



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 3, 2026
doi: 10.21243/mi-26-03-15
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Selbstwirksamkeitserleben und Erfahrungsräume in Open-World-Spielen am Beispiel „Wobbly Life“

Karina Kaiser-Fallent

Karina Kaiser-Fallent, seit 2002 in der Fachabteilung „Jugendpolitik“ des Bundeskanzleramts tätig und Projektleiterin der „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen“ (BuPP), verweist auf die Vor- und Nachteile von Open-World-Spielen und gibt in diesem Kontext mit „Wobbly Life“ eine Empfehlung ab. Ihr Aufruf an alle Erziehenden: Schaffen Sie Situationen, in denen sich Kinder und Jugendliche selbstwirksam fühlen können!

Article by Mag. Karina Kaiser-Fallent, who has worked in the “Youth Policy” department of the Federal Chancellery since 2002 and is project manager of the “Federal Agency for the Positive Rating of Digital Games” (BuPP), highlights the advantages and

disadvantages of open-world games and, in this context, recommends "Wobbly Life". Her appeal to all parents and carers: Create situations in which children and young people can feel a sense of self-efficacy!

1. Einleitung

Sich selbst wirksam zu fühlen und zu erleben ist ein zutiefst menschliches Bedürfnis und eine grundlegende Kompetenz fürs Erwachsenwerden. Jedes Baby übt instinktiv im Austausch mit seiner Umwelt seine Sinne, Motorik und Kommunikation – das Rüstzeug für seine Entwicklung und Selbstwirksamkeitserfahrung. Doch was braucht es noch? Eine *sichere Bindung und Vertrauensbasis* zu den wichtigsten Bezugspersonen. Warum? Je jünger wir sind, desto hilfloser, ausgelieferter sind wir – haben aber dennoch schon eine intrinsische Neugierde und den Drang uns auszuprobieren.

2. Erfahrungsräume

Dies gelingt in den ersten Jahren nur, wenn Eltern und andere wichtige Bezugspersonen auf einen aufpassen und einen „geschützten Erfahrungsraum“ bieten. Was nicht bedeutet, dass das Baby oder Kleinkind vor jedem kleinen Sturz bewahrt werden soll, jedoch muss es vor Gefahren, die es nicht ausreichend kennt oder einschätzen kann, behütet werden, damit es Schritt für Schritt seine Kompetenzen ausbauen und immer besser mit komplexeren Situationen umgehen kann. Wird auf ein Baby oder Kleinkind nicht oder zu wenig geachtet, ist das nicht nur

(lebens)gefährlich für das Kind, sondern es macht auch die Erfahrung, dass es sich auf seine Eltern nicht verlassen kann, wodurch es eine unsicher-vermeidende Persönlichkeit entwickelt, um Risiken möglichst gering zu halten. Umgekehrt ist es für eine gelungene Entwicklung zu einem kompetenten Erwachsenen natürlich auch nicht vorteilhaft, wenn das Kind „in einem goldenen Käfig“ aufwächst und vor sämtlichen Risiken, Widrigkeiten oder Problemen geschützt wird.

Für eine *gesunde Selbstständigkeitsentwicklung* ist es wichtig, dem Kind *altersgerechte Möglichkeiten* zu bieten, *eigene Erfahrungen zu machen und Lösungen zu finden* sowie durch Gespräche Wissen zu erwerben und Bewusstsein zu entwickeln. *Eltern* haben hierbei nicht nur die Aufgabe, Kindern diese Erfahrungsmöglichkeiten zu bieten, sondern handeln immer, ob sie wollen oder nicht, in der *Rolle des „großen Vorbildes“*. Vor allem Babys und Kleinkinder orientieren sich am *Verhalten der Eltern als „das Maß aller Dinge“*. Kinder lernen nicht erst, wenn sie selbst handeln oder sprechen können! Babys sind genaue Beobachterinnen und Beobachter von Verhaltensweisen und Sprache – sehr vieles wird im Verborgenen schon geprägt, was sich später erst zeigt.

3. Möglichkeiten

Neben einer vertrauensvollen Eltern-Kind-Beziehung und guten Vorbildern braucht es vor allem noch eins, um als Kind selbstwirksam Erfahrungen machen zu können: *Möglichkeiten. Erfahrungsräume*. Kinder und Jugendliche brauchen Platz, sich ausprobieren

zu können, gestalten zu dürfen, möglichst frei und gesellschaftlich toleriert. Viele Bereiche des Lebens stehen heutzutage unter Beobachtung oder sind streng geregelt. Es macht aber einen Unterschied, ob einem Kind nur ein strukturierter Spielplatz oder ein offener Wald, „Gstettn“ oder Bach zum Erkunden und Ausprobieren zur Verfügung stehen. Naturnahe und offene Freiräume lassen Platz für Kreativität, geben Rückzugsmöglichkeiten, Gelegenheit zur sozialen Interaktion mit Gleichaltrigen, einen Ort, wo Spiele, Ideen oder Dinge entstehen können ohne Vorgaben, Druck oder Ziel.

Wir leben in einer Welt mit unzähligen Angeboten, Informationen, Dingen und Reizen. Es ist wichtig, in der Flut der Angebote nicht zu vergessen, wie wichtig es für die kindliche Entwicklung ist, nicht nur aus einem Angebot auszuwählen und „nach Plan“ zu spielen/handeln, sondern in einem offenen Raum, der frei erkundet werden kann, eigene Ideen zu entwickeln, auszuprobieren und auch mal – dem Alter angemessen – ohne elterliche Beobachtung zu sein, allein oder mit Freunden.

4. Open-World-Spiele und ihre Risiken

Was hat das alles nun mit digitalen Spielen zu tun? Viele bei Kindern und Jugendlichen beliebte Games bieten offene Welten mit spielerischer Freiheit sowie Gestaltungs- und Interaktionsmöglichkeiten. Einen Raum, in dem sie sich ausprobieren, austauschen und gestalten können. Ein Großteil dieser beliebten Open-World-Spiele bzw. Online-Spieleplattformen, wie z. B. „Roblox“, bergen

aber neben diesen positiven, entwicklungsfördernden Aspekten auch Risiken und ungeeignete bzw. bedenkliche Inhalte. Ein großes Risiko stellen Spiele mit nicht oder unzureichend geschütztem Chat dar. Es entsteht leicht Kontakt mit fremden Erwachsenen, die sich als Gleichaltrige ausgeben und Kontakt zu Kindern suchen oder andere betrügerische Absichten haben (Es können z. B. auch Phishing-Links oder Links zu Schadsoftware zugeschickt werden, die als Bonus fürs Spiel getarnt sind). Auch Cyberbullying oder Hate-Speech der Spielenden untereinander können für Kinder und Jugendliche zum Problem werden.

Wenn Kinder und Jugendliche derartige Spiele nutzen dürfen, ist es wichtig, dass sie über diese Risiken aufgeklärt werden. Sie müssen wissen, dass sie niemals persönliche Daten bekannt geben sollen oder einfach zugesendete Links oder Downloads anklicken. In der Kommunikation mit anderen müssen sie wissen, dass man sich auch im Internet „gut benehmen soll/muss“ und es nicht erlaubt ist, andere zu beschimpfen oder zu diskriminieren. Wichtig ist, dass sie sich im Fall von Problemen an eine Vertrauensperson oder eine Beratungsstelle wenden (trauen).

Auch *In-Game-Käufe (Mikrotransaktionen)*, die für ein besseres Spielerlebnis sorgen („pay-to-win-Spiele“) können zum Problem werden. Durch die häufigen kleinen Beträge verliert man schnell den Überblick über die Ausgaben. Der Unterschied zwischen „echtem Geld“ und „In-Game-Geld“ ist für Kinder nicht klar erkennbar – die Grenzen verfließen. Es lohnt sich, mit Kindern und Jugendlichen über derartige „pay-to-win“-Kostenfallen zu reden,

ein Bewusstsein für die Ausgaben zu schaffen und ein Limit festzulegen. Eltern sollten jedenfalls ein Passwort für Käufe setzen, damit es nicht zu einer bösen Überraschung kommt. Seit Juni 2026 berücksichtigt das Alterseinstufungssystem „PEGI – Pan European Game Information“ (www.pegi.info/de) bei der Alterseinstufung von Games auch Kriterien, welche Monetarisierung, Online-Risiken und psychologische Bindungsmechanismen in Games betreffen.

Und last but not least bieten derartige Spiele meistens sehr hohe Gestaltungsfreiheit – was ja grundsätzlich eines der großen Potenziale ist. Das heißt, Spielende können Level oder ganze Spiele selbst erstellen und für andere Spielende zugänglich machen. Die *Inhalte* und Spielmechaniken dieser selbst designten Spiele oder Levels können für Kinder *ungeeignet* sein, meist aufgrund von Gewalt- oder Gruselaspekten.

Wegen dieser Risiken und Probleme, die Open-World-Spiele und vor allem Online-Spieleplattformen meist bergen, kommt eine Empfehlung seitens der *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen* (BuPP; www.bupp.at) für derartige Spiele so gut wie nie in Frage, wenngleich diese Spiele hinsichtlich Spielspaß und Pädagogik auch viel Positives bieten.

5. Wobbly Life!

Ein Open-World-Spiel hat es aber kürzlich in unsere Empfehlungsliste geschafft: *Wobbly Life!* Meiner Meinung nach das familien- und kindertauglichste Open-World-Spiel, das es derzeit gibt.

„Wobbly Life“ gibt es für PC und Konsolen und kann sowohl im Singleplayer- als auch im Multiplayer-Modus (2 bis 4 Personen, abhängig von der Plattform) online oder lokal gemeinsam auf der Couch gespielt werden. Kindgerecht sind nicht nur die Grafik und Charaktere, sondern auch die spielerischen Möglichkeiten in der offenen Spielwelt. Gemeinsam (kooperativ! Man arbeitet zusammen, nicht gegeneinander!) erkundet man die Welt, sucht Schätze, nimmt Aufträge an und kauft sich mit seinem verdienten In-Game-Geld Kleidung, Autos oder ein Haus, das man nach eigenen Vorstellungen einrichtet. Im Arcade-Modus kann man eigenhändig Geschicklichkeits-Level bauen, die dann online mit anderen Spielenden geteilt werden können. Zu einer detaillierten Spielbeschreibung und Bewertung siehe <https://www.bupp.at/de/spiele/wobbly-life>.

Das Spiel ist sehr humorvoll und ansprechend designt. Schon die Einleitungssequenz, in der die Oma den zockenden Wobbly mit einem Fußtritt weg von der Konsole, raus in die „reale Welt“ befördert, bringt einen zum Schmunzeln. Von da an ist man auf sich allein gestellt. Niemand mehr da, der einem sagt, was man tun soll, keiner der einen versorgt. Nun heißt es, loslaufen und schauen, dass man allein zurechtkommt. Oder man wackelt mit Mama oder Papa, Geschwistern oder Freunden durch die bunte Spielwelt. Wackeln deshalb, weil sich die Figuren wackelig/wackelig „wobbly“ bewegen, was die Steuerung auch etwas ungenau und zeitweise frustrierend macht – vor allem bei Geschicklichkeitsaufgaben. Witzig, und spielerisch sinnvoll, ist aber, dass man sich ge-

genseitig packen und mitschleppen kann. Was einerseits eine Hilfe sein kann, andererseits schon auch mal unfreiwillig passieren kann – was aber gerade für zusätzlichen Spaß sorgt.

Die Kommunikation miteinander wird angeregt, die Welt bietet viele Möglichkeiten und der Spaß kommt nie zu kurz. *Wobbly Life!* ist ein wirklich gelungenes Open-World-Spiel, in dem Kinder alleine, selbstbestimmt oder im Team gemeinsam die Welt erkunden, Abenteuer erleben, Aufgaben lösen und zusammen Spaß haben können! Ohne In-Game-Käufe und auch im Online-Multiplayer-Modus ohne integrierten Chat. Durch das *gemeinsame Spielen von Eltern mit ihren Kindern* wird die *Beziehung gestärkt* und Eltern nehmen Teil am Leben ihrer Kinder, bleiben informiert und haben dadurch die Möglichkeit mit ihren Sprösslingen über Spielerlebnisse zu sprechen und auch ein *Bewusstsein* für bestimmte Risiken und richtiges Verhalten im digitalen Raum zu *schaffen*.

Interesse für die Hobbys der Kinder zu zeigen, sich aktiv zu beteiligen, schafft Nähe und Vertrauen. Eine *gute Vertrauensbasis* zwischen Eltern und Kindern ist die *wichtigste Voraussetzung*, dass sich Kinder und Jugendliche auch *an die Eltern wenden, wenn sie Fragen oder Probleme haben*. Gleiches gilt für die *Beziehung zwischen Lehrerinnen, Lehrern, Schülerinnen und Schülern*. Wenn sich Lehrerinnen und Lehrer für die Lebenswelten, Hobbys und Interessen ihrer Schülerinnen und Schüler interessieren und diese nicht abwerten, sich stattdessen dem Thema Gaming öffnen, erhalten sie nicht nur interessante Einblicke in vielleicht noch unbe-

kannte Welten, sondern stärken damit auch das Vertrauen und die Beziehung.

6. Conclusio

Ich hoffe, es ist mir gelungen, darzustellen, wie wichtig es ist, Kindern und Jugendlichen altersgerechte Erfahrungsräume zugänglich zu machen, damit sie eigenständig Erfahrungen machen und sich selbst wirksam fühlen können. Dass *unterschiedliche „Welten“ unterschiedliche Erfahrungen ermöglichen und dass es je nach „Welt“ andere Risiken gibt*, mit denen man lernen muss, zurecht zu kommen, ist eine *wichtige Lernerfahrung für Kinder und Jugendliche*. Und wir *Erwachsene* dürfen sie *dabei begleiten*. Wichtig ist, dass unseren Kindern und Jugendlichen auch Erfahrungs- und Erlebnisräume in der „realen Welt“ erhalten bleiben oder geschaffen werden, denn nur in dieser können alle Sinne entwickelt, verfeinert und erlebt werden. Nur in der „echten Welt“ können alle Ebenen von Beziehungen erfahren werden, kann Nähe und Zärtlichkeit erlebt und gefühlt werden. Nur in der „echten Welt“ ist ein Sturz schmerzhaft und kein Spaß. Digitale Welten stellen eine Erweiterung der Erfahrungsräume und für Kinder ganz neue „Spielplätze“ dar – auch mit viel Potenzial für ihre spätere berufliche Zukunft, weil hier wichtige Kompetenzen der heutigen Zeit trainiert werden.

Diese „digitalen Spielplätze“ sind aber oft ungesichert und entziehen sich teilweise elterlicher Kontrolle. Daher ist es ratsam, digitale Welten schon früh gemeinsam zu entdecken und mit dem Kind

altersgerechte Angebote auszuwählen, gemeinsam zu spielen und über Erlebnisse, aber auch Risiken zu sprechen, damit das Kind einen vernünftigen, selbstbestimmten Umgang lernt. Damit Unabhängigkeit und Erwachsenwerden gelingen, braucht es Kompetenzen, die es gilt, in der Kindheit aufzubauen. Entscheidend dafür sind Bezugspersonen, die ein gutes Vorbild sind, zu denen das Kind Vertrauen hat, weil es sich geborgen und geachtet fühlt und altersentsprechende Möglichkeiten, seine eigenen Fähigkeiten und Ideen auszuprobieren.

Mein Aufruf an alle Erziehenden: *Schaffen Sie Situationen, in denen sich Kinder und Jugendliche selbstwirksam fühlen können* und leisten Sie damit einen wichtigen Beitrag, damit Kinder selbstbewusst und kompetent erwachsen werden können.