

## LAN-Party an der IGS Wallstraße hatte pädagogischen Hintergrund



Der 21-jährige Christian Nuglich spielt Monster Hunter World. Fotos: Tanja Bischoff

**Wolfenbüttel. Am Freitagabend fand an der IGS Wallstraße ein Elternabend zu dem Thema „Computerspiele: Kostenfalle – Microtransactions“ mit einer anschließenden LAN-Party statt.**

### **Ein Bericht von Tanja Bischoff**

Dreizehn Schüler der höheren Jahrgänge brachten für diese pädagogische Computernacht ihre Computer mit zur Schule um ihn zusammen mit den anderen Rechnern zu einem Netzwerk zu verbinden. An einzelnen Stationen konnten sich die Eltern über verschiedene Spiele informieren.

Schulsozialpädagoge Chris Brzytwa informierte die Eltern über mögliche Kostenfallen. Microtransactions sind käuflich erwerbbar virtuelle Gegenstände in Computer-, Konsolen- oder App-Games. Diese lassen sich unterteilen in kosmetische Gegenstände oder spielentscheidende Gegenstände. Zum Beispiel bezahlen die Jugendlichen für ein Skin in dem Spiel Fortnite zwischen acht und zwanzig Euro. Dafür kann das Aussehen der Spielfigur durch Kleidung, Accessoires, Frisur, Geschlecht und so weiter geändert werden. Dies bringe zwar nichts für den Spielverlauf, aber der Druck von Außen sei schon riesig. Wie im realen Leben, verglichen sich die Jugendlichen auch hier, so Brzytwa.



Chris Brzytwa, Leon Stark, André Pytlkk, Michael Roß und Sabine Schneider.

## Andere Hobbys kosten auch Geld

In World of Tanks Premium könne für einen Panzer bis zu 99 Euro ausgegeben werden. Dafür erhöhen sich damit die Siegchancen. Zudem können exklusive Gegenstände, Booster, Wartezeitverkürzungen, Leben und andere Vorteile dazu gekauft werden. Schüler Leon Stark sagt, dass man viele Spiele auch komplett kostenlos spielen könne. Er habe jedoch auch schon Geld für ein individuelles Aussehen ausgegeben. Hier nutzen die Anbieter den Wunsch nach Anerkennung und Individualität aus, da seltene Skins als Statussymbole gelten würden. Mitschüler André Pytlkk macht darauf aufmerksam, dass auch andere Freizeitbeschäftigungen Geld kosten: „Wenn ich das Verhältnis der gespielten Stunden zu den Ausgaben berechne, kostet mich das Spielen nur etwa ein Euro pro Stunde. Für viele andere Hobbys wird wesentlich mehr Geld ausgegeben.“

Die Reize von Onlinespielen auf Kinder und Jugendliche sind vielfältig. Durch die Möglichkeit sich mit anderen Spielern messen zu können wird Selbstvertrauen aufgebaut. Über die Spielerfolge erhalten die jungen Leute Anerkennung und Wertschätzung. Durch Spielen mit Freunden, Gilden Clans fühlen sie sich zugehörig zu einer Gruppe, finden neue Freunde und haben gemeinsame Gesprächsthemen. Onlinegaming und Microtransactions würden aber auch Gefahren bergen. So sind viele Onlinespiele nicht von der USK erfasst und zeigen Gewaltdarstellungen und Sexualität. Auch das finanzielle Risiko und das Suchtpotential sind als Gefahr nicht zu unterschätzen. Daher sei es wichtig, dass die Eltern sich ein wenig für die Welt ihrer Kinder interessieren und sich selbst eine Meinung über die jeweiligen Inhalte machen. Dieses würde die Beziehung zum Kind verbessern und ihnen selbst mehr Sicherheit geben, so der Schulsozialpädagoge. Abschließend bestand für die Eltern die Möglichkeit die Spiele auszuprobieren und sich im Elterncafé auszutauschen.