

Die beliebtesten Spiele bei Volksschulkindern – was wird in Österreichs Kinderzimmern gezockt?

Spiele – ob am Computer oder Handy – sind Kindern im Volksschulalter sehr wichtig. Sowohl Mädchen als auch Buben spielen unabhängig vom Alter gerne und – wenn sie können und dürfen – auch lange und viel. Die einzigen Unterschiede zeigen sich in der Art der genutzten Spiele.

Nachfolgend ein Auszug der beliebtesten Spiele unter Volksschulkindern aus der Erfahrung von Saferinternet.at-Workshops. Mehr Infos zu altersgerechten Spielen bekommt man bei der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspiele unter bupp.at.

Die Klassiker:

1. Minecraft (www.minecraft.net/)

In *Minecraft* ist alles – angefangen von der Spielfigur bis hin zu ihrer Umgebung – aus Würfeln aufgebaut. Ziel von *Minecraft* ist es, in unterschiedlichen Spielmodi Aufgaben zu lösen: etwa eine eigene Welt zu kreieren oder sich vor feindlichen Zombies zu verstecken. Zusätzlich zu den Modi gibt es mittlerweile einige Tausend Welten, welche – zum Teil kostenpflichtig – heruntergeladen werden können. *Minecraft* gibt es nicht nur für Computer und Handy, sondern auch in Form diverser Merchandising-Artikel, die bei Kindern sehr beliebt sind.

Das Spiel ist derart fesselnd, dass selbst junge Kinder über lange Zeit hinweg äußerst konzentriert bleiben können. Hier ist es vor allem wichtig, Regeln zur Nutzungsdauer aufzustellen und den Kindern Alternativen zum Spielen aufzuzeigen.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/minecraft

2. Clash of Clans (www.clashofclans.com/)

Das Spiel, in dem man ein fiktives Dorf baut und mit Kriegsgeräten und Mannschaften bestückt, um es einerseits zu verteidigen und andererseits auch andere Dörfer anzugreifen, ist seit vielen Jahren bei Volksschulkindern ein fixer Bestandteil der Spielewelt. Man spielt in Online-Gruppen (sog. „Clans“) und unterstützt sich hier gegenseitig mit Ressourcen.

Hierbei kann es immer wieder zu Ausgrenzungen kommen, wenn zum Beispiel einzelne Mitschüler/innen aufgrund eines Konfliktes aus einem Klassen-Clan ausgeschlossen werden. Ebenfalls problematisch sind unfreiwillig getätigte „In-App-Käufe“, die für Kinder oft nicht offenkundig sind. Eltern sollten mit ihren Kindern über den richtigen Umgang mit anderen sprechen und darauf achten, dass „In-App-Käufe“ am Gerät des Kindes gesperrt sind sowie die Funktion „Zahlen auf Handyrechnung“ beim Telekom-Anbieter deaktiviert ist, um ungewollte Zahlungen über Kreditkarte oder Telefonrechnung zu verhindern.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/clash-clans

3. Clash Royale (www.clashroyale.com)

Clash Royale ist eine Auskoppelung von *Clash of Clans*, wobei mit den gleichen Spielfiguren gespielt wird. Es geht darum, mit Hilfe von Karten zum richtigen Zeitpunkt auf einem digitalen Spielfeld virtuelle Figuren zu beschwören, die den Gegner angreifen oder Angriffe kontern.

Wie in den meisten kostenlosen Spielen kann man sich durch virtuelle Münzen, welche man im Kampf gewinnen kann, bessere Karten kaufen. Um schneller an bessere Karten zu kommen, gibt es auch die Möglichkeit, durch „In-App-Käufe“ diese virtuellen Münzen mit echtem Geld zu kaufen. Deswegen ist es auch hier wichtig, diese mit den Kindern zu thematisieren und gemeinsam mit der Funktion „Zahlen auf Handyrechnung“ zu deaktivieren.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/clash-royale

4. FIFA & PES (www.easports.com/de/fifa / www.konami.com/wepes/)

Bei *FIFA* handelt es sich genauso wie bei *Pro Evolution Soccer* (PES) um einen Fußballsimulator, welcher vorrangig über klassische Gamekonsolen wie Playstation oder Xbox gespielt wird. Beide Spiele werden jedes Jahr neu aufgelegt und mit kleinen Updates (z. B. neuen Spielern oder besserer Grafik) versehen. Seit einigen Jahren gibt es auch Ableger für Smartphones. Man kann entweder alleine eine Kampagne durchspielen oder im Multiplayer-Modus mit anderen Spielern – entweder online oder gemeinsam vor dem Computer – spielen.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/fifa-17 & www.bupp.at/de/spiele/pes-2016-pro-evolution-soccer

5. Slither.io (www.slither.io/)

Snake war gestern, heute gibt es *Slither.io*. Hier spielt man einen Wurm, der durch das Fressen von Energiekugeln zunehmend größer wird. Anders als bei dem Klassiker *Snake* ist man nicht alleine in der Welt, sondern spielt gemeinsam mit vielen anderen Online-Spielern. Ziel ist, der größte Wurm zu werden – wobei es auch möglich ist, seine Gegner/innen zu fressen, sodass diese wieder von vorne beginnen müssen. Das Spiel gibt es sowohl im Browser als auch als App und ist damit das klassische Spiel für Zwischendurch.

6. Pixelart-Spiele

Ähnlich dem „Malen nach Zahlen“ gibt es derzeit viele Anbieter, die kindgerechte Pixel-Art-Vorlagen zum selbstständigen Ausmalen anbieten. Viele dieser Spiele sind kostenlos und werden entweder durch Werbung oder In-App-Käufe finanziert. Besonders beliebte Vorlagen sind meist kostenpflichtig, wodurch es zu unerwünschten Mehrkosten kommen kann.

7. Kochspiele

Auch Kochspiele sind regelmäßig in den Charts der beliebtesten Spiele vertreten. Dabei geht es meistens darum, in einer bestimmten Zeit nach Rezept ein Menü zu kochen. Punkte bekommt

man, wenn alles richtig und zeitgerecht serviert wurde. Klassische Vertreter dieses Genres sind *Cooking Mama* oder *Cooking in the Kitchen*.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/cooking-mama-sweet-shop

Die 18+ Spiele:

In so gut wie jedem Saferinternet.at-Workshop nennen Kinder auch Spiele, die für ihre Altersgruppe definitiv nicht geeignet sind – nicht immer spielen sie diese auch selbst.

1. GTA V (www.rockstargames.com/V)

Grand Theft Auto, ein Spiel, indem die Spieler/innen eine männliche Verbrecherkarriere einschlagen, wird von Volksschulkindern als ein grafisch besonders ansprechendes Autorennspiel wahrgenommen und als solches ihren erwachsenen Bezugspersonen “verkauft”. Das Spiel gibt es bereits in der fünften Version. Zusätzlich zum „Kampagnen-Modus“ gibt es auch einen Online-Modus, wo mehrere Spieler in einer gemeinsamen Welt gegeneinander oder miteinander spielen. In der Regel spielen Kinder das Spiel nicht zuhause, sondern bei (älteren) Freund/innen oder Bekannten – sodass Eltern dies häufig nicht mitbekommen.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/grand-theft-auto-5-gta-5

2. Call of Duty (www.callofduty.com/)

Auch der Egoshooter *Call of Duty* wird selten, aber doch, von Volksschulkindern als beliebtes Spiel genannt. Meist kennen sie dieses Spiel durch ihre Väter oder ältere Geschwister. Aufgrund der expliziten Darstellung von Gewalt ist es jedoch nicht für Volksschulkinder geeignet.

Mehr Infos unter www.bupp.at/de/spiele/call-duty-ww2

Herausforderungen für Kinder im Überblick:

Spielzeit: Viele Spiele sind so konzipiert, dass diese möglichst lange gespielt werden sollen. Das wird meistens dadurch erreicht, dass man kleine digitale Geschenke bekommt, wenn man länger spielt oder mit einem neuen Level belohnt wird. Kinder können oft nicht einschätzen, wie lange sie spielen können und dürfen. Sie brauchen Regeln zur Spielzeit und jemanden, der ihnen Alternativen zum Spielen aufzeigt!

Kontakt mit Fremden: Viele Spiele kann man auch online gegen andere Spieler spielen, weshalb diese meist mit einem Chat ausgestattet sind, in dem man sich mit Freunden, aber auch Fremden austauschen kann. Auch hier ist es wichtig, mit den Kindern mögliche Gefahren und Handlungsstrategien zu besprechen.

Werbung: Kostenlose Spiele finanzieren sich oft durch Werbung. Dabei kommt es vor, dass Kinder mit Inhalten konfrontiert werden, die für sie nicht geeignet sind. Es ist daher wichtig,

gemeinsam mit den Kindern Strategien für den Umgang mit Werbung bzw. ungeeigneten Inhalten zu erarbeiten oder alternativ nach einer kostenpflichtigen Version des Spieles zu suchen, die keine Werbung zeigt.

In-App-Käufe: Neben Werbung finanzieren sich viele Spiele heute auch durch sogenannte „In-App-Käufe“. Diese werden jedoch von vielen Kindern nicht erkannt und so kann es vorkommen, dass durch versehentlich getätigte Käufe unerwünschte Mehrkosten entstehen. Es empfiehlt sich daher, „In-App-Käufe“ mithilfe der Jugendschutz-Einstellungen direkt am Smartphone zu deaktivieren und den „Kauf auf Handyrechnung“ beim Netzbetreiber zu verbieten.