

# (Simuliertes) Online-Glücksspiel in Games: Pädagogische Orientierung mit dem Spieleratgeber-NRW

Linda Scholz, Daniel Heinz

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen. Das Angebot wird immer facettenreicher und für beinahe jeden Geschmack und jedes Alter ist etwas dabei. Die Meinung der Erwachsenen gegenüber diesem Hobby ist unterschiedlich. Viele Eltern haben selbst in ihrer Kindheit gespielt, können die Faszination durchaus nachvollziehen und erkennen kritische Spielmechanismen. Andere begegnen digitalen Spielen mit gemischten Gefühlen oder gar mit Ablehnung. Für sie wird es immer schwieriger, in der Welt der digitalen Spiele den Überblick zu behalten.

Viele aktuelle Games weisen undurchsichtige Zahlungsmodelle auf und in den Medien wird über problematische Beispiele von simulierten Online-Glücksspielen, wie *Coin Master*, berichtet. Die damit verbundene Sorge vor exzessivem Spielen und Kostenfallen verunsichert viele Eltern. Ihre nur allzu verständlichen Bedenken sind verknüpft mit Forderungen nach mehr Schutz für ihre Kinder und informativer Beratung durch eine fachkompetente Stelle.

## Der Spieleratgeber-NRW

Um Erziehungsverantwortliche bei der zeitgemäßen Medienerziehung zu unterstützen, bietet die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit Förderung des Landes NRW und in Kooperation mit Institutionen aus Pädagogik, Forschung und Jugendmedienschutz einen pädagogischen Ratgeberservice zu digitalen Spielen und Gaming-Kultur. Seit 2005 werden unter Anleitung erfahrener Medienpädagoginnen und -pädagogen gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen ak-

tuelle und relevante Games getestet und beurteilt. Über 30 Institutionen aus NRW, darunter Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, Kindertagesstätten, Bibliotheken und Schulen, beteiligen sich mit eigenen Gruppen an diesem Netzwerk.

Die Methode „Spieletest“ orientiert sich an dem bei der Zielgruppe populären Berufsbild des Games-Journalismus. Nach dem gemeinsamen Spielen werden die Meinungen und Eindrücke besprochen und anschließend in einem Text oder Video festgehalten. Hierbei eignen sich die jungen Testerinnen und Tester zahlreiche Skills an. Sie lernen die Funktionsweisen und die Produktvielfalt von digitalen Spielen und den jeweiligen Plattformen kennen. Sie reflektieren das Spiel selbst nach vorgegebenen Beurteilungskriterien und setzen sich darüber hinaus auch mit produktübergreifenden Aspekten wie Trends, Communities und rechtlichen Aspekten auseinander. Durch das produktive Medienhandeln in Form von Video-Rezensionen, Podcasts o. ä. erlernen sie zudem wertvolle technische und kommunikative Kompetenzen für die selbstbestimmte Partizipation in einer digital geprägten Gesellschaft.

Die Erfahrung, dass der eigene Test auch auf dem Spieleratgeber-NRW veröffentlicht wird und sie als Expertinnen und Experten eine wichtige Funktion einnehmen, schafft ein wertvolles Selbstwirksamkeitserleben. Weiterhin sind es das soziale Erleben einer Gruppe von Gleichgesinnten sowie eine Bindung zur pädagogischen Gruppenleitung, die zur Teilnahme motivieren. Die Kinder und Jugendlichen wachsen meist zu einem Team zusammen und nicht selten wollen die Jugendlichen auch über ihre Zeit hinweg im Rahmen der Testgruppe aktiv bleiben.

## Informationsangebot

Die Ergebnisse der Gruppen finden sich auf der Webseite [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) wieder. Eltern und pädagogische Fachkräfte erhalten hier verständliche Informationen sowie eine ergänzende pädagogische Einschätzung zu den Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Weiterhin bietet der Ratgeber Informationen zu Jugendmedienschutz, Gaming-Kultur sowie Pädagogik und beleuchtet aktuelle Trends und Studien. Interessierte finden außerdem pädagogische Praxisprojekte und Methoden zum Thema Games. Und in der Jugendredaktion des Spieleratgeber-NRW geben engagierte Jugendliche einen Einblick in aktuelle Entwicklungen und Trends im digitalen Raum. Ohne Vorgaben, aber mit pädagogischer Unterstützung, können die Jugendlichen ihre Themen einbringen, sich in journalistischen Formaten ausprobieren und auf Events als Expertinnen und Experten wahrgenommen werden. Gefördert wird das Projekt vom Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MKJFGFI).

Interessierte können sich beim Spieleratgeber-NRW melden und Teil des Netzwerks werden. Hierdurch erhalten pädagogische Einrichtungen und deren Mitarbeitende wertvolle Unterstützung in vielfältiger Weise. So werden Informationen für den optimalen Start einer Spieletestgruppe und erste Schritte entsprechend den individuellen Bedürfnissen gemeinsam geplant. Weiterhin besteht die Möglichkeit, sich mit anderen Einrichtungen und Fachkräften auszutauschen und voneinander zu profitieren.

Der Spieleratgeber-NRW gibt in Kooperation mit der Stadt Köln und mit Förderung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) zudem jährlich die Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ heraus. Hier werden 80 relevante Games in medienpädagogisch begleiteten Gruppen getestet und besprochen. Weiterhin werden aktuelle Diskursfelder von Jugendlichen selbst oder Expertinnen und Experten aus Pädagogik oder Wissenschaft beleuchtet. Interessierte können sich die Publikation kostenfrei auf der Seite des BMFSFJ bestellen oder herunterladen.

## (Simuliertes) Online-Glücksspiel in Games

Auch das Thema „(Simuliertes) Online-Glücksspiel in Games“ ist auf dem Spieleratgeber-NRW von hoher Relevanz. In pädagogischen Beurteilungen werden dort Bezahlmodelle sowie Glücksspielelemente thematisiert und im Test gemeinsam mit der Zielgruppe reflektiert. Oft sehen Jugendliche Glücksspiel-Mechanismen besonders kritisch, wenn zusätzlich noch In-Game-Käufe

implementiert und deutlich beworben werden, da hier oftmals nur diejenigen erfolgreich sind, die Echtgeld ausgeben. Und auch in der Elternberatung ist es wichtig, Erziehungsverantwortliche über das Thema zu informieren, denn bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen ist zu befürchten, dass ihre Einstellung zur Teilnahme an Glücksspielen beeinflusst wird. Umso problematischer ist es, dass einige populäre Influencerinnen und Influencer simuliertes Glücksspiel vor tausenden junger Zuschauenden zusätzlich bewerben, damit erfolgreich sind und ihre Reichtümer öffentlich zur Schau stellen.

## Handlungsempfehlungen

Dass „Glücksspiel“ als eigener Aspekt der Wirkungsmacht in den Leitkriterien der USK aufgenommen wurde, ist begrüßenswert und sinnvoll. Die Grenze, wann ein Spielelement noch harmlos ist oder schon zu einer Gewöhnung an bzw. Verharmlosung von Glücksspiel führen kann, ist jedoch recht fließend. Daher ist es für Eltern und Erziehungsverantwortliche wichtig, sich die Spiele selbst anzuschauen und sich über Informationsquellen wie den Spieleratgeber-NRW darüber zu informieren.

Vor allem wenn Jüngere spielen ist das Vorhandensein technischer Schutzmaßnahmen im Sinne des 24a Abs. 1 und 2 Jugendschutzgesetz (JuSchG) sinnvoll, um sie bspw. vor der unbemerkten Nutzung von Games mit simuliertem Glücksspiel zu schützen. Neben den Möglichkeiten einer Spielzeitbegrenzung und Inhaltsfilterung können auch Funktionen wie In-App-Käufe für Kinder und Jugendliche gemäß ihrer eingeschränkten Geschäftsfähigkeit begrenzt oder (vorerst) abgeschaltet werden.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) bietet zudem einen Selbsttest zu Videospielsucht und exzessiver Internetnutzung auf ihrem Angebot „Ins Netz gehen“ an, der als Methode in der Arbeit mit Jugendlichen eingesetzt und als Gesprächsanreiz verwendet werden kann. Diese Selbsttests sind jedoch nicht als diagnostische oder therapeutische Testinstrumente im klinischen Sinne zu verstehen. Sie dienen nur als Anregung. Falls Heranwachsende stark gefährdet sind, ist professionelle Hilfe notwendig. Anlaufstellen sind z. B. Sucht- und Familienberatungen, Kliniken oder Psychologinnen und Psychologen.

## Verweise

[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

<https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-31-ausgabe-2021-2022-2001410>

<https://beratung.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig-usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>

## Zu den Personen

**Linda Scholz**, Medienkulturwissenschaftlerin (M.A.), ist als Fachreferentin und Redakteurin beim Spieleratgeber-NRW tätig und betreut zudem die Spielertestgruppen, die Jugendredaktion und die sozialen Netzwerke. Weiterhin ist sie u. a. Jugendschutzsachverständige der USK.online sowie Jurymitglied für den Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi.

**Daniel Heinz**, Diplom-Sozialpädagoge & Medienspielpädagoge (M.A.), ist Fachbereichsleitung Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Weiterhin ist er u. a. Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle sowie Redaktionsleitung bei der Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“.