

# Sei freundlich in Deinem Spiel

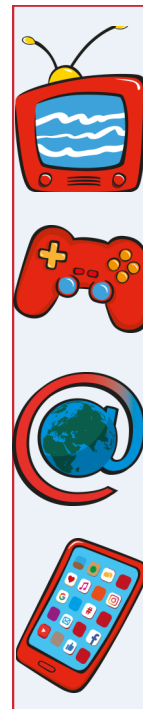
## KOMMUNIKATIONSRISEN

Digitale Spiele sind mitreißend. In vielen Spielen geht es emotional hoch her. Wut, Freude, Traurigkeit, Erstaunen, Furcht, Erwartung und Vertrauen - Spiele aktivieren verschiedene Gefühle. Emotionen spielen auch in den Unterhaltungen der Gamer:innen eine Rolle. So kann die Kommunikation heftig und laut, engagiert, gefühlsgeladen und vor allem impulsiv sein. Das führt dazu, dass es in den Spielechats nicht immer freundlich und nett, sondern auch beleidigend und diffamierend zugeht. Diese emotionale Involviertheit in das Spielgeschehen kann außerdem von Dritten ausgenutzt werden, um unterschwellig schädigende, desensibilisierende Botschaften zu vermitteln. Spieler:innen müssen also lernen, ihre Gefühle zu reflektieren und zu kontrollieren, um andere nicht zu verletzen und um schädigende Botschaften zu erkennen und sich ihnen entgegenzustellen. Dafür brauchen sie die Unterstützung Erwachsener.

## AKTUELLES

### Ferienangebote

Mit dem Sommer werden viele Aktivitäten der Kinder- und Jugendhilfe wieder möglich. Informationen zu den zahlreichen kommunalen Angeboten in den Sommerferien 2021 bieten die Jugendämter der jeweiligen Städte sowie die Kommunen Baden-Württembergs selbst an. Unter <https://www.jugendherberge-bw.de/kinderfreizeiten/angebote-im-sommer/> finden sich die Angebote der Jugendherbergen. Der Katalog <https://www.bag-familienerholung.de/katalog/> listet die Angebote der Familienferienstätten in ganz Deutschland auf. Ferienlager für Kinder und Jugendliche gibt es unter <https://atosto.de/ferienlager-baden-wuerttemberg/>.



## „IN-GAME-CHATS“

In Games wird nur geballert? Spiele fordern unseren Geist und trainieren unsere Flexibilität. In Spielen treffen Gamer:innen Menschen aus der ganzen Welt. Sie kommunizieren während des Spiels in Text- oder Sprach-Chats miteinander. Unabhängig davon, ob man sich im selben Raum befindet, kann man mit Freund:innen aber auch mit Fremden digitale Gemeinschaften und Teams bilden. Der eigene Avatar (Spielfigur in einem Onlinespiel) kann sich mit anderen Avataren bzw. Spielenden live über Textnachrichten oder ein Headset austauschen. Für die Unterhaltung geben sich die Gamer:innen einen Nickname, unter dem ihre Kommentare veröffentlicht werden. So können andere zuordnen, wer gerade schreibt oder spricht. Sie tauschen Spieltaktiken oder Tipps und Lob für geschicktes Handeln aus. Oft un-

terhalten sich die Spieler:innen auch einfach. Über das gemeinsame Spielen und Reden können „digitale“ Freundschaften entstehen. Manchmal kommt es auch zu einem Treffen in der Realität, um gemeinsam zu spielen. Je nach Spiel können sich entweder alle Gamer:innen gleichzeitig über die In-Game-Chats austauschen oder die Kommunikation verläuft innerhalb einzelner Teams. Die Chatangebote sind oft direkt in das Spiel eingebettet, wie bei den aktuell beliebten Titeln Fortnite, Minecraft, Fifa, Call of Duty und Grand Theft Auto (JIM-Studie 2020, S.58: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf)). Gibt es keinen In-Game-Chat, wird über externe Tools wie Teamspeak oder Discord nebenher gechattet (s. Newsletter 2020 Gruppenchats).

## THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Kommunikationsrisiken
- In-Game-Chats
- Positive Effekte
- Risiken virtueller Kommunikation

## TERMINE

### Basisseminar für die SPFH

20. + 21. Oktober 2021  
<https://www.ajs-bw.de/veranstaltungen.html>



#### AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

0711-23737-0  
info@ajs-bw.de

[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)

Redaktion: Ursula Kluge

## POSITIVE EFFEKTE

Durch die Kommunikation in digitalen Spielen können - wie im gemeinsamen Gespräch auf dem Schulhof oder im Jugendhaus - soziale Kompetenzen geschult werden. Wer nur miteinander spricht, ohne sich dabei zu sehen, schult seine sprachlichen und kommunikativen Fähigkeiten auf besondere Weise: Spielsituationen müssen verständlich erklärt werden, es müssen schnelle Anleitungen gegeben und Absprachen zu weiteren Taktiken getroffen werden. Jeder hat dabei eine bestimmte Rolle: eine Person bestimmt das Gespräch, eine andere sorgt dafür, dass es keinen Streit gibt,

wieder eine andere Person ist der Klassenclown. Egal, ob digital oder analog: Es müssen Regeln eingehalten werden. Eltern müssen mit ihren Kindern über Regeln für faires und angemessenes Verhalten sprechen. Sie müssen einschätzen, ob ihr Kind reif genug ist, um im Spiel verantwortungsvoll zu chatten und Risiken zu beurteilen. Sie sollten mit ihren Kindern über die Probleme der Online-Kommunikation sprechen und über mögliche Reaktionen darauf. Kinder und Jugendliche müssen wissen, dass sie bei Eltern oder Fachkräften nachfragen und sich anvertrauen können.

*„Egal, ob digital oder analog: Es müssen Regeln eingehalten werden.“*

## RISIKEN VIRTUELLER KOMMUNIKATION

Spiele vermitteln Werte wie Empathie, Kreativität und Teamfähigkeit, gleichzeitig aber auch Stereotype, Feindbilder und überholte Rollenbilder. Spielechats können für Kinder und Jugendliche zahlreiche Konfrontations- und Kommunikationsrisiken bergen. Es ist nicht sicher erkennbar, welcher Mensch sich wirklich hinter einem Avatar verbirgt. Es gibt meist keine überprüfbare Altersabfrage. So besteht das Risiko von Cybermobbing und Cybergrooming. Darüber hinaus sind die Chats meist nicht moderiert. Es achtet also keine dritte Person darauf, dass Kommunikationsregeln eingehalten werden und welche Kommentare zugelassen werden. So finden Hass, Hetze, Fake News, härteste Beleidigungen, Demütigung und Diskriminierung ihren Raum. Oft sind weibliche Spielerinnen besonderes Ziel für Angriffe, Beleidigungen und Bedrohungen (Toxic Video Game Culture). [https://www.teachtoday.de/Informieren/Gaming/3022\\_Toxic\\_Gaming.htm](https://www.teachtoday.de/Informieren/Gaming/3022_Toxic_Gaming.htm). Das geschieht vor allem dann, wenn sie diese öffentlich machen. Die Telekom hat 2020 die Initiative „Gegen Hass im Netz“ gestartet und bezieht

dabei ausdrücklich den Bereich Gaming ein. Sie will gemeinsam mit Organisationen wie der Amadeu Antonio Stiftung oder der esports player foundation aufklären, sensibilisieren und Medienkompetenz und digitale Zivilcourage stärken. Die Projekte mit Informationen und Materialien finden sich unter <https://www.telekom.com/de/medien/medieninformationen/detail/gegen-hass-im-gaming-telekom-schaut-hin-wo-der-spas-aufhoert-626176/> und unter <https://dabei-geschichten.telekom.com/themen/gaming/>. Ein Bericht auf der Website esports.com behandelt ausführlich das Thema Hass beim Gaming: <https://www.esports.com/de/hass-im-netz-jeder-kann-etwas-dagegen-tun-204685>. U.a. geht es um Ursachen, Fragen nach gesetzlichen Maßnahmen und Hinweisen zu dem, was Gamer:innen selbst tun können. Falls ein Kind belästigt wurde, sollte der Chatverlauf per Screenshot gesichert, die betreffende Person nach Möglichkeit gemeldet und ggf. Anzeige bei der Polizei erstattet werden.

## LINKS, TIPPS

- **Schluss mit Online-Hetze! - Was bringt das neue Gesetz gegen Hass im Netz? | RA Christian Solmecke**  
<https://www.youtube.com/watch?v=DavidQaecBM>
- **Risiken Sozialer Medien (RiSoMe) in drei Minuten kurzgefasst! - Cybergrooming in Onlinegames**  
<https://www.youtube.com/watch?v=G3Kyk8KoY90>
- **Meldestelle für Hate-speech**  
<https://hassmelden.de/>

## ANALOGES

- **Ideen zum Basteln im Sommer?**  
<https://www.geo.de/geolino/basteln/30198-thma-basteln-mit-kindern-im-sommer>
- **Bravo Team: Was kann man in den Ferien machen?**  
<https://www.bravo.de/langeweile-den-ferien-was-kann-man-machen-375532.html>