

Sie ist eine der besten Auszubildenden ihrer Zunft: **Leonie Greiser** (32) fertigt unter anderem Perücken in der Oper. ➔ 28



Tetris ist ein Computerspiel-Klassiker, wurde über 100 Millionen Mal verkauft. Wann kam das Puzzle-Spiel auf den Markt?



- A. 1984
- B. 1988
- C. 1991

Lösung unten auf der Seite

Was spielt mein Kind am Computer? Ist es schon süchtig? Und was sagen die Altersbeschränkungen für Spiele wirklich aus? Fragen wie diese konnten die Eltern auf der LAN-Party, organisiert von der Landesstelle Jugendschutz, stellen. Und vor allem selbst erfahren, was ihre Kinder in diese virtuellen Welten lockt.

Hier kämpft man nur ums Überleben



STRASSENKAMPF: Auf der LAN-Party konnten Eltern in der Akademie des Sports PC-Spiele selbst ausprobieren.

VON MAIKE JACOBS

Mit dem Maschinengewehr im Anschlag rase ich einen schmalen, dunklen Gang entlang. Es kommt mir vor, als sei ich im unterirdischen Labyrinth einer alten Burg. Da vorn – ein Schatten! Ich renne weiter, springe um die Ecke, vor mir öffnet sich ein großer Raum. Sofort schieße ich los ...

Warum ich den Menschen – oder soll man „Spielfigur“ sagen? – abknallen soll, ist mir nicht klar. Die wichtigste Spielregel habe ich aber sofort verstanden: Entweder werde ich gekillt oder ich kille die anderen.

Es ist Eltern-LAN-Party in der Akademie des Sports, organisiert von der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (LJS). Etwa 90 Väter und Mütter sind der Einladung zum kostenlosen Event gefolgt, neben zwei Vorträgen rund um Computerspiele, Spielsucht und Jugendschutzpositionen konnten die Eltern selbst diverse Spiele ausprobieren. „Unser Ziel ist es, dass sie ihren Kindern Orientierung geben können in den digitalen Erlebniswelten, mit denen die junge Generation selbstverständlich aufwächst“, sagt LJS-Leiterin Imke Schmieta: „Wir laden Mütter und Väter ein, damit sie verstehen, was ihre Kinder daran so fasziniert.“

An dem Gruppentisch, an dem „Fortnite“ an gleich drei Stationen gespielt wird, stehen die Eltern dicht gedrängt. Ganz klar, „Fortnite“ ist eines der Spiele, an denen sich viele Familien rei-



FLUG ÜBER PARIS: In „Eagle Flight verkörpert der Spieler einen Adler und genießt über die Virtual-Reality-Brille völlige Bewegungsfreiheit.“
Fotos: Waltmüller



FORTNITE IM FOKUS: Sascha Meyer erklärt Eltern die Spielregeln des beliebten Computerspiels.

ben – oder sogar heftig streiten. Denn geht es nach den Kids, dann könnten sie „Fortnite“ Tag und Nacht spielen. Die Eltern würden es am liebsten einfach verbieten. Hier, auf der LAN-Party, versuchen sie erst einmal überhaupt zu verstehen, was ihr Kind da spielt.

„Die meisten spielen Fortnite im Battle Royale Modus“, erklärt Sascha Meyer. Er ist vom Verein GSH-Lan und veranstaltet LAN-Partys. In diesem Modus treten bei „Fortnite“ bis zu 100 Spieler gegeneinander an. Nur der letzte Überlebende gewinnt.

Die Spielarena wird im Laufe des Spiels immer kleiner, sodass sich die letzten Kämpfer irgendwann zwangsläufig gegenüberstehen. Und merkt man nicht gleich zu den ersten Opfern gehört, sollte man sich schnell Waffen und andere erfolgversprechende Mittel suchen, Schutzwälle (hinten denen man sich verstecken kann), Treppen und Türme bauen (damit man die anderen von oben abschießen kann).

Klingt brutal. Aber: Während mein erstes Ego-Shooter-Spiel des Abends sehr realistisch und blutig daher-

kommt, ist „Fortnite“ etwas vielteiler, die Grafik ist bunter und kindlicher, die Figuren sind teilweise recht spacig gekleidet. Wer stirbt, löst sich auf – und bleibt eben nicht in seiner Blutlache liegen. Allein optisch sieht das Spiel gar nicht so heikel aus.

Die ersten Runden fliegen wir Eltern recht schnell nach dem Start raus. Doch dann kommen wir immer mehr ins Spiel, passen besser auf, finden schneller Waffen, bauen höhere Barrikaden. Und merken dabei immer mehr, wie geschickt die Spielermacher dieses Spiel aufgebaut haben. Die Faszination, die es auf unsere Kinder ausübt, können wir tatsächlich ein wenig besser nachvollziehen. Und dass die Spielidee – töten, um zu siegen – für Kinder gar nicht so deutlich ist, da die Gewalt nicht so offensichtlich dargestellt wird.

Weiter zum nächsten Tisch: Autorennen mit Schrottkarren steht hier auf dem Bildschirm-Plan. Ich habe schon Schwierigkeiten, mein Auto zu starten, als es endlich losfährt, sind die Gegner schon alle weit weg. Während ich kaum die Spur halten kann, sind die anderen Rennfahrer schon eine Runde weiter – und eröffnen brutalst den Straßenkampf: Ohne Rücksicht auf Verluste werde ich gerammt, überfahren, in den Abhang geschoben und krache beim Ausweichmanöver gegen einen Baum. Ich setze wieder zurück und wundere mich, dass mein Auto noch fährt – im wahren Leben wäre es Totalschaden und ich längst tot.

„Ohne Controller hast du bei solchen Spielen sowieso keine Chance“, kommentiert mein Sohn am nächsten Morgen meinen Bericht. Er will alles genau wissen. Ob ich bei „Fortnite“ auch einmal gewonnen habe. Und dann fragt er vorsichtig, ob ich ihm dieses Spiel erlauben würde. Wir reden lange – und ich merke, wie gut es tut, so zu fachsimpeln. Nicht einfach alles zu verbieten, sondern zu argumentieren. Und das ist viel wert.

WICHTIGE APPS UND WEBSITES

- Websites zum Thema digitale Nutzung, Spiele und Medienerziehung:
- www.schau-hin.info
 - www.spieleratgeber-nrw.de
 - www.klicksafe.de
 - www.medienvertragsregister.de
 - www.jugendschutz-niedersachsen.de
- Apps zum Überwachen und Kindersicherung:
- Google Family Link für Eltern
 - Kids Place
 - Kids Zone
 - Kaspersky SafeKids

Heute ist ein schöner Tag, weil ...



... **James-Bond-Experte Siegfried Tesche** gerade bei den Dreharbeiten zum letzten Agenten-Abenteuer mit Daniel Craig war. Darüber plaudert er bestimmt auch ab 20.07 Uhr (man beachte die Urzeit!) im Leibniztheater in der Kommandanturstraße 7. Doch die Hauptrolle in seinem Vortrag „In rasaner Mission“ spielen die Autos von 007. Eintritt kostet 25,90 Euro. www.siegfriedtesche.de

... wir auf dem Wochenmarkt frisches Tannengrün besorgen und unseren **Adventskranz** selbst binden. Tipp: Das fertige Geflecht bis zum ersten Advent lieber auf dem Balkon lagern, damit es nicht schon vor der ersten Kerze Nadeln verliert.

... die niederländische Künstlerin Henriette Boerends zum **ABC wunderschöne Holzschnitte** von Tieren angefertigt hat. Jeder Buchstabe wird einem Tier zugewiesen, dazu hat Schriftstellerin Bette Westera Reime

getextet, in denen sie das jeweilige Tier vorstellt. Zusammen ist so ein kunstvolles Bilderbuch entstanden – zum Schauen, Stöbern und Lesen („Affe, Bär, Zebra“, Aracari-Verlag, 60 Seiten, 18 Euro)



BLITZQUIZ-AUFLÖSUNG

Die richtige Lösung lautet: A

DAS BEDEUTEN ALTERSFREIGABEN

Für Computerspiele gibt es die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK). Sie soll Eltern Orientierung geben, im öffentlichen Raum sind die Empfehlungen bindend.

USK ab 0 Jahre: Spiele ohne Altersbeschränkung zeigen aus Sicht des Jugendschutzes keine Beeinträchtigungen für Kinder. Sie haben einen ruhigen Aufbau, keinen hohen Handlungsdruck und sind freundlich und farbenfroh gestaltet. **Beispiel:** Fifa gehört zu den Spielen ohne Altersbeschränkung. Aber: Der „Spieleratgeber NRW“ empfiehlt es erst ab acht Jahren.

USK ab 6 Jahren: Kinder ab sechs Jahren lernen, Medieninhalte differenzierter einzuschätzen und zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden. Kurze Spannungsmomente und einen durch Pausen abgeschwächten Handlungsdruck wie bei rasanten Rennspielen, Abenteuer- und Rollenspielen, können sie verkraften. **Beispiel:** „Minecraft“ ist ab sechs Jahren freigegeben.

USK ab 12 Jahren: Diese Spiele sind häufig kampfbetonter. Die Spielszenarien werden oft von einer historischen, comicartigen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Handlung gerahmt. Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie einige militärische Simulationen und klassische Abenteuer sind hier zu finden. **Beispiel:** „Fortnite“ und „Jurassic Park“ gehören in diese Kategorie.

USK ab 16 Jahren: Gewalthandlungen stehen stärker im Vordergrund, weshalb sie eindeutig nicht mehr für Kinder geeignet sind. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung und militärischen Missionen. **Beispiel:** „Assassin's Creed“ oder der Ego-Shooter „Unreal Tournament“.

USK ab 18 Jahren: Diese Spiele werden für Minderjährige nicht freigegeben, da sie jugendbeeinträchtigend sind. So sollen Minderjährige vor drastischen Gewaltdarstellungen oder antisozialen Weltanschauungen geschützt werden. **Beispiel:** „Call of Duty“ ist ein reiner Ego-Shooter.

„In-App-Käufe sind ein großes Problem“

VON MAIKE JACOBS

Eva Hanel (45) ist Medienreferentin der Landesstelle für Jugendschutz und Sachverständige bei der Selbstkontrolle für Unterhaltungssoftware (USK).

Frau Hanel, ab wann spricht man eigentlich von einer Sucht?

Es gibt verschiedene Kriterien: Wenn ein Kind längere Zeit – etwa zwölf Monate – Schule, Freunde und Vereinsleben vernachlässigt. Es hat Entzugerscheinungen, weil es nur noch ans Spielen denkt und keine Kontrolle hat über Beginn, Ende und Dauer des Spielens. Das Spielen wird für die Stimmungs- und Gefühlsregulation benutzt, es gibt einen Leidensdruck aufgrund des unwiderstehlichen Verlangens zu spielen.

Wie lange sollte sich ein Kind pro Tag mit Computerspielen beschäftigen?

Vom Jugendschutz empfehlen wir für die Beschäftigung mit Medien bis fünf Jahre täglich maximal 30 Minuten, bis zehn Jahre 60 Minuten pro Tag. Für Kinder ab zehn Jahren bietet sich ein Kontingent von nicht mehr als neun Stunden pro Woche an.

Aber es kommt auch auf den Inhalt an, oder?

Die Alterskennzeichen der USK dienen der Orientierung. Dennoch müssen Eltern die Entscheidung darüber, ob das Spiel angemessen ist, selbst treffen, da es sensible und weniger sensible Kinder gibt. Man sollte auch bedenken, dass die USK nach Entwicklungsbeeinträchtigungen entscheidet und keine pädagogischen Empfehlungen aus-

spricht. Diesen Aspekt berücksichtigt beispielsweise der „Spieleratgeber NRW“. Dort wird „Fifa“ erst ab acht Jahren und „Fortnite“ ab 14 Jahren empfohlen.

Was ist denn an Spielen wie „Fortnite“ so gefährlich?

Auch wenn es in einem scheinbar unspektakulären und fiktionalen Rahmen daherkommt, hat es einen „Battle Royal Modus“. In dem Survival Shooter geht es darum, als Einziger zu überleben. Das kann man nur, wenn



BELIEBT: Brawl Stars lockt mit kindlicher Grafik.

man seine Gegner abschießt.

Unter den Grundschulkindern ist „Brawl Stars“ sehr beliebt. Warum ist das Spiel in der Kritik?

Während ich bei „Fortnite“ die gegnerische Figur verfolge, agiere ich bei „Brawl Stars“ aus der Vogelperspektive – das schafft mehr Distanz. Es gibt auch keine der Realität nachempfundenen Waffen, daher ist es ab sechs Jahren freigegeben. Trotzdem ist es ein Kampf „Drei gegen Drei“ mit dem Ziel, die anderen zu eliminieren. Bei „Brawl Stars“ sind auch die In-App-Käufe, um Fähigkeiten, Skins, Figuren freizuschalten, ein großes Problem. Diese In-App-Käufe laufen über Zwischenwährungen wie Münzen, Kristalle, Ereignistickets – Bezahlungsmöglichkeiten, die für Kinder schwer durchschaubar sind.

Führt übermäßiges PC-Spielen zu mehr Gewalt?

Definitiv nicht. Die Forschung hat einen als gering zu beurteilenden Effekt zwischen Mediengewaltkonsum und der eigenen Aggression festgestellt. Das soziale Umfeld und das Elternhaus sind viel entscheidender für die Entwicklung eines Gewaltpotenzials.

Wird mein Kind Außenseiter, wenn ich populäre Spiele wie „Fortnite“ verbiete?

Kinder argumentieren häufig damit, dass alle anderen es dürfen – das war schon immer mehr so. Ich würde das erst mal hinterfragen, ob es wirklich so ist. Außerdem empfehle ich, das Kind in aller Ruhe zu fragen, warum es das Spiel spielen will und was es wirklich so faszinierend daran findet. Darüber



Kennt sich mit Spielsucht aus: Eva Hanel.

kann man sprechen und vielleicht auch Alternativen finden.

Spielen Jungen wirklich mehr als Mädchen?

Ja, aber die Mädchen holen auf, dafür sorgt die Spielindustrie. Trotzdem: Bei Jungen ist der Wettbewerbsgedanke stärker ausgeprägt. Kinder leben in einer Zeit, die sehr durchgetaktet und kontrolliert ist. Wo gibt es für sie Möglichkeiten, im Freien zu spielen und Abenteuer zu erleben? So begeben sie sich in Computerspielwelten, in denen sie das erleben und sich messen können.