



Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“ erläutert werden. Darüber hinaus werden im Sinne des Jugendschutzes relevante gesetzliche Rahmenbedingungen, die in über 30 europäischen Ländern gebräuchlichen PEGI-Kennzeichen und der Bereich „Jugendschutz und Onlinespiele“ vorgestellt.

- ▶ Wer Computerspiele spielt, sollte sich heute auch mit rechtlichen Fragen und Verbraucherthemen befassen. Hier klärt das Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“ auf.
- ▶ Das anschließende Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games“ richtet den Blick auf die Möglichkeiten, die Spiel- und Lernsoftware heute für die Wissensvermittlung und zur Sensibilisierung für bestimmte Themen bieten.
- ▶ Die folgenden Kapitel 3.7 „Wenn das Internet zur Spielwiese wird“ und 3.8 „MMORPG, WoW und Co.“ stellen die wachsenden Spielmöglichkeiten über das Internet vor – auch in Bezug auf ihre problematischen Aspekte.
- ▶ Besonders Onlinerollenspiele stehen häufig in der öffentlichen Kritik und werden mit dem Thema „Medienabhängigkeit“ in Verbindung gebracht. Das Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: exzessive Spielernutzung“ nimmt diese Entwicklung ins Visier.
- ▶ Wenn über das Thema „Computerspiele“ diskutiert wird, geht es häufig auch um die Frage, welche Folgen der Konsum gewalthaltiger Spiele haben kann. Den allermeisten Jugendlichen sind die USK-Kennzeichen zwar bekannt, aber dennoch spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind. Eine Zusammenfassung des wissenschaftlichen Diskurses zur Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen bietet das Kapitel 3.10 „Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung“.

## 3. 1 Spielregeln beachten: Umgang mit Spielen lernen

### Ausgangslage

Schon Kinderwelten sind Medienwelten: Bilderbücher, Hörspiele, Fernsehsendungen oder Filme wenden sich mitunter gezielt an junge und jüngste Nutzer. Auch wenn momentan für Kinder noch der Fernseher das wichtigste Medium ist, machen sie früh erste Erfahrungen mit Computer, Tablet, Internet und auch mit Computer- und Konsolenspielen. Spielen zählt zu den häufigsten Tätigkeiten, die Sechs- bis 13-Jährige heute am Computer ausüben. Zudem können viele der Sechs- bis 13-Jährigen laut *KIM-Studie 2014* auf eine eigene Spielkonsole zugreifen (55 % der Jungen, 46 % der Mädchen). Durch den spielerischen Umgang mit Computer, Konsole und Co. lernen Kinder die Handhabung der Geräte und der Software in der Regel sehr schnell. In vielen Familien entsteht hier eine Schiefelage: die Spiellust von Kindern und Jugendlichen trifft auf Unsicherheiten, z. T. auch auf Unkenntnis oder Unverständnis auf Seiten der Eltern, da diese in vielerlei Hinsicht mit ganz anderen Medien aufgewachsen sind. Einschränkend ist zu betonen, dass zunehmend eine Elterngeneration heranwächst, die in der eigenen Kindheit und Jugend ebenfalls Erfahrungen mit Computer- und Konsolenspielen gesammelt hat. Doch gerade die aktuellen Problemlagen hinsichtlich Daten-, Verbraucher- und Jugendschutz in mobilen Netzwerken sind ihnen oft nicht vertraut. So fühlen sich viele Eltern überfordert, den immer rasaneren technischen Wandel erzieherisch zu begleiten. Aber Kinder können Medienkompetenz nicht allein erwerben, sie brauchen die Hilfe von Erwachsenen, um sich in den Medienwelten zurechtzufinden.

Welche Hilfestellungen sind in Bezug auf Computerspiele wichtig? Welche Grundregeln sollten Eltern vermitteln und wie lassen sich diese im Familienalltag umsetzen?

### Spielregeln für das Aufwachsen mit Computerspielen

Eltern sollten sich aktiv mit der Mediennutzung ihrer Kinder beschäftigen. Eine rein bewahrende Haltung scheint heute nicht mehr zeitgemäß, da der kompetente Umgang mit Computer und Co. zu den Grundlagen für das Lernen in Schule, Ausbildung oder Beruf gehört und Medien einen festen Platz in der Freizeitgestaltung Heranwachsender haben. Generelle Verbote, z. B. von Computerspielen, werten Medien zudem unnötig auf und werden eher dazu führen, dass Kinder heimlich bei ihren Freunden spielen, chatten oder „networken“. Aber auch ein völlig unkritischer



Umgang mit der Mediennutzung von Kindern ist nicht angebracht. Eltern sind immer wieder gefordert, bei der Medienerziehung Entscheidungen zu treffen: Darf der Fernseher als Babysitter eingesetzt werden, um am Wochenende einmal auszuschlafen? Wird während einer Autofahrt die tragbare Konsole eingepackt, um auf der Rückbank für ein wenig Ruhe zu sorgen?

Ziel der medienbezogenen Erziehungsmaßnahmen sollte die **Förderung der Medienkompetenz** der Heranwachsenden sein. Sie müssen zu einem selbstbestimmten, kreativen und verantwortlichen Umgang mit Medien befähigt werden, der ihnen eine gewinnbringende Nutzung ermöglicht und sie vor Schaden bewahrt. Hier ist vor allem bei jüngeren Kindern viel Aufsicht und Begleitung durch die Eltern nötig. Mit zunehmendem Alter kann dies jedoch Schritt für Schritt reduziert werden – hin zu einer vollständig eigenverantwortlichen Mediennutzung durch Jugendliche bzw. junge Erwachsene. **Wie das Wasser zum Schwimmen lernen benötigt wird, braucht der Erwerb von Medienkompetenz den Umgang mit Medien.**

Wichtige Hilfestellungen in Bezug auf Kinder und Computerspiele betreffen vor allem die Auswahl der Spiele, die Begleitung bei deren Nutzung und das Setzen von Grenzen hinsichtlich der Spielzeit. Viele Eltern fragen sich: „Wie lange darf mein Kind am Computer oder der Konsole spielen?“ Verschiedene medienpädagogische Initiativen haben Empfehlungen zu Spielzeiten erarbeitet, die sich allerdings teilweise leicht voneinander unterscheiden.<sup>30</sup> Empfehlungen zu Spielzeiten sollten daher immer eingeordnet werden: Sie sind grobe Orientierungswerte, die aber nicht der Lebenswirklichkeit in allen Familien und dem Entwicklungsstand jedes Kindes gerecht werden können. Auch die folgenden **Altersangaben und Beschreibungen** sind nur als Richtwerte und Diskussionsgrundlage anzusehen:

#### 0 – 3 Jahre

Babys brauchen die direkte Zuwendung ihrer Eltern und entdecken die Welt, indem sie sie im Wortsinn „begreifen“, Gegenstände anfassen und in den Mund stecken. Ein- bis Dreijährige sollten nicht am Computer spielen. Es würde sie überfordern. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie nicht bereits mitbekommen, dass ihre Eltern Computer, Tablet, Handy oder die Spielkonsole nutzen. Erste Kontakte mit den Geräten können auch in diesem Alter gemacht werden, z. B. durch das gemeinsame spielerische Tippen auf der Tastatur oder das gelegentliche – nicht tägliche – Anschauen kurzer Bildergeschichten. Insgesamt sollten die Medieneinflüsse in diesem Alter möglichst gering gehalten werden.

#### 4 – 6 Jahre

Vorschulkinder können erste Erfahrungen mit Computerspielen machen. Kinder dieser Altersgruppe verstehen zwar schon bestimmte Handlungsabläufe, brauchen aber



Unterstützung bei der Einordnung des Erlebten. Daher sollten Vorschulkinder beim Spielen von ihren Eltern begleitet werden. So können Eltern unmittelbar darauf reagieren, wenn im Spielverlauf Situationen auftreten,

die Kinder irritieren oder sogar ängstigen. Kinder, aber auch Jugendliche erleben Medien mitunter sehr unterschiedlich. Was ein Kind ängstigt, wird von einem anderen Kind gleichen Alters schon souverän gehandhabt. Das Gespräch über die Spiele ist für die Eltern zudem eine gute Gelegenheit, etwas über die Wünsche ihrer Kinder zu erfahren. Steckt z. B. ein bestimmtes Bedürfnis dahinter, wenn ein Spiel immer wieder gespielt werden soll? Schon Kindergartenkinder bedienen Geräte wie Spielkonsolen intuitiv und probieren gerne spielerisch deren Möglichkeiten aus. Nicht nur Spiele, auch altersangemessene Lernsoftware oder kreative Programme (z. B. Malprogramme) können genutzt werden.

➔ **Nutzungsdauer:** 20 bis 30 Minuten, nicht unbedingt täglich

#### 7 – 10 Jahre

In diesem Alter sind Kinder zumeist in der Lage, die in Computerspielen erzählten Geschichten als Fiktion zu erkennen. Das gilt aber nicht grundsätzlich für alle Heranwachsenden dieser Altersgruppe. Die Verarbeitung von Medieninhalten ist nicht nur vom Alter, sondern auch vom Entwicklungsstand des Kindes abhängig. Auch wenn Kinder ab sieben Jahren schon einmal allein spielen dürfen, braucht es den regelmäßigen „Blick über die Schulter“ durch die Eltern. Sie kennen die typischen Reaktionen ihres Kindes und merken schnell, wenn ihr Kind mit einer Software überfordert ist. Eine kontinuierliche Begleitung durch die Eltern ist auch deshalb wichtig, weil bei vielen Online- und Browserspielen eine rechtlich bindende AltersEinstufung derzeit noch fehlt.

➔ **Nutzungsdauer:** 30 bis 45 Minuten

Täglich festgelegte Zeiten sind allerdings oft schwierig, da Kinder in diesem Alter viele andere Termine haben. Praktisch könnte auch das Einrichten eines wöchentlichen Zeitkontos sein, welches nicht nur für Computerspiele

<sup>30</sup> Vgl. z. B. [www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/familie/s/freizeitinteresse](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/familie/s/freizeitinteresse) und [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info) (Suchbegriff: Nutzungszeiten)



zur Verfügung steht, sondern auch für TV und Internetnutzung. Wenn z. B. acht Stunden Bildschirmzeit pro Woche vereinbart wurden, können die Kinder über diese Zeit nach bestimmten Regeln selbst verfügen.

### 11 – 13 Jahre

Kinder bzw. Jugendliche dieser Altersgruppe haben größtenteils die Fähigkeit entwickelt, klar zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden und erleben Medien mit mehr Distanz, als dies z. B. bei Vor- und Grundschulkindern der Fall ist. Aber auch sie brauchen Regeln: z. B. in Bezug auf die Spielzeit und die gespielten Inhalte. Eltern sollten das regelmäßige Gespräch über die Spiele suchen und klar eingrenzen, welche Spiele gespielt werden dürfen und welche nicht. Wenn Kinder in diesem Alter ein Handy oder eine portable Konsole haben, kann entsprechend auch unterwegs gespielt werden. Dies erfordert eine große Verantwortung und ein besonderes Vertrauensverhältnis zwischen Eltern und Kindern. Denn sowohl die vor dem Bildschirm verbrachte Zeit als auch die aufgerufenen Inhalte sind hierbei deutlich schwerer im Blick zu behalten. In jedem Fall sollten die Nutzungszeiten auch diese mobilen Geräte mit einbeziehen. Mit beginnender Abgrenzung von den Eltern erhalten die Spiele für die Heranwachsenden auch eine weitere Bedeutung. Das Spielen verlagert sich immer mehr in den Freundeskreis. Hier werden auch heimlich Erfahrungen mit Spielen (und anderen Medien) gemacht, von denen die Eltern nichts mitbekommen (sollen).

☛ **Nutzungsdauer:** ca. 60 Minuten pro Tag

Wenn eine Familie mit einem **Wochenbudget** für die Nutzung verschiedener Bildschirmmedien (Spiele, TV, Computer) arbeitet, kann dies mit zunehmendem Alter angepasst werden auf 9 bis 12 Stunden pro Woche. Dabei sollte aber auch beachtet werden, dass der Einsatz von Computer und Internet immer häufiger auch für die Erledigung von Hausaufgaben nötig ist und diese Zeit zur Mediennutzung in der Freizeit hinzu kommt.

### Ab 14 Jahren

Jugendliche – in der Pubertät und darüber hinaus – brauchen und suchen Reibungspunkte. Sie sollten in die Entscheidung über Spielzeiten und -inhalte immer mehr mit einbezogen werden. Für viele Jugendliche, besonders für Jungen, haben Spiele, die erst ab 18 Jahren freigegeben worden sind, einen hohen Stellenwert. Diese Spiele zeichnen sich vor allem durch gewalthaltige Inhalte aus. Viele Spieler dieser Altersgruppe sind in Bezug auf ihre Werte und Normen sowie die selbstregulierte Einteilung ihrer Freizeit allerdings noch nicht gefestigt. Eltern sollten daher das Gespräch über problematische Spielinhalte suchen und aufmerksam werden, wenn sich das Spielen von Computerspielen negativ auf andere Lebensbereiche auswirkt (siehe Kapitel 3.9 „Wenn Faszination zum Problem wird: exzessive

*Spieldnutzung“ und 3.10 „Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung“).*

☛ **Nutzungsdauer:** Mit zunehmendem Alter wird es immer schwieriger, konkrete Nutzungszeiten zu benennen. Trotzdem sollten auch in diesem Alter Nutzungszeiten abgesprochen werden. Um einer exzessiven Nutzung vorzubeugen, sollte dabei vor allem im Blick sein, welchen Stellenwert das Spielen einnimmt und ob andere Aktivitäten darunter leiden (siehe Kapitel 3.9).

## Über Medien reden

Medienerziehung bedeutet in einem ersten Schritt, die Medien zum Thema zu machen und z. B. über Computerspiele zu reden. Dabei ist die ganze Familie gefragt: Eltern, die sich ihres eigenen Medienkonsums und -verhaltens bewusst sind, können eher ein Vorbild für ihre Kinder sein. Beispielsweise können Mütter und Väter, die sich kritisch mit Geschlechterrollenbildern auseinandersetzen, ihre Töchter und Söhne für klischeehafte Darstellungen von Weiblichkeit oder Männlichkeit in Computerspielen sensibilisieren. Auf der anderen Seite können Kinder als Experten eingebunden werden, wenn es darum geht, die Soft- und Hardware zu bedienen. Das Thema „Computerspiele“ wird so Schritt für Schritt um verschiedene Facetten erweitert und bietet zudem die Möglichkeit, weitere wichtige Erziehungs- und Familienthemen mit einzubeziehen. Für ein Gespräch über Taschengeld und Einkommen bieten z. B. die Anschaffungskosten für Hard- und Software reichlich Anlässe. Mit der Thematisierung von Medien kann früh begonnen werden. Je eher in der Familie **Regeln** für die Mediennutzung aufgestellt, diskutiert und umgesetzt werden, desto besser. Dabei sollten auch gemeinsam klare Konsequenzen für die Überschreitung dieser Regeln festgelegt werden (z. B. vorübergehende Verringerung der Spielzeit oder Sperrung des Internetzugangs). Mit zunehmendem Alter können **Kinder in Entscheidungen einbezogen** und der Umgang mit Medien „verhandelt“ werden.

Wenn es darum geht, welche Spiele in welchem Alter gespielt werden dürfen, sollten Eltern auch die **Altersunterschiede ihrer Kinder** berücksichtigen. Die 16-jährige Tochter spielt vielleicht schon Spiele, die der 12-jährige Sohn noch nicht nutzen darf. Hier ist es für Eltern wichtig, ihre Entscheidungen zu erklären, z. B. indem über Jugendschutz gesprochen wird. Die ältere Tochter kann dann auch schon in die Verantwortung genommen werden, die Mediennutzung des jüngeren Bruders mit zu begleiten.

In vielen Familien hat sich statt einer täglichen Begrenzung die **Einrichtung eines Wochenkontos** (Wochenbudget) für die Mediennutzung bewährt. Die vereinbarte Zeit teilt sich das



Kind frei ein. So lernt das Kind Verantwortung zu übernehmen. Diese Regelung kann zusätzlich dadurch unterstützt werden, dass die Kinder zu Wochenbeginn Zeitgutscheine (z. B. über je eine halbe Stunde) erhalten und diese abgeben müssen, wenn sie fernsehen, surfen oder spielen. Ein weiterer Weg besteht darin, regelmäßig oder zumindest gelegentlich Tage einzurichten, in denen die ganze Familie auf Medien verzichtet. Besondere Beachtung gilt bei der Altersgruppe ab 14 Jahren der Smartphone-Nutzung. Diese Geräte sind in der Regel immer verfügbar. So können Eltern nur selten die Nutzungszeiten nachvollziehen und reglementieren. Auch hier hilft oft das vertrauensvolle Verhältnis. Und bei wiederholten Verstößen gegen die vereinbarten Regelungen die ernsthafte Konsequenz. Dadurch wird vielleicht auch der Blick frei für alternative Freizeitbeschäftigungen, die den Kindern oder sogar der ganzen Familie Spaß machen.

## Empfehlungen für Eltern:

### ► Regeln aufstellen

Vereinbaren Sie gemeinsam in der Familie Regeln, **welche Computerspiele** gespielt werden dürfen, **wie oft** und **wie lange**. Auch die **Tageszeit**, zu der gespielt wird, sollte beachtet werden: Direkt vor oder nach den Hausaufgaben kann intensives Spielen das konzentrierte Lernen beeinträchtigen. Achten Sie bei der Vereinbarung auf regelmäßige **Bildschirmpausen**. Diese Regeln können Sie z. B. in einem gemeinsam aufgesetzten **Mediennutzungsvertrag** (siehe „Links und Materialien“) festhalten, an den sich alle Familienmitglieder halten müssen, und in dem auch Konsequenzen für das Nichteinhalten benannt werden.



Regeln finden – Streit vermeiden: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

### ► Konsequent sein

Einmal getroffene Abmachungen sollten eingehalten werden. Ist dies nicht der Fall, sollten Sie konsequent handeln und notfalls Computer oder Konsole für eine Zeit einbehalten oder blockieren, auch wenn es schwer fällt. Natürlich kann es auch immer Ausnahmen von einer Regel geben, z. B. wenn das Wetter schlecht oder ihr Kind krank ist. Computerspiele sollten grundsätzlich nicht zur Belohnung oder Bestrafung eingesetzt werden, da sie hierdurch einen ungewollt hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder bekommen können.

### ► Standort wählen – mobile Geräte berücksichtigen

Denken Sie über den Standort von Spielkonsole oder Computer nach. Gerade bei Kindern im Grundschulalter scheint es sinnvoll, wenn die Geräte nicht im Kinderzimmer stehen, sondern z. B. im Wohnzimmer oder in der Küche, wo Eltern die Nutzung im Blick haben und einfacher begleiten können. Bedenken Sie hierbei auch, dass über Smartphones oder portable Spielkonsolen zunehmend auch unterwegs (oder unbemerkt im Zimmer des Kindes) gespielt werden kann.

### ► Gemeinsam spielen und Interesse zeigen

Interessieren Sie sich für die Medienwelt ihrer Kinder und spielen Sie mit. Ihre Kinder werden Ihr Interesse für die Spiele sicherlich gutheißen und sich als Experten für die Spiele ernst genommen fühlen. Durch das gemeinsame Erleben können Sie mitreden und die Faszination eines Spiels viel eher nachvollziehen.

### ► Empfehlungen beachten

Nutzen Sie medienpädagogische Empfehlungen zu Computerspielen. Bewertungen von Computerspielen für Kinder finden sich z. B. auf den Seiten des *Internet-ABC*. Die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* bietet mit [www.Spieleratgeber-NRW.de](http://www.Spieleratgeber-NRW.de) einen Ratgeberservice zu Computer- und Konsolenspielen für Eltern und Pädagogen. Unter Anleitung erfahrener Medienpädagogen werden gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen aktuelle und interessante Spiele erprobt und beurteilt. Ähnlich verfahren die Wettbewerbe *Tommi* und *Pädi*, die jedes Jahr Software und Spiele für Kinder auszeichnen. Auch die *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* veröffentlicht auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de) Beurteilungen von Computerspielen.

### ► Alterskennzeichen beachten

Prüfen Sie auf der Verpackung oder unter [www.usk.de](http://www.usk.de), ob ein Spiel für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben ist und somit ein entsprechendes Kennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



trägt. Sensibilisieren Sie auch Verwandte, das Thema „Jugendschutz“ ernst zu nehmen und bei Geschenken verantwortungsvoll zu handeln. Achten Sie auch darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.

► **Orientierung und Hilfestellung bieten**

Kinder brauchen Orientierungshilfen in der Medienwelt. Viele Kinder können das, was sie in den Medien sehen, hören oder erleben noch nicht einschätzen und alleine verarbeiten und brauchen dafür Ihre Unterstützung. Sprechen Sie offen mit ihrem Kind darüber, was Ihnen an einem Spiel gefällt – und was nicht. Fordern Sie auch Ihr Kind zu einer kritischen Rückmeldung auf.

► **Erfahrungsaustausch mit anderen Eltern**

Fragen Sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Unterstützen Sie sich gegenseitig und tauschen Sie Erfahrungen aus.

► **Vorbild sein**

Nutzen Sie die Gelegenheit, um über Ihr eigenes Medienverhalten nachzudenken. Durch die Art und Weise, wie Sie selbst mit Computer, Fernsehen und anderen Medien umgehen, können Sie ein Vorbild für Ihre Kinder sein.

► **Freizeit gestalten und Alternativen bieten**

Computerspiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und dürfen als Hobby darin ihren Platz haben. Sorgen Sie aber auch dafür, dass Ihre Kinder vielfältigen Freizeitbeschäftigungen nachgehen, damit Computerspiele und Internet keinen zu hohen Stellenwert einnehmen. Bieten Sie Anregung und Alternativen zum Computer, z. B. in Form gemeinsamer Unternehmungen oder Freizeitaktivitäten.

## Tipps für Referenten:

Die hier behandelten grundsätzlichen Aspekte der Medien-erziehung kommen bei den meisten Elternabenden zum Thema „Computerspiele“ auf. Auch wenn es um Online-spiele oder Alterskennzeichen geht, stellen Eltern Fragen zu Spielzeiten oder zu Grenzen. Hier ist von Referenten eine klare Position gefordert. Die Empfehlungen für Eltern in diesem Bereich lassen sich auch auf andere Medienbereiche übertragen. Ein Elternabend zum Thema „Computerspiele“ kann so durchaus damit enden, dass eine grundsätzliche Diskussion über den Umgang mit Medien geführt wird.

► **Frühkindliche Mediennutzung aufgreifen:** Kinder, aber auch Jugendliche, erleben Medien mitunter sehr unterschiedlich. Die Wahrnehmung von Medieninhalten ist besonders bei jüngeren Kindern stark durch Erlebnisse und handlungsleitende Themen aus der realen Welt geprägt. Ein Kind, das z. B. einen heftigen Streit zwischen seinen Eltern miterlebt hat, wird von einem fiktiven Streit in einer Fernsehserie stärker berührt als ein Kind, das diese Erfahrung nicht gemacht hat. Das macht es für Referenten nicht leicht, während eines Elternabends allgemeingültige Empfehlungen für bestimmte Altersgruppen zu geben. Ratschläge zur Erziehung sollten immer vor diesem Hintergrund eingeordnet werden. Gleichzeitig folgt daraus aber, dass Eltern deutlich auf ihre Verantwortung hingewiesen werden sollten, die Mediennutzung ihrer Kinder von Anfang an zu begleiten.

► **Empfehlungen zu Spielzeiten einordnen:** Wenn auf einem Elternabend über Spielzeiten gesprochen wird, sollte sich der Blick auch auf das gesamte Medienreper-toire richten, das Kindern und Jugendlichen heute zur Verfügung steht. Eine Diskussion über Computerspielzeiten sollte zu einer Diskussion über Mediennutzungszeiten erweitert werden. Dabei kann auch auf die Frage eingegangen werden, welche Medien – aus Sicht der Eltern – einer zeitlichen Regulierung bedürfen, ob dazu beispielsweise auch das Hören von Musik und Hörspielen oder das Lesen gehört. Vor allem bei Elternabenden in Kindergärten oder Grundschulen kann es sinnvoll sein, das Thema „Computerspiele“ zu öffnen und andere Medienbereiche einzubeziehen.

► **Empfehlungen geben:** Viele Eltern sind verunsichert, wenn es darum geht, ein Spiel für ihre Kinder auszuwählen. Sie wünschen sich eine Orientierungshilfe bei der Suche nach einem „guten“ Spiel im Spiele-Dschungel. Ob ein Spiel für die eigenen Kinder geeignet ist, sollten Eltern im Idealfall dadurch prüfen, indem sie das Spiel selbst ausprobieren und ihr Kind beim Spielen begleiten. So lässt sich z. B. herausfinden, ob ein Spiel, trotz passender Alterseinstufung, dem individuellen Entwicklungsstand des eigenen Kindes angemessen ist. Über die Vielzahl an Spielen, Lernsoftware und Serious Games, die jedes Jahr neu erscheinen, können auch informierte Referenten kaum einen Überblick haben. Hier ist es hilfreich, auf medienpädagogische Internetangebote hinzuweisen, die Empfehlungen oder Tipps veröffentlichen (siehe „Links und Materialien“).

► **Aufklären statt Beschuldigen:** Eltern haben die **Erziehungshoheit** über ihre Kinder und sind zudem



„Experten für ihr Kind“. Sie kennen Ihr Kind am besten und wissen am ehesten, was für das Kind gut und was weniger gut ist. Wenn eine Mutter oder ein Vater es zulassen, dass ihr 12-jähriges Kind Spiele spielt, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind, haben sie auch das Recht dazu. Wenn Eltern von diesem Verhalten berichten oder davon, dass sie Computerspiele als Belohnung bzw. zur Bestrafung oder als Babysitter einsetzen, ist von Referenten Fingerspitzengefühl gefragt. Diese Situationen können nicht im Zwiegespräch mit einzelnen Teilnehmern gelöst werden, da sich womöglich auch andere Eltern kritisch zu Wort melden oder sogar Vorhaltungen machen. Statt Teilnehmern ein vermeintliches Fehlverhalten vorzuwerfen, sollten Referenten versuchen, vom jeweiligen Einzelfall wegzukommen und positive Strategien zum Umgang mit Computerspielen zu vermitteln. Dazu können auch Beispiele von Familien aufgezeigt werden, in denen sich bestimmte Strategien, z. B. zur Regelung der Spielzeiten, bereits etabliert haben. Referenten sollten natürlich auf potentiell schädigendes Verhalten hinweisen, aber dabei immer berücksichtigen, dass es nicht allen Eltern möglich ist (z. B. bedingt durch Berufsbelastung oder die familiäre Situation), alle Empfehlungen zuhause umzusetzen. Problematische Themen könnten ebenso anhand einer ausgedachten, überspitzten Familiensituation verdeutlicht werden, sodass sich niemand der Anwesenden persönlich angegriffen fühlen muss. **Eltern, die vor allem ein schlechtes Gewissen von einer Veranstaltung mitnehmen, werden kaum motiviert sein, sich weiter mit diesen Themen zu beschäftigen.**

## Links und Materialien zum Thema:

Viele medienpädagogische Einrichtungen und Auszeichnungen geben pädagogische Empfehlungen zu Spielen und bieten so Eltern Orientierungshilfen. Zu nennen sind z. B.:

- ☞ [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de): TOMMI, der deutsche Kindersoftwarepreis widmet sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommen.
- ☞ [www.sin-net.de/index.php?id=365](http://www.sin-net.de/index.php?id=365): Der Pädagogische Interaktiv-Preis (PÄDI) wird von der medienpädagogischen Facheinrichtung SIN – Studio im Netz e. V. an herausragende Multimedia-Produkte vergeben, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen.
- ☞ [www.gigamaus.de](http://www.gigamaus.de): Mit der GIGA-Maus werden Programme und Onlineangebote für Kinder und für die ganze Familie prämiert.
- ☞ [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de): Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit Beurteilungen von Spielen (mit pädagogischer Altersempfehlung) und Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ist auch an der Vergabe des Games-Gütesiegels „pädagogisch wertvoll“ beteiligt (☞ [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de)).
- ☞ [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de): Informationsportal des Vereins Internet-ABC e. V. mit vielen Informationen für Kinder und Eltern sowie Beurteilungen von Spiel- und Lernsoftware.
- ☞ [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de): Informationsportal mit Besprechungen von Computerspielen und vielen weiteren (Fach-)Artikeln zum Thema.
- ☞ [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de): Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der Deutsche Computerspielpreis an deutsche Produktionen vergeben.
- ☞ [www.byte42.de](http://www.byte42.de): Weblog mit Spielbeurteilungen von dem Medienpädagogen Jens Wiemken.
- ☞ [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de): Im gemeinsamen Angebot von klicksafe und Internet-ABC können Eltern und Kinder gemeinsam online einen Mediennutzungsvertrag erstellen. Der Vertrag kann in unterschiedlichen Design- und Regelvorlagen für die beiden Altersgruppen 6–12 Jahre und +12 Jahre angelegt werden. Vorbereitete Regeln für Kinder, Jugendliche und Eltern zu Nutzungszeiten, Handy/Smartphone, Internet, Fernsehen/Filme und Bildschirmspielen erleichtern die Erstellung. Da jede Familie und jedes Kind anders ist, können die Regeln frei überarbeitet und neue Regeln formuliert werden.
- ☞ *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*: Die Broschüre der Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie erscheint seit 24 Jahren und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für Eltern und Pädagogen. Die neueste Ausgabe wird immer gegen Ende jeden Jahres veröffentlicht. (Bestellung über: ☞ [www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=212276.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=212276.html)).
- ☞ *Mit Medien leben lernen – Tipps für Eltern von Vorschulkindern*. Broschüre der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (3. aktual. Aufl. 2012). Kostenlos bestellbar (oder als Download) auf ☞ [www.lfm-nrw.de/index.php?id=1117](http://www.lfm-nrw.de/index.php?id=1117).
- ☞ [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info): Die Initiative Schau Hin! hat zu verschiedenen Medien Ratgeber für Erziehende veröffentlicht, z. B. zum kindgerechten Umgang mit Games. Auf der Homepage der Initiative finden sich auch Spielebeurteilungen.
- ☞ [www.mfps.de](http://www.mfps.de): Vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) werden (in der Regel jährlich) die KIM- und JIM-Studien herausgegeben



(Basisuntersuchungen zum Medienumgang von 6- bis 13-Jährigen (*KIM*) und 12- bis 19-Jährigen (*JIM*). 2012 erschien erstmalig die *FIM-Studie* (Familie, Interaktion & Medien). Zum Jubiläum bietet der *mpfs* auch die Studie *15 Jahre JIM* an. Unter dem Namen *JIMplus* werden ergänzende Informationen zur Studie publiziert. 2013 wurde erstmalig die *miniKIM* veröffentlicht, eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland.

- 🔗 *Das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI)* bietet empirische Daten zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen an. Das *IZI* führt eigene Forschungsprojekte zu aktuellen Programmformaten und Themen im Bereich Kinder-, Jugend- und Bildungsfernsehen durch. Sehr hilfreich für Referenten sind zudem die Grunddaten *Kinder und Medien* und *Jugend und Medien*, die regelmäßig als PDF veröffentlicht werden und in denen Ergebnisse verschiedener Studien präsentationsfreundlich aufbereitet wurden: 🌐 [www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/home.htm](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/home.htm).
- 🔗 Verschiedene Einrichtungen haben interaktive Anwendungen entwickelt, mit deren Hilfe Eltern und Kinder gemeinsam spielerisch über Medien informiert werden. So bietet beispielsweise das *Internet-ABC* einen Surfschein an, den Eltern zusammen mit ihren Kindern erwerben können (unter 🌐 [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)). Dieser ist im September 2014 in neuer Version erschienen.
- 🔗 🌐 [www.medienquiz.de](http://www.medienquiz.de): Die *Thüringer Landesmedienanstalt* hat in Zusammenarbeit mit *Flimmo* ein Medien-Quiz für die ganze Familie entwickelt, das Online gespielt werden kann.
- 🔗 Der *klicksafe-Flyer Computerspiele-Tipps für Eltern* (6. aktual. Aufl. 2014) enthält zwölf konkrete Tipps für Eltern zum Umgang mit Computer-, Video-, Handy- und Tabletspielen. Der Flyer steht kostenfrei zum Download unter 🌐 [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) zur Verfügung und kann in gedruckter Fassung über die *klicksafe*-Webseite bestellt werden. Seit 2013 wird er auch in den Sprachen Türkisch, Russisch und Arabisch angeboten.
- 🔗 Unter 🌐 [www.klicksafe.de/quiz](http://www.klicksafe.de/quiz) findet sich auch das Onlinequiz *Bist Du ein Computerspiel-Experte?*, welches in erster Linie für Jugendliche erstellt wurde, aber auch von Erwachsenen oder von Kindern und Eltern gemeinsam gespielt werden kann.

## 3.2 Willkommen in der Welt der Spiele: Genres

### Ausgangslage

In deutschen Haushalten wird gespielt. Aktuelle Studien<sup>31</sup> zeigen, dass rund ein Drittel der Deutschen ab 14 Jahren Computer- und Konsolenspiele spielt. Computerspiele sind also längst nicht mehr nur ein Thema für Minderheiten oder Computereffreaks sondern weit verbreitetes und anerkanntes Kulturgut.<sup>32</sup> Auch die Situationen, in denen gespielt wird, werden immer vielfältiger. Tragbare Konsolen und Smartphones (vgl. Kap. 3.3) ermöglichen das Spielen in allen Lebenslagen.

Hinzu kommt eine kaum überschaubare Zahl an unterschiedlichen Spielen und Genres. Das Spektrum reicht vom virtuellen Kartenspiel für Zwischendurch bis zum Onlinerollenspiel, das über Jahre hinweg genutzt werden kann. Wie lassen sich die Spiele in verschiedene Gruppen einteilen?

### Der Spiele-Dschungel – Die verschiedenen Genres

Genau wie Literatur oder Filme kann man Computerspiele in verschiedene Genres unterteilen. Die Unterscheidung erfolgt eher anhand der Spielmechanik (also wie ein Spiel funktioniert) und weniger aufgrund der Thematik (also der Frage, welche Geschichte erzählt wird). Spieler präferieren meistens einzelne Genres, deren Spielweise sie anspricht und ihren Interessen entspricht.<sup>33</sup> Eine allgemeingültige Unterteilung gibt es im Bereich der Computerspiele nicht, auch die folgende Aufzählung könnte bei Bedarf um Genres ergänzt oder gekürzt werden.<sup>34</sup>

Moderne Spiele können oftmals zu mehreren Kategorien zugeordnet werden, nur in seltenen Fällen stellt ein Spiel einen lupenreinen Vertreter eines einzelnen Genres dar. Weiter verbreitet sind heutzutage Mischformen verschiedener Genres.

Auch die Frage danach, was überhaupt als Computerspiel gilt und was nicht, ist nicht immer einfach zu beantworten. Populäre Titel wie die Karaoke-Software *SingStar*, Augmented-Reality-Spiele wie *Ingress*, in denen die reale Welt zum Spielplatz wird oder Bewegungsspiele wie z. B. *Wii Fit U*, die

<sup>31</sup> Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.-H.; Witting, T. (Hrsg.) (2011): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66 – 68 oder auch: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (2013). Studie *Gaming in Deutschland*, siehe 🌐 [www.bitkom.org/de/themen/54906\\_77024.aspx](http://www.bitkom.org/de/themen/54906_77024.aspx).

<sup>32</sup> Die kontroversen Diskussionen, die es in diesem Zusammenhang gab, lassen sich auf der Homepage des *Deutschen Kulturrates* nachvollziehen: 🌐 [www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=2](http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=2)

<sup>33</sup> Einen ausführlichen Beitrag zum Thema „Genreunterteilung“ liefern Michael Hagner, Ina Kerner und Dieter Thomä, in ihrem Buch *Theorien des Computerspiels*. (siehe „Links und Materialien“)

<sup>34</sup> Es existieren verschiedene andere Modelle dafür, wie sich Spiele beschreiben und gruppieren lassen. Der Medienforscher Christoph Klimmt schlägt z. B. vor, Spiele entlang der drei Dimensionen „Narrativer Kontext“, „Aufgabenstruktur“ und „Formale Repräsentation“ zu beschreiben. Klimmt, C. (2001): *Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen*. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, Jg. 49, H. 4, S. 480-497