

Themenservice Ratgeber/Gesellschaft/Eltern

## **Osterausflug mal anders: Digitaler Spielespaß für die ganze Familie**

**Was macht die neuen digitalen Spiele zum Abenteuer für die ganze Familie? Wie fördern digitale Spiele Kreativität und Musikalität?**

**Was gibt es Neues in Sachen Kinder- und Jugendschutz? Ein Medienwissenschaftler und ein Jugendschutzexperte geben Auskunft.**



Life is strange © Square Enix 2015

Wer an Ostern zuhause bleibt, kann sich auch vom Sofa aus auf Entdeckungstouren begeben, geheimnisvolle Orte erkunden, ein paar Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte zurückversetzen und die aufregendsten Abenteuer bestehen oder wie im neusten Episoden-Spiel von Square Enix „Life is strange“ das rätselhafte Verschwinden einer alten Freundin aufklären. Mit den neusten digitalen Spielen führt die Osterreise, je nach Geschmack, in heimische Gefilde oder lustige Fantasiewelten wie zum Beispiel bei der neuesten Version von „Mario Party“ von Nintendo für bis zu vier Spielteilnehmer. Kreuz und quer durch Deutschlands berühmtestes Schloss begeben wir uns in „Mystery of Neuschwanstein“ von Rondomedia auf Spurensuche um den mysteriösen Tod des bayrischen Märchenkönigs Ludwig II. Mit „Agent Alice“ von Wooga lösen

wir spannende Rätsel um ungeklärte Verbrechen im New York der 60er Jahre und wenn wir richtig weit weg wollen, beamen wir uns bei „Outer Wilds“ in die Weiten des Universums, um vergessene Zivilisationen zu entdecken. Jeweils zwanzig Minuten bleiben uns hier bis zum Weltuntergang. Doch keine Sorge, es gehen wieder neue Universen auf. Das Spiel des US-amerikanischen Teams „Outer Wilds“ hat beim Independent Games Festival in San Francisco gerade erst den Hauptpreis und den Designpreis abgeräumt – nicht das einzige ausgezeichnete Spiel, das familientauglich in den Bann zieht. Der Apple Design Award Gewinner 2014 „Monument Valley“ von Unity entführt uns auf eine Reise durch Labyrinth aus optischen Täuschungen und wundersamen Figuren, und in „Never Alone“ von Upper One Games bereisen wir die zauberhafte Welt der Sagen und Legenden der Ureinwohner Alaskas. Bei der Spielentwicklung unterstützten sogar Nachfahren der Inuit. Man kann sich seine Welt mit der neuen „SimCity“-Version von Electronic Arts aber auch selbst erschaffen und sich dabei aktiv mit Stadtentwicklung und Umweltschutz auseinandersetzen.

### **Spaß an der eigenen Kreativität**

Digitale Spiele regen die Kreativität der Nutzer an, sie ermöglichen dem Spieler direkt auf das Geschehen Einfluss zu nehmen und sich einzubringen. Treffen wir den richtigen Ton? Der Sängerwettbewerb bei „Let's Sing“ von Koch Media fordert Gehör und Musikalität des gesamten Familienchors. Mit „Toc & Roll“ von Minimusica können auch Kinder ihre eigenen Stücke komponieren. Hier kommt es darauf an, die Klangvarianten der einzelnen Instrumente in Form von Kästchen auf einem Streifen so anzuordnen, dass der Sound stimmt. Der Spaß an der eigenen Kreativität, Musikarrangements aktiv selbst gestalten zu können, das schafft auf digitalem Weg einen weiteren Zugang zur Welt der Musik, urteilen Experten wie Jeffrey Wimmer. Der Professor für Mediensoziologie an der Technischen Universität Ilmenau ist davon überzeugt, dass digitale Kreativspiele Einsicht und Selbstvertrauen fördern, weil die Spielenden das Ergebnis ihres Tuns unmittelbar erleben. „Die Selbstwirksamkeitserfahrung ist wichtig beim Lernen. Gleichzeitig tauschen sich Kinder darüber aus, sie lernen auch das Zusammenarbeiten.“

## **Selbstbestimmt Spaß haben**

Mit den Möglichkeiten der modernen Smartphones und Tablets und der Vielfalt steigt die Nutzung. Allerdings sollte man die Kinder auch hier nicht alleine ihrem Medienkonsum überlassen, rät der BIU-Geschäftsführer des Branchenverbandes der Computer- und Videospiegelindustrie BIU Maximilian Schenk: „Gemeinsame Spieleerlebnisse stärken den familiären Zusammenhalt und das Verständnis für die Faszination des Mediums. Wer gemeinsam mit seinen Kindern spielt, kann die Fragen der Kinder viel leichter beantworten und Regeln etwa zur Spieldauer durchsetzen.“ Der BIU – Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware macht sich seit Jahren für einen verlässlichen Jugendschutz und die Förderung der Medienkompetenz stark.

Unterhaltsame Stunden mit dem Nachwuchs zu Ostern versprechen auch Spiele wie „Child of Light“ von Ubisoft, die durch ihre ungewöhnliche Grafik und den besonderen kooperativen Spielmodus bestechen. Gemeinsame Spielwelten erst zusammen gestalten und diese dann gemeinsam meistern, das ermöglicht die neuste Auflage des Jump´n Run Spiels „Little Big Planet 3“ von Sony. „Skylanders Trap Team“ von Activision bietet Spielspaß vor dem Bildschirm und digital und verbindet mittels Spielfiguren zwei Welten miteinander. Alle Spiele sind bereits für Kinder ab sechs geeignet.

Dass Eltern ihre Kinder beim Spielen aktiv begleiten, ist dabei aus Sicht von Experten besonders wichtig. „Gerade bei der Flut der digitalen Angebote kommt es darauf an, Spiele selbstgewählt und sinnvoll in den Tag einzubauen und sich nicht von ihnen „wegspülen“ zu lassen“, so Wimmer. Er rät dazu, die Kinder aktiv zu fragen, was ihnen an einem Spiel gefallen hat und was nicht. Auch sei es wichtig, dass Eltern ihren Kindern erklären, wie sie selbst Computer, Smartphone oder Tablet nutzen. „So trainieren Kinder automatisch, zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden.“

## **Jugendschutz jetzt auch für Apps**

Eine wichtige Orientierung für Eltern, das passende Spiel für ihren Nachwuchs zu finden, bieten die Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Der Anwendungsbereich dieser Altersfreigaben wird in Zukunft noch besser, weil auch bei mobilen Spielen auf Smartphones und

Tablets deutsche Kriterien des Jugendschutzes berücksichtigt werden. Das frisch etablierte internationale Bewertungssystem IARC („International Age Rating Coalition“) umfasst nicht nur Alterseinstufungen für Spiele auf Datenträgern, sondern auch für alle anderen Apps. Neben den Alterskennzeichen der USK gibt es hier vier weitere Alterskennzeichnungen, darunter PEGI für Europa und ESRB für Nordamerika. „Jede Region der Welt hat kulturelle Besonderheiten, die ein globales System berücksichtigen muss. IARC kann das. Zudem erhalten Eltern zusätzliche Informationen, zum Beispiel die Angabe ob ihr Standort weitergegeben wird oder Online-Einkäufe möglich sind“, erklärt USK-Geschäftsführer Felix Falk. Neben dem Firefox Marketplace von Mozilla hat sich auch der Google Play Store schon IARC angeschlossen. Eltern können hier die Altersbeschränkungen auf Grundlage der USK-Kennzeichen einstellen. Die USK ist es auch, die in Deutschland das neue System mitbegründet und mitentwickelt hat. Jede Region kommt so zu ihrem Recht und einem entsprechenden Jugendschutz wie Felix Falk ausführt: „Bei uns ist die Kriegs- und die Gewaltthematik besonders wichtig für den Jugendschutz. In den USA sind es im Unterschied dazu Themen wie Sexualität und Erotik. Während Australien ein besonderes Augenmerk auf das Thema Drogen legt und Griechenland auf das Thema Glücksspiel.“ Auf den Google Play Store und den Firefox Marketplace sollen bald auch die Spiele-Plattformen von Nintendo, Sony und Microsoft folgen. Fest steht: Begleiten Eltern ihre Kinder beim digitalen Spielespaß und berücksichtigen die Alterseinstufen der USK steht dem Ostervergnügen mit den neusten Spielehits nichts mehr im Wege.

**Verwendungshinweis:**

Der Abdruck ist honorarfrei. Um ein Belegexemplar wird höflich gebeten.  
Auf Wunsch übersenden wir Ihnen die Pressebilder im geeigneten Format.

**Für Ihre Recherche:**

Weitere Informationen unter: [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

**Pressekontakt:**

Martin Puppe

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.

Charlottenstraße 62, 10117 Berlin

Tel.: 030 2408779-20

Fax: 030 2408779-11

E-Mail: [puppe@biu-online.de](mailto:puppe@biu-online.de)