

Kinder in virtuellen Welten

Was Eltern wissen sollten

September

08



Über die ENISA

Die Europäische Agentur für Netz- und Informationssicherheit (ENISA) ist eine Agentur der Europäischen Union (EU) und wurde eingerichtet, um das reibungslose Funktionieren des Binnenmarktes zu fördern. Die ENISA ist ein Exzellenzzentrum für die Mitgliedstaaten der EU und die europäischen Institutionen in Fragen der Netz- und Informationssicherheit, gibt Ratschläge und Empfehlungen und fungiert als Informationszentrale für bewährte Verfahren. Ferner erleichtert die Agentur die Kontaktaufnahme und den Informationsaustausch zwischen den europäischen Institutionen, den Mitgliedstaaten sowie Akteuren aus der Privatwirtschaft und Industrie.

Wenn Sie sich mit der ENISA in Verbindung setzen möchten oder allgemeine Fragen zur Sensibilisierung für die Informationssicherheit haben, verwenden Sie bitte die folgenden Kontaktangaben:

E-Mail: Isabella Santa, Senior Expert Awareness Raising — awareness@enisa.europa.eu

Internet: <http://www.enisa.europa.eu/>

Impressum/Rechtshinweise

Sofern nichts anderes angegeben ist, gibt diese Veröffentlichung die Ansichten und Auslegungen der Verfasser und Herausgeber wieder. Diese Veröffentlichung ist nicht als eine Maßnahme der ENISA oder ihrer Gremien auszulegen, sofern sie nicht gemäß der Verordnung (EG) Nr. 460/2004 angenommen wurde. Diese Veröffentlichung entspricht nicht unbedingt dem neuesten Stand und kann von Zeit zu Zeit aktualisiert werden.

Quellen von Dritten werden zitiert, sofern erforderlich. Die ENISA haftet nicht für den Inhalt der externen Quellen, einschließlich externer Websites, auf die in dieser Veröffentlichung verwiesen wird.

Die vorliegende Veröffentlichung ist nur für Unterrichts- und Informationszwecke gedacht. Weder die ENISA noch in deren Namen oder Auftrag tätige Personen können für die Nutzung der in dieser Veröffentlichung enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Nachdruck mit Quellenangabe gestattet.

© Europäische Agentur für Netz- und Informationssicherheit (ENISA), 2008

Kinder in virtuellen Welten

Was Eltern wissen sollten

September 2008

Danksagungen

Mehrere Parteien haben dieses Projekt auf vielfältige Art und Weise direkt oder indirekt unterstützt und dazu beigetragen.

Der Autor möchte Herrn James Leaton Gray von der BBC, Herrn Geoffrey Wexler von der Disney Interactive Media Group, Frau Janice Richardson von INSAFE, Frau Rebecca Newton von Mind Candy und Frau Annie Mullins von Vodafone für die spontane Unterstützung, wertvollen Anregungen und Materialien bei der Zusammenstellung dieser Broschüre danken.

Schließlich möchte der Autor ebenso den Personen danken, die mit informellen Berichten, wertvollen Einblicken und Materialien, Beobachtungen, Anregungen und Lösungen zu diesem Dokument beigetragen haben, insbesondere den Mitgliedern der ENISA im Bereich Sensibilisierung, Frau Line Ugland Nyseth von der norwegischen Post- und Telekommunikationsbehörde und Herrn Franz Lantenhammer. Der Inhalt wäre ohne ihre Hilfe unvollständig und unrichtig.

Inhalt

ÜBER DIE ENISA	2
DANKSAGUNGEN	4
ZUSAMMENFASSUNG	7
TEIL 1: KINDER IN VIRTUELLEN WELTEN	9
EINLEITUNG	10
VIRTUELLE WELTEN	11
EINE DEFINITION	11
DIE NEUESTEN PHÄNOMENE IM INTERNET	12
EINIGE BEISPIELE	13
<i>Webkinz</i>	13
<i>Club Penguin</i>	13
<i>BarbieGirls</i>	14
<i>Moshi Monsters</i>	15
<i>Adventure Rock</i>	15
ZIELGRUPPEN VIRTUELLER WELTEN	16
WELCHER SPIELTYP IST IHR KIND?	16
WARUM BETRETEN KINDER VIRTUELLE WELTEN?	18
WAS KINDER TUN KÖNNEN	18
DIE WICHTIGSTEN SCHRITTE, DIE KINDER BEIM ZUGANG ZU EINER VIRTUAL-WORLD-WEBSITE BEFOLGEN SOLLTEN	20
ZUGANGSMÖGLICHKEITEN ZU VIRTUELLEN WELTEN	21
RISIKEN IM ZUSAMMENHANG MIT DEM ZUGANG ZU VIRTUELLEN WELTEN ÜBER PERSONALCOMPUTER	22
<i>Ausmaß der Risiken</i>	23
TEIL 2: ELTERN UND BETREUUNGSPERSONEN	24
DEFINITION: ELTERN UND BETREUUNGSPERSONEN	25
DIE ROLLE VON ELTERN UND BETREUUNGSPERSONEN	25
ERZIEHERISCHE UND PSYCHISCHE AUSWIRKUNGEN	27
TEIL 3: SICHERHEITSTIPPS	31
SICHERHEITSTIPPS	32
SICHERHEITSTIPPS FÜR ELTERN UND BETREUUNGSPERSONEN	32
SCHLUSSFOLGERUNGEN	36
QUELLENANGABEN UND LITERATURHINWEISE	37
ANHÄNGE	40
ANHANG	41
ANHANG A	41

Zusammenfassung

Jeden Tag scheint eine neue Social-Networking-Website im Internet zu entstehen. Die Online-NutzerInnen haben die Qual der Wahl. Von Facebook zu Bebo, MySpace und Second Life bis hin zu kommerziell ausgerichteten Angeboten wie LinkedIn usw. – jeder, den man kennt, richtet sich im Cyberspace eine eigene Ecke ein, um sein soziales Netz zu erweitern. Mittlerweile hat sich jedoch ein neues, wachsendes Internet-Phänomen entwickelt, das sich an die jüngere Generation richtet.

In Amerika sammeln Kinder bereits seit Längerem Erfahrungen mit Social Networking über Seiten wie Club Penguin, einer spielerischen virtuellen Welt, in der animierte Pinguin-Alter-egos Schlitten fahren und Freundschaften schließen. Während Europa hinterherhinkt, ziehen US-amerikanische Angebote Aufmerksamkeit auf sich und NutzerInnen an, und das britische Unternehmen Mind Candy Inc. entlässt eine etwas düsterere Alternative zum harmlosen Club Penguin ins weltweite Netz.

Unterhaltungsunternehmen drängen in die neuesten Internet-Phänomene, die zahllose Menschen anziehen. Kinder bewegen sich in einem niedrigeren Alter im Internet und finden sich in einer Online-Umgebung besser zurecht als ihre Eltern. Untersuchungen von EMarketer Inc. zufolge werden 2011 rund 20 Millionen Kinder und Tweens virtuelle Welten besuchen (2007: 8,2 Millionen).

Virtuelle Welten für Kinder beinhalten genau das, was auch Erwachsene fasziniert – browserbasierte Spiele und Social Networking –, richten sich jedoch an die erste Generation von NutzerInnen, die **sowohl mit dem Internet als auch mit dem Konzept der „Virtual-Reality“-Spiele** aufwachsen und vollkommen ungezwungen damit umgehen.⁽¹⁾ Virtuelle Welten sind nicht auf Spiele beschränkt und können, je nach Grad der Unmittelbarkeit, Online-Konferenzen und textbasierte Chatrooms umfassen.

Die größte Sorge in Bezug auf virtuelle Welten ist die Online-Sicherheit von Kindern (bis zu 7 Jahren) und Tweens (8 bis 12 Jahre) und die Frage, wie sie vor Online-Verbrechern geschützt werden können. Erwachsene müssen die Kinder unterstützen, um positive Erfahrungen in diesen dreidimensionalen Umgebungen sicherzustellen.

Ziel des vorliegenden Weißbuchs ist es, Empfehlungen für eine Sensibilisierung von Eltern vorzulegen, um die Sicherheit von Kindern, die Virtual-World-Websites nutzen, zu erhöhen. Wir sind davon überzeugt, dass ein Bewusstsein dafür, was Kinder online tun können, sowie das Engagement der Eltern von zentraler Bedeutung sind. Eltern müssen aufgeklärt, in die Lage versetzt und angehalten werden, ihren Kindern wahrhaft positive und wertvolle Erfahrungen zu ermöglichen und sollten ihren Kindern gleichzeitig vermitteln, online stets auf ihre Sicherheit zu achten.

Das vorliegende Dokument bezieht sich nicht auf virtuelle Welten für Teenager (12 bis 16 Jahre) und damit zusammenhängende Aspekte. Des Weiteren befasst es sich nicht mit Fragen in Bezug auf den Rechtsrahmen oder themenbezogenen Anforderungen. Schließlich sollte es weder als umfassende Darstellung aller mit der Nutzung virtueller Welten verbundenen Risiken noch als technischer Leitfaden zur Gewährleistung sicherer Standards oder Lösungen betrachtet werden.

⁽¹⁾ 'Children's social-networking sites: set your little monsters loose online', (Social-Networking-Websites für Kinder: Lassen Sie Ihre kleinen Ungeheuer online von der Leine) *Telegraph.co.uk*, 17. November 2007, verfügbar unter <http://www.telegraph.co.uk/connected/main.jhtml?xml=/connected/2007/11/17/dlchildren17.xml> (zuletzt aufgerufen am 10. Juni 2008).

TEIL 1: KINDER IN VIRTUELLEN WELTEN



Einleitung

Die Wachstumsrate der Nutzung von Social-Networking-Internetseiten, u. a. von virtuellen Welten (*Virtual Worlds*) für Kinder, hat sich in den vergangenen Jahren beschleunigt. Regulierungsbehörden und Eltern mühen sich, mit den derzeit über 100 auf Kinder ausgerichteten virtuellen Welten, die bereits aktiv sind oder in Kürze online gehen, Schritt zu halten.⁽²⁾ Laut dem Forschungsunternehmen EMarketer Inc. werden 2011 bis zu 20 Millionen Kinder und Tweens virtuelle Welten besuchen; 2007 lag die Zahl bei 8,2 Millionen.

All dies ist für viele Eltern eher befremdlich – insbesondere, da Kinder ganz selbstverständlich mit den neuen Technologien umzugehen scheinen. Virtual-World-Websites sind mittlerweile extrem beliebt und üben auf viele InternetnutzerInnen eine starke Faszination aus.⁽³⁾ Diese Websites tragen zur Weiterentwicklung des Internets hin zur Erzeugung eigener Inhalte (*Content Development*) im Web 2.0 bei.⁽⁴⁾



Eltern sind natürlich besorgt darüber, wie ihre Kinder sich in den virtuellen Welten verhalten und diese nutzen. Es werden Informationen benötigt, um Eltern in die Lage zu versetzen, gemeinsam mit ihren Kindern zu entscheiden, was angemessen und sicher ist und wie man sich in den virtuellen Welten verantwortungsbewusst verhält.

Das vorliegende Dokument will Eltern verständliche und umfassende Informationen über virtuelle Welten und über die Gefahren, denen Kinder ausgesetzt sein können, vermitteln. Es soll Eltern darüber aufklären, was sie tun können, um ihre Kinder zu schützen und ihnen zu helfen zu verstehen, wie man sich in den virtuellen Welten verhalten muss, um ihre zahlreichen Vorteile zu nutzen und gleichzeitig die potenziellen Gefahren zu minimieren.⁽⁵⁾

⁽²⁾ 'Are ads on children's social networking sites harmless child's play or virtual insanity?' (Ist Werbung auf Social-Networking-Websites für Kinder harmloses Kinderspiel oder virtueller Wahnsinn?), *The Independent*, 2. Juni 2008, verfügbar unter <http://www.independent.co.uk/news/media/are-ads-on-childrens-social-networking-sites-harmless-childs-play-or-virtual-insanity-837993.html> (zuletzt aufgerufen am 11. Juni 2008).

⁽³⁾ Britisches Innenministerium *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008* (Taskforce des Innenministeriums zum Schutz von Kindern im Internet – Leitlinien für gute Praxis für die Anbieter von Social-Networking-Diensten und anderen interaktiven Diensten 2008), 2008, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2008).

⁽⁴⁾ Das Web 2.0 zeichnet sich durch dynamischere und interaktive Inhalte aus. Die Inhalte werden gewöhnlich von NutzerInnen generiert, hochgeladen und mit anderen und innerhalb von Communities ausgetauscht.

⁽⁵⁾ Die ENISA wird Ende 2008 ein Positionspapier zum Thema *Security and privacy in virtual worlds and massively multiplayer online role-playing games (MMORPGS)* (Sicherheit und Datenschutz in virtuellen Welten und Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspielen (MMORPG)) veröffentlichen.

Virtuelle Welten

Eine Definition

Virtuelle Welten sind computergestützte simulierte Umgebungen, die von NutzerInnen bewohnt werden und in der diese über Avatare interagieren. Avatare sind gewöhnlich textuelle, zweidimensionale oder dreidimensionale grafische Darstellungen, auch wenn andere Formen (z. B. akustische und Tastempfindungen) denkbar sind. Einige virtuelle Welten ermöglichen die Nutzung durch mehrere Personen.

Der Computer greift auf eine computersimulierte Welt zu und bietet dem Nutzer/der Nutzerin Wahrnehmungsreize, der/die wiederum Elemente der Modellwelt manipulieren kann und so eine gewisse Telepräsenz erfährt. Derartige Modellwelten können der realen Welt ähneln oder Fantasiewelten darstellen. Die Modellwelt kann Regeln simulieren, die auf denjenigen der realen Welt oder einer Hybrid-Fantasiewelt basieren. Beispiele für solche Regeln sind Schwerkraft, Topografie, Fortbewegung, Echtzeithandlungen und Kommunikation. Die Kommunikation zwischen den NutzerInnen reicht von Text und grafischen Symbolen bis hin zu sichtbaren Gesten, Klängen und selteneren Formen unter Nutzung von Tast- und Gleichgewichtssinn.

Eine Auffassung von virtuellen Welten setzt eine persistente Online-Welt voraus, die 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche aktiv und verfügbar ist, um als echte virtuelle Welt zu gelten.



Auch wenn dies bei kleineren virtuellen Welten möglich ist, insbesondere jenen, die nicht wirklich online sind, läuft kein Massen-Mehrspieler-Spiel täglich 24 Stunden. Mehrere Online-Spiele beinhalten Ausfallzeiten für Wartungsarbeiten, die nicht als Zeit gerechnet werden, die in der virtuellen Welt vergeht. Während die Interaktion mit anderen SpielerInnen in Echtzeit stattfindet, wird die zeitliche Konsistenz nicht immer in virtuellen Online-Welten aufrechterhalten. So läuft die EverQuest-Zeit schneller als die Echtzeit, obwohl derselbe Kalender und dieselben Zeiteinheiten verwendet werden, um die Spielzeit darzustellen.

Da der Begriff „virtuelle Welt“ ziemlich vage und umfassend ist, lässt sich das Phänomen im Allgemeinen in folgende Angebote unterteilen:

- ✓ Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele oder MMORPG: Ein Hauptmerkmal der Spiele besteht darin, dass die NutzerInnen eine bestimmte Figur spielen (z. B. Fashion Fantasy Game);
- ✓ Massen-Mehrspieler-Online-Reallife-/Rogue-like-Spiele oder MMORLG: Die NutzerInnen können ihr Avatar wunschgemäß bearbeiten und verändern, was es ihnen ermöglicht, dynamischere oder mehrere Rollen gleichzeitig zu spielen (z. B. ToonTown, FusionFall und Second Life Teen);
- ✓ Spiele, bei denen es nur eine Spielerin/einen Spieler gibt und zwischen den SpielerInnen keine Interaktion stattfindet (z. B. Playfish).

Zusammengefasst handelt es sich bei virtuellen Welten um einen Online-Raum, in dem sich Kinder bewegen, die Welt beeinflussen und Vorteile aus Vernetzungseffekten ziehen können. Das vorliegende Dokument bezieht sich nicht auf virtuelle Welten, die lediglich über Spielekonsolen aufgerufen werden können, oder auf allgemeine Social-Networking-Websites.

Die neuesten Phänomene im Internet

Aktuelle Untersuchungen von Virtual Worlds Management haben ergeben, dass es mittlerweile über 150 aktive oder in der Entwicklung befindliche virtuelle Welten gibt, deren Zielgruppe Kinder und Jugendliche (18 Jahre und jünger) sind. Von diesen sind 88 auf die Gruppe der Tweens (8 bis 12 Jahre) ausgerichtet (62 im April 2008), gefolgt von 72 aktiven oder in der Entwicklung befindlichen Angeboten, die auf Kinder (7 Jahre und jünger) ausgerichtet sind (52 im April 2008).⁽⁶⁾ Aktuelle Zahlen bestätigen, dass virtuelle Welten bei Kindern äußerst beliebt sind: Im Sommer 2007 verfügte Club Penguin über etwa 700 000 zahlende AbonnentInnen und eigenen Angaben zufolge über mehr als 12 Millionen aktive NutzerInnen, hauptsächlich in den USA und Kanada.⁽⁷⁾ Barbie Girls von Mattel zog innerhalb von 60 Tagen nach seinem Start 3 Millionen NutzerInnen an. Bis April 2008 zählte Mattel Inc. bereits über 10 Millionen NutzerInnen.⁽⁸⁾ Virtual Worlds Management zufolge wurden im ersten Quartal 2008 weltweit 184 Millionen US-Dollar in virtuelle Welten investiert, wobei mehr als ein Drittel hiervon in Umgebungen investiert wurde, die auf Kinder und Jugendliche ausgerichtet sind.⁽⁹⁾



Auch wenn eine Quantifizierung des Sektors schwierig ist, da praktisch jeden Tag neue virtuelle Welten ins Netz gestellt werden, bestätigen die Zahlen, dass die neuesten Internet-Phänomene eine große Zahl von NutzerInnen und Unternehmen anziehen.

Gelegentlich geraten NutzerInnen in virtuellen Welten ebenso wie in der realen Welt in gefährliche Situationen.⁽¹⁰⁾ Aktuelle Statistiken belegen kein höheres Risiko, dass Kinder zur Zielscheibe von Erwachsenen mit niederen Absichten werden.⁽¹¹⁾ Da sich in virtuellen Welten jedoch auch Kinder

⁽⁶⁾ Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis* (Jugendwelten-Analyse von Virtual Worlds Management), 22. August 2008, verfügbar unter <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds0808.html> (zuletzt aufgerufen am 25. August 2008); Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis* (Jugendwelten-Analyse von Virtual Worlds Management), 11. April 2008, verfügbar unter <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds.html> (zuletzt aufgerufen am 11. Juni 2008).

⁽⁷⁾ Kramer, Staci D., *Disney Acquires Club Penguin; \$350 Million Cash, Possible \$350 Million Earnout* (Disney erwirbt Club Penguin; 350 Mill. USD bar, mögliche 350 Mill. USD Earnout-Zahlungen), paidContent.org, 1. August 2007, verfügbar unter <http://www.paidcontent.org/entry/419-disney-acquires-club-penguin-in-deal-values-at-700-million-to-be-branded/> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

⁽⁸⁾ Keith, Stuart, 'SpongeBob is the real threat to our children online' (SpongeBob ist die wahre Bedrohung unserer Kinder im Internet), *The Guardian*, 10. April 2008, verfügbar unter <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/10/games.news> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

⁽⁹⁾ <http://www.redherring.com/Home/24182> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

⁽¹⁰⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children* (Moderation von virtuellen Welten und MMOG: Fünf Methoden zur Schaffung sichererer Umgebungen für Kinder), Mai 2008, verfügbar unter <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (zuletzt aufgerufen am 22. Juli 2008); britisches Innenministerium *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008* (Taskforce des Innenministeriums zum Schutz von Kindern im Internet – Leitlinien für gute Praxis für die Anbieter von Social-Networking-Diensten und anderen interaktiven Diensten 2008), 2008, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2008).

⁽¹¹⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children* (Moderation von virtuellen Welten und MMOG: Fünf Methoden zur Schaffung sichererer Umgebungen für Kinder), Mai 2008, verfügbar unter <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (zuletzt aufgerufen am 22. Juli 2008).

bewegen, sollten die Gefahren minimiert werden. Die Rolle, die Eltern in diesem Zusammenhang spielen, ist von zentraler Bedeutung.

Einige Beispiele

Eine ausführliche Liste virtueller Welten, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Dokuments aktiv oder in der Entwicklung sind, findet sich im Anhang.

Webkinz

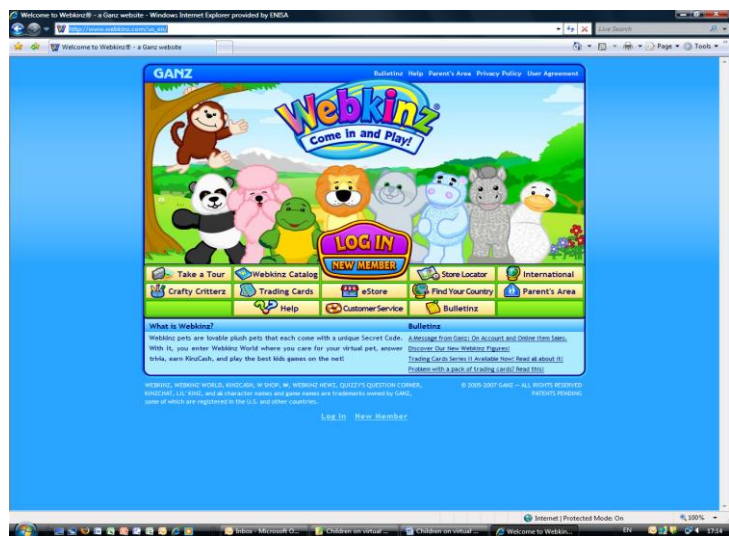
URL: http://www.webkinz.com/us_en/

Beschreibung: Die Tiere von Webkinz sind virtuelle Stofftiere, die alle ihren eigenen Geheimcode besitzen. Mit diesem können Kinder die Webkinz-Welt betreten, wo sie sich um ihr virtuelles Haustier kümmern, einfache Fragen beantworten, KinzCash verdienen und die besten Kinderspiele im Netz spielen können.

Im Besitz von: Ganz

Laufzeit: Seit 2005

Kosten: Die Mitglieder erwerben ein Plüschhaustier. Jedes Tier besitzt einen Login-Code für den Zugang zur „Webkinz-Welt“, die eine virtuelle Wohnung für das Haustier und eine virtuelle Version des Tieres beinhaltet. Das Spielzeug stellt die eigentliche Abonnementgebühr dar: Wenn Kinder ein Webkinz-Tier adoptieren, dürfen sie ein Jahr lang in der Webkinz-Welt spielen. Am Ende des Jahres können sie über ihr Webkinz-Welt-Account ein neues Haustier adoptieren. Hierdurch verlängern sich das Konto und alle darin enthaltenen Webkinz-Tiere für ein weiteres Jahr. Jedes Mal, wenn Kinder ein neues Webkinz-Tier adoptieren, verlängert sich ihr Account ab dem Zeitpunkt der Adoption um ein weiteres Jahr. Die Verlängerungsjahre sammeln sich nicht an: Wird ein Haustier am 2. Mai 2006 adoptiert, wird das gesamte Konto bis 2. Mai 2007 verlängert. Es verlängert sich unabhängig davon, wie viele Webkinz-Tiere ein Kind auf einmal adoptiert, also lediglich um ein Jahr. Mit der Adoption des Haustiers erhalten die Kinder KinzCash, das verwendet werden kann, um den Raum umzugestalten, Kleidung und Futter für das Tier zu kaufen sowie an anderen angebotenen Aktivitäten teilzunehmen.



Club Penguin

URL: <http://www.clubpenguin.com/>

Beschreibung: Club Penguin ist eine schneebedeckte virtuelle Insel, auf der Kinder Spiele spielen und auf einem lustigen Online-Spielplatz interagieren können, auf dem die Sicherheit stets im



Mittelpunkt steht. Im März 2005 machten sich die GründerInnen des Club Penguin daran, eine werbefreie virtuelle Welt zu schaffen, in der Kinder Spiele spielen, Spaß haben und untereinander interagieren können. Als Internet-SpezialistInnen und Eltern wollten sie Club Penguin zu einem Ort machen, dessen Besuch sie ihren eigenen Kindern und Enkelkindern beruhigt erlauben können.

Nach monatelangen Beratungen, Untersuchungen und Tests wurde der Club Penguin im Oktober 2005 für die Öffentlichkeit eröffnet. Im März 2006 startete Club Penguin auf Miniclip, der weltweit größten Internetseite für Online-Spiele, und wurde schnell zum bevorzugten Spiel der Website.

Im August 2007 erwarb The Walt Disney Company Club Penguin, u. a. mit dem Ziel, einen Zugang zu noch nie da gewesenen Ressourcen und einzigartigen Entwicklungsmöglichkeiten zu schaffen. Weniger als ein Jahr später, im April 2008, eröffnete Club Penguin in Brighton (England) sein erstes internationales Büro, um den SpielerInnen lokalisierte Unterstützung und eine Moderation zu bieten.

Der Hauptsitz von Club Penguin befindet sich in Kelowna (British Columbia, Kanada).

Im Besitz von: The Walt Disney Company

Laufzeit: Seit Oktober 2005

Kosten: Freier Zugang zu Grundfunktionen und Interaktivität. Durch Zahlung einer geringen monatlichen Gebühr erhalten die Mitglieder Zugang zu Premium-Inhalten.

BarbieGirls

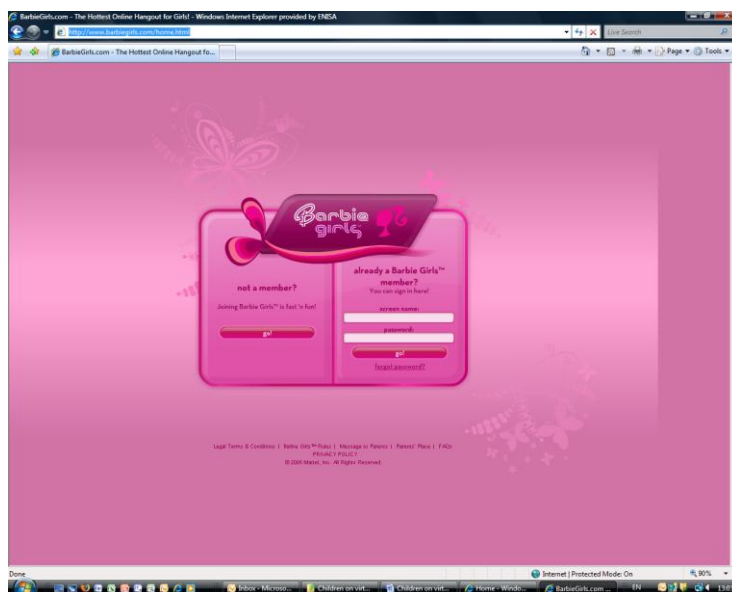
URL: <http://www.barbiegirls.com/home.html>

Beschreibung: Mädchen können sich einer virtuellen Gemeinschaft rund um das Thema „Barbie“ anschließen, eine Online-Figur erschaffen, ihren eigenen Raum gestalten, „B-Bucks“ (virtuelles „Geld“) verdienen, Spiele spielen, Videos ihrer Barbie-Lieblingsfilme anschauen und mit anderen Mädchen in einer kontrollierten Umgebung chatten. Ein besonderes Barbie-Girls-Angebot ist die V.I.P.-Mitgliedschaft. Hierdurch erhalten die Mädchen Zugang zu exklusiven Bereichen, in denen sie virtuelle Haustiere adoptieren, B-Bucks „ausgeben“ und eine Reihe von Spielen spielen können, die ausschließlich Mitgliedern vorbehalten sind.

Im Besitz von: Mattel Inc.

Laufzeit: Seit April 2007

Kosten: Eine V.I.P.-Mitgliedschaft kann für verschiedene Zeiträume erworben werden.



Moshi Monsters

URL: <http://www.moshimonsters.com/>

Beschreibung: Moshi Monsters ist ein kostenloses Online-Spiel für Kinder, in dem sie - mit Erlaubnis der Eltern - ein „Moshi Monster“ adoptieren und sich darum kümmern können. Die Kinder lösen für ihre Monster Rätsel, wodurch die Monster eine virtuelle Belohnung, sogenannte „Rox“, erhalten. Die Kinder können Rox für virtuelle Waren wie Futter, Möbel, andere Belohnungen oder Spielzeug für ihre Monster ausgeben. Mit der Zeit sind die Monster unter Umständen in der Lage, neue Orte in Monstro City zu besuchen und sich andere Spielbelohnungen zu verdienen. Die BesitzerInnen der Monster können außerdem zu anderen BesitzerInnen Kontakt aufnehmen und ihnen auf ihrer Seite Nachrichten hinterlassen.



In Besitz von: Mind Candy, Inc.

Laufzeit: Seit April 2008

Kosten: Kinder können kostenfrei Moshi Monsters adoptieren und mit ihnen spielen. Moshi-Monster-Artikel werden von ausgewählten Einzelhändlern angeboten, von denen einige im Bereich „Buy Stuff“ (Dinge kaufen) der Website aufgeführt sind. Abonnements, die SpielerInnen exklusive Vergünstigungen bieten, sind ab Herbst 2008 vorgesehen.

Adventure Rock

URL: <http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/>

Beschreibung: Eine virtuelle Welt für Kinder im Alter von etwa 7 bis 11 Jahren. Adventure Rock ist eine Insel, auf der BesucherInnen einzeln für sich in unterschiedlichen Bereichen und auf verschiedenen Spielniveaus spielen können. Manche Bereiche sind Programme wie z. B. eine einfache Musikstudio-Software.

Im Besitz von: BBC

Laufzeit: Seit 2008

Kosten: Kostenlos



Lego Universe

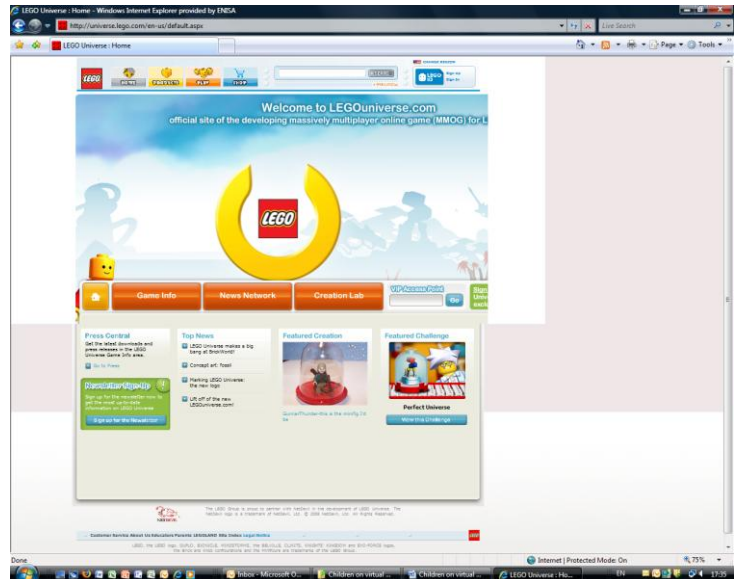
URL: <http://universe.lego.com/en-us/default.aspx>

Beschreibung: LEGO Universe ist ein MMOG (*massively multiplayer online game*) der LEGO Gruppe, das sich derzeit in der Entwicklung befindet. Ziel ist es, den Spaß, die Qualität und die Kreativität eines LEGO-Produkts mit den fantasievollen Spielmöglichkeiten einer virtuellen MMOG-Umgebung zu vereinen. LEGO Universe ist als „persistente“ Spielwelt konzipiert, d. h., dass sie sich als Ergebnis der Spielaktionen weiterentwickelt.

Im Besitz von: Lego

Laufzeit: Einführung 2009

Kosten: Abonnementmodell



Zielgruppen virtueller Welten

Virtuelle Welten werden für bestimmte Altersgruppen entwickelt. In den meisten Fällen stehen die Websites jedoch NutzerInnen jeden Alters offen. Das Alter, für das die Website vorgesehen ist, wird gewöhnlich in der Orientierungshilfe für Eltern („parental guide“) angegeben.

Eltern und Betreuungspersonen sollten sich bewusst sein, dass Kinder, die das angegebene Alter noch nicht erreicht haben, bei einem Aufrufen der Website möglicherweise für sie schädliche Inhalte vorfinden oder auf ältere SpielerInnen treffen können, die unter Umständen eine Bedrohung für ihr Wohlergehen darstellen. Alle Funktionen und Inhalte der Websites sind ausschließlich für NutzerInnen vorgesehen, die das vorgegebene Alter erreicht oder überschritten haben. Kinder können ein beliebiges Alter angeben, und bislang gibt es keine bewährte, weitverbreitete und absolut sichere Möglichkeit, das Alter zu überprüfen.

Welcher Spieltyp ist Ihr Kind?

In Untersuchungen an der britischen Universität Westminster wurden acht Spieltypen für virtuelle Welten ermittelt.⁽¹²⁾ Diese zu kennen, kann Eltern und Betreuungspersonen helfen, die Art der Erfahrung einzuschätzen, die ihre Kinder höchstwahrscheinlich online machen werden.

⁽¹²⁾ Gauntlett, David and Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock* (Virtuelle Welten – NutzerInnen und ProduzentInnen, Fallstudie: Adventure Rock), Communication and Media Research Institute (CAMRI), University of Westminster, UK, verfügbar unter http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf.

Spieltyp	Interesse	Wahrscheinliche Neigung	Persönliche Eigenschaften
ForscherIn-EntdeckerIn	Auf einer Mission sein, ein Rätsel lösen, auf Reisen gehen, „draußen“ sein.	Eher selbstsichere Kinder, kein Alters- oder Geschlechtsunterschied	Untersucht alles ganz genau, neugierig und kommunikativ, lässt sich mit Fantasie und Begeisterung auf Rätsel ein.
SelbstdarstellerIn	Sich selbst in der Welt darstellen.	Beide Geschlechter, u. U. eher ältere Kinder	Jungen und Mädchen wollen ihrem Avatar „ihren Stempel aufdrücken“, vielleicht mit ihrem eigenen Gesicht; ältere Mädchen wollen ihr Avatar schick anziehen und schminken. Jungen und Mädchen wollen sich durch die Schaffung eines Zuhauses bzw. einer „Basis“ ausdrücken.
AufsteigerIn	Rangordnung, soziale Position innerhalb der Umgebung	Jüngere und ältere Kinder; leichter Gender-Bias (geringfügig mehr Jungen als Mädchen)	Konkurrierend; Rangordnung und Darstellung der eigenen Position gegenüber anderen sind dem Kind wichtig.
KämpferIn	Tod und Zerstörung, Gewalt und Superkräfte	Männlich, leichte Tendenz hin zu älteren Jungen	Bringt Frustration zum Ausdruck, wenn keine Möglichkeit, sich selbst auszudrücken, gegeben ist; Gelegenheiten, zu „gewinnen“ und „Gegner zu besiegen“, vermindern die Frustration.
SammlerIn-KonsumentIn	Sammelt alles und jedes von vermeintlichem Wert in dem System an.	Ältere Jungen und Mädchen	Sammelt Seiten und Münzen, geht gerne in Geschäfte, macht gerne Geschenke, wünscht sich ein Wirtschaftssystem und einen Ort zum Aufbewahren der eigenen Dinge.
Erfahrene/r NutzerIn	Lässt alle an dem eigenen Wissen und der eigenen Erfahrung teilhaben.	Experte/Expertin in Bezug auf die Spiele, die Struktur der Umgebung, die Systeme	Verbringt mehrere Stunden am Stück mit Spielen und dem Erkunden des Spiels, mit starkem Interesse daran, wie das Spiel funktioniert.
ErbauerIn von Lebenssystemen	Erschafft neue Länder, neue Elemente in der Umgebung, bevölkert die Umgebung.	Jüngere Kinder (Fantasiewelten ohne Regeln) und ältere Kinder (Fantasiewelten mit Regeln und Systemen – Häuser, Schulen, Geschäfte, Verkehr, Wirtschaft)	Bringt Frustration zum Ausdruck, wenn keine Möglichkeit, sich selbst auszudrücken, gegeben ist; Systeme (oder ihr Fehlen) zur Steuerung der Umwelt werden als reizvoll empfunden.
NährerIn	Kümmern sich um ihre Avatare und Haustiere.	Jüngere Jungen und Mädchen sowie ältere Mädchen	Möchte mit anderen Kindern zusammentreffen und spielen, ihnen die Fähigkeiten seines Avatars, z. B. Schwimmen, beibringen und für sein Avatar einen Schlafplatz haben. Auch virtuelle Haustiere sind reizvoll.

Warum betreten Kinder virtuelle Welten?

Junge Menschen betreten virtuelle Welten im Internet aus verschiedenen Gründen, u. a. um: ⁽¹³⁾

- ✓ mit FreundInnen in einer neuen Umgebung und in Echtzeit zu interagieren sowie gemeinsamen Interessen nachzugehen;
- ✓ Communities (Gemeinschaften) oder Interessengruppen, z. B. zu Musik, Fußball usw., zu gründen und beizutreten, Gedanken und Informationen über Interessensgebiete über Blogs, Instant Messaging (sofortige Nachrichtenübermittlung) und andere Tools auszutauschen;
- ✓ neue Leute zu treffen und letztlich neue Freundschaften zu schließen; ⁽¹⁴⁾
- ✓ originäre und persönliche Inhalte wie Bilder, Fotos und Videos zu erzeugen und auszutauschen, um die Möglichkeiten der Selbstdarstellung zu erweitern;
- ✓ Musik zu erzeugen, zu veröffentlichen und auszutauschen;
- ✓ Spiele zu spielen;
- ✓ einen eigenen Raum zu haben, selbst wenn Eltern und Betreuungspersonen anwesend sind;
- ✓ mit der eigenen Identität zu experimentieren, neue soziale Räume und Grenzen auszuprobieren.

Was Kinder tun können

Im Folgenden sind einige Funktionen aufgeführt, die Kinder in virtuellen Welten nutzen können. Damit zusammenhängende Warnhinweise und Anregungen zur Verhütung von Gefahren und Missbrauch finden sich weiter hinten in dieser Veröffentlichung.

	Funktion	Beschreibung
Kontakt-freudigkeit	Profile aufbauen	Die Kinder geben Informationen über sich selbst weiter. In vielen virtuellen Welten (z. B. Club Penguin und BarbieGirls) soll die Erfahrung anonym bleiben, sodass es Kindern nicht gestattet ist, online persönliche Daten Dritten mitzuteilen oder mit diesen auszutauschen. Der Anbieter des Dienstes erhält nur minimale Daten, z. B. die E-Mail-Adresse der Eltern.
	Mit anderen interagieren	Informationen und Ideen werden mit anderen NutzerInnen über Funktionen wie Chats, Blogs, Instant Messaging, Diskussionsforen und Voice-over-Internet-Protokoll (VoIP) ausgetauscht.
Kreativität	Avatare erzeugen	Die Kinder wählen eine grafische Darstellung, um sich selbst darzustellen und legen ihre Identität in der virtuellen Welt fest.
	Spiele spielen	Die Angebote fordern die Kinder intellektuell und bieten Aktivitäten, an denen die Kinder online teilnehmen können. Häufig gibt es eine virtuelle Belohnung, um den Kinder einen Anreiz zum Spielen zu geben.
	Rätsel lösen	Herausforderungen wie Gehirntraining, im Allgemeinen verbunden mit einer Art Belohnung für die Teilnahme. Wettbewerb zwischen FreundInnen oder Gruppen von FreundInnen in Form sogenannter

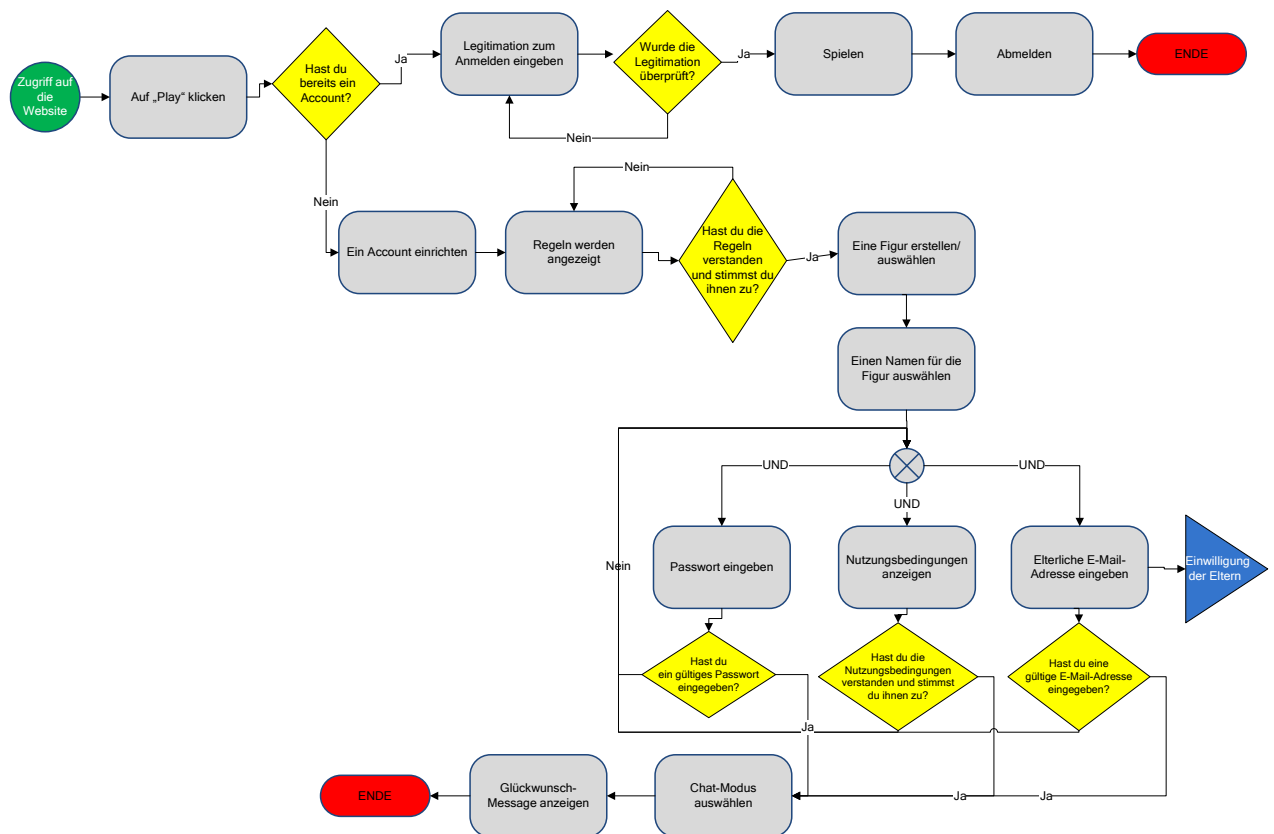
⁽¹³⁾ Britisches Innenministerium *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008* (Taskforce des Innenministeriums zum Schutz von Kindern im Internet – Leitlinien für gute Praxis für die Anbieter von Social-Networking-Diensten und anderen interaktiven Diensten 2008), 2008, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2008).

⁽¹⁴⁾ Bitte beachten Sie, dass The Walt Disney Company dieses Verhalten nicht regelmäßig befolgt.

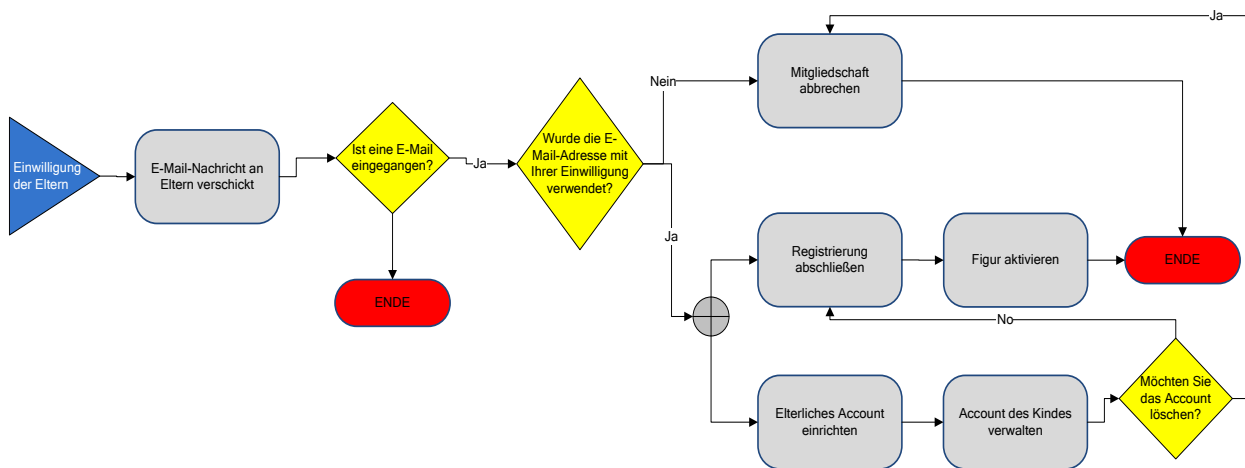
	Funktion	Beschreibung
		Leaderboards (Ranglisten).
Kontrolle	Zeichnungen, Animationen, Comics und Gadgets herstellen	Auch als <i>UGC</i> oder <i>User-Generated Content</i> (nutzergenerierte Inhalte) bezeichnet. Vielen Kindern macht es Spaß, ihre eigenen Inhalte zu erzeugen und diese dann mit ihren FreundInnen auszutauschen. Beim Zusammenwirken mit anderen in ihrer virtuellen Gemeinschaft entwickeln sie ihre kreativen Fähigkeiten.
	Inhalte wie Musik, Tanz und Videos erzeugen	Das Selfpublishing (Veröffentlichen im Selbstverlag) hat sich auf alle Altersgruppen ausgeweitet und kann eine hervorragende kreative Ausdrucksmöglichkeit sein.
	Produkte kaufen	Manche Dienste ermöglichen es den Kindern, Produkte oder Dienstleistungen mit echtem Geld zu kaufen.
	Fotos oder andere Daten hochladen	Manche Dienste ermöglichen es den Kindern, Fotos und Daten hochzuladen. Manche Anbieter filtern diese im Hinblick auf persönliche und/oder unangemessene Inhalte.
	Werbung für Produkte/ Dienstleistungen ansehen	Kostenlose virtuelle Welten werden häufig durch Werbung unterstützt.

Die wichtigsten Schritte, die Kinder beim Zugang zu einer Virtual-World-Website befolgen sollten

Unterschiedliche Dienste gehen u. U. unterschiedlich vor, z. B. in Bezug darauf, wie sie Eltern benachrichtigen und das Einverständnis der Eltern einholen. In dem folgenden Flussdiagramm sind die wichtigsten Schritte dargestellt, die Kinder beim Zugang zu einer Virtual-World-Website befolgen sollten:



und



Legende



Zugangsmöglichkeiten zu virtuellen Welten

Kinder können virtuelle Welten über verschiedene Plattformen und Geräte betreten:

- ✓ Personalcomputer (PC);
- ✓ Mobiltelefone: Virtuelle Welten sind auf Mobiltelefonen bislang nicht besonders verbreitet, aber diese Plattform ist für Anbieter attraktiv. Ein Erfolg wird jedoch auch von einer Beurteilung der Maßnahmen zur Verhinderung von Missbrauch abhängen. So aktualisierte Disney 2008 seine Dienste, um die Verbindung zwischen Online-Welten und mobilen Tools, u. a. „Virtual-World-Widgets“⁽¹⁵⁾, weiter zu entwickeln. NutzerInnen von Disneys „Pixie

⁽¹⁵⁾ Virtual Worlds Management, *Disney.com Launches Games and Virtual Worlds Portal; Mobile Widgets* (Disney.com lanciert Spiele- und Virtual-Worlds-Portal; Mobile Widgets), 14. August 2008, verfügbar unter <http://www.virtualworldsnews.com/2008/08/disneycom-launc.html> (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

Hollow⁽¹⁶⁾ werden in der Lage sein, über ihr Handy Schmetterlinge und andere Inhalte zu erzeugen und sich um diese zu kümmern.⁽¹⁶⁾ Die Erfahrung der NutzerInnen beim Betreten einer virtuellen Welt über ein Mobiltelefon unterscheidet sich stark von derjenigen beim Betreten über einen PC. Das liegt daran, dass das Display sehr viel kleiner ist, die Navigationsverfahren unterschiedlich sind und andere Sicherheitskonzepte angewendet werden müssen. Der Zugang über Mobiltelefone kann sehr viel leichter rund um die Uhr ohne die Aufsicht von Eltern oder anderen Betreuungspersonen erfolgen und einen stärker individualisierten Kontakt bieten. Dies erschwert die Aufsicht durch Erwachsene und verstärkt die Auswirkungen schädlicher Inhalte und Kontakte;⁽¹⁷⁾

- ✓ Spielekonsolen;
- ✓ persönliche digitale Assistenten (PDA).

Auch wenn im Mittelpunkt des vorliegenden Dokuments die Gefahren stehen, die mit dem Zugang zu virtuellen Welten über Computer verbunden sind, gelten die vorgeschlagenen grundlegenden Konzepte zur Erhöhung der Sicherheit unabhängig von der jeweiligen Plattform.

Risiken im Zusammenhang mit dem Zugang zu virtuellen Welten über Personalcomputer

- ✓ Exposition gegenüber illegalen und schädlichen Inhalten wie Pornografie, Glücksspielen und anderen für Kinder unangemessenen Inhalten sowie Kontakte zu deren NutzerInnen. In den meisten Fällen ergreifen die Anbieter derartiger Websites keine wirksamen Maßnahmen, um den Zugriff auf ihre Websites durch Kinder zu beschränken;
- ✓ Erzeugung, Empfang und Verbreitung illegaler und schädlicher Inhalte;
- ✓ unerwünschte Kontakte, insbesondere mit Erwachsenen, die sich als Kinder ausgeben;
- ✓ Offenlegung persönlicher Daten, was zu physischer Gefährdung führen kann;
- ✓ Identitätsdiebstahl;
- ✓ Körperverletzung durch reale Begegnungen mit Internetbekanntschaften, verbunden mit der Möglichkeit körperlicher und sexueller Gewalt;
- ✓ Spam-Mails und Werbung von Unternehmen, die auf Virtual-World-Websites speziell auf die Alters- und/oder Interessengruppe abzielende Produkte bewerben;
- ✓ übermäßige Nutzung zum Nachteil von sozialen Aktivitäten und/oder Aktivitäten im Freien, die für die Gesundheit, den Aufbau des Selbstvertrauens, die soziale Entwicklung und das allgemeine Wohlbefinden von Bedeutung sind;
- ✓ Mobbing und Belästigung;
- ✓ Selbstverletzung, destruktives und **gewalttätiges Verhalten wie „Happy Slapping“**;
- ✓ Exposition gegenüber Rassismus sowie diskriminierenden Texten und Bildern;
- ✓ Diffamierung und Rufschädigung;
- ✓ Verletzung eigener Rechte oder der Rechte anderer durch Plagiate und das Hochladen von Inhalten (insbesondere Fotos) ohne Genehmigung. Das Aufnehmen und Hochladen unangemessener Fotos ohne Genehmigung schädigt nachweislich Dritte;
- ✓ unerlaubte Verwendung von Kreditkarten: Die Kreditkarten von Eltern oder anderen Personen können verwendet werden, um Mitgliedschaftsgebühren, sonstige Gebühren und Artikel zu bezahlen;

⁽¹⁶⁾ „Pixie Hollow“ befindet sich mittlerweile in der Beta-Phase. Weitere Informationen über „Pixie Hollow“ sind verfügbar unter <http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html> (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

⁽¹⁷⁾ Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008* (Taskforce des Innenministeriums zum Schutz von Kindern im Internet – Leitlinien für gute Praxis für die Anbieter von Social-Networking-Diensten und anderen interaktiven Diensten 2008), 2008, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2008).

- ✓ unzureichende Altersüberprüfung und Verfahren für die elterliche Zustimmung, was falsche Altersangaben durch Minderjährige ermöglicht;
- ✓ Nutzung der elterlichen E-Mail-Adresse ohne deren Zustimmung: Wenn die Zustimmung der Eltern erforderlich ist, um auf Virtual-World-Websites für Kinder ein Account einzurichten, können Kinder die E-Mail-Adressen ihrer Eltern missbrauchen. Bei manchen Diensten kann es für Eltern schwierig sein, Accounts wieder zu löschen, wenn diese einmal aktiviert sind;
- ✓ unerwünschte Werbung: Manche Unternehmen bombardieren Kinder über Virtual-World-Websites mit Werbung, um ihre Produkte zu verkaufen. Dieser Aspekt wirft die Frage einer Zustimmung seitens der NutzerInnen auf und wie diese eingeholt werden sollte. Dieser Bereich ist gesetzlich unzureichend geregelt, und es ist unzweifelhaft extrem schwierig festzustellen, wann Kinder in der Lage sind, Datenübermittlungen zu begreifen. Die Frage, wie diese Regeln im Internet angewendet werden sollen, ist in der Tat ein großes Problem, das durch den Zugang über Mobiltelefone noch verschärft wird.

Ausmaß der Risiken

Im Mittelpunkt aktueller Berichte und Auswertungen der ENISA stehen vier Hauptprobleme:



- ✓ Mobbing
- ✓ Belästigung
- ✓ illegale Inhalte
- ✓ Kindesmissbrauch

Zudem erhöhen sich die Risiken durch:

- ✓ unsichere Umgebungen
- ✓ fehlende pädagogische Inhalte
- ✓ Produktplatzierung in virtuellen Welten
- ✓ auf Kinder ausgerichtete Werbung
- ✓ Kosten für die Nutzung
 - monatliche Gebühren
 - Kauf von Produkten
 - Werbung

Teil drei der vorliegenden Publikation enthält Vorschläge dazu, wie Eltern und Betreuungspersonen durch virtuelle Welten entstehende Risiken verringern können. Einige Virtual-World-Dienste entschärfen die Gefahren besser als andere. Eltern müssen die genauen Eigenschaften der verschiedenen virtuellen Welten berücksichtigen und abwägen, inwieweit ihr Kind die Gefahren versteht und wie wahrscheinlich es ist, dass die Eltern Risiken verringern können, bevor sie darüber entscheiden können, ob eine Umgebung – und wenn ja, welche – für ihr Kind die richtige ist.

TEIL 2: ELTERN UND BETREUUNGSPERSONEN



Definition: Eltern und Betreuungspersonen

Da die meisten Virtual-World-Websites allgemein Eltern ansprechen (beispielsweise auf einer „Elternseite“ und im Hinblick auf elterliche Kontrollen) ist es unserer Ansicht nach sinnvoll, den Personenkreis zu definieren, dessen Einwilligung von vielen Websites gefordert wird, damit junge Menschen Zugang zu den Diensten erhalten. Mit dem Begriff Eltern beziehen wir uns auf die leibliche Mutter und/oder den leiblichen Vater eines Kindes oder eine Person, der die Vormundschaft für das Kind übertragen wurde.

In der heutigen Welt gibt es unzählige Fälle, in denen andere Personen als die leiblichen Eltern sich um Kinder kümmern. Diese werden als Betreuungspersonen bezeichnet, und es ist wichtig und unerlässlich, die Rolle, die sie im Zusammenhang mit Virtual-World-Websites spielen können, anzuerkennen.

Die Rolle von Eltern und Betreuungspersonen

Um dafür zu sorgen, dass Kinder virtuelle Welten sicher und verantwortungsbewusst nutzen, können Eltern und Betreuungspersonen Folgendes tun:

- ✓ Lesen Sie vor dem Betreten einer virtuellen Welt gemeinsam mit Ihren Kindern die Nutzungsbedingungen, diskutieren Sie Sicherheitsmaßnahmen, stellen Sie einige Grundregeln auf und überwachen Sie die Nutzung, um die Einhaltung der Regeln zu gewährleisten.
- ✓ Klären Sie junge NutzerInnen über die verantwortungsvolle Nutzung von Technologie allgemein auf und ermutigen Sie sie, ihren Instinkten zu vertrauen und gesunden Menschenverstand einzusetzen.
- ✓ Sorgen Sie für den Einsatz u. a. folgender technischer Lösungen:
 - Filter und elterliche Kontrollen;
 - Nutzungsverlauf;
 - Bestätigung der Nutzung einer automatischen Moderation, z. B. von Textfiltern, die bestimmte Wortmuster und URL erkennen, oder von komplexeren Filtern wie Anti-Grooming-Engines (AGE). Diese Filter decken bestimmte Grooming-Taktiken auf.⁽¹⁸⁾ Berichterstattungsfunktionen: In der Regel sind Tools verfügbar, die unangemessene Beiträge, Gespräche und Aktivitäten melden, z. B. „Flagging“ und „Report buttons“ (Schaltflächen „Melden“). Auf der Virtual-World-Website sollte



⁽¹⁸⁾ Der Begriff „Child Grooming“ bezieht sich auf Handlungen, die bewusst darauf abzielen, Freundschaften mit Kindern zu schließen und eine emotionale Verbindung zu Kindern herzustellen, um die Hemmungen des Kindes mit der Absicht des sexuellen Missbrauchs abzubauen. In seinem Bericht *Protection of Children Against Abuse Through New Technologies* (Schutz von Kindern vor Missbrauch über neue Technologien) befasste sich der Ausschuss zum Übereinkommen über Computerkriminalität des Europarates mit den neuesten Fragen zum Thema Gewalt gegen Kinder über die Nutzung neuer Technologien (das Thema Kinderpornografie im Internet wird bereits in Artikel 9 des Übereinkommens behandelt), insbesondere mit dem Grooming über das Internet und über Mobiltelefone.

- darüber hinaus klar zu erkennen sein, wie und wem unangemessenes Verhalten gemeldet wird. Kindern sollte beigebracht werden, wie Vorfälle oder unerwünschte Kontakte gemeldet werden;
- „Ratings“ (Bewertungen): Eltern und Betreuungspersonen sollten Rating-Symbole und ihre Verwendung kennen. Mit diesem wichtigen Tool können junge NutzerInnen vor unangemessenen Diensten und Inhalten geschützt werden;
 - Altersüberprüfung.
- ✓ Überprüfen Sie, ob die virtuelle Welt durch aktive Moderation („in game“: innerhalb des Spiels und/oder „silent“: „stumm“) überwacht wird:⁽¹⁹⁾ Die ModeratorInnen werden geschult, um eine sichere und angemessene Umgebung zu gewährleisten. Aktive ModeratorInnen werden häufig als Figuren oder TeilnehmerInnen in der virtuellen Welt dargestellt oder können als GastgeberIn innerhalb des Spiels fungieren. In beiden Fällen sind sie für alle NutzerInnen sichtbar. In der Regel intervenieren In-Game-ModeratorInnen ausschließlich in schwierigen Situationen, aber bei manchen Spielen unterstützen sie auch NutzerInnen, die sich scheinbar „verirrt“ haben oder Hilfe benötigen. „Stumme“ ModeratorInnen halten sich gewöhnlich im Hintergrund und blockieren anstößiges Material, reagieren auf verdächtiges Verhalten, warnen NutzerInnen und übernehmen anderweitige polizeiliche Aufgaben.
 - ✓ Nehmen Sie Anteil an den Aktivitäten der jungen NutzerInnen in der virtuellen Welt. Es muss ausdrücklich betont werden, welche wichtige Rolle Eltern und Betreuungspersonen im Zusammenhang mit Virtual-World-Websites spielen können und sollten, da ihr Engagement einen starken Einfluss auf die Erfahrung ihrer Kinder hat und positives Verhalten fördert.
 - ✓ Bleiben Sie gelassen und ziehen Sie keine voreiligen Schlüsse, wenn Sie etwas hören oder sehen, was Sie in Bezug auf das Verhalten Ihres Kindes oder das Verhalten seiner Online-FreundInnen besorgt. Virtual-World-Communities und das Internet sind für die meisten jungen Menschen soziale Lebensadern. Wenn Ihre Kinder befürchten müssen, dass Sie sie von ihren sozialen Lebensadern einfach abschneiden, werden sie wahrscheinlich nur immer unwilliger ihre möglichen Probleme und Sorgen mitteilen.
 - ✓ Seien Sie Berichten der Virtual-World-Community-Teams gegenüber offen, dass sich Ihr Kind online möglicherweise vollkommen anders verhält als offline mit Ihnen im persönlichen Kontakt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Menschen online aggressiver sind, wo sie davon ausgehen, dass sie von niemandem zur Verantwortung gezogen werden. Nutzen Sie diese Berichte als Gelegenheit, mit Ihrem Kind den angemessenen Ton für Online-Kommunikation zu erörtern.
 - ✓ Lernen Sie die Online-Kultur kennen, sodass Sie die typischen Entschuldigungen junger Leute durchschauen, wenn sie für ihr Online-Verhalten Verantwortung übernehmen sollen, z. B. „Jemand hat mein Account gestohlen“. Dies ist selten der Fall, wenn es sich um Nachrichten und Chats handelt, die gegen die Regeln einer virtuellen Welt verstoßen haben. Es kann vorkommen, ist jedoch eher die Ausnahme.
 - ✓ Vermitteln Sie Ihren Kindern, ihre Passwörter für den Zugang zu der virtuellen Welt nicht ihren FreundInnen oder Geschwistern mitzuteilen. Dies ist eines der größten Probleme der virtuellen Welten bei jungen Menschen. Beispielsweise kann die beste Freundin bzw. der beste Freund eines Geschwisters virtuelle Objekte stehlen, die Ihr Kind mühsam gesammelt hat.
 - ✓ Wenden Sie sich über die Kontakt-Seite der Virtual-World-Website an den Leiter/die Leiterin der Community und teilen Sie ihnen Ihre Sorgen und Fragen mit. Es ist ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass Sie in Bezug auf die Website ein gutes Gefühl haben.
 - ✓ Gehen Sie nicht davon aus, dass es jeder und jede im Netz auf Ihr Kind abgesehen hat. Die Statistiken belegen, dass Probleme mit Pädophilen in der Realität weit häufiger sind als im

⁽¹⁹⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children* (Moderation von virtuellen Welten und MMOG: Fünf Methoden zur Schaffung sichererer Umgebungen für Kinder), Mai 2008, verfügbar unter <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (zuletzt aufgerufen am 22. Juli 2008).

Internet. Im Allgemeinen sind Websites für Kinder sicher und können eine wunderbare, kreative, sozial und pädagogisch wertvolle Erfahrung für Ihr Kind darstellen – aber nur, wenn Sie engagiert und wachsam bleiben.

Erzieherische und psychische Auswirkungen

Virtuelle Welten sind ein relativ neues Phänomen. Daher liegen noch keine umfangreichen Untersuchungen über ihre psychologischen und erzieherischen Auswirkungen vor. Man könnte davon ausgehen, dass die Aussagen, die früher über Fernsehen und Videospiele getroffen wurden, auch in diesem Fall zutreffen – allerdings mit größerem Effekt, da virtuelle Welten die Merkmale Präsenz und Interaktion mit einbeziehen, was eine stärkere Beteiligung der NutzerInnen nahelegt.

BefürworterInnen virtueller Welten führen an, dass die Kompetenzen und Fertigkeiten, die durch diese Umgebungen gefördert werden, von unschätzbarem Wert sind. Lernstile müssen sich entwickeln, und das Zusammenwirken und Problemlösen in virtuellen Welten sind exakt die Strategien, die im digitalen Zeitalter des 21. Jahrhunderts gefordert sind. Wo VerteidigerInnen virtueller Welten Konzentration sehen, sprechen auf der anderen Seite die GegnerInnen von Abhängigkeit, und wo die BefürworterInnen Wettbewerb sehen, sprechen die GegnerInnen von sozialer Dysfunktion und Isolation. Letzteren zufolge „verlieren sich die Kinder in einer Fantasiewelt“, wo sie doch eigentlich draußen auf der Straße „mit ihren Freunden Dosen herumkicken“ sollten.⁽²⁰⁾

Virtuelle Welten bieten Kindern die Möglichkeit, Lern- und emotionale Kompetenzen auf verschiedene Art und Weise zu entwickeln. So fördern sie die Vorstellungskraft und das Allgemeinwissen sowie die Anregung durch andere Dinge. MoshiMonsters.com beispielsweise ist eine rätselorientierte lehrreiche Website, die den Aufbau von Lernkompetenzen über Rätselspiele fördert. Die einzige Möglichkeit, sich die Spielwährung zu verdienen, besteht darin, Tag für Tag ein Problem zu lösen, das spezielle



Konzepte, Logik, Lesen, Mathematik und kulturelle Fähigkeiten umfasst. Die Belohnung für das Lösen der täglichen Herausforderung ist **eine Anzahl „Rox“**, der Währung, mit der die Kinder Futter und Kleidung für ihr Spielmonster kaufen können. Hierdurch werden Fähigkeiten wie sich um andere kümmern und Verantwortung übernehmen gefördert. Die Gesundheit und das Glück des Monsters hängt davon ab, dass das Kind ihm die notwendige Aufmerksamkeit zukommen lässt. Die Moshi-Community entwickelt Futter und Nahrung gemeinsam mit den Mitgliedern der Community, sodass junge Menschen kreativ sein und tatsächliche

virtuelle Objekte entwerfen können, die in den Geschäften von Monstro City zu sehen sind.

⁽²⁰⁾ Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), *Unlimited learning –Computer and video games in the learning landscape* (Unbegrenzttes Lernen – Computer- und Videospiele in der Lernlandschaft), verfügbar unter

http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

Junge Menschen werden in vielen virtuellen Welten ermutigt, zusammenzuarbeiten und sich an Gruppenwettbewerben zu beteiligen. Diese Wettbewerbe und Veranstaltungen fördern den Teamgeist, die Beziehungskompetenz und kreative Fertigkeiten.

Als ein weiteres Beispiel für das Potenzial virtueller Welten zeigte das virtuelle Projekt „WhyEat“ zum Thema Ernährung, das von der Stadt Whyville 2005 in Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Gesundheitswissenschaft der Universität Texas in San Antonio ins Leben gerufen wurde, bemerkenswerte Ergebnisse bei der Bekämpfung der Fettleibigkeit. Eine vor kurzem durchgeführte Erhebung ergab, dass 125 000 Kinder, die an diesem Ernährungsprogramm teilgenommen haben, nun besser auf ihre Ernährung achten.⁽²¹⁾

Ergebnisse in dieselbe Richtung erbrachte eine Fallstudie von Professor David Gauntlett und Lizzie Jackson von der Universität Westminster zur Website „Adventure Rock“ der BBC:⁽²²⁾

- ✓ Virtuelle Welten sind eine spielerische, fesselnde, interaktive Alternative zu eher passiven Medien;
- ✓ die Kinder erschaffen Dinge und besitzen die Kontrolle über die Elemente einer Welt;
- ✓ virtuelle Welten unterstützen die Bildung kognitiver Karten (*mental maps*), das Erforschen von Dingen und das Verstehen einer neuen Welt und ihrer Systeme (z. B. Verkehrswesen, Geld);
- ✓ die Kinder üben, Verantwortung zu übernehmen, sich um Dinge zu kümmern, und entwickeln gleichzeitig ihre sozialen Fähigkeiten;
- ✓ virtuelle Welten bieten Möglichkeiten der Selbstdarstellung und verbessern die Computerkompetenz.

Darüber hinaus können virtuelle Welten Kindern mit körperlichen und kommunikativen Problemen neue Möglichkeiten eröffnen, ihre Motivation und ihr Selbstbewusstsein stärken sowie ihre sozialen Fähigkeiten fördern. Sie beseitigen Lernbarrieren bei Kindern, die Schwierigkeiten haben, in einem herkömmlichen Klassenzusammenhang zu lernen. MMOG werden zunehmend als virtuelle Räume für den Unterricht und Gemeinschaftsprojekte eingesetzt, da sie die Nutzung durch mehrere Personen, Gruppenaktivitäten und die Erzeugung von Inhalten ermöglichen.⁽²³⁾

Kinder können mit Virtual-World-Websites eine Menge Spaß haben. Wie bei jeder anderen Online-Technologie gibt es jedoch gewisse Risiken. Nicht alle diese Websites sind Umgebungen, auf denen diese Risiken auftreten können. Eltern müssen jedoch in der Lage sein, die möglicherweise auftretenden Gefahren zu verstehen und entscheiden können, ob eine Umgebung – und wenn ja, welche – für ihr Kind geeignet ist.

Virtuelle Welten können gelegentlich für Kinder zur Sucht werden. Die Kinder sind so intensiv in die Spiele-Communities involviert, dass sie den Kontakt zu ihrem realen Freundeskreis verlieren und stattdessen nur noch Zeit damit verbringen, Spiele mit anderen Online-NutzerInnen zu spielen.

⁽²¹⁾ Virtual Worlds News, *Virtual World 125,000 Children Fight Obesity in Whyville* (Virtuelle Welt: 125 000 Kinder kämpfen in Whyville gegen Fettleibigkeit), verfügbar unter http://www.virtualworldsnews.com/2007/06/virtual_world_h.htm (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

⁽²²⁾ Gauntlett, David und Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock* (Virtuelle Welten – NutzerInnen und ProduzentInnen, Fallstudie: Adventure Rock), Communication and Media Research Institute (CAMRI), Universität Westminster, UK, verfügbar unter http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf.

⁽²³⁾ Kirriemuir J., *A Survey of the Use of Computer and Video Games in Classrooms* (Erhebung zum Einsatz von Computer- und Videospielen im Klassenzimmer), Nesta Futurelab Series, 2002, verfügbar unter http://ccgi.goldingweb.plus.com/blog/wp-content/Games_Review1.pdf (zuletzt aufgerufen am 2. September 2008).

Kinder verbringen häufig Stunden mit Computerspielen, insbesondere, wenn ihre Eltern nicht anwesend sind.⁽²⁴⁾

Untersuchungen der Forschungsgruppe Futurelab aus Bristol von 2006 weisen darauf hin, dass sich sowohl SchülerInnen als auch Lehrkräfte in MMOG-Umgebungen der Darstellung von Kulturen in Spielen bewusst sind. Ihrer Ansicht nach können die Spiele Stereotypen verstärken und ähnliche negative Effekte haben.

Die meisten Websites für Kinder unter 10 Jahren sind zwar kostenfrei, aber die kostenlose Nutzung ist häufig mit einem Haken verbunden – Werbung. Vor diesem Hintergrund ist anzumerken, dass einige virtuelle Welten eine materialistische Weltanschauung fördern.

Weiterhin wird virtuellen Welten vorgeworfen, als Training für Social-Networking-Websites wie MySpace und Second Life zu dienen, so die Organisation **Common Sense Media**, die viele dieser virtuellen Welten für Kinder überprüft und der zufolge virtuelle Interaktion soziale Interaktion ist – das heißt, dass Gefühle verletzt werden können.



Außerdem ist es wichtig sich zu vergegenwärtigen, dass da, wo Kinder sind, Sexualstraftäter nachfolgen – in der Online-Welt genauso wie in der realen Welt.⁽²⁵⁾ Mobbing und Belästigung in diesem Kontext können verschiedene Formen annehmen, vom Austausch von Fotos mit kinderpornografischem Inhalt in Chatrooms oder über Instant Messaging bis hin zum Austausch persönlicher Daten von Kindern unter Pädophilen und sogar dem Austausch missbräuchlicher Nachrichten zwischen den Spielenden selbst über die Chat-Funktion. In einer Erhebung von MSN/You Gov wurde festgestellt, dass 11 % der britischen Teenager bereits im Rahmen der Online- und mobilen Kommunikation belästigt worden sind.⁽²⁶⁾ Diese neue Form der Belästigung, **häufig auch „Cyber-Mobbing“ genannt**, kann schwerwiegende psychologische Auswirkungen haben.⁽²⁷⁾

Online-Belästigung kann bei Kindern zu zahlreichen körperlichen und psychischen Beschwerden führen. Während sich das herkömmliche Drangsalieren gewöhnlich auf die Schule beschränkt, kann Cyber-Mobbing jederzeit an jedem Ort stattfinden, selbst in der Privatsphäre des eigenen Zuhauses. Daher können Kinder, die im Internet aktiv sind, jederzeit Opfer von Cyber-Mobbing werden. Die

⁽²⁴⁾ **Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know** (Zentrum gegen Kinderausbeutung und für Online-Schutz: **Thinkuknow**), verfügbar unter <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/gaming/bad.aspx> (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

⁽²⁵⁾ **Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know** (Zentrum gegen Kinderausbeutung und für Online-Schutz: **Thinkuknow**), verfügbar unter <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/blogs/bad.aspx> (zuletzt aufgerufen am 3. September 2008).

⁽²⁶⁾ Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), **Unlimited learning –Computer and video games in the learning landscape** (Unbegrenztes Lernen – Computer- und Videospiele in der Lernlandschaft), verfügbar unter http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

⁽²⁷⁾ CBC News, **Cyber-bullying** (Cyber-Mobbing), 2005, verfügbar unter http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

Möglichkeiten, dem zu entgehen, werden als extrem gering eingeschätzt. Die wichtigsten Möglichkeiten bestehen darin, die Website nicht weiter zu nutzen oder die Belästigung zu ignorieren. Cyber-Mobbing kann bei Kindern noch mehr Schaden anrichten als herkömmliches Drangsalieren,



und die Folgen können von geringem Selbstwertgefühl, Angst, Wut, Depression, Abwesenheit in der Schule und schlechten Noten bis hin zu einer verstärkten Gewaltneigung gegen andere und sogar Selbsttötung reichen. Kinder müssen an die bleibende Macht des geschriebenen Wortes erinnert werden, und auch Eltern müssen daran denken. In vielen Fällen kann die Person, auf die die Belästigung abzielt, die schriftliche Drohung immer wieder nachlesen, was das Gefühl, Opfer zu sein, noch verlängert.⁽²⁸⁾

Weniger Hemmungen im Zusammenhang mit Online-Interaktionen können zu „feindseliger Kommunikation“ führen, es aber jungen Menschen auch ermöglichen, Online-Freundschaften zu schließen oder ihre Gefühle offener und selbstverständlicher auszudrücken und ihre Fähigkeiten zu erkunden. Kinder benötigen mehr Zeit zum Lernen in der realen Welt, bevor sie sich in virtuelle Welten stürzen.

Nicht alle Online-Communities sind gleich aufgebaut. Die Websites weisen im Hinblick auf ihren pädagogischen Wert deutliche Unterschiede auf. Zahlreiche virtuelle Welten sind kostenfrei. Kinder können Stunden damit verbringen, die Umgebung zu erforschen und Dinge zu sammeln, um ihre Welt aufzubauen, wodurch ihre Kreativität und sozialen Fertigkeiten gefördert werden.

Virtuelle Welten erfordern in der Mehrzahl der Fälle eine Begleitung durch die Eltern, sodass schädliche Inhalte rechtzeitig erkannt werden. In den meisten Fällen lassen sich negative psychische Auswirkungen vermindern, wenn sich die Spielzeit innerhalb eines vernünftigen zeitlichen Rahmens bewegt und unter elterlicher Beobachtung steht.

⁽²⁸⁾ *Cyber-bullying: Developing policy to direct responses that are equitable and effective in addressing this special form of bullying* (Cyber-Mobbing: Entwicklung einer Strategie für direkte, angemessene und effektive Reaktionen zur Bekämpfung dieser speziellen Form von Belästigung), Canadian Journal of Educational Administration and Policy, Ausgabe Nr. 57, 18. Dezember 2006, verfügbar unter http://www.umanitoba.ca/publications/cjeap/articles/brown_jackson_cassidy.html (zuletzt aufgerufen am 2. September 2008).

TEIL 3: SICHERHEITSTIPPS



Sicherheitstipps

Die Sicherheitstipps basieren auf einer Auswertung der gesammelten Daten und vorliegenden Untersuchungen. Dieses Kapitel der Veröffentlichung bietet eine Zusammenstellung von Empfehlungen für Eltern und Betreuungspersonen, die diese darin unterstützen sollen, ihren Kindern eine sichere, positive und wertvolle Erfahrung mit virtuellen Welten zu ermöglichen.

Sicherheitstipps für Eltern und Betreuungspersonen

	#	Empfehlungen	Erläuterung
Sicherheit und Sicherung Ihres PCs	1.	Stellen Sie den Computer in einen gemeinschaftlich genutzten Raum.	Stellen Sie den Computer in einen gemeinschaftlich genutzten Raum und seien Sie dabei, wenn Kinder das Internet nutzen. Wenn Sie nicht vor Ort sind, können Sie z. B. mit Hilfe eines Keylogging-Programms genau beobachten, was Ihre Kinder online tun, und ihre Schritte online verfolgen. Allerdings verlieren Kinder u. U. das Vertrauen zu Eltern, die die Verwendung solcher Tools klar und deutlich offenlegen.
	2.	Installieren Sie eine Firewall und eine Antivirus-Software.	Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer über eine Firewall und eine Antivirus-Software verfügt. Vermitteln Sie Ihren Kindern die Grundlagen zum Thema Internetsicherheit.
Regeln	3.	Legen Sie Hausregeln zur Internetnutzung fest.	Sobald Kinder damit beginnen, das Internet selbstständig zu nutzen, vereinbaren Sie eine Reihe von Regeln. Diese Regeln sollten u. a. festlegen, ob und wie Kinder virtuelle Welten nutzen dürfen.
	4.	Legen Sie Regeln für die Mobiltelefonbenutzung fest.	Sobald Kinder damit beginnen, Mobiltelefone zu benutzen, vereinbaren Sie eine Reihe von Regeln. Diese Regeln sollten u. a. festlegen, ob Ihre Kinder über das Handy virtuelle Welten aufrufen und wie sie diese nutzen dürfen.
Aufklärung der Eltern	5.	Eltern sollten sich mit der Virtual-World-Website (d. h. mit den dort angebotenen Diensten und Produkten) vertraut machen und wissen, wie Kinder ihre Zeit online verbringen.	Prüfen Sie die Website, die Kinder nutzen möchten, und lesen Sie sorgfältig Datenschutzerklärung, Nutzungsbedingungen und Verhaltensregeln (häufig „Hausregeln“ genannt) sowie etwaige speziell an Eltern gerichtete Seiten. Stellen Sie weiterhin fest, ob die Inhalte auf den Service-Seiten von den Betreibern der Website überwacht werden, und überprüfen Sie regelmäßig die Seite Ihres Kindes. Kontrollieren Sie, ob auf der Website Produkte verkauft werden.
	6.	Aktivieren Sie das Account Ihres Kindes über die elterliche E-Mail-Adresse.	Die für die Aktivierung des Accounts des Kindes verwendete E-Mail-Adresse sollte stets den Eltern bzw. einem Elternteil und nicht dem Kind gehören.
Prüfen Sie die Funktionen der virtuellen Welt	7.	Stellen Sie sicher, dass eine elterliche Kontrolle aktiviert ist.	Prüfen Sie, ob die von Ihren Kindern genutzte virtuelle Welt über eine elterliche Kontrolle oder andere Internetfilter verfügt, und sorgen Sie dafür, dass diese Funktionen aktiviert sind.
	8.	Stellen Sie sicher, dass eine elterliche Zustimmung	Achten Sie darauf, dass eine elterliche Zustimmung erforderlich ist, um sensible persönliche Daten zu

	#	Empfehlungen	Erläuterung
Prüfen Sie die Funktionen der virtuellen Welt		erforderlich ist.	verarbeiten, einen Chatroom zu betreten, unaufgeforderte kommerzielle E-Mails und Ähnliches zu senden, mit Kindern über Handy zu kommunizieren, Daten von den Kindern über das Internet zu erheben oder die Daten der Kinder für den Direktvertrieb zu nutzen. Nutzen Sie die Optionen mit Vorsicht.
	9.	Kontrollieren Sie die Nutzung von Kreditkarten und anderen Zahlungsverfahren.	Kontrollieren Sie die Nutzung von Festnetz- und Mobiltelefonen für den Kauf virtueller Waren. Die Versuchung kann überwältigend sein, wenn es Kindern erlaubt ist, Festnetz- und Mobiltelefone für den Kauf virtueller Waren zu nutzen. Halten Sie außerdem Ihre Kreditkarten unter Verschluss. All zu häufig ist die Versuchung einfach zu groß, und sie werden „nur dieses eine Mal“ ohne vorheriges Fragen benutzt.
	10.	Achten Sie darauf, dass eine Altersüberprüfung stattfindet.	Gewöhnlich wird das Alter überprüft, wenn der Kauf von Waren möglich ist, aber derzeit gibt es kein System, das eine Altersüberprüfung garantiert. Überwachen Sie die Online-Ausgaben Ihres Kindes sorgfältig.
	11.	Prüfen Sie, ob die Virtual-World-Website zur Moderation automatische Filter kombiniert mit Personen nutzt.	Stellen Sie sicher, dass die Kommunikation auf der Virtual-World-Website sowohl mit automatischen Filtern als auch durch Personen moderiert wird. Diese Kombination trägt dazu bei, verdächtiges Verhalten und verdeckte Anspielungen zu verringern, die Filter unter Umständen passieren.
	12.	Stellen Sie sicher, dass ein Content Lock (Inhaltssperre) aktiviert ist.	Content Locks können den Zugang zu einigen nicht moderierten Inhalten im Internet oder über Mobiltelefon verhindern. Als „ab 18 Jahre“ oder „nicht klassifiziert“ gekennzeichnete Inhalte können mit Hilfe von Drittanbieter-Tools gesperrt werden.
	13.	Sorgen Sie für Sperrvorrichtungen/Filter.	Verwenden Sie Tools, um den Zugang zu unerwünschten Websites zu blockieren.
	14.	Prüfen Sie die vertragliche Flexibilität.	Prüfen Sie, wie Sie ein Account löschen können – selbst wenn dadurch die Abonnementgebühr verfällt. Erlaubt der Dienst nicht, ein Account zu löschen, ziehen Sie in Erwägung, dieses nicht zu nutzen oder den Zugang hierzu zu blockieren. Melden Sie die fehlende Löschfunktion den lokalen Behörden.
	15.	Sehen Sie sich den Umfang des Dienstes an.	Werten Sie die Regeln der Betreiber der Website und ihre Einhaltung aus, sehen Sie sich die Inhalte und die speziellen angebotenen Dienste an und achten Sie auf technische Beschränkungen (z. B. kann Werbung als solche u. U. nicht erkennbar sein).
	16.	Beobachten Sie die Werbung und melden Sie unangemessene Werbeaktivitäten.	Behalten Sie Werbeanzeigen im Auge und melden Sie Ihrem Werberat vor Ort Werbung, die: <ul style="list-style-type: none"> ✓ durch vereinfachte Darstellung komplexer Sachverhalte in die Irre führt;

	#	Empfehlungen	Erläuterung
			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kinder ermuntert, mit Fremden zu sprechen oder sich in Gefahr zu begeben; ✓ Personen, insbesondere Kinder, darstellt, die gefährliche Objekte benutzen oder sich in der Nähe gefährlicher Objekte aufhalten; ✓ zu unsicherer Nachahmung oder gefährlichen Praktiken auffordert; ✓ Mobbing fördert; ✓ Kinder moralisch schädigt oder ängstigt; ✓ schlechte Ernährungsgewohnheiten fördert; ✓ die Gutgläubigkeit von Kindern ausnutzt.
Aufklärung der Kinder	17.	Schulen Sie Ihre Kinder.	Schulung und Medienkompetenz sind von zentraler Bedeutung. Erläutern Sie Leitlinien und Regeln der Virtual-World-Sites, sofern diese verfügbar sind. Kinder befolgen die Leitlinien und erinnern häufig andere MitspielerInnen daran. Vermitteln Sie Ihrem Kind, unanständige Nachrichten nicht wiederholt abzuspielen und Online-Gespräche über sexuelle Inhalte zu vermeiden. Bringen Sie ihnen bei, keine Anhänge oder Links zu öffnen, während sie mit anderen chatten, da diese schädliche Inhalte enthalten können.
	18.	Erklären Sie Ihren Kindern, niemals ein persönliches Treffen mit jemandem zu vereinbaren, den Sie online kennengelernt haben.	Kinder sind in reeller Gefahr, wenn sie persönlich auf Fremde treffen, mit denen sie bislang nur online kommuniziert haben. Eltern sollten ihre Kinder anhalten, über die Virtual-World-Sites mit ihren realen Freunden und Freundinnen zu kommunizieren und nicht mit Menschen, denen sie noch nie persönlich begegnet sind. Unter Umständen sind Personen nicht das, was sie online vorgeben zu sein.
	19.	Hindern Sie Kinder daran, personenbezogene Daten weiterzugeben.	<p>Helfen Sie Ihren Kindern zu verstehen, welche Daten geschützt werden sollten.</p> <p>Erklären Sie Ihren Kindern, dass sie nur solche Daten weitergeben sollten, bei denen Sie selbst – und die Kinder – keine Bedenken haben, wenn andere diese kennen. Erinnern Sie Ihre Kinder daran, dass Daten, die sie einmal ins Netz gestellt haben, nicht wieder zurückgeholt werden können.</p>
	20.	Stellen Sie sicher, dass Kinder verstehen, was es heißt, Fotos auf eine Virtual-World-Website einzustellen und eine Webcam zu benutzen.	Erklären Sie Ihren Kindern, dass Fotos eine Vielzahl persönlicher Daten offenbaren können. Es sollte Kindern nicht erlaubt sein, Webcams zu nutzen oder Inhalte ohne Zustimmung eines Erwachsenen, einer Betreuungsperson oder der Eltern hochzuladen. Halten Sie Ihre Kinder an, keine Fotos von sich selbst oder von ihren FreundInnen mit eindeutig erkennbaren Einzelheiten wie Straßenschildern, Nummernschildern auf Autos oder dem Namen ihrer Schule auf ihren Sweatshirts ins Internet zu stellen.
	21.	Warnen Sie Kinder davor, Fremden gegenüber Gefühle zu äußern.	Kinder sollten mit Fremden nicht direkt online kommunizieren. Erläutern Sie, dass das von ihnen Geschriebene von jeder Person gelesen werden kann, die Zugang zu denselben virtuellen Welten hat und dass Menschen, die auf Sexualkontakte aus sind,

	#	Empfehlungen	Erläuterung
			häufig an Kinder herantreten, die ein Interesse daran äußern, online neue Freundschaften zu schließen.
Überprüfung der sicheren Nutzung virtueller Welten	22.	Überprüfen Sie die Seite oder das Profil des Kindes.	Überprüfen Sie die Seite Ihres Kindes in regelmäßigen Abständen. Melden Sie sich an, um sich den Verlauf des Accounts Ihres Kindes anzusehen, ändern Sie den Chat-Modus Ihres Kindes so, dass Sie keine Bedenken haben. Gut konzipierte virtuelle Welten bieten Ihnen die Möglichkeit, an der Erfahrung Ihres Kindes ausführlich teilzuhaben. Wenn sich Ihr Kind weigert, die Regeln der Website einzuhalten, nehmen Sie Kontakt mit dem Betreiber der Virtual-World-Website auf und bitten Sie darum, die Seiten und das Profil des Kindes zu löschen. Hierdurch untermauern Sie dem Kind gegenüber Ihre Aussage bezüglich der Bedeutung von Regeln und der Folgen einer Nichteinhaltung.
	23.	Stellen Sie sicher, dass Kinder die Altersgrenzen der Website einhalten.	Wenn Kinder das von den Virtual-World-Websites empfohlene Alter noch nicht erreicht haben, lassen Sie sie die Websites nicht nutzen. Es ist wichtig zu bedenken, dass sich Eltern nicht darauf verlassen können, dass die Anbieter des Dienstes Kinder daran hindern, sich anzumelden.
	24.	Stellen Sie sicher, dass Kinder nicht ihren vollständigen Namen benutzen.	Sorgen Sie dafür, dass Kinder Spitznamen benutzen – nicht ihren richtigen Namen oder Teile davon. Die Spitznamen sollten sorgfältig ausgewählt werden, sodass sie nicht unangemessen Aufmerksamkeit erregen. Erlauben Sie Ihren Kindern nicht, den vollständigen Namen von FreundInnen oder andere Daten, anhand deren diese identifiziert werden können – z. B. den Namen der Straße, in der sie wohnen, wo sie zur Schule gehen, ihre Telefonnummer, ihren Sportverein usw. –, online anzugeben.
Kommunikation	25.	Sprechen Sie mit Ihren Kindern über ihre Erfahrungen.	Fordern Sie Ihre Kinder auf, Ihnen mitzuteilen, falls sie sich durch etwas, das sie auf einer Virtual-World-Website vorfinden, unwohl oder bedroht fühlen. Erinnern Sie Ihre Kinder daran, jede Kommunikation und alle Inhalte unverzüglich zu beenden, wenn sie sich damit unwohl fühlen oder wenn diese verdächtig wirken. Stellen Sie sicher, dass die Kinder verstehen, dass sie keinen Ärger bekommen, wenn sie Ihnen etwas mitteilen. Im Gegenzug sollten Sie als Eltern und Erwachsene nicht überreagieren, wenn Ihnen Ihr Kind von seinen Erfahrungen berichtet. Bleiben Sie ruhig, unabhängig davon, was es Ihnen erzählt, besorgen Sie sich alle Fakten und handeln Sie dann. Loben Sie Ihr Kind dafür, dass es Ihnen vertraut. Stellen Sie sicher, dass Kinder Personen, die die Website missbrauchen, melden können.

Schlussfolgerungen

In unserer heutigen Welt erfreuen sich Virtual-World-Websites für Kinder enormer Beliebtheit und üben auf viele InternetnutzerInnen eine starke Faszination aus. Die Bandbreite der verfügbaren Funktionen, neue Technologien, niedrige Gebühren und der soziale Aspekt im Zusammenhang mit diesen Spielen sind nur einige der Gründe, warum ihre Nutzung extrem zunimmt. Kinder geraten in virtuellen Welten ebenso wie in der realen Welt gelegentlich in gefährliche Situationen, und die Eltern machen sich natürlich Sorgen, wie sich ihre Kinder in den virtuellen Welten verhalten und wie sie sie nutzen.

Auch wenn das Bewusstsein für die Risiken im Zusammenhang mit der unsicheren Nutzung virtueller Welten zunimmt, bleibt noch vieles zu tun. Daher ist es von zentraler Bedeutung, dass Eltern in der Lage sind, gemeinsam mit ihrem Kind zu entscheiden, welche Form der Nutzung angemessen und sicher ist und wie man sich verantwortungsvoll in den virtuellen Welten verhält. Gemeinschaftlich können Eltern und Kinder die Vorteile dieser virtuellen Welten nutzen und gleichzeitig die potenziellen Gefahren minimieren.

Die ENISA hofft, dass die vorliegende Veröffentlichung Eltern auf verständliche und umfassende Art und Weise darüber informiert, was virtuelle Welten sind, auf welche Gefahren Kinder möglicherweise treffen und was Eltern tun können, um ihre Kinder zu schützen und ihnen zu vermitteln, wie man sich in virtuellen Welten verhalten muss, um die zahlreichen Vorteile, die sie bieten, zu nutzen und gleichzeitig die möglichen Gefahren zu minimieren.

Quellenangaben und Literaturhinweise

Cyril A. Wantland, Subhas C. Gupta, Scott A. Klein, Safety considerations for current and future VR applications, verfügbar unter <http://www.webmed.com/i-med/mi/safety.html> (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

'Are ads on children's social networking sites harmless child's play or virtual insanity?' *The Independent*, 2 June 2008, verfügbar unter <http://www.independent.co.uk/news/media/are-ads-on-childrens-social-networking-sites-harmless-childs-play-or-virtual-insanity-837993.html> (zuletzt aufgerufen am 11. Juni 2008).

'Children's social-networking sites: set your little monsters loose online', *Telegraph.co.uk*, 17 November 2007, verfügbar unter <http://www.telegraph.co.uk/connected/main.jhtml?xml=/connected/2007/11/17/dlchildren17.xml> (zuletzt aufgerufen am 10. Juni 2008).

CBC News, *Cyber-bullying*, 2005, verfügbar unter http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know, verfügbar unter <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/gaming/bad.aspx> (zuletzt aufgerufen am 4. September 2008).

Children, Adolescents, and Television, American Academy of Pediatrics, Pediatrics, Vol. 107, No. 2, February 2001, verfügbar unter <http://aappolicy.aappublications.org/cgi/content/full/pediatrics;107/2/423> (zuletzt aufgerufen am 10. September 2008).

Cyber-bullying: Developing policy to direct responses that are equitable and effective in addressing this special form of bullying, Canadian Journal of Educational Administration and Policy, Issue n. 57, 18 December 2006, verfügbar unter http://www.umanitoba.ca/publications/cjeap/articles/brown_jackson_cassidy.html (zuletzt aufgerufen am 2. September 2008).

eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children*, May 2008, verfügbar unter <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (zuletzt aufgerufen am 22. Juli 2008).

Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), *Unlimited learning –Computer and video games in the learning landscape*, verfügbar unter http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

Gauntlett, David and Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock*, Communication and Media Research Institute (CAMRI), University of Westminster, UK, verfügbar unter http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf

Britisches Innenministerium, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*,

2008, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (zuletzt aufgerufen am 16. Juni 2008).

Britisches Innenministerium, *Good practice guidance for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance> (zuletzt aufgerufen am 12. September 2008).

Britisches Innenministerium, *Good Practice Guidance for the Moderation of Interactive Services for Children*, verfügbar unter <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/moderation-document-final.pdf> (zuletzt aufgerufen am 12. September 2008).

<http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html> (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

<http://www.redherring.com/Home/24182> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

Internet Watch Foundation: Protection Online
<http://www.iwf.org.uk/public/page.36.htm>

Keith, Stuart, 'SpongeBob is the real threat to our children online', *The Guardian*, April 10, 2008, verfügbar unter <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/10/games.news> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

Kirriemuir J., *A Survey of the Use of Computer and Video Games in Classrooms*, Nesta Futurelab Series, 2002, verfügbar unter http://ccgi.goldingweb.plus.com/blog/wp-content/Games_Review1.pdf (zuletzt aufgerufen am 2. September 2008).

Kramer, Staci D., *Disney Acquires Club Penguin; \$350 Million Cash, Possible \$350 Million Earnout*, paidContent.org, 1 August 2007, verfügbar unter <http://www.paidcontent.org/entry/419-disney-acquires-club-penguin-in-deal-values-at-700-million-to-be-brande/> (zuletzt aufgerufen am 10. Juli 2008).

Mediashift, *Virtual Worlds for Children Entwined with Real World*, verfügbar unter http://www.pbs.org/mediashift/2007/06/your_take_roundupvirtual_world.html (zuletzt aufgerufen am 28. August 2008).

Microsoft, *How to help your children' use social networking Web sites more safely*, 9 November 2006, verfügbar unter <http://www.microsoft.com/protect/family/activities/social.msp> (zuletzt aufgerufen am 11. Juni 2008).

NSPCC: Children and the Internet
http://www.nspcc.org.uk/whatwedo/mediacentre/mediabriefings/policy/children_and_the_internet_media_briefing_wda49338.html

The Children's Charity: Net Smart Rules
<http://www.nch.org.uk/information/index.php?i=135>

Virtual Worlds Management, *Disney.com Launches Games and Virtual Worlds Portal; Mobile Widgets*, 14 August 2008, verfügbar unter <http://www.virtualworldsnews.com/2008/08/disneycom-launc.html> (zuletzt aufgerufen am 26. August 2008).

Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis*, 22 August 2008, verfügbar unter <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds0808.html> (zuletzt aufgerufen am 25. August 2008).

Virtual Worlds News, *Virtual World 125,000 Children Fight Obesity in Whyville*, verfügbar unter http://www.virtualworldsnews.com/2007/06/virtual_world_h.htm (zuletzt aufgerufen am 4 September 2008).

ANHÄNGE



ANHANG

Anhang A

Name	Zielgruppe	Status	Link zu neuesten Nachrichten oder zur Website
9 New Disney Worlds	Kinder und Tweens	Konzeption/Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/disney-investin.html
Action AllStars	6 bis 14	Geschlossene Beta-Phase	http://www.actionallstars.com
Adventure Rock	Kinder	Aktiv	http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/
AllGirlArcade.com	Mädchen 7 bis 10	Entwicklung/Start im September	http://www.allgirlarcade.com/
BaoBao BengBeng	Kinder	Aktiv	http://www.bb-bb.cn/
BarbieGirls	8 bis 15	Aktiv	http://barbiegirls.com/homeMtl.html
Beanie Babies 2.0	Kinder	Aktiv	http://beanie-babies.ty.com/
Be-Bratz.com	8 bis 12	Aktiv	http://be-bratz.com/
Bella Sara	5 bis 12	Aktiv	http://www.bellasara.com/index_maf.aspx
BoomBang	Kinder	Aktiv	http://www.boombang.tv/
Bossa Nova Concepts' Robot World	Kinder	Entwicklung	http://www.bnconcepts.com/
BuildABearville.com	Kinder	Entwicklung	http://www.buildabearville.com/
C3L3B Digital	Teenager und junge Erwachsene	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/c3l3b-digital-g.html
Cackleberries.com	Unter 8	Aktiv	http://cackleberries.com/
Cars Virtual Worlds	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/06/disney-forcecast.html
Cartoon Doll Emporium	6 bis 12	Aktiv	http://www.cartoondollemporium.com/

CC Metro	13 bis 34	Aktiv	http://www.mycoke.com/
Chaotic	Kinder	Aktiv	http://www.chaoticgame.com/
Chapatiz	Tweens	Aktiv	http://uk.chapatiz.com/
Chipuya Town	Teenager	Aktiv	http://www.virtualworldsnews.com/2007/11/media-groove-la.html
Chobots	Kinder	Aktiv	http://chobots.com/
Chuggington	3 bis 6	Entwicklung/ Start 2009	http://chuggington.com/
Club Penguin	7 bis 15	Aktiv	http://clubpenguin.com/
ClubPonyPals.com	5 bis 12	Entwicklung/ Start Herbst 2008	http://www.ClubPonyPals.com
Club Time Machine	6 bis 12	Aktiv	http://www.clubtimemachine.com/
DC Hero Zone	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://dcherozone.childrenwb.com/
Dgamer	Kinder	Aktiv	http://disney.go.com/dxd2/index.html?channel=68447
DinoChildren	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://dinochildren.com/
Dinosaur Junction	Kinder	Aktiv	http://www.dinosaurjunction.com/
Disney's Bunnytown	Vorschulkinder	Aktiv	http://atv.disney.go.com/playhouse/bunnytown/index.html
Dizzywood	8 bis 12	Öffentliche Beta-Phase	http://www.dizzywood.com/
Dubit	Teenager	Aktiv	http://www.dubitchat.com/
Edusim		Alpha-Phase	http://edusim3d.com
Elf Island	8 bis 12	Entwicklung/ Vorgesehener Start Früh- herbst 2008	http://www.ElfIsland.com
Emerald Island	Kinder	Öffentliche Beta-Phase	http://www.emeraldisland.com/
Empire of Sports	Tweens und Teenager	Öffentliche Beta-Phase	http://www.empireofsports.com/

Fashion Fantasy Game	Tweens und Teenager Mädchen	Aktiv	http://www.fashionfantasygame.com/
FootballSuperstars.com	11 bis 18	Entwicklung	http://footballsUPERSTARS.com/
Freaky Creatures	Tweens und Teenager	Offene Beta-Phase	http://www.freakycreatures.com/
Freggers	13+	Öffentliche Beta-Phase	http://www.freggers.com/
Frenzo	Teenager	Geschlossene Beta-Phase	http://www.frenzo.com/
Fresbo World	Teenager +	Aktiv	http://www.fresboworld.com/
FusionFall	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://www.fusionfall.com/
Gaia Online	13-18	Aktiv	http://www.gaiaonline.com/
GalaXseeds.com	Tweens	Aktiv	http://www.galaxseeds.com/
Garden Party World	Kinder und Tweens	Aktiv	http://www.gardenpartyworld.com/
GoPets	13-40	Aktiv	http://www.gopetslive.com/
Green.com	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://green.com/
Habbo Hotel	13 bis 16	Aktiv	http://www.habbo.com/
Handipoints	4 bis 12	Aktiv	http://www.handipoints.com/
Hello Kitty Online	Tweens bis 20-Jährige	Geschlossene Beta-Phase	http://www.hellokittyonline.com/us/
Home	Teenager und junge Erwachsene	Geschlossene Beta-Phase	http://www.homebetatrial.com/
Horseland.com	Mädchen 8 bis 18	Aktiv	http://www.horseland.com/
House by MTV	16 bis 24	Aktiv	http://www.mtv.co.uk/house
IMVU	Teenager und junge Erwachsene	Öffentliche Beta-Phase	http://www.imvu.com/
JumpStart	3 bis 10	Entwicklung/ Angestrebter Start 4. Quartal	http://www.JumpStart.com

Kaimira	Kinder	Konzeption/ Entwicklung	http://kaimiracode.com/
Kabillion	Kinder	Aktiv	http://www.kabillion.com
KetnetKick	6 bis 12	Aktiv	http://www.ketnet.be/ketnet/subsites/kick/html/index.html
ChildrenCom.com	7 bis 14	Aktiv	http://www.childrencom.com/
Kiwi Heroes	Kinder und junge Teenager	Entwicklung	http://www.kiwiheroes.com/
Lego Universe	8 bis 12	Entwicklung	http://universe.lego.com
Littlest Pet Shop	Kinder	Aktiv	http://www.hasbro.com/littlestpetshop/
Lola's Land	Tweens	Aktiv	http://www.lolasland.com/
LoudCrowd	Tweens und Teenager	Alpha-Phase	http://www.loudcrowd.com/
Madagascar-themed world	Kinder und Tweens	Konzeption/ Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/toy-fair-goes-v.html
Magi-Nation	2 bis 12	Aktiv	http://www.magi-nation.com/
MapleStory	Tweens+	Aktiv	http://www.maplestory.com/
McDonald's Happy Meal 3.0	Kinder	Aktiv	http://vw.happymeal.com/
Me2	Teenager	Aktiv	http://www.me2universe.com/
MechTechs	Teenager	Entwicklung	http://mechtechs.blogspot.com/
Meez	Durchschnitts- alter 18, aber auch älter	Aktiv	http://www.meez.com/
Millsberry	Kinder	Aktiv	http://www.millsberry.com/
MiniFriday.com	Tweens und Teenager	Aktiv	http://minifriday.com/
Mini Match	Jungen 6 bis 11	Aktiv	http://minimatch.cartoonnetwork.com/
MinyanLand	Kinder	Aktiv	http://www.minyanland.com/

MoiPal	Teenager	Aktiv	http://www.moipal.com
Monkey World	Ausgerichtet auf Jugendliche	Konzeption/Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/nickelodeon-to.html
Moshi Monsters	8 bis 12, Frauen 18+	Öffentliche Beta-Phase	http://www.moshimonsters.com/
MyePets.com	Kinder	Aktiv	http://myepets.com/
MyLife	Kinder	Entwicklung	http://www.iwantmylife.com/
MyMiniLife	Teenager	Aktiv	http://www.myminilife.com/
Mystikats Kutties	6 bis 13	Aktiv	http://www.mystikats.net/golive/index.php
Mytopia	Teenager und junge Erwachsene	Aktiv	http://www.mytopia.com/
NASA's Education World	Teenager	Konzeption/Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/nasa-submits-rf.html
Neopets	7 bis 14	Aktiv	http://www.neopets.com/
NFLRush.com	Kinder und Tweens	Aktiv	http://www.nflrush.com/
Nicktropolis	9 bis 12	Aktiv	http://www.nick.com/nicktropolis/game/
Nicotto Town	Ältere Teenager	Entwicklung	http://www.nifty.com/nicotto/tn.html?niftop_948x28
novoKing	16-35	Aktiv	http://www.novoking.com/En
NuNuWorld.com	Pretweens	Entwicklung/ Angestrebter Start März 2009	http://www.nunuworld.com/
OurWorld	11 bis 15	Öffentliche Beta-Phase	http://ourworld.com
Panfu	6 bis 12	Aktiv	http://www.panfu.com/
Papermint	Tweens und Teenager	Aktiv	http://www.papermint.com/en/
Pixie Hollow	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html
Planet Cazmo	Kinder und Tweens	Aktiv	http://www.planetcazmo.com/

Planetvtech.com	5+	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/toy-fair-goes-v.html
Poptropica	Kinder	Aktiv	http://www.poptropica.com/
PowerUp	Teenager	Aktiv	http://www.powerupthegame.org/
Quest Atlantis	9 bis 12	Aktiv	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/indiana-u-gets.html
ROCKETON	Kinder	Geschlossene Beta-Phase	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/rocketon-draws.html
The Saddle Club	Kinder	Entwicklung	http://www.saddleclubtv.com/
Sea Pals	5 bis 12	Aktiv	http://www.seapals.com
Second Life Teen Grid	Teenager	Aktiv	http://teen.secondlife.com/
Shidonni	4 bis 12	Beta-Phase	http://www.shidonni.com/
Shining Stars	5 bis 12 (gelegentlich auch älter)	Aktiv	http://www.shiningstars.com/
SmallWorlds	11-18+ (Pläne bezüglich Start einer separaten Kinderwelt)	Offene Beta-Phase	http://www.smallworlds.com/login.php
SocioTown	15 bis 35	Aktiv	http://www.sociotown.com/
SpongeBob SquarePants	Kinder und Tweens	Konzeption/Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/nickelodeon-to.html
Stagecoach Island	14+	Aktiv	http://blog.wellsfargo.com/stagecoachisland/
Star in Me	Kinder	Entwicklung	http://www.starinme.com/
Stardoll	9 bis 17	Aktiv	http://www.stardoll.com/en/
TAATU	10 bis 19	Aktiv	http://world-cdn.taatu.com/index.html
Tamagotchi's Tama & Earth Expo	Kinder	Aktiv	http://famitama.com/pc/index_ja.html
Tech Deck Live	Tweens	Beta-Phase	http://www.techdecklive.com/

There.com	13-17+ (Durchschnitts- alter 22)	Aktiv	http://www.there.com/
Timik	Teenager	Aktiv	http://timik.pl/
Toontown	6 bis 12	Aktiv	http://play.toontown.com/
Tootsville	6 bis 12	Aktiv	http://www.tootsville.com/
ToppsTown	Ab 6	Aktiv	http://www.toppstown.com/
Treetures	5 bis 12	Aktiv	http://www.treetures.com/
Tronji	6 bis 9	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2007/07/nice-tech-looks.html#more
Ty Girlz	Tweens	Aktiv	http://ty-girlz.ty.com/
UB Funkeys	8+	Aktiv	http://www.ubfunkeys.com/index.html
Urbaniacs	Tweens und Teenager	Aktiv	http://www.urbaniacs.com/
Virtual Congress	Teenager	Konzeption/ Entwicklung	http://www.centeroncongress.org/about/featured_vc.html
Virtual Family Kingdom	Tweens und Teenager	Geschlossene Beta-Phase	http://www.virtualfamilykingdom.com/
VizWoz	11 bis 14	Aktiv	http://www.vizwoz.com/
vMTV	Tweens und Teenager	Aktiv	http://www.vmtv.com/
vSide	13 bis 24	Aktiv	http://www.vside.com/app/start
The Warner Zone	Kinder und Tweens	Entwicklung	http://www.childrenwb.com/
WebbliWorld	6 bis 10	Aktiv	http://www.webbliworld.com/
Webkinz	5 bis 8	Aktiv	http://www.webkinz.com/us_en/
WebWilds	Kinder	Aktiv	http://www.webwilds.com/
WeeWorld	13 bis 30	Aktiv	http://www.weeworld.com/

Whirled	13+	Aktiv	http://www.whirled.com/
Whyville	8 bis 15	Aktiv	http://www.whyville.net/
Willinilli	Kinder	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2007/11/uovo-receieves.html
Wisenhimer	7 bis 12	Aktiv	http://www.wisenhimer.com/webui/wisenhimer.aspx
Wizard101	Tweens	Offene Beta-Phase	https://www.wizard101.com/
WoogiWorld	Grundschul-kinder	Aktiv	http://www.woogiworld.com/
World of Neopia	7 bis 14	Entwicklung	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/virtual-world-2.html
WowBotz	6 bis 13	Entwicklung	http://kidz.golive2.com/
Xivio	Kinder	Aktiv	http://www.xivio.com/bftq5/index.cfm
ZedCity	Teenager	Offene Beta-Phase	http://city.zed.com/
Zibbie Zone	Kinder	Aktiv	http://www.zibbiezone.com/
zOMG!	Kinder und Tweens	Geschlossene Beta-Phase	http://www.zomg.com/
ZooKazoo.com	6 bis 12	Aktiv	http://www.ZooKazoo.com
Zoopri.com	Kinder	Entwicklung	http://zoopri.com/
Zwinktopia	Tweens und Teenager	Aktiv	http://www.zwinktopia.com/

Quelle: Virtual Worlds Management (22. August 2008)

Kinder in virtuellen Welten – Was Eltern wissen sollten

ISBN-13: 978-92-9204-030-7

Catalogue number: TP-30-08-620-DE-C

doi: 10.2824/13706



ISBN-13 978-92-9204-030-7