

Liebe Eltern, Liebe Erziehungsberechtigte,

im Zuge der noch andauernden Covid19 Isolation Zuhause haben sich manche Gewohnheiten anpassen müssen, andere liebgewonnene Gewohnheiten wurden vertagt, aber manche Gewohnheit wurde verstärkt.

Alle Onlineaktivitäten der Kommunikation, sei es skype, discord, schoolfox, microsoft teams, whatsapp, zoom, signal, jitsi, housparty und viele mehr sind zum Dauerbrenner geworden.

Auch das Online-Gaming hat zugenommen und um das geht es in diesem Brief. Da es sehr schwer ist, allgemeine Ratschläge zu geben, bitte ich Sie mich gerne anzurufen, wenn Sie Ihre individuelle Situation mit mir besprechen möchten. Oben finden Sie meine Kontaktinfo.

Einem/einer Spieler*in das Spielen zu verbieten ist keine Lösung. Also, wie damit umgehen, worauf sollte man achten?

Positive Effekte des Gamings:

- Das wichtige insbesondere in der Coronazeit (aber auch schon davor) ist, dass Kids und Teens Soziale Beziehungen im Virtuellen Raum schließen und pflegen. Sie gehen z.B. mit ihren Spielfiguren spazieren und plaudern miteinander und verfolgen keine Quest!
- Spiele werden gemeinsam und kreativ genutzt (z.B. minecraft gehört zu den meist verkauften spielen weltweit, fortnite meist gespielt, Information aus mehrere Quellen)
- Langeweile vertreiben
- generell die positive Wirkung sozialer Medien:

<https://www.schau-hin.info/grundlagen/diese-chancen-bieten-soziale-medien>

Worauf man achten sollte:

- Nutzungszeiten, eine Empfehlung nach Altersgruppen:
<https://www.schau-hin.info/grundlagen/medienzeiten-feste-bildschirmzeiten-fuer-kinder-vereinbaren>
- Das Thema Werbung beachten. Für PC gibt es sogenannte Werbeblocker:
<https://adblockplus.org/de/>
<https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/ghostery/>
- Ingame Käufe das kann teuer werden
- Das Verhalten des Kindes nach und während dem Spielen beobachten, das erfahren Sie wenn Sie an den Spielen Ihrer Kinder Interesse zeigen. Wird das Kind wütend weil es nicht

weiterkommt oder verloren hat, oder weil es länger spielen will? Ist das Kind traurig oder frustriert beim Spielen zieht sich zurück? Wird es womöglich ausgegrenzt, weil es noch nicht so gut ist im Spiel oder weil Ihr Kind nicht immer die neuesten Items, Tänze, Waffen gekauft hat? Bleiben Sie dran, besprechen Sie es, finden Sie eine angemessene Regelung.

- Altersfreigaben FSK(Film),USK(Games offiziell), PEGI(auch Games aber nur Empfehlung), siehe: <https://www.techbook.de/entertainment/unterschied-fsk-usk-peg>
- Spielefreundliche Plattformen
https://support.google.com/googleplay/answer/6209547?visit_id=637226238019989692-999257536&p=pff_parentguide&rd=1
- Liste von geprüften Spielen <https://bupp.at/de/spiele-liste>

Kurz noch ein paar Zahlen:

Laut einer Statistik der Wiener Jugendarbeit und Mediencenter zocken 5,3 Millionen Österreicher*innen. <https://www.jugendarbeit.wien/3-virtueller-stammtisch-jugendarbeit-wien/>

Beispiele:

- 44% am Smartphone
- 26% Konsole

Auf Platz 1 sind die 10-15 Jährigen, auf Platz 2 sind die 16-19 Jährigen und auf Platz 3 sind die 20-29 Jährigen. Die Lieblingskonsole aus deren Erhebung ist die Nintendo Switch gefolgt von der Playstation. Bei den Konsolenzockern führen noch die Burschen, ansonsten holen die Mädchen auf.

Ich hoffe Ihnen mit diesem Schreiben dahingehend geholfen zu haben, dass Sie mit den Onlinespielzeiten Ihrer Kinder weiterhin gut umgehen können und dass der ein oder andere brauchbare Tipp für Sie dabei war. Bei Fragen können Sie mich gerne kontaktieren.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Schulsozialarbeiterin

Brigitta Bitter