

Empfehlungen des Vereins Mediengewalt e. V. für den Kauf von Videospiele im Weihnachtsgeschäft 2017

Wir geben hier Hinweise auf mehrere Videospiele, die je nach Alter des Kindes oder Jugendlichen als geeignet bezeichnet werden können, weil sie spannend sind und auch prosoziale Botschaften enthalten können. Anschließend warnen wir vor den Gewaltspielen, die in diesem Weihnachtsgeschäft besonders beworben werden. Für die Zusammenstellung der Videospiele danken wir unserem Mitglied **Andreas Bühler**.

Grundsätzlich ist es wichtig, die Spielzeit zu begrenzen. Hinweise dazu gibt es in unserer Homepage z.B. das "**Medientagebuch**" mit einem **Ampelmodell**, mit dem sie das Gesamtbudget des Medienkonsums ihres Kindes bilanzieren und auch regulieren können:

http://www.mediengewalt.eu/downloads/Medientagebuch_zur_Risikobewertung_bei_Grundschulkindern.pdf

Für eine kritische Medienerziehung geben wir die folgenden Empfehlungen:

Liebe Eltern: So machen Sie es richtig!

1. Sie müssen wissen, was Ihr Kind im Internet macht, sei es mit dem Smartphone oder dem Computer!

Kein Smartphone für Kinder unter 12 Jahren! Der Miterfinder des Smartphones, Tony Fadell, warnt: Mehr Schaden als Nutzen! „Die suchterzeugende Wirkung“ sei in das Smartphone eingearbeitet und er sehe bei den eigenen Kindern die Entzugerscheinungen (Südd. Zeitg. 10.07.17). Für Kinder unter 10 Jahren gilt: Kein eigenes Fernsehgerät, keine Spielekonsole, kein Computer im Kinderzimmer!

2. Sobald ihr Kind eine Tastatur benutzt, lassen Sie es das Zehnfingersystem lernen.

Hat ihr Kind sich erst einmal ein Dreifingersuchsystem angewöhnt, ist diese Gewohnheit sehr schwer abzulegen. Das Zehnfingersystem ist effizient und schnell, es wird sein restliches Leben davon profitieren es gleich richtig gelernt zu haben.

2. Stellen Sie eindeutige Regeln auf und setzen Sie Grenzen:

- Vor der Grundschulzeit braucht kein Kind das Fernsehen oder Internet!
- In der Grundschulzeit: **Kein täglicher Medienkonsum! Begrenzen Sie die Zeit - höchstens 30 Min. vor einem Bildschirmmedium. Wählen Sie die Sendungen bzw. Inhalte aus.**
- Kein Kind lernt durch das Fernsehen oder das Internet, wenn nicht die Eltern mit dem Kind über die Inhalte sprechen! Sonst erfolgt unbewusstes Lernen unerwünschter Inhalte (Werbung, Gewalt, Pornografie etc.).
- Gleiches gilt für Computerspiele! Kinder lernen höchstens etwas mit guten Lernspielen.

3. Hausaufgaben und Lernzeiten dürfen nicht durch Medienkonsum verkürzt oder gestört werden!

4. Kontrollieren Sie eindeutig und konsequent Smartphone-, Fernsehkonsum, Video-/PC-Spiele und Internet.

5. Informieren Sie sich, ob und welchen Medienkonsum Ihr Kind/Jugendlicher bei Freunden hat. Sprechen Sie mit deren Eltern!

6. Als Eltern sind Sie Vorbild für Kommunikation, Lesen oder Medienkonsum:

- Lesen Sie Ihrem Kind regelmäßig im Kindergartenalter vor, damit es selbst zum Leser/zur Leserin wird!
- Medien (TV, Video, Konsole, Computer) sind kein „Babysitter“!
- Überprüfen Sie Ihr eigenes Medienverhalten. Setzen sie sich selbst Grenzen!

7. Erziehungskompetente Eltern begrenzen den Medienkonsum!

8. Lassen Sie sich nicht verunsichern!

Sprechen Sie auch mit Ihrem Kind darüber, weshalb Sie den Medienkonsum begrenzen. Studien zeigen, dass sich Kinder auch selbst besser schützen können, wenn sie wissen, ihre Eltern passen auf sie auf.

9. Fördern Sie aktive Freizeitgestaltung: Lesen, Sport, ein Instrument erlernen, Theater/Konzerte besuchen, Ausflüge in die Natur, Freunde treffen etc.

Empfehlenswerte Videospiele

Herr Bühler warnt: Illegales Glücksspiel in *Star Wars Battlefront II*? "Lootboxen", die der Spieler mit Geld erwerben kann, sind virtuelle Wundertüten, ohne zu wissen, was darin ist.

„Verbotenes Glücksspiel in Computer-Games?“ titelt die Zeit:

<http://www.zeit.de/news/2017-11/28/computer-verbotenes-gluecksspiel-in-computer-games-28100802>

„Lootboxen sind Glücksspiel: Belgischer Minister fordert Verbot“

<http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/News/lootboxen-sind-gluecksspiel-belgischer-minister-will-verbot-1244168/>

1.Adventures:

<ABZU>

Als Taucherin erkundet man eine grafisch atemberaubende Unterwasserwelt, beobachtet das Verhalten der fremdartigen Meeresbewohner und löst mithilfe eines Roboters einfach gestaltete Rätsel, um den Weg in das nächste Gebiet zu finden.

https://www.amazon.de/505-Games-ABZU/dp/B01N44KZJQ/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510826865&sr=1-1&keywords=ABZ%C3%9B

<Robinson: The Journey>

Der Spieler startet in diesem VR-Adventure als mutmaßlich einzig Überlebender eines Raumschiffabsturzes. Hauptaufgabe ist die Erkundung des urwüchsigen Planeten Tyson III und der hier ansässigen prähistorischen Echsen. Dabei begegnet die jugendliche Spielfigur sowohl harmlosen Pflanzenfressern als auch majestätischen Raubtieren. Ein freundlicher

Robotermentor und ein Babydinosaurier schaffen dabei eine friedliche Atmosphäre und sorgen mit witzigen Gesten und Kommentaren immer wieder dafür, die spannenden Herausforderungen zu entschärfen.

https://www.amazon.de/Crytek-9865759-Robinson-Journey-PSVR/dp/B01LZSVUW7/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510826676&sr=1-1&keywords=ROBINSON%3A+THE+JOURNEY

<Grow up>

Als tollpatschiger Roboter BUD gilt es, einen ganzen Planeten in bunter Optik zu erklimmen, um ein zersplittertes Raumschiff wieder zusammenzubasteln.

https://www.amazon.de/Grow-Up-PC-Code-Steam/dp/B01MXYN4N2/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510828216&sr=1-1&keywords=Grow+up

<Unravel>

Yarny, eine Figur aus Wolle, ist der Protagonist dieses eher ruhigen Jump & Runs, der im Haus einer alten Dame durch Fotos in verschiedene Level eintaucht und dort nach Erinnerungen sucht, die Themen wie Familie und Freundschaft ansprechen.

https://www.amazon.de/Unravel-PC-Origin-Instant-Access/dp/B01AMNL2OM/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510827745&sr=1-1&keywords=unravel

<Planet Coaster>

In dem kunterbunten Freizeitparkmanager gilt es, sich um die Finanzen, die Bedürfnisse und das Wohlergehen der Besucher eines eigenen virtuellen Freizeitparks zu kümmern

https://www.amazon.de/Sold-Out-Sales-Marketing-Coaster/dp/B071VQTC3J/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510827473&sr=1-1&keywords=PLANET+COASTER

<Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney>

Im Frankreich des Jahres 1848 spielt man die Geschichte eines Anwalts und dessen Assistenten, die durch das Lösen von Rätseln nach Beweisen suchen, um ihre Mandanten in Gerichtsverhandlungen zu verteidigen.

https://www.amazon.de/Professor-Layton-vs-Phoenix-Wright/dp/B00I39BIMY/ref=sr_1_fkmr0_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510827038&sr=1-1-fkmr0&keywords=AVIARY+ATTORNEY

<Crazy Machines 3>

Hier muss der Spieler ausgefeilte Physikrätsel bewältigen, die den realen Naturgesetzen unterliegen. Dabei stehen je nach Level verschiedene Gerätschaften wie Zahnräder, Falltüren, Spiegel oder gar Raketen zur Auswahl, die in die richtige Position gebracht werden müssen.

https://www.amazon.de/F-Distribution-Crazy-Machines-3/dp/B01LC91C40/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510827145&sr=1-1&keywords=CRAZY+MACHINES+3

<Deponia Domsday>

Der charmante Comicstil motivierte Jungen und Mädchen gleichermaßen zum geduldigen Entdecken der detailreichen Spielwelt. Als weiteres Highlight des Spiels wurde der schwarze Humor beschrieben, der die Tester regelmäßig lachen ließ. So verrückt die interessante Story aber auch sein mag: sie hat die Jugendlichen durchaus zum Nachdenken angeregt. So warf

etwa Rufus' Heimat, die einem riesigen Schrotthaufen gleicht, das Thema Umweltschutz und die Frage auf, warum Menschen in einer so verwahten Umwelt überhaupt leben wollen.

https://www.amazon.de/Deponia-Doomsday-Special-Edition-PC/dp/B01CJBQGG4/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510827248&sr=1-1&keywords=DEPONIA+DOOMSDAY

2. Autorennen:

Es gibt Autorennspiele, bei denen riskante Fahrweisen eingeübt werden können, die das Unfallrisiko erhöhen, wenn die Spieler später real Auto fahren. Das wurde auch in Tests nachgewiesen. In manchen dieser Spiele kann man ohne Punkteabzug auch Menschen überfahren, was besonders angesichts mehrerer IS-Terrorattacken mit LKW auch in einem Spiel nicht vorkommen darf.

3. Fußball:

<FIFA 18>

https://www.amazon.de/FIFA-18-Standard-Code-Box/dp/B072Q6QPG1/ref=pd_lpo_sbs_63_t_0?encoding=UTF8&psc=1&refRID=8A2WPDBSA5KP7S1GYENJ

<FIFA 17>

<https://www.amazon.de/Electronic-Arts-1027445-FIFA-17/dp/B01GO4EV32>

<PES 2017>

https://www.amazon.de/Konami-116667300001-PES-2017-Playstation/dp/B01J3X57RU/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510826361&sr=1-1&keywords=PES%2B2017&th=1

4. Eishockey:

<NHL 17>

https://www.amazon.de/Electronic-Arts-1026551-NHL-PlayStation/dp/B01GDQZ3TW/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1510826453&sr=1-1&keywords=NHL+17

5. Fun-Sports:

<Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016>

<https://www.nintendo.de/Spiele/Wii-U/Mario-Sonic-bei-den-Olympischen-Spielen-Rio-2016-1026451.html>

<Paper Mario Colour Splash>

<https://www.nintendo.de/Spiele/Wii-U/Paper-Mario-Color-Splash-1090845.html>

6. Spiel- und Lernsoftware

<Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt, Band 26, Jahrgang 2016/2017>

Mit der Ratgeberbroschüre "Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt" möchten wir Eltern, Lehrkräften und Erziehenden ein Informationsangebot zur Verfügung stellen, welches sie bei der Umsetzung einer verantwortungsvollen Medienerziehung von Kindern unterstützt. <http://www.stadt-koeln.de/mediaasset/content/pdf51/spiel-und-lernsoftware-band26.pdf>

Warnung vor Gewaltspielen

"Call of Duty: WW2" (Release: 03.11.2017 für Windows, PlayStation4 und Xbox One, USK 18)

"Star Wars Battlefront 2" (Release: 14.11.2017)

"Wolfenstein 2 – The New Colossus" (Release: 27.10.2017)

"Far Cry 5" kommt erst nach Weihnachten im Februar 2018 (Publisher ist nicht mehr Crytek sondern Ubisoft, Rechte wurden schon länger verkauft): "Far Cry 5" (Release: 27.02.2018)