

ELTERNRATGEBER

Digitale Spiele

Gemeinsam die Welt der Onlinespiele & Apps entdecken

Ziemlich beeindruckend!?

Der kleine, braune Holzblock muss noch auf das Dach. Das wird der Schornstein – und dann ist das Haus endlich fertig! Fenster, Türen, Stühle, Tische und sogar eine gewundene Treppe: Der zehnjährige Nathan ist ziemlich stolz auf sein erstes Haus. Er hat die vergangenen drei Nachmittage daran gearbeitet und dabei ein paar ziemlich knifflige Probleme gelöst. Dieses Haus ist aber nur ein Anfang. Bald wird Nathan Straßen, Häuser und kleine Städte in der digitalen Spielwelt entstehen lassen. Nathan ist dabei nicht allein. Er baut gemeinsam – online – mit seinen Freunden. Als Nathan seinen Eltern schließlich das kleine Meisterwerk zeigt, sind sie ziemlich beeindruckt. Allerdings nimmt das Spielen in der digitalen Welt auch viel Zeit in Anspruch. Zeit, die für die Familie, Freunde, Schule und Hobbys fehlt.

Ob auf dem Handy für zwischendurch, auf dem Computer oder der Konsole: Digitale Spiele bieten Kindern einen Raum, in dem sie sich ausprobieren und spannende Abenteuer erleben können. Auch viele Erwachsene spielen gerne – ob mobil auf dem Rückweg von der Arbeit oder zu Hause an der Konsole. Doch insbesondere jüngere Kinder sind den Risiken, die digitale Spielwelten neben dem Spielspaß bergen, noch weniger gewachsen.

Immer wieder kommt es in den Familien zu Diskussionen über Spielinhalte und ob diese für das Alter der Kinder geeignet sind. Dabei spielt auch der Zeitfaktor eine Rolle, denn viele Spiele sind so aufgebaut, dass sie sehr zeitintensiv sind. Außerdem spielen Kinder zunehmend gerne mobil mit dem Handy. Hier ist besonders auf den Schutz der persönlichen Daten zu achten. Problematisch sind auch Onlinespiele mit einer integrierten und nicht-moderierten Chatfunktion, über die Kinder in Kontakt mit Fremden kommen können. Deshalb ist es wichtig, dass Sie als Eltern Ihre Kinder in der Spielwelt begleiten, damit der Spaß am Spiel überwiegt.



Hinweis

SCROLLER ist aktuell, bunt und voller spannender Geschichten rund um

Smartphones, Internet & Co. Mehr Informationen über den SCROLLER und die Bestellmöglichkeiten finden Sie hier: www.teachtoday.de/scrollermagazin



Familienzeit ist Spielzeit

Spielen ist ein Grundbedürfnis von Kindern und wichtig für ihre Entwicklung. Spielend erschließen sich Kinder ihre Welt. Spielend wird gelernt. Und spielend vertreiben sich Kinder gerne ihre Zeit. Dazu gehört auch das Spielen mit digitalen Medien. Kinder erfahren auch beim digitalen Spiel Anerkennung und empfinden Emotionen wie Erfolg, Stolz, Freude und Wut. Dennoch kann die Faszination fürs Spielen mit digitalen Medien und das Spielverhalten von Kindern zu Konflikten in der Familie führen. Wer möchte schon eine spannende Aufgabe oder ein Level abbrechen, weil die Spülmaschine noch ausgeräumt werden soll? Viele Erwachsene sind heute ebenso vertraut mit digitalen Spielen. Sie teilen mit ihren Kindern durchaus grundlegende Erfahrungen und Emotionen, kennen ähnliche Spielprinzipien und wissen, was Level und Highscore sind.

Eltern können dem Streit um Spielzeiten entgegenwirken, indem sie versuchen zu verstehen, wieso ein Kind von einem Spiel fasziniert ist und gleichzeitig mit ihm gemeinsam eine Vereinbarung bezüglich einer geeigneten Spielzeit treffen. Lassen Sie sich auf ein Spiel mit Ihrem Kind ein, auch wenn Ihnen das Spiel persönlich nicht gefällt. Zeigen Sie als Eltern Offenheit für das

Lieblingsspiel Ihres Kindes. Denn sie, die Kinder, übernehmen auch gerne einmal die Rolle des Erklärenden und fühlen sich ermutigt, wenn sie in diesem Spiel die Experten sind. Wichtig ist, dass Sie die Spielvorlieben Ihres Kindes nicht einfach aus persönlicher Abneigung abtun. Erklären Sie, warum Sie ein Spiel nicht mögen und warum es wichtig ist, klare Regeln zur Spielzeit zu vereinbaren.



Tipp

Nutzen Sie das Spielefragometer (SCROLLER Ausgabe 04, Mai 2017, S. 18/19), um mit Ihrem Kind die Spielewelt zu entdecken. Am besten spielen Sie das Spiel mit mehreren Familienmitgliedern. Die Aufgaben im Fragometer regen dazu an, ins Gespräch zu kommen. Auf diese Weise gehen sie in einen intensiven Austausch und erfahren mehr über die Spielvorlieben der Anderen. Gleichzeitig können Sie über das Fragometer auch über problematische Aspekte beim Spielen ins Gespräch kommen.

Spieleapps gut gecheckt

Wer sich schon einmal in den gängigen Stores auf der Suche nach einer guten Spiele-App für sein Kind umgesehen hat, kennt die Qual der Wahl. Eine erste Orientierung können die Bewertungen und Kommentare anderer Nutzerinnen und Nutzer bieten. Auch die Alterskennzeichen bieten eine Orientierung. Doch es gibt hilfreiche Kriterien, anhand derer Sie einschätzen können, ob eine Spiele-App für Ihr Kind geeignet ist. Im SCROLLER (Ausgabe 04, Mai 2017, S. 15) finden Sie Fragen, die Ihnen bei der Einschätzung helfen.

Insbesondere bei jüngeren Kindern sollte man vor allem auf Kostenfallen und ungeeignete Werbung achten: Viele Apps werden von den Herstellern zwar kostenfrei zum Herunterladen angeboten. Doch schnell gelangt man hier an die Spielgrenzen und es werden In-App-Käufe angeboten, die den Aufstieg in das nächste Level versprechen. Auch Eigenwerbung für weitere Produkte des Herstellers oder die integrierte Verbindung zu anderen Kommunikationsdiensten (Facebook, Twitter, E-Mail etc.) sind keine Seltenheit. Achten Sie daher darauf, dass die Sicherheitseinstellungen in Ihren Smartphones und Tablets aktiviert sind.

Bei einer guten App kann man auch den Spielstand speichern. Das erleichtert es Ihnen, mit Ihrem Kind eine gute Vereinbarung über die Spielzeit zu treffen. Aber natürlich zählt auch, ob die App abwechslungsreich ist und über längere Zeit Spaß macht - schließlich soll sich die Investition auch lohnen. Diese Frage können Sie jedoch am besten beantworten, wenn Sie Ihr Kind beim Spielen begleiten.



Tipp

Wenn Ihr Kind wieder einmal den dringenden Wunsch nach einer Spiele-App äußert und Sie gerade wenig Zeit haben, sich die App selbst genauer anzuschauen, bieten zum Beispiel die Datenbank „Apps für Kinder“ des Deutschen Jugendinstituts oder der Spielerratgeber NRW gute Informationsmöglichkeiten. Generell sollten Sie das Herunterladen von Apps selbst vornehmen sowie den Zugang zum App-Store und damit die Verbindung mit Ihren Kontodaten mit einem nur Ihnen bekannten Passwort schützen.

Sicher online spielen

Spiele für Konsolen, Computer oder mobile Geräte, in denen man sich miteinander vernetzt, nehmen zu. Das Reizvolle daran ist, dass man nicht nur miteinander spielt, sondern sich auch – trotz räumlicher Distanz – gleich per integrierter Chatfunktion zum Geschehen austauschen kann. Das verspricht viel Spielspaß, denn im Team kommt man schneller zum Ziel. Dennoch ist das Gefahrenpotenzial insbesondere für jüngere Kinder nicht zu unterschätzen. Denn in den ungeschützten digitalen Räumen können Menschen jeden Alters miteinander spielen. Vielleicht haben Sie selbst schon einmal eine Runde Quizduell gegen einen Onlinegegner gewagt und sich dazu über Facebook mit Gleichgesinnten verbunden, die Sie nicht kennen?

Neben datenschutzrechtlichen Aspekten ist vor allem zu bedenken, dass über solche Onlinespiele Minderjährige sehr schnell mit Fremden in Kontakt kommen können, die keine „spielerischen“ Absichten verfolgen. Über das gemeinsame Spielerlebnis ist das Vertrauen eines Kindes schnell gewonnen und unbedacht werden persönliche Daten preisgegeben. Achten Sie bei jünge-

ren Kindern darauf, dass die Chatfunktion – oder besser – die Interaktion mit Fremden generell deaktiviert ist. Auch ältere Kinder sollten Vorsicht walten lassen, da nicht erkennbar ist, wer hinter einem Spielernamen steckt. Sprechen Sie mit Ihrem älteren Kind auch über Chatverläufe, denn nicht selten herrscht in Onlinespielen rauer Umgangston, der schnell in Cybermobbing umschlagen kann.

Hinweis

Mithilfe der Geschichte „Spielen da echte Freunde?“ (SCROLLER Ausgabe 04, Mai 2017, S. 22/23) können Sie mit Ihrem Kind ins Gespräch darüber kommen, was gerade bei Onlinespielen zu beachten ist, um sich vor schlechten Erfahrungen durch unbekannte Chatkontakte zu schützen. Denken Sie daran, dass Vorfälle wie Cybermobbing und Cybergrooming strafbar sind und unbedingt gemeldet werden sollten.



Fachbegriffe kurz erklärt!

In-App-Käufe: Viele Apps gibt es kostenlos. Jedoch werden in der Regel bei der Nutzung zusätzliche Funktionen angeboten, die dann kostenpflichtig sind. Vor allem in Spielen werden häufig In-App-Käufe angeboten, um beispielsweise das nächste Level zu erreichen.

Cybergrooming: Als Cybergrooming wird die onlinebasierte Anbahnung des sexuellen Missbrauchs eines Kindes bezeichnet. Es ist gemäß §176 Abs.4 Nr. 3 StGB strafbar.

Cybermobbing: Wird jemand über einen längeren Zeitraum beleidigt, schikaniert, bloßgestellt, diffamiert oder sogar bedroht, spricht man von Mobbing. Findet das Mobbing via Mobiltelefon oder im Internet statt, wird es Cybermobbing genannt.

Alterskennzeichen: Spiele, die im Handel erhältlich sind, tragen in Deutschland das Alterskennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Die Altersangabe steht auf der Verpackung und auf dem Datenträger. Von der USK sind fünf Alterskennzeichen vergeben (USK 0, USK 6, USK 12, USK 16, USK18). Nähere Details unter: www.usk.de

Level: Als Level bezeichnet man einen Spielabschnitt in einem Computerspiel. Die Spielerin oder der Spieler muss die Aufgaben dieses Abschnitts erfolgreich lösen, um in das nächst höhere Level zu gelangen.



Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

www.teachtoday.de

Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

Kontakt zum Projektbüro:

kontakt@teachtoday.de

Bestellung

„**SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder**“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können **SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei** online bestellen:

www.teachtoday.de/Bestellung

Oder Sie schreiben an kontakt@scroller.de und teilen uns die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.

NEU
Jetzt
bestellen!

Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Martin DaBinnies, Anja Monz, Natascha Riebel, Steffi Weinert

Grafik und Satz: Anke Hohmeister, Anja Monz,
Bildnachweis: glyphicons.com und
Helliwood media & education, Berlin, 2017

Wissenschaftliche Beratung: KLEE – KREATIV LERNEN, ERFOLG ERLEBEN
Dr. Knopf und Dr. Ladel Partnerschaft, Saarbrücken

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

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

