Aktivität für Kinder

GESTALTEN SIE IHREN EIGENEN ONLINE-SICHERHEITSAVATAR ODER IHR MASKOTTCHEN!

Erstelle deinen eigenen **Avatar** oder dein Maskottchen, der/das in einem Spiel als Begleiter fungiert und versucht, die spielende Person in Sicherheit zu bringen. Zeichne die Maskottchenfigur unten und male sie aus. Vergiss nicht, es einzutragen:

- Der Name der Figur?
- Wie sehen sie aus?
- Welche drei Botschaften wird Ihr Maskottchen den Spielern mit auf den Weg geben, damit sie sich sicher fühlen?

Der Name des Charakters:

1.

2.

3.

Glossar und Tipps für Eltern

In diesem Comic-Skript gibt es einige Wörter, die den Jugendlichen in Ihrer Familie vielleicht bekannt sind, Ihnen als Eltern aber vielleicht nicht. Wir haben dieses kurze Glossar beigefügt, damit Sie die Begriffe verstehen, die Ihr Kind vielleicht benutzt:

Easter Eggs: Als Easter Eggs bezeichnet man versteckte Funktionen in einem Spiel oder anderen Medieninhalten. Sie werden dort von den Entwicklern versteckt. Laut CyberDefinitions bedeutet "Easter Eggs" ein verstecktes Feature in einem Online-Spielkontext. Easter Eggs sind "versteckte Funktionen" in Medien, einschließlich Spielen, DVDs, Blu-ray Discs, Comics und sogar Bürosoftware. Sie sind in der Regel belanglos oder irrelevant, können aber auch Bonus-Features, geheime Levels oder gelöschte Szenen beinhalten."

Beutekiste: Laut Techtarget ist eine Lootbox in Videospielen ein In-Game-Kauf, der aus einem virtuellen Behälter besteht, der den Spieler mit Gegenständen und zufallsbedingten Modifikationen belohnt. Lootboxen werden als eine Art von Mikrotransaktion betrachtet". Laut einer von der britischen Wohltätigkeitsorganisation GambleAware in Auftrag gegebenen Studie, die im April 2021 von Forschern der Universitäten Plymouth und Wolverhampton durchgeführt wurde, besteht ein nachweisbarer Zusammenhang zwischen Beutekisten in Spielen und problematischem Glücksspielverhalten. Der Bericht kommt zu dem Ergebnis, dass Beutekisten "strukturell und psychologisch mit Glücksspielen verwandt sind" und dass von den 93 % der Kinder, die Videospiele spielen, 40 % dieser Kinder Beutekisten geöffnet haben.

In-Game-Käufe: Dabei handelt es sich um zusätzliche Inhalte – Levels, Add-ons oder Extras -, die Sie innerhalb des Online-Spiels kaufen, nachdem Sie es heruntergeladen haben. Laut Technopedia beziehen sich "In-Game-Käufe auf Gegenstände oder Punkte, die ein Spieler kaufen kann, um sie in einer virtuellen Welt zu verwenden, um einen Charakter zu verbessern oder die Spielerfahrung zu erweitern. Die virtuellen Güter, die der Spieler im Tausch gegen echtes Geld erhält, sind nicht physisch und werden in der Regel von den Herstellern des Spiels geschaffen".

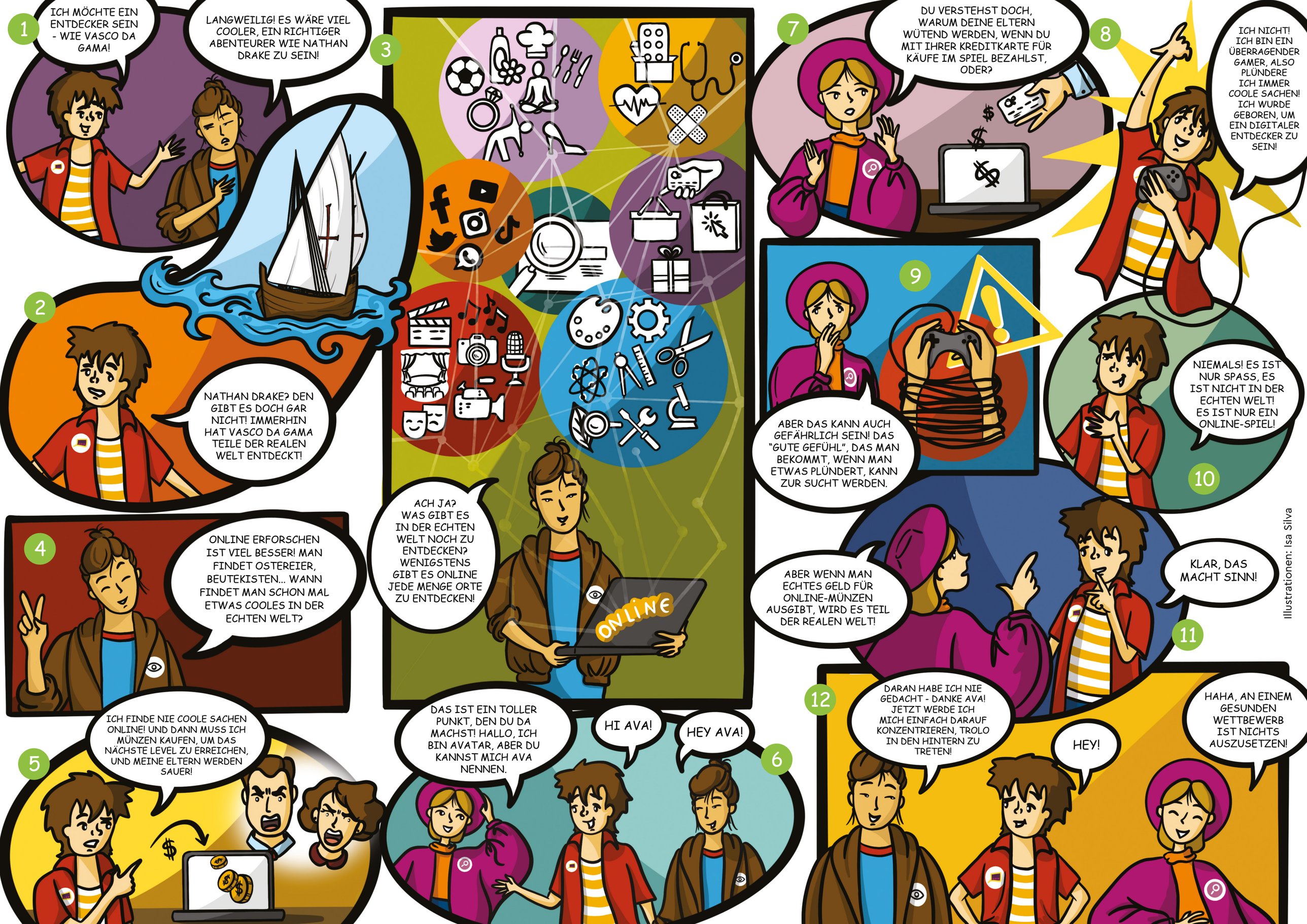
Avatar: Laut Gartner ist ein Avatar eine Computerdarstellung von Benutzern in einer computergenerierten 3D-Welt, die vor allem in Chat- und Unterhaltungswebsites verwendet wird. Sie sind auch in Online-Spielen weit verbreitet, wo die Spieler ihre eigenen Avatare erstellen und ein computergeneriertes Bild oder Porträt von sich selbst online präsentieren können.

Co-funded by the European Union

The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein.
Project Number: 2021-1-IE01-KA220-ADU-000035273

Comic 7 - November 2022 - Klimawandel und Kohlenstoff-Fußabdruck

Erkundung der digitalen Welt



Illustrationen: Isa Silva