

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformationen

Browser-Games

Spiele, die im „Browser“, wie dem Internet-Explorer oder dem Mozilla Firefox, gespielt werden, sind eine recht neue Entwicklung. Diese Spiele werden in der Regel über das Internet gespielt, erfordern meist keine Installation über CD/DVD und sind über spezielle Internetseiten sofort verfügbar. Im Falle von größeren Spielen muss sich der Spieler auf diesen Internetseiten registrieren. Problematisch ist hierbei, dass sich diese Spiele aufgrund der Art des Zugangs den üblichen Mechanismen der Alterskennzeichnung oder Kontrolle entziehen. Meist handelt es sich hierbei um Aufbau- oder Strategiespiele, wobei die Spieler mit anderen Spielern interagieren, um z. B. Handel zu treiben oder Krieg zu führen. Während einige Vertreter dieses Genres mit einer fortlaufenden Spielzeit konzipiert sind, gibt es andere, die in bestimmten Intervallen von Tagen, Wochen oder Monaten mit einer neuen Spielrunde beginnen. „Browser-Games“ orientieren sich in ihren Inhalten häufig am Genre der klassischen Strategiespiele: So muss sich der Spieler neben dem Besiedeln von Land oder Planeten auch der Forschung, dem Aufbau von Infrastruktur und der Produktion von militärischen und zivilen Einheiten widmen. Das wohl bekannteste deutschsprachige Browser-Game ist „OGame“ © www.ogame.de. Die meisten Spiele werden in einer kostenlosen Variante mit Werbeeinblendungen und/oder Funktionseinschränkungen angeboten, sowie in einer kostenpflichtigen Version mit vollem Funktionsumfang. Der Zeitaufwand ist je nach Spiel und persönlicher Spielweise zwischen 10 Minuten und mehreren Stunden.

Online-Glücksspiele/Wettbüros/Kasinos

Inzwischen erfreut sich auch das Online-Glücksspiel steigender Beliebtheit, seit 2006 erleben wir bspw. einen Poker-Boom. Um an einem solchen Spiel teilnehmen zu können, muss der Spieler entweder online ein Benutzerkonto erstellen oder eine Software auf den PC herunterladen. Diese Software wird dann auf dem eigenen Computer installiert. Sie dient zum einen der Verwaltung des eigenen Benutzerkontos und zum anderen ermöglicht sie die Teilnahme an Pokerspielen.

Viele Online-Glücksspielseiten bieten einen Spielmodus mit virtuellem Geld an. Dieser Modus wird meist von Jugendlichen genutzt. Allerdings wird nicht immer ein Altersnachweis bei der Anmeldung für Spiele mit Geldeinsatz verlangt, obwohl dies durch das deutsche Jugendschutzrecht zwingend vorgeschrieben wird (siehe § 6 Abs. 2 JuSchG). Zudem ist die Veranstaltung von Glücksspielen mit Geldeinsatz (ohne behördliche Erlaubnis) bei Strafe untersagt (siehe § 284 StGB). Die Übungsräume beim Pokerspielen sind meist kostenlos, alle anderen, in denen mit echtem Geld gespielt wird, sind kostenpflichtig. Für das Spielen mit echtem Geld muss in jedem Fall ein eigenes Giro- oder Kreditkarten-Konto vorhanden sein, mit dem das Spielerkonto bestückt wird: Die Abwicklung der finanziellen Transaktionen kann auch über spezielle Anbieter, wie bspw. „Neteller“ © www.neteller.com geschehen.

Online-Spiele und Alterskennzeichnung

Bei den meisten der Spiele, die nur über das Internet gespielt werden, handelt es sich um frei zugängliche Spiele. Diese Spiele sind durch keine staatliche Institution im Hinblick auf vorhandene Beeinträchtigungen oder Gefährdungen überprüft worden, sodass hier durchaus die Möglichkeit besteht, dass Kinder und/oder Jugendliche auf Inhalte stoßen, die für sie nicht geeignet sind. Grundsätzlich gilt hier: Der Anbieter muss selbst bewerten, ob seine Angebote entwicklungsbeeinträchtigend sind und gegebenenfalls Vorkehrungen treffen (§ 5 JMStV). Zudem gilt allgemein: Wer jugendgefährdende oder entwicklungsbeeinträchtigende Internetinhalte anbietet, muss grundsätzlich einen Jugendschutzbeauftragten (nach § 7 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) bestellen, der den Anbieter zur Vermeidung von Verstößen gegen die §§ 4 bis 6 des JMStV prüft. Schließlich ist noch darauf hinzuweisen, dass seit dem 1.1.2008 aufgrund des Glücksspiel-Staatsvertrages Glücksspiel im Internet generell verboten ist. Alle genannten Vorgaben und Beschränkungen gelten aber (nur) für Deutschland.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Probleme und Risiken

■ Abhängigkeit:

Besonders die Glücksspiele stehen immer wieder im Verdacht, Suchtstrukturen zu fördern und abhängig zu machen. Besonders problematisch ist, wie bei den anderen Online-Spielen auch, dass keine effiziente Alterskontrolle stattfindet. Der Fachverband Glücksspielsucht NRW hat einige Hilfen dazu:

📄 www.gluecksspielsucht.de

■ problematische Inhalte:

Aufgrund der fehlenden Alterskennzeichnung sind problematische Inhalte (gewalthaltig, pornografisch, rassistisch etc.) schlechter zu identifizieren. Daher ist es sinnvoll, jedes Spiel selbst anzuschauen, um einschätzen zu können, ob es für Kinder bzw. Jugendliche geeignet ist. Da keine Installation auf dem Computer notwendig ist, hilft auch eine Filter-Software nicht weiter, es sei denn, die bekannten Internet-Seiten werden gesperrt.

■ Viren, Würmer etc.:

„Aktive“ Spiele beinhalten immer aktive Software, die zwar nicht auf dem Computer installiert, aber ausgeführt wird. Und damit ist das Risiko, dass Viren, Würmer, Trojaner und Spyware ebenso ausgeführt werden, ebenso hoch. Dagegen hilft eine Antiviren-Schutz-Software.

■ teure Downloads:

Kostenpflichtige Dienste müssen darauf hinweisen und durch das Eintippen von OK in einem Formular bestätigt werden. Kinder und Jugendliche müssen daher darüber aufgeklärt werden, dass sie durch solch eine Bestätigung kostenpflichtige Dienste in Anspruch nehmen.

■ Datenschutz:

Oft ist eine Registrierung zum Spielen notwendig, persönliche Daten müssen innerhalb der Anmeldung preis gegeben werden. Dabei sollte bedacht werden, dass diese Angaben auch an Dritte weitergegeben werden können.

Fazit: Auch die harmlos wirkenden „Browser-Games oder Glücksspiele“ bergen Risiken. Kinder und Jugendliche müssen für diese besonders sensibilisiert werden.

Folgende Tipps können an sie weitergegeben werden:

■ Kontrolliere deine Spielzeit.

■ Klick sofort weg, wenn dich etwas stört. Sprich mit Erwachsenen darüber.

■ Ist das Spiel wirklich kostenlos? Gib nie dein OK bei einer Abfrage.

■ Gib keine persönlichen Daten weiter bei einer Anmeldung.

■ Schütze dich vor Viren.

📄 Links

www.klicksafe.de

das Thema Online-Spiele bei klicksafe.de

www1.fh-koeln.de/spielraum

das Online-Angebot des Instituts „Spielraum“ der FH Köln mit vielen Informationen rund um Computerspiele

www.spieleratgeber-nrw.de

der Spieleratgeber NRW mit einer pädagogischen Beurteilung von Spielen

www.usk.de

die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die die Altersfreigaben von Spielen erstellt

www.gluecksspielsucht.de

der Fachverband Glücksspielsucht NRW

www.official-linerider.com

das Browser-Game Line-Rider als Beispiel

www.speedgamez.com

Übersicht über Browser-Games

www.galaxy-news.de

Liste mit Online-Spielen

www.flashgames.de

Liste mit Online-Spielen, sog. „Flash-Games“

www.pegi.info/de/index

Pan European Game Information: ausführliche Informationen zu Alterseinstufungen von Spielen in 16 europäischen Ländern (Deutschland ist nicht Mitglied) sowie einer Spieledatenbank.

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2–3	2	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über Online-Spiele, indem sie selbst Browser-Games spielen.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich mithilfe der klicksafe-Tipps und eines Perspektivenwechsels der problematischen Seiten von Online-Spielen bewusst.	Die Schülerinnen und Schüler können die recherchierten und gewonnenen Erkenntnisse zur Problematik von Online-Spielen anschaulich präsentieren.
Methode/n	Erwachsenenintegration, Experten	Perspektivenwechsel, Stufenleiter, Talking Chips	(Internet)-Recherche, Präsentation (PowerPoint), Plakat, Galeriegang/Expertenrunde
Organisationsform/en	Alleine oder in Gruppen am PC (je nach Ausstattung)	Einzel, Klassengespräch, Rollenspiel od. Diskussion	Gruppe, Präsentation vor der Klasse/Galeriegang/Expertenrunde
Zugang Internet	ja	nein	ja
Zugang PC	ja	nein	ja

3

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Über Online-Spiele zu reden ohne sie zu spielen ist nicht wirklich sinnvoll. Diese Spiele kommen ohne Installation aus und sind über die normalen Browser spielbar, sodass sie auch in der Schule vorgeführt werden können. Mit dem Angebot des Westdeutschen Rundfunks (WDR) „Sendung mit der Maus“ sollen die Schülerinnen und Schüler spielen und darüber nachdenken, was ihnen an dieser Art der Spiele gefällt und was nicht. Im zweiten Schritt sollen sie sich untereinander darüber austauschen und! sich mit Erwachsenen austauschen. Diesen Schritt sollten sie vielleicht im

Vorfeld mit den Eltern kommunizieren (Bescheid geben, was auf die Eltern zukommt!). Kinder haben einen großen Spaß daran und genießen ihre Rolle als „Experten“, wenn sie Erwachsenen etwas am Computer vorführen können. Ich nehme an, dass viele der Reaktionen typisch sein werden. Diese Äußerungen können sie zum Anlass nehmen, darüber nachzudenken, welches Problem Erwachsene mit Computerspielen haben und warum. Kinder gehen sehr viel selbstverständlicher, unbefangener damit um, Eltern sehen oft vor allem die Risiken.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Hier eine Formulierungshilfe für einen Elternbrief:

*Liebe Eltern der Klasse x,
das Spielen am Computer gehört sicherlich auch für ihr Kind inzwischen zum Alltag. Wir wollen in der Schule dieses Phänomen thematisieren und darüber nachdenken, wann ein solches Spiel gut und wann es weniger gut ist. Dazu nehmen wir kleine Online-Spiele (so genannte Browser-Games) auf der Internetseite des Westdeutschen Rundfunks, der „Sendung mit der Maus“ (www.die-maus.de) als Beispiel. Diese Spiele sind speziell für jüngere Kinder geschaffen und für die Altersgruppe geeignet. In einem zweiten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler diese Spiele (zu Hause) mit Erwachsenen spielen und darüber sprechen. Wenn sie keinen Computer und/oder Internetzugang Zuhause haben, dann schließen sie sich doch mit anderen Eltern zusammen. Bitte unterstützen sie Ihr Kind dabei. Danke.*



Mit dem kleinen Fallbeispiel zum Einstieg sollen die Schülerinnen und Schüler die Tipps der Initiative Klicksafe zu dem Thema kennen lernen. Dabei sollen sie in die Rolle des Vaters schlüpfen und so einen Rollentausch erleben, was nicht so einfach ist. Mithilfe der „Stufenleiter“ (s. Kapitel: Handy und Internet) können die Kinder eine Bewertung der Tipps vornehmen, die – so meine bisherigen Erfahrungen – als wichtigstes Kriterium die Teilhabe (also Reden und Mitspielen) haben werden. Vielleicht können sie ihre Schülerinnen und Schüler anregen, dies auch zu Hause weiterzugeben.

Die letzte Phase, die Diskussion des Problems, könnte in Form eines Rollenspiels geschehen oder auch in einem Klassengespräch oder einer Podiumsdiskussion. Vielleicht bietet sich die Methode der „Talking Chips“ an, wo jede Schülerin/jeder Schüler zwei „Talking Chips“ erhält und für eine Meldung einsetzen muss. Sind alle Chips verbraucht, gibt es eventuell neue. Auf diese Weise erreichen sie, dass sich alle Schülerinnen und Schüler genau zweimal beteiligen (müssen).



Hier werden die Problembereiche Abhängigkeit, problematische Inhalte, Viren und Würmer, Kostenfallen und Datenschutz aufgezeigt. Es versteht sich von selbst, dass – gerade im Bereich der problematischen Inhalte – nicht mit Beispielen gearbeitet werden kann, sondern wir auf einer Meta-Ebene bleiben müssen. Die Schülerinnen und Schüler sollen jeweils einem Problembereich zuordnen (vielleicht nehmen sie die Zuordnung vor?) und eigenständig recherchieren. Die Fragestellungen dienen der Orientierung.

Im Sinne eines Austausches soll danach eine Präsentation der Ergebnisse der Gruppen erfolgen. Dies können sie im klassischen Sinne als Referate durchführen oder vielleicht methodisch mit einem „Galeriegang“: Die ganze Klasse geht auf einen Spaziergang zu den einzelnen Stationen (=Gruppen), wo jeweils ein Experte der Gruppe die Ergebnisse präsentiert. Eine andere Möglichkeit ist, Expertenrunden zu bilden, in denen jeweils ein Mitglied jeder Gruppe zusammenkommt und sich der Reihe nach ihre Gruppenergebnisse präsentieren. Dies setzt eine gleichmäßige Schülerzahl in den Gruppen voraus.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Spiele boomen und sind, auch wegen ihrer schlechten rechtlichen Fassbarkeit manchmal problematisch. Gerade die Bereiche „Datenschutz“ und „Kostenfallen“ bieten sich für eine Vertiefung an, evtl. auch das Problem „Spielsucht“ mit Blick auf die Online-Pokerrunden.



Arbeitsblatt vom

Name:

Was ist schön am Online-Spielen?

Annas Lieblingssendung ist die „Sendung mit der Maus“. Immer wenn es Anna zu Hause langweilig ist, dann macht sie den Computer an und ruft die Internetseite der „Sendung mit der Maus“ auf: www.die-maus.de. Dort finden sich tolle kleine Spiele. Diese Spiele nennt man „Online-Spiele“, weil sie keine CD haben und direkt über das Internet gespielt werden können. Nun darfst du selbst mal spielen:

1. Arbeitsauftrag:

Rufe folgende Seite auf:

🌐 www.wdrmaus.de/spielen/mausspiele

2. Arbeitsauftrag:

Suche dir eines der Spiele aus und spiele es zwei- oder dreimal!

3. Arbeitsauftrag:

Fülle danach diese Tabelle aus:

Dieses Spiel habe ich gespielt:

Das gefiel mir an dem Spiel gut:	Das gefiel mir an dem Spiel nicht so gut:
----------------------------------	---

Ich zeige dieses Spiel:

4. Arbeitsauftrag:

Nun darfst du dieses Spiel einem Erwachsenen zeigen! Lasse ihn unbedingt selbst spielen und frage ihn, was ihm an dem Spiel gefällt und was nicht!

5. Arbeitsauftrag:

Sprecht in der Klasse über eure Erfahrungen mit den Erwachsenen!

Annas Eltern finden es gar nicht so toll, wenn sie diese Spiele am Computer spielt. Kannst du verstehen warum? Findest du das auch? Redet in der Klasse darüber!



Arbeitsblatt vom

Name:

Online-Spiele – was hältst du von diesen Tipps?

Der Vater von Anna (14 Jahre) ist schier verzweifelt. Er weißt nicht mehr, was er tun soll, denn Anna sitzt jede freie Minute vor dem Computer und spielt. Der Vater hat ihr schon das Taschengeld gestrichen und alle Spiele-CDs weggenommen, aber Anna spielt jetzt Browser-Games. (Browser-Games sind eine spezielle Variante von Computerspielen, die zur Zeit (Stand 2008) boomen und meist ohne Installation über das Internet spielbar sind: Auf entsprechenden Seiten gibt es Tausende von Angeboten). Jetzt hat er überhaupt keinen Überblick mehr darüber, was Anna spielt und er steht kurz davor, ihr den Computer wegzunehmen.



Da stößt Annas Vater auf das Internetangebot von klicksafe.de und liest folgende Tipps:
(siehe nächste Seite)

1. Arbeitsauftrag:

Lies die Tipps sorgfältig und notiere kurz, was du von ihnen hältst!
(Denke daran, du bist in der Situation des Vaters!)

2. Arbeitsauftrag:

Welche der Tipps hältst du für wichtiger?
Sortiere die Tipps nach Wichtigkeit in einer „Stufenleiter“, den wichtigsten Tipp nach oben. Tausche dich mit deinen Klassenkameraden darüber aus und zeigt euch gegenseitig eure Einschätzungen.

3. Arbeitsauftrag:

Diskutiert mit der gesamten Klasse eine Lösung für Anna und ihren Vater!



Arbeitsblatt vom

Name:

Tipp	Erklärung	Das halte ich davon (in der Rolle des Vaters):
klicksafe.de-Tipp 1: Interessieren sie sich!	Informieren sie sich über die unterschiedlichen Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Sie können in Spielmagazinen (z. B. PC-Games) oder im Internet zu Inhalten und Altersfreigaben der gängigen Spiele recherchieren.	
klicksafe.de-Tipp 2: Sprechen sie mit ihrem Kind!	Interesse und Austausch sind sehr wichtig. Fragen sie nach den Inhalten und den Zielen der Spiele. Fragen sie, wie es sich für ihr Kind anfühlt zu spielen und zu ballern. Lassen sie es mit seinen Erlebnissen nicht alleine.	
klicksafe.de-Tipp 3: Spielen sie mit!	Überwinden sie sich und spielen sie mal ein Computerspiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Und wenn es ihnen keinen Spaß gemacht hat, können sie zumindest mitreden.	
klicksafe.de-Tipp 4: Gemeinsam feste Regeln vereinbaren!	Erstellen sie mit Ihrem Kind gemeinsam verbindliche Regelungen zum Medienkonsum insgesamt. Zum Medienkonsum zählen neben der Nutzung des Computers selbstverständlich auch das Fernsehen und die Konsolenspiele.	
klicksafe.de-Tipp 5: Orientieren sie sich an Zeitvorgaben!	Zur groben Orientierung können folgende Zeitvorgaben hilfreich sein: 3–4-Jährige sollten nicht länger als zwanzig Minuten am Tag spielen. Bei 11–15-Jährigen kann sich die Spielzeit auf 1–2 Stunden erhöhen.	
klicksafe.de-Tipp 6: Achten sie unbedingt auf die Alterskenn- zeichnung!	Deutschland hat mit der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gestärkt. Computerspiele müssen seit April 2003 eine Alterskennzeichnung haben. Ob das Spiel für ihr Kind geeignet ist, sollten sie sowohl von der Altersfreigabe als auch vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen	
klicksafe.de-Tipp 7: Beziehen sie Stellung!	Erklären sie ihrem Kind, weshalb es das Gesetz zum Jugendschutz und zum Urheberrecht gibt. Es wirkt nicht sonderlich glaubwürdig, wenn sie vor ihren Kindern raubkopierte Software und illegale Spiele installieren sowie Musik-CDs und Filme von Tauschbörsen herunterladen.	
klicksafe.de-Tipp 8: Bieten sie Alternativen!	Viele Kinder sitzen aus reiner Langeweile vor Fernseher und Computer. Bieten sie ihrem Kind zum Ausgleich gemeinsame Unternehmungen an. Vermeiden sie es, den Computer als „Babysitter“ einzusetzen.	
klicksafe.de-Tipp 9: Tauschen sie sich aus!	Fragen sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Informieren und unterstützen sie sich gegenseitig. Das gibt Sicherheit und fördert die eigene Kompetenz.	
klicksafe.de-Tipp 10: Spiele nicht als erzie- herische Maßnahme einsetzen!	Computerspiele sollten weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen zu hohen Stellenwert im Alltag ihrer Kinder. Halten sie lieber an einer verbindlichen Regelung fest: Zuerst die Hausaufgaben, dann eine Pause, dann eine Stunde Computerspielen.	



Arbeitsblatt vom

Name:

Harmlose Online-Spiele?

Online-Spiele wie Browser-Games oder digitale Pokerrunden sind ganz klar der Renner im Internet (Stand 2008). Doch ganz so harmlos wie sie auf den ersten Blick erscheinen sind sie nicht.

Experten warnen vor allem vor folgenden Problembereichen:

Abhängigkeit	Problematische Inhalte	Viren und Würmer	Kostenfallen	Datenschutz
Besonders bei Glücksspielen offenbar ein Problem.	Es gibt keine oder nur eine schlechte Alterskontrolle. Insbesondere Gewalt, Pornografie und Rassismus fallen hier drunter.	Aktive Inhalte auf dem Computer auszuführen birgt immer die Gefahr, ihn mit „Malware“ zu infizieren.	Vor allem teure Downloads: Obwohl Nutzer in Deutschland vorher ihr „OK“ eintippen müssen, ist dies eine leichte Falle.	Oft ist eine Registrierung mit persönlichen Daten notwendig.
A	I	V	K	D
Gibt es eine Internet-spielsucht? Woran erkennt man sie? Wie schützt man sich davor? Wo bekommt man Hilfe?	Wie wird das Alter von Spielern kontrolliert? Wie können Kinder an problematische Inhalte gelangen? Worin liegt der Unterschied zu „normalen“ Spielen auf CD?	Welche Arten von Schadsoftware gibt es? Gibt es im Augenblick eine aktuelle Gefahr? Wie kann man sich infizieren? Wie kann man sich davor schützen?	Wie funktionieren die Kostenfallen im Internet? Wie kann man „hineintappen“? Wie kann man sich davor schützen?	Welche Daten muss ich bei einer Registrierung eingeben? Warum ist das problematisch? Warum sammelt der Anbieter meine Daten? Wie kann man effektiv Datenschutz betreiben?

Arbeitsauftrag:

a) Bildet 5 Gruppen, jeweils eine zu A, I, V, K oder D.

b) Informiert euch über die Problembereiche (in dem ihr z. B. im Internet recherchiert) und versucht Antworten auf die Fragen zu finden.

c) Bereitet eine Präsentation (mit einem Präsentationsprogramm oder einem Vortragsblatt) für die anderen Gruppen vor, wählt zwei Mitschülerinnen/Mitschüler aus eurer Gruppe, die sie vortragen!

d) Sammelt alle Erkenntnisse auf einem gemeinsamen Plakat!

Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de