

Ein Leitfaden für Eltern junger Gamerinnen und Gamer



universität
wien



Funded by
the European Union

Universität Wien
GAMEHEARTS
Media Governance & Industries Research Lab
Juni 2026

DOI: 10.5281/zenodo.22233862

Autor*innen:

Katharine Sarikakis, Ourania Maria Ventista,
Lisa Baumgartner, Grigorios Arkoumanis,
Oleksandra Gudkova, and Ayça Becerir

Gestaltet von Lisa Baumgartner

Titelbild von “and machines” auf Unsplash

Dieser Leitfaden wurde als Unterstützung für Eltern und Betreuungspersonen von Kindern und Jugendlichen entwickelt, die bereits Videospiele spielen oder sich dafür interessieren und beginnen möchten. Ziel ist es, eine Orientierung zu bieten und einen verständlichen Zugang zum Thema Videospiele zu schaffen.

Der Leitfaden entstand im Rahmen des Forschungsprojekts GAMEHEARTS. Dieses Projekt untersucht, welche gesellschaftliche Rolle die europäische Videospielindustrie (European Video Game Industry Ecosystem, EVGIE) als Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft einnimmt. Dabei wird betrachtet, wie die europäische Videospielbranche zu Wirtschaftswachstum, Beschäftigung, körperlichem und psychischem Wohlbefinden sowie sozialem und kulturellem Zusammenhalt beitragen kann. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Frage, wie eine engere Zusammenarbeit zwischen traditionellen und neu entstehenden Kulturbereichen dazu beitragen kann, inklusivere und gesellschaftlich verantwortungsvollere kulturelle Erfahrungen zu schaffen.

Im Rahmen von sieben Arbeitspaketen arbeiten die Universität Wien (Projektkoordination), die University of Salford (Vereinigtes Königreich), die Tampere University (Finnland), die Breda University of Applied Sciences (Niederlande) sowie die Wrocław University of Economics and Business (Polen) mit dem Imperial War Museums, der City Football Group, der Ubisoft sowie weiteren bedeutenden Unternehmen und Verbänden der Videospielbranche zusammen. Dazu gehören unter anderem die Video Games Europe (VGE) und die European Games Developer Federation (EGDF). Gemeinsam erforschen sie aktuelle Entwicklungen und zukünftige Trends der europäischen Videospielindustrie.

Projekt Website: <https://gamehearts.eu/>

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Vorteile	6
Risiken	8
Was ist die tatsächliche Auswirkung?	9
Was können Eltern tun? SICHERHEIT GEHT VOR!	10
Gaming macht Spaß – Schutz macht sicher	14
Wichtige Sicherheitstipps	15
FALL 1	16
FALL 2	17
FALL 3	22
Politische Handlungsempfehlungen	23
Selbsttest-Fragen	25
Weiterführende Literatur und Ressourcen	26
Literaturverzeichnis	26

Einleitung

Diese Ressource richtet sich an Eltern, deren Kinder Videospiele spielen. Manche dieser Eltern sind vielleicht selbst Spielerinnen oder Spieler und kennen sich daher in der Welt der Videospiele aus, während andere den Prozess (noch) eher von außen beobachten.

Sind Sie Eltern eines jungen Kindes, das Videospiele spielt? Vielleicht hat Ihr Kind gerade erst damit begonnen oder überlegt Videospiele auszuprobieren. Möglicherweise haben Sie bereits versucht, Ihrem Kind das Spielen zu verbieten oder es davon abzuhalten. Ist das überhaupt möglich – und sollte man das tun?

Schauen wir uns ein paar Zahlen an!

Die Beliebtheit von Videospielen zeigt keinerlei Anzeichen eines Rückgangs. Ob Eltern ihren Kindern erlauben, Videospiele zu spielen, ab welchem Alter oder wie lange, bleibt eine individuelle Entscheidung jeder Familie. Als Elternteil werden Sie diese Situation unter Berücksichtigung des Tagesablaufs und der Bedürfnisse Ihres Kindes sowie der Werte Ihrer Familie handhaben. Ziel dieses Leitfadens ist es, Unterstützung anzubieten, wenn Ihr Kind bereits spielt oder damit beginnen möchte. Hier ist es durchaus sinnvoll, einige der potenziellen Vorteile und Risiken zu kennen.

Dieser Leitfaden behandelt sowohl die Risiken als auch die Vorteile von Videospielen, wobei die Sicherheit stets im Vordergrund steht. Insgesamt fördert er einen kritischen Umgang mit Videospielen und zeigt Möglichkeiten auf, wie Sie Ihr Kind unterstützen können.

Am Ende dieses Leitfadens finden Sie drei Beispiele, die sich auf die Inhalte von Videospielen und die Videospielindustrie beziehen. Sie sollen verdeutlichen, wie ein kritischer Umgang mit Videospielen aussehen kann.

Wie viele junge Menschen spielen Videospiele?

69%

von den Kindern in Europa im Alter von 6 bis 10 Jahren spielen Videospiele*

85%

von den Kindern in Europa im Alter von 11 bis 14 Jahren spielen Videospiele*

83%

der Kinder in Europa im Alter von 15 bis 24 Jahren spielen Videospiele*

*Quelle: Video Games Europe, 2025

Videospiele gibt es heute in vielen Formen, von einfachen Handy-Spielen bis hin zu komplexen Online-Welten, die Millionen von Spielerinnen und Spielern miteinander verbinden. Sie können eine Quelle der Unterhaltung, Kreativität und sozialen Interaktion sein. Gleichzeitig bedeutet die große Vielfalt und leichte Zugänglichkeit von Spielen, dass Kinder mit unterschiedlichsten Inhalten, Gemeinschaften und Spielweisen in Kontakt kommen können. Wenn Eltern verstehen, wie Spiele funktionieren, was sie attraktiv macht und welche Chancen, aber auch Herausforderungen sie für Kinder mit sich bringen, können sie fundierte Entscheidungen treffen und ein gesundes Spielverhalten fördern.

Bevor Sie fortfahren, nehmen Sie sich einen Moment Zeit und denken Sie über die folgenden Fragen nach:

1. Spielt mein Kind Videospiele?
2. Spielt mein Kind auch außerhalb unseres Hauses (z. B. bei Freunden)?
3. Spielt mein Kind jeden Tag?
4. Wie viele Stunden spielt mein Kind pro Woche?
5. Spiele ich selbst? Kenne ich mich mit Videospielen aus?

6. Verfügen wir über eine Kindersicherung für Videospiele? Brauchen wir das?
7. Achten wir darauf, dass die Spiele, die unser Kind spielt, altersgerecht sind?
8. Ist mein Kind sicher, wenn es Videospiele spielt?

Vorteile

Lernen

Kinder können durch Videospiele lernen, Spiele als potenzielle Hilfsmittel zu erkunden. Forschungsergebnisse zeigen, dass Videospiele die kognitiven Fähigkeiten von Kindern, wie beispielsweise die räumliche Orientierung (Uttal et al., 2013) und das Gedächtnis, fördern und weiterentwickeln können; sie können zudem bei Mathematik, strategischem Denken, Problemlösung und algebraischer Vorstellung helfen (Tokac et al., 2019). Insgesamt können Videospiele also das Wissen und die Fähigkeiten von Schülern verbessern (Barz et al., 2023).

Wohlbefinden

Videospiele können zum Wohlbefinden beitragen. Sie machen es möglich, stressigen Situationen zu entfliehen, und bieten eine sichere virtuelle Umgebung, in der Kinder entspannen können (Granic et al., 2014). In vielen Fällen können Videospiele das Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl von Kindern stärken, indem sie nach dem Abschluss einer Mission oder dem Lösen eines Rätsels mit verschiedenen Belohnungen gefeiert werden (Ryan et al., 2006).

Eine Form der Unterhaltung, die alle einbezieht

Videospiele sind eine inklusive Form der Unterhaltung, die die Barrierefreiheit für unterschiedliche Spieler*innen fördert, indem sie Funktionen wie Untertitel oder Modi für Farbenblinde bietet, die die Barrieren zwischen dem Spiel und seinen Nutzern abbauen (Kulik, 2025).

Kreativität

Videospiele können zudem die Entwicklung von Kreativität und Vorstellungskraft fördern (Ott & Pozzi, 2011). So können beispielsweise Sandbox-Videospiele sehr nützlich sein, da sie zum Denken, Aktivwerden und Kreativwerden anregen. Eine Studie, in der ein klassisches Sandbox-Videospiel zum Einsatz kam, stellte positive Auswirkungen auf die Schreibfähigkeiten von Kindern fest (Ellison & Drew, 2019).

Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Zugehörigkeit

Videospiele können Kindern dabei helfen, ihre Fähigkeiten zur Zusammenarbeit sowie ihr Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gemeinschaft zu entwickeln. Durch das Spielen kooperativer Videospiele können Kinder ihre Fähigkeiten zur gemeinsamen Problemlösung als Teil eines Teams ausbauen (Greitemeyer, 2013). Zudem sind Online-Communities in vielen Fällen multikulturelle Umgebungen, in denen die Spieler*innen lernen, einander zu respektieren und Meinungsverschiedenheiten im Dialog zu lösen. In solchen Umgebungen haben auch marginalisierte und isolierte Kinder eine Stimme und können mit anderen kommunizieren.

Lernen, mit Misserfolgen umzugehen

In vielen Fällen beinhalten Videospiele auch den Aspekt des Scheiterns. Dies kann Kindern verdeutlichen, dass es normal ist, zu scheitern. Mit Ausdauer und Fokus auf Lernen und Problemlösung ist es jedoch möglich, Misserfolge zu überwinden und etwas zu erreichen. So zeigten beispielsweise die Ergebnisse einer Studie, die den Zusammenhang zwischen Gaming und der Entwicklung von Resilienz untersuchte, positive Auswirkungen (Israel-Fishelson & Hershkovitz, 2020).

Risiken

Cyberbullying

In Online-Videospielen stellt Cybermobbing ein häufiges Risiko für Kinder dar, das sich in Form von Drohungen, Beleidigungen, Hänseleien oder Ausgrenzung äußert (Moral-García et al., 2025). Dieses Verhalten verdirbt das Spielerlebnis und beeinträchtigt das Selbstvertrauen und die Gefühle nachhaltig. Daher muss sichergestellt werden, dass Ihr Kind frei mit Ihnen über solche Themen reden kann. Sie können helfen, indem Sie regelmäßig über das Online-Verhalten sprechen und Kindern beibringen, wie sie schädliche Spieler*innen stummschalten, blockieren oder melden können. Vor allem müssen Kinder wissen, dass es niemals ihre Schuld ist, wenn sie gemobbt werden.

Hassrede/ Hate speech

Online-Multiplayer-Spiele können über Sprach- oder Text-Chats Falschinformationen verbreiten, wobei manche Spieler*innen hasserfüllte Botschaften, Stereotypen oder falsche Behauptungen verbreiten (Wells et al., 2025). Solche Inhalte sind besonders schädlich für Kinder. Hassreden, wie rassistische, sexistische oder homophobe Äußerungen, sowie Falschinformationen können schädliche Überzeugungen normalisieren oder jungen Spieler*innen das Gefühl geben, angegriffen zu werden oder unsicher zu sein.

Unangemessene Inhalte

Online-Spiele enthalten oft gewalttätige Szenen, vulgäre Sprache, sexualisierte Figuren oder Anspielungen auf Drogen – Inhalte, die für Kinder nicht altersgerecht sind. Wiederholter Kontakt damit kann Kinder abstumpfen, ihre Emotionen beeinträchtigen oder riskantes Verhalten fördern (Carnagey et al., 2007).

In-Game-Käufe und Lootboxen

In-Game-Käufe umfassen den Erwerb von Gegenständen innerhalb des Spiels, während Mikrotransaktionen kleine Käufe innerhalb von Spielen für Gegenstände oder Vorteile sind. Dabei kann es sich um herunterladbare Inhalte (DLCs), zusätzliche Level, virtuelle Währung, Waffen, Rüstungen, Charaktere oder kosmetische Gegenstände handeln, die mit realer oder virtueller Währung bezahlt werden (Schwiddessen & Karius, 2018). Unter den Mikrotransaktionen haben Lootboxen, käufliche Gegenstände mit zufälligem Inhalt, aufgrund ihrer glücksspielähnlichen Eigenschaften Aufmerksamkeit erregt (Zendle et al., 2020). Lootboxen, Battle Passes und kosmetische Mikrotransaktionen sind oft mit Risiko, Ungewissheit und Zufall verbunden und ahmen Glücksspielverhalten nach (Griffiths, 2018; Zendle et al., 2020; Brooks & Clark, 2019). Forschungsergebnisse bringen die Nutzung von Lootboxen mit problematischem Glücksspielverhalten, finanziellen Schwierigkeiten und psychischen Schäden wie Depressionen und Substanzmissbrauch in Verbindung (Von Meduna et al., 2020; Zendle & Cairns, 2018).

Diese Mechanismen sind darauf ausgelegt, die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten. Solche Praktiken, die als monetäre Dark Patterns bezeichnet werden, lenken Spieler zu Ausgaben, indem sie psychologische Verzerrungen ohne informierte Zustimmung ausnutzen (Niknejad et al., 2024; Veiga et al., 2025).

Was ist die tatsächliche Auswirkung?

Nicht alle Forschungsergebnisse bestätigen die positiven Auswirkungen von Videospielen auf das Leben und die Entwicklung von Kindern. Einige Studien bringen Videospiele mit Aggressionen bei Kindern in Verbindung (Ferguson, 2015), während andere feststellten, dass die häufige Nutzung elektronischer Spiele bei kleinen Kindern mit schwächeren kognitiven Fähigkeiten, wie beispielsweise dem visuell-räumlichen Gedächtnis, in Verbindung stehen könnte (Gashaj et al., 2021).

Wenn Lernen das eigentliche Ziel ist, sollte zudem berücksichtigt werden, dass zwar einige digitale Spiele einen pädagogischen Wert haben können, andere jedoch nur in begrenztem Umfang pädagogische Elemente enthalten. Es gibt zudem Hinweise darauf, dass nicht-digitale Spiele einen größeren Einfluss auf das Lernen haben könnten als digitale (Talan et al., 2020).

Videospiele können Vor- und Nachteile haben. Dieser Leitfaden spricht sich weder für noch gegen Videospiele aus, sondern zeigt lediglich beide Seiten auf. Eltern sollten darauf vorbereitet sein, ihre Kinder dabei zu unterstützen, sich darin zurechtzufinden.

Was können Eltern tun? SICHERHEIT GEHT VOR!

Die Sicherheit von Kindern beim Spielen von Videospielen sollte oberste Priorität haben und stets gewährleistet sein. Was können Eltern also tun, um ihr Kind beim Spielen von Videospielen zu schützen?



SPRECHEN SIE MIT IHREM KIND

Klären Sie Ihr Kind über die Risiken von Videospielen auf. Im Internet gibt es verschiedene Risiken, wie zum Beispiel Cybermobbing und Online-Betrug. Sie könnten damit beginnen, Ihr Kind über diese Risiken aufzuklären und Maßnahmen vorzuschlagen, die es in den jeweiligen Fällen ergreifen könnte. Viele Spiele, insbesondere Online-Spiele, verfügen über Kommunikationsfunktionen. Das kann zwar positiv sein und Kindern helfen, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln, bietet aber auch einen Nährboden für Cybermobbing und Hassreden. Außerdem geben sich manche Personen auf diesen Plattformen als Kinder aus, obwohl sie keine sind.

Laut UNICEF (n.d.) kann Cybermobbing verletzende oder bedrohliche Nachrichten, die Verbreitung von Fake News und Lügen, den Ausschluss bestimmter Spieler aus dem Chat sowie das Verspotten der Leistung oder Identität eines Spielers umfassen. Sie sollten Ihr Kind dazu ermutigen, solches Verhalten im Internet nicht zu tolerieren.

Ermutigen Sie Ihr Kind, während des Spielens offen und regelmäßig mit Ihnen über Gefühle zu sprechen. Helfen Sie dabei, zu lernen, wie solches Fehlverhalten von anderen vermieden werden kann, und wie Personen gemeldet und blockiert werden können. Sie können Ihr Kind auch über die Gefahren der Monetarisierung und Lootboxen aufklären. Besprechen Sie mit Ihrem Kind, wie es sich in solchen Fällen verhalten soll. Kinder sollten verstehen, dass selbst Spiele, die scheinbar kostenlos sind, auf verschiedene Weise versuchen, Geld zu verdienen.

Halten Sie den Dialog mit Ihrem Kind offen. Es ist gut, Ihr Kind über mögliche Risiken aufzuklären, aber es ist auch wichtig, den Dialog offen zu halten. Zeigen Sie Interesse an den Spielen, die Ihr Kind spielt, und stellen Sie Fragen, um mehr über Erfahrungen oder eventuelle Bedenken zu erfahren. Das hilft Ihnen nicht nur, auf dem Laufenden zu bleiben, sondern stärkt auch das Vertrauen, sodass es Ihrem Kind leichter fällt, sich an Sie zu wenden, wenn es auf Probleme stößt.

Es ist wichtig, dass Kinder wissen, dass sie jederzeit mit Ihnen über ihre Erfahrungen sprechen können, wenn ihnen etwas seltsam vorkommt oder sie online negative Erfahrungen machen (z. B. Cybermobbing). Ihr Kind muss wissen, dass Sie bereit sind, es zu unterstützen – und es nicht beschuldigen oder verurteilen.

Sie könnten mit Ihren Kindern darüber sprechen, was sie online sehen und hören. Durch einen offenen Dialog können Eltern ihren Kindern helfen, sich im Internet sicherer und verantwortungsbewusster zu bewegen.

Prüfen Sie, ob die Spiele, die Ihr Kind spielt, altersgerecht sind. Es ist sehr wichtig, sich über die Videospiele zu informieren, die Ihr Kind spielt, da Sie so leichter erkennen können, ob ein Spiel für Ihr Kind geeignet und förderlich ist. Sie können die Videospiele anhand der PEGI (Pan European Game Information) – Einstufung überprüfen. Dabei handelt es sich um ein Altersfreigabesystem für Videospiele, das sich an der Eignung für bestimmte Altersgruppen sowie an den Spielinhalten orientiert. Die Kennzeichnungen helfen Eltern und Betreuungspersonen bei der Auswahl geeigneter Spiele für ihre Kinder.

Spielen Sie mit Ihrem Kind! Versuchen Sie die Spiele gemeinsam mit Ihrem Kind zu spielen. So erhalten Sie einen direkten Einblick in den Inhalt des Spiels und können mögliche Risiken erkennen. Wenn Sie gemeinsam spielen, erhalten Sie nicht nur einen Einblick in das, womit Ihr Kind in Berührung kommt, sondern schaffen auch Gelegenheiten für eine sinnvolle Interaktion. Untersuchungen zeigen, dass solche gemeinsamen Spielerlebnisse die familiären Bindungen stärken können (Wang, Taylor & Sun, 2018).

Informieren Sie sich über die Spiele Ihrer Kinder. Mehr dazu erfahren Sie in Quellen wie diesem Leitfaden. Denken Sie auch daran, dass andere Eltern dieselben Sorgen haben wie Sie; daher kann es hilfreich sein, sich mit ihnen auszutauschen und Informationen sowie Ressourcen zu teilen.

Manchmal kann Technologie helfen! Mit Kindersicherungssoftwares lassen sich die Online-Aktivitäten von Kindern überwachen, die Bildschirmzeit begrenzen und verhindern, dass schädliche Websites automatisch geöffnet werden (Pop-

ups). Es ist wichtig, nicht nur Einschränkungen festzulegen, sondern Ihrem Kind auch zu erklären, warum Sie bestimmte Maßnahmen ergreifen. Sonst könnten Kinder versuchen, diese Einschränkungen zu umgehen, wenn sie nicht verstehen, warum Sie ihr Spielverhalten überwachen.

Mehr Sicherheitstipps sowie Infos zu Jugendschutz-Einstellungen und Altersfreigaben finden Sie auf Seite 15.

TOP TIPP

Im Abschnitt „Weiterführende Literatur“ finden Sie Quellen, in denen die PEGI-Altersfreigaben erläutert werden, damit Sie die Spiele, die Ihr Kind spielt, besser verstehen können.





HELFEN SIE MIT, GESUNDE GEWOHNHEITEN ZU ENTWICKELN

Fördern Sie Gewohnheiten, die Ihrem Kind gut tun. Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Grenzen fest. Behalten Sie beispielsweise die Bildschirmzeit im Auge und sorgen Sie dafür, dass hauptsächlich am Wochenende gespielt wird. Achten Sie darauf, dass ihr Kind genügend Zeit im Freien und mit seinen Freunden verbringt.

Sie könnten die Kinder beispielsweise dazu ermutigen, sich mit ihren Freunden zu treffen, anstatt Online-Spiele zu spielen.

Es ist jedoch zu beachten, dass es nicht nur darum geht, die Bildschirmzeit zu erfassen, sondern auch darum, wie die Zeit vor dem Bildschirm verbracht wird (Steinkuehler, 2015). Es ist möglich, dass Kinder weniger Zeit mit Spielen verbringen, aber dennoch in Fallen tappen (z. B. indem sie persönliche Daten preisgeben). Daher ist auch die Qualität der Zeit, die sie online verbringen, von Bedeutung!

Erwägen Sie, Geräte und Bildschirme in den Gemeinschaftsbereichen des Hauses unterzubringen, wie zum Beispiel im Wohnzimmer, wo Sie Ihr Kind beim Spielen gut im Blick haben. So können Sie seine Aktivitäten im Auge behalten und sicherstellen, dass es sich in einer sicheren Umgebung befindet.



BEACHTEN SIE DEN DATENSCHUTZ

Informieren Sie sich darüber, wie das Spiel personenbezogene Daten speichert, verarbeitet und verwendet. Viele Spiele erfassen personenbezogene Daten ihrer Spieler*innen. Dies kann von vollständigen Namen, Benutzernamen und Chat-Protokollen über Standortdaten und Verhaltensmuster bis hin zu sensiblen Informationen wie Bankkontodaten reichen. Vor dem Spielen werden die Spieler*innen gebeten, den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zuzustimmen, bei denen es sich um Regeln für die Nutzung des Spiels handelt. Sie müssen die Datenschutzrichtlinien jedes Spiels sorgfältig prüfen, um zu verstehen, welche Art von Daten zu welchem Zweck erfasst werden, wo diese Informationen gespeichert werden und ob diese Daten an Dritte, einschließlich Analyseunternehmen und Werbetreibende, weitergegeben werden.

Achten Sie darauf, dass Ihr Kind immer ein Pseudonym anstelle seines richtigen Namens verwendet. Es sollte während des Spiels oder in Chats niemals persönliche Informationen wie vollständigen Namen, Alter, Adresse, Schule oder Telefonnummer preisgeben. Die Weitergabe solcher Angaben kann ein Risiko darstellen, da Fremde im Internet diese Informationen missbrauchen könnten. Machen Sie Ihrem Kind klar, wie wichtig es ist, seine Identität geheim zu halten.

Finden Sie heraus, wer die anderen Spieler*innen des Videospiels sind. Bei manchen Spielen sind andere Spieler*innen dabei. Videospiele können hervorragend dazu beitragen, eine Gemeinschaft aufzubauen und ein Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln. Kinder können lernen, wie man zusammenarbeitet, und ihre Kooperationsfähigkeiten ausbauen. Es ist jedoch wichtig zu wissen, mit wem Ihr Kind spielt. Sind es andere Kinder aus derselben Schule? Sind Fremde dabei? Wo chatten sie während des Spielens? Es ist wichtig, dass das Kind versteht, dass manche Fremde vorgeben könnten, jemand anderes zu sein. Nur weil jemand behauptet, ein Kind zu sein, muss das nicht unbedingt stimmen.

SIE SIND NICHT MACHTLOS.

Auch wenn Sie als Eltern vielleicht das Gefühl haben, dass Sie nur wenig tun können – insbesondere, wenn Ihre Kinder im Teenageralter sind –, denken Sie bitte daran, dass Kinder ihre Eltern immer brauchen. Vielleicht haben Sie den Eindruck, dass die oben genannten Ratschläge nicht funktionieren und Ihr Kind nicht auf Sie hört. Wie kann ein Elternteil beispielsweise die Auswahl der Videospiele durch seine Kinder beeinflussen? Erfreuliche Nachrichten kommen aus der Forschung, die darauf hindeutet, dass Eltern tatsächlich einen Einfluss haben. Eine von DeCamp (2019) durchgeführte Studie zeigt, dass ein klarer und signifikanter Zusammenhang zwischen der Wahrnehmung der Kinder hinsichtlich der Meinung ihrer Eltern zu gewalttätigen Videospielen und der Zeit besteht, die sie mit solchen Spielen verbringen. Dies deutet darauf hin, dass Eltern als wirksame „Gatekeeper“ des Medienkonsums ihrer Kinder fungieren können; nicht unbedingt durch strenge Regeln oder Disziplin, sondern vielmehr durch eine enge und vertrauensvolle Beziehung.

Zwar ist der elterliche Einfluss wichtig, doch ist er nicht der einzige Faktor, der die Spielgewohnheiten von Kindern prägt; auch die individuelle Persönlichkeit und das soziale Umfeld spielen eine Rolle. Dennoch liefert diese Studie Belege dafür, dass die Ansichten und Einstellungen der Eltern durchaus von Bedeutung sind und die Entscheidungen der Kinder beeinflussen können. Auch wenn es manchmal so scheint, als würden Ihre Ratschläge ignoriert werden, sind Ihr Engagement und Ihre geäußerten Meinungen doch von Bedeutung und können Ihrem Kind helfen, bessere Entscheidungen hinsichtlich der Spiele zu treffen, die es spielt. Dieser Effekt ist bei jüngeren Kindern zwar stärker ausgeprägt, bleibt jedoch auch bei älteren Jugendlichen bestehen.

Gaming macht Spaß – Schutz macht sicher

Dieser Leitfaden empfiehlt insgesamt eine kritische Herangehensweise im Umgang mit Videospielen. Das bedeutet, dass Sie als Eltern bei Gesprächen mit Ihrem Kind über dieses Thema nicht ausschließlich positiv oder negativ eingestellt sein müssen. Sie können die aktuelle Situation darlegen und Ihrem Kind helfen, auch bei diesen Themen kritisch zu denken.

- **Sprechen Sie offen mit Ihrem Kind über seine Interessen.**
- **Helfen Sie Ihrem Kind, diese Themen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.**
- **Seien Sie ehrlich, was Ihre Bedenken angeht.**

Nach den Sicherheitstipps werden drei Beispiele vorgestellt, um eine kritische Herangehensweise an zwei zentrale Themen im Bereich der Videospiele zu veranschaulichen. Im Rahmen unseres Forschungsprojekts haben wir uns mit der Vielfalt an Videospielen und der Videospielebranche als Wirtschaftszweig befasst, der das Wirtschaftswachstum und die Schaffung von Arbeitsplätzen fördert. Wie können Sie diese beiden wichtigen Themen gemeinsam mit Ihren Kindern kritisch beleuchten? Videospiele mögen spannend erscheinen, doch Sie sollten Ihr Kind dazu ermutigen, sich eingehender mit diesen Themen auseinanderzusetzen!

Die folgenden Hinweise dienen als allgemeine Orientierung. Sie können und sollten jedoch an das Alter, die Persönlichkeit und die Interessen Ihres Kindes sowie an die Werte Ihrer Familie angepasst werden. Manche Themen können mit älteren Kindern ausführlicher besprochen werden, während sie bei jüngeren Kindern in einfacher und altersgerechter Sprache erklärt werden sollten.

Wichtige Sicherheitstipps

PEGI-Altersfreigaben verstehen

Viele Eltern achten nur auf die Alterszahl (z. B. PEGI 7, PEGI 12 usw.). Die Inhalts-Symbole sind jedoch oft noch wichtiger. Sie zeigen, warum ein Spiel diese Altersfreigabe erhalten hat und welche Inhalte im Spiel vorkommen können.



Quelle: Video Games Europe, 2025; PEGI.

In-App-Käufe deaktivieren

Viele Spiele versuchen, Kinder zum Ausgeben von Geld zu bewegen z. B. für Skins, Lootboxen, Upgrades oder zeitlich begrenzte Angebote. Um unbeabsichtigte Käufe zu vermeiden, können Käufe mit Passwort geschützt, "Ein-Klick-Käufe" deaktiviert und gespeicherte Kreditkarten entfernt werden.

Eingebaute Jugendschutz-Einstellungen nutzen

Jugendschutz-Tools helfen dabei, die Bildschirmzeit zu begrenzen, altersungeeignete Spiele zu sperren, Käufe zu kontrollieren, Online-Kommunikation einzuschränken und feste Spielzeiten einzustellen.

Familien- und Kontoeinstellungen einrichten

Nur darüber zu sprechen reicht oft nicht aus. Nutze die verfügbaren Systeme, um Einstellungen aktiv zu steuern, z. B. Apple Family Sharing, Google Family Link, Xbox Family Settings, PlayStation Family Management und Nintendo Parental Controls. Diese Tools helfen, Käufe, Downloads, Bildschirmzeit und Inhalte altersgerecht zu verwalten.

Da sich Technik schnell verändert, sollten Sie die aktuellen Einstellungen für Ihr Gerät oder Spiel regelmäßig überprüfen. Weitere Informationen finden Sie im Jugendschutz-Leitfaden von Video Games Europe (siehe „Weitere Informationen“).

FALL 1: FIGUREN IN VIDEOSPIELEN

Eines der wichtigsten Themen, über die Sie mit Ihrem Kind sprechen könnten (oder das vielleicht sogar von selbst zur Sprache kommt), sind die Figuren in Videospielen. Achten Sie darauf, welche Art von Figuren Ihr Kind gerne spielt.

1. Sehen sie aus wie Ihr Kind? Versucht Ihr Kind, sich in der virtuellen Welt ein eigenes Ich zu schaffen?
2. Sieht ihr Lieblingscharakter aus wie Ihr Kind, nur mit einigen hervorgehobenen Merkmalen?
3. Ist es etwas völlig anderes? Handelt es sich um eine Figur, die nichts mit ihrem wirklichen Ich zu tun hat, wie zum Beispiel ein Tier oder ein Elf?

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Figuren und fragen Sie es, warum es sich für diese Figur entschieden hat. Es ist interessant, auch die anderen Figuren in den Spielen zu beachten, die Ihr Kind spielt. Manche Figuren sind spielbar, andere treten nur im Hintergrund auf und sind nicht spielbar.

1. Gibt es in dem Spiel weibliche Charaktere? Wie werden weibliche und männliche Charaktere dargestellt?
2. Gibt es in dem Spiel, das Ihr Kind spielt, vielfältige Charaktere? Falls ja, werden diese vielleicht stereotypisch dargestellt?
3. Kommen in dem Spiel Kinderfiguren vor? Wie werden diese dargestellt?

Diskussionspunkte

Die Unterrepräsentation bestimmter Charaktere ist in der Gaming-Branche leider nach wie vor ein Problem. So gibt es beispielsweise nicht viele Kinderfiguren in Videospielen. Reay (2021) analysierte Charaktere aus 506 erfolgreichen Videospielen aus den Jahren 2009 bis 2019 und stellte fest, dass nur 19% der Videospiele Kinder als Charaktere enthalten, wobei nur die Hälfte davon spielbar ist und es sich bei den meisten um weiße Jungen im Alter von 6 bis 11 Jahren handelt.

Die bloße Präsenz bestimmter Figuren in einem Spiel ist nicht ausreichend. Ebenso wichtig ist die Art und Weise ihrer Darstellung. In vielen Spielen werden Angehörige mancher sozialer Gruppen stereotypisch dargestellt. So werden weibliche Figuren in Videospielen meist als passiv dargestellt, und ihre Rolle besteht darin, gerettet zu werden oder einfach nur als Assistentinnen der männlichen Hauptfiguren zu fungieren (Melzer, 2018).

Warum ist dieses Thema wichtig?

In einem Gespräch könnten Sie Ihr Kind fragen, warum es dieses Thema für wichtig hält, und Ihre eigenen Gedanken dazu einbringen. Hier sind einige Punkte, die Sie ansprechen könnten, um das Gespräch anzuregen.

1. Es kann dazu beitragen, dass sich Menschen integriert und wertgeschätzt fühlen, wenn sie in der Geschichte Figuren finden, mit denen sie sich identifizieren können.
2. Dies kann die Identifikation mit den Figuren erleichtern, was wiederum mit dem Spielspaß zusammenhängen kann.
3. Es kann ein inklusives Umfeld für alle Spieler schaffen und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit fördern.
4. Diversität sollte nicht nur auf die bloße Repräsentation verschiedener Gruppen beschränkt sein. Ebenso entscheidend ist eine differenzierte und nicht-stereotype Darstellung dieser Gruppen.

FALL 2: DIE VIDEOSPIELBRANCHE

Hat Ihr Kind schon einmal gesagt, dass es Videospiele so sehr mag, dass es gerne Profi-Gamer*in werden möchte? Was wäre, wenn Ihr Kind eine solche Leidenschaft für Videospiele hat, dass es eine Karriere in der Spieleindustrie anstreben möchte? Da Ihr Kind Videospiele liebt, ist es sehr wahrscheinlich, dass es irgendwann sagt, dass es später einmal einen solchen Beruf ausüben möchte.

Möglicherweise haben Sie noch nicht darüber nachgedacht oder sind sich nicht sicher, ob dies ein guter Karriereweg ist. Hören Sie Ihrem Kind auf jeden Fall zu und versuchen Sie, dieses Thema im Gespräch anzugehen. Sie könnten Ihrem Kind helfen, mehr darüber herauszufinden. Erklären Sie ihm, dass jede Situation Vor- und Nachteile hat, und helfen Sie ihm so zu erkennen, dass diese faszinierende Welt auch einige Herausforderungen mit sich bringen kann. Sie können Ihr Kind dabei unterstützen, über mögliche Probleme nachzudenken, mit denen es konfrontiert werden könnte.

Kinder identifizieren sich vielleicht mit Gamern oder Streamern, die sie online sehen, doch gibt es in der Spieleindustrie viele verschiedene Berufsmöglichkeiten. Wenn sie wirklich interessiert sind, kannst du ihnen helfen, sich über die vielfältigen Berufsmöglichkeiten zu informieren.

Einige mögliche Aufgabenbereiche

Game Designer*in	Diese Person entwickelt die Spielregeln, gestaltet die Level und plant den Spielfortschritt.
Game Artist	Gestaltet die visuellen Elemente eines Spiels, zum Beispiel Figuren oder Spielumgebungen. Dieser Bereich passt gut zu Kindern, die gerne zeichnen oder kreativ gestalten.
Game Programmierer*in	Schreibt den Programmcode des Spiels. Programmierkenntnisse sind für diese Rolle besonders wichtig.
Sound Designer*in	Verantwortlich für die Audioelemente eines Spiels, etwa Soundeffekte, Geräusche oder Klanggestaltung.
Synchronsprecher*in	Kinder, die gerne schauspielern oder sprechen, könnten sich für diesen Beruf interessieren. Synchronsprecher*innen verleihen den Spielfiguren ihre Stimme – ähnlich wie bei Animationsfilmen.
Animator*in	Sorgt für die Bewegungen im Spiel – von großen Bewegungsabläufen wie Gehen oder Laufen bis hin zu kleinen Details wie Gesichtsausdrücken. Auch bewegte Objekte werden von Animator*innen umgesetzt.
Game Tester*in	Testet Spiele vor der Veröffentlichung. Dabei wird geprüft, ob Fehler oder technische Probleme auftreten und ob das Spiel für Spielerinnen und Spieler interessant und ansprechend ist. Dieser Schritt ist vor dem Release sehr wichtig.
Produzent*in	Verantwortlich für Budgetplanung und Organisation des Entwicklungsprozesses sowie für Zeitpläne. Produzent*innen verwalten finanzielle Mittel.
Texter*in	Schreibt die Geschichte und Dialoge eines Spiels. Für Kinder mit viel Fantasie und Freude am Schreiben kann dies ein spannender Berufsweg sein.

Community
Manager*in

Diese Person kümmert sich um die Spiel-Community. Sie sorgt dafür, dass aktuelle und zukünftige Spieler*innen eingebunden werden, etwa durch Online-Events, persönliche Veranstaltungen, Forendiskussionen oder Aktivitäten in sozialen Medien.

UX
Designer*in

UX steht für User Experience (Nutzererlebnis). Diese Rolle konzentriert sich darauf, Spiele benutzerfreundlich, zugänglich und angenehm spielbar zu gestalten. Dazu gehört zum Beispiel die Gestaltung von Menüs oder das Testen der Navigation.

Game
Entwickler*in

Spielerentwickler*innen erstellen Videospiele, indem sie interaktive Funktionen, Spielmechaniken, visuelle Elemente und technische Systeme entwerfen, programmieren und umsetzen.

Technical
support
Assistent*in

Diese Person steht im direkten Kontakt mit den Spielerinnen und Spielern. Sie beantwortet Fragen per E-Mail oder Chat und sorgt dafür, dass Nutzer*innen eine gute Spielerfahrung haben. Technischer Kundensupport ist eine wichtige Aufgabe in vielen Organisationen. Kinder mit Begeisterung für Gaming könnten später auch diesen Bereich der Spielebranche in Betracht ziehen.

Marketing-
spezialist*in

Wie in anderen Branchen spielt Marketing auch bei Videospiele eine große Rolle. Marketingfachleute arbeiten oft eng mit Community-Teams zusammen und machen ein Spiel bekannt, damit möglichst viele Menschen darauf aufmerksam werden. Ziel ist es, den Erfolg und die Reichweite eines Spiels zu steigern. Wer sich für Marketing interessiert und Videospiele liebt, kann über diesen Weg in die Branche einsteigen.

Streamer*in

Eine Streamerin oder ein Streamer spielt Videospiele und überträgt das Gameplay live im Internet – meist mit Kommentaren und direkter Interaktion mit dem Publikum, beispielsweise auf Plattformen wie Twitch, YouTube oder TikTok.

Es gibt also viele verschiedene Berufe, die man in dieser Branche ausüben kann. Sie könnten Ihrem Kind vorschlagen, neue Fähigkeiten (z. B. Programmieren) zu erlernen, um Teil dieser faszinierenden Welt zu werden. Wenn das Kind mehr über diese Berufe erfährt, wird ihm bewusst, wie viele Menschen an der Entwicklung und Produktion seines Lieblingsspiels beteiligt sind.

Auch wenn diese Branche Ihrem Kind magisch erscheinen mag, hat sie doch, wie jede andere Branche auch, mit einigen Problemen zu kämpfen. Es kann hilfreich sein, Ihrem Kind einige dieser Probleme zu schildern, insbesondere wenn es sagt, dass es eines Tages in der Spieleindustrie arbeiten möchte. Das Bewusstsein für diese Herausforderungen kann ihm helfen, fundiertere Entscheidungen zu treffen und realistisch darüber nachzudenken, wie eine Karriere in diesem Bereich aussehen könnte.

Zu den Problemen, die wir im Rahmen unserer Untersuchung anhand von Gesprächen mit Beschäftigten der Gaming-Branche ermittelt haben, gehören:

Mangel an Vielfalt und Repräsentation

Frauen, unter anderem, sind in vielen Spielestudios nach wie vor unterrepräsentiert, insbesondere in Führungspositionen. Dies kann sich auch auf die Art der Charaktere und Geschichten auswirken, die in Spielen vorkommen.

Belästigung und Diskriminierung

Arbeitnehmer*innen, insbesondere Frauen, LGBTQ+Personen und ethnische Minderheiten, berichten, dass sie sowohl am Arbeitsplatz als auch in Spielen Belästigungen oder Ausgrenzung ausgesetzt sind.

Begrenzte Einstiegsmöglichkeiten in die Branche

Für junge Menschen kann es schwierig sein, ihren ersten Job in der Gaming-Branche zu finden. Viele Stellen erfordern sehr spezifische Fähigkeiten, Portfolios oder unbezahlte Berufserfahrung, die sich nicht jeder leisten oder erlangen kann.

Gaming wird oft nicht als echte Berufsmöglichkeit für Mädchen angesehen

Vielen Mädchen, die Spiele lieben, wird immer noch – mal direkt, mal indirekt – suggeriert, dass Gaming oder die Entwicklung von Spielen „nichts für sie“ sei. Das kann sie davon abhalten, ihren Interessen nachzugehen, oder sie daran zweifeln lassen, dass sie in diesem Bereich Erfolg haben können.

Unsichere oder prekäre Arbeitsplätze

In dieser Industrie sind kurzfristige Arbeitsverträge, unerwartete Projektabsagen und die Schließung von Studios keine Seltenheit. Das kann es für junge Menschen schwieriger machen, ihre berufliche Zukunft verlässlich zu planen.

Herausforderungen bei der Finanzierung und den Ressourcen

Kleinere Studios, von Frauen geleitete Projekte oder Teams in finanziell schwächeren Regionen haben oft Schwierigkeiten, finanzielle Unterstützung zu erhalten, selbst wenn sie großartige Ideen haben.

Nachdem Sie dieses Thema angesprochen haben, wäre es sinnvoll, mit Ihrem Kind darüber zu sprechen und sich darüber auszutauschen. Wir müssen die aktuelle Situation natürlich nicht einfach hinnehmen. Fragen, die Sie Ihrem Kind stellen könnten

- Sollen wir diese Situation einfach hinnehmen oder versuchen, sie zu ändern?
- Was kann getan werden, um diese Probleme zu beheben?

Auch wenn es nicht Ihre Aufgabe ist, die Probleme der Branche zu lösen, kann es hilfreich sein zu wissen, dass Akteure der Branche, Gesetzgeber und Forscher derzeit daran arbeiten, diese Probleme zu reflektieren, zu bewerten und Maßnahmen zu ihrer Bewältigung zu planen. Auf der Grundlage unserer Arbeit – wir haben mit vielen Akteuren der Branche gesprochen und Hunderte von offiziellen Dokumenten gesichtet – haben wir eine Reihe von Empfehlungen für politische Entscheidungsträger und die Branche erarbeitet (siehe Seite 23).

Realitätscheck: Gaming-Berufe

Viele Kinder träumen davon, professionelle Gamer*innen, Streamer*innen oder E-Sport-Stars zu werden. Diese Berufe gibt es zwar, aber sie sind sehr konkurrenzbetont und oft unsicher.

Nur sehr wenige Menschen verdienen ein stabiles Einkommen durch E-Sport, Streaming oder Gaming-Content. Der Erfolg hängt oft von Glück, Sponsoren und einer dauerhaften Online-Präsenz ab. Selbst sehr gute Spieler*innen haben nicht immer ein verlässliches Einkommen.

Für Kinder, die sich für Spiele interessieren, können auch andere Berufe in der Spielewelt spannend sein – zum Beispiel Programmierung, Game Design oder Storytelling (siehe oben).

FALL 3: DER ALGORITHMUS

Manche Spiele sind schwer zu stoppen. Aber warum ist das so?

Moderne Spiele werden oft so gestaltet, dass sie Spieler*innen möglichst lange im Spiel halten. Dafür nutzen sie zum Beispiel tägliche Belohnungen, Serien-Boni (Streaks), blinkende Benachrichtigungen, zeitlich begrenzte Events und überraschende Belohnungen. Diese Mechaniken sollen dazu führen, dass man immer wieder zurück ins Spiel kommt.

Was kannst du tun?

Hilf Kindern dabei, kritisch zu denken und zu erkennen, wann ein Spiel sie gezielt zum Weiterspielen animieren möchte.

Hilfreiche Gesprächsfragen:

„Warum glaubst du, gibt es tägliche Belohnungen im Spiel?“

„Möchtest du gerade weiterspielen – oder möchtest das Spiel, dass du weiterspielst?“

„Wie fühlst du dich, wenn du eine tägliche Belohnung verpasst?“

Das Ziel ist nicht, Spiele zu verbieten, sondern Kindern zu helfen, ein Bewusstsein zu entwickeln und selbst entscheiden zu lernen, wann sie spielen möchten.

Politische Handlungsempfehlungen

In-Game-Ausgaben für Kinder sicherer machen

Viele Spiele enthalten Funktionen wie Lootboxen und Mikrotransaktionen, die für junge Spielerinnen und Spieler schwer verständlich oder mit Risiken verbunden sein können.

Wir empfehlen der Branche:

- Die tatsächlichen Kosten von Spielinhalten sowie die Gewinnwahrscheinlichkeiten klar und transparent darzustellen.
- Glücksspielähnliche Mechaniken aus Spielen für Kinder zu entfernen oder nur nach strengen Altersprüfungen zugänglich zu machen.
- Einfache Ausgabenlimits und zusätzliche Bestätigungsschritte einzuführen, damit Kinder nicht zu leicht Käufe tätigen können.

Zuverlässige Altersprüfungen einsetzen und Altersfreigaben respektieren

Wir empfehlen:

- Alterskennzeichnungen wie PEGI europaweit konsequenter durchzusetzen.
- Dass digitale Plattformen sichere und verlässliche Altersverifikationssysteme nutzen.
- Risikobehaftete Funktionen wie offene Chats oder In-Game-Käufe für jüngere Spieler automatisch einzuschränken.

Daten und Privatsphäre von Kindern schützen

Wir empfehlen:

- Spiele sollen nur die unbedingt notwendigen Daten erheben.
- Daten von Kindern dürfen nicht für personalisierte Werbung oder risikoreiches Profiling verwendet werden.
- Familien sollen einfache Möglichkeiten erhalten, ihre Daten einzusehen oder löschen zu lassen.

Sicherere Online-Spielumgebungen schaffen

Kinder sind in Online-Spielen häufig Cybermobbing, Hassrede oder unangemessenem Verhalten ausgesetzt.

Wir empfehlen Unternehmen:

- Melde- und Blockierfunktionen zu verbessern, damit Kinder problematische Spieler leicht melden oder blockieren können.
- Schnell auf Meldungen zu reagieren und transparent zu kommunizieren, wie Vorfälle bearbeitet werden.
- Sicherheitsfunktionen von Anfang an in Spiele zu integrieren, nicht erst nachträglich.

Repräsentation und Vielfalt in Spielen stärken

Repräsentation beeinflusst maßgeblich, wie Kinder sich selbst und andere wahrnehmen.

Wir empfehlen der Branche:

- Mehr vielfältige Charaktere einzubeziehen – unterschiedliche Geschlechter, Hintergründe, Altersgruppen und Fähigkeiten.
- Stereotype Darstellungen zu vermeiden, insbesondere von Mädchen, Frauen und Minderheiten.
- Kreative Teams vielfältiger zu gestalten, damit unterschiedliche Perspektiven in Designentscheidungen einfließen.

Faire und gesunde Arbeitsbedingungen fördern

Viele junge Menschen träumen davon, in der Spielebranche zu arbeiten, doch die Arbeitsbedingungen können anspruchsvoll sein.

Wir empfehlen Unternehmen:

- Ungesunde Arbeitspraktiken wie extreme Überstunden („Crunch“) zu reduzieren.
- Faire Einstiegsmöglichkeiten für junge Menschen zu schaffen, etwa durch Praktika, Ausbildungsangebote und Mentoringprogramme.
- Wohlbefinden und mentale Gesundheit am Arbeitsplatz aktiv zu unterstützen.

Zusammenarbeit zwischen Familien, Branche und Politik stärken

Der Schutz von Kindern im digitalen Raum kann nicht von einer einzelnen Gruppe allein gewährleistet werden – Zusammenarbeit ist entscheidend.

Wir empfehlen:

- Die Einrichtung einer EU-weiten Stelle (eines Observatoriums), die Kinderschutz im Gaming-Bereich beobachtet und bewertet.
- Kinder, Eltern, Lehrkräfte sowie Fachkräfte der Jugendarbeit bei der Entwicklung neuer Regeln einzubeziehen.
- Gute Praxisbeispiele zwischen Ländern und Unternehmen auszutauschen, damit Sicherheitsstandards europaweit verbessert werden.

Hoffentlich werden diese Herausforderungen bis zu dem Zeitpunkt, an dem Ihr Kind erwachsen ist, deutlich verbessert oder vollständig gelöst sein.

SELBSTTEST-FRAGEN

- Wenn ein PEGI-Label auf einem Spiel für Ihr Kind die Zahl 7 trägt – was bedeutet das für das Spiel?
 - ☐ Es ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet.
 - ☐ Es enthält sicher keine Geräusche, die Ihr Kind erschrecken könnten.
 - ☐ Es kann sehr milde Formen von Gewalt enthalten.
- Ist es möglich, dass Ihr Kind in einem Spiel echtes Geld ausgeben soll?
 - ☐ Nein, weil Spiele ihre eigene virtuelle Währung haben.
 - ☐ Ja, aber nur für Upgrades, um Werbung zu entfernen.
 - ☐ Ja, für Upgrades, Gegenstände und andere Spielinhalte.
- Was wissen Sie über Kinder, die als Figuren in Videospielen vorkommen?
 - ☐ Etwa die Hälfte der Videospielcharaktere sind Kinder.
 - ☐ Ungefähr die Hälfte der kindlichen Figuren ist nicht spielbar.
 - ☐ Wenn Kinder in Spielen vorkommen, sind es meistens Mädchen.

Nennen Sie bitte zwei Gründe, warum es wichtig ist, dass sich Kinder mit einer Spielfigur identifizieren können.

Nennen Sie bitte zwei Gründe, warum Vielfalt bei Figuren in Videospielen wichtig ist.

Nachdem Sie diesen Leitfaden gelesen haben: Welche drei Dinge werden Sie künftig in Gesprächen mit Ihrem Kind oder in Ihrem Verhalten verändern, um Ihr Kind beim Spielen besser zu unterstützen und seine Sicherheit zu gewährleisten?

Weiterführende Literatur und Ressourcen

Bellerose, D., Dawkins, U., Keltie, E., Pihl, K., & Third, A. (2014). Children's Rights in the Digital Age: A download from children around the world. UNICEF and Young and Well Cooperative Research Centre.

European Union. (2025). Guide to online and video games. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/online-video-games-guide>

fit4internet (Austrian initiative to strengthen digital competencies)

PEGI . What do the labels mean? <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

Saferinternet.at (Austrian awareness centre for children, carers and teachers)

The School of Social Networks Project.
<https://www.schoolofsocialnetworks.org/home/>

UNICEF. How to stop cyberbullying. <https://www.unicef.org/stories/how-to-stop-cyberbullying>

Blinde Kuh (German search engine for children) <https://www.blinde-kuh.de>

Literaturverzeichnis

Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2023). The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 94(2), 193–227. <https://doi.org/10.3102/00346543231167795>

Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problem gambling and gambling-related cognitions. *Addiction*, 114(11), 1967–1975.

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, 43(3), 489–496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>

DeCamp, W. (2019). Parental influence on youth violent video game use. *Social science research*, 82, 195–203. <https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2019.04.013>

Ellison, M., & Drew, C. (2019). Using Digital Sandbox Gaming to Improve Creativity Within Boys' Writing. *Journal of Research in Childhood Education*, 34(2), 277–287. <https://doi.org/10.1080/02568543.2019.1675823>

Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>

Gashaj, V., Dapp, L. C., Trninic, D., & Roebbers, C. M. (2021). The effect of video games, exergames and board games on executive functions in kindergarten and 2nd grade: An explorative longitudinal study. *Trends in Neuroscience and Education*, 25, 100162.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

- Greitemeyer, T. (2013). Playing video games cooperatively increases empathic concern. *Social Psychology*. <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000154>
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22(1), 52–54.
- Israel-Fishelson, R., & Hershkovitz, A. (2020). Persistence in a game-based learning environment: The case of elementary school students learning computational thinking. *Journal of Educational Computing Research*, 58(5), 891–918.
- Kulik J (2025) Understanding how we make accessible games: perspectives from the games industry and players with disabilities. Doctoral dissertation, University of York. White Rose eTheses Online. <https://etheses.whiterose.ac.uk/36768>
- Melzer, A. (2018). Of princesses, paladins, and players: Gender stereotypes in video games. In J. Breuer, D. Pietschmann, B. Liebold, & B. P. Lange (Eds.), *Evolutionary psychology and digital games: Digital hunter-gatherers* (pp. 205–220). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315160825>
- Moral-García, J. E., Rusillo-Magdaleno, A., Patiño-Villada, F. A., & Martínez-López, E. J. (2025). Bullying and cyberbullying are associated with inappropriate use of the internet, cell phones, and video games in children and adolescents. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 15(5), 82. <https://doi.org/10.3390/ejihpe15050082>
- Niknejad, S., Mildner, T., Zargham, N., Putze, S., & Malaka, R. (2024). Level up or game over: Exploring how dark patterns shape mobile games. *Proceedings of the International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM '24)*, 148–156. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3701571.3701604>
- Ott, M., & Pozzi, F. (2011). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011–1019. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2010.526148>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Schwiddessen, S., & Karius, P. (2018). Watch your loot boxes!—Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions in the EU and US. *Interactive Entertainment Law Review*, 1(1), 17–43.
- Steinkuehler, C. (2016). Parenting and video games. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(4), 357–361.
- Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: A comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(4), 474–514. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798>
- UNICEF. (n.d.). How to stop cyberbullying. <https://www.unicef.org/stories/how-to-stop-cyberbullying>
- Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: a meta-analysis of training studies. *Psychological bulletin*, 139(2), 352.
- Video Games Europe. (2025). All about video games: Annual report on Europe's video games sector. <https://www.videogameseurope.eu/news/annual-data-report-on-europes-video-games-sector-launched-at-gamescom/>
- Veiga, Emerson & Silva, Nabson & Gadelha, Bruno & Oliveira, Horácio & Conte, Tayana. (2025). *Dark Patterns in Games: An Empirical Study of Their Harmfulness*.
- von Meduna, Marc & Steinmetz, Fred & Ante, Lennart & Reynolds, Jennifer & Fiedler, Ingo. (2020). Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: Results from a large-scale population survey. *Technology in Society*, 63. 101395. 10.1016/j.techsoc.2020.101395.
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media & Society*, 20(11), 4074–4094. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>
- Wells, G., Romhányi, Á., & Steinkuehler, C. (2025). Hate speech and hate-based harassment in online games. *Frontiers in Psychology*, 15, 1422422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1422422>
- Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- Zendle, D., Cairns, P. (2018) Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE* 13(11): e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>

Das GAMEHEARTS-Projekt hat das Ziel, Videospiele in ganz Europa noch wertvoller, wirkungsvoller und zugänglicher zu machen. Wir sind überzeugt, dass Videospiele unsere Gesellschaft stärken können: Sie fördern wirtschaftliches Wachstum, schaffen neue Arbeitsplätze, unterstützen Gesundheit und Wohlbefinden und bringen Menschen zusammen. Gleichzeitig möchten wir sicherstellen, dass Videospiele einen festen Platz in der kreativen und kulturellen Landschaft Europas einnehmen.

Unser Team besteht aus Universitäten und Partnerorganisationen aus Österreich, dem Vereinigten Königreich, Finnland, den Niederlanden und Polen, die gemeinsam innovative Ideen entwickeln. Zu unseren Partnern zählen unter anderem Ubisoft, das Imperial War Museum und das London Symphony Orchestra. Gemeinsam untersuchen wir, wie Videospiele andere kulturelle Bereiche wie Kunst, Geschichte oder Sport spannender, interaktiver und zugänglicher machen können.

Durch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Gaming erforschen wir neue Möglichkeiten für inklusivere, mitreißendere und stärkende kulturelle Erfahrungen. Unsere Arbeit ist in sieben Projektbereiche gegliedert, in denen Universitäten und Industriepartner eng zusammenarbeiten, um aktuelle Entwicklungen sowie zukünftige Trends der Videospieldwelt zu analysieren und weiterzuentwickeln.

www.gamehearts.eu
info@gamehearts.eu



Das Projekt GAMEHEARTS wurde im Rahmen des Forschungs- und Innovationsprogramms Horizon Europe der Europäischen Union unter der Finanzhilfvereinbarung Nr. 101132543 gefördert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor*innen und spiegeln nicht zwingend die Positionen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für die Forschung (REA) wider. Weder die Europäische Union noch die REA können für diese Inhalte verantwortlich gemacht werden.