



Du Opfer!

Computerspiele und Kontakt Risiken

INFORMATIONEN FÜR ELTERN VON
12-16-JÄHRIGEN ZU COMPUTERSPIELEN

**GAME
LIFE**



EINE TYPISCHE SITUATION IN FAMILIEN

Ein Vater liest den Chat aus einem Computerspiel seiner Tochter mit und ist entsetzt. Den rauen Umgangston und die aggressiven Inhalte der Chatnachrichten hatte er so nicht erwartet. Als er seine Tochter darauf anspricht und sie fragt, wer sich hinter dem anderen seltsam klingenden Namen versteckt, reagiert diese gereizt und meint, er solle sich nicht überall einmischen und wie sie mit ihren Freundinnen rede, sei ihre Sache.

WIE DENKEN VIELE ELTERN DARÜBER?

Eltern empfinden vieles, was Jugendliche als angemessene Sprache innerhalb ihrer Gruppe ansehen, als zu schroff und unangebracht. Sie verstehen nicht, weshalb sich die Kinder auf solch ein Niveau herablassen, insbesondere deshalb, weil man meist nicht sicher weiß, wer das Gegenüber eigentlich ist und welche Absichten die oder der andere hat.

WIE DENKEN VIELE JUGENDLICHE DARÜBER?

Jugendliche wollen nicht, dass sich Eltern in die Kommunikation im Internet einmischen. Die Eltern verstehen einfach nicht, wie die Regeln innerhalb des Spiels aussehen und wie man dort miteinander umgeht. Manchmal dramatisieren sie.

WORUM GEHT ES?

Anonymität in Games: Wie bei vielen Kommunikationsdiensten im Netz sind die Menschen, denen man bei online vernetzten Computerspielen begegnet, erst einmal hinter Gamer-Nicknames (kurz: Nicks), also Pseudonymen, versteckt. Dies bedeutet, dass man vom Gegenüber nur das erfährt, was er oder sie preisgeben möchte. Man weiß möglicherweise nicht, wie alt die Mitspielenden sind oder ob sie weiblich oder männlich sind. Dies hilft dabei, eine zur Gamerrolle passende Identität zu entwickeln (siehe auch Broschüre zum Thema Geschlecht) und kann damit den Spielspaß deutlich steigern. Gleichzeitig dient es auch dem Schutz der eigenen Privatsphäre. Leider ermöglicht es aber auch, dass die Anonymität zum Schaden anderer ausgenutzt wird. Denn es ist für die Mitspielenden nicht leicht überprüfbar, ob die Angaben von anderen zu ihrem wirklichen Alter, Geschlecht o. Ä. tatsächlich stimmen oder nur frei erfunden sind. Anbieter und auch die Polizei können dagegen leicht herausfinden, wer hinter einem Nicknamen steckt.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Gewalt“ finden Sie unter www.games.jff.de.

Konflikte beim Spielen: In Onlinerräumen sind Beschimpfungen (Flaming) und Ausgrenzung keine Seltenheit. Im Spiel geht es hoch her, da wird es natürlich auch mal emotionaler. Etwa ein Drittel der Jugendlichen gibt an, bereits mit solchen Konflikten in Kontakt gekommen zu sein. Durch die (vermeintliche) Anonymität ist die Hemmschwelle zu verbalen Angriffen viel niedriger.

Eigene Sprache und Regeln im Spiel: Das Internet und damit auch online vernetzte Computerspiele bilden einen eigenen Raum für Jugendkultur mit eigenen Regeln, Umgangsformen und einer eigenen Sprache. So kann es sein, dass Aussagen, die im Alltag als Beleidigung aufgefasst werden, im Spiel als weniger schlimm eingestuft werden. Durch das Fehlen von Mimik und Gestik kommt es aber oft zu Missverständnissen. Zudem können auch in Computerspielen ernste Fälle von Mobbing stattfinden.

Hacks, Abzocke und Anmache: Aber auch andere risikobehaftete Kontakte, beispielsweise mit Hackern, Abzockern oder sexueller Anmache, sind natürlich nicht auszuschließen, wenn auch die Wahrscheinlichkeit dafür deutlich geringer ist als die, mit Flaming oder Ausgrenzung in Berührung zu kommen. Gerade in Computerspielen steht vorwiegend der Spielspaß im Vordergrund. Die Herausgabe von persönlichen Daten ist hier unüblicher und bei den Gamerinnen bzw. Gamern läuten daher viel eher die Alarmglocken.

WAS KANN MAN TUN?

Für ein faires Miteinander werben: Thematisieren Sie Umgangsformen im Spiel. Gerade in Online- und Multiplayer-Spielen hat man es immer auch mit anderen Menschen zu tun. Diese gilt es als Personen zu respektieren. Stärken Sie Ihr Kind, dass es sich für ein gutes und faires Miteinander in Spielen und Spielgemeinschaften einsetzt.

Für die Bedeutung von Anonymität und Privatsphäre sensibilisieren: Wichtig ist, dass Sie Ihr Kind für einen sorgsamen Umgang mit seinen eigenen Daten sensibilisieren. Die Anonymität in den meisten Computerspielen ist eine gute und wichtige Barriere zum Schutz Ihres Kindes vor Übergriffen aller Art. Erklären Sie, dass man diesen Schutz nicht leichtfertig aufgeben sollte, gerade weil man im Internet nie sicher sein kann, welche Absichten das Gegenüber verfolgt (siehe auch Broschüre zum Thema Daten).

Eingreifen und unterstützen: Wird Ihr Kind Opfer von wiederholten Angriffen, sollten Sie unbedingt tätig werden. Beleidigungen können in den meisten Spielen den Spieleanbietern gemeldet werden. Je nach Schwere der Angriffe kann aber auch der Gang zur Polizei und damit eine Anzeige sinnvoll sein. Wichtig für Sie zu wissen ist, dass Cybermobbing selten nur im Internet stattfindet. Meist handelt es sich um Täterinnen und Täter aus dem Alltagsumfeld. Das Opfer wird also häufig auch außerhalb der Spielwelten drangsaliert. Inzwischen gibt es auch eine Vielzahl an Maßnahmen für Schulklassen und Jugendgruppen, die eine gute und schnelle Hilfe versprechen.

Kritikfähigkeit stärken und Vertrauen schaffen: Grundsätzlich gilt: Sensibilisieren Sie Ihr Kind, sodass es ein gesundes Misstrauen in Bezug auf Kontakte im Internet entwickelt. Die Zahl der möglichen Fallen ist groß. Signalisieren Sie regelmäßig Ihre Hilfsbereitschaft für den Fall, dass Ihr Kind sich einmal unsicher sein sollte oder etwas Belastendes erlebt hat. Sie können gegebenenfalls auch empfehlen, sich anderen Erwachsenen anzuvertrauen (z. B. Freunden, Onkel oder Tanten). Manchmal ist es Jugendlichen peinlich, den eigenen Eltern gegenüber eine Schwäche zuzugeben.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und
„Geschlecht“ finden Sie unter www.games.jff.de.

LINKTIPPS

JUUUPORT – Beratungsplattform bei Cybermobbing

Die Peer-to-Peer-Beratung unterstützt junge Menschen bei Problemen wie Konflikten oder Mobbing im Web.

www.juuuport.de

Flames in Games

Ein Videoclip von Jugendlichen klärt über die Folgen von Beschimpfungen in Spielen auf.

www.games.jff.de/flames-in-games-ein-tutorial-zum-umgang-mit-toxic-playern



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „**Recht auf Spiel**“ finden Sie unter www.games.jff.de.

BROSCHÜREN ZU WEITEREN THEMEN

Sag mir deinen Nickname und ich sage dir, wer du bist!

Computerspiele und das Thema Daten

Money Money Money!

Computerspiele und das Thema Geld

Gamegirls und Gameboys

Computerspiele und das Thema Geschlecht

Und Kopfschuss!

Computerspiele und das Thema Gewalt

Du Opfer!

Computerspiele und Kontaktrisiken

Die Stars der Generation Games

Computerspiele und Medienkultur

Let's Play!

Computerspiele und das Recht auf Spiel

Mach' die Kiste aus!

Computerspiele und das Thema Zeit

kostenfrei unter games.jff.de.

Redaktion: Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring
unter Mitarbeit von Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher

Illustration: Sylvia Neuner (www.sylvianeuner.de)

Kontakt: JFF – Institut für Medienpädagogik
Arnulfstr. 205 / 80634 München / +49 89 68 989 0 / jff@jff.de

Game Life – die Informationsbroschüren für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom JFF – Institut für Medienpädagogik und Medienzentrum Parabol im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales erarbeitet.