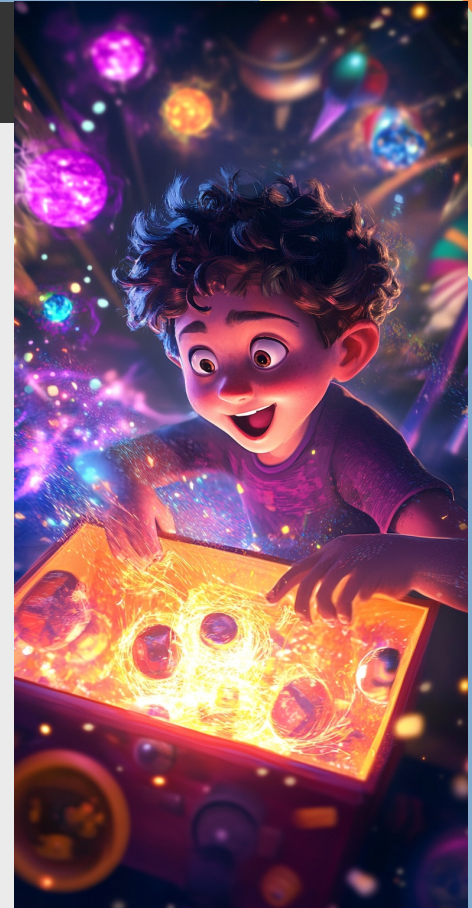


Lootboxen

Lootboxen sind virtuelle Kisten, die in vielen Spielen vorkommen und zufällige Belohnungen enthalten, wie besondere Gegenstände oder Fähigkeiten. Spieler wissen vorher nicht, was in der Box ist, und der Inhalt wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Lootboxen können sehr verlockend sein, und da sie oft Geld kosten, haben sie einen ähnlichen Charakter wie Glücksspiel, was für Kinder riskant sein kann. Oftmals sind diese Belohnungen nur kosmetischer Natur, wie besondere Kostüme oder Accessoires für die Spielfigur, doch es gibt auch Lootboxen, die den Spielverlauf beeinflussen. Die Zufälligkeit und der Anreiz, immer bessere Belohnungen zu bekommen, können Kinder dazu verleiten, mehr Geld auszugeben, als sie eigentlich sollten. Es ist wichtig, dass Eltern verstehen, wie Lootboxen funktionieren, und mit ihren Kindern darüber sprechen, um problematisches Verhalten zu vermeiden.



Freemium

Freemium bedeutet, dass eine App zunächst kostenlos ist, aber zusätzliche Inhalte oder Funktionen gegen Bezahlung angeboten werden. Das Wort „Freemium“ setzt sich aus „Free“ (kostenlos) und „Premium“ (hochwertig, kostenpflichtig) zusammen. Kinder können die Basisversion spielen, die oft nur eingeschränkte Inhalte bietet, aber werden häufig dazu ermutigt, spezielle Fähigkeiten, neue Levels oder virtuelle Gegenstände zu kaufen, um das Spiel interessanter oder einfacher zu machen. Das Spiel ist darauf ausgelegt, den Spieler das Gefühl zu geben, dass diese kostenpflichtigen Extras notwendig sind, um voranzukommen oder das Spiel in vollem Umfang zu genießen. Diese Vorgehensweise kann sehr verlockend sein, vor allem für Kinder, die den Wert von Geld möglicherweise noch nicht richtig einschätzen können. Eltern sollten Kinder über die versteckten Kosten aufklären und Funktionen zur Kostenkontrolle aktivieren.



Suchtpotential

Suchtpotential bezieht sich auf die Möglichkeit, dass ein Spiel so fesselnd ist, dass das Kind immer weiter spielen möchte und dabei andere wichtige Aktivitäten vernachlässigt, wie Schule, soziale Kontakte, Hobbys oder Schlaf. Spiele sind oft so gestaltet, dass sie Kinder durch Belohnungen, Herausforderungen und ständig neue Inhalte motivieren, weiterzuspielen. Dieser „Belohnungseffekt“ sorgt dafür, dass das Gehirn Glücksgefühle ausschüttet, was das Spielverhalten verstärken kann. Anzeichen für problematisches Spielverhalten sind unter anderem Unruhe, Ärger oder Frustration, wenn das Spiel unterbrochen wird. Eltern sollten auf diese Warnsignale achten und frühzeitig eingreifen, indem sie gemeinsam mit dem Kind feste Spielzeiten vereinbaren, alternative Aktivitäten fördern und offene Gespräche über das Spielverhalten führen.



In-App-Käufe

In-App-Käufe sind zusätzliche Dinge, die innerhalb einer App gegen echtes Geld gekauft werden können. Zum Beispiel können Kinder in einem Spiel eine besondere Figur, ein neues Level oder virtuelle Gegenstände kaufen, um schneller voranzukommen. Diese Käufe können teuer werden, besonders wenn Kinder nicht verstehen, dass dabei echtes Geld verwendet wird. Daher ist es wichtig, In-App-Käufe zu kontrollieren oder zu deaktivieren.



Werbung in Apps

Viele kostenlose Spiele-Apps finanzieren sich durch Werbung. Diese Werbung kann innerhalb der App in Form von Pop-ups, Videoclips oder Banneranzeigen auftauchen und ist oft darauf ausgelegt, Aufmerksamkeit zu erregen. Kinder können leicht verleitet werden, auf diese Werbung zu klicken, was dazu führen kann, dass sie unerwünschte Dinge herunterladen, wie zum Beispiel weitere Apps oder Inhalte, die möglicherweise kostenpflichtig oder unangemessen sind. Manche Werbung kann auch irreführend sein und den Eindruck vermitteln, dass es sich um Spielinhalte handelt, was es besonders schwierig für Kinder macht, diese zu erkennen. Eltern sollten daher darauf achten, welche Apps Werbung enthalten, und ihren Kindern erklären, wie sie sicher damit umgehen. Zudem können Eltern versuchen, werbefreie Alternativen zu nutzen oder kostenpflichtige Versionen von Apps zu erwerben, die keine Werbung enthalten.



Datenschutz

Viele Apps sammeln umfangreiche Daten der Nutzer, darunter auch persönliche Details oder das Nutzungsverhalten, um beispielsweise gezielte Werbung anzuzeigen oder das Nutzererlebnis zu verbessern. Gerade bei Kindern sollte man besonders achtsam sein, da diese oft nicht in der Lage sind, die Konsequenzen der Datenerhebung zu verstehen. Eltern sollten sicherstellen, dass sie genau wissen, welche Daten die App sammelt, und die entsprechenden Sicherheitseinstellungen nutzen, um die Privatsphäre ihrer Kinder zu schützen. Dazu gehört, dass Eltern die Datenschutzerklärungen lesen, die Berechtigungen der Apps überprüfen (z.B. Zugriff auf Standort oder Kontakte) und unnötige Berechtigungen deaktivieren. Es kann auch hilfreich sein, spezielle Kinderschutz-Apps zu verwenden, die den Datenzugriff von Spielen und anderen Apps einschränken.



Pay to win

Pay-to-Win bedeutet, dass man in einem Spiel echtes Geld ausgeben kann, um Vorteile zu erlangen, die einem helfen, schneller voranzukommen oder das Spiel leichter zu gewinnen. Solche Vorteile können zum Beispiel stärkere Ausrüstungen, besondere Fähigkeiten oder das Beschleunigen von Spielfortschritten sein, die anderen Spielern, die kein Geld ausgeben, nicht zur Verfügung stehen. Dadurch entsteht oft ein Ungleichgewicht zwischen Spielern, das gerade für Kinder frustrierend sein kann, da sie sich benachteiligt fühlen, wenn sie nicht bereit oder in der Lage sind, Geld auszugeben. Dieses Modell fördert oft den Kaufdruck, insbesondere bei jüngeren Spielern, die noch kein ausgeprägtes Gefühl für den Wert von Geld haben. Eltern sollten sich bewusst sein, dass Pay-to-Win-Mechaniken gezielt dazu entwickelt wurden, die Spieler zum Geldausgeben zu verleiten, und sollten mit ihren Kindern darüber sprechen.



Gewalt in Spiele-Apps

Gewalt in Spiele-Apps bezieht sich auf Inhalte, bei denen Charaktere kämpfen, Schaden erleiden oder aggressive Handlungen ausführen. Solche Inhalte sind in vielen Spielen vorhanden und können unterschiedliche Formen annehmen – von einfachen Cartoon-Schlägereien bis hin zu realistisch dargestellten Kampfszenen. Gewalt kann für Kinder problematisch sein, weil sie dadurch möglicherweise desensibilisiert gegenüber aggressivem Verhalten werden oder Angst und Stress erleben. Besonders bei jüngeren Kindern kann Gewalt in Spielen die Fähigkeit beeinträchtigen, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Zudem können gewalthaltige Spiele dazu führen, dass Kinder aggressivere Verhaltensweisen im Alltag zeigen, vor allem, wenn sie nicht darüber sprechen können oder das Gesehene nicht verarbeitet wird.



Online-Multiplayer

Online-Multiplayer bedeutet, dass ein Spiel von mehreren Personen gleichzeitig im Internet gespielt wird. Das kann toll sein, weil Kinder mit ihren Freunden spielen oder neue Bekanntschaften schließen können. Allerdings birgt der Online-Multiplayer-Modus auch Gefahren. Kinder können dabei auf Fremde treffen, die sich nicht immer als vertrauenswürdig oder freundlich erweisen. Es gibt leider Fälle, in denen Menschen versuchen, sich als Kinder auszugeben, um sich Zugang zu privaten Informationen zu verschaffen oder unangemessene Inhalte zu teilen. In Online-Spielen können auch unangemessene Sprache oder Verhaltensweisen vorkommen, die nicht für Kinder geeignet sind. Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, dass Eltern mit ihren Kindern darüber sprechen, wie sie sicher mit Fremden umgehen. Eltern sollten zudem die Kommunikationseinstellungen der Spiele prüfen.



Sandbox-Spiele

Ein Sandbox-Spiel gibt den Spielern viele Freiheiten. Kinder können oft selbst entscheiden, was sie machen möchten, und die virtuelle Welt nach ihren Vorstellungen gestalten. Ein bekanntes Beispiel ist „Minecraft“, bei dem Kinder Gebäude bauen oder kreativ experimentieren können, ohne feste Aufgaben oder Ziele. Das fördert die Kreativität und das freie Denken. Ein weiteres populäres Beispiel für ein Sandbox-System ist Roblox. Obwohl Roblox viele kreative Möglichkeiten bietet, gibt es auch einige Gefahren, auf die Eltern achten sollten. Da die Inhalte von Nutzern erstellt werden, kann es zu unangemessenen Inhalten kommen, die für Kinder nicht geeignet sind. Es ist darum wichtig, dass Eltern die Aktivitäten ihrer Kinder auf solchen Plattformen überwachen, die Sicherheitseinstellungen nutzen und mit den Kindern über sicheres Verhalten im Internet sprechen.



Altersfreigabe

Die Altersfreigabe gibt an, für welches Alter ein Spiel geeignet ist. In Deutschland gibt es zwei wichtige Systeme: PEGI (Pan-European Game Information) und USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). PEGI wird in vielen europäischen Ländern verwendet und gibt eine allgemeine Altersfreigabe basierend auf dem Inhalt des Spiels. Dabei werden Kategorien wie Gewalt, Schockmomente, anstößige Sprache oder Glücksspiele bewertet. USK ist das deutsche Bewertungssystem, das sich auf die kulturellen und rechtlichen Anforderungen in Deutschland stützt und ebenfalls Altersstufen wie „ab 6 Jahren“ oder „ab 12 Jahren“ vergibt. Diese Einstufungen helfen Eltern dabei zu entscheiden, ob die Inhalte eines Spiels für ihr Kind geeignet sind, und sie geben Aufschluss darüber, welche Arten von Inhalten im Spiel vorkommen, z.B. Gewalt, gruselige Szenen oder Themen, die möglicherweise nicht für jüngere Kinder geeignet sind.



Rollenbilder

Rollenbilder beziehen sich darauf, wie Männer, Frauen oder verschiedene Gruppen in Spielen dargestellt werden. Manche Spiele zeigen sehr stereotype Rollen, z.B. den starken Helden und die hilflose Prinzessin. Solche Darstellungen vermitteln oft traditionelle und klischeehafte Vorstellungen davon, wie bestimmte Geschlechter sich verhalten oder welche Eigenschaften sie haben sollten. Dies kann Kinder beeinflussen und ihre Sicht auf Geschlechterrollen und soziale Normen prägen. Zum Beispiel sehen wir häufig männliche Charaktere als mutige, starke Anführer, während weibliche Figuren als schwach, passiv oder in hilfsbedürftigen Rollen dargestellt werden. Eltern können darauf hinweisen, wie Stereotype in Spielen oft ein verzerrtes Bild der Realität darstellen, und ermutigen ihre Kinder, kritisch über die Charaktere nachzudenken, die sie sehen. Zudem sollten Eltern Spiele fördern, die vielfältige und inklusive Rollenbilder bieten.

