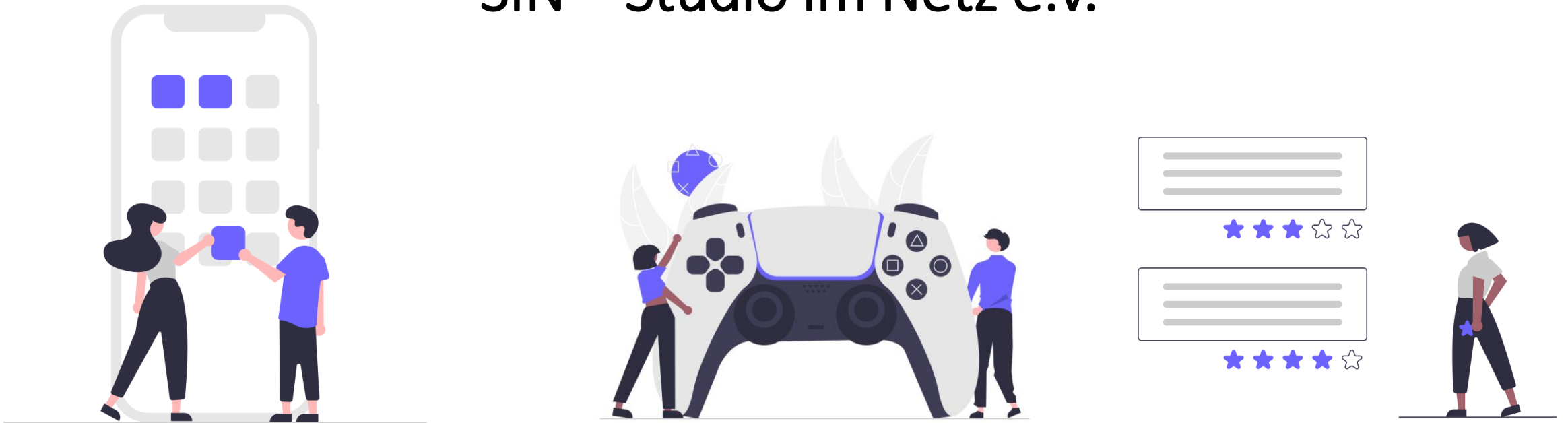


# Gute Spiele, schlechte Spiele?! Zur Bewertung von Apps & Games

SIN – Studio im Netz e.V.



# Auswahl von Angeboten

- Großes und wachsendes Angebot an Spielen, Apps und Webseiten
- Teilweise große Qualitätsunterschiede
- Viele kostenlosen Angebote mit viel Werbung und/oder fragwürdigem Datenschutz
- **Auswahl** nach
  - Interesse und Entwicklung des Kindes
  - bestimmten Qualitätskriterien

# Qualitätskriterien

- Inhalt
- Mehrwert
- Altersfreigabe
- Aufmachung und Gestaltung
- Werbung
- Sicherheit
- Kosten

# Weitere Fragen

- Wie realistisch ist das Spiel umgesetzt?
- Wie ist der Spannungsbogen gestaltet?
- Wie immersiv ist das Spiel?
- Wie hoch ist der Handlungsdruck? Wie stressig ist das Spiel?
- Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten zum Spielziel?  
Wie wird die Gewalt dargestellt?
- Wie sieht das Belohnungssystem aus?

# Gesetzlicher Jugendmedienschutz

Alterskennzeichen bei Trägermedien: FSK/USK

=> keine pädagogische Empfehlung; überprüft wird,  
ob der Inhalt Kinder und Jugendliche beeinträchtigen kann

Wichtig bei der Entscheidungsfindung: Rahmungskompetenz, „die bei der kognitiven und emotional-moralischen Einordnung medialer Inhalte und Darstellungen altersabhängig zugetraut wird.“

Durch die Rahmungskompetenz bzw. medienspezifische Lesefähigkeit vermischen die Spieler\*innen aufgrund ihrer Lebens- und Mediene Erfahrung die reale Welt nicht mit der virtuelle´n.



<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/>

# Gesetzlicher Jugendmedienschutz

Aspekte der Wirkungsmacht

Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee

Gameplay

Atmosphäre

Realismus

Glaubwürdigkeit

Menschenähnlichkeit

Jugendaffinität und Identifikationspotenzial

Handlungsdruck

Gewalt

Krieg

Angst und Bedrohung

Sexualität

Diskriminierung

Sprache

Drogen

Glücksspiel



<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/>

# Was, wenn nicht alle Kriterien passen?

Unter bestimmten Voraussetzungen nutzbar:

- **Geräte in den Flugmodus setzen**, um Werbung, Verbindungen ins Internet und zu Sozialen Netzwerken zu unterbinden
- Mit **Kindern Themen besprechen**
  - Werbung und Werbebotschaften: Warum gibt es Werbung? Hat Werbung bei uns schon einmal „funktioniert“? Wie sehen In-App-Käufe aus?
  - Datenschutz: Einzelne Zugriffsberechtigungen von Spielen auf Kamera, Fotos, Mikrofon besprechen und erklären

# Tipps zur Auswahl

## **Wenige gute Spiele, Apps und Webseiten sind mehr!**

- Angebote anhand von **Kriterien** auswählen:  
App-Empfehlungslisten, Auszeichnungen & Bewertungen
- **Voll- statt kostenfreie Basisversion**, um In-App-Käufe & Werbung zu vermeiden
- **Zugriffsberechtigungen & Einstellungen** der Apps durchgehen
- **Apps priorisieren**, die das Kind selbständig, aktiv & kreativ und mit Ihnen gemeinsam nutzen können
- **Apps zuerst selbst erproben** oder gar testen & für Team App-Bewertungsbogen ausfüllen, **erst dann den Kindern vorstellen** und mit ihnen erproben

