

Panorama v. 13.12.2018

Smartphones: Verdaddeln wir unser Leben?

Anmoderation

Anja Reschke:

Adventstee, Weihnachtsfeiern – endlich reden die Leute mal wieder miteinander. Sonst starren die meisten ja mehr auf ihr Handy als auf ihr Gegenüber. Merkwürdigerweise problematisieren wir das aber nur bei Kindern. Um kein anderes Thema gibt es so viel Streit in Familien wie das Smartphone. Alte Welt trifft auf Neue. Großeltern schütteln den Kopf: „Früher haben wir draußen gespielt“, Eltern verzweifeln, weil ihre Kinder ständig vor ihrem Gerät hängen, Lehrer sind überfordert, weil das Handy viel spannender ist als der Unterricht. Was also tun? Lieber kein Handy zu Weihnachten? Und an Schulen - am besten gar nicht. Aber wie sehr wir auch versuchen, es weg zu verbieten, das Digitale ist längst Teil unserer Welt. Was wurde Angela Merkel für ihr Wort "Neuland" ausgelacht. Dabei tun wir uns in Wahrheit ganz schön schwer, es zu erobern, dieses Neuland. Andere Länder sind uns weit voraus. Wenn wir mithalten wollen, müssen wir uns fitter machen für die digitale Zukunft. Und das fängt bei den Kindern an. Mein Kollege Johannes Edelhoff hat einige Monate in Schulen und Familien umgehört: Kinder und Handy – wie läuft das?

O-Töne Schülerinnen und Schüler:

Lara: „Ich merke selber, dass das mich sehr ablenkt. Das Handy zieht Dich halt irgendwie so an, also ich verstehe es selber nicht.“

Greta: „Manchmal versucht man, sich dann auch so von den Hausaufgaben abzulenken. Dann denkt man so, ja, jetzt, da war doch noch irgendwas.“

Sedo: „Ich habe gesagt, ich lerne, aber ich hab dann gespielt.“

Hoa-Hien: „Es ist manchmal kompliziert es wegzulegen, weil zum Beispiel, wenn ich irgendwas gucke, was ich toll finde, und dann finde ich es zu spannend und gucke halt alle Folgen weiter.“

Rodi: „...ist halt Zeit wie ein Teufelskreis. Wenn man eins anfängt und dann sieht man das nächste, was ziemlich cool ist und dann will man da gleich wieder rauf.“

Janne: „Also es ist ja quasi wie eine Sucht, sag ich mal.“

Etwa 90 Prozent aller Kinder haben ein Smartphone – ähnlich wie Erwachsene. Dabei können sie viel falsch machen. Aber auch lernen, besser damit umzugehen als die Eltern. In der öffentlichen Diskussion sind die Bedenken-träger am lautesten: überall alarmistische Artikel und Ratgeber. Fast gewinnt man den Eindruck: Das Ende der Menschheit naht. Es gibt auch solche Bücher wie „Die Smartphone-Epidemie“. Da stehen Sätze drin, wie: „Smartphones machen dumm“ und „Die pure Präsenz senkt unmittelbar das Denkvermögen und die Intelligenz eines Menschen.“ Also die Nutzung von Smartphones verursacht nachweislich Depression, Angst, Kurzsichtigkeit, Aufmerksamkeitsstörung, Schlafstörung, Bewegungsmangel Übergewicht, Haltungsschäden, Diabetes, Bluthochdruck und ein erhöhtes Risikoverhalten beim Geschlechtsverkehr.“

Klingt absurd? Dieses Buch ist ein Bestseller! Und an Frankreichs Schulen wurde das Smartphone sogar komplett verboten. Aber ist es wirklich eine Lösung, das Ding einfach wegzulegen und zu ignorieren?

Die Kastanienbaumgrundschule in Berlin Mitte. Auch hier gilt eigentlich ein Handyverbot. Aber Lehrer Alexander Baldus plant ein Sonderprojekt. Er will den Schülern einen gesunden Umgang mit dem Gerät beibringen.

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Selbst den Erwachsenen ist ja auch nicht klar, was das Internet für Gefahren birgt oder manche Apps, das ist uns ja noch nicht mal klar. Wie soll das den Schülern klar sein. Aber genau die ganzen Gefahren kann man denen und muss man in der Schule beibringen und zeigen, damit die Schüler darauf vorbereitet sind einfach im Alltag später.“

Die Schüler in seiner Klasse sind 10 bis 12 Jahre alt. Das Handy gehört da längst zum Leben dazu.

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Wer von Euch hat nochmal ein Handy? Finger hoch!“

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Kannst du dir noch ein Leben ohne Handy vorstellen?“

Schüler:

„Nein!! Also ich könnte mir kein Leben ohne Handy vorstellen, weil ich es jeden Tag halt eben dabei hab. Und das ist so wie das Lieblingsspielzeug halt von jemanden.“

Ganz am Anfang sollen die Schüler abstimmen: sind sie für oder gegen das Handy-Verbot? Das Ergebnis: nur eine knappe Mehrheit ist gegen ein Handy-Verbot – also für die Handys an der Schule. In Deutschland fehlt dazu bislang eine eindeutige Position. Immerhin ein Bundesland hat Handys an seinen Schulen verboten: Bayern!

Im Rest des Landes muss jede Schule selbst entscheiden. Die Stimmung in der Gesellschaft ist eindeutig: 86 Prozent sind für ein Handyverbot, das ergab eine Umfrage des „Spiegel“.

Was hier im Unterricht auffällt. Die Kinder diskutieren erstaunlich reflektiert, sehen klar Probleme von Smartphones, etwa, dass man sie zum Schummeln nutzen kann.

O-Ton

Greta: „Dann kann doch der Lehrer, solange eine Klassenarbeit oder ein Test geschrieben wird, zuerst die Handys einsammeln und gleich nach der Klassenarbeit werden wieder die Handys rausgegeben, so kann man nicht spicken, und dann in den Hofpausen oder so hat man dann halt wieder das Handy.“

O-Ton

Janne: „In Klassenarbeiten kann man spicken, aber bei Aufgaben im Unterricht kann man ja auch einfach die Lösungen googeln oder so, oder bei Mathe den Taschenrechner benutzen.“

Greta, hier in der Mitte, ist die Einzige ohne eigenes Smartphone in der Klasse. Immerhin darf sie das Gerät ihrer Mutter zu Hause benutzen.

Aber warum kein eigenes?

O-Ton

Agnes Meisel, Mutter von Greta:

„Ein Grund, den ich nennen kann, ist, dass ich auch ganz gerne wissen möchte, was passiert mit dem Handy. Es gibt schon mal so Kommentare, bei WhatsApp oder irgendwo, ich weiß nicht, ob im Klassenchat oder sonst wo ist, wo ich sage, wenn da so steht „ich hasse dich“ oder sonst was, das ist sehr grenzwertig, das sollten auch die anderen Freunde, Freundinnen wissen, dass Greta das Handy ihrer Mutter benutzt und das, was dort geschrieben wird, ist eben nicht ganz nur intern, sondern eben öffentlich.“

Noch findet es Greta okay ohne Handy, aber irgendwann hätte sie schon gerne ein eigenes Gerät.

O-Ton

Greta, 11 Jahre:

„Ich weiß nicht, einfach dass man es dabei hat, dass man nicht erst immer nach Hause gehen muss, die Mutter anrufen kann, damit man sagen kann, ja, darf ich jetzt bitte zu dem und dem, sondern einfach das Telefon rausholen und sagen, Mama ich bin jetzt bei keine Ahnung bei wem und ja...“

O-Ton

Agnes Meisel, Mutter von Greta:

„Du kannst mich ja auch von deinen Freunden aus anrufen und das sagen, die meisten haben ja ein Handy, es ist ja immer eins greifbar in der Nähe.“

O-Ton

Greta:

„Trotzdem hätte man irgendwann schon mal ein eigenes gerne, ja.“

In der Pause geht es an Gretas Schule ein bisschen wild zu – tobende, spielende Kinder. Doch sogar einige der Schüler befürchten, dass sich das mit Handys ändern würde. Dass dann alle nur noch aufs Display starren, am Handy hängenbleiben. Jeder hier kennt das.

O-Ton

Greta:

„Es ist immer so: Jetzt ist das letzte YouTube-Video, was du anguckst, und dann siehst Du ein nächstes, scrollst runter..., aber das ist jetzt wirklich das letzte. Tippst wieder rauf und dann siehst du noch eins, und so geht es immer weiter und es ist so schwer, dann manchmal zu sagen, so jetzt ist das wirklich das letzte und pack mal das Handy weg, weil man findet immer, wenn man das Handy weglegen möchte, dann findet man auf einmal so viel.“

Für viele Kinder ist das Handydisplay heute das, was einst der Fernseher war. 3 Stunden nutzen deutsche Jugendliche ihr Handy pro Tag. Alle zehn Minuten gucken sie aufs Gerät. Bei Sarwien ist es sogar noch etwas mehr.

O-Ton

Sarwien, 12 Jahre:

„Ich bin sehr oft am Handy, wenn ich Hausaufgaben hab, dann bin ich kurz am Handy, dann mache ich meine Hausaufgaben und dann bin ich später wieder am Handy.“

O-Ton Panorama:

„Kannst du das einschätzen, wie viel das ungefähr ist?“

O-Ton

Sarwien: „4 Stunden.“

Dass ihre Familie so friedlich zusammensitzt, ist nicht immer so. Oft gibt es Streit. Sarwien hat zwar gute Noten, aber zu Hause starrt sie immerzu auf dieses kleine nervige Gerät. Und ihr Vater weiß sich oft nicht mehr zu helfen - und dann knallt es.

O-Ton

Wahab Shadan, Vater von Sarwien:

„Irgendwann sind wir ein bisschen sauer und letztendlich rasten wir aus und nehmen wir die Handys weg.“

O-Ton Panorama:

„Und wie oft passiert das ungefähr, was Sie gerade so beschrieben haben?“

O-Ton

Wahab Shadan, Vater von Sarwien:

„Jeden Tag.“

O-Ton

Wahab Shadan, Vater von Sarwien:

„Das Handy nervt alle. Manchmal trauert der 61jährige Vater den alten Zeiten nach. Er hat noch zwei ältere Söhne. Bei ihrer Erziehung damals gab es noch keine Smartphones.“

O-Ton

Wahab Shadan, Vater von Sarwien:

„Früher kann man sagen, das war leichter, weil die Kinder haben sich mit manchen anderen Sachen beschäftigt. Der mittlere Sohn, der hat jeden Tag Bücher gelesen. Aber die beiden, die Kleinen, die interessieren sich nicht für Bücher.“

Strikte Handy-Regeln gibt es bei Sarwien trotzdem nicht. Anders bei Pablo. In der 5. Klasse ist er in der Schule etwas abgerutscht. Danach stellten seine Eltern strenge Regeln für ihn auf.

O-Ton

Pablo, 11 Jahre:

„Vor einem Jahr, da haben wir besprochen, dass ich eine halbe Stunde fernsehen jeden Tag darf und Handy eine halbe Stunde. Und dann wurde es geändert, dass ich nur an Wochenenden Handy spielen oder Fernsehgucken darf. Also Freitag, Samstag und Sonntag.“

O-Ton Panorama:

„Hattest du das schon mal, dass du das Gefühl hattest, du hängst länger dran, als du wolltest?“

O-Ton

Pablo: „Naja, nicht wirklich.“

Seine Mutter hat die Grenzen festgesetzt. Denn sie hatte schon den Eindruck, dass das Handy ihren Sohn regelrecht gefangen nimmt.

O-Ton

Songül Incedal, Mutter von Pablo:

„Wir haben gesagt, machen wir mal eine halbe Stunde, ob du es machst. Das war an einem Freitag. Das geht gar nicht. Das ist die Gefahr. Beim Fernsehen ist es so, der Film beginnt und endet, dann hat man eine Kontrolle. Er selbst hat eine Kontrolle, nicht ich. Aber bei Spielen gibt es die Kontrolle nicht, das ist so programmiert, so geschickt, dass die Kinder belohnt werden, dass dieses Belohnungssystem da ist, und immer wieder, oh ja, das habe ich gewonnen, das will ich noch machen, das will ich noch erreichen und dieses Glücksgefühl dabei.“

Zurück beim Handyunterricht: Die Schüler sollen nun Videos drehen: für oder gegen das Handyverbot.

Pablos Gruppe macht das Anti-Video:

„Zuviel Handy-Daddeln – das mache fett.“ Um dicker auszusehen, stopfen sich die Jungs ihre Jacken unters T-Shirt.

Beim Dreh sind alle bei der Sache. So engagiert und konzentriert erlebt sie ihr Lehrer selten. Laut Politik könnte so ein Unterricht bald normal sein. Denn die Schüler probieren hier genau das, was durch den Digitalpakt in Deutschland Standard werden soll, erklärt Digitalisierungsexperte Michael Littger. Jedenfalls dann, wenn sich Bund und Länder auf eine Finanzierung einigen sollten.

O-Ton

Michael Littger, „Deutschland sicher im Netz“:

„Darum geht es, dass man in dem Mathematikunterricht, in dem Erdkundeunterricht und auch in dem Sportunterricht lernt, digitale Medien einzusetzen. Es geht im Kern darum, den Schulunterricht durch digitale Medien zu erweitern und das nicht als Sonderthema zu behandeln.“

Aber auch in diesem Unterricht merkt man, dass Handys ablenken können. Nach dem Dreh wird die Stimmung ein bisschen kribbelig. Es wird laut.

O-Töne Kinder (haben ihre Handys in der Hand):

*Mädchen: „Du musst die nicht schicken, sie hat die schon..“
anderes Mädchen: „...lass sie doch!“*

Einige verschicken Nachrichten, andere fangen im Unterricht an zu zocken.

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Yassin hat gespielt, das habe ich gesehen.“

O-Ton Panorama:

„Fällt euch das schwer, wenn ihr das Handy in der Hand habt, dann nicht auf die anderen Apps zu drücken?“

O-Töne:

Yassin: „Nein! Also bei ihm schon...“

Pablo: „Nein, ich spiele eigentlich selten!“

O-Ton Panorama:

„Aber du hast es ja gerade gemacht, oder?“

O-Ton

Yassin:

„Also wenn die offen ist und keiner es checkt, aber ich weiß nicht, eigentlich nicht. Zwar mach ich es an, aber muss nicht auf Spiele gehen. Ich weiß nicht, manchmal muss ich.“

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Wenn man gesagt hat, okay, ihr nutzt das Handy jetzt nur für das Video, das ihr drehen sollt, dann haben sie es dafür genutzt. Wenn man keine Regeln festgesetzt hat, dann haben die das sofort rausgeholt und ausgenutzt und auch gespielt oder sich Fotos gezeigt. Also was auch immer, also das kam dann schon vor.“

O-Ton Panorama: Aber das ist dann ja schon anstrengender für Sie?

O-Ton

Alexander Baldus, Lehrer:

„Ist anstrengender für mich, aber ich glaube, wenn man klare Grenzen setzt, dann ist es kein Problem und dann halten sich die Schüler auch dran.“

Aber ehrlich gesagt, nicht nur Kinder sind so. Auch ich checke sofort meine Mails, als es ein bisschen rummelig wird. Und genau das passiert auch vielen Eltern.“

O-Ton

Wahab Shadan, Vater von Sarwien:

„Ja, ab und zu spiele ich auch. Ich bin kein gutes Vorbild und ich möchte auch nicht so sein. Jeder hat seine Macke.“

O-Ton

Agnes Meisel, Mutter von Greta:

„Das ist ja auch so, dass man ja auch viele Sachen als Erwachsener selber weiß, aber gar nicht konsequent sie auch lebt. Das ist ja auch so eine Geschichte, warum man sich von Kindern auch mal sagen lassen kann, so Mama, jetzt pack mal das Handy weg und konzentrier dich mal auf mich.“

Das Handy einfach wegpacken. Bei Handyspielen fällt das vielen Kindern schwer, besonders bei einem Spiel: „Fortnite“

O-Ton Schüler:

„Und dann habe ich auch noch ganz viele Spiele, zum Beispiel „Fortnite“. (alle Schüler spielen Fortnite)

Das ist Fortnite. Das Spiel ist extrem erfolgreich. Das Prinzip: Bis zu 100 Spieler kämpfen gleichzeitig online gegeneinander.

Das Ziel: lange überleben und dabei so viele Gegner wie möglich töten.

Das Spiel selbst ist gratis, aber Spieler können darin echtes Geld ausgeben - etwa 12 Euro für so einen Flugsegler. Der Hersteller hat allein mit diesem Spiel schon mehr als 1 Milliarde Euro eingenommen. Kinder verballern so oft mehr als nur ihr Taschengeld.

Das musste auch Vater Ersin Gökay feststellen. Er installierte seinem 9jährigen Sohn, den er nicht im Fernsehen zeigen will, das angebliche Gratisspiel Fortnite. Doch wenig später kam seine Kreditkartenabrechnung mit einer bösen Überraschung. Sein Sohn hatte viel Geld ausgegeben.

O-Ton

Panorama:

„Wie viel war alles zusammen?“

O-Ton

Ersin Gökay, Vater:

„Ungefähr 120 Transaktionen im Wert von 1550 Euro.“

O-Ton Panorama:

„Was haben Sie da gedacht?“

O-Ton

Ersin Gökay, Vater:

„Ich war schockiert, das muss ich ehrlich und offen sagen, ich war schockiert, meine Frau war schockiert, wir wussten nicht, was wir machen sollen, wir standen hier, wie das passieren konnte erstmal.“

Zum Verständnis: Der Sohn hatte also 1550 Euro ausgegeben für solch virtuelle Spitzhacken oder etwa dafür, dass seine Spielfigur so tanzen kann.

Ob der 9Jährige wirklich wusste, was er tat? Schwer zu sagen. Vater Gökay hatte jedenfalls keinen Schimmer, dass man in dem Spiel – „ingame“ – überhaupt echtes Geld ausgeben kann. Die Nachricht traf ihn aus dem Nichts.

O-Ton

Ersin Gökay, Vater:

„Ich weiß davon nichts, was Ingame-Spiele sind und was man im Spiel halt kaufen kann. Als ich klein war, habe ich mit Nintendo oder Atari gespielt, wo so Online-Ingame-Käufe gar nicht möglich waren.“

Wir treffen Dutzende Eltern, denen das Gleiche passiert ist. Vielen ist es peinlich. Nur Herr Gökay spricht offen darüber, weil er andere Eltern warnen will.

Denn trotz vieler Bemühungen – Gökay bekommt das Geld nicht zurück – selbst, als er einen Anwalt einschaltet.

O-Ton

Ersin Gökay, Vater:

„Der Junge hat jetzt 1550 Euro ausgegeben und die sagen jetzt, ich bestehe auf einen Vertrag mit einem 9Jährigen?“

Erst als **wir** nachfragen, bewegt sich der Hersteller. Rechtlich sei man dazu zwar nicht verpflichtet, heißt es, aber aus **Kulanz** überweist man Gökay das Geld zurück.

Aber wie gelingt es, den Programmierern Kinder an ihre Spiele zu ketten und Geld aus der Tasche zu ziehen? Ich mache einen Selbstversuch – 60 Tage lang werde ich am Handy spielen. Täglich mehrere Stunden.

„Hallo ich bin Mr. Wicker und helfe Dir auf deiner neuen Farm.“ Finger rauf, Hacke nehmen – probiere ich mal.

Mein Erster Eindruck: viele Spiele sind am Anfang eher simpel. Ich tippe auf das Weizenfeld, ah, ich krieg viele Bonussterne. Ich mache irgendwas richtig.

Ich weiß, das Spiel wirkt ein bisschen beknackt, aber irgendwie macht es Spaß.

„Streiche Dein Haus.“ Was mache ich da eigentlich? Oh, schon das Level geschafft. Du bist jetzt ein Level 2-Farmer. Ich hab es schon geschafft.

In 5 Minuten so viel Lob, wie sonst in einem ganzen Monat.

Und so mach ich bald, was viele Jugendliche tun. Ich spiele viel. Und ganz ehrlich, es macht Spaß. Nur eine Sache nervt: Ich bekomme ständige Push-Nachrichten. Wie bei einer SMS.

Was ich echt ein bisschen unterschätzt habe, sind die Push-Nachrichten, ich habe hier schon wieder innerhalb von 4 Minuten drei Push-Nachrichten bekommen, das sind dann für heute – ich mache mir mal so eine Strichliste – schon 37 Push-Nachrichten, um 14.42 heute. Ich hatte sonst so ungefähr 70 Push-Nachrichten am Tag und muss ja auf jede reagieren, ich habe ein bisschen Angst, wo das noch hinführt.

Wer ständig am Smartphone hängt, kann der auch hier landen, in der Suchtklinik? Fakt ist: Internetsucht ist seit diesem Jahr offiziell als Sucht-Krankheit anerkannt. Das war überfällig, sagt der Psychologe Kai Müller.

O-Ton Panorama: „Gibt es das auch, dass Leute von Handyspielen tatsächlich schon süchtig geworden sind, was ist so Ihre Erfahrung?“

O-Ton

Dr. Kai Müller, Ambulanz für Spielsucht, Uniklinik Mainz:

„Ja, das gibt es schon, in unserer Ambulanz haben wir durchaus Patienten, die mit klassischen, wenn man es so nennen will, Computerspielgen gar nichts am Hut haben, die aber ein Suchtverhalten in Bezug auf Smartphone-Spiele durchaus aufweisen.“

Nach 2 Wochen komme ich beim Spielen in meinem Selbstversuch nicht mehr weiter. Es gibt jetzt hier zum Beispiel bei „Hayday“ ein Fischerboot, und ich hätte gerne dieses Fischerboot und das kostet im Spiel 35.000 Münzen, und 35.000 Münzen, um die zu kriegen, muss man echt lange spielen, aber, das sagt das Spiel auch, es gibt eine Abkürzung, sie sagen auch, du kannst auch echtes Geld ausgeben, wenn du dieses Fischerboot haben willst, ist aber, und jetzt kommt's, echt teuer. Und das bedeutet, wenn ich mir die kaufen würde, müsste ich mir eine Box kaufen, wo 1500 Diamanten drin sind und 1500 Diamanten kosten 43,99 Euro. 43,99 Euro für ein einzelnes kleines Gimmick hier in diesem Spiel ist echt viel Geld.“

Die meisten Spiele funktionieren so. Das Herunterladen ist gratis, aber damit es Spaß macht, muss man doch echtes Geld ausgeben. Deutsche Schüler benutzen dafür ihr Taschengeld.

Und das landet auch hier: bei „InnoGames“ – einem der größten deutschen Handy-Game-Hersteller. Die Firma hat ein ganzes Bürogebäude angemietet.

Das ist Hendrik Klindworth, er hat die Firma mit 2 Freunden gegründet – heute ist er Chef von über 400 Mitarbeitern.

O-Ton

Hendrik Klindworth, Handyspielproduzent:

„Wir haben ein internationales Team, Mitarbeiter aus 30 Ländern.“

Für ein einziges Spiel braucht er mehr als 40 Leute: Grafiker, Programmierer, Spieledesigner, Marketingexperten. Das alles kostet viel Geld.

O-Ton

Hendrik Klindworth, Handyspielproduzent: „Natürlich sind das Millionen, deutlich über eine Million, die man jedes Jahr für Team, für den technischen Betrieb braucht, also ist auch ein großer Aufwand, der hinter so einem Spiel steckt.“

Und dabei sind die Spiele ja alle erst mal kostenlos. Wichtig sind deshalb Gamedesigner, wie die Kalifornierin Thi Kim Detert, die wissen, wie man Spieler dazu bringt, echtes Geld auszugeben.

O-ton

Thi Kim Detert, Spielentwicklerin:

„Natürlich müssen wir über so was nachdenken. Es ist schließlich unser Geschäft. Es werden exklusive Gegenstände angeboten. Oder es sind Gegenstände, die es ermöglichen, schneller Erfolg zu haben. Das ist es, was für einige Spieler den Spaß stark erhöht.“

Branchenintern haben die Kunden übrigens Namen von Meeresbewohnern.

„Karpfen“ heißen Spieler, die fast gar kein Geld ausgeben, wer etwa 5 Euro im Monat ausgibt, ist ein „Delfin“. Und Hardcorezocker, die richtig viel Geld da lassen, sind „Wale“. Logisch, dass jeder gerne möglichst viele Wale fangen will.

O-Ton

Hendrik Klindworth, Handyspielproduzent:

„Also ein Großteil unserer Spieler gibt gar kein Geld aus und dann sind es je nach Spiel, zehn Prozent, zwanzig Prozent, der täglich aktiven Spieler, die auch Geld ausgeben.“

O-Ton Panorama: „Und wie viel geben die so aus?“

O-Ton

Hendrik Klindworth, Handyspielproduzent:

„Das unterscheidet sich auch von verschiedenen Spielgenres voneinander, die Summen sind unterschiedlich, von wenigen Euro im Monat, im Schnitt vielleicht auch mal 50 Euro im Monat, das kommt auch vor. Also das unterscheidet sich sehr stark. Aber die Mehrheit der Spieler..., ja also 50 Euro als Mittelwert kann man als Annahme treffen für viele Spieler.“

Diese vermeintlich kostenlosen Spiele sind auch schon hier an der Grundschule beliebt. Viele zocken gerne und zu Hause ist das ein Thema. Manche Kinder haben aber ihre Tricks entwickelt, um noch eine letzte Runde weiterzuspielen.

O-Ton

Fritz, 11 Jahre:

„Bei mir ist es ja auch oft so, dass, wenn ich merke, dass meine Eltern mein Handy wegnehmen möchten, dass ich es dann auch ausmache, aber wenn ich zum Beispiel noch in der Runde bin, dann mach ich halt oft einfach den Ton aus und dann vergessen die, dass ich noch spiele und dann kann ich halt noch die Runde zu Ende spielen.“

O-Ton

Christian Becker, Vater von Fritz:

„Ich weiß, dass er mehr zockt, als er sagt, so, ist auch okay, habe ich früher auch gemacht. Aber ich bin ja nun auch erwachsen geworden, funktioniert auch. Irgendwann muss ja die Selbsteinsicht walten und ich kann ja nicht ewig, bis er zwanzig oder fünfundzwanzig ist, irgendwelche Apps installieren und ihm vorschreiben, wie er damit umgehen muss. Das muss er für sich dann irgendwann mal klar kriegen.“

Was viele Eltern aber stört, sind diese Guthabekarten. Die kann man in jedem Supermarkt finden. Gegen echtes Geld bekommt man so virtuelles Guthaben. Damit kann man in den Spielen einkaufen. Solche Karten stehen auf vielen Weihnachtswunschzetteln

O-Ton

Christian Becker, Vater von Fritz:

„Ja, da haben wir auch schon Geld ausgegeben, er wollte sich auch schon zum Geburtstag einen Gutschein wünschen. Das haben wir dann aber zum Geburtstag definitiv nicht gemacht. Also er darf sich in längeren Abständen, darf er sich da mal was kaufen, aber sehr in Maßen, also so In-App-Käufe finde ich generell sehr problematisch, es ist ja auf das Abzocken ausgelegt.“

Eine Sache wird bei diesen Spielen besonders häufig kritisiert. Und zwar, dass es noch einen Zufallskomponenten gibt beim Einkauf, dass wenn man in dem Spiel etwas kauft, dass man nicht direkt etwas bekommt, sondern dass man auch noch Glück haben muss, dass man das richtige kriegt. Es gibt hier bei HayDay so ein Glücksrad, da weiß man vorher nicht, was man kriegt. Man sieht da unterschiedliche Symbole und man hätte hier zum Beispiel gerne das Dynamit, das ist das, was man unbedingt braucht, aber man weiß nicht, ob man es kriegt. Man dreht es dann und – zack – ich zum Beispiel habe jetzt den Apfel, mit dem kann ich in dem Spiel überhaupt nichts anfangen, der bringt mir gar nichts. Und wenn ich jetzt nochmal neu drehen will, ich muss jetzt 2,29 € oder 5,49 € ausgeben, ich muss auf jeden Fall Geld ausgeben, damit ich weitermachen kann.

Und diese Zufallskomponente finden wir in fast jedem Spiel. Besonders Kinder sind dafür anfällig. Ingo Fiedler von der Universität Hamburg hat in einer Studie bewiesen: In Computerspielen wimmelt es nur so von Glücksspiel-Elementen. Das Glücksrad in meinem Spiel sei charakteristisch, denn dafür sei das unser Gehirn anfällig, denn es gebe ein...

O-Ton

Dr. Ingo Fiedler, Wirtschaftswissenschaftler Universität Hamburg

„...Belohnungszentrum im Gehirn und das reagiert eben nicht unbedingt auf konstante Belohnung, sondern auf zufällige Belohnung besonders stark. Das ist auch der Grund, warum auch Glücksspiele süchtig machen können, dass man eben nicht genau weiß, was kommt raus und wenn man einen Gewinn hat, dann hat man eben eine Ausschüttung von Glückshormonen, die sich der Körper dann merkt und gerne wiederhätte. Also, Ich denke, die Wirkung von manchen Elementen in Gaming-Produkten und dem traditionellen Glücksspiel kann sehr ähnlich sein auf den, der das Spiel am Ende spielt.“

Auch InnoGames, die Firma bei der wir gedreht haben, verdient mit solchen Glücksspielelementen Geld.

O-Ton

Hendrik Klindworth, Handyspielproduzent:

„Ich sehe einen ganz großen Unterschied zum Glücksspiel oder ähnlichen Dingen, wo es darum geht, Geld aus dem Spiel zu nehmen und um Geld zu spielen. Hier findet alles innerhalb des Spieles statt und es geht nicht darum, um Geldeinsatz oder Ähnliches.“

O-Ton

Dr. Ingo Fiedler, Wirtschaftswissenschaftler Universität Hamburg:

„Aus rein juristischer Perspektive haben die Gaming-Anbieter völlig recht, Videospiele sind kein Glücksspiel. Auf der Ebene der Psychologie ist das ein bisschen anders. Also die Wirkung, die man im Gehirn hat, wenn man beim Automaten Geld gewinnt oder wenn man das Richtige Item in einer „Loup Box“ findet, ist dann sehr ähnlich.“

Das fragwürdige Geschäftsmodell der Spiele-Branche ist auch der Politik bekannt. Aber egal, wer gerade Jugendministerin ist - seit Jahren gibt es immer nur ähnlich klingende Klagen und Willensbekundungen ohne Folgen:

Katharina Barley, SPD, ehem. Bundesministerin für Jugend und Familie 2017:

„Unser Jugendschutzrecht ist stehengeblieben, im Grunde genommen, in der Konsolenzeit.“

Franziska Giffey, SPD, Bundesministerin für Jugend und Familie 2018:

„Das Jugendschutzgesetz heute ist noch in der Zeit der PCs, der CD-Roms.“

Katharina Barley, SPD, ehem. Bundesministerin für Jugend und Familie 2017:

„Wir brauchen dringend ein neues Jugendschutzrecht und dafür muss man auch technisch ein bisschen up to date sein.“

Franziska Giffey, SPD, Bundesministerin für Jugend und Familie 2018:

„Wir wollen das Jugendschutzgesetz updaten.“

Fakt ist: Für so ein Gesetzes-Update gibt es noch nicht mal einen Entwurf. Sicher, der Staat kann nicht alles regeln, Eltern müssen ihre Kinder auch selbst schützen, aber zumindest für das Glücksspiel ist der Staat ja sonst auch zuständig. Aber es passiert nichts.

Wenn Eltern nicht so richtig weiter wissen, landen viele bei einem Vortrag von Thomas Feibel. Seine Ratgeber heißen „Jetzt pack doch mal das Handy weg“ oder „Smartphones aber richtig.“ Er glaubt, der Konflikt am Abendbrottisch ums Handy liegt auch daran, dass Eltern selbst zu viel aufs Display starren.

O-Ton

Thomas Feibel, Autor:

„Es ist das erste Mal in der Geschichte der Medien, dass Eltern von ihren Kindern etwas verlangen, was sie selbst nicht können. Beim Computerspiel war es so, dass die meisten Eltern kein Interesse an Computerspielen hatten, es gar nicht kannten. Aber jetzt ist es wirklich ein Gesellschaftsproblem und dem können wir eigentlich auch nur gemeinsam begegnen. Es nützt ja nichts, Wasser zu predigen und Wein zu trinken.“

Feibel glaubt: Familien streiten und diskutieren schon fast mehr über das Smartphone, als das sie es nutzen. Es sei DER Generationenkonflikt.

O-Ton

Thomas Feibel, Autor:

„Das Wichtigste ist erst mal, Regeln für sich selbst zu finden und ein gutes Vorbild zu sein, damit fängt alles an und dann finde ich, dass man möglichst frühzeitig mit Kindern einen Medienführerschein machen muss, bevor man ihnen so ein Gerät gibt und auch gemeinsam Regeln entwirft, die man dann an den Kühlschrank pinnt. Und die müssen auch jedes halbe Jahr überprüft werden, weil die Kinder werden älter, die Geräte ändern sich, die Angebote für Kinder und Jugendliche ändern sich, und man muss immer dabei im Gespräch bleiben, das ist ja eigentlich auch was Gutes.“

Und Die 6A? Die hat am Ende des Projektunterrichts nochmal abgestimmt. Und diesmal war die Mehrheit FÜR ein Handyverbot. Die Schüler lieben ihre Handys immer noch. Aber es muss auch mal eine Pause geben

O-Töne

Greta: „Ich war ja davor gegen dieses Verbot. Bin ich jetzt immer noch so ein bisschen, aber irgendwie auch für das Verbot, so irgendwie halb und halb.“

Nick: „Wir kommen ja auch so gerade im Moment aus, wir brauchen jetzt nicht unbedingt im Unterricht das Handy.“

Ada: „Bei der Grundschule bin ich auch mehr dagegen, mehr für das Handyverbot, weil ich finde, da sollte man auch mehr im Hof spielen, aber vielleicht im Gymnasium wäre ich mir jetzt auch nicht so sicher.“

Das Smartphone ist eben auch ein kleines Wunderwerk. Denn die Anti-Handy-Filme, die die Kinder jetzt gucken, haben sie ausschließlich mit dem Handy gedreht, geschnitten und hochgeladen.

Wollt ihr mit mir Klettergerüst-Fangen spielen?

Nein, wir sind beschäftigt! (gucken auf ihre Handys)

Leute, lass uns mal Fußball spielen.

Nein, ich kann nicht. (gucken auf ihre Handys)

Lass mich in Ruhe!

Was willst du Junge? Fußball spielen?

Und was heißt das jetzt? Eines bestimmt: jedes Kind braucht Schutz, denn das Smartphone ist ein trickreicher Verführer.

Aber auch ein geniales Instrument. Man muss nur lernen, es richtig zu nutzen. Wann, wenn nicht in der Kindheit?

Bericht: Johannes Edelhoff

Kamera: Jan Littelmann, Tim Scherret, Andrzej Król, Alexander Rott

Schnitt: Jan Littelmann

Abmoderation

Anja Reschke:

Richtig nutzen. Kann man als Erwachsener ja mal mit gutem Beispiel voran gehen. Schöner Vorsatz für neue Jahr. Für die Politik hätte ich auch einen: Umschalten vom Ankündigungs- in den Handlungsmodus. Übrigens: wir als Fernsehprofis waren begeistert über die Filme der 6. Klässler in unserem Beitrag. Wenn Sie mal einen sehen wollen: www.panorama.de