

## Irene Fenzl: Ein Fuchs im Netz

Beitrag aus Heft »2021/03 Sexualität und Medien«

Die Vermittlung von Kenntnissen und Fähigkeiten in Bezug auf Cybersicherheit ist ein Thema, das viele Erziehende beschäftigt. Wie ist es möglich, dass sich Kinder Wissen über Sicherheit im Netz aneignen? Mit dieser Frage haben sich die Entwickler\*innen des Spiels ‚Ein Fuchs im Netz – Cybersecurity für Kinder‘ auseinandergesetzt und es sich zur Aufgabe gemacht, ein Point-and-Click Adventure für Kinder im Grundschulalter zu entwickeln, das die Grundlagen der Cybersicherheit spielerisch vermittelt. Das Lernspiel ist in den Sprachen Deutsch und Englisch verfügbar.

Die Geschichte des Spiels handelt von Finn dem Fuchs, der mit seinem Raumschiff auf der Erde notlanden muss und dort von Luka Pfeffer-Niesenbach und seinem Vater aufgenommen wird. Damit Finn sich in der Zeit, in der er auf der Erde wohnt, zurechtfindet, leiht ihm Lukas Vater Fred sein altes Smartphone. Im Spielverlauf lernt der Fuchs das Phone und verschiedene Apps mit Hilfe von Luka und Fred kennen. Da Finns Raumschiff beim Absturz kaputt gegangen ist, er aber wieder in den Weltraum zurück will, muss es in der Werkstatt repariert werden. Für die Reparatur benötigt der Fuchs Schrauben und Ersatzteile, die er in Sammelbildern und verschiedenen Spielen sammeln kann. Da der Fuchs auf der Erde als Alien gilt, werden die Agenten der Stadt auf ihn aufmerksam und versuchen ihn und sein Raumschiff zu fangen.

Grundsätzlich ist das Spiel in fünf Teile aufgebaut, wobei jeder Teil einem ähnlichen Ablauf folgt. Zu Beginn gibt es eine kurze Cutscene, die die Spielenden in die Geschichte mitnimmt und die Rahmenhandlung erzählt. Hier wird zum Beispiel eine Zwischenszene gezeigt, in der die Agent\*innen in einem Gespräch über den Fuchs zu sehen sind. Anschließend an das Kurzvideo kommen meist Finn und Luka zum Vorschein, die sich unterhalten. Während der Unterhaltung zwischen dem Fuchs und anderen Figuren des Spiels wird es den Spielenden ermöglicht, aus Finns Sichtweise Antworten zu geben. Dabei gibt es immer eine Auswahl an Antwortmöglichkeiten, aus der die Spielenden wählen können. Im Hauptteil des Spiels wird Finn, neben der Suche nach Schrauben und Ersatzteilen in Sammelbildern, mit unterschiedlichen Problemen konfrontiert, die durch die Verwendung seines Smartphones aufkommen. Je nach Geschichtsverlauf werden neue Apps und Funktionen eingeführt, die der Fuchs kennenlernt und anwenden muss. Die Apps auf Finns Handy sind angelehnt an Funktionen eines Smartphones in der realen Welt. ‚Goosle Maps‘ zum Beispiel hilft dem Fuchs sich in der Stadt zu orientieren und von einem Ort zum anderen zu bewegen, ‚Hamstergram‘ soll eine Social-Media-Plattform darstellen und über eine Messenger-App kann Finn mit seinen Freund\*innen und Bekannten chatten. Die Themen zur Cybersicherheit reichen von Datenschutz und Cybermobbing bis hin zu Kinderschutz und Passwörtern. Vor allem Letztere spielen im Spiel eine entscheidende Rolle. Jedes Mal, wenn der\*die Spieler\*in das Handy des Fuchses benutzen will, muss nämlich das selbstgewählte Passwort eingesetzt werden.

Zudem gibt es verschiedene Einheiten im Spiel, die erklären, wodurch sich ein sicheres Passwort auszeichnet. Durch kleine Spiele und ein Quiz wird das neue Wissen vermittelt und vertieft. Ähnlich wie zur Passwortsicherheit wird in der App auch mit den anderen Themen zur Cybersicherheit umgegangen. Finn und Luka machen im Spiel Erfahrungen, positive wie negative, und eignen sich dadurch neues Wissen im Umgang mit dem Smartphone und dessen Funktionen an. Neben den eigenen Erfahrungen hilft Vater Fred weiter und gibt Erklärungen zu den

verschiedenen Problematiken.

Das Ende einer Spielsequenz läuft immer gleich ab: Es wird eine Szene gezeigt, in der der Fuchs am Abend ins Bett geht und einen Tagebucheintrag verfasst. Beim Tagebucheintrag bekommt der\*die Spielende die Möglichkeit, in einen Lückentext eine vorgefertigte Auswahl an Antworten zu füllen. Der pädagogische Wert des Tagebuchs liegt darin, dass das Gelernte meist wiederholt oder noch einmal extra auf Gefahren hingewiesen wird.

Die Grafik der App überzeugt mit ihrer ansprechenden Gestaltung. Die Illustrationen sind zweidimensional, bunt und farbenfroh gestaltet und erleichtern den Umgang mit der Benutzeroberfläche. Auch die Auswahlmöglichkeiten, die im Spiel in unterschiedlichen Kontexten auftauchen – meist in Form von Sprechblasen – sind logisch gestaltet. Im Gegensatz zur restlichen Oberfläche ähneln die Cutscenes der Gestaltung und Erzählung eines Comics und bringen dadurch Abwechslung in das Spiel. Teilweise verwirrend ist der fließende Übergang zwischen den einzelnen Teilen des Spiels. Hier könnte es sinnvoll sein, die Übergänge zum Beispiel mit Hilfe eines Buttons abzugrenzen. Damit würden sich Spielpausen besser ergeben und es würde nicht der Eindruck entstehen, dass der\*die Spielende sich gleich in das nächste Abenteuer mit dem Fuchs stürzen muss. Das Sounddesign ist der Altersgruppe entsprechend und umspielt den Spielverlauf angemessen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Spiel einen guten Beitrag zur Vermittlung von Cybersicherheit leistet. ‚Ein Fuchs im Netz‘ bringt für Kinder viele spielerische Erfahrungen mit sich, da die Funktionen und Apps des Smartphones von Finn der realen Welt sehr ähnlich und deshalb leicht übertragbar sind.

Der pädagogische Charakter des Spiels wird in vielen verschiedenen Situationen deutlich. Informationen können durch wiederholtes Erscheinen spielerisch entdeckt und verinnerlicht werden. Die teils komplexen Inhalte zu den Themen der Cybersicherheit wurden durch die Entwickler\*innen einfach und verständlich aufbereitet. Das bedeutet, dass die Probleme den Kindern nicht nur aufgezeigt, sondern auch Lösungsansätze mitgegeben werden.

Foldio Adventures (2021). Ein Fuchs im Netz. Cybersecurity für Kinder. Appstore/Playstore, 3,49 €.