



Medienzentrum für die Stadt und den Kreis Offenbach am Main

Ansprechpartner/in:
Matthias Demeter

Telefon:
06103-3131-1613

Telefax:
06103-3131-1619

E-Mail:
m.demeter@medienzentrum-offenbach.de

Ihr Zeichen:
xx

Datum:
01.12.2023

Elterninformation zu den Computerspielen: „Clash of Clans“ und „Zelda“

Liebe Eltern, sehr geehrte Damen und Herren,

immer wieder erreichen uns Anfragen besorgter Eltern und Lehrer bezüglich bestimmter Online-Spiele, mit denen sich die Kinder stark beschäftigen. Heute eine Einschätzung zu „Clash of Clans“ und „Zelda“.

Mit freundlichen Grüßen

Das Team des Medienzentrums Offenbach

1. Clash of Clans

Clash of Clans ist bereits seit 2012 auf dem Markt und gehört längst zu den Klassikern unter den Strategie-Spiele-Apps. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen ist es ebenso wie das verwandte Clash Royale sehr beliebt. Grund genug, um Clash of Clans für besorgte Eltern genauer unter die Lupe zu nehmen.

Die gute Nachricht vorweg: Das eigentliche Spiel ist zumindest inhaltlich unbedenklich! Dementsprechend ist das Spiel laut USK auch ab 6 Jahren freigegeben, der Anbieter Supercell verlangt allerdings laut AGB ein Mindestalter von 14 Jahren. Bis zur Volljährigkeit müssen außerdem die Eltern mit der Nutzung einverstanden sein. Geprüft wird das – wie so oft – praktisch nicht.

Der Plot von Clash of Clans dreht sich darum, ein Dorf aufzubauen, sich mit anderen Spielern zu Clans zusammenzuschließen, Truppen zu trainieren und sich gegen feindliche Clans zu verteidigen. Als übergreifende Spielstruktur dienen Level, die jeweils weitere Funktionen freischalten. Um zum nächsten Level aufzusteigen, benötigt man Ressourcen, die sich über verschiedene Spielmechanismen sammeln bzw. erbeuten lassen. Alternativ kann man Ressourcen auch über In-App-Käufe mit Echtgeld erhalten. Da das Spiel in Echtzeit gespielt wird, entwickelt es sich auch dann weiter, wenn man es nicht aktiv spielt. Mehrere Dörfer (Spieler) können daher auch asynchron miteinander interagieren.

Die Geschichte des Spiels ist also tatsächlich genauso harmlos wie ein klassisches Brettspiel, aber vielleicht sind Sie ja bereits an ein paar Stellen hellhörig geworden. Denn im Hintergrund lauern doch ein paar Gefahren.

Da wäre zunächst die Tatsache, dass es sich um ein Spiel für mehrere Spieler handelt. Das hat zwei direkte Konsequenzen:

Die Spieler sind während des Spiels online und sie interagieren mit anderen. Das macht die Kinder und Jugendlichen erreichbar. Sowohl für automatisierte Mitteilungen anderer Apps, die die Jugendlichen zu zusätzlicher Nutzungszeit etwa auf Social Media motivieren, aber auch direkt für ihre Mitspieler. Letzteres ist eines der Hauptrisiken aller Mehrspieler-Spiele, die eine Chatfunktion beinhalten. So ist es auch in Clash of Clans spieletechnisch gewünscht, sich in einem Chat über die Strategie des eigenen Clans auszutauschen. Das ist grundsätzlich eine zeitgemäße Bereicherung des Spiele-Erlebnisses. Die Kommunikation ist jedoch weder moderiert noch auf Inhalte des Spiels beschränkt.

Sie haben es als Eltern also mit einem Miniatur-Nachrichtendienst zu tun, der alle Risiken von Textnachrichten in das Spiel importiert, die Sie bereits von WhatsApp & Co kennen. Zu nennen sind hier bspw. Beleidigung, Cybermobbing oder Cybergrooming. Insbesondere ist es nicht automatisch gegeben, dass Mitspieler dem realen Freundeskreis entstammen oder im gleichen Alter sind.

Klären Sie Ihr Kind daher über die Risiken offener Chats auf, besprechen Sie welche vertraulichen Informationen (Klarnamen, Wohnort, Schule) nicht in offenen Chats geteilt werden sollten und denken Sie gemeinsam über einen „Notfallplan“ nach, damit Ihr Kind weiß, dass es sich bei Schwierigkeiten jederzeit an Sie wenden kann. Im Spiel selbst gibt es die Option, problematische Nachrichten zu melden – jedoch ohne die konkreten Gründe angeben zu können. Es ist also davon auszugehen, dass eine Sperrung verdächtiger Accounts rein statistisch erfolgt und keine weiteren Konsequenzen hat.

Ein weiteres Risiko besteht in Form eingebetteter kostenpflichtiger Inhalte. Auch hierbei handelt es sich um ein Problem, das leider in der Spiele-Landschaft sehr weit verbreitet ist. Spiele dieser Art werden unter dem Begriff „Free2Play“ zusammengefasst. In App-Käufe erweitern das Spiel oder beschleunigen den Fortschritt. Allerdings haben Eltern bei gängigen Smartphones leicht die Möglichkeit, die In-App-Käufe auf dem Smartphone des Kindes komplett zu deaktivieren oder mit einem Kennwort zu schützen, so dass Sie die Kontrolle über entstehende Kosten behalten.

Schließlich ist auch die Gefahr hoher Nutzungszeiten zu nennen, denn wie bereits erwähnt läuft das Spielgeschehen auf dem Server des Anbieters auch dann weiter, wenn sich ein einzelner Spieler gerade nicht aktiv beteiligt. Das Risiko, sozusagen in Abwesenheit angegriffen zu werden, erzeugt

sicherlich eine gewisse Sogwirkung oder Gruppenzwang: Was passiert wohl gerade in meinem Dorf? Muss ich vielleicht reagieren? Was erwarten die anderen Spieler meines Clans von mir?

Zusammenfassend bestehen also die üblichen typischen Risiken moderner Echtzeit-Mehrspieler-Strategiespiele. Falls Sie Ihr Kind dafür schon sensibilisiert haben, geht von Clash of Clans keine weitere, spezielle Gefahr aus. Falls Sie es noch nicht getan haben und Ihr Kind das Spiel liebt, bietet es sicherlich einen guten Anlass, mit Ihrem Kind einmal über die generellen Risiken solcher Spiele zu sprechen!

2. Zelda

Bei dem Computerspiel Zelda handelt es sich um eine Action-Adventure Spielreihe. Das erste Spiel erschien im Jahre 1986 und wurde seitdem mit über 20 Teilen erweitert. Der Spielehersteller Nintendo hat es mittlerweile für verschiedene Spielplattformen herausgebracht.

Worum geht es in dem Spiel?

Die Hauptfigur Link muss in der fiktiven Welt Hyrule die Prinzessin Zelda retten. Die Prinzessin Zelda wird von dem Bösen „Ganon“ gefangen gehalten. Seine Schergen durchstreifen die verschiedenen Landschaften. Link muss auf seiner Reise mit diesen verschiedenen - teils kuriosen - Kreaturen kämpfen. Das Spiel weist verschiedene Handlungsstränge auf und ist somit unendlich lange spielbar.

Die Altersfreigabe liegt bei 12 Jahren. Beim Spielen und Lösen der Rätsel wird auf der einen Seite eine hohe Lesekompetenz vorausgesetzt und es gibt auch einige Schreckmomente. Die plötzlich auftauchenden Bösewichte können auf die Kinder bedrohlich wirken.

Tipps für Eltern:

1. Achten Sie auf die Altersfreigabe.
2. Begleiten Sie Ihr Kind beim Spielen. Generell gilt: Je jünger die Kinder sind, desto stärker ist auch die Präsenz der Eltern erforderlich.
3. Unterstützen Sie das Kind beim Lösen der Aufgaben im Spiel, so bekommen Sie auch mit, wenn Risiken auftauchen.
4. Beschränken sie die Spielzeit am PC. Hierfür stehen verschiedene Möglichkeiten (z.B. Google Family Link) zur Verfügung.
5. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Erlebnisse. Spenden Sie Trost. Durch Gespräche über Erlebtes können Kindern Ängste und Unsicherheiten genommen werden.
6. Vereinbaren Sie Regeln mit Ihrem Kind und erläutern Sie warum diese wichtig sind.
7. Treten Sie in Kontakt mit anderen Eltern und tauschen sich aus.