterschied hat sich in den vergangenen Jahren aber immer weiter verkleinert. Ältere Jugendliche spielen etwas seltener als die jüngeren. Das heißt jedoch nicht, dass sie weniger Zeit mit Medien verbringen. Insgesamt wird die Mediennutzung vielfältiger, sodass sich die Zeit stärker auf unterschiedliche Medien verteilt.

Eltern sind Vorbild. Achten Sie darauf, was Sie Ihren Kindern mit Ihrer eigenen Mediennutzung vorleben.

Während der Corona-Pandemie spielten Jugendliche deutlich mehr als davor: durchschnittlich **121 Minuten am Tag, also zwei Stunden**. In den letzten zwei Jahren ist die Spielzeit wieder etwas gesunken (2022 durchschnittlich 109 Minuten). Die Spielzeiten sind aber nicht auf den Stand von vor der Pandemie, eineinhalb Stunden, zurückgekehrt. Das heißt: Spielzeiten von zwei Stunden am Tag sind im Jugendalter relativ normal. Bei jüngeren Kindern sollten Sie jedoch kürzere Zeiten festlegen.

Woher kommen die Zahlen?

Die Daten, die wir hier berichten, stammen aus den repräsentativen JIM- und KIM-Studien. Für diese Studien werden in regelmäßigen Abständen über eintausend Kinder und Jugendliche zu ihrem Mediennutzungsverhalten befragt. Herausgeber ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs.de).

Empfehlungen* für die tägliche Bildschirmzeit

0 bis 2 Jahre	Möglichst keine Bildschirmmedien (eher Bilderbücher und Hörspiele)
2 bis 3 Jahre	max. 10 Min. begleitete Bildschirmzeit
4 bis 6 Jahre	max. 30 Min. begleitete Bildschirmzeit
7 bis 10 Jahre	max. 60 Min. freie Bildschirmzeit
11 bis 13 Jahre	max. 90 Min. freie Bildschirmzeit
14 bis 17 Jahre	individuelle Absprache, allgemeine Richtwerte sind in dieser Altersgruppe schwierig

* Empfehlungen adaptiert von klicksafe.de

Es ist sehr verlockend, sich bei der Medienerziehung nur auf die Zeiten zu konzentrieren. Es gibt aber ein paar Dinge, die noch wichtiger sind und auf die Sie achten sollten. Die wichtigsten haben wir hier zusammengefasst:

- **Begleiten Sie jüngere Kinder:** Mindestens bis zum sechsten Lebensjahr sollten Sie Games – wie alle Medien – möglichst nur gemeinsam mit den Kindern nutzen.
- **Achten Sie auf altersgerechte Spiele:** Bei älteren Kindern ab ca. sieben Jahren sollten Spiele und ihre Inhalte vorher zusammen besprochen werden. Achten Sie dabei auf die Alterskennzeichen und informieren Sie sich über die Spielinhalte. Wie Ihnen das gelingt, lesen Sie im Abschnitt „Altersgerechte Games“.
- **Jugendschutzeinstellungen:** Auf den meisten Spielgeräten können Sie Einstellungen für den Jugendschutz vornehmen. Wichtig: Verlassen Sie sich niemals allein auf solche Einstellungen, sondern verwenden Sie diese nur als Ergänzung zu Regeln und Absprachen (mehr dazu im nächsten Abschnitt).
- **Vereinbaren Sie Regeln:** Ab ca. sechs Jahren können Sie gemeinsam mit den Kindern Regeln für das Gaming aufstellen. Achten Sie darauf, nicht nur Zeiten festzulegen. Sprechen Sie z. B. auch darüber, welche Spiele gespielt

werden (altersgerechte Games), mit wem sie gespielt werden (mit Freund*innen oder mit Fremden im Internet) und welche Aufgaben zuerst erledigt werden sollen (z. B. Hausaufgaben). Mehr dazu lesen Sie im Abschnitt „Regeln aufstellen: Der Mediennutzungsvertrag“.

- **Bleiben Sie im Gespräch:** Ältere Kinder und Jugendliche spielen zunehmend ohne Begleitung. Achten Sie darauf, über die Erfahrungen, die Ihre Kinder dabei machen, im Gespräch zu bleiben und bieten Sie Hilfe bei Problemen an.

Spielgeräte und ihre Jugendschutzeinstellungen

Das beliebteste Spielgerät ist das Smartphone. Bereits mit dem zwölften Lebensjahr besitzen fast alle Kinder und Jugendlichen ein eigenes Gerät. Etwa die Hälfte besitzt eine feste Spielkonsole (z.B. eine Playstation), die zuhause steht, ein Drittel hat eine tragbare Spielkonsole (z. B. eine Nintendo Switch). Auf dem Computer wird etwas seltener gespielt.

Auf den meisten Geräten können Sie Jugendschutzeinstellungen vornehmen, z. B. eine Altersgrenze für Inhalte festlegen oder Käufe deaktivieren. Wir empfehlen, solche Einstellungen vor allem bei jüngeren Kindern zu verwenden. Doch bereits Grundschulkindern sind oft dazu in der Lage, Jugendschutzeinstellungen zu umgehen. Zudem gilt: Je älter die Kinder werden, desto mehr Freiheiten sollten Sie ihnen ermöglichen. Bedenken Sie, dass die meisten Kinder bereits mit zwölf Jahren überwiegend allein im Internet unterwegs sind. Auch für das spätere Leben ist es wichtig, dass sie zunehmend selbst Verantwortung übernehmen. Ein zu enges Gerüst aus Regeln und Sperren kann es Kindern erschweren, Kompetenzen für eine eigenständige Mediennutzung zu erwerben. Achten Sie deshalb darauf, auch Möglichkeiten zum selbstständigen Ausprobieren zu geben. Bleiben Sie dafür mit den Kindern im Austausch und bieten Sie Ihre Unterstützung an.

Tipp: Möchten Sie Einstellungen für den Jugendschutz vornehmen, werden Sie feststellen, dass die Optionen nicht auf jedem Gerät an der gleichen Stelle zu finden sind – oder sich nach einem Software-Update plötzlich an einem anderen Ort befinden. Abhilfe schafft hier die Website www.medi-en-kindersicher.de. Hier können Sie einfach auswählen, bei welchem Gerät Sie Einstellungen vornehmen möchten. Die Seite leitet Sie dann Schritt für Schritt durch den Prozess.

Regeln aufstellen: Der Mediennutzungsvertrag

Wie können Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind auf Regeln für die Mediennutzung einigen? Dabei hilft der Mediennutzungsvertrag (mediennutzungsvertrag.de). Die Website hält viele Vorschläge für Medienregeln bereit, nicht nur für Gaming. Hierbei dürfen sowohl die Eltern als auch die Kinder Vorschläge für Regeln machen. Es dürfen sogar Regeln aufgestellt werden, die auch für die Eltern gelten.

Wenn Kinder mitbestimmen dürfen, sind sie oft motiviert, einen solchen Vertrag aufzusetzen. Achten Sie darauf, nicht nur Ihre Bedenken einfließen zu lassen, sondern auch die Bedürfnisse Ihrer Kinder. Natürlich müssen Eltern manchmal auch Regeln aufstellen, mit denen Kindern nicht einverstanden sind.

Die USK-Kennzeichen geben an, ob ein Spiel für die jeweilige Altersgruppe unbedenklich ist.

Ein typisches Beispiel bei den Spielzeiten ist die Regel, dass Kinder vor dem Ausschalten die Gelegenheit bekommen, ihr Spiel zu speichern – alle

Fortschritte zu verlieren, wäre schließlich frustrierend! Auch können Sie anstelle von festen Zeiten eine Anzahl von Spielrunden vereinbaren. In diesem Fall schauen Sie sich vorher einmal an, wie lang eine Runde durchschnittlich dauert.

Tipp: Hängen Sie den Vertrag zuhause auf, so gerät er weniger in Vergessenheit. Seien Sie nicht zu enttäuscht, wenn nicht immer alle Regeln eingehalten werden. Das kann auch Anlass dafür sein, die Regeln nochmal zu überarbeiten. Spätestens nach einem Jahr sollten sie angepasst werden.

Altersgerechte Games

Bei Games ist es wichtig, nicht nur auf die Spielzeiten zu schauen. Was im Spiel passiert, ist mindestens genauso wichtig. Der beste Anhaltspunkt dafür, welche Spiele für ein Kind geeignet sind, sind die Alterskennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Diese gibt es in den Abstufungen ab 0 (ohne Altersbeschränkung), ab 6, ab 12, ab 16 und ab 18.

Beachten Sie, dass die Kennzeichen der USK **keine** pädagogischen Empfehlungen sind. Sie zeigen an, dass ein Spiel für die jeweilige Altersgruppe unbedenklich ist. Nicht berücksichtigt wird, ob Kinder z. B. ausreichende Lesekenntnisse oder Verständnis für das Spiel haben.

Die Alterskennzeichen sind verbindlich. Das heißt, ein Geschäft darf Kindern und Jugendlichen ein Spiel nur verkaufen, wenn sie das entsprechende Alter erreicht haben. Die Kennzeichen befinden sich auf Spielverpackungen unten links. Auch in digitalen Shops, zum Beispiel auf der Nintendo Switch oder im Google Playstore, finden Sie auf den Shopseiten der Spiele ein Alterskennzeichen der USK.



Abb. 1: Die fünf Alterskennzeichen der USK.

Seit 2023 finden Sie zusätzlich Informationen zur AltersEinstufung auf der Rückseite der Spielverpackung sowie auf den Shopseiten von Online-Verkaufsplattformen. Zum einen erfahren Sie die Begründung für die Einstufung, z. B. Gewalt, Horror oder derbe Sprache. Außerdem werden Zusatzfunktionen aufgeführt, wie Kaufmöglichkeiten und Chats. Nutzen Sie diese Informationen, um zu entscheiden, ob das Spiel für Ihr Kind geeignet ist. Weil nicht alle neuen Begriffe sofort verständlich sind, werden sie hier kurz erklärt.

Tipp: In der Regel können Sie davon ausgehen, dass ein Spiel aus Perspektive des Jugendschutzes unbedenklich für die Entwicklung Ihres Kindes ist, wenn es das geforderte Alter des Kennzeichens erreicht hat. Dennoch: Nehmen Sie sich Zeit, sich selbst ein Bild vom Spiel zu machen.

Machen Strafen Sinn?

Strafen können zu Heimlichkeiten führen. Überlegen Sie im Einzelfall, ob Sie zu Strafen greifen, wenn bei der Mediennutzung etwas schiefgeht. Die Angst vor Strafe kann dazu führen, dass Kinder neue Probleme lieber für sich behalten.

Zusätzliche Informationen zur Alterseinstufung der USK

Angedeutete Gewalt

Die Kampf- oder Gewaltdarstellungen im Spiel erscheinen abstrakt und nicht wirklichkeitsnah. Bei Kämpfen fehlt der Körperkontakt zwischen den Figuren. Wird ein Gegner getroffen, werden weder Schaden noch Verletzungen sichtbar.

Comic-Gewalt

Kämpfe zwischen Gegnerfiguren oder Gewaltdarstellungen finden in einer künstlichen Umgebung statt. Comichafte Elemente wie unrealistische Waffen, überzeichnete Effekte und Gegnerfiguren, die verpuffen, prägen das Kampfgeschehen.

Fantasy-Gewalt

Die Gewaltdarstellungen sind von einer magischen, märchenhaften oder futuristischen Gesamtumgebung geprägt und klar von der Realität zu unterscheiden.

Gewalt

Das Spiel enthält wuchtige Gewaltdarstellungen, die realistisch wirken können oder vordergründiges Spielthema sind.

Drastische Gewalt

Die enthaltene Gewalt im Spiel ist deutlich visualisiert oder übertrieben stark fokussiert.

Sexualisierte Gewalt

Im Spiel sind deutliche Hinweise auf Gewalt mit sexualisiertem Bezug zu erkennen.

Kriegsthematik

Schauplatz des Spiels ist ein Kriegsgeschehen. Waffengebrauch und Gewaltszenen sind ein integraler Teil des Spiels.

Schreckmomente

Das Spiel enthält Gruselemente, die verstören und/oder ängstigen können. Dazu zählen zum Beispiel eine düstere Stimmung, Schreckeffekte oder ein psychisch belastendes Setting.

Horror

Das Spiel enthält entsprechende Horror- und/oder Ekel-effekte.

Belastende Themen

Im Spiel werden emotional belastende Themen geschildert, wie beispielsweise Tod, Mobbing oder Sucht.

Sexuelle Andeutungen

Im Spiel sind sexuell geprägte Gesten und sprachliche Andeutungen enthalten.

Sexuelle Inhalte

Das Spielthema ist Sex oder im Spiel sind Darstellungen beziehungsweise Andeutungen von expliziten sexuellen Handlungen enthalten.

Schimpfwörter

Im Spiel werden Schimpfwörter verwendet.

Derbe Sprache

Das Spiel enthält harte oder besonders vulgäre Sprache.

Tabakkonsum

Tabakkonsum wird im Spiel positiv oder häufig dargestellt.

Drogen

Drogen oder Drogenkonsum werden im Spiel positiv oder häufig dargestellt.

Alkohol

Alkohol oder Alkoholkonsum werden im Spiel positiv oder häufig dargestellt.

Glücksspielthematik

Das Spiel enthält glücksspielähnliche Elemente und Ausgestaltungen oder vermittelt eine spielhallentypische Atmosphäre. Je nach Ausgestaltung können die Spielinhalte eine positive Einstellung zu echtem Glücksspiel fördern und daher eine Entwicklungsbeeinträchtigung darstellen.

Handlungsdruck

Das Spiel baut direkt oder indirekt einen starken Druck auf, tätig zu werden, beispielsweise durch Countdowns oder Timer. Auch lange und/oder stressige Spielsequenzen oder eine hohe Gegnerdichte können dazu führen, dass Stresssituationen entstehen.

Was passiert wirklich im Spiel?

Auch mit den Alterskennzeichen und ihren Beschreibungen ist es oft schwierig, sich vorzustellen, was genau in einem Spiel passiert. Für Ihre Entscheidung, ob Sie das Spiel für Ihr Kind anschaffen, kann das aber sehr wichtig sein. Hier empfiehlt es sich, sogenannte **Gameplay-Videos** oder **Let's Plays** anzuschauen. Diese sind nicht vom Hersteller zusammengeschnitten und geben das tatsächliche Spielgeschehen meistens besser wieder als ein Trailer. Nutzen Sie dazu die Suchfunktionen von **Youtube** und der Live-Streaming-Plattform **Twitch**.

- **Youtube:** Geben Sie in die Suche den Spieletitel gemeinsam mit dem Begriff „Gameplay“ oder „Let's Play“ ein. Let's Plays enthalten meistens auch Beschreibungen und Kommentare der Spielenden, die Ihnen zusätzliche Einblicke verschaffen.
- **Twitch:** Übertragungen, die Sie hier finden, sind live. Das heißt, am anderen Ende sitzt gerade eine Person, die das Spiel in diesem Augenblick spielt. Suchen Sie hier einfach nach dem Spieletitel. Wenn Sie sich auf der Seite registrieren, können Sie beim Zuschauen am Live-Chat teilnehmen und den Streamer*innen Fragen zum Spiel stellen. Trauen Sie sich!

Tipps für Youtube und Twitch: Einige Spieler*innen bei Youtube und Twitch sind Ihnen womöglich zu schrill, reden unverständlich oder sind Ihnen schlicht unsympathisch. Klicken Sie einfach das nächste Video von einem*er anderen Anbieter*in an – in der Regel gibt es eine große Auswahl, sodass Sie sicher etwas finden werden, das Sie anspricht.

In-Game-Käufe und Lootboxen

Neben dem direkten Spielgeschehen gibt es bei Games ein paar weitere Dinge, auf die Sie achten sollten. Wichtig sind hier vor allem zwei große Bereiche: Kaufmöglichkeiten und Kommunikationsmöglichkeiten.

Bei den **Kaufmöglichkeiten** geht es immer darum, auf die eine oder andere Weise zusätzliches Geld im Spiel auszugeben, selbst wenn das eigentliche Spiel bereits für Geld gekauft wurde.

Die teuersten Spiele gibt es „kostenlos“

Besonders häufig finden sich Aufforderungen zum Kauf (**In-Game-Käufe**) bei kostenlosen Spielen (**Free to Play**). Auch wenn man es sich zunächst nicht vorstellen kann: Einige der größten Umsätze in der Spieleindustrie werden mit kostenlosen Spielen erzielt. Das liegt oft daran, dass diese Spiele mit verschiedenen Methoden immer wieder dazu animieren, Geld auszugeben. Kinder und Jugendliche können aufgrund ihres Entwicklungsstandes solchen Aufforderungen nicht so gut widerstehen wie die meisten Erwachsenen.

Tipps: Oft lohnt es sich, ein Spiel für einen kleinen Betrag zu kaufen, anstatt auf kostenlose Angebote zurückzugreifen, die Kinder mit Werbung überfordern oder sie regelmäßig dazu auffordern, etwas im Spiel zu kaufen.

Lootboxen und zufällige Spielgegenstände

In einigen Games gibt es Spielprinzipien, die einen zufälligen Gewinn versprechen und deshalb Ähnlichkeiten mit Glücksspiel haben. Bei Lootboxen handelt es sich beispielsweise um digitale Schatzkisten, die zufällige Spielobjekte wie Waffen oder Kleidungsstücke für die Spielfiguren enthalten. Wie Markenkleidung im echten Leben können auch besondere Kostüme in Games ein Statussymbol und deshalb für Kinder und Jugendliche sehr wichtig sein.

Das Prinzip von zufälligen Gewinnen ist insbesondere dann ein Problem, wenn für die Zufallsobjekte Geld ausgegeben werden muss.

Spielgeld verschleiert Kosten

Viele Games bieten eigene Währungen an, die nur im Spiel gelten und dort gekauft werden können. Meistens müssen Spieler*innen echtes Geld ausgeben, um es in sogenannte In-Game-Währungen umzuwandeln. Dieses Spielgeld kann man jedoch nicht mehr gegen echtes Geld zurückerkaufen.

Bei der Umrechnung in Spielgeld können Kinder leicht den Überblick darüber verlieren, welcher echte Wert dahintersteckt. Manchmal gibt es sogar mehrere In-Game-Währungen, sodass Umrechnungen besonders verwir-

rend sind. In solchen Fällen gibt man schnell mehr Geld im Spiel aus, als man möchte. Achten Sie bei Games mit In-Game-Käufen deshalb besonders darauf, ob es Spielwährungen gibt und besprechen Sie mit Ihren Kindern Regeln für Käufe.

Die wichtigsten Tipps für In-Game-Käufe

- Prüfen Sie schon vor dem Kauf, ob ein Spiel In-Game-Käufe anbietet. Zukünftig werden auch die erweiterten **Alterskennzeichen der USK** darauf hinweisen (vgl. Abschnitt „Altersgerechte Games“ auf Seite 12).
- Prüfen Sie, ob Käufe in den Einstellungen des Geräts oder des Spiels deaktiviert werden können (vgl. „Spielgeräte und ihre Jugendschutzeinstellungen“ auf Seite 11).
- Vereinbaren Sie altersangemessene Regeln für Käufe in Spielen (z. B. nur nach Absprache oder vom eigenen Taschengeld; mehr dazu im Abschnitt „Regeln aufstellen: Der Mediennutzungsvertrag“ auf Seite 12).
- Hinterlegen Sie keine Zahlungsdaten in Accounts oder auf den Geräten. Für einzelne Käufe können Sie Guthabenkarten verwenden. Beachten Sie, dass auch Kinder relativ einfach Guthabenkarten in Supermärkten kaufen können.
- Vermeiden Sie kostenlose Spiele und solche, die stark auf In-Game-Käufe und In-Game-Währungen setzen.

Spielen mit Fremden und Freunden

Die **Kommunikationsmöglichkeiten** von Games bergen ebenfalls Risiken für Kinder, weil sie darüber mit Unbekannten in Kontakt kommen. Das kann beispielsweise über Chat-Funktionen von Spielkonsolen wie der Playstation passieren, über Chats auf der Spieleplattform Steam oder über Funktionen der jeweiligen Spiele. Games, die online gemeinsam mit anderen gespielt werden, bieten in den meisten Fällen Text- und Audio-Chats an, über die

Regeln für den Umgang mit Fremden im Internet sind wichtig. Kinder erkennen Gefahren häufig nicht rechtzeitig.

Spieler*innen miteinander reden können während sie spielen. Das ist oft wichtig, um eine Spielstrategie zu besprechen oder sich über das Spiel auszutauschen.

Achtung: Auf diesem Wege können Kinder leider auch mit Menschen in Kontakt kommen, die ihnen schaden wollen oder die durch ihr rücksichtsloses Verhalten einen schädlichen Einfluss auf Jüngere nehmen. Als Eltern sollten Sie Ihren Kindern deshalb immer als Ansprechpartner*innen zur Verfügung stehen. Was Sie dafür wissen müssen, fassen wir im Folgenden zusammen.

Cybergrooming

Cybergrooming bezeichnet die Kontaktaufnahme mit Kindern und Jugendlichen mit dem Ziel, einen sexuellen Übergriff vorzubereiten. Dafür suchen Täter*innen sich Plattformen aus, auf denen sie Kinder antreffen, zum Beispiel in Games oder auf Spieleplattformen wie Steam. Die Täter*innen geben sich oft als Kinder aus, fordern Bilder ein und versuchen mitunter auch, Treffen zu vereinbaren. Jungen sind ebenso betroffen wie Mädchen. Klären Sie Ihr Kind darüber auf und gehen Sie gemeinsam durch, wie es sich verhalten soll:

Halten Sie auch in angespannten Situationen den Kontakt zu Ihrem Kind! Finden Sie möglichst konfliktfreie Gesprächsthemen.

- **Verabreden Sie Regeln für den Kontakt mit Fremden im Internet** (z. B. keine Fotos verschicken, keine persönlichen Daten preisgeben, vgl. Abschnitt „Regeln aufstellen: Der Mediennutzungsvertrag“, Seite 18).
- **Prüfen Sie in den Jugendschutzeinstellungen am Gerät oder im Spiel, ob Sie Kommunikationsfunktionen mit Fremden deaktivieren können** (vgl. Abschnitt „Spielgeräte und ihre Jugendschutzeinstellungen“, Seite 11).
- Achten Sie darauf, **dass Ihr Kind nicht seinen richtigen Namen verwendet oder sein Alter bzw. Geburtsdatum in seinen Spielernamen schreibt.**
- Bei einem Vorfall können Sie **Hilfe bei Beratungsstellen bekommen.** Entsprechende Adressen finden Sie im hinteren Teil dieser Broschüre.

Beachten Sie, dass bereits der Versuch eines solchen Übergriffs eine Straftat ist. Sollte es dazu kommen, speichern Sie Screenshots oder Fotos der Chats, die entsprechende Anforderungen von Fremden enthalten, und bringen Sie diese als Beweismittel zur Polizei.

Achtung bei Kinderpornographie

Sollten Sie oder Ihre Kinder Bildmaterial von Missbrauchsdarstellungen erhalten, fertigen Sie keine Kopien davon an und schicken Sie solche Bilder auf keinen Fall weiter. Gehen Sie mit dem Gerät oder Datenträger direkt zur Polizei oder löschen Sie es unverzüglich.

Beleidigung und Hassbotschaften

In Online-Spielen gibt es in der Regel keine Schiedsrichter*innen und weil sich auf Spieleplattformen so viele Spieler*innen treffen, wird es für die Plattformen schwierig, auf alles aufzupassen. Leider können sich extremistische Inhalte deshalb mitunter ungehindert auf diesen Plattformen ausbreiten. Jüngere können auf diesem Wege mit verstörenden Inhalten konfrontiert werden oder Beleidigungen und Hassbotschaften erhalten. Die JIM-Studie 2022 hat erfasst, dass allein im Monat vor der Befragung rund die Hälfte der Jugendlichen mit Beleidigungen im Netz konfrontiert war. Dasselbe galt für Hassrede, Verschwörungstheorien und extremistische Inhalte.

Folgende Verhaltensweisen helfen ebenfalls, Gefahren aus dem Weg zu gehen bzw. adäquat auf Schädigungsversuche zu reagieren:

- Achten Sie bei jüngeren Kindern darauf, dass Online-Spiele **nur gemeinsam mit Freund*innen oder Erwachsenen** gespielt werden.
- Prüfen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, welche **Melde-, Beschwerde- und Blockiersysteme** es auf der Plattform oder im Spiel gibt. Gehen Sie diese Funktionen gemeinsam durch.
- **Stellen Sie mit Ihrem Kind auch Regeln für die eigene Kommunikation auf** (z. B. Beleidigungen, Mobbing und Ähnliches sind verboten).
- **Bieten Sie Ihre Unterstützung an**, wenn es Probleme gibt.

Videospielabhängigkeit

Viele Eltern machen sich Sorgen, wenn ihr Nachwuchs gebannt am Bildschirm spielt und alles um sich herum vergisst. Die Kinder und Jugendlichen wollen sich dann nicht an vereinbarte Nutzungszeiten halten und wirken oft sehr verärgert, wenn ein Spiel verloren wird. Ist das schon eine Sucht? Schließlich gibt es inzwischen sogar die Diagnose der Videospielabhängigkeit.

Diagnosekriterien der Videospielabhängigkeit

(adaptiert von ICD-11, 2022)

1. Wenig Kontrolle darüber, wann und wie viel gespielt wird. Das Aufhören fällt schwer.
2. Das Spielen wird wichtiger als andere tägliche Aktivitäten und Hobbys.
3. Trotz negativer Auswirkungen wie Verschlechterung von Schulnoten oder Verlust von Freundschaften wird weitergespielt, eventuell sogar mehr.

Dieses Spielverhalten kann andauernd bestehen oder immer wieder in Episoden auftreten. Es führt zu einem ausgeprägten Leidensdruck oder starker Beeinträchtigung in verschiedenen Bereichen, z. B. Familie, Schule, Beruf oder Freundschaften. In der Regel müssen die genannten Symptome mindestens zwölf Monate andauern, bevor von einer Abhängigkeit gesprochen werden kann. In besonders schweren Fällen geht dies allerdings auch bei kürzeren Zeiträumen.

Wichtig: Eine Diagnose können nur Fachpersonen stellen. Die Darstellung der Kriterien erfolgt an dieser Stelle lediglich zur Orientierung!

Die wichtigste Botschaft vorweg: **Die reine Spieldauer ist kein Kriterium dafür, ob eine Abhängigkeit vorliegt oder nicht.** Es müssen Einschränkungen in wichtigen Lebensbereichen vorliegen, z. B. in persönlichen Beziehungen oder in der Schule. Grundsätzlich geht es darum, dass das Gleichgewicht zwischen dem Spielen und anderen Lebensbereichen und Aktivitäten (z. B. Pflege von Freundschaften oder ausreichend Bewegung) verloren geht. Gremien von Expert*innen haben Kriterien festgelegt, die im Kasten auf Seite 22 kurz erläutert werden.

Es wird geschätzt, dass **zwischen einem und fünf Prozent der Kinder und Jugendlichen** diese Diagnosekriterien erfüllen, Jungen sind öfter betroffen als Mädchen. Damit tritt die Videospielabhängigkeit vermutlich häufiger auf als andere psychische Erkrankungen. Zugleich wird aber auch deutlich, dass das Spielverhalten der meisten jungen Menschen nicht mit einer Sucht gleichzusetzen ist.

Wenn Sie sich Sorgen machen, dass Ihr Kind eine Videospielabhängigkeit hat oder entwickeln könnte, können Sie zur ersten Orientierung den obigen Kasten, den Kurzfragebogen der Universitätsklinik Mainz oder die ausführliche App „Spiel- und Mediensucht-Test“ nutzen (vgl. „Informationsmaterialien und Beratungsstellen“, Seite 24). Im ganzen Land gibt es Suchtberatungsstellen, an die Sie sich für eine unverbindliche Beratung wenden können und die Sie ggf. an eine spezialisierte Adresse weiterleiten.

Tip: *Bleiben Sie mit Ihrem Kind im Gespräch und in liebevollem Kontakt, auch wenn es zu Konflikten über das Spielverhalten kommt. Je verhärteter die Fronten und je schlechter das Familienklima, desto stärker zieht sich Ihr Kind zurück und spielt noch mehr. So entsteht ein Teufelskreis.*

Behandlung

Wenn eine Fachkraft eine Videospielabhängigkeit diagnostiziert, gibt es je nach Schweregrad unterschiedliche Behandlungsmöglichkeiten. Einige Angebote umfassen wöchentliche Sitzungen mit einem*r Psychotherapeut*in, während Ihr Kind weiterhin zu Hause lebt und die Schule besucht.

In schwereren Fällen ist eine Behandlung in einer spezialisierten Klinik über mehrere Wochen oder Monate die bessere Wahl. Das Behandlungsziel wird individuell festgelegt und kann darin bestehen, das Spielverhalten auf ein normales

Maß zu reduzieren oder ganz aufzugeben. Was für Ihr Kind die beste Wahl ist, bespricht im Regelfall die Fachkraft mit Ihnen, die die Erkrankung diagnostiziert.

Tip: Auch Sie als Eltern brauchen Anlaufstellen, insbesondere dann, wenn sich Ihr Kind keine Behandlung möchte. Die Universitätsklinik Tübingen bietet beispielsweise gezielte Elterntrainings an, die kostenlos digital (anonym) oder vor Ort besucht werden können (vgl. „Informationsmaterialien und Beratungsstellen“, Seite 24).

Schlussworte

Gaming kann für Kinder und Jugendliche eine tolle Möglichkeit sein, Spaß zu haben, soziale Teilhabe zu erfahren und Grundbedürfnisse erfüllt zu bekommen. Damit das Spielen für Ihr Kind tatsächlich zu einem positiven Erlebnis wird, ist es wichtig, dass Sie als Eltern die möglichen Risiken und Gefahren im Blick haben. Unterhalten Sie sich mit Ihrem Kind darüber, welche Spiele es gerne spielt, mit wem es spielt und wie viel Zeit es mit Gaming verbringt.

Verbindliche Regeln – die Sie am besten gemeinsam vereinbaren – sollten den Rahmen bilden. Durch eine offene Haltung und Aufsicht unterstützen Sie Ihr Kind dabei, gesunde Gewohnheiten im Umgang mit Games zu entwickeln. So bleibt auch genug Zeit für eine ausgewogene Freizeitgestaltung mit anderen Aktivitäten wie Hausaufgaben, Sport oder Offline-Zeit mit Freunden und Familie.

Infomaterial und Beratungsangebote

Klicksafe.de

Die Themenbereiche „Digitale Spiele“ und „Medienerziehung“ auf www.klicksafe.de beinhalten zahlreiche nützliche Informationen sowie weiterführende Literatur, z. B. Broschüren, Flyer, Leitfäden, Erklärvideos und hilfreiche Links, die Sie beim Umgang mit dem Thema Gaming in Ihrer Familie unterstützen können.

Der Flyer „Digitale Spiele im Familienalltag“ fasst 9 kurze Tipps für Eltern zum Umgang mit Videospiele zusammen. Ihr erworbenes Wissen können Sie in [Quizfragen](#) zu den Themen „Digitale Spiele“ und „Ingame-Käufe“ testen.

(Online-)Suchtberatung der Caritas

Die Suchtberatung der Caritas (www.beratung.caritas.de) stellt eine Vielzahl an Beratungsformen bereit: Eine individuelle Beratung per E-Mail, Chat oder persönlich in einer der [Beratungsstellen vor Ort](#).

Ein Beratungs-Chat mit Fokus auf sogenannte Verhaltenssuchte (wie die Computerspielabhängigkeit) steht jeweils an den ersten vier Montagen im Monat zur Verfügung. Er ist am ersten und zweiten Montag des Monats zwischen 17 und 18 Uhr, am dritten und vierten Montag von 16 bis 17 Uhr erreichbar. Hat ein Monat fünf Wochen bzw. Montage, entfällt der Termin am fünften Montag.

Zudem besteht die Möglichkeit, in einem [Selbsthilfe-Chat](#) mit anderen Betroffenen in Kontakt zu treten. Die Chat-Zeiten für Selbsthilfegruppen schwanken, aktuelle Zeiten sind online einsehbar.

Ambulanz für Spielsucht

Die „Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht“ in Mainz bietet gruppentherapeutische Angebote für das Störungsbild Computerspiel- bzw. Internetsucht. Auf der [Webseite der Ambulanz](#) finden Sie zudem eine Checkliste für Eltern und einen Selbsttest.

Nummer gegen Kummer

Das Kinder- und Jugendtelefon von NummergegenKummer (www.nummergegenkummer.de) bietet Telefonberatung für Kinder, Jugendliche und Eltern an. Das Angebot ist anonym und kostenlos. Die Beratenden sind in den Themenbereichen rund um die Risiken von Gaming geschult und können bei Bedarf an Fachstellen verweisen.

Kinder- und Jugendtelefon: Tel.: 116 111
Mo. bis Sa. 14–20 Uhr
Mo., Mi. & Do. 10–12 Uhr

Elterntelefon: Tel.: 0800 – 111 0 550
Mo. bis Fr. 9–17 Uhr
Di. und Do. 17–19 Uhr

Für Kinder und Jugendliche steht zusätzlich E-Mail- sowie Chat-Beratung zur Verfügung.

App: Spiel- und Mediensucht-Test

Der etwa 15 Minuten in Anspruch nehmende Selbsttest des Vereins Aktiv gegen Mediensucht e. V. bietet eine individuelle Rückmeldung zum eigenen Medienverhalten. Der Test kann als App unter dem Namen „Mediensucht – Teste dich!“ kostenlos in App-Stores heruntergeladen werden, z. B. im Apple App Store oder Google Play Store.

Elterntrainings Uni Tübingen

Das Universitätsklinikum Tübingen bietet [Gruppen- und Online-Trainings](#) für Eltern von Kindern und Jugendlichen an, die problematisches Mediennutzungsverhalten zeigen – dabei kann es sich um Games oder übermäßige Handy-/Social Media-Nutzung handeln.

Pädagogische Spielebeurteilungen

Die große Anzahl und Vielfalt unterschiedlicher Games macht es unmöglich, sich mit allen Titeln gleichermaßen auszukennen. Dies gilt besonders dann, wenn das eigene Interesse an Games oder die zur Verfügung stehende Zeit für eine aufwändige Recherche begrenzt sind. Vielleicht möchten Sie sich auch bei Ihrer elterlichen Einschätzung eines Spiels zusätzlich auf die Bewertung eines Experten

stützen; in diesen Fällen ist die Konsultation von pädagogischen Spielebeurteilungen sinnvoll. Im Folgenden finden Sie eine Auswahl von Websites und Projekten, die pädagogische Spielebeurteilungen zu Videospiele vornehmen oder sich mit pädagogischen Aspekten von Games auseinandersetzen.

Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber NRW (www.spieleratgeber-nrw.de) bietet Tests aktueller Spielveröffentlichungen. Die Tests werden durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene vorgenommen und durch Medienpädagog*innen begleitet. Auf der Website des Spieleratgebers sind die Ergebnisse der Tests und die Bewertungen der Spieltester*innen einsehbar. Sie bieten in verständlicher Sprache nützliche Informationen für Eltern und pädagogische Fachkräfte. Elternabende, Fortbildungen, Workshops und Beratungen sind ebenfalls Teil des Angebots.

spielbar.de

www.spielbar.de ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Games. Sie bietet eine Reihe nützlicher Informationen, auch Beurteilungen von Games aus pädagogischer Sicht sind Teil des Angebots. Spielbar verfolgt das Ziel, den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden zu fördern und zu vertiefen. Dabei helfen nützliche Materialien und Ratschläge für den pädagogischen Alltag. Ein hilfreiches Glossar mit vielen Gaming-typischen Begriffen ergänzt das Angebot für Außenstehende.

Digitale Spielewelten

Digitale Spielewelten ist eine Online-Datenbank der Stiftung Digitale Spielekultur (www.stiftung-digitale-spielekultur.de), die Inhalte für medienpädagogische Arbeit in der digitalen Spielekultur bündelt. Das Angebot richtet sich vor allem an schulische und außerschulische pädagogische Fachkräfte und Eltern. Ein wichtiges Anliegen des Programms ist die Förderung eines kritischen und kreativen Umgangs mit dem Kulturgut Games. Projektentwürfe und dazu passende, kostenlos herunterladbare Materialien wie Arbeitsblätter oder sogar ganze Unterrichtsentwürfe können wertvolle Anregungen für die pädagogische Arbeit liefern.

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Der gemeinsame **Ratgeber** der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur (zu finden unter www.usk.de/fuer-familien/ratgeber) enthält Antworten auf Fragen zum Umgang mit Gaming generell, zur Auswahl geeigneter Spiele, der empfohlenen Nutzungsdauer und hilfreichen Einstellungen auf den Spielgeräten.

Verwendete Quellen

- Bildschirmzeiten bei Kindern von 3-10 Jahren. (2023, 28. März). Klicksafe. www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/kinder-bis-10-jahre (abgerufen am 09.07.2021)
- Bildschirmzeiten bei Kindern von 11-16 Jahren. (2023, 28. März). Klicksafe. www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/kinder-von-10-16-jahren (abgerufen am 09.07.2021)
- Die USK-Alterskennzeichen. (2023). USK. www.usk.de/die-usk-alterskennzeichen/ (abgerufen am 09.07.2021)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023). JIM-Studie 2022 – Jugend, Information, Medien. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf (abgerufen am 09.07.2021)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023). KIM-Studie 2022 - Kindheit, Internet, Medien. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf (abgerufen am 09.07.2021)
- World Health Organization. (2022). ICD-11: International classification of diseases. 6C51 Pathologisches Spielen (ICD-11 Übersetzung, Entwurfsfassung des Bundesinstituts für Arzneimittel und Medizinprodukte). www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html (abgerufen am 09.07.2021)

Themen

- Nr. 01 Web 2.0*
- Nr. 02 Suchtmittel*
- Nr. 03 Muss Strafe sein?*
- Nr. 04 Rechtsextremismus*
- Nr. 05 Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen*
- Nr. 06 Facebook & Co.*
- Nr. 07 Wege in den Beruf*
- Nr. 08 Trauer bei Kindern und Jugendlichen*
- Nr. 09 Stress bei Kindern und Jugendlichen*
- Nr. 10 Selbstverletzendes Verhalten*
- Nr. 11 Wenn Eltern sich trennen...*
- Nr. 12 ADHS
- Nr. 13 Mobbing
- Nr. 14 Smartphone*
- Nr. 15 Rituale – Inseln der Verlässlichkeit*
- Nr. 16 Alkohol, Cannabis & Co.
- Nr. 17 Essstörungen
- Nr. 18 In Zeiten von Corona (nur digital)
- Nr. 19 Erste Liebe
- Nr. 20 In Zeiten von Corona II (nur digital)
- Nr. 21 Erziehung
- Nr. 22 Nachhaltiger Konsum
- Nr. 23 Suizidalität bei Jugendlichen
- Nr. 24 Gaming sicher begleiten

* Printversion vergriffen

Die Ausgaben der Reihe ElternWissen sind digital verfügbar unter: <https://agj-elternwissen.de>

Kooperationspartner

