



**internet-abc**

Das Portal für Kinder,  
Eltern und Pädagogen

Im Internet spielen:

## Online-Spiele und Apps - gut fürs Kind?

**Spiele macht Spaß, Spielen ist wichtig - besonders für die Entwicklung eines Kindes. Aber was ist, wenn dieses Spielen am Bildschirm und im bzw. über das Internet stattfindet? Vielen Eltern ist dann nicht ganz wohl dabei. Von großen Gefahren ist im Zusammenhang mit Online-Spielen und Spiele-Apps die Rede. Teilweise übertrieben, teilweise berechtigt. Dieses neue Internet-ABC-Themenspecial zeigt Ihnen, was Sie über diese Spiele wissen sollten und wie Sie Ihrem Kind helfen können, wenn es in eine Falle getappt ist.**

*Abdruck honorarfrei im Zusammenhang Nennung des Internet-ABC. Belegexemplar erbeten.*

Die Sommerferien stehen vor Tür: Endlich Zeit zum Spielen! Spielen zählt auch beim Umgang mit den digitalen Medien zu den Lieblingsbeschäftigungen von Kindern. Schon bei den Jüngeren stehen Spiele am Bildschirm hoch im Kurs. Das liegt auch daran, dass Kinder immer früher auf Tablets, Smartphones und Konsolen zurückgreifen können. In den App-Stores gibt es zu jedem Thema sowie für jede Altersklasse kostenlos passende Spielangebote. Bereits rund 60 % der sechs- bis 13-jährigen Kinder spielen mindestens einmal die Woche Computer-, Konsolen- oder Online-Spiele –

Tendenz steigend (Quelle: KIM-Studie 2016). Viele Spiele werden aus dem Internet heruntergeladen und benötigen zudem für das eigentliche Spielen eine Internetverbindung. Hierzu zählen viele PC- und Konsolenspiele, aber eben auch die meisten Spiele-Apps. Und gerade das ist für jüngere Kinder manchmal problematisch. Was können vor allem auch Eltern tun, um diese Gefahren zu erkennen? Das Internet-ABC gibt hier sowohl Eltern und Pädagogen Orientierung. Und auch Kinder können im Internet-ABC spielerisch lernen, worauf sie beim Online-Spielen achten sollten.



# Meine Meinung

Wenn Kinder online spielen ... Wir haben nachgefragt - bei Felix Falk, Geschäftsführer des game-Verband der deutschen Games-Branche, und Elisabeth Secker, Geschäftsführerin der USK, sowie bei Guido Hammesfahr, bekannt als Fritz Fuchs aus der ZDFtivi-Reihe „Löwenzahn“ und Pate für das Internet-ABC.

## Felix Falk

„Es gibt eine riesige Vielfalt an Computer- und Videospielen. Eltern sollten besonders für ihre jüngeren Kinder familienfreundliche Games heraussuchen. Die ersten Schritte beim Online-Spielen sollten Kinder grundsätzlich immer gemeinsam mit ihren Eltern unternehmen. Hierbei lassen sich ein paar einfache, aber wichtige Regeln zusammen festlegen, etwa zur Häufigkeit und Dauer des Spielens ebenso wie zu den gewählten Spiele-Titeln. Dieses gemeinsame Spielen sorgt nicht nur für eine größere Akzeptanz der vereinbarten Regeln, sondern macht auch sehr viel Spaß!“



Felix Falk,  
Geschäftsführer game-Verband  
der deutschen Games-Branche

## Elisabeth Secker

„Wenn Kinder online spielen, sollen sie sich möglichst sicher und frei bewegen können. Viele Plattformen bieten zur Unterstützung von Eltern mittlerweile sehr gute sowie einfache technische Einstellungsmöglichkeiten, um auf Konsolen, mobilen Geräten sowie PCs altersgerechte Umgebungen zu schaffen. Darüber hinaus finden Eltern dank des von der USK gemeinsam mit internationalen Partnern ins Leben gerufenen IARC-Verfahrens immer mehr Altersbewertungen auf verschiedenen App-Plattformen, so etwa im Google Play Store, im Nintendo eShop als auch bei Windows und auf der Xbox.“



Elisabeth Secker,  
Geschäftsführerin USK



Das Portal für Kinder,  
Eltern und Pädagogen

## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Internet-ABC e.V.

**Text / Redaktion:** Mechthild Appelhoff (v.i.S.d.P.), Gabriele Becker (Internet-ABC), Michael Schnell (Grimme Institut), Stephan Tarnow (planpunkt)

**Gestaltung:** Laura Baumann (planpunkt)

**Fotos:** Bärbel Langkopf (Titelbild, S. 2); FOX/Völkner (S. 3 G. Hammesfahr, S. 5, S.15); GAME/ Dirk Mathesius (S. 3); USK (S. 3); planpunkt/ Enrico Duddeck (S. 7); R. B.-Maxeiner (S. 11); Spieleratgeber-NRW (S. 12)

Juli 2018

Mehr Infos und Pressefotos unter [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

### Pressekontakt:

planpunkt: PR GmbH

Stephan Tarnow / Laura Baumann

Telefon 0221/91255710 / E-Mail [post@planpunkt.de](mailto:post@planpunkt.de)



Guido Hammesfahr,  
Internet-ABC Pate

## Guido Hammesfahr

„Spielen macht echt Spaß. Egal ob draußen, in der Wohnung oder in einem Bauwagen! Überall können Kinder tolle Abenteuer erleben – auch beim Spielen im Internet. Eltern sollten nur darauf achten, was die Kinder spielen und dass die Bewegung nicht zu kurz kommt.“

## HINTERGRUNDINFORMATIONEN

# Zahlen und Fakten

Jedes zweite Kind im Alter zwischen sechs und 13 Jahren besitzt ein eigenes Handy oder Smartphone (gesamt: 51 %, Smartphone 32 %).

*Quelle: KIM-Studie 2016*  
[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

Fast zwei Drittel der Kinder im Kita-Alter (70 %) benutzen das Smartphone ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich.

*Quelle: BLIKK-Studie 2017*  
[www.drogenbeauftragte.de](http://www.drogenbeauftragte.de)

Bei Autofahrten und Wartesituationen darf bereits jedes zweite sehr junge Kind (ein bis zwei Jahre) mit dem Smartphone der Eltern spielen.

*Quelle: Iconkids & Youth für Mediaplus Strategic Insights 2018*  
[www.iconkids.com](http://www.iconkids.com)

Vier von zehn Video- und Computerspielen werden als Download gekauft (42 %). Tendenz steigend. 2012 lag der Anteil bei 16 %.

*Quelle: Game 2018*  
[www.game.de](http://www.game.de)

Knapp zwei von drei Bundesbürgern (64 %) finden es sinnvoll, den Schulunterricht mit digitalen Spielen am Computer oder Tablet zu ergänzen. Sogenannte Serious Games vermitteln Lernstoff auf spielerische Art.

*Quelle: Bitkom 2017*  
[www.bitkom.org](http://www.bitkom.org)

99 % der bei Kindern beliebten Apps sind hinsichtlich ihres Umgangs mit Kinder-, Daten- und Verbraucherschutz kritisch. Das ist das Ergebnis umfassender Recherchen durch jugendschutz.net.

*Quelle: jugendschutz.net 2018*  
[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

92 % der Eltern wünschen sich, dass Online-Angebote durch entsprechende Kennzeichnung anzusehen ist, ob sie für Kinder im Alter ihrer Kinder geeignet sind. 84 % der befragten Eltern gaben außerdem an, dass sie Altersangaben in App-Stores und Downloadportalen hilfreich finden.

*Quelle: FSM - Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter*  
[www.fsm.de/jugendmedienschutzindex](http://www.fsm.de/jugendmedienschutzindex)



## FÜR ELTERN

# DAS SOLLTEN ELTERN BEACHTEN, WENN KINDER ONLINE SPIELEN

Wenn Kinder altersgerechte Spiele nutzen, ist das aus Sicht vieler Eltern gut kontrollierbar. Dennoch gibt es bei Online-Spielen viele Fallstricke. Eltern sollten die Gefahren kennen und überlegen, wie sie damit umgehen.

### Werbung

Viele Spiele-Apps sind kostenlos, dafür hagelt es dann aber Werbung. Manchmal geschieht das ganz dezent, doch oft genug ist das penetrant und störend. Wenn Eltern die Auswahl haben zwischen einer kostenlosen App mit Werbung und einer kostenpflichtigen ohne Werbung, sollten sie lieber die zweite Variante wählen.

### Wirklich kostenlos?

„Free to play“ heißt „kostenlos spielen“. Die Spieler bekommen in der Regel Items (z. B. Diamanten) geschenkt, um sich mit dem internen Bezahlssystem des Spiels vertraut zu machen: Mit diesen Diamanten „kaufen“ sie im Spiel beispielsweise wichtige Werkzeuge. Sind die Diamanten jedoch aufgebraucht, ist oft ein Kauf mit echtem Geld vonnöten. Das nennt sich „In-App-Kauf“. Dass dahinter ein System steht, das Kindern das Geld aus der Tasche ziehen soll, ist dabei für sie und oft sogar für die Eltern nur schwer zu durchschauen. Wollen die Kinder trotzdem unbedingt weiterspielen, sollten sie ein festes Limit setzen.



Lernmodul Werbung im Internet;  
Bild: Internet-ABC

### Druck durch Nachrichten

Kinder müssen zur Ruhe kommen. Viele Apps melden sich aber mit Nachrichten und Klingeltöne, um die Kinder wieder zurück ins Spielgeschehen zu holen. Kinder fühlen sich dadurch angespornt und oft auch unter Druck gesetzt weiterzuspielen. Druck und das Gefühl „dabei sein zu müssen“, entstehen auch bei Online-Spielen mit fortlaufender Spielhandlung. Ein Beispiel hierfür ist World of Warcraft.



### Kontakt mit Fremden

Einige Apps erlauben ihren Anwendern eine direkte Kommunikation. Kinder bis zwölf Jahre sollten keine Spiele mit Chatfunktionen spielen dürfen. Ältere sollten auf jeden Fall zuvor über die Gefahren des Kontakts mit Fremden hinreichend gewarnt werden.

### Gewaltdarstellungen

Ein Beispiel für Spiele, die Gewalt beinhalten, ist das Spiel *Fortnite*. Obwohl das Spiel von der USK ab zwölf Jahren freigegeben ist, findet es auch schon weite Verbreitung unter Kindern im Grundschulalter.

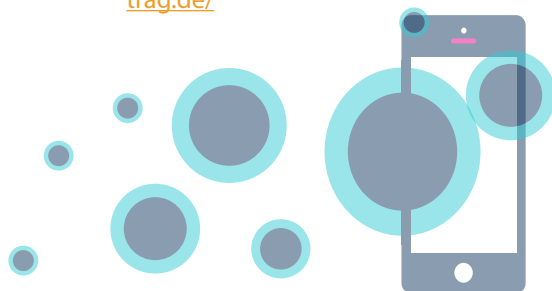
# CHECKLISTE FÜR ONLINE-SPIELE

- Die Altersempfehlungen in den App-Stores und bei den Online-Spielen können eine erste Orientierung bieten. Sie sagen jedoch nichts über die inhaltliche Qualität aus und berücksichtigen nicht, ob Werbung, In-App-Käufe oder Chats Teil des Spieles sind. Kurz: Ihr Kind kann auch bei einer Empfehlung „ab 6 Jahren“ durchaus mit einzelnen Gefahren in Berührung kommen. Altersempfehlungen ersetzen nicht die Prüfung durch die Eltern.
- Machen Sie sich vorab ein eigenes Bild von dem Spiel, bevor Sie Ihre Kinder spielen lassen. Empfehlenswert ist ein längerer Test, da manche Probleme erst nach einiger Zeit auftauchen.
- Spielen Sie das Spiel zunächst gemeinsam mit Ihrem Kind.
- Viele empfehlenswerte Spiele-Apps sind nicht kostenlos erhältlich.
- Spiele-Apps für Kinder sollten einfach und kindgerecht bedienbar sein. Sie überfordern nicht mit schnellen oder aufdringlichen Animationen. Sie enthalten keine Gewalt oder andere ungeeignete Inhalte und sind möglichst frei von

Werbung, Verknüpfungen zu Sozialen Netzwerken wie Facebook und In-App-Käufen.

- In den Geräte-Einstellungen können Sie die Installation von Apps oder In-App-Käufe deaktivieren, mit einem Code sperren oder über einen Filter für Inhalte festlegen, welche Anwendungen und Spiele ihr Kind installieren darf.
- Verzichten Sie möglichst ganz auf die Hinterlegung von Zahlungsinformationen, wie zum Beispiel Kreditkarteninformationen.
- Einigen Sie sich mit Ihren Kindern verbindlich darauf, wie lange und was gespielt werden darf. Die getroffenen Vereinbarungen können Sie gemeinsam in dem Internet-ABC-Mediennutzungsvertrag (in Zusammenarbeit mit klicksafe) festhalten.

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



# LINKTIPPS

Sie suchen nach empfehlenswerten und kindgerechten Spielen und Apps im Internet? Die folgenden Plattformen geben Ihnen einen Überblick:

## Internet-ABC-Spieletipps

Anhand einer Suchmaske können Sie Spiele nach Genre, Konsolensystem und Alter des Kindes sortieren und mit Hilfe der Internet-ABC Experten ganz leicht das passende Spiel finden.

[www.internet-abc.de/eltern/spieletipps-lernsoftware/spieletipps/](http://www.internet-abc.de/eltern/spieletipps-lernsoftware/spieletipps/)

## Deutsches Jugendinstitut

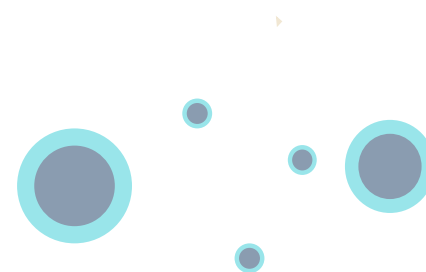
In der Datenbank können Sie anhand von Zielgruppe, Genre, Themen und Betriebssystem nach Spielen suchen.

[www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html](http://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html)

## Spieleberater NRW

Die Datenbank bietet die Möglichkeit, Spieleempfehlungen nach Genre, System, USK- und pädagogischer Empfehlung zu sortieren.

[www.spieleberater-nrw.de/](http://www.spieleberater-nrw.de/)



Verlässliche Bewertungen bieten renommierte Auszeichnungen. Ein Blick auf die folgenden Preise und Auszeichnungen lohnt sich:

**Giga Maus:** [GIGA MAUS](#)

**TOMMI:** [TOMMI](#)

**Pädi:** [PÄDI](#)

## NACHGEFRAGT

# INTERVIEW

Was sagt der Experte zum Online-Spielen? Das Internet-ABC hat mit Daniel Heinz, Projektleiter beim Spielerratgeber-NRW – Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW gesprochen.

**Internet-ABC: Keiner würde einem Kind sagen: „Du darfst nicht zu viel spielen.“ Doch: „Du darfst nicht zu viel online spielen“ hören Kinder oft. Warum ist das so?**

**Daniel Heinz:** Das hat meist zwei Gründe. Zum einen lässt sich in der öffentlichen Wahrnehmung Folgendes beobachten: Während Kinder gelobt werden, wenn sie ein Buch lesen, gilt das Spielen im Internet oft als nutzlose Zeitverschwendung. Dabei wird – leider – weniger auf die Inhalte geschaut: Genau wie es qualitativ hochwertige Bücher gibt, existieren Perlen im Bereich der Online-Spiele. Sie wollen nur gefunden werden. Die Spieledatenbank des Internet-ABC und die Tipps des Spielerrates NRW bieten Unterstützung bei der Auswahl. Zum anderen kommt es in Familien oft zum Streit, wenn das Tablet oder der Controller weggelegt werden soll, was viele Eltern frustriert. Während Filme und Serien ein klares Ende haben, gehen Online-Spiele meist immer weiter. Verbindliche Medienregeln, z.B. die Erstellung eines Medienvertrages, beugen solchen Konflikten vor.

**Was fasziniert Kinder am Online-Spielen?**

Ob Fußballstar, Rennfahrer oder Magier – in Online-Spielen können sich Kinder in anderen Rollen ausprobieren. Sie sammeln Erfahrungen, die ihnen in der Alltagswelt

verwehrt bleiben. Beim Fernsehen sind sie nur Zuschauer. Im Spiel können sie das Geschehen interaktiv beeinflussen, eigene Entscheidungen treffen, ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Online-Spiele sind auch abseits des Bildschirms beim alltäglichen Miteinander von Kindern oder Jugendlichen relevant. Sie sind Thema im Freundeskreis, auf dem Schulhof oder in sozialen Medien. Es werden Taktiken ausgetauscht, Spielerlebnisse reflektiert oder mit Erfolgen geprahlt. Computerspiele zu kennen und zu meistern bedeutet „up to date“ zu sein und mitreden zu können.

**Ist Spielen nur gut, wenn das Kind etwas dabei lernt?**

Kurzum: Nein, auf keinen Fall! In unserer Gesellschaft wird sehr viel Wert auf Wettbewerb und Erfolg gelegt. Daher ist es gerade bei Kindern wichtig, dass sie einen Teil ihrer Freizeit selbstbestimmt verbringen können – also das tun dürfen, wonach ihnen gerade ist. Nicht jede Situation sollte von außen „pädagogisch wertvoll“ aufgeladen werden. Hier passt ein Zitat, das dem Schriftsteller Marcel Proust zugeschrieben wird: „Vielleicht haben wir von allen Kindheitstagen diejenigen am intensivsten durchlebt, von denen wir glaubten, wir hätten sie nutzlos vertan.“ Es gilt allerdings darauf zu achten, dass Kinder auf vielfältige Angebote zurückgreifen können wie Sport, Musizieren oder soziale Kontakte.



## Welche Kompetenzen können Spiele am Bildschirm fördern?

Online-Spiele fordern zahlreiche Fähigkeiten, abhängig vom jeweiligen Spiel. Dazu gehören Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit, Hand-Auge-Koordination, Kombinationsfähigkeit, Taktik, Improvisation, Einfallskraft, logisches Denken, kreative Problemlösung, Konzentrationsfähigkeit, Ausdauer, Beharrlichkeit, Geduld, Frustrations- und Stressbewältigung und Medienkompetenz.

Ob diese Fähigkeiten letztendlich auch gefördert werden, hängt von zahlreichen Aspekten ab. Dazu gehören die Motivation des Spielenden, das Spiel selbst und das Drumherum – und letztlich auch die Unterstützung der Eltern und/oder Pädagoginnen und Pädagogen. Durch eine sinnvolle Auswahl und die Begleitung kann hier viel erreicht werden.

## Die Welten, in denen sich Kinder bei Online-Spielen bewegen, sind vorgegeben bzw. programmiert. Fördern Online-Spiele dennoch die Fantasie?

Die Förderung der Fantasie hängt, wie oben bereits geschildert, von zahlreichen Aspekten ab. Entscheidend ist hier, wie viel Spielraum besteht, um sich frei zu entfalten. So kann beispielsweise das Spiel „Minecraft“ als eine Art virtueller Lego-Baukasten durchaus kreative und fantasievolle Prozesse anregen.

## Spielerisch lernen macht Spaß. Sollte an Schulen mehr am Bildschirm gespielt werden, um so manche Lerninhalte zu vermitteln?

Unterricht kann durchaus digitale Spielerfahrungen aufgreifen – und damit die Bildung der Kinder bereichern. Denn eins ist klar: Durch Medien und auch durch das Spielen im Internet erlangen Kinder gewisse Kompetenzen. Diese gilt es ernst zu nehmen und auch zu fördern. Allerdings bestehen hier durchaus Hürden, die einen Einsatz im Unterricht erschweren. Exemplarisch zu nennen sind die mangelnde technische Ausstattung, die Anschaffungskosten von Spielen, mangelnde Kenntnisse seitens der Lehrkraft und der oftmals schwer ersichtliche Lehrplanbezug. Eine stärkere Förderung von Spielen für die Bildung, die Entwicklung geeigneter Konzepte sowie eine zeitgemäße Ausbildung von (zukünftigen) Lehrenden wären wünschenswert.



Daniel Heinz, Projektleiter beim Spielerratgeber-NRW der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW sowie u. a. Redaktionsleitung der Broschüre *Digitale Spiele pädagogisch beurteilt*

## GLOSSAR

# SPIELE-GENRES

### Welche Spiele eignen sich für Kinder? Das Internet-ABC stellt die gängigsten Spiele-Genres vor und erklärt, welche Fähigkeiten sie erfordern - und welche potentiellen Gefahren es gibt.

#### Adventure-Spiele

Die Umgebung erkunden, Rätsel lösen, Verborgenes entdecken – das sind die Spielaufgaben bei klassischen Adventures.

- Beispiele: *Tomb Raider* und *The Legend of Zelda*
- Fordert: Kombinationsfähigkeit, logisches Denken und Aufmerksamkeit
- Gefahren: Gewalt bei den Action-Adventures

#### Arcade-Spiele

So nennt man die Spiele, die früher auf Automaten in den Spielhallen gespielt werden konnten und keinerlei Vorkenntnisse benötigten.

- Beispiele: *Pac-Man* und *Space Invaders*
- Fordert: Aufmerksamkeit, Reaktionsvermögen

#### Jump 'n' Run-Spiele

Durch die Level eilen, Gegenstände auf- und einsammeln, Gegner bekämpfen und am jeweiligen Level-Ende einen Hauptgegner besiegen – das sind die klassischen Jump 'n' Runs.

- Beispiel: *Super Mario Bros*

- Fordert: rasches Reaktionsvermögen und gut Koordination zwischen Auge und Hand

#### Managementspiele

Spielaufgabe ist es, die Leitung eines Betriebes zu übernehmen und das Unternehmen zum Erfolg zu führen.

- Beispiel: *Burger Restaurant Express*
- Fordert: Unternehmerisches Denken und Abschätzen von Risiken

#### Rollenspiele

Hier schlüpft der Spieler in die Rolle einer anderen Spielfigur, die er sich in vielen Spielen selbst aussuchen und gestalten kann. Eine Art der Rollenspiele sind die Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs), bei denen zahlreiche Spieler zusammen spielen.

- Beispiel: *World of Warcraft*
- Fordert: Taktik, Strategie, planerisches Handeln und Teamgeist
- Gefahr: Druck, weil die Handlung auch dann fortläuft, wenn man selbst nicht spielt.

### Simulationen

Es gibt militärische und zivile Simulationen oder Aufbausimulationen, in denen man etwa als Bürgermeister die Geschicke einer Stadt lenken muss, oder aber auch Lebenssimulationen, in denen man die Geschicke virtueller Mitmenschen steuert.

- Beispiel: *SIMS*
- Fordert: Planerisches Denken
- Gefahr: Gewaltdarstellungen (bei militärischen Spielen)

### Shooter

In diesem Genre geht es darum, mit Waffengewalt die jeweils vorgegebenen Spielziele zu erreichen und die auftauchenden menschlich oder auch nichtmenschlich gestalteten Genrefiguren auszuschalten.

- Beispiel: *Fortnite*
- Fordert: rasche Reaktion, gute Auge-Hand-Koordination, taktisches Geschick
- Gefahr: Gewalt

### Sportspiele

Hierbei handelt es sich natürlich um die Spiele, die aus der Realität in die fiktive Welt der Computer und Konsolen umgesetzt wurden. In Deutschland zählen die Fußballsimulationen zu den Bestsellern, aber auch andere Sportarten sind hier zu finden.

- Beispiel: *Fifa*
- Fordert: taktisches Verständnis für die jeweilige Sportart

### Strategiespiele

Bei den militärischen Strategiespielen geht es beispielsweise darum, seine eigenen Truppen und Verbände so zu positionieren, dass letztendlich die Schlacht gewonnen wird. Bei den Aufbaustrategiespielen geht es darum, ohne Zeitdruck die Geschicke eines Volkes, eines Staates etc. zu steuern.

- Beispiel: *Call of Duty*
- Fordert: planerisches Denken
- Gefahr: Gewalt bei den Militär-Strategiespielen

Weitere Informationen zum Thema Online-Spiele mit Beispielen und Erklärungen erhalten Sie auf der Homepage des Internet-ABC.

Lernmodul, das von Kindern und Eltern gemeinsam erarbeitet werden kann:

[www.internet-abc.de/lernmodul-online-spiele](http://www.internet-abc.de/lernmodul-online-spiele)

