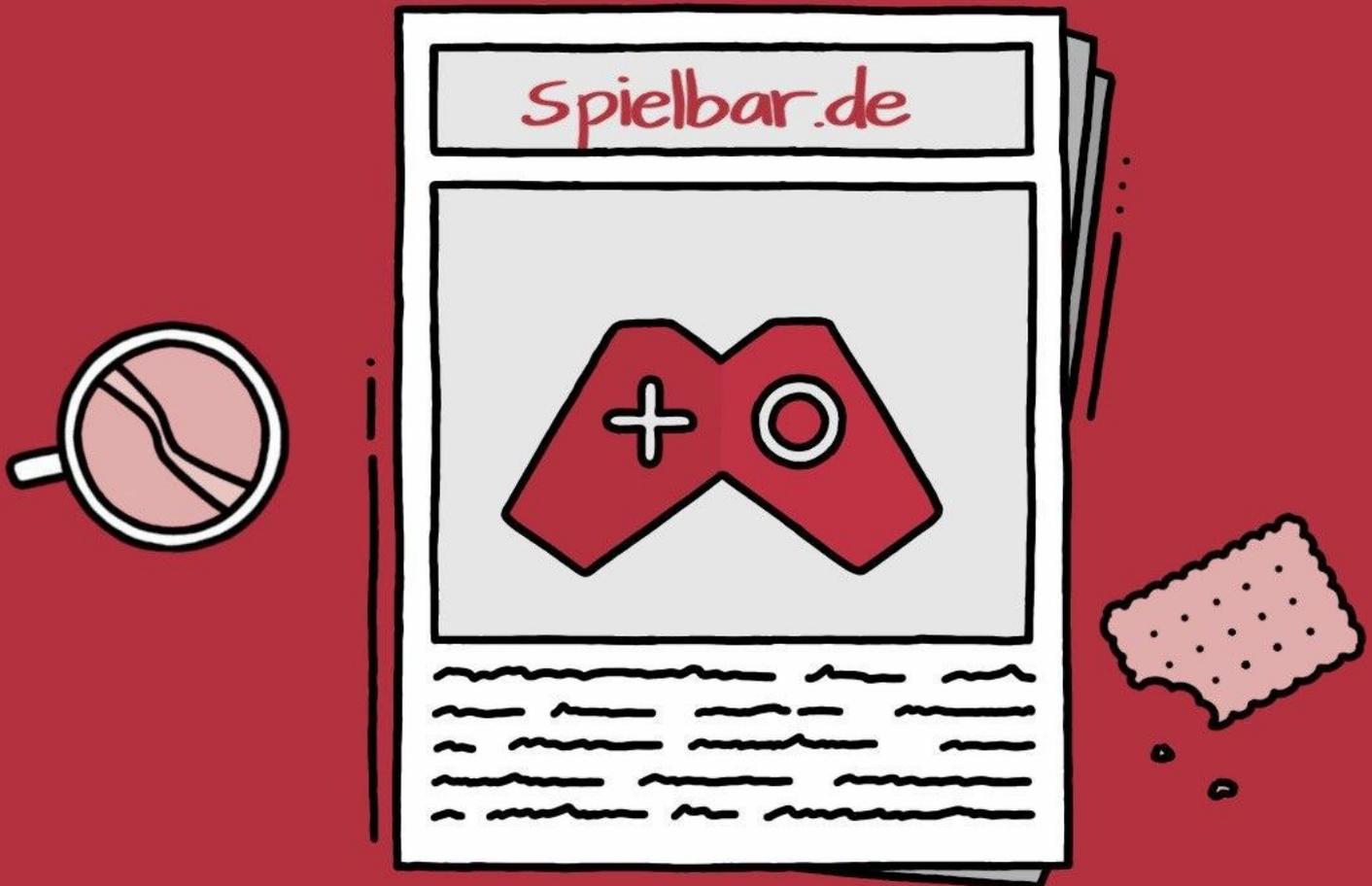


Elternratgeber

Worauf sollten Eltern achten, was müssen Eltern wissen?



Hier finden Sie das Wichtigste zum pädagogischen Umgang mit digitalen Spielen.

Inhalt

Über den spielbar-Ratgeber.....	3
LEVEL 1: Was sind Games? – Einführung und Grundlagen.....	4
Einführung und Geschichte.....	4
Technik, Systeme und Plattformen.....	11
LEVEL 2: Warum spielt mein Kind? – Faszination und Erlebnis.....	15
Wie kommt der Spaß ins Spiel?.....	15
Spiele als gemeinschaftsstiftende Räume.....	18
Spiel- und Fankultur.....	20
LEVEL 3: Wie spielt mein Kind gesünder und sicherer? – Umgang und Regelungen.....	23
Was ist erlaubt?.....	23
Der Umgang im Alltag.....	27
Kosten(fallen).....	30

Impressum

Autor

Arne Goldmann

Herausgeberin

Bundeszentrale für politische Bildung

Verantwortlich: Matthias Thanos

Bundeskanzlerplatz 2

53113 Bonn

Tel: +49(0)228-99515-0

spielbar@bpb.de

www.bpb.de

1. Auflage 2024

Über den spielbar-Ratgeber

Wann wird das Spiel zuviel? Was bedeuten die Alterskennzeichen, und worauf sollten Eltern achten, um keine bösen Überraschungen zu erleben? In unserem Ratgeber finden Sie Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen im Familienalltag.

Digitale Spiele sind aus dem Leben der meisten Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Etwa zwei Drittel spielen regelmäßig.¹ So ist es unvermeidbar, dass es in diesem Kontext auch zu Konflikten kommt.

Das Abendessen ist fertig. Sie haben ihrem 14-jährigen Kind bereits vor zehn Minuten gesagt, dass es gleich Essen gibt und es hat geantwortet mit: "Nur noch eine Runde!" Als sie erneut darum bitten, das Spiel zu beenden, reagiert es gereizt und betont, dass das jetzt nicht ginge. Es kommt zu Diskussionen oder Streit.

In solchen oder ähnlichen Situationen werden Erziehungsberechtigte mit dem Spielverhalten ihrer Kinder konfrontiert. Dieser Ratgeber soll Erziehungsberechtigten und pädagogischen Fachkräften einen Überblick über das Medium digitale Spiele geben. Er erklärt, welche Faszination von digitalen Spielen ausgeht und wieso es für Spielende wirklich eine Schwierigkeit darstellen kann, das Spiel in diesem Moment zu beenden. Zudem lernen die Leserinnen und Leser des Ratgebers, wie Sie einen souveränen Umgang mit dem Medium fördern und pädagogische Fallstricke und Kostenfallen vermeiden können.

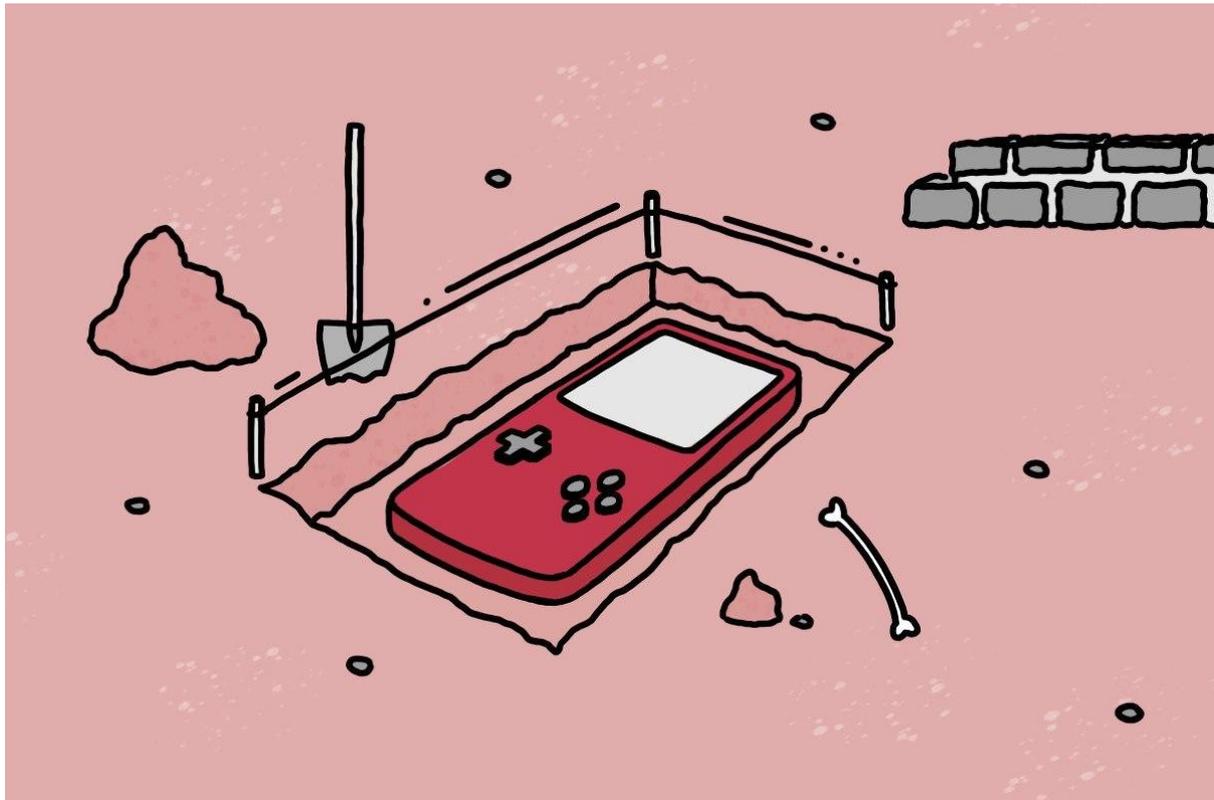


1 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2022: KIM-Studie 2022 – Kindheit, Internet, Medien. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf, Seite 54; ders. 2022: JIM-Studie 2022 – Jugend, Information, Medien. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf, Seite 49.

LEVEL 1:

Was sind Games? – Einführung und Grundlagen

Einführung und Geschichte



Seit der Erfindung des ersten Videospieles in den späten 1950er Jahren hat sich das Medium stetig gewandelt. Der Artikel beschreibt die wichtigsten Stationen in der Entwicklung zum heutigen Massenphänomen.

Digitale Spiele sind ein etabliertes Massenmedium, dessen Figuren uns über die Grenzen des heimischen Bildschirms hinaus begegnen. Sie begegnen uns auf der Kinoleinwand, auf Brot-dosen, als Spielzeuge oder Kuscheltiere. Digitale Spiele sind ein Milliarden-geschäft und heiß erwartete Spiele sind finanziell erfolgreicher als manch ein Hollywood-Blockbuster.

Alleine in Deutschland beträgt der jährliche Umsatz der Games-Branche beinahe zehn Milliarden Euro.²

² vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.(game) 2023: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023. URL:

https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf

Die Entwicklung digitaler Spiele ist stets verknüpft mit der Entwicklung neuer technischer Errungenschaften. Ihren Anfang fanden sie allerdings fernab des Mainstreams. So wurden die ersten Videospiele in den 50er Jahren an amerikanischen Universitäten und Forschungseinrichtungen entwickelt. 1958 entwickelte der Physiker William Higinbotham das Spiel "Tennis for two", das heute als erstes Computerspiel angesehen wird, auf einem Analog-Computer. Als Anzeige nutzte er ein Oszilloskop³ und die gesamte Anlage maß mehrere Meter.⁴



"Tennis for two" gilt als das erste Computerspiel.

Quelle: Brookhaven National Laboratory (BNL) / https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg / Public Domain

Drei Jahre später entwickelte Steve Russell am Massachusetts Institute of Technology mit "Spacewar!" das erste digitale Videospiele.⁵ Diese Spiele waren nicht für den kommerziellen Markt gedacht. Das wäre aufgrund der teuren, sperrigen Hardware auch gar nicht möglich gewesen.

70er Jahre: Arcade-Automaten und erste Heimkonsolen

Mit der Zeit wurden Computer kompakter und TV-Geräte günstiger. 1972 präsentierte Ralph Baer die erste Heimkonsole – den "Magnavox Odyssey"⁶. Die Konsole konnte an Fernsehgeräte angeschlossen werden und erschien unter anderem mit einem Ping-Pong-Spiel.⁷

Kurz darauf entwickelte Nolan Bushnell mit seiner Firma Atari den Spielhallenklassiker "Pong". Das Spiel wurde mit einem Monitor und Münzeinwurf in einem Holzgehäuse verbaut und wurde so einer der ersten Videospieleautomaten. Die Ähnlichkeit zum Pingpong-Spiel für den Magnavox Odyssey sorgte für einen Rechtsstreit. Diese goldene Ära war die Geburtsstunde etlicher Kulttitel wie "Space Invaders" (1978) und "Asteroids" (1979), die ihren Weg in Spielhallen und später über Konsolen auch in Wohn- oder Kinderzimmer fanden. "Pacman" (1980) gilt als

3 Ein Oszilloskop ist ein elektronisches Messgerät, das elektrische Spannungen auf einem Bildschirm sichtbar macht.

4 vgl. Brookhaven National Laboratory: The First Video Game? URL:

<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>

5 vgl. Smithsonian Institution: The Father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games. URL: <https://www.si.edu/spotlight/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games/video-game-history>

6 vgl. Smithsonian Institution: The Father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games. URL: <https://www.si.edu/spotlight/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games/video-game-history>

7 vgl. ebd.

einer der ersten Helden eines Videospiele. Nach und nach fanden viele Arcade Titel als grafisch reduzierte Heim-Videospiele auch den Weg auf heimische TV-Geräte.



Heute gibt es klassische Arcade-Spielautomaten in Indoor-Freizeitparks zu sehen, wie hier in Orlando, Florida.

Quelle: Steven Miller / <https://flic.kr/p/8tzAJC/> / <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Die Branche wuchs und wuchs, sodass immer mehr Unternehmen ein Stück vom Kuchen abhaben wollten und der Markt von etlichen Spielen mit mangelnder Qualität überschwemmt wurde. Was folgte, war der "Video Game Crash" von 1983, der viele damalige Videospielefirmen in die Insolvenz zwang.

80er Jahre: Heimcomputer und Konsolenkriege

Ein weiterer Grund für den vermeintlichen Niedergang der Konsolen war, dass Heimcomputer immer günstiger wurden. Geräte wie der "Commodore 64" konnten nun auch Farben darstellen, was zusätzlich zu ihrer Verbreitung beitrug.

Der Markt war vorerst gesättigt und in Europa und den USA wurden weniger Spielkonsolen produziert. Das entstandene Vakuum machte den amerikanischen Markt nun auch für Unternehmen aus Japan attraktiv. Insbesondere die Firmen Nintendo und Sega konnten so mit ihren Konsolen auf dem westlichen Markt Fuß fassen. Nintendo blickt bereits auf eine lange Tradition zurück. Der Firmengründer Fusajiro Yamauchi begann bereits im Jahr 1889 japanische Hanafuda-Spielkarten herzustellen und gründete 1933 die "Yamauchi Nintendo & Co." ge-

gründet, die ab den 70er Jahren ihren Fokus auf die Entwicklung von Videospiegelgeräten legte.⁸ Nach bereits erfolgreicher Markteinführung in Japan erschienen im Jahr 1985 das "Nintendo Entertainment System" und das "Sega Master System" in den USA.

In dieser Zeit betraten ikonische Figuren der Videospiegelgeschichte zum ersten Mal das Spielfeld. Super Mario und Sonic etwa sind zwei Figuren bis heute erfolgreicher Spielereihen, die sich mittlerweile auch außerhalb der Mediengattung „Videospiele“ einer großen Popularität erfreuen. Auch andere bekannte Reihen wie "The Legend of Zelda" fanden in dieser Zeit ihren Ursprung. In den Folgejahren versuchten Nintendo und Sega sich ständig gegenseitig zu übertrumpfen. Letzten Endes setzte sich Nintendo durch – nicht zuletzt durch den Erfolg der mobilen Handheld-Konsole "Gameboy" (1989) und dem Gelegenheitsspiel "Tetris" (ab 1984). Sega brachte mit der "Dreamcast" (1998) seine letzte Heimkonsole auf den Markt.



Der Game Boy und das Spiel Tetris waren zwei Gründe für Nintendos Erfolg.

Quelle: Nik / <https://unsplash.com/de/fotos/IUblun4IL38/> / <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

90er Jahre: Der Sprung in die dritte Dimension

Der technische Fortschritt der Heimcomputer bot Entwicklungsstudios die Möglichkeit, ihre Spiele immer komplexer zu gestalten. Der Ego-Shooter "Doom" (1993) gilt unter anderem wegen seiner 3D-Grafik als ein Meilenstein der Spielegeschichte. Zwar gab es auch davor schon

⁸ vgl. Nintendo URL: <https://www.nintendo.de/Hardware/Unternehmensgeschichte/Nintendo-Geschichte-625945.html> [03.10.2023]

Konsolenspiele mit dreidimensionaler Grafik – zum Beispiel das einige Monate zuvor erschienene “Starwing” (1993) für das SNES – doch ließ der Durchbruch dreidimensionaler Konsolenspiele noch ein wenig auf sich warten.



Doom gilt mit seiner dreidimensionalen Grafik und dem atmosphärischen Soundtrack als Meilenstein der Computerspielgeschichte.

Quelle: Doom (1993) / cdv Software / Screenshot by spielbar.de

1994 brachte Sony die “Playstation” auf den Markt. Auf den schwarzen CDs für Sonys Heimkonsole erschienen Titel wie das Abenteuerspiel “Tomb Raider” (1996) um die Heldin “Lara Croft”. Spätestens mit dem Erscheinen der Konsole “Nintendo 64” und dem Spiel “Super Mario 64” (beide 1996) schien der Sprung in die dritte Dimension gelungen.

Zur Jahrtausendwende: Gemeinsam spielen auf LAN-Partys und Online

Zum Ende des 20. Jahrhunderts wurde das gemeinsame Spielen immer beliebter. Auf sogenannten LAN-Partys (von Local Area Network, also der lokalen Vernetzung der Computer) wurden mehrere PCs miteinander verbunden, um gemeinsam Strategiespiele wie “Command & Conquer” (seit 1995) oder Shooter, wie die “Half-Life” Modifikation “Counter-Strike” (1999 als öffentliche Beta-Version verfügbar gemacht) zu spielen. Neben den lokalen Mehrspielermöglichkeiten auf LAN-Partys oder am geteilten Bildschirm wurde auch das gemeinsame Spielen über das Internet auf dem PC immer populärer.

In den ersten Jahren des 21. Jahrhunderts veröffentlichte der Softwaregigant “Microsoft” seine Konsole “Xbox” und den Ego-Shooter “Halo” (beide 2001). Halo und der Onlineservice “Xbox Live” (seit 2002) trugen dazu bei, dass auch auf Konsolen immer häufiger online miteinander

gespielt wurde. Hinzu kam, dass Breitbandinternetleitungen verbreiteter und preiswerter wurden.

2004 erschien für PC und Mac das bis heute erfolgreichste Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG): Bei "World of Warcraft" befinden sich auf einzelnen Online-Servern tausende Spielende, um Monster zu jagen, Aufträge zu erfüllen oder gegeneinander anzutreten.



MMORPGs wie World of Warcraft bieten eine riesige, offene Spielwelt, die gemeinsam von tausenden Spielenden bevölkert wird.

Quelle: World of Warcraft: Legion / Blizzard Entertainment / Screenshot by spielbar.de

Im frühen 21. Jahrhundert: Ein breites Spektrum: Blockbuster und Indie-Games

In den Folgejahren wurden digitale Spiele immer cinematischer inszeniert. Sie wurden zum Massenmedium und Reihen wie "Call of Duty" (seit 2004) oder "Battlefield" (seit 2002) wurden wirtschaftlich immer erfolgreicher und aufwendiger produziert.

Zeitgleich wurde es durch das Internet immer einfacher, Spiele zu veröffentlichen. Dies hatte zur Folge, dass auch Spiele kleinerer Studios oder gar von Einzelpersonen die Chance bekommen, neben den audiovisuell immer aufwendigeren Titeln größerer Firmen zu erscheinen. Das Sandbox-Spiel nach dem Bausteinprinzip "Minecraft" erschien 2009 und wurde anfangs nur von dem Schweden Markus "Notch" Persson entwickelt. Es wurde zum Massenphänomen und ist im Jahr 2023 das meistverkaufte Spiel überhaupt.⁹

⁹ vgl. Statista (2023): Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Juli 2023. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meistverkauften-videospiele/>



Im Open-World Crafting-Spiel Minecraft lassen sich beeindruckende Konstruktionen bauen.

Quelle: Mojang / Microsoft / Screenshot by spielbar.de

Mobile Games, E-Sport und Streaming

Immer wieder deuten sich neue Trends an. "Virtual Reality" (VR) wird bekannter und verschiedene Hersteller bringen eigene VR-Sets auf den Markt. Das sind Brillen, die für jedes Auge einen eigenen kleinen Bildschirm enthalten und so eine dreidimensionale Umgebung simulieren.

Handheldkonsolen wie der Gameboy verlieren aufgrund der steigenden Verbreitung von Smartphones langsam an Bedeutung. "Candy Crush Saga" (2012) oder Pokémon Go (2016) werden durch ihren Free-to-Play-Ansatz zu den mitunter erfolgreichsten Mobile Games.

Vor allem ausgehend von Südkorea entwickeln sich professionelle Wettbewerbe (E-Sport), die anderen Sportgroßveranstaltungen in nichts nachstehen. Gespielt wird alles Mögliche, von der Fußballsimulation "FIFA" (seit 1993) über Strategiespiele wie "Starcraft" (seit 1998) bis zum Shooter "Counter-Strike" (seit 1999).

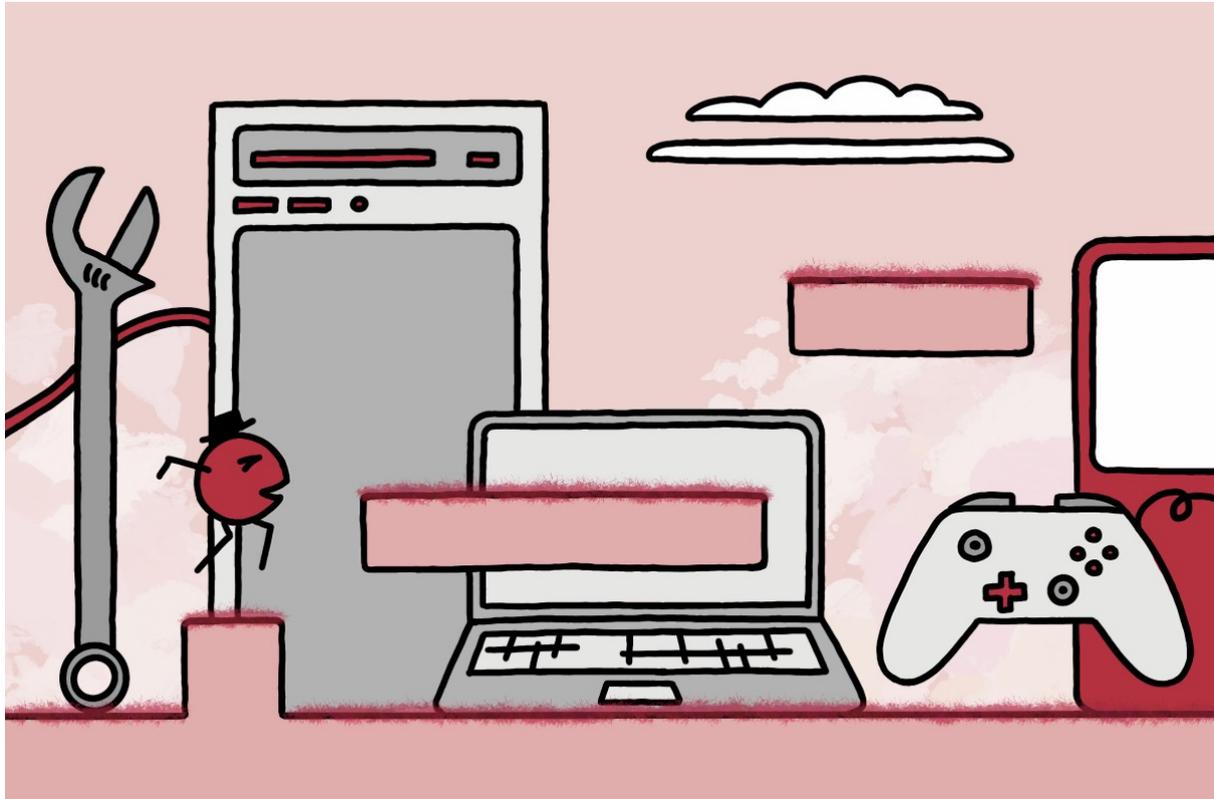
Besonders die MOBA-Spiele (Multiplayer Online Battle Arena) "League of Legends" (seit 2009) und "Dota 2" (seit 2013) füllen bisweilen ganze Stadien.

Gleichzeitig teilen auf Online-Streaming-Plattformen wie "Twitch" Spielende live ihre Spielerfahrungen und interagieren mit ihrem Publikum. Dabei schauen mehrere tausend Personen gleichzeitig Streamer/-innen wie "Gronkh" oder "Ninja" zu.

Das Besondere ist, dass diese Streaming-Plattformen die massenhafte Liveübertragung der eigenen Bildschirmhalte erlauben. Insgesamt streamen weltweit etwa 7,5 Millionen Men-

schen ihre Inhalte auf Twitch.¹⁰ Trends verbreiten sich nun noch schneller. Digitale Spiele sind endgültig in der Popkultur angekommen.

Technik, Systeme und Plattformen



Digitale Spiele werden auf verschiedenen Plattformen gespielt und können auf unterschiedliche Weise erworben werden. Dieser Artikel zeigt, wie das funktioniert.

Spielen auf dem Sofa: Konsolen

Eine einfache Möglichkeit, digitale Spiele zu spielen, sind stationäre Videospielekonsolen. Die Sony Playstation 5, die Nintendo Switch und die Microsoft Xbox Series sind die Marktführer, wenn es um Videospiele vorm heimischen Fernsehgerät geht.

Sowohl Microsoft als auch Sony bieten ihre Konsolen in verschiedenen Varianten an. Während Microsofts Xbox Series X ein Blu-Ray-Laufwerk besitzt, verfügt die preiswertere Xbox Series S über keines und ist etwas leistungsschwächer, sodass Spiele nicht in 4K-Auflösung wiedergegeben werden können. Sony vertreibt die Playstation 5 sowohl mit als auch ohne Blu-Ray-Laufwerk. Die Spiele für die Konsolen ohne Laufwerk müssen online gekauft werden.

Mit der Switch brachte Nintendo 2017 eine Hybridkonsole auf den Markt. Das heißt, mit ihr können Spielende sowohl stationär am Fernseher als auch unterwegs spielen, wie mit dem altbekannten Gameboy. Mittlerweile tauchen regelmäßig PCs im Handheldformat auf. Diese

¹⁰ vgl. TwitchTracker URL: <https://twitchtracker.com/> [03.08.2023]

Konsolen sehen der Switch ähnlich, sind aber in der Lage PC Games abzuspielen. Der bekannteste Vertreter dieser Art ist das "Steam Deck" von Valve.

Für alle Konsolen existieren sogenannte Exklusivtitel, also Spiele, die nur für diese Konsole erscheinen. Ein Beispiel dafür sind Nintendos Super Mario (seit 1985) oder die Pokémon-Spiele (seit 1996), die nur auf Konsolen von Nintendo erscheinen. Meistens ist dies ein wichtiger Faktor, wenn es darum geht, sich für eine bestimmte Konsole zu entscheiden.



Die Nintendo Switch kann sowohl als Handheld, als auch im Docking Modus an einem Bildschirm betrieben werden.

Quelle: Sinchen.Lin / <https://flic.kr/p/23hPe6o/> / <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Der PC als Gaming-Plattform

Seit Mitte der 80er-Jahre ist der Heimcomputer als Spieleplattform populär. Aufgrund der immer höheren technischen Anforderungen moderner Spiele müssen Computer regelmäßig mit leistungsfähigerer Hardware aufgerüstet werden.

Eine Ausnahme und Besonderheit stellt das "Cloud-Gaming" dar. Hierbei werden die Spielinhalte nicht auf dem eigenen Computer berechnet, sondern auf einem externen Server von wo aus die Inhalte dann über das Internet auf das eigene Gerät gestreamt werden. So können auch Spielende in den Genuss von Spielen kommen, für die sie eigentlich nicht die Hardware-Voraussetzungen erfüllen.

Steam, Nintendo eShop und andere – mehr als nur Onlineshops

Natürlich kann man Spiele auch heute noch in physischer Form – als sogenannte Retail-Spiele – im Laden erwerben. Immer häufiger werden Videospiele mittlerweile jedoch digital erworben. Die Guthabekarten, die an der Supermarktkasse ins Auge fallen, geben einen ersten Eindruck über die Vielzahl der verschiedenen Online-Einkaufsplattformen.

Die großen Konsolenhersteller betreiben hauseigene Online-Stores (Playstation Store, Microsoft Store und Nintendo eShop). Hier können Spiele – unter anderem durch die zuvor genannten Guthabekarten – erworben und auf das jeweilige Endgerät heruntergeladen werden. Alle drei Anbieter bieten darüber hinaus eine Art Spieleflatrate an (Xbox Gamepass, Playstation Plus und Nintendo Switch Online), über die den Spielenden für einen gewissen Zeitraum eine Auswahl an Spielen zur Verfügung gestellt wird. Meist sind diese Services mit weiteren Online-funktionen – zum Beispiel Online-Multiplayer – verbunden. Beendet man die Flatrate, geht auch der Zugriff auf die Spiele verloren, bis das Abonnement erneuert wird.

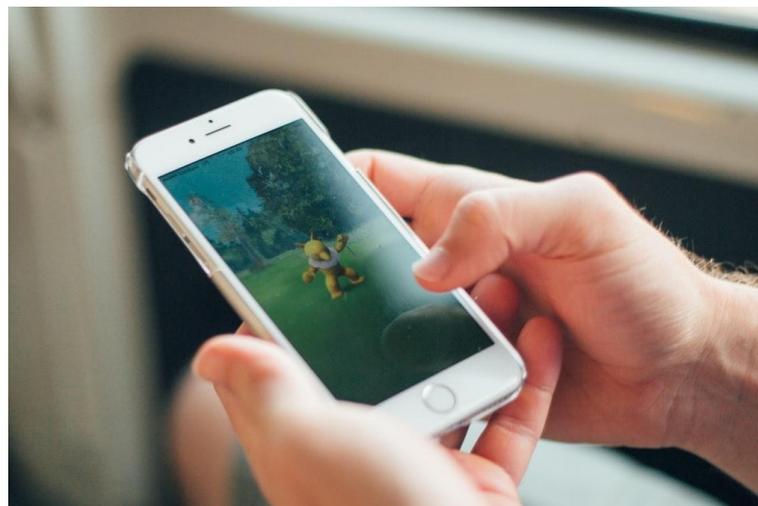
Für Spiele auf dem PC hat sich insbesondere die Plattform Steam durch ihre große Auswahl und regelmäßige Rabattaktionen in den Vordergrund gespielt. Steam fungiert sowohl als Onlineshop als auch als Bibliothek für erworbene Spiele und muss auf einem PC installiert werden, um gekaufte Spiele zu starten. Außerdem bietet Steam viele weitere Funktionen, wie etwa Kontaktlisten, Chats, Foren, usw. an.

Neben Steam existieren noch weitere Plattformen anderer Anbieter, die alle einen ähnlichen Funktionsumfang haben. Beispiele sind der Epic Games Store oder die Website Gog.com. Je nach Spiel, kann es sein, dass eine bestimmte dieser Plattformen zuvor installiert werden muss, um das Spiel zu starten.

Unterwegs mit Smartphones, Tablets und Co.

Zwar denkt man im Zusammenhang mit digitalen Spielen als erstes oft an den PC oder Konsolen, doch sind Smartphones die am häufigsten genutzte Videospieldhardware von Heranwachsenden.^{11 12}

Spiele für Smartphones können über Apples App Store oder den Google Play Store erworben werden. Häufig sind es recht einfach



Das Mobile-Game Pokémon Go! ist ein großer Erfolg und ein Beispiel für Augmented Reality.

Quelle: Paul Hanoaka /

<https://unsplash.com/de/fotos/5YL7GLRUXrc>

11 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf

12 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf

gestaltete Spiele, die für wenig Geld erworben oder kostenlos heruntergeladen werden können. Diese Spiele enthalten meist viele Werbeanzeigen oder Kosten(fallen).

Zwischen den Realitäten: Augmented und Virtual Reality

“Augmented Reality” (AR) beschreibt eine Technik, bei der digitale Inhalte als Erweiterung der analogen Welt dienen. Ein typisches Beispiel sind Foto- bzw. Videofilter in Kamera-Apps auf dem Smartphone, mithilfe derer digital erzeugte Bilder oder Effekte in die Fotos und Videos hineinmontiert werden können.

Zum Erleben der “Virtual Reality” (VR) tragen Spielende wiederum spezielle, mit Sensoren ausgestattete Brillen, durch die der Eindruck entsteht, sich selbst in der Spielwelt zu befinden. Gesteuert werden VR-Spiele durch Kopfbewegungen und spezielle Controller.

Zwar gab es bereits früher Versuche, die Grenzen zwischen materieller Realität und digitaler Spielrealität aufzubrechen, doch hat erst der technische Fortschritt in den letzten Jahren dazu geführt, dass VR-Brillen wie die “Playstation VR”, die “HTC Vive” oder die “Meta Quest” populärer werden. Dennoch sind sie auch heute noch Nischenprodukte, da der Anschaffungspreis recht hoch und die Auswahl an kompatiblen Spielen noch eher überschaubar ist.



Manche VR-Brillen lassen sich durch spezielle Eingabegeräte steuern, so dass etwa der Eindruck erweckt wird, man könne fliegen.

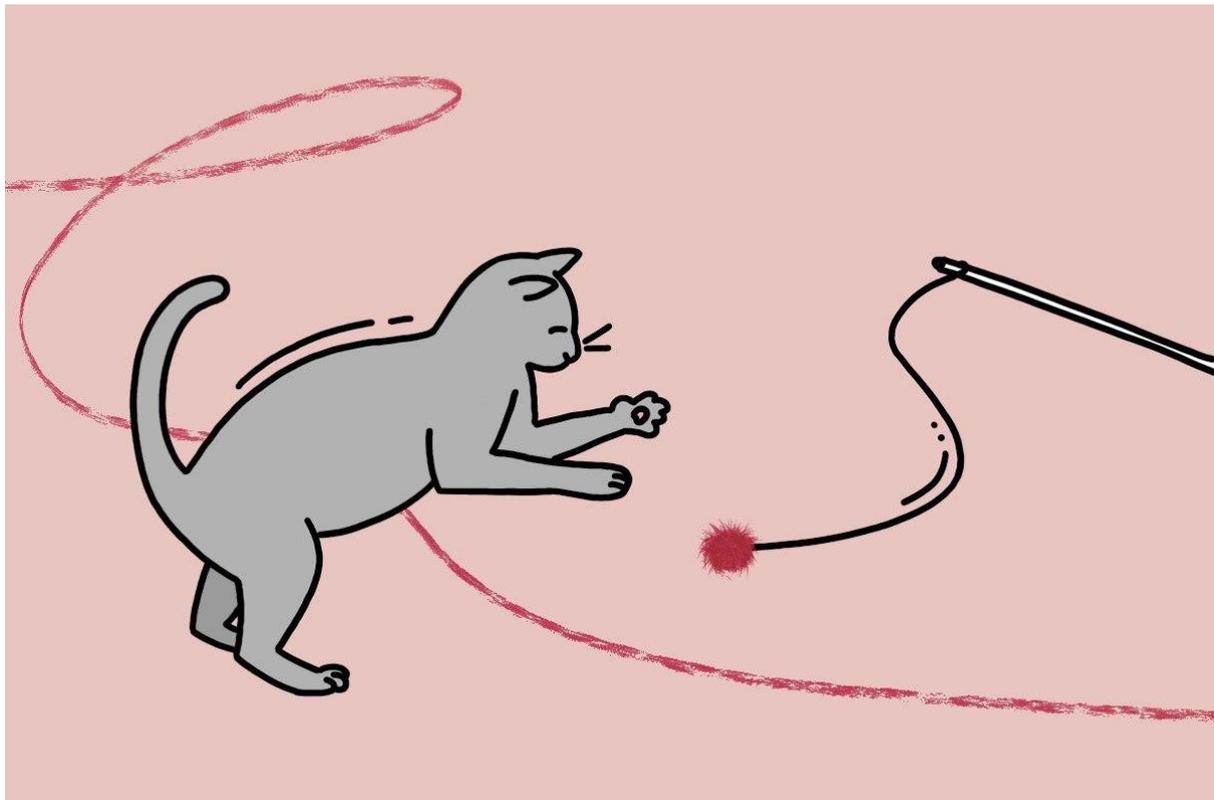
Flo Hagena / Hubert Burda Media / <https://flic.kr/p/2g9iBRu> / [CC BY-NC-SA 2.0 Deed](#)

Vertiefende Informationen zum Thema Technologien und Informationen finden Sie im [Dossier der Bundeszentrale für politische Bildung](#).

LEVEL 2:

Warum spielt mein Kind? – Faszination und Erlebnis

Wie kommt der Spaß ins Spiel?



Es gibt vieles, was uns zum Spielen motiviert. Wir wollen immer bessere Ergebnisse erzielen, unsere Kreativität ausleben oder einfach in spannende Welten eintauchen. Aber es gibt noch viel Faktoren, die Spaß ins Videospiel bringen.

76% der 12- bis 19-Jährigen und 60% der 6- bis 11-Jährigen spielen regelmäßig digitale Spiele.¹³ Gaming mittlerweile im Mainstream angekommen und Menschen jeden Alters¹⁴ und Geschlechts¹⁵ spielen, denn grundlegend gilt: Spielen macht ihnen Spaß. Man findet sich in fremden Welten wieder, lernt etwas Neues, überwindet Herausforderungen, wird selbst Teil einer Geschichte und kann sich ausprobieren.

13 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2022: KIM-Studie 2022 – Kindheit, Internet, Medien. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf, Seite 54; ders. 2022: JIM-Studie 2022 – Jugend, Information, Medien. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf, Seite 49.

14 vgl. game e.V. 2023: Jahresreport der deutschen Gamesbranche 2022, S. 9.

15 vgl. ebd., S.8.

Digitale Spiele und die Spielenden selbst sind viel zu vielfältig, um den einen Reiz am Spielen auszumachen. Das "Gamer Motivational Model" von Quantic Foundry versucht, Vorlieben einzelner Typen zu identifizieren und unterteilt Spielende in sechs Kategorien, die jeweils zwei Unterkategorien aufweisen. Sie seien unter anderem motiviert durch Action, soziale Interaktionen, Perfektionierung, Wettbewerb, Erfolgserlebnisse, Kreativität, Immersion oder spannende Geschichten.¹⁶



Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Das Gamer Motivational Model versucht, Spielende aufgrund bestimmter Motivationsmuster zu unterscheiden.

Quelle: <https://quanticfoundry.com/>

Interaktion

Im Gegensatz zu Film, Literatur oder Musik sind digitale Spiele interaktiv. Spielende erfahren für ihre Entscheidungen Konsequenzen. Sie werden bestraft oder belohnt. Wird ein Sprung in "Super Mario" verpasst, muss das Level neu gestartet werden, wohingegen es sich gut anfühlt, wenn der Sprung gelingt. In vielen Fällen wird man außerdem für das eigene Wirken mit Punkten, Münzen, Erfahrungspunkten oder Ähnlichem belohnt. Spielende erfahren so Selbstwirksamkeit. Sie haben die Möglichkeit, sich Herausforderungen ohne reale negative Konsequenzen so lange zu stellen, bis sie diese überwinden können. Es stellt sich ein Lernerfolg ein. Dadurch, dass digitale Spiele ständig neue Herausforderungen erzeugen, wiederholen sich ebenfalls die Erfolgserlebnisse.

Flow

In diesem Zusammenhang prägte der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi in den 70er Jahren den Begriff des "Flows". Dieser beschreibt das vollkommene Aufgehen in einer Tätigkeit und äußert sich in einem Zustand des Glücklichen. Der Weg ist hier das Ziel.

¹⁶ vgl. Quantic Foundry 2019: Gamer Motivational Model Reference Sheets and Details. URL: <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf>

Ein solches Flow-Erleben tritt dann ein, wenn die Anforderungen einer Tätigkeit sich gerade so im Grenzbereich zwischen Über- und Unterforderung, also zwischen Frust und Langeweile liegen.

Diesen Zustand kennen viele sicherlich auch aus Tätigkeiten abseits des Kontexts digitaler Spiele, etwa von der Arbeit, dem Sport oder künstlerischem Schaffen.

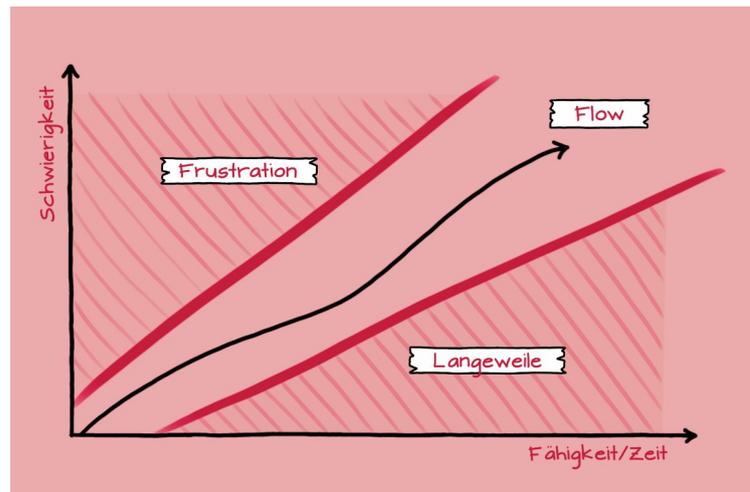
Einfach abtauchen: Immersion

Digitale Welten können sich echt und authentisch anfühlen. Spielende können sich als Teil der Welt fühlen, in denen ihre Handlungen Auswirkungen haben. Dies wird mit dem Begriff "Immersion" beschrieben. Diese interaktive und immersive Natur digitaler Spiele bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich in Geschichten und Orte zu begeben, die ihnen im echten Leben verwehrt wären. Insbesondere für Jugendliche kann dies einen besonderen Reiz ausüben. So können sie ihre Identität und Werteorientierung in einem relativ sicheren Raum selbst erproben.¹⁷

Durch fortschreitende Technik und immer bessere Grafik können Heranwachsende in digitalen Spielen in immer realistischere Welten abtauchen.

Gemeinschaftsgefühl

Genau wie andere Freizeitbeschäftigungen können digitale Spiele für junge Menschen identitätsstiftend sein und ein Gefühl der Zugehörigkeit schaffen. Durch das gemeinsame Interesse finden sich neue Freundschaften, es ist Thema auf dem Schulhof und in den sozialen Medien. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Artikel "Spiele als gemeinschaftsstiftende Räume".

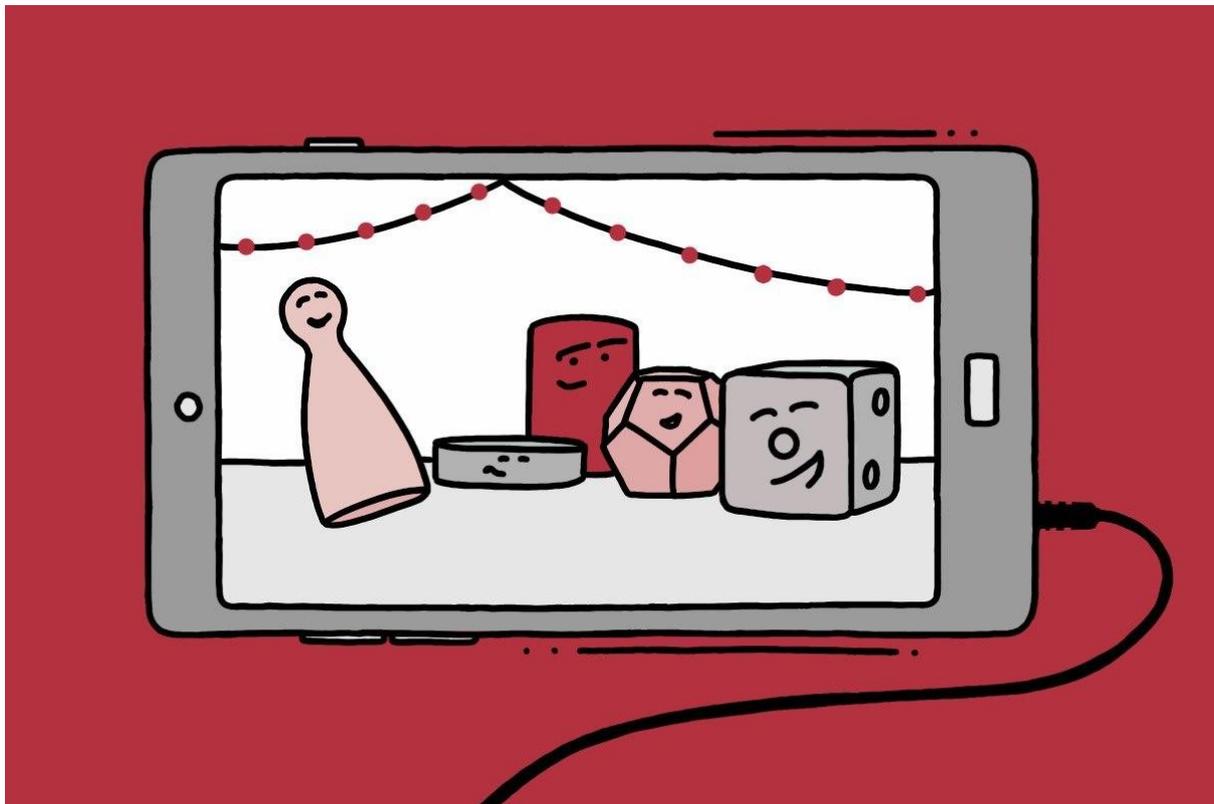


Flow beschreibt den Zustand, wenn eine Tätigkeit genau so anspruchsvoll ist, dass sie weder zu Langeweile noch zu Frustration führt.

Quelle: bpb.de / spielbar.de

¹⁷ vgl. Spanhel, Dieter (2017): Mediale Bildungsräume – Spielräume der Freiheit in realen und virtuellen Lebenswelten? In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. S. 9.

Spiele als gemeinschaftsstiftende Räume



Videospiele, aber auch Plattformen und Internetforen sind zu wichtigen, digitalen Begegnungsstätten geworden, in denen sich die Spielenden austauschen. Der Artikel erklärt, wie diese digitalen Räume funktionieren.

Digitale Spiele können gemeinschaftsstiftend sein. Mehr als 80 Prozent der über 16-jährigen "Gamer" spielen gemeinsam.¹⁸ Dabei kann sowohl ein gemeinsames Ziel verfolgt als auch miteinander konkurriert werden. Bestimmte Spiele oder Events bieten regelmäßig Gesprächsbedarf und werden sowohl auf dem Schulhof als auch in virtuellen Räumen besprochen.

Gaming-Communités

Insbesondere digitale Plattformen bieten jungen Menschen die Möglichkeit, sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen, die sie in der analogen Welt nicht finden. Hier können sie sowohl analoge als auch immer mehr digitale Bekannt- und Freundschaften pflegen, die in verschiedenen Gemeinschaften, sogenannten Communities, entstehen können.

¹⁸ Bitkom 2022: Gaming-Trends 2022. URL: https://www.bitkom.org/sites/main/files/2022-08/Bitkom-Charts_Gaming_Trends_23_08_2022.pdf [27.09.2023], S.5.

Grundlage einer Community kann beispielsweise ein bestimmtes Spiel oder Genre sein. Auch können sich die Fans eines Streamers oder einer Streamerin zusammenfinden und sich zum gemeinsamen Zuschauen verabreden. Oft entwickelt sich in diesen Gemeinschaften eine Art eigene Sprache, die – geprägt durch Insiderwitze und gaming-spezifische Begriffe – für Außenstehende befremdlich wirken kann.

Die Kontakte werden auf verschiedenen Plattformen gepflegt. Dies können Internetseiten wie das Forum "Reddit.com" sein, auf dem sich zu fast jedem Thema ein Unterforum findet.

Mit Hilfe von Kommunikationsdiensten wie "Discord" können Spielende und Communities eigene Kommunikationsserver erstellen. Ihr Funktionsumfang umfasst Text-, Sprach- und Videochats. Die Nutzenden können sich hier während des Spielens unterhalten, sich verabreden oder sich über allgemeine Themen austauschen.

Digitale Freundschaften können als genauso wertvoll erachtet werden wie analoge. Müssen Spielende etwa ein laufendes Spiel verlassen – zum Beispiel um zu Abend zu essen –, ist es, als würden sie ihre Freundinnen und Freunde hängen lassen. Nachvollziehbar wird es, wenn man es mit einem analogen Fußballspiel vergleicht. Hier verlässt man auch nicht in der 70. Minute das Feld. Um Konflikten vorzubeugen, erkundigen Sie sich bei Ihrem Kind, wie lange die Partie dauert und versuchen Sie, gemeinsam Kompromisse zu finden.

Risiken digitaler Kommunikation

Neben all den Potenzialen, die digitale Räume bieten, bergen sie auch Risiken. Viele der genannten Plattformen werden wenig bis gar nicht moderiert, was es erleichtert, problematische Inhalte zu teilen. Zu den Gefahren gehören verbale Gewalt, Gewaltdarstellungen und Hate Speech ebenso wie die Verbreitung extremistischer oder pornografischer Inhalte. Gerade Kinder und Jugendliche sollten dafür sensibilisiert werden, welche Inhalte problematisch sind und dass diese nicht weiterverbreitet werden sollten. Es sollte klar kommuniziert werden, wie Kinder und Jugendliche mit oben genannten Gefahren umgehen können und dass sie die Meldefunktionen der Plattformen nutzen sollten. Jüngere Kinder sollten unmoderierte Online-Kommunikationsräume zudem nicht unbegleitet nutzen und stets eine vertraute Ansprechperson zur Verfügung haben.

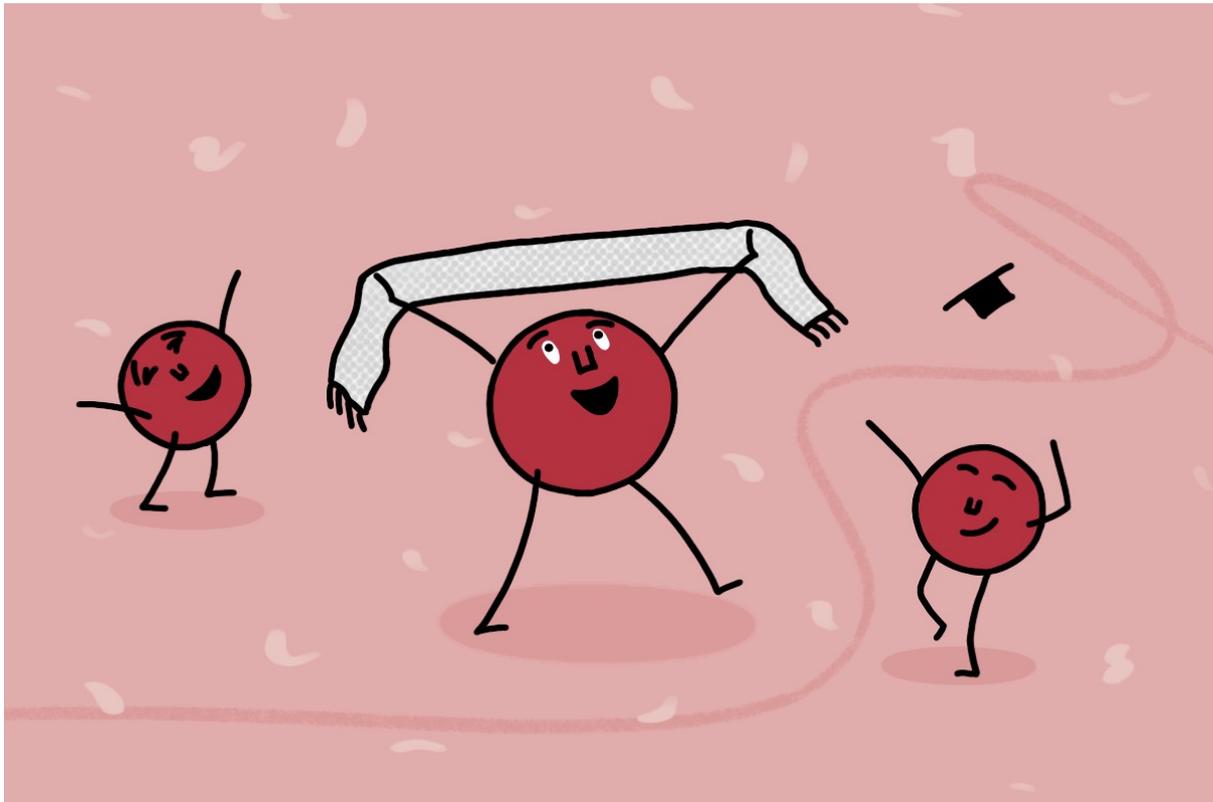
Fragen Sie nach, mit welchen Personen Ihr Kind kommuniziert und zeigen Sie sich Ihrem Kind gegenüber offen für das Medium.



Auch direkt im Spiel können Menschen miteinander ins Gespräch kommen. Auf Online-Servern (hier: [Minecraft](#)) entwickeln sich so eigene Communities.

Quelle: Minecraft / Mojang / Screenshot by spielbar.de

Spiel- und Fankultur



Videospielcharaktere zieren Kaffeetassen, Menschen jeden Alters verkleiden sich als ihre Lieblingsheldinnen und -helden, sogenannte E-Sports-Events füllen ganze Stadien. Der Artikel erklärt die Faszination für Videospiele auch abseits des Bildschirms.

Digitale Spiele finden nicht nur auf dem Bildschirm statt. Sie haben mittlerweile den Weg in die Popkultur gefunden, sodass viele Social-Media-Trends ihren Ursprung in Gaming-Communities haben. Das Spektrum an Produkten mit Gaming-Bezug erstreckt sich über Kleidung, Tassen, Plüschtiere und Sammelfiguren bis hin zu Brotdosen. Junge Menschen nutzen diese Möglichkeiten, um ihre Persönlichkeit zu entfalten und ihr Hobby zu präsentieren. Dabei umfasst die Fankultur nicht nur bestimmte Spiele oder Serien, sondern viele Spielende sind Fans von Persönlichkeiten aus der Szene, speziellen Entwicklungsstudios oder einzelnen Spielfiguren, die mittlerweile auch vielen nicht gaming-affinen Personen bekannt sein dürften.

Let's Plays und Gaming-Persönlichkeiten

Bei "Let's Plays" teilen Spielende ihre Spielerfahrungen mit einem Publikum. Oft zeichnen sich populäre Let's Player/-innen durch besonders gute Fähigkeiten in einem Spiel oder durch ihre unterhaltsame Art, dieses zu kommentieren aus. Diese Streamer und Streamerinnen sind regelrechte Stars. Auf Plattformen wie "Twitch" treffen sich zeitweise mehrere tausende Menschen, um anderen Personen live beim Spielen zuzusehen. Das Besondere an diesen Formaten ist, dass die Streamenden mit ihrem Publikum interagieren. Fans haben so die Option, den Streamingkanal aktiv mitzugestalten. Ein solches Zusammenspiel zwischen Fans und ihren Idolen findet man in anderen Fankreisen eher selten. Darüber hinaus entsteht analog zu ande-

ren Fankulturen ein Gemeinschaftsgefühl und es organisiert sich eine Community. So gibt es gemeinsame Discord-Server oder analoge Community-Treffen.

E-Sport

Die Diskussion, ob E-Sport ein "echter Sport" ist, ist in vollem Gange. Unabhängig davon erfreuen sich kompetitive Spiele auf professionellem Niveau großer Beliebtheit. Turniere werden mit hohen Preisgeldern dotiert und füllen große Arenen. Populäre und erfolgreiche E-Sportler und E-Sportlerinnen treten zudem häufig auf eigenen Streaming-Kanälen auf und bieten ihren Fans die Möglichkeit, direkt mit Ihnen zu interagieren, was auch das Identifikationspotenzial erhöht.

Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass einige junge Spielende ihren Idolen nacheifern und sich wünschen, selbst den Durchbruch in ihrem Lieblingsspiel zu schaffen.

Hierbei ist es wichtig zu verdeutlichen, dass professionelle E-Sportlerinnen und -Sportler weit mehr für ihre Karriere tun als nur digitale Spiele zu spielen. Um auf höchstem Niveau wettbewerbsfähig zu sein, achten sie auf ihre Ernährung und betreiben Fitnesssport. Wie in anderen Sportarten auch, schafft es nur ein minimaler Anteil, sich wirklich zu professionalisieren.



Wettbewerbe zu digitalen Spielen wie Dota 2 füllen ganze Arenen.

Quelle: Jia / Unsplash

Cosplay

Kommt die Gamingszene zusammen – etwa auf großen Messen wie der Gamescom in Köln – trifft man regelmäßig mit Kostümen nachgestellte Videospielecharaktere. Hierbei handelt es sich manchmal um Maskottchen, die von Firmen dort platziert wurden, häufig befinden sich in den Kostümen jedoch "Cosplayer". Beim Cosplay verkleiden sich Fans möglichst detailgetreu als ikonische Figuren aus ihren Lieblingsspielen, -serien, -filmen oder mangas. Neben dem Aussehen imitieren sie dabei auch oft Verhaltensweisen, wie Gestik und Mimik der Charaktere. Präsentiert werden die Kostüme außerdem auf sozialen Medien oder bei Cosplay-Wettbewerben.



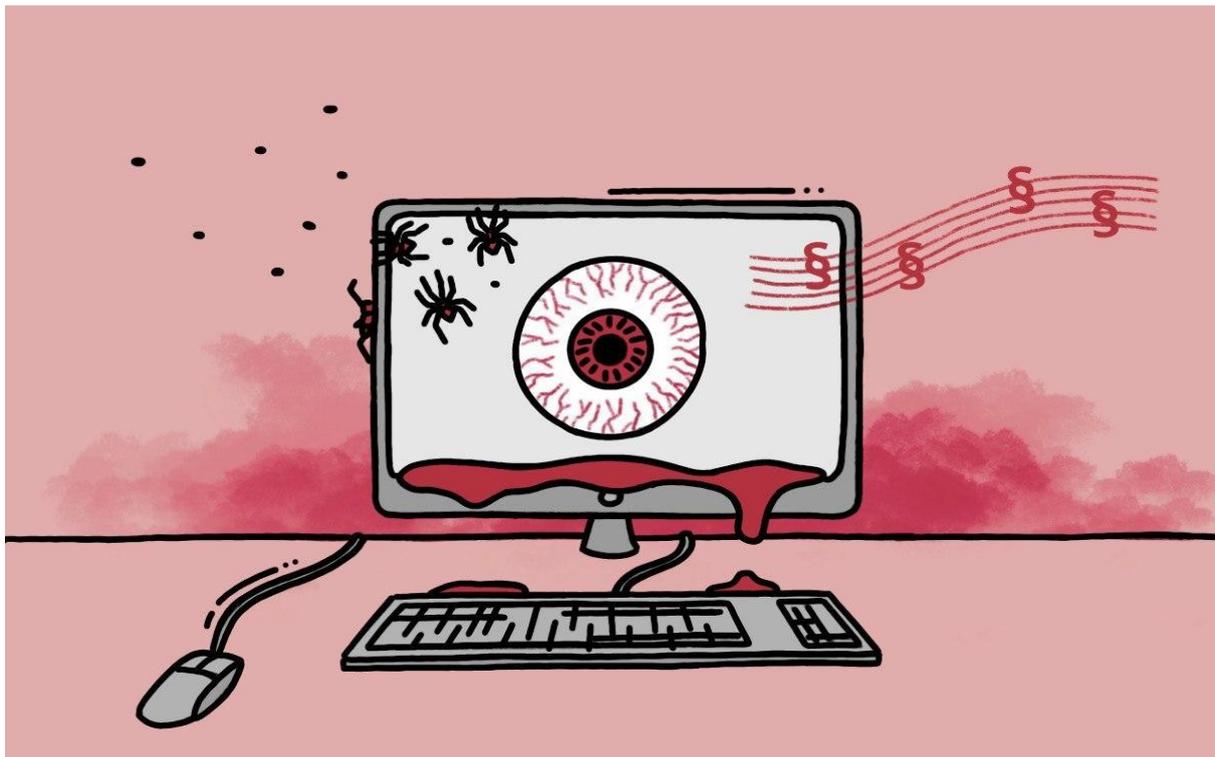
Beim Cosplay werden möglichst realistische Kostüme von Figuren aus der Videospiele- und Popkultur entworfen, selbst gefertigt und getragen.

Quelle: Falco Ermert / <https://flic.kr/p/WSGtJE> / <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

LEVEL 3:

Wie spielt mein Kind gesünder und sicherer? – Umgang und Regelungen

Was ist erlaubt?



Um Kinder und Jugendliche vor potenziellen Gefahren und unangemessenen Inhalten zu schützen, werden Neuerscheinungen geprüft und erhalten eine Altersfreigabe. Ein Überblick.

Die Kennzeichen der USK

Fast alle Spiele, die in Deutschland auf Datenträgern erscheinen, werden von der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK) überprüft. Diese entscheidet über rechtlich verbindliche Alterskennzeichnungen. Ohne eine Kennzeichnung der USK darf das Spiel in keinem Ladengeschäft verkauft werden. Die fünf farbigen Kennzeichnungen geben Erziehungsberechtigten einen ersten Eindruck darüber, welche Spiele für ihre Kinder geeignet sind. So können Spiele ohne Altersbeschränkung (weiß), ab 6 (gelb), ab 12 (grün), ab 16 Jahren (blau) oder ohne Jugendfreigabe (rot) auf dem Markt erscheinen.



Die USK vergibt fünf Alterskennzeichen.

Quelle: www.usk.de

Geschäfte sind gesetzlich dazu verpflichtet, das Alter eines Kindes zu überprüfen und Spiele gemäß ihrer Altersfreigabe nicht ohne entsprechenden Altersnachweis auszugeben. Der Ladenverkauf von Spielen ohne Bewertung der USK an Kinder und Jugendliche ist in Deutschland verboten. Indizierte Spiele dürfen nicht beworben werden.

Die Entscheidung darüber, ob ein Kind ein bestimmtes Spiel spielen darf oder nicht, liegt dennoch bei den Erziehungsberechtigten. Diese müssen einschätzen, welche Medien sie ihren Kindern zumuten und welche nicht. Hier ist es wichtig zu beachten, dass etwa die Inhalte des Spiels ohne Altersbeschränkung lediglich keine negativen Auswirkungen auf die Entwicklung eines Kindes im Sinne des Jugendschutzgesetzes haben sollten. Jedoch werden weder der Schwierigkeitsgrad noch die pädagogische Eignung des Spiels beurteilt. Zweijährige Kinder sollten Spiele ohne Altersbeschränkung also trotzdem nicht spielen, da sie mit dem Medium an sich gänzlich überfordert wären.

Grundsätzlich sollten Sie sich über ein Spiel informieren, bevor Sie Ihr Kind mit ihm spielen lassen. Quellen dafür können im Internet Websites wie www.spieleratgeber.de oder www.spielbar.de sein. Hier finden Sie Beschreibungen und pädagogische Hinweise zu populären Videospiele. Darüber hinaus sollten Sie mit Ihrem Kind Spielinhalte und Altersbeschränkungen besprechen.



Seit 2023 werden zum einen die Gründe für eine bestimmte Altersfreigabe als auch weiterführende Hinweise zu potenziell risikoreichen Zusatzfunktionen abgebildet.

Quelle: www.usk.de

Um die Bewertung von Spielen transparenter zu gestalten, geben die Kennzeichnungen ferner darüber Auskunft, welche Spielinhalte ausschlaggebend für die entsprechende Bewertung waren. Außerdem informieren sie über Zusatzfunktionen des Spiels, die auf den ersten Blick nicht ersichtlich sind und potenzielle Risiken bergen. Etwa Glücksspiel-Elemente oder Chatfunktionen.

Weitere Kennzeichnungen



Die PEGI vergibt fünf Alterskennzeichen. Zur Beschreibung der Spielinhalte stehen acht weitere Piktogramme zur Verfügung.

Quelle: www.pegi.info

Im europäischen Raum finden sich auf digitalen Spielen neben den Kennzeichen der USK oft auch Kennzeichen der Pan European Game Information (PEGI), die neben den Altersempfehlungen durch Piktogramme ebenfalls über die Inhalte der Spiele informiert.

Mittlerweile sind die Alterskennzeichen der USK auch auf vielen Onlineplattformen zu finden. Organisiert wird die Alterskennzeichnung von Onlineprodukten von der "International Age Rating Coalition" (IARC). Die IARC bietet Anbietern von Onlinespielen und Apps vor der Veröffentlichung die Möglichkeit, einen Selbsteinschätzungsbogen ausfüllen. Dessen Ergebnisse werden mit den Kriterien der verschiedenen Organisationen zur Altersbewertung abgeglichen. Anschließend wird je nach Land ein entsprechendes Kennzeichen vergeben. Im Gegensatz zu den Kennzeichen der USK ist die Bewertung durch die IARC nicht rechtlich bindend.

Einige Anbieter wie etwa Steam bieten ein eigenes Altersbewertungssystem an. Diese sind zwar ebenfalls nicht rechtlich bindend, bieten aber eine erste Orientierung.



Die Plattform Steam hat ein eigenes Ratingsystem für Spiele ohne USK-Kennzeichen entwickelt.

Quelle: Steam / <https://store.steampowered.com/> / Screenshot by spielbar.de

Gibt es verbotene Spiele?

Ist zu einem Spiel keine Alterskennzeichnung zu finden, ist Vorsicht geboten, denn entweder wurde das Spiel nicht bei der USK eingereicht oder die Kennzeichnung wurde aus guten Gründen verweigert. Ein solches Spiel kann von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert werden. Gründe dafür können derartige Gewaltdarstellungen sein, die die Entwicklung eines Kindes in hohem Maße gefährden.

Indizierte Spiele dürfen weiterhin an volljährige Personen verkauft werden, jedoch gelten Einschränkungen. Sie dürfen weder öffentlich beworben oder ausgestellt, noch an Minderjährige oder durch den Versandhandel verkauft werden.

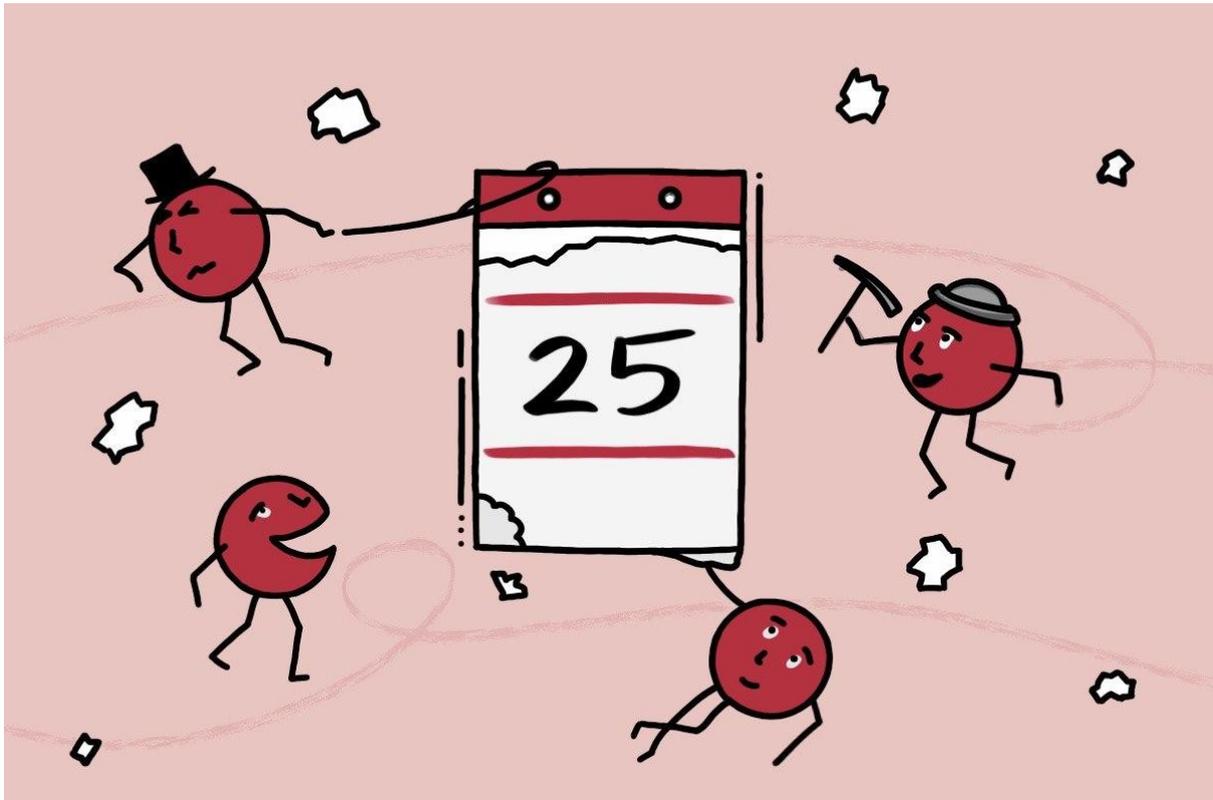
Digitale Spiele können in Deutschland verboten werden, wenn ihre Inhalte durch das "Strafgesetzbuch" (StGB) verboten sind. Stellen die Inhalte eines Titels zum Beispiel Volksverhetzung, Holocaustleugnung (§ 130), unmenschliche Gewalt (§ 131), Propaganda für verfassungsfeindliche Organisationen (§ 86) oder Kinderpornografie (§ 184b) dar, kann ein Gericht darüber entscheiden, ob das Spiel in Deutschland verboten wird. Anschließend wird das Spiel beschlagnahmt und seine Verbreitung illegal.



Doom (1993) wurde 1994 indiziert und 2011 schließlich mit einem USK-16-Label freigegeben.

Quelle: Doom (1993) / cdv Software / Screenshot by spielbar.de

Der Umgang im Alltag



Verbringt das Kind mehr und mehr Zeit vor dem Bildschirm, ist die Sorge bei den Eltern schnell groß. Welches Nutzungsverhalten ist „normal“, welches bedenklich?

Spielzeiten

Eltern sorgen sich oft, dass ihr Kind zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt. Für Kinder und Jugendliche haben digitale Räume einen besonderen Stellenwert. Hier pflegen sie Freundschaften und können sich selbst verwirklichen. Zudem machen (digitale) Spiele einfach Spaß. So bleibt es nicht aus, dass gerade die Beschränkung der Bildschirmzeit ein gewisses Konfliktpotenzial birgt, vor allem dann, wenn etwa ein laufendes Spiel unterbrochen werden muss oder aus Sicht der Erziehungsberechtigten etwas Relevantes ansteht, das dem Spielen des Kindes entgegensteht. Kern vieler Konflikte sind Unsicherheiten. Während sich Erziehungsberechtigte darum sorgen, dass ihre Kinder andere wichtige Lebensbereiche vernachlässigen, fühlen sich junge Menschen oft missverstanden.

Transparente Verabredungen können hier für Klarheit sorgen. Hier sollten Erziehungsberechtigte aufrichtiges Interesse am Hobby ihrer Kinder zeigen und sich Besonderheiten der Spiele – etwa die Dauer einer Partie – erklären lassen, um Missverständnisse zu vermeiden. Geht eine Runde in einem Spiel zwischen 25 und 30 Minuten und sind dem Kind 20 Minuten Bildschirmzeit erlaubt, ist ein Konflikt vorprogrammiert. Sinnvoller wäre hier beispielsweise die Beschränkung der Spielzeit auf eine bestimmte Anzahl Partien.

Auf der anderen Seite sollten auch Erziehungsberechtigte offen ihre Bedenken und Ängste kommunizieren. Ein [Mediennutzungsvertrag](#) kann hier eine gute Grundlage bilden. Hier treffen Erziehungsberechtigte und Kinder auf Augenhöhe Vereinbarungen zum Gamingverhalten. Neben der Spielzeit können im Mediennutzungsvertrag auch weitere Punkte aufgenommen werden. Achten Sie darauf, auch Spielpausen festzulegen. Hier festgelegte Regeln gelten nicht nur für die Kinder, sondern auch für alle Familienmitglieder. Gehen Sie also mit gutem Beispiel voran.

Sollte es erneut zu Streit kommen, kann der Vertrag neu ausgehandelt werden. Grundsätzlich gilt, dass mit steigendem Alter auch die selbst zu verantwortende Spielzeit des Kindes oder des Jugendlichen anwachsen kann.

Exzessives Spielen – Ist mein Kind süchtig?

Zwar sind digitale Spiele meist nur ein Hobby unter vielen. Dennoch sorgen sich Erziehungsberechtigte, manchmal zu Recht, dass ihre Kinder sich nicht mehr vom Bildschirm lösen können und vermuten suchthaftes Verhalten. Die Weltgesundheitsorganisation führt die "Gaming Disorder" als stoffunabhängige Sucht, ähnlich dem Glücksspiel, und führt im Katalog der ICD-11 seit 2022 folgende drei Kriterien auf:

- Personen verlieren die Kontrolle über das Spielen. Sie können beispielsweise nicht aufhören oder spielen immer häufiger.
- Das Spielen nimmt einen so hohen Stellenwert ein, dass andere Lebensbereiche, wie Freundschaften, Schule/Beruf oder Hobbys vernachlässigt werden.
- Personen üben das Verhalten weiter aus, obwohl sich daraus negative Konsequenzen ergeben.¹⁹

Damit eine professionelle Fachkraft eine Diagnose stellen kann, müssen die Symptome in der Regel über mindestens zwölf Monate anhalten oder eindeutig und schwerwiegend sein. Sollten Sie sich diesbezüglich Sorgen machen, sollten Sie professionelle Hilfe suchen und Kontakt zu einer [lokalen Beratungsstelle](#) aufnehmen.

Bei Selbstdiagnosen und eigenhändigen Pathologisierungen ist hingegen Vorsicht geboten. Exzessives Spielen und Rückzug ins Spiel können typische Verhaltensweisen von pubertierenden Heranwachsenden oder auch Ausdruck ganz anderer Ursache sein. Vielleicht hat ihr Kind gerade Kummer und versucht durch das Spielen einem anderen Problem zu entfliehen. Vielleicht hat es Sorge, den Kontakt zu seinen Freunden und Freundinnen zu verlieren, wenn es nicht gemeinsam mit ihnen spielt oder es eifert einem Vorbild aus der E-Sport-Szene nach. Die Gründe können vielfältig sein, weshalb Sie immer den Kontakt zu Ihrem Kind suchen sollten. Seien Sie offen, aber nehmen Sie auch eine eigene Haltung ein und zeigen Grenzen auf. Manchmal benötigt es auch Konflikte, um Probleme zu lösen. Bieten Sie zudem Alternativen zu digitalen Spielen an. Dies könnte beispielsweise ein gemeinsamer Ausflug mit der Familie sein.

¹⁹ Vgl. WHO (2022): ICD-11 in Deutsch – Entwurfssfassung, 06, Störungen durch Substanzgebrauch oder Verhaltenssüchte, URL: https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html

Umgang mit problematischen Spielinhalten

Viele digitale Spiele enthalten gewalthaltige Darstellungen oder Spielmechaniken. Informieren Sie sich im Vorfeld über Spielinhalte und kommunizieren Sie die Grenzen klar. Erste Orientierungshilfen können hier die USK-Siegel bieten. Lassen Sie sich Spielinhalte von Ihrem Kind erklären oder spielen Sie die Spiele gemeinsam mit ihm. So können Sie problematische Inhalte direkt thematisieren und ihrem Kind eine reflektierte Mediennutzung vorleben.

Auch wenn die Inhalte eines Spiels nicht ihrem Geschmack entsprechen, versuchen Sie dies davon zu trennen, ob Sie das Spiel angemessen für Ihr Kind halten. Insbesondere Jugendliche finden einen besonderen Reiz darin, sich durch Spiele von den Interessen ihrer Eltern abzugrenzen.

Datenschutz und Umgang mit den Risiken virtueller Räume

Informieren Sie sich über die Plattformen, die Ihr Kind nutzt. Besprechen Sie die Risiken virtueller Räume mit Ihrem Kind und machen Sie es auf kritische Punkte aufmerksam. Fragen Sie nach, wenn Sie ein ungutes Gefühl haben, aber versuchen Sie, nicht zu verurteilen. Vielmehr sollten sie versuchen, gemeinsam einen Handlungsleitfaden zu entwickeln, wie sich alle Beteiligten verhalten sollten, wenn ihr Kind Zeuge oder Zeugin oder gar Opfer von Gewalt oder Hass im Internet wird. In diesem Falle gibt es für Erziehungsberechtigte und junge Menschen Beratungsstellen im Internet, zum Beispiel hateaid.org oder jugend.support.

Außerdem sollten sie ihr Kind über Verhaltensweisen zum Datenschutz aufklären. Kinder und Jugendliche sollten keine persönlichen Daten an Personen weitergeben, die sie nicht kennen und diese insbesondere nicht in Foren oder anderen Plattformen, wie Discord posten. Auch ist bei realen Treffen zwischen den Kindern und Personen, die sie im Internet kennengelernt haben, Vorsicht geboten. Bleiben Sie hier klar und begründen Sie diese Notwendigkeiten.

Technische Schutzmaßnahmen

Viele Konsolen, Spiele-Plattformen und Betriebssysteme bieten integrierte Jugendschutzmaßnahmen an. Auch über spezielle Jugendschutz-Apps können solche Funktionen zu Geräten hinzugefügt werden. Mit ihnen kann die Nutzungszeit überwacht und eingeschränkt werden. Auch bestimmte Inhalte können hierüber gesperrt werden.

Nutzen Sie als Erziehungsberechtigte solche Funktionen, um Risiken zu begrenzen. Seien Sie sich aber darüber bewusst, dass es keine Schutzfunktion gibt, die Ihr Kind vor sämtlichen Gefahren bewahrt. Verlassen Sie sich also nicht allein auf technische Schutzfunktionen. Ihre Kind muss einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien erlernen. Besprechen Sie die Schutzmaßnahmen und erläutern Sie, warum diese sinnvoll und notwendig sind. Versuchen Sie dennoch nicht, das Medium und seine Gefahren pauschal zu verurteilen.

Vielen Kindern und Jugendlichen gelingt es früher oder später doch, Jugendschutzeinstellungen zu umgehen, oder sie sehen bei Freunden oder Bekannten Inhalte, die nicht für ihre Altersgruppe bestimmt sind. Bleiben Sie in solchen Situationen eine vertrauensvolle Ansprechperson für Ihr Kind, die Probleme lösen kann und vermeiden Sie Anschuldigungen. Muss Ihr Kind mit Bestrafung oder einem Verbot rechnen, besteht die Gefahr, dass es diese Erfahrungen verheimlicht und Sie überhaupt nicht erfahren, was Ihr Kind gerade beschäftigt.

Kosten(fallen)



Digitale Spiele werden nicht mehr nur auf physischen Datenträgern vertrieben, sondern können ebenso in digitaler Form heruntergeladen oder gestreamt werden. Welche Kostenmodelle und Fallstricke es gibt, erfahren Sie hier.

Vollpreisspiele

Viele Spiele werden für einen festen Preis als Vollversionen veröffentlicht. Das heißt, das komplette Spiel wird erstanden und es fallen keine zusätzlichen verpflichtenden Kosten an, um es zu spielen. Die Preisspanne digitaler Spiele reicht von wenigen Euro bis hin zu mehreren hundert Euro für exklusive Sammeleditionen. Diese Spiele können sowohl in Läden als auch über verschiedene Internetanbieter, wie Steam oder die Onlineshops der Konsolenhersteller, heruntergeladen werden. Während Onlineshops regelmäßige Rabattaktionen anbieten, sind die Preise für Spiele auf physischen Datenträgern meistens recht konstant.

Gaming-Abonnements

In den letzten Jahren hat sich mit Gaming Abonnements wie dem "Xbox Game Pass" eine weitere Form etabliert, digitale Spiele spielen zu können. Für eine feste monatliche Summe steht den Spielenden eine Vielzahl an unterschiedlichen Spielen zur Verfügung. Die Spieleauswahl variiert je nach Anbieter und Plattform. Gerade, wenn man dazu tendiert, Spiele nur kurz zu spielen und häufig etwas Neues auszuprobieren, sind diese Angebote eine interessante Alternative zum klassischen Spielekauf.

Häufig werden unterschiedliche Abomodelle (zum Beispiel ein Monat, drei Monate oder ganzjährig) angeboten. Achten Sie beim Abschluss eines solchen Abonnements darauf, ob es sich automatisch verlängert und schließen Sie möglichst nicht mehr als eins gleichzeitig ab.

Nicht wirklich “Free2Play”

Mittlerweile erscheinen viele Titel kostenlos, sie sind “Free2Play”. Insbesondere bei Spielen für das Smartphone dominiert diese Vertriebsart. Viele dieser Titel vermitteln den Spielenden gerade zu Beginn einen schnellen Fortschritt und Erfolgserlebnisse. Nach dieser Phase wird das Spiel oft unverhältnismäßig schwierig oder zwingt die Spielenden zu warten, während gleichzeitig eingeblendet wird, dass für eine geringe Summe ein Vorteil erworben oder die Wartezeit verkürzt werden kann. Die Summen sind zunächst so niedrig, dass der Reiz besteht, sie zu zahlen, um weiterspielen zu können, wobei sich das Schema nach kurzer Zeit wiederholt. So werden hintereinander viele kleine Transaktionen ausgeführt, die sich schnell zu hohen Beträgen summieren können.

Haben Sie also immer im Auge, ob ein Spiel wirklich kostenfrei ist, beziehungsweise welche versteckten Kosten es beinhaltet.

Kostenpflichtige Zusatzinhalte

Zwar sind Vollversionen ohne Einschränkungen spielbar, oft können allerdings kostenpflichtige Zusatzinhalte erworben werden. Für viele Spiele erscheinen einige Zeit nach der Veröffentlichung größere Erweiterungen. Dieser “Downloadable Content” (DLC) erweitert den Umfang des Basisspiels um weitere Funktionen, Storyabschnitte, Spielmodi usw. und hat meistens einen geringeren Preis als das Basisspiel.

Manche Spiele enthalten sogenannte “Ingame-Käufe”, durch die sich zusätzliche Inhalte freischalten lassen. Bei den Inhalten handelt es sich zum Beispiel um rein kosmetische Erweiterungen (ein Kostüm für die Spielfigur oder eine spezielle Animation), neue Spielcharaktere oder besondere Spielgegenstände. Bieten die so erworbenen Spielinhalte Vorteile im Spiel oder gegenüber anderen Spielenden, etwa dadurch, dass eine Waffe außerordentlich stark ist, spricht man von “Pay2Win”. Diese Art der Monetarisierung steht besonders in der Kritik, da nicht alleine die Fähigkeiten im Spiel über Sieg oder Niederlage entscheiden, sondern auch der Geldbeutel.

Die Preise einzelner Inhalte sind dabei meist relativ niedrig, so dass den Spielenden suggeriert wird, für einen lediglich geringen Preis einen großen Vorteil im Spiel zu erwerben. Allerdings erscheinen häufig neue, vermeintlich bessere Inhalte, sodass Spielende regelmäßig zahlen müssen, um keinen Nachteil gegenüber anderen zu bekommen.

Oft kann ein sogenannter “Season Pass” (Saisonpass) gekauft werden. Mit ihm erhalten die Spielenden in der Regel alle Erweiterungen, die in einem gewissen Zeitraum erscheinen.

Lootboxen

Eine besondere Form von Ingame-Käufen sind “Lootboxen”. Hierbei handelt es sich im Prinzip um Wundertüten, die für einen bestimmten Betrag erworben werden können. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie die Box öffnen, wissen die Käuferinnen und Käufer nicht, was ihr Inhalt ist.

Beispielsweise verfügt die Fußballsimulation "FIFA" über den Modus "FIFA Ultimate Team". Spielende können hier virtuelle verschlossene Kartenpacks freispielen oder direkt erwerben. Auf diesen Karten befinden sich Fußballstars, mit denen die Spielenden ihr eigenes Team bestücken können. Besonders gute Karten sind seltener als durchschnittliche. Um das eigene Team möglichst zu optimieren, müssen Spielende also sehr viel spielen oder viel Geld bezahlen. Da im jährlichen Rhythmus ein neues Spiel der Reihe erscheint, verfallen die gesammelten Karten bzw. sind nicht mehr im neuesten Spiel nutzbar, sondern müssen erneut erworben werden.

Das Öffnen solcher Lootboxen wird auf Streamingplattformen und in sozialen Medien – teilweise durch bezahlte Influencer und Influencerinnen – derart zelebriert, dass für Kinder und Jugendliche ein regelrechter Kult um manche Inhalte entsteht.

Diese und andere Glücksspiel-Elemente werden mittlerweile auf den Labeln der USK ausgewiesen.

Allgemeine Handlungshinweise

Geben Sie Ihrem Kind nie Ihre Kreditkarten- oder Bankinformationen, sondern lassen Sie es die Spiele gegen Bargeld in Läden erwerben. Um Spiele und Spielinhalte in Onlineshops zu kaufen, bieten sich Guthabekarten an, die für die bekanntesten Shops verfügbar sind. Diese können an Supermarktkassen und vielen Tankstellen erworben werden. Achten Sie auf versteckte oder fortlaufende Kosten und schließen Sie keine Abonnements ab. Vermeiden Sie digitale Spiele mit Glücksspiel-Elementen. Die Kennzeichen der USK können Sie hierbei unterstützen.

Vertiefende Informationen zu Games und ihrer Rolle in der Gesellschaft finden Sie in unserem Dossier Digitale Spiele: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/>