**Kurzfassung: „Fortnite“**

Es geht ein neues Schreckgespenst um in Deutschlands Kinderzimmern: „Fortnite“. Das ist ein kostenloses Computer-Ballerspiel auf Comicbasis, welches aber schon ab 12 Jahren freigegeben ist. 100 Spieler schießen online aufeinander, bis nur mehr einer übrig ist. Zu Beginn deckt man sich mit Waffen ein, mit Fallen und Heilungstränken, baut Brücken und Verteidigungsanlagen. Allmählich wird der Raum immer enger, weshalb die Spannung ständig steigt. Obwohl kein Tropfen Blut fließt (- Getötete Gegner verschwinden einfach in einem blauen Lichtkegel), sind viele Eltern besorgt bis ratlos. Sie lehnen die Gewalt im Spiel ab und haben obendrein Angst, dass sich ihr Kind in der virtuellen Welt verliert oder spielsüchtig wird. Den Controller zu verstecken kann kaum helfen, denn das Erfolgsspiel von „Epic Games“ hat einen unverkennbaren Sog entwickelt, was folgende Zahlen deutlich zeigen: 40 Millionen Downloads weltweit, 10 Millionen neue Nutzer innerhalb von nur zwei Wochen, rekordverdächtige zwei Millionen Nutzer zur gleichen Zeit online. Medienpädagogen haben das Spiel getestet und äußern sich darüber so: Das gameplay ist durchaus nervenaufreibend und könnte besonders für empfindliche Jugendliche überfordernd sein. Auch beurteilen sie die In-App-Käufe als problematisch. Den Eltern raten sie, im Zweifelsfall einmal in das game einzusteigen und gemeinsam mit dem Sprössling zu spielen. Grundsätzlich raten sie davon ab, ein Computerspiel als erzieherisches Druckmittel einzusetzen, um ihm dadurch nicht noch mehr Bedeutung zu geben. Klare Zeitvorgaben halten sie aber für dringend notwendig. Für 11- bis 13-Jährige empfehlen sie 60 Minuten pro Tag als groben Richtwert. Und noch etwas: Gemeinsam mit dem Kind sollten Eltern folgende Regel festlegen: Zuerst die Hausaufgaben – hernach eine Pause – und dann erst Fortnite.