

„Update verfügbar – ein Podcast des BSI“

Transkription für Folge 70

Titel: Sicheres Gaming

*Moderation: Schlien Gollmitzer und
Hardy Röde*

*Gast: Alexander Pfeiffer, Universität für Weiterbildung
Krems*



Hardy Röde: Schlien?

Schlien Gollmitzer: Hardy?

Hardy Röde: Gehörst du eigentlich auch noch zu dieser Generation, die so sagt: Wir hatten drei Fernsehprogramme und das war eigentlich auch total genug?

Schlien Gollmitzer: Nicht wirklich. Ich glaube, ich bin knapp am Übergang. Also wir hatten schon sehr viele Fernsehprogramme. Wir hatten sogar so einen Premiere-Decoder.

Hardy Röde: Privatfernsehen, bevor es Privat-Fernsehen gab.

Schlien Gollmitzer: Aber wir hatten trotzdem auch so einen alten Kasten oben im Haus im Flur stehen. Also erstens, damit es nicht privat abgesperrt war, irgendwo in einem einzelnen Raum. Sondern so begehbar für alle, genau, im Flur und der hatte tatsächlich nur drei Programme und so eine ganz komplizierte, fette Fernbedienung, so einen riesengroßen Kasten einfach.

Hardy Röde: Okay, also immer noch genügend Hürden, dass man sich da als Heranwachsende nicht einfach bedient, oder?

Schlien Gollmitzer: Ja, es war nicht so einfach und es war auch nicht unbegrenzt, sagen wir's mal so.

Hardy Röde: Ich bin da wirklich so voll der Typ, über den man, über den du auf dem Schulhof wahrscheinlich immer gelächelt hättest. Ich hatte wirklich kein Scheiß diese drei Fernsehprogramme und sogar am Anfang meiner rauen Kindheit nur einen Schwarz-Weiß-Fernseher.

Schlien Gollmitzer: Oh, ich hörte davon, dass es das gab früher.

Hardy Röde: Es gab so ein hartes Regiment, ich durfte fast nichts anschauen, nur nach Voranmeldung auf einem Fernsehplan, der am Fernseher dranhing.

Schlien Gollmitzer: Das kenne ich auch noch, ich musste das in der Fernsehzeitung ansehen.

Hardy Röde: Immerhin, dann starten wir doch von vergleichbaren Voraussetzungen irgendwie. Ist jedenfalls klar, dass das hier dabei rausgekommen ist, oder? Zwei Leute, die seit Jahren in Radio und Fernsehen und Podcasts was mit Medien machen.

Schlien Gollmitzer: Medien sind unser Leben.

Hardy Röde: Heute reden wir hier auch noch in Update verfügbar über Gaming.

Schlien Gollmitzer: Das war ein bisschen absehbar. Aber was können wir da jetzt für unser heutiges Medienleben aus unserer Kindheit mitnehmen?

Hardy Röde: Ja, ich denke da manchmal drüber nach, was ich meinen eigenen Kindern – wir haben ja beide Kinder, du ein bisschen ältere, ich fünf und sieben – was bringen wir denen bei, was so in Führungszeichen richtig ist bei der Mediennutzung? Und wir haben es ja auch immer wieder von der Thematik, dass wir unseren Kindern natürlich was vorleben wollen und müssen. Also in dem Moment, wo die das erste Handy benutzen, den ersten Computer, da müssen wir denen irgendwie vorausgehen, sodass sie, wenn sie dann ihre eigenen Geräte haben, dass sie dann ungefähr eine Roadmap haben, was für sie richtig ist. Und bis dahin ist es halt schlau, wenn wir denen irgendwie was vorleben. So bezüglich Fernsehen, Gaming, ich würde mal sagen alles, was am Bildschirm stattfindet.

Schlien Gollmitzer: Das heißt, du findest es jetzt schlecht, dass ich zehn Staffeln einer Serie „durchbinge“ vor meinen Kindern?

Hardy Röde: Das müssen wir nachher, glaube ich, noch vertiefen. Aber mal im Ernst, was ist von deiner eigenen Mediennutzung, die du so schilderst... das war ja doch nicht unbegrenzt. Ist da was bei deinen Kindern gelandet, was jetzt dann doch dasselbe ist, wie du es erlebt hast?

Schlien Gollmitzer: Also meine Kinder sind jetzt mittlerweile 17 und 19, beide schon demnächst Geburtstag habend und ich kann mich auf jeden Fall noch daran erinnern, dass meine Mutter es ganz strikt verboten hat, dass ich einen Fernseher in meinem Zimmer haben durfte. Also im Kinderzimmer ein Fernseher war ein absolutes No-Go und das hab ich auch so durchgesetzt tatsächlich. Keine Fernseher vor 16, mittlerweile haben sie Fernseher. Äh, ja. Konnte ich nicht umhin. Aber ich hätte zum Beispiel auch eigentlich ganz gerne Laptops im Zimmer verboten. Also auch gerade so für Zocken, alles, was so Gaming betrifft, das irgendwie, um da eine bessere Kontrolle zu haben beziehungsweise um das mehr so im Familienraum, im Familienwohnzimmer sozusagen, zu belassen und nicht in diese Privatsphäre zurückzuziehen. Aber wir alle wissen es, dann kam 2020 Corona dazwischen und hat mir leider die Blutgrätsche gegeben, in meinem erzieherischen Ansatz.

Hardy Röde: Da musste der Laptop dann einfach sein, weil sonst wären sie komplett abgekoppelt gewesen, auch von der Schule und so weiter. Ja, also beim Fernsehen habe ich fast das Gefühl, ich vererbe da ziemlich viel meinen Kindern. Bei uns schaue ich auf FSK-Freigaben und schaue dann noch zusätzlich darauf, ob ich das irgendwie für pädagogisch nachvollziehbar halte, habe da irgendwie ein hartes Zeitlimit. Also so eine dieser typischen Kinder-Serienfolgen, so 25 Minuten am Tag allerhöchstens und eigentlich nur jeden zweiten Tag wird geglotzt und so weiter. Eigenes Gerät im Kinderzimmer, never ever. Also ich will da immer mit draufschauen. Wobei, wie gesagt, wir reden ja heute übers Thema Gaming und da fühle ich mich halt tatsächlich ziemlich blank. Ja, also weil da fehlt mir einfach so sehr die eigene Nutzer-Erfahrung, die ich so nicht gemacht habe und ...

Schlien Gollmitzer: Ja, ich wollte gerade sagen, deine Gaming-Biografie ist ein bisschen überschaubar und schnell erzählt. Das war so Pong auf dem Schwarz-Weiß-Fernseher.

Hardy Röde: Auf dem Schwarz-Weiß-Fernseher, richtig.

Schlien Gollmitzer: Und der C64 von deinem Bruder, kurz Pac-Man. Und das war's dann.

Hardy Röde: Ja, so ungefähr.

Schlien Gollmitzer: Ich hatte immer noch die Sims mit dazwischen.

Hardy Röde: Es hat einen Vorteil. Also ich kann jetzt meinen Kinder gegenüber schlecht behaupten, früher waren die Spiele viel besser. Das, was ihr heute spielt, ist ja totaler Trash, aber auf der anderen Seite habe ich kein Gefühl dafür. Also so richtig, wie fühlt es sich an? Da kann ich denen nicht richtig was vorleben. Und weil es hier bei Update verfügbar um sicheres Leben mit dem Netz, sicheres digitales Leben geht, wie auch immer, will ich natürlich auch privater drauf schauen. Also was könnte passieren in solchen Spielen? Womit sind die da konfrontiert, wenn sie mal mit dem Spielen anfangen?

Schlien Gollmitzer: Umso sinnvoller ist es, liebe Hörerinnen und Hörer, dass ausgerechnet Hardy ein Interview geführt hat mit einem tollen Experten für diese Folge, der ihm da glücklicherweise nicht nur sagen konnte, worauf er beim Spielen mit den Kindern aufpassen muss, sondern vor allem auch, wie man da trotzdem richtig viel Spaß dabei hat. Das ist nämlich auch nicht zu vernachlässigen. Aber weil du ja schon diese FSK erwähnt hast, Hardy, für Fernsehen und Video, also diese freiwillige Selbstkontrolle, würde ich sagen, wir klären vielleicht hier noch mal ganz kurz, wie die Altersempfehlungen bei Spielen funktionieren, also die sogenannte USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Wir hatten dazu übrigens auch schon mal eine kleine Folge bei Update verfügbar, falls ihr Reinhören wollt. Wir verlinken sie euch in den Show Notes. Aber damit wir jetzt mal auf demselben Stand sind, einmal USK in Kürze.

Hardy Röde: Und ich pass sehr gut auf.

Schlien Gollmitzer: Was ist eigentlich die USK?

Schlien Gollmitzer: Die USK ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Sie ist in Deutschland zuständig für die Alterskennzeichnung digitaler Spiele. Freigegeben ab 0, 6, 12, 16 oder 18 Jahren. Das sind die Labels, die die USK vergibt. Ein neues Spiel, das in Deutschland veröffentlicht werden soll, wird vom Entwickler eingereicht. Freiwillige sichten es dann für die USK, das heißt, sie spielen es komplett durch. Ein unabhängiges Gremium von Jugendschutzsachverständigen bewertet dann, ob die Inhalte oder Funktionen problematisch sind für Kinder und Jugendliche. Da geht es um Faktoren wie Gewalt im Spiel, ob Horror oder Angst eine Rolle spielen, wie offen Sexualität dargestellt wird und so weiter. Inzwischen werden auch Risiken wie Chats und Ingame-Käufe bewertet oder Mechanismen, die zum Fehlspielen verleiten können. Was die USK nicht macht: Spiele empfehlen, also uns einen Rat geben: Das passt für ein 6- oder 12-jähriges Kind. Auch die USK rät Eltern deswegen, sich über das Spiel selbst genau zu informieren und es möglichst gemeinsam mit dem Kind auszuprobieren.

Hardy Röde: Wenn ich euch jetzt schon eine einzige Empfehlung mitgeben darf, die ich selber mitgenommen habe aus dem Interview mit Alexander Pfeiffer, das wir gleich hören, dann ist es genau das. Gemeinsam mit den Kindern spielen, weil darüber werden wir gleich noch ausführlich reden, wir selber als Eltern hundertprozentig dabei auch noch eine ganze Menge lernen und ziemlichen Spaß mit unseren Kindern haben, selbst wenn wir als Erwachsene natürlich immer auch auf die Sicherheit beim Gaming schauen.

Hardy Röde: Alexander, herzlich willkommen. Du hast eine beeindruckende wissenschaftliche Karriere hinter dir, finde ich. Du bist inzwischen Spiele- und Sicherheitsforscher an der Donau-Uni Krems in Österreich. Du leitest dort gerade das europäische Forschungsprojekt „DigiSafe“, von dem wir auch gleich noch viel hören werden.

Aber vor allem, du bist auch leidenschaftlicher Gamer. Wie passt denn das zusammen? Gaming und Cybersicherheit?

Alexander Pfeiffer: Es passt sehr gut zusammen, dass man Sicherheit und Gaming miteinander verbindet. Das Ganze hat schon sehr früh begonnen mit meiner allerersten Magisterarbeit. Da haben wir uns zum Beispiel die Spielzeiten von Spielerinnen angeschaut und sind darauf gekommen, dass es so etwas geben könnte, damals noch im Konjunktiv, wie exzessives Spielverhalten. Und dann haben wir uns eben angeschaut, dass die Gaming-Welten, damals haben wir es noch so genannt, eine erweiterte Lebensrealität der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist. Heutzutage würde ich das „erweiterte“ nicht mehr als Wort verwenden und dann haben wir gesehen, dass es eigentlich Deliktformen gibt, die es genauso außerhalb des Spiellebens gibt in den Spielen und dann gibt es spannenderweise diese Delikte nicht nur in den Spielen, sondern wieder rund um Spiele. Das heißt, ganz viele von den Themen, die ihr in eurem Podcast auch schon behandelt habt, greifen wie ein Netzwerk mit dem Hauptthema Spiel zusammen und das schauen wir uns dann heute an. Ein Highlight für mich waren die Jahre 2010, 2011. Da durften wir mit Thomas Gabriel Rüdiger, der den Deutschen gut bekannt ist, und Cindy Krebs zusammenarbeiten und haben das Thema Game Crime sozusagen nach Österreich gebracht und von da weg dann noch weiter aufgebaut und immer wieder verfolgt. Und so kam es dann letztes Jahr dann auch zu meinem Wechsel ans Department für Sicherheitsforschung, weil wir hier meine Expertise im Bereich emergente Technologien, gesellschaftliche Themen im Bereich der Medien und ganz speziell Jugendschutz, also von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, nehmen. Und das ist jetzt meine Kernaufgabe an der Uni in Krems.

Hardy Röde: Und da reden wir heute noch sehr viel drüber. Lass uns aber doch niedrigschwellig einsteigen, weil ich hab's in diesem Podcast schon öfters mal so bisschen kokett gesagt. Aber es ist einfach die Wahrheit, ich bin kein Gamer. Ich gehöre also zu dem Teil der Menschheit, von dem ich irgendwann mal gelesen hab, es wäre ungefähr die Hälfte, die nicht regelmäßig am Computer und anderen elektronischen Geräten spielt. Und für manche Leute ist es einfach komplett Alltag. Für dich auch. Wenn ich jetzt in den Alltag meiner Kinder, ich hab eine siebenjährige Tochter, die zum Beispiel neulich gefragt hat, ob sie – ich weiß nicht mehr, ob es Roblox oder Minecraft war – aber wann sie das mal spielen kann. Ich so, ja, Kind, natürlich, aber das spielen wir dann zusammen. Und ich stehe da wie der Ochs vorm Berg. Wie kann ich denn als Nicht-Gamer, als Vater, in die Gaming-Welt zum ersten Mal eintauchen? Wie mache ich denn das am besten, ganz praktisch?

Alexander Pfeiffer: Du hast es sehr gut beschrieben, gemeinsam mit deinen Kindern, das heißt, auch wenn du mal augenscheinlich keine Ahnung von dem hast, was sie tun, bist du dann doch ein Erwachsener, der probiert das einzuschätzen, der sich zum Bildschirm setzt, der sich das alles erklären lässt. Wir sagen immer, da gibt es einen Expertinnen-Tausch, eigentlich die Kinder und Jugendlichen werden zu den Expertinnen, die dann den Erwachsenen erklären, was die da eigentlich tun und was sie machen. Das heißt, im Optimalfall lässt du dir das Spiel beibringen. Und im Hintergrund rattert dein Hirn und du beurteilst, ob du das zulässt oder nicht. Jetzt bist du natürlich eine äußerst kritische Person, beschäftigst dich über den Podcast fast nur mit Cyberkriminalität, also mit der dunklen Seite der wunderbaren Medienwelt, sozusagen. Und du liest dich da natürlich rein, du weißt dann, wo sind die Probleme mit „Lootboxen“, sodass man Geld im Spiel ausgibt. Wo sind die Probleme, dass deine Kinder von völlig Fremden angequatscht werden. Wie man früher gesagt hat, eben am Spielplatz gehe nicht mit Fremden mit. Und dann liegt es wiederum an dir, mit deinem Kind darüber zu reden, wo die Grenzen sind, so wie du in der Erziehung ganz allgemein auch immer wieder deine Grenzen klar setzen musst.

Hardy Röde: Jetzt hast du schon was ganz Spannendes gesagt, Experten- oder Expertinnen-Tausch. Also sprich, mein Kind ist die Expertin und sagt, Papa, komm hier, da

müssen wir lang und sonst was. Ich habe das selber auch schon beobachtet, wie sie meinetwegen der Kamera an meinem Handy umgeht, wenn ich es ihr in die Hand gebe und da hat die Features ausgegraben, wo ich dastehe und sage, ach ja, interessant, das geht auch. Jetzt würde ich da gleich noch mal gerne nachfragen, was muss ich denn verstehen, wenn ich mich mit meiner siebenjährigen Tochter beispielsweise hinsetze. Wie kannst du mir da quasi das Gehirn von meiner Tochter so ein bisschen aufschlüsseln? Was passiert da, wenn wir zusammen spielen, im Unterschied zu mir als Erwachsener?

Alexander Pfeiffer: Also wenn deine Sorge ist, dass das Kind sozusagen nicht die Realität vom Spiel trennen kann, dann kann ich dich im Normalfall beruhigen. Die Jugendlichen sind sehr wohl auch fähig, so wie wir Erwachsenen, zu differenzieren, was ist die Medienwelt, was ist die Spielwelt. Also im Normalfall, wenn keine psychologische Störung sozusagen vorliegt oder etwas, worauf man achtsam sein muss, dann ist es relativ klar, das ist die Spielwelt, das ist die Nicht-Spielwelt. Und wie gesagt, diese Trennung möchte ich eigentlich nicht mehr machen, weil dann durchaus natürlich Themen aus der Spielwelt auch in der Welt außerhalb des Spiels behandelt werden. Im Gespräch mit den Freunden, mit der Familie. Und da sagen wir immer, es ist halt total wichtig, dass dann die Eltern einfach zuhören und nicht sagen, geh bitte erzähl mir dann nichts aus deinem Spiel. Sie sollten das genauso wichtig behandeln, wie wenn die Kinder Tennis, Fußball, was auch immer spielen und dort von ihren Erfolgen berichten. Weil nur dann haben sie weiter ein Handhaben und Zugriff auf ihre Kinder. Wenn sie per se sagen, ich möchte aus dem Spiel nichts wissen, dann werden sie auch nie etwas erfahren, wenn sozusagen eine „Red Flag“ auftaucht und eine Situation, wo du als Elternteil halt eingreifen solltest.

Hardy Röde: Total spannend. Und vor dem Hintergrund finde ich es auch total bemerkenswert, dass ihr bei dem „DigiSafe“-Projekt, was gerade bei euch läuft, dieser großen Studie, die ihr im Moment erarbeitet, mit Partnern zusammen. Da arbeitet ihr direkt mit Jugendlichen zusammen. Wie bezieht ihr da mit ein? Erzählen die von Problemen, Herausforderungen? Arbeiten sie mit an Lösungen? Wie gehen die damit um? Was machen die bei euch in der Studie?

Alexander Pfeiffer: Also bei „DigiSafe“, das ist jetzt mit 1. Juli 2026 gestartet, da haben wir einen sehr verlässlichen Partner als Konsortialführung, den „Spielraum NRW“, Daniel Heinz eben. Und wir haben von Anfang an gesagt, dass wir mit den Jugendlichen auf Augenhöhe arbeiten wollen. Wir wollen in Form von Tagebüchern, von gemeinsamen Interviews, Erzählungen, im Gespräch herausfinden, was auf die Jugendlichen in Deutschland und Österreich gut zutrifft. Was sind die Erlebnisse? Haben Sie diese Deliktformen, die wir im digitalen Raum erkannt haben, schon mal persönlich erlebt? Wenn ja, in welcher Ausprägung? Was haben Sie getan, um dem zu entgehen? Haben Sie Kontakt zu Erwachsenen, Eltern, Lehrerinnen aufgenommen? Und das wollen wir sozusagen aus erster Hand erfahren. Und wenn wir das geschafft haben, dann wollen wir im nächsten Schritt diese Policy Briefs sozusagen designen. Das heißt, das sind dann die Ratgeber für Politik, für das Bildungswesen etc.

Hardy Röde: Da seid ihr wahrscheinlich die Minderheit unter den Forschenden, die so da rangehen, dass ihr nicht nur über eine bestimmte Zielgruppe forscht, sondern mit ihr. Und das finde ich ganz bemerkenswert. Jetzt schon mal der Hinweis übrigens, den du mir im Vorgespräch gegeben hast, dass man tatsächlich da auch noch dran teilnehmen kann. Aber Alexander, jetzt hast du schon über Delikte gesprochen, über Kriminalität, über Sicherheitsthemen, Sicherheitsprobleme, die den Jugendlichen, die spielen, tagtäglich begegnen. Da würde ich jetzt noch gerne mehr dazu wissen. Was sind es für Themen, die ihr da seht im Gaming-Ökosystem, beim Gaming generell?

Alexander Pfeiffer: Also wir können ja mal mit einer ganz einfachen Deliktform beginnen, das wäre die Beleidigung. Und da geht es darum, wenn im Spiel die Figur mit dem, was sie

im Spiel macht, beleidigt wird, dann ist das kein Beleidigungsdelikt. Wenn die Person dahinter mit dem realen Namen und Tätigkeiten aus dem realen Leben beleidigt wird, dann wäre es potenziell ein Beleidigungsdelikt. Das, was auch sehr spannend ist, ist die Beschaffungskriminalität, die wir im Spiel haben. Das ist dann, wenn den Personen die finanziellen Mittel ausgehen, dann probieren sie über das Spiel Betrugsformen zu machen. Das sind jetzt auch Dinge, die am ersten Blick harmlos wirken, zum Beispiel „Leveling Services“, dass sie sagen, ich spiele deine Figur hoch, dafür gibst du mir 50 Euro. Die Person lebt im normalen Alltag weiter und bezahlt 50 Euro und gibt den Account weiter. Gib niemals deinen Account weiter, das ist eine ganz klare Regel. Und natürlich einer fremden Person oder einem „Leveling Service“ den Account zu geben, ist dann der erste und einfachste Schritt, dass dann nicht nur der Spielaccount gehackt wird, sondern das gesamte Leben sozusagen auf dem Kopf gestellt wird. Dann haben wir ja recht viele Deliktformen, die im Spiel vielleicht beginnen, aber dann außerhalb des Spiels fortgesetzt werden. Und das findet dann auf Chats wie Discord statt, das findet auf Instagram statt, auf TikTok statt oder halt wirklich im komplett privaten Bereich, wenn da schon die Handynummern ausgetauscht werden. Und da sind wir dann in einem sehr, sehr, sehr heiklen Bereich. Das wäre dann entweder sexuelle Anbahnung oder zumindest, dass man eben Nacktbilder von der Person bekommt aus dem Spiel. Das wäre die eine Seite, so Cyber-Grooming. Und die andere Seite wäre, dass man sie für Ideologien zu begeistern probiert.

Hardy Röde: Das Ziel von eurem „DigiSafe“-Projekt ist ja, als eins von mehreren, dass ihr Strategien entwickeln wollt, wie man Risiken früh erkennen kann. Und das interessiert mich aus persönlicher Betroffenheit natürlich auch sehr. Was sind „Red Flags“, was sind Warnsignale, wo ich als ein Elternteil, wo Lehrkräfte, wo andere Leute im Umfeld, wo die aufmerksam werden sollen? Und natürlich im Anschluss daran: Was ist dann das richtige Handeln?

Alexander Pfeiffer: Also wenn es jetzt darum geht, sozusagen zu erkennen, wo die „Red Flags“ sind und vielleicht in weiterer Folge auch zu erkennen, welche Kompetenzen die Kinder, Jugendlichen und Eltern auch brauchen – ich glaube das geht Hand in Hand – dann muss man sich auf der einen Seite die technischen Voraussetzungen anschauen und auf der anderen Seite sozusagen die sozialen Aspekte. Bei den technischen Voraussetzungen, da geht es jetzt eben darum, dass man den Kindern sagt: Achtung, wenn du Vorteile für dein Spiel willst, und da gibt es irgendwo auf irgendeiner schäbigen Plattform eine Software zum Runterladen und dir geht es dann im Spiel besser. Davon bitte die Hände weg. Weil da wird im Endeffekt irgendetwas installiert auf deinen Rechner. Du kriegst vielleicht sogar den Spielvorteil. Also das kann durchaus passieren. Aber jedes deiner Passwörter wird mitgelesen. Dann in weiterer Folge den Kindern schon früh eine Aufklärung darüber machen, dass gerade jetzt auch mit den neuen Möglichkeiten von KI die Passwortsicherheit massiv erhöht werden muss. Die klassischen Tipps: Jeder Account ein eigenes Passwort. Und dann nicht „eins, zwei, drei, vier“. Und zwei Faktor-Authentifizierung, warum das wichtig ist, warum dir das helfen kann im Endeffekt, dass deine Accounts sicher bleiben, auch wenn ein Faktor davon übernommen wird sozusagen. Bei den technischen Dingen ist natürlich auch wichtig, sich immer in den Spielen selber anzuschauen, welche Einstellungen gibt es, wie kann ich da als Elternteil eingreifen. Und da ist vielleicht nicht unwichtig, zumindest bei Kindern, also vielleicht ab 12, 13, 14, dass man diese Eingriffe auch mit den Kids abspricht oder sie zumindest informiert. Nicht, dass es da böse Überraschungen gibt und ein Vertrauensbruch zwischen Eltern und Kindern. Und der soziale Aspekt: Es gibt Online-Spiele, wo man eben komplett offene Chats hat. Wie eben Online-Rollenspiele etc. Und dann gibt es Online-Spiele, wo diese offenen Chats eingeschränkt sind, bis man eine Freundschaftsanfrage erhält. Und... ja, da muss man sich natürlich überlegen bei diesem Spiel, wo man extra eine Freundschaftsanfrage erhält: Warum schickst ihr mir jetzt eine Freundschaftsanfrage? Also gerade bei FIFA, wenn ich da gerade 5-0 verloren habe oder auch 5-0 gewonnen habe, ist egal. Und plötzlich kommt schon die Freundschaftsanfrage und eine Privatnachricht. Und die will wissen, wie alt bist du, wo wohnst du, wie heißt du und

was ist deine Lieblingsfarbe? Dann muss man natürlich sehr aufpassen. Und das ist dann der Punkt, wo Eltern immer ein offenes Ohr haben müssen und fragen, mit wem redest du im Spiel. Was ich grundsätzlich nicht verteufeln möchte, ist, dass man ja durchaus im Spiel auch Freunde fürs Leben gewinnen kann. Also wir haben ganz viele Fälle, wo man sagt, wow. Ich meine, als wir selber geforscht haben vor 20 Jahren in World of Warcraft, hatten wir eine eigene Forschergilde und ich habe da wirklich Spieleforscherinnen aus der ganzen Welt kennengelernt, weil die bei mir in der Gilde waren. Also bei all der Negativität darf man nicht vergessen, dass der Großteil der Spielerfahrungen ja positiv sind und dass wir da eben nur den Fingerzeig haben, besonders an die Eltern, aber auch an die Jugendlichen, wo sie halt eben aufpassen müssen. Also nicht zu schnell Vertrauen fassen, nicht zu schnell über Privates reden. Ja, und vielleicht, wenn es da wirklich so einen Erstkontakt gibt, dass da auch die Eltern dabei sind, wenn tatsächlich das erste Mal dann über Zoom oder was auch immer mit anderen geredet wird, dass zumindest von hinten die Eltern mitschauen, ist das ein anderes zwölfjähriges Kind, das einfach nur Kontakt sucht, oder steckt da eben ein Erwachsener dahinter, der Böswilliges im Sinn hat?

Hardy Röde: Das heißt, jetzt hast du mir zum Teil Aufgaben, die ich als Vater eines Kindes zum Beispiel in die Hand nehmen muss, mitgegeben und hast aber gleich – das wäre meine nächste Frage gewesen, die du im Grunde schon beantwortet hast – hast mir auch gleichzeitig gesagt, wie ich meine Kinder empowern muss, was ich denen vielleicht ein Stück weit beibringen muss oder wo ich einfach ihre Aufmerksamkeit drauf lenken sollte, damit die selbst resilient sind, weil am Ende müssen und sollen sie sich ja auch selbstständig in der Welt bewegen können.

Alexander Pfeiffer: Die Kinder und Jugendlichen müssen sich am Ende selbstständig bewegen können, denn sie werden älter. Sie haben vielleicht ein eigenes Kinderzimmer ab einem gewissen Alter, wo die Geräte verfügbar sind. Eine große Thematik ist, ab wann es das erste Handy gibt. Und an dem Zeitpunkt, wo die Kids ein Mobiltelefon haben und vielleicht die Eltern nicht so medienaffin sind und jede Sicherheitseinstellung auf Perfektion gedrillt haben, wird es dann auch Kontakt anderer geben, weil sie das Kontaktmedium in der Hosentasche mitführen. Und dann muss man natürlich sagen, es gibt ja nicht nur die Konsolen- oder PC-Spiele, sondern es gibt auch die Spiele am Smartphone, die ja dann oft, was die Mechanismen betrifft in Richtung „Lootboxen“, in Richtung Chats und so weiter, die vielleicht sogar gefährlichere Form darstellen in gewisser Weise. Und die Eltern, wie schon erwähnt, müssen halt achtsam sein und aufpassen und mitschauen. Ab dem Moment, wo das Ganze dann im eigenen Kinderzimmer, am Weg zur Schule, bei den Freunden und Freundinnen, die sie besuchen, stattfindet, hast du als Elternteil aber die Handhabe nicht mehr. Und du sollst ja auch keine Schadsoftware am Handy deiner Kinder installieren, damit du laufend einen „Second Screen“ hast und mitschaust, was sie da gerade tippen. Das wäre ja auch wieder ein starker Vertrauensbruch. Dementsprechend musst du deine Kids so ausbilden, dass sie Gefahren sofort erkennen. Dass sie auch wissen, wie sie auf Situationen reagieren, dass sie einfach eine gewisse Grundvorsicht haben.

Hardy Röde: Jetzt haben wir ganz am Anfang vor allem über eure „DigiSafe“-Studie gesprochen und da ist das Wort „Policy Briefs“ schon einmal gefallen. Und da wüsste ich jetzt zum Ende unseres Interviews gerne noch ein bisschen mehr dazu. Weil mir persönlich auch immer dran gelegen ist, dass nicht nur wir Nutzerinnen und Nutzer uns vor den Gefahren da draußen schützen müssen, sondern dass es auch noch andere gibt, die in der Verantwortung stehen. In dem Fall nehme ich an, natürlich die Herstellerfirmen dieser Spiele und Betreiberplattformen, die ihre Hausaufgaben machen müssen und dies sehr ernst nehmen müssen, dass es gewisse Schutzmechanismen gibt. Und ich nehme an, ihr habt auch Forderungen an die Politik und was da passieren muss und was wir uns als Gesellschaft für Richtlinien geben. Was habt ihr da im Sinn?

Alexander Pfeiffer: Grundsätzlich muss man diese „Policy Briefs“ ein bisschen anpassen, pro Zielgruppe, für die sozusagen, wenn es in den Bereich geht, Pädagoginnenbildung, Jugendbetreuerausbildung und so weiter. Da sind Aspekte, die wir heute schon genannt haben, wie Beziehung vor Kontrolle, dass eben grundsätzlich Medienbildung und Medienspielpädagogik aufgenommen wird in das Curriculum, um den jeweiligen Beruf zu erlernen. Dass es da eben ECTS-Punkte und Seminare gibt, die speziell in diese Richtung gehen. In beide Richtungen, Spielpädagogik im Positiven und dann natürlich die negative Seite sozusagen dazu, dass die Lehrerinnen und Jugendbetreuerinnen auch geschult werden, Verhaltensänderungen der Kinder zu erkennen. Man merkt das ja, wenn da etwas passiert ist, dass die Kinder sich anders verhalten, wenn man sie schon länger kennt und wie man das gut ansprechen kann, wie man darauf eingeht. Und welche Tools es gibt, auch wenn man selber nicht Psychologin oder Psychologe ist, um da einen ersten Schritt zu machen. Für Politikerinnen ist ein sehr wichtiger Punkt, dass man Gaming nicht so sehr politisiert, sondern dass alle an einem Strang ziehen, dass Politikerinnen, die sich mit Gaming vielleicht nicht auskennen, passende Beratungsstellen aufsuchen, wie in Deutschland eben den Spieleratgeber, also dass Politiker nicht beratungsresistent sind, sondern sich von den Stellen dann auch die Info holen.

Hardy Röde: Wenn du jetzt einem noch nicht ganz überzeugten Elternteil, einer Mutter, einem Vater, einem erziehungsberechtigten Lehrer, einer Pädagogin, wem auch immer, drei Schritte in die Hand geben würdest, mit dem Ziel, setzt euch lustvoll mit Spielen auseinander, habt da selber Spaß dran und lasst euch nicht abschrecken von den ganzen Sicherheitsthemen. Was sind drei so Schritte, die ich da gehen kann, dass mir die Lust, die Freude am Spielen nicht vergeht und dass ich gleichzeitig die ganzen Sicherheitsthemen im Blick habe, die wir heute besprochen haben.

Alexander Pfeiffer: Was man als Elternteil ab einem gewissen Alter machen kann, ist, dass man sich außerhalb des Spiels über die Spiele informiert. Was meine ich damit? Wenn man das richtige Alter hat, kauft man sich dann noch am Kiosk eine Spielezeitschrift oder Jüngere können „Let's Play“ anschauen. „Let's Plays“ sind einfache YouTube-Videos, wo man Leuten zuschaut, wie sie Computer spielen. Da kriegt man schon mal sehr, sehr viel mit, ohne dass man einen Controller in der Hand hat. Dann kann man sich natürlich in die Thematik grundsätzlich auch gut reinlesen, Foren lesen, etc., mit Freundinnen darüber reden, wie macht ihr das eigentlich mit euren Kindern und probieren, da sozusagen mit der Erwachsenen-Peer-Gruppe gemeinsam Strategien zu entwickeln und zu lernen. Die haben ja dann auch Kinder und dann spielen die Kinder auch zusammen. Das heißt, da kann man ganz gut Dinge aufbauen und dann vielleicht so einen Deal machen mit den Kids: Heute spielen wir ein Spiel, das ich aussuche und morgen spielen wir ein Spiel, das du aussuchst. Grundsätzlich finde ich, dass das Gaming ein fantastischer, kreativer und verbindender Lebensraum ist. Wenn wir jetzt aber so Projekte wie „DigiSafe“ machen, geht es uns nicht darum, die Angst zu schüren, sondern die Kompetenz der Eltern und Jugendlichen zu stärken und gemeinsam den Raum sicherer und selbstbestimmter zu machen.

Hardy Röde: Jetzt haben wir im Gespräch, Alexander, ganz viel darüber gesprochen, dass wir bitteschön mit Lust und Freude am Spiel unterwegs sind, auch als Erwachsene, und das werde ich mir sehr zu Herzen nehmen, wenn wir aber dabei die Sicherheit von uns, von unseren Kindern, unserer Accounts und alle Themen, über die wir geredet haben, nicht aus dem Auge verlieren wollen. Was wären drei wichtige zentrale Tipps, die du mir mitgibst? Auf was muss ich noch mal schauen?

Alexander Pfeiffer: Der erste Punkt ist vielleicht der technische Aspekt, wo ich mir aus Elternsicht anschau, welche Sicherheitsvorkehrungen gibt es im Spiel, aber auch natürlich für welche Altersstufe ist das Spiel gedacht. Das ist natürlich auch ganz, ganz wichtig und da gibt es zwei Aspekte zu beachten: Ab welcher Altersstufe ist das Spielen nicht schädlich sozusagen, aber vor allem auch ab welcher Altersstufe kann der Jugendliche oder das Kind

das Spiel auch tatsächlich spielen und genießen. Dann ist der zweite Teil natürlich der soziale Aspekt, wo ich mir anschauen muss: Wie kann man im Spiel interagieren, wer redet da mit einem im Spiel. Was auch sehr wichtig ist: Welche Plattformen gibt es rund um das Spiel und wie kann ich selber als Jugendlicher da dabei sein oder wiederum aus erwachsener Sicht: In welchen Community-Foren befindet sich mein Kind und wie wird dort geredet. Das Gesamtbild im Auge haben, wäre hier ein Tipp, das Spiel nicht nur als eigenes Medium zu betrachten, sondern immer die Welt.

Alexander Pfeiffer: Ja, und der dritte Tipp ist eben, Dinge gemeinsam machen, immer mit den Kindern und Jugendlichen gemeinsam. Da zumindest ein bisschen Interesse zu haben oder vielleicht auch gemeinsam zu spielen. Und im Optimalfall dann auch gemeinsam Abenteuer zu erleben, in und außerhalb der Spielewelt. Und das greift ja auch ineinander, weil wenn du als Elternteil dann mega Interesse am Spiel hast und auch mitspielst, dann bist du ja automatisch auch mit in den Discord-Foren, wo dein Kind ist.

Hardy Röde: Also, großartige Tipps. Vielen Dank nochmal, Alexander. Vielen Dank, dass du heute bei uns warst, dir Zeit fürs Interview genommen hast. War ganz großartig.

Schlien Gollmitzer: Also ich nehme aus eurem sehr schönen Gespräch heraus, Hardy, dass ich in meiner Erziehung alles richtig gemacht habe.

Hardy Röde: Haha. Szenenapplaus.

Schlien Gollmitzer: Dieser Part „Gaming mit an den Familientisch nehmen“, also so im familiären Bereich stattfinden lassen und aber auch immer mit dabei bleiben, selbst Interesse zeigen, mitspielen, sich damit auskennen, wissen, was denn da eigentlich los ist. Es ist ja auch so viel einfacher, weißt du, wenn du dein Kind drauf ansprechen kannst: Hey und was hast du heute gezockt? Und dann sagt er: Ich habe in Minecraft das und das Haus oder einen Bauernhof gebaut. Und du kannst dir was darunter vorstellen und dann kannst du Rückfragen stellen. Dann kannst du sagen, ah, hast du eigentlich diesen einen Kirchturm, den wir neulich zusammen gebaut haben, noch fertiggestellt oder irgend sowas, ne?

Hardy Röde: Und du kommst dir da nicht so ein bisschen cringe vor, also so, als müsstest du jetzt unbedingt die coole Mom raushängen lassen und mit deinem Sohn ganz lässig über Minecraft sprechen.

Schlien Gollmitzer: Wenn ich wirklich darüber Bescheid weiß, dann findet mein Sohn mich nicht cringe. Nur wenn ich so tue, als würde ich darüber Bescheid wissen. Aber das ist ja genau das, was wir eben ... also ich würde sagen, offen bleiben, um von den Kindern zu lernen. Also das darf schon auch mal sein, nicht wir müssen immer die mit dem Zeigefinger sein, sondern wir dürfen auch was lernen von den Kindern.

Hardy Röde: Das war ja auch mein erstes Lieblingswort aus dem Interview mit Alexander, der Experten- oder Expertinnen-Tausch. Also, dass wir da hingehen können und uns ganz offiziell, legitim und auch mit Spaß und Ehrlichkeit uns da was beibringen lassen von unseren Kindern. Und da freue ich mich eigentlich auch eher drüber, wenn mir sowas passiert mit meinen Kindern.

Schlien Gollmitzer: Ja, und dann muss man aber trotzdem mit dazu sagen, ich meine diese Gefahren in den Bereichen, sagen wir mal diese Betrugsmechanismen, Cyber Grooming, Beleidigungen und so weiter und so fort – wir können das einfach besser einschätzen. Aber das hat man ja im Hinterkopf.

Hardy Röde: Aus vielen Folgen Update verfügbar.

Schlien Gollmitzer: Zum Beispiel. Und das kannst du ja im Hinterkopf haben und kannst aber auch den Kindern, ohne ihnen was zu verbieten, was davon mitgeben und sagen: Ah guck mal, jetzt ist das gerade passiert, wie schätzt du das jetzt ein? Und dann lass das mal gemeinsam entdecken, was da gerade passiert ist.

Hardy Röde: Was auch wichtig ist, wir hatten es auch schon in anderen Folgen, wo es um Kinder, Computer, Medien und Sicherheit ging, dass Verbote überhaupt nichts bringen. Das ist so mein wichtigstes Take-Away, also das kann man sich einfach total sparen. Es erreicht sonst genau das Gegenteil, dann bleibt man eben nicht im Gespräch über das, was passiert und hat keine gemeinsame Ebene, wo man sich darüber austauschen kann. Das war's jedenfalls mit unserer Folge 70 in diesem Podcast. Wie immer kriegt ihr alle Informationen über sicheres Gaming und Links zu den Folgen, die es in diesem Podcast schon gab, bei Update verfügbar, in den Show Notes.

Schlien Gollmitzer: Folgt uns bitte unbedingt auch auf Instagram, auf Mastodon, auf TikTok oder YouTube für mehr Infos zu allen sicherheitsrelevanten Fragen im Netz und abonniert unbedingt auch diesen Podcast, damit ihr auch ja keine neue Folge verpasst, so sie denn entsteht.

Hardy Röde: Wenn wir nicht die ganze Zeit am Daddeln sind. Wir hoffen das und sagen tschau, bis zum nächsten Update.

Schlien Gollmitzer: Bis zum nächsten Update!