

Digitale Spiele

Dezember 2018
Ausgabe 4/2018

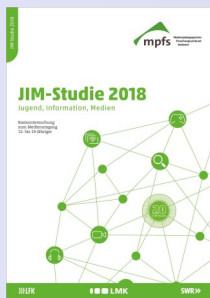
Themen in dieser Ausgabe u. a.

- Faszination digitale Spiele – Ungebrochene Begeisterung
- Fortnite Battle Royal – Unbedenklicher Wettkampf?
- Technik auf dem Gabentisch – Tipps für den Geschenkekauf
- Fachverbände warnen vor Stigmatisierung – Mediennutzung von Jugendlichen ist keine Krankheit
- E-Sport – Vom Nischenprodukt zum Massenphänomen
- Beliebte Spiele-Apps in der Kritik – Mängel beim Kinder- und Datenschutz

Faszination digitale Spiele

Ungebrochene Begeisterung

Jugendliche begeistern sich nach wie vor für digitale Spiele, das zeigen die Zahlen der jüngst erschienenen **JIM-Studie 2018**. Knapp drei von fünf Jugendlichen spielen diese regelmäßig, also mindestens mehrfach in der Woche. Jungen spielen häufiger und länger als



Mädchen, bei ihnen gehören 75% zu den regelmäßigen Spielern. Am beliebtesten sind Spiele auf dem Smartphone, wobei diese von den Mädchen genauso intensiv gespielt werden wie von den Jungen. Mit „Fortnite“ hat es 2018 ein Spiel quasi aus dem Stand auf Platz 1 der beliebtesten digitalen Spiele bei den Zwölf- bis 17-Jährigen geschafft. Und nach wie vor gehören kommentierte Videos von Computerspielen, die sogenannten Let's Plays, zu den am häufigsten geschauten Videos bei YouTube.

Fortnite Battle Royal

Unbedenklicher Wettkampf?

„Fortnite Battle Royal“ ist der kostenlose Modus des Spiels „Fortnite“, bei dem bis zu 100 Spielerinnen und Spieler ums Überleben auf einer einsamen Insel kämpfen und sich dabei gegenseitig eliminieren müssen. Der oder die letzte Überlebende gewinnt die Spielrunde, die zwischen zehn und 20 Minuten lang dauert. Dieses Ziel ist letztlich nur mit virtueller Waffengewalt zu erreichen, wobei diese in der Darstellung fiktiv ist und der Bau von Verteidigungsanlagen, Verschanzen und Verstecken wichtiger Teil des Spielszenarios sind. Aus pädagogischer Sicht stellt sich daher die Frage, ob es sich bei dem Spiel um einen harmlosen Wettstreit handelt oder „Fortnite Battle Royal“ als gewalthaltiger Shooter einzuordnen ist. Der **Spieleratgeber NRW** kommt in seiner pädagogischen Beurteilung zur Einschätzung, dass das Spiel frühestens für Jugendliche ab 14 Jahren geeignet ist, **klicksafe** hat Informationen und Tipps für Eltern zum Spiel zusammengestellt. Wer mehr über das Spielprinzip „Battle Royal“ erfahren möchte, findet dies ebenfalls beim **Spieleratgeber NRW**.

Technik auf dem Gabentisch

Tipps für den Geschenkekauf

Auch in diesem Jahr stehen zum Weihnachtsfest Spielekonsolen, Smartphones und Tablets sowie die dazugehörigen Spiele weit oben auf den Wunschzetteln von Kindern und Jugendlichen. Doch nicht jeder Wunsch ist altersgemäß und bei der Integration der neuen Geräte in den Familienalltag kommt es schnell zu Reibungen und Konflikten. Das **Kindermedienland Baden-Württemberg** gibt Eltern Tipps für einen guten Umgang mit den Technikwünschen der Kinder. Bei **Schau Hin!** finden Eltern wie gewohnt den jährlichen Wunschzettelcheck.



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

Veranstaltungen der ajs



ajs-Jahrestagung
Alles anders?
Medien in der Kinder- und Jugendhilfe
4. Juni 2019 · Hospitalhof Stuttgart



**PRÄVENTION SEXUALISIERTER
GEWALT AN DER SCHULE
DIE ROLLE DER
SCHULSOZIALARBEIT**

Tagung für Fachkräfte, Fachverantwortliche
sowie Träger von Schulsozialarbeit und Schule

4. April 2019 · Hospitalhof Stuttgart



Henrik Blaich
Fachreferent für Medienpädagogik
und Gewaltprävention
Tel. (0711) 237 37-18
Fax (0711) 237 37-30
blaich@ajs-bw.de

Fünf Fakten zu Let's Plays

Let's Plays sind beliebt. Täglich werden die Videos von Computerspielen millionenfach geklickt. Die folgenden Fakten geben einen Einblick in die Welt der Let's Play-Szene:

Die Hauptzielgruppe für Let's Plays sind männliche Jugendliche im Alter zwischen 13 und 17, so das Ergebnis einer [Umfrage](#) aus dem Jahr 2016.

Let's Plays sind bunt und oft lustig, es gibt aber auch problematische Aspekte. Altersfreigaben von Spielen, Starkult, versteckte Werbung und Urheberrechtsverletzungen sollten mit Kindern und Jugendlichen thematisiert werden. [Schau Hin!](#) hat hierzu die passenden Informationen.

[Gronkh](#), [GermanLetsPlay](#), [Paluten](#), [PietSmiet](#) und [Ungespielt](#) – das waren im Jahr 2017 laut dem Nachrichtenmagazin [GamesWirtschaft](#) die erfolgreichsten deutschsprachigen Let's Play-Kanäle bei YouTube. Wer mit Kindern und Jugendlichen arbeitet, sollte hier mal reinschauen.

Immer häufiger werden Computerspiele ins Internet gestreamt und man kann live dabei zusehen, wie diese gespielt werden. Neben YouTube hat sich hier insbesondere die Plattform [Twitch](#) etabliert. Der [Internet-guide für Eltern](#) bietet zu Twitch eine gute Zusammenfassung und Einordnung.

Nicht nur zuschauen, sondern selber machen. Das geht, macht Spaß und schafft Gesprächsanlässe mit Kindern und Jugendlichen. Der [Medienpädagogik Praxisblog](#) liefert Ideen, wie der Einstieg in die aktive Arbeit mit Let's Plays gelingen kann.

Verfassungsfeindliche Kennzeichen USK ändert Spruchpraxis

Ab sofort können Spiele, in denen Symbole verfassungsfeindlicher Organisationen verwendet werden, [eine Alterskennzeichnung der USK erhalten](#). Voraussetzung dafür ist allerdings, dass sich diese im Sinne der Sozialadäquanz kritisch mit dem Zeitgeschehen oder der Geschichte befassen bzw. der Kunst oder der Wissenschaft dienen.

Fachverbände warnen vor Stigmatisierung

Mediennutzung von Jugendlichen ist keine Krankheit

Die [Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz BAJ](#) und die [Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen DHS](#) kritisieren die Aufnahme der sogenannten Computerspielsucht in den Krankheitskatalog der Weltgesundheitsorganisation WHO. Im [Jugendschutz-Forum 3/2018](#) nimmt Klaus Hinze, Geschäftsführer bei der Aktion Jugendschutz Brandenburg, Stellung zum Thema:

„In der pädagogischen Arbeit sollten wir uns davor hüten, bei Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung den Blick auf eine vermeintliche Krankheit zu richten. Wir sollten vielmehr im konkreten Einzelfall die gesamte Lebenssituation mit der familiären und sozialen Situation, mögliche gesundheitliche Belastungen, die schulische Situation in den Blick nehmen und der Frage nachgehen, welche Rolle die Nutzung dieser spezifischen medialen Angebote im Leben dieses jungen Menschen spielt.“

E-Sport

Vom Nischenprodukt zum Massenphänomen

E-Sport bezeichnet den sportlichen Wettbewerb oder Wettkampf mithilfe von digitalen Spielen auf Konsolen oder PCs. Gespielt wird alleine oder im Team, vertreten sind insbesondere Sportsimulationen (FIFA), Echtzeit-Strategiespiele (League of Legends – LoL, Dota 2) und Ego-Shooter (Counter Strike). E-Sport hat sich in den letzten Jahren zu einem [Massenphänomen](#) entwickelt. Die Events füllen nicht selten [große Hallen](#), es gibt [professionelle Strukturen](#), [hochdotierte Preisgelder](#), eine zunehmende [mediale Aufmerksamkeit](#) und kurzzeitig war sogar die Aufnahme von [E-Sport ins olympische Programm](#) im Gespräch.

Aus pädagogischer Sicht stellen sich für Eltern und Erziehende beim Thema E-Sport insbesondere Fragen nach problematischen Inhalten und dem Zeitaufwand, den junge E-Sportler betreiben müssen. Der [Spieleratgeber NRW](#) gibt pädagogische Hinweise und Tipps, das [Merkblatt E-Sports](#) der AJS NRW trifft eine Einschätzung aus Sicht des Jugendschutzes.

Beliebte Spiele-Apps in der Kritik

Mängel beim Kinder- und Datenschutz

Mangelhaft bis ungenügend – so lautet das Ergebnis, wenn man sich verschiedene Untersuchungen beliebter Spiele-Apps zu Themen wie Kinderschutz, Datenschutz, Werbung und In-App-Käufe anschaut. Beim [Test der Stiftung Warentest](#) im Sommer 2017 sind nahezu alle der 50 Spiele als für Kinder bedenklich oder inakzeptabel eingestuft worden. Zu einem ähnlich schlechten Ergebnis kommt eine [Untersuchung tausender Android-Apps](#) aus den USA. Auch die auf dem Portal [www.app-geprüft.net](#) veröffentlichte und regelmäßig aktualisierte Übersicht für Android und iOS zeigt, dass viele der dort getesteten Apps in einem oder mehreren Bereichen bedenklich eingestuft werden oder gleich ganz durchfallen.

Das [Internet ABC](#) empfiehlt Eltern daher, das Thema Datenschutz bei Spiele-Apps immer in den Blick zu nehmen, die Alterseinstufungen bei Spiele-Apps zu beachten und Kindern keinen ungesicherten Zugang in den Play Store bzw. App Store zu gewähren.

Arbeitshilfe für medienpädagogische Peer-to-Peer-Projekte

Jetzt neu als kostenloser Download und mit aktualisierten Methoden!

ajs ARBEITSHILFEN

ajs MEDIENSCOUTS JUGENDHILFE

ajs AKTION JUGENDSCHUTZ

Wir bedanken uns herzlich für die konstruktive Zusammenarbeit und den wertvollen Austausch im vergangenen Jahr.

Das Team der Aktion Jugendschutz wünscht eine frohe Weihnachtszeit und alles Gute für 2019!

ajs