

## EXTRA: Apps mit Suchtfaktor

## Tamagotchi-Ersatz Pou stirbt nie

Welche Risiken Handyspiele für Kinder und Jugendliche haben und was Eltern beachten sollten

VON UNSEREM REDAKTIONSMITGLIED  
ANNE-KATRIN SCHNEIDER

Waiblingen.

Das Tamagotchi-Ei war die Nervensäge der 90er Jahre. Das ähnlich konzipierte Smartphone-Spiel „Pou“ kann problemlos mithalten. Seit Monaten ist Pou unter den zehn beliebtesten Apps. Besonders Kinder und Jugendliche füttern, bespaßen oder reinigen den braunen Haufen täglich und mit Hingabe. Ein Selbstversuch mit medienpädagogischer Einordnung.



Der digitale Terror heißt Pou. Das tamagotchi-ähnliche Haustier hat sich auf meinem Smartphone eingenistet und fordert mehrmals täglich und bedingungslos meine Aufmerksamkeit.

Pou ist ein hübsch animierter brauner Haufen, geschmackloserweise ein Kackhaufen, der möglichst gleichzeitig gefüttert, bespaßt und gewaschen werden will. Pou spart dabei nicht mit Ansprüchen: Damit sich der virtuelle Quälgeist nicht langweilt, muss ich per Fingerwisch mit ihm Ball spielen oder über das Mikrofon Gespräche führen. Und um die für ein höheres Level nötigen Delikatessen, Medikamente oder Klammotten zu kaufen, soll ich möglichst oft im Spiele-Raum Punkte erzielen oder eben kurz per Klick bares Geld hinblättern.

Tausende von Kindern und Jugendlichen verbringen jede freie Minute mit „Pou“ - aktuell Rang fünf der am häufigsten heruntergeladenen Apps. Zwei Drittel der Kinder einer zufällig ausgewählten vierten Grundschulklasse aus Waiblingen, die den Zeitungsverlag im Rahmen des Projektes Zeitung in der Schule besuchten, spielen derzeit gerade „Pou“ mit dem eigenen Smartphone, oder dem ihrer Eltern.

## Wie Pou das Mitgefühl strapaziert und den Blick aufs Handy lenkt

Um den Suchtfaktor, den das Spiel ausübt, besser zu verstehen, habe ich die für mein Android-Handy kostenlose Pou-Version ebenfalls heruntergeladen. Seither fällt mein Blick immer häufiger auf mein Smartphone. Über die Benachrichtigungsleiste und mit Geräuschen verführt mich Pou jedes Mal dazu, mich um ihn zu kümmern, damit er in allen Kategorien (Sättigung, Energie, Gesundheit und Spaß) wieder eine Zufriedenheit von 100 Prozent er-

## Die Nutzung

- Das Kümmerpiel „Pou“ ist seit Monaten unter den **zehn beliebtesten Smartphone-Apps** vertreten und somit neben Angry Birds das verbreitetste Online-Spiel.
- Fast alle Jugendlichen ab 12 Jahren besitzen ein Handy und nutzen es auch täglich, **jeder Dritte ab 12 Jahren hat ein Smartphone** und jeder Vierte der über 14-Jährigen geht damit auch ins Internet.
- **Ein Drittel aller Jugendlichen** ab 12 Jahren spielt täglich oder mehrmals pro Woche Handyspiele.



Seit Monaten ist Pou unter den zehn beliebtesten Apps.

Bild: Bernhardt

reicht. Das Problem dabei: Wer Pou glücklich wissen will, darf sein Smartphone spätestens in Level 2 nicht mehr ausschalten. Bei einem hohen Energielevel lässt er sich beispielsweise auch nachts nicht ins Bett schicken. Seine Forderungen sind meistens kaum nachvollziehbar, aber um Realitätsnähe geht es bei einem Kackhaufen, den man saubermachen und füttern muss, ja wieso nicht.

Nach drei Tagen habe ich endgültig genug von Pou. Ich will ihn töten. Ich stelle mein Smartphone auf lautlos und ignoriere das komplette Wochenende hinweg seine Schreie nach Essen, Körperpflege oder Zuwendung. Ich verpasse ein paar wichtige Anrufe, rufe keine E-Mails ab, aber das ist es mir wert. Mitleid kann ich mir nicht erlauben.

Am Montagmorgen folgt beim Blick auf mein Display die schockierende Erkenntnis: Pou stirbt nie. Ein zitterndes Häufchen Elend blickt mich mit riesengroßen, tränenbefüllten Augen an. Ich kann nicht anders und verabreiche ihm eine Portion Zaubertrank, wasche ihn und füttere eine wahllos zusammengestellte Mahlzeit aus Pommes, Cupcakes und Sushi.

Das Ergebnis: Pou strahlt. Mehr noch: Ich bin jetzt ins neunte Level vorgerückt. Ein Köder, damit ich unbedingt weiterspiele. „Teile deinen Erfolg mit deinen Freunden auf Facebook“, verlangt mein Smartphone und spendiert mir darüber hinaus 100 Ex-

trapunkte. Außerdem soll ich unbedingt meine E-Mail-Adresse freischalten, damit Pou endlich Freunde unter anderen Spielern findet. Vermutlich kennen die Pou-Betreiber sowieso schon sämtliche Daten aus meinem Handy-Adressbuch. Hilfe!

Wie das Tamagotchi früher ist auch Pou der Albtraum jedes realitätsbewussten Menschen. Ein Zwang, der so regiert, als wäre die Handynutzung vieler Jugendlicher nicht ohnehin schon an der oberen Grenze der Natürlichkeit. Und Pou ist nur eines von vielen Beispielen ähnlicher Smartphone-Spiele.

## Die Fähigkeit, das Smartphone auch mal abzuschalten

In deren Suchtpotenzial sehen Medienpädagogen wie Christa Rahner-Göhring das größte Problem: „Der Blick geht durch solche Spiele immer öfter zum Smartphone. Es erfordert sehr viel Souveränität und Medienkompetenz, um auch mal Nein zu sagen und das Smartphone in gewissen Situationen auszuschalten“, erklärt Rahner-Göhring. Aus zahlreichen Kursen kennt die Medienpädagogin die Fragen und Probleme, die in vielen Familien in diesem Zusammenhang auftreten: „In meinen Seminaren sitzen Erwachsene und Jugendliche, die über ihre Mediennutzung reflektieren und etwas lernen möchten. Dennoch fällt es vie-

len von ihnen schwer, Grenzen zu definieren und einzuhalten.“

Das Smartphone als Werkzeug der permanenten Erreichbarkeit ist die Burnout-Falle Nummer 1 für viele Erwachsene, die den gesunden Umgang damit in ihrer Jugend noch nicht lernen konnten. Eine Kompetenz, die für ihre Kinder immer wichtiger wird. Denn Smartphones, Notebooks und Tablet-Computer gehören heute selbstverständlich zum Alltag von Jugendlichen. Rahner-Göhring weiß: „Spätestens ab 14 oder 15 Jahren will ein jugendlicher ein Smartphone haben, weil fast alle Klassenkameraden eines besitzen.“ Umso erschreckender findet die Medienpädagogin, dass der Einsatz dieser digitalen Medien im Unterricht vergleichsweise langsam voranschreitet.

Sie hilft daher, die Medienkompetenz in Familien zu fördern. Frühestens ab 12 Jahren sei ein Kind in der Lage, mit einem Smartphone zurechtzukommen. Anfangs kann es hilfreich sein, kostenpflichtige Apps über den Provider komplett auszuschalten.

Ist das Smartphone im Familienbesitz, helfen repressive Verbote meistens wenig. Im Zweifel können die Kinder, die ihren Eltern in technischen Dingen weit voraus sind, ohnehin austricksen. Eltern wiederum neugierig und interessiert bleiben, was das Freizeitverhalten ihres Kindes angeht. Gerade in Sachen Smartphone sollten sie im Gespräch bleiben und dem Nachwuchs dabei helfen, bewusste Entscheidungen in Sachen Mediennutzung zu treffen: „Medien sollten Werkzeuge bleiben und nicht den Alltag terrorisieren“, sagt Rahner-Göhring.

Wenn ein Kind oder ein jugendlicher seine Interessen und Hobbys vernachlässigt und Gefahr läuft, sich in virtuellen Welten zu verschancen, ist Anteilnahme und Fürsorge gefragt. „Dann gibt es meist Probleme auf anderem Gebiet“, sagt Rahner-Göhring.

Spiele wie „Pou“ seien in Maßen nicht schädlich. „Pou spricht das natürliche Bedürfnis des Kümmerens und der Verantwortungsübernahme an“, erklärt Rahner-Göhring. So wie Kinder früher mit Puppen oder Stofftieren gespielt haben, sorgen sie sich heute um virtuelle Haustiere. „Doch eine Puppe kann man weglegen. Pou nervt. Das ist ein enormer Unterschied.“ Wichtig für Eltern: „Echte Verantwortung kann man nur im echten Leben lernen. Beispiele im Haushalt oder wenn man sich um ein Haustier kümmert. Diese echte Erfahrung ist der virtuellen immer vorzuziehen.“

@ www.zvw.de/familienforum



Christa Rahner-Göhring.

Bild: Bernhardt

## Tipps für Eltern

Sicherheitsvorkehrungen für das Smartphone von Kindern

(aks). Eltern sollten ihre Kinder möglichst nicht längere Zeit allein mit dem Smartphone oder Tablet spielen lassen. Sie sollten auf die Altersempfehlungen der heruntergeladenen Spiele achten und diese selbst testen.

Eltern können außerdem über bestimmte Einstellungen das Herunterladen kostenpflichtiger oder nicht geeigneter Apps verhindern.

## Sicherheitseinstellungen des Geräts

Über die Sicherheitseinstellungen im Gerät können Eltern vermeiden, dass Kinder Apps und Internetseiten öffnen, die nicht für sie geeignet sind. Mit dem Betriebssystem iOS lassen sich Altersstufen (4+, 9+, 12+ und 17+ Jahre) für die Freigabe wählen: Systemeinstellungen/Allgemein/Einschränkungen/Apps, die Altersgruppe des

Kindes auswählen. – So bietet das Betriebssystem Android im „Google Play Store“ unter Einstellungen/Nutzersteuerung/Filter für Inhalte vier verschiedene Sicherheitseinstellungen an. Die Einstellung „Alle Stufen“ verhindert das Auslesen von Daten, die Standorterkennung oder „unangemessene“ Inhalte. Nutzerinhalte oder soziale Funktionen sind gesperrt.

## Die App „Meine-Startseite“

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat die kostenlose App „Meine Startseite“ entwickelt. Mit der App wird ein Kinderbrowser installiert, bei dem Meine-Startseite voreingestellt ist, die sich für das Kind immer neu gestalten lässt. Über Meine-Startseite gelangt das Kind ausschließlich zu Angeboten, die im KinderServer, den Kindersuchmaschinen „frag Finn“ und „Blinde Kuh“ sowie alle Webseiten mit einer Anbieterkennzeichnung bis 12 Jahren freigegeben sind. „Frag Finn“ bietet ebenfalls eine eigenständige App und be-

schränkt die Internetsuche auf Seiten, die von Medienpädagogen geprüft und freigegeben wurden.

## Vodafone Child Protect App

Je nach voreingestelltem Alter werden mit dieser App Internetseiten angezeigt, die für das Kind unbedenklich sind. Darüber hinaus können je nach Alter des Kindes zum Beispiel die Kamera, Bluetooth oder einzelne Apps separat ausgeschaltet werden. Außerdem können Eltern Zeitbegrenzungen für bestimmte Anwendungen einstellen.

## Zeitempfehlungen

Kinder bis sieben Jahre sollten nicht länger als eine halbe Stunde, Zehn- und Elfjährige höchstens eine Stunde und Zwölf- bis 13-Jährige bis 75 Minuten täglich vor dem Bildschirm, Fernseher oder Smartphone verbringen. Bei älteren Kindern können Eltern auch ein bestimmtes Zeitkontingent

pro Woche vereinbaren, dass sich diese dann selbstständig einteilen.

## Empfehlenswerte Internetseiten

Die Internetseite www.schau-hin.info bietet Eltern wertvolle Tipps und Spieleempfehlungen für Kinder. Sie ist auch eine der Hauptquellen dieses Artikels. „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht“ ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, den öffentlichen Rundfunkanstalten ARD und ZDF, der Programmzeitschrift TV SPIEL-FILM sowie des Telekommunikationsunternehmens Vodafone.

Ebenfalls hilfreich ist www.klicksafe.de. Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der EU-Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln. Alle Tipps sind verlinkt auf:

@ www.zvw.de/familienforum