



**GAMESHIFT**  
NRW

**Elternabend**

**Gutes Gaming, schlechtes Gaming**



# Ankommen & Willkommen

## Netiquette

- wenn möglich gern Kamera an
- Ton ausschalten
- Fragen gern in den Chat
- wenn ihr eine Meldung habt: 🙋
- wollen in der Veranstaltung beim “Du” bleiben?

# Ankommen & Willkommen!

Zu den Referentinnen:

**Karolina Kaczmarczyk,**  
Referentin für Bildung & Digitalität



**Judith Heider-Keßler,**  
Referentin für Elternangebote und Vernetzung



# Agenda

## Was euch heute erwartet...

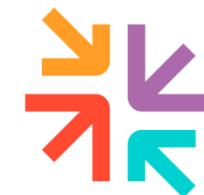
- Zum Projekt GAMESHIFT NRW
- Input: Gefahren in Gaming oder Social Media Anwendungen
- Blick ins eigene Zuhause
- Begleitung von “gutem Gaming”
- Tipps & Beispiele

# GAMESHIFT NRW

Unser Projekt auf einen Blick:  
Gefahren durch Gaming & Social Media vorbeugen

# Das sind unsere Themen...

- Vorbeugung und Unterstützung, um gefährliche Auswirkungen **exzessiver Mediennutzung** (Gaming & Social Media) zu reduzieren
- Besonderer Blick auf **süchtig machende und glücksspielähnliche** Mechanismen
- Schaffen von Bewusstsein u.a. bei Eltern für die Entwicklungen in neuen Technologien
- Haltungsentwicklung bei Eltern, sodass sie **sicher und sensibel** zwischen Chancen und Risiken abwägen können
- Verständnis statt Verbote!



**GAMESHIFT**  
NRW



## ZUHAUSE

- Materialien für Eltern/ Bezugspersonen auf unserer Website **[www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)**
- digitale und analoge Veranstaltungen



## SCHULE

- Materialien für Lehrkräfte und Schulsozialarbeit
- Kurze E-Learning-Einheiten ab Ende 2024
- Zweitägige GameDays ab Anfang 2025
- Eigenes Serious Game mit passenden Materialien



## FREIZEIT

- Enge Zusammenarbeit mit Bildungsverwaltung und außerschulischen Partner\*innen
- Netzwerkarbeit
- Präsenz auf Konferenzen und Fachveranstaltungen

# **PÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN IM SCHNELLDURCHLAUF**

Nutzer\*innentypen und Bedürfnisse

## CASUAL GAMES

Dein Kind ...

- spielt gelegentlich Spiele, vor allem auf dem Smartphone.
- hat Spaß am Spielen.
- spielt, um Freund\*innen zu treffen und dazu zugehören.
- stellt den Sieg bzw. Erfolg nicht in den Fokus.
- hat Angst vor Ausgrenzung, wenn es nicht spielt.

Typische Games: Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers

[Mehr erfahren →](#)

## SOCIAL GAMES

Dein Kind ...

- verbringt viel Zeit mit Spielen.
- spielt, um neue Freundschaften zu schließen und Teil einer Community zu werden.
- lebt sich im Spiel aus und identifiziert sich mit der Geschichte und den Charakteren im Spiel.
- weiß nicht, ob die Online-Kontakte echt sind.

Typische Games: Minecraft, World of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing

[Mehr erfahren →](#)

## COMPETITIVE GAMES

Dein Kind ...

- spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.
- spielt strategisch und präzise, es stellt den Sieg in den Fokus.
- möchte Anerkennung für die Spielleistung bekommen.
- vernachlässigt seinen Alltag durch den zeitlichen Fokus aufs Spiel.

Typische Plattformen: Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Valorant, Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA)

[Mehr erfahren →](#)

## SOCIAL MEDIA

Dein Kind ...

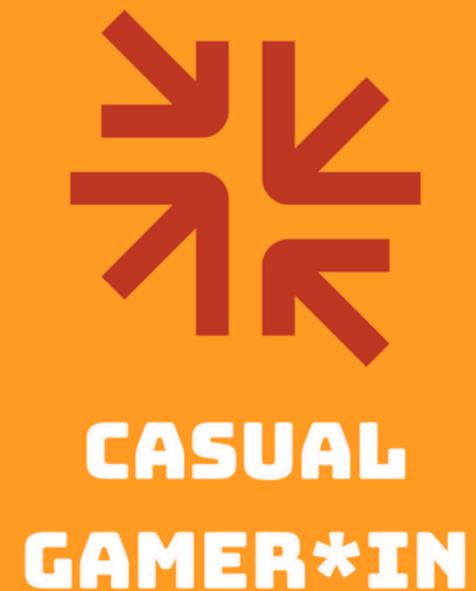
- verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.
- nutzt Social Media für Selbstdarstellung und Anerkennung.
- nutzt Social Media, um dazu zugehören und Influencer\*innen zu folgen.
- hat wenig bildschirmfreie Zeit und vergleicht sich mit anderen.

Typische Plattformen: TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp

[Mehr erfahren →](#)

# Casual Gamer\*in

- spielt **gelegentlich** und hat Spaß am Spielen
- vor allem auf dem Smartphone
- spielt, um Freund\*innen zu treffen
- Sieg bzw. Erfolg sind nicht das Ziel
- **FOMO** (Angst vor Ausgrenzung)
- Strebt nach **Dazugehörigkeit und Anerkennung** durch seine Peer
- **Typische Games:** Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers



# Social Gamer\*in

- verbringt **viel Zeit** mit Spielen
- spielt, um neue Freundschaften zu schließen und **Teil einer Community** zu werden
- hohe **Identifikation** mit Geschichte und den Charakteren im Spiel
- strebt nach **Selbstverwirklichung** über das Game
- schließt (anonyme) Online-Kontakte
- **Typische Games:** Minecraft, World of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing



**SOCIAL  
GAMER\*IN**

# Competitive Gamer\*in

- spielt oft **mehrere Stunden am Tag**, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren
- spielt **strategisch und präzise**
- der **Sieg** ist das Ziel
- strebt nach **Anerkennung** für die **Spielleistung**
- vernachlässigt seinen Alltag durch den zeitlichen Fokus aufs Spiel
- **Typische Games:** Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Valorant, Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA)



**COMPETITIVE  
GAMER\*IN**

# Social Media Nutzer\*in

- verbringt **regelmäßig** Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen
- nutzt Social Media für **Selbstdarstellung** und wünscht sich **Anerkennung** durch andere
- nutzt Social Media, um dazu zugehören und Influencer\*innen zu folgen
- hat wenig bildschirmfreie Zeit und vergleicht sich mit anderen
- **Typische Plattformen:** TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp



**SOCIAL MEDIA  
NUTZER\*IN**

# Bedürfnisse & Gefahren: Competitive Gamer\*in

Selbstverwirklichung



Wertschätzung



Zugehörigkeit



Sicherheit



Gesundheit



# Bedürfnisse & Gefahren: Competitive Gamer\*in

## Sicherheit

Das braucht dein Kind, um sich sicher zu fühlen, wenn es spielt:

- Accountsicherheit: Sicherheit vor Verlust von Spielstand, gekauften Skins, Identitätsdiebstahl
- Sicherer Account: Passwörter, Datenschutzeinstellungen, Privatsphäreinstellungen
- Angemessene Einschätzung der USK bezüglich gesetzlicher Alterskennzeichen
- Einschätzung und Abwägung der Spielauswahl durch Eltern oder Bezugspersonen
- Reflektierte Selbsteinschätzung bei der Spielauswahl
- Kontrolle über Ausgaben und Bewusstsein für Geld, In-Game-Währung (Währung im Spiel) und In-Game-Käufe (kostenpflichtige zusätzliche Inhalte oder Funktionen)
- Schutz vor Fremden mit falschen Absichten

# Bedürfnisse & Gefahren: Competitive Gamer\*in

Diese Gefahren im Bereich Sicherheit können beim Gaming aufkommen:

- Gefährdeter/gehackter Account und gefährdete Privatsphäre
- Schlechte Erfahrungen im Spiel durch unpassende gesetzliche Alterskennzeichen, Einschätzung von Eltern, Bezugspersonen oder Selbsteinschätzung
- Unkontrollierte Ausgaben, finanzielle Probleme oder Verlust von Geld (z.B. bei Glücksspielähnlichen Elementen)
- Anfälligkeit für manipulierende und süchtig machende Elemente im Spiel (z.B. Pay2Win (durch echtes Geld Fortschritt beschleunigen), tägliche Belohnungen, Bestenlisten)
- Teure technische Ausstattung (z.B. Gaming-PC)

# Bedürfnisse & Gefahren: Competitive Gamer\*in

Diese Gefahren im Bereich Sicherheit können beim Gaming aufkommen:

- Gefährdeter/gehackter Account und gefährdete Privatsphäre
- Schlechte Erfahrungen im Spiel durch unpassende gesetzliche Alterskennzeichen, Einschätzung von Eltern, Bezugspersonen oder Selbsteinschätzung
- Unkontrollierte Ausgaben, finanzielle Probleme oder Verlust von Geld (z.B. bei glücksspielähnlichen Elementen)
- Anfälligkeit für manipulierende und süchtig machende Elemente im Spiel (z.B. Pay2Win (durch echtes Geld Fortschritt beschleunigen), tägliche Belohnungen, Bestenlisten)
- Teure technische Ausstattung (z.B. Gaming-PC)

# **WO LIEGT DENN EIGENTLICH DAS PROBLEM?!**

(Versteckte) Gefahren und Risiken  
bei Gaming und Social Media

# Was sind Dark Patterns?

- **Versteckte Mechanismen**, dargestellt als **Design Elemente** im Spiel oder in der App
- sind so in den Ablauf eingebunden, dass Gamer\*in sie zunächst als dem Spiel zugehörig einstuft
- Sie zielen darauf ab, **mehr Zeit oder Geld** ins Spiel zu investieren
- lassen sich oft auch als **süchtigmachende Elemente** einstufen
- Wir ordnen diese Mechanismen grob in **vier Kategorien** ein

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Time Patterns (Zeit Muster)

- Diese Muster sorgen dafür, dass **man mehr Zeit in das Game** investiert, als beabsichtigt
- möchte man es dennoch beenden, **verliert man z.B. Spielfortschritt oder eine Belohnung**
- Mehr Zeit investieren = mehr Geld im Spiel ausgeben, mehr Werbung konsumieren
- so finanzieren Hersteller\*innen bspw. free-to-play Games

**Quellen:**

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Beispiele für Time Patterns

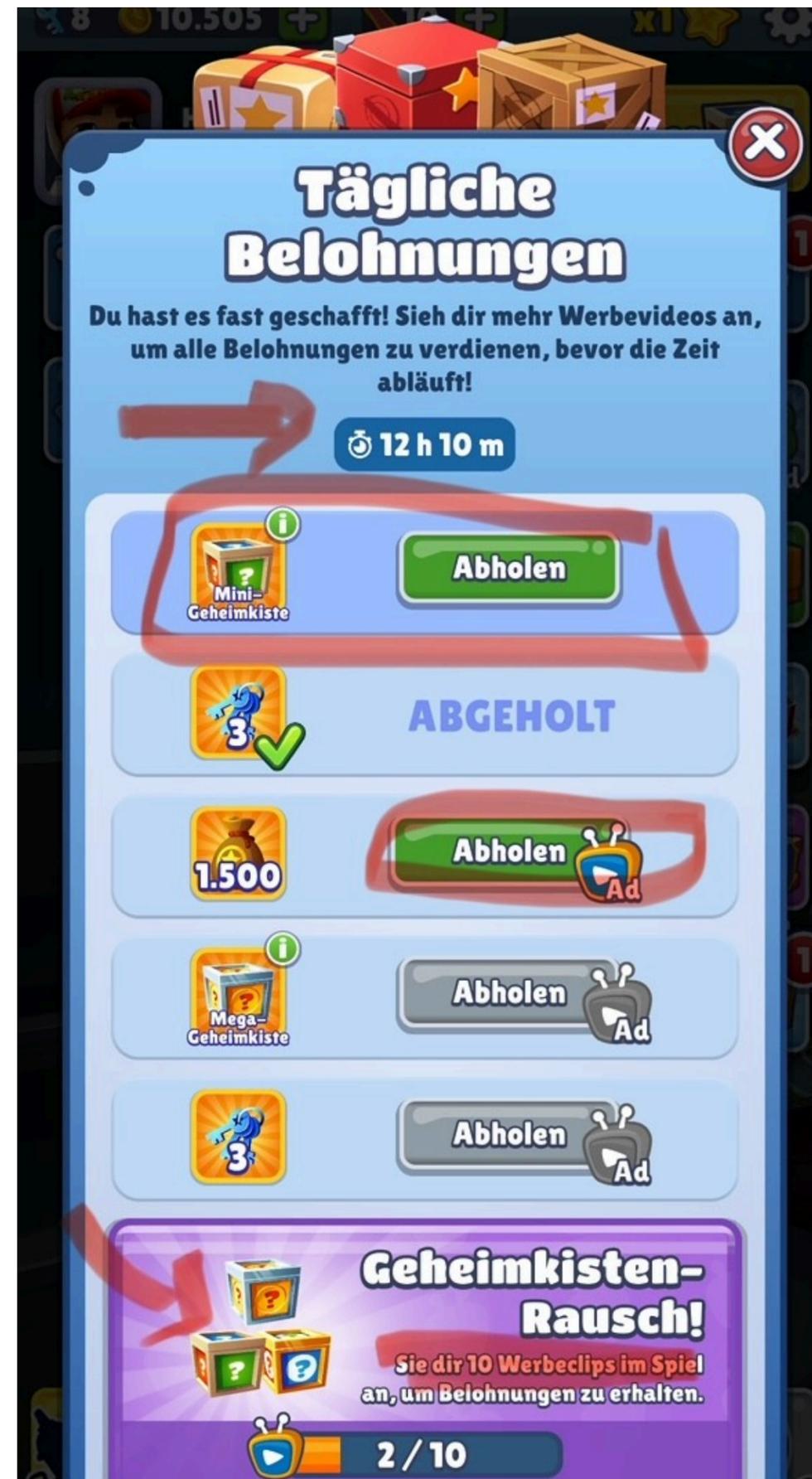
- **tägliche Belohnungen (Daylies):** Das Öffnen des Spiels wird belohnt, mind. tägliches Öffnen schaltet besonders gute Belohnung frei
- **fester Zeitplan im Spiel:** manche Ereignisse im Spiel lassen sich nicht zufällig aufrufen, sondern werden zeitlich festgelegt
- **künstliche Wartezeiten:** bevor es ins nächste Level geht, muss man warten und in dieser Zeit Werbung ansehen (oder gegen Geld Werbung überspringen!)
- **Ablaufende Zeit bei Belohnungen:** Handle jetzt oder das Geld/Fortschritt/Spielerfolg ist weg!

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

- Beispiel für zeitlichen Druck im Spiel Subway Surfers
- Daylies, Werbung, ablaufende Zeit



- Beispiel für zeitlichen Druck im Spiel Clash of Clans
- Zeit läuft ab und zeitlich festgelegte Events



# Money Patterns (Monetäre Muster)

- Diese Muster bringen Gamer\*innen zum **Einsatz von Geld**
- vor allem bei “Free-To-Play” (also kostenfreien) Games muss Geld generiert werden
- Kinder und Jugendliche haben kaum Gefühl für den Einsatz “echten” Geldes
- sie **verlieren schnell den Überblick** über die angefallenen Kosten

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Beispiele für Money Patterns

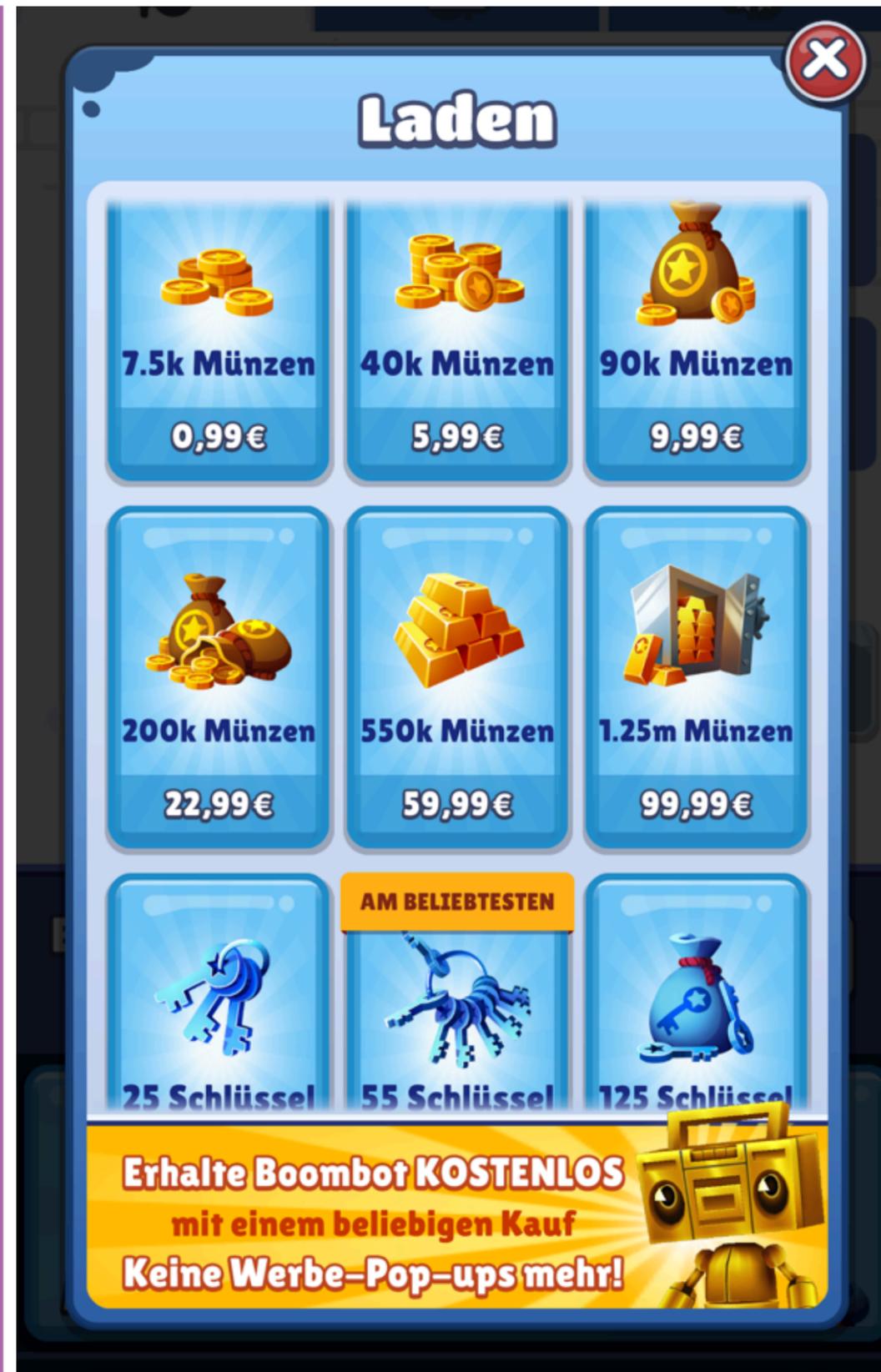
- **Premiumwährung (In-Game-Währung):** Z.B. Edelsteine, Münzen, Schlüssel, um damit Waffen, Gebäude oder Ausstattung freizuschalten - undurchsichtige Wechselkurse, Paketpreise, Restmünzen, mit denen man nichts mehr anfangen kann außer, sie wieder aufzustocken!
- **Pay-To-Win-Mechanismen:** Glück oder den Erfolg erkaufen, bei Multiplayer-Spielen Wettbewerbsverzerrung und Druck, nicht zahlungswillige Spieler\*innen müssen warten sie die nächste Handlung durchführen können

**Quellen:**

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

- Beispiel für Premium Währung und Ausstattung im Spiel Subway Surfers



- "Tagesbelohnung" & Beispiel für Ausstattung im Spiel Hay Day



# Beispiele für Money Patterns

- **Pay2Skip:** Werbung oder Wartezeiten überspringen
- **Künstliche Knappheit:** wirkt ähnlich wie Timer - gaukelt begrenzten Vorrat vor und baut so Handlungsdruck auf
- **Lootboxen** (Beutekisten): können Gegenstände und Statussymbole beinhalten, können erspielt aber auch gekauft werden, erinnern an Glückspiel, basieren auf Zufall und nicht auf Können --> Unvorhersehbarkeit, wertvolle Inhalte sind eher selten

**Quellen:**

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

- WDR Dokumentation zum Thema "Lootboxen"
- Beispiel: FIFA



- FIFA-Pack Opening auf YouTube mit 11-Jährigem



- FIFA-Pack Opening auf Youtube
- Live Mitfiebern und Feiern: Die Idole der Kinder



# Social Patterns (Soziale Muster)

- Diese Muster erzeugen **Konkurrenzsituationen oder Druck**, wenn dein Kind mit anderen spielt
- Misserfolg im Spiel könnte für die ganze Gruppe schlecht sein
- damit das Kind **in der Peer (seiner zugehörigen Gruppe) anerkannt** wird, fügt es sich dem Druck des Spiels

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Beispiele für Social Patterns

- **Öffentliche Bestenlisten: Konkurrenzdruck** und Ansporn, absurd dabei: Mit Pay2Win lässt sich der Erfolg beschleunigen!
- **Soziale Verpflichtung:** Viele Games arbeiten mit Teams oder Gilden oder Clans, Erfolge werden nur durch das Gruppen-Spiel erreicht - Treffen können mehrmals pro Woche bis täglich sein - **Druck und Angst, den Platz zu verlieren.** Hinzu kommen **zeitlich festgelegte Aufgaben für die Gruppe**, die auch zu ungünstigen Momenten erledigt werden müssen!

**Quellen:**

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

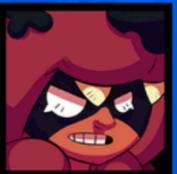
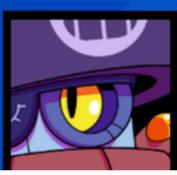
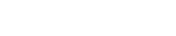
<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

- Bestenliste der Brawlers bei Brawl Stars

AKTUELLE SAISON INSGESAMT **BESTENLISTEN**

GLOBAL REGIONAL (DE)

GESAMT-TROPHÄEN CLUBS **BRAWLER**

				1  <b>ОПОМИЛ И МАКАКА BOOSTCAMP</b>  <b>2044</b>
				2  <b>SAVE CLOWER DRAGON_SLAYER</b>  <b>2007</b>
				3  <b>JoKi BRAWLING FAMILY</b>  <b>1910</b>
				4  <b>@hellsbrawl @HELLSBOOST</b>  <b>1909</b>
				5  <b>campoz MT Challenger</b>  <b>1904</b>
				6  <b>BornToDie White Heart</b>  <b>1864</b>
				7  <b>SR   Johan</b>  <b>1831</b>
-  <b>GS2024</b>				 <b>0</b>

- Event/Seasonal Content im Spiel Hay Days: Nutzer\*innen werden mit viel Material rund um das Game versorgt und an die Welt "gebunden" (Tagesbegleiter)



# Psychological Patterns (Psychologische Muster)

- Diese Muster halten im Spiel, auch wenn vielleicht das Interesse gar nicht mehr da ist
- die Motivation wird künstlich immer wieder angehoben

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Beispiele für Psychological Patterns

- **Fortschritt:** Fortschrittsbalken, Punkte, Scores und Checklisten gaukeln erfolgreiches und gutes Spielen vor, Belohnung oder die Aussicht auf Lob, sind Anreiz genug, um weiter zu spielen
- Gamer\*innen wird durch zufälliges Gewinnen oder Verlieren die **Illusion von Kontrolle** gegeben, Zufall wird dann als **Können bzw. Versagen** ausgelegt, der **Ansporn, sich zu verbessern** ist da!

Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

# Beispiele für Psychological Patterns

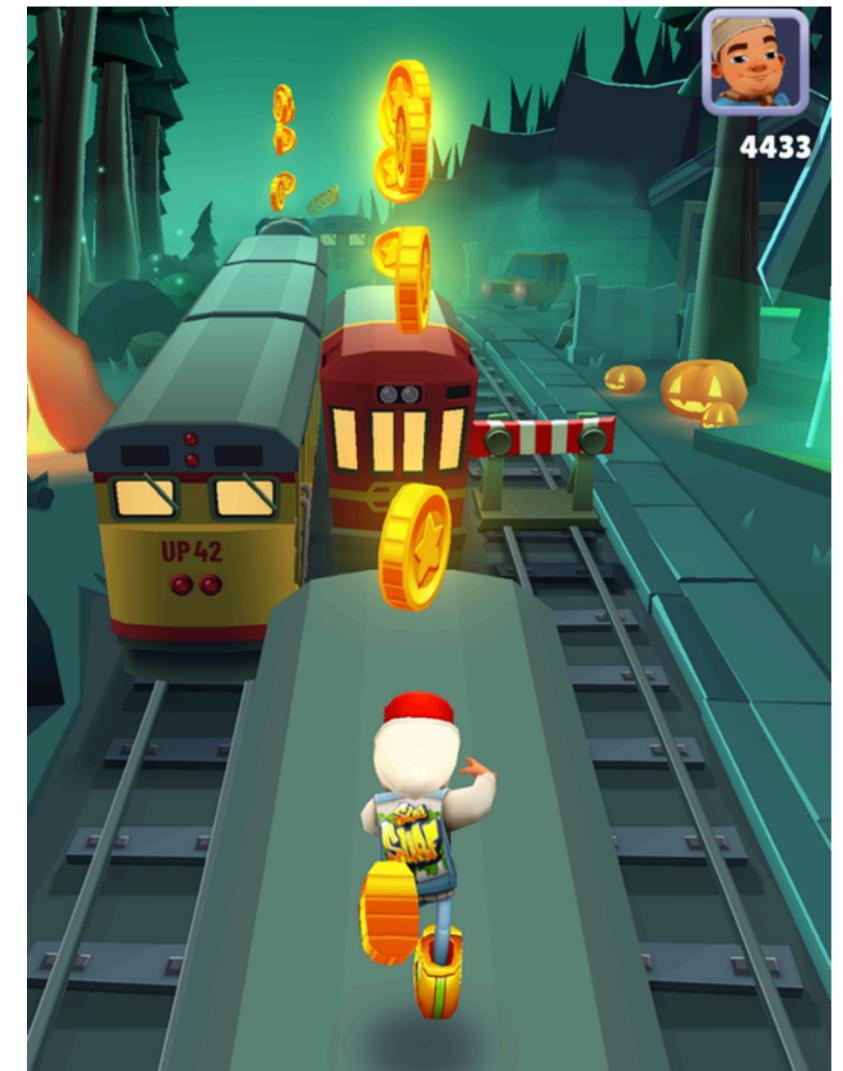
- **Ästhetische Manipulation:** Klang und Bildeffekte, sogar Vibration als Belohnung - **Dopamin** wird ausgeschüttet, Glück setzt sich frei! **Süße Figuren** mit großen Augen, **grüne, statt rote STOP-Knöpfe** und **komplizierte Formulierungen**, die zum Abbruch führen sollen, verhindern ein Aufhören

**Quellen:**

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

- Belohnungen bei Candy Crush, Brawl Stars und Subway Surfer



- in Aussicht gestellter Aufstieg beim Spiel Hay Day



# Dark Patterns in Social Media

- Auch in den sozialen Medien gibt es süchtig machende und **manipulierende Elemente**
- diese Patterns können die Nutzer\*innen dazu bringen, **mehr Zeit, Geld oder persönliche Daten** in eine Anwendung zu stecken

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

[https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)

# Infinite Scroll und Pull to Refresh

- Instagram, Facebook oder TikTok verwenden **endloses Scrollen**, damit immer neue Beiträge erscheinen
- ein natürliches “Ende” des Contents wird so nicht erreicht
- beim schnellen **nach unten Ziehen der Seite**, aktualisieren sich zudem die Inhalte und man sieht wieder nur neue Beiträge
- so entsteht eine endlose Schleife der Nutzung
- beide Mechanismen sollen Nutzer\*innen zeitlich binden

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

[https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)

# Followers-Vorschläge und Zwang zum Netzwerken

- Nutzer\*innen bekommen ständig **Vorschläge, neue Accounts** hinzuzufügen, um ihr Netzwerk zu erweitern
- technische Tools schlagen Freund\*innen von Freund\*innen zum Folgen vor
- die “Community” mit **vermeintlich wichtigen** und passenden Profilen wird so immer größer

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

[https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)

# Benachrichtigungsflut (Notification Overload) und temporäre Inhalte

- Social Media-Apps senden oft unnötige oder unwichtige **Benachrichtigungen**, um die Nutzer\*innen zurück auf die Plattform zu locken
- Plattformen wie Instagram und Snapchat nutzen Inhalte, die nach 24 Stunden verschwinden, um ein Gefühl der **Druck zu erzeugen:**
- Nutzer\*innen fühlen sich gezwungen, regelmäßig nachzusehen, um **nichts zu verpassen**

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

[https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)

# Versteckte Datenschutzeinstellungen

- tief **versteckte Datenschutz- und Sicherheitseinstellungen**
- langes Suchen für Einstellung etwa der Privatsphäre oder von Zeitlimits

## Quellen:

[https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns>

[https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)

# ELTERN-AUSTAUSCH

Welche digitalen Medien machen dir bei euch zu Hause Sorgen?

# Was machen die Infos zu Dark Patterns mit euch?

- Welche akuten Sorgen in diesem Zusammenhang gibt es in deiner Familie?
- Wusstest du bereits, dass es diese Mechanismen in Games gibt?
- Welche bei euch genutzten Games oder Apps fallen dir gerade ein, worin du ggf. diese Strukturen erkannt hast?
- Was beobachtest du bei deinem Kind?

# SCHUTZ UND SICHERHEIT

Wie kann mein Kind trotzdem gamen?

# Potenziale digitaler Mediennutzung

- Reaktionsfähigkeiten werden ausgebaut
- strategisches und konzeptionelles Denken wird gefördert
- Medienkompetenz wird gefördert (Technik, Inhalte, Reflexion)
- Spielerisches Lernen wird ermöglicht
- Identität kann ausgetestet und ausprobiert werden
- Empathie und Perspektivwechsel wird ermöglicht und soziale Kontakte geknüpft/vertieft
- Jugendkultur kann ausgelebt werden

# Alterskennzeichen

## ...und wie du damit arbeiten kannst

### Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft Games und Apps und vergibt farbige Alterskennzeichen

- Bei analogen Spielhüllen auf der Vorderseite eine Alterskennzeichnung und auf der Rückseite zusätzliche Informationen
- Auf Plattformen wie Steam oder im Nintendo-Shop sowohl Alterskennzeichen als auch Zusatzinfos
- **Achtung:** Die Zusatzinfos gibt es erst seit 2023, d.h. ältere Games haben nur die Alterskennzeichnung!
- **Wichtig:** Die Einschätzung von Alterskennzeichen von Online-Games verläuft anders und nicht jedes System (z.B. Apple) hat sich dem Verfahren angeschlossen
- **Die Kennzeichen berücksichtigen nicht, wie das jeweilige Kind reagiert, wie es entwickelt ist oder welches Bedürfnis hinter der Mediennutzung steckt!**

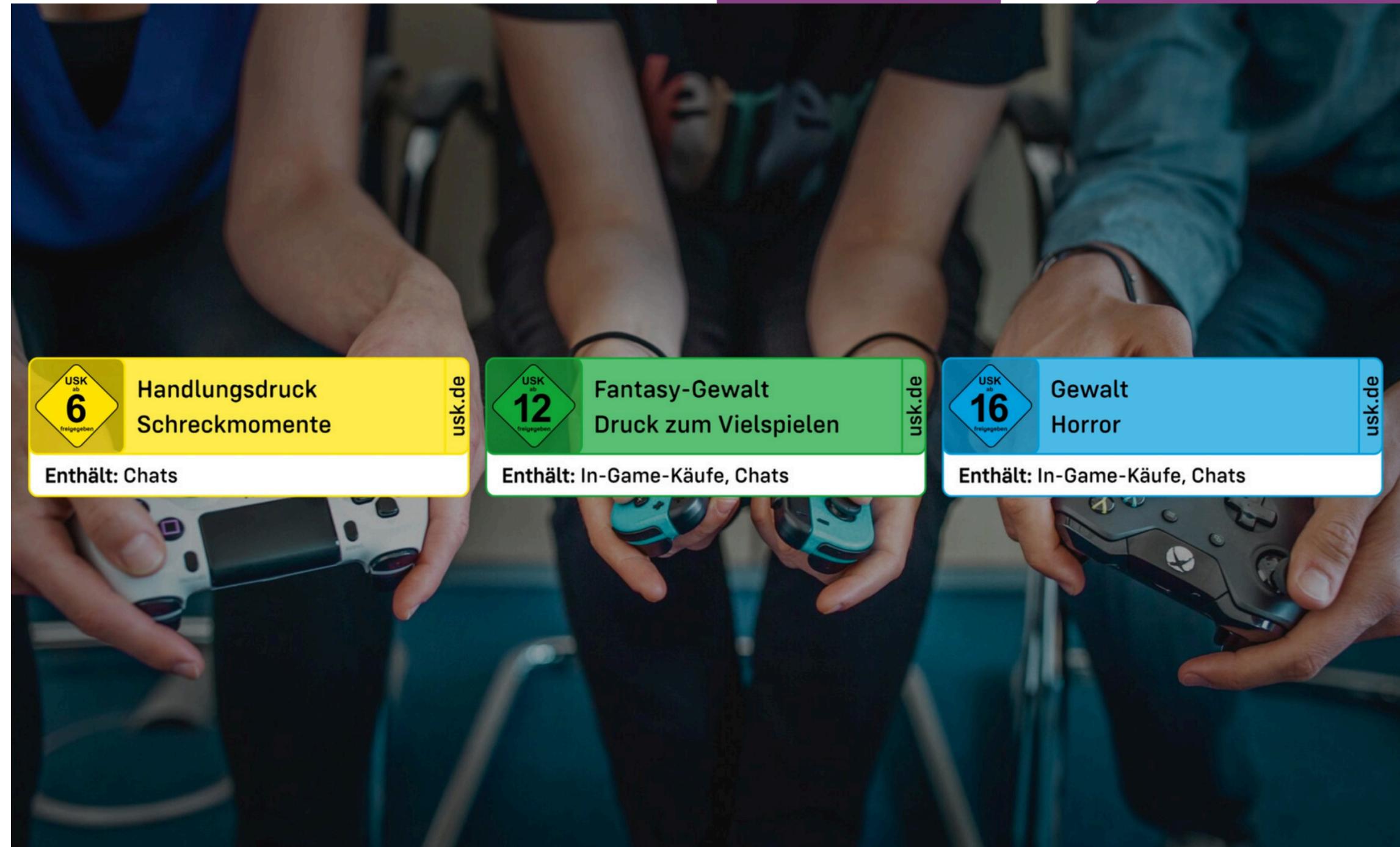


# 3 Faktoren der USK

**Faktor 1: Altersfreigaben:**  
ab welchem Alter Games  
aus Sicht des  
Jugendschutzes  
unbedenklich

**Faktor 2: Gründe für  
Altersfreigaben:**  
(z.B. Glücksspielthematik)

**Faktor 3: Zusätzliche  
Hinweise:**  
zu Funktionen im Spiel (z.B.  
In-Game-Käufe oder Chats)



# Beispiel Candy Crush



**Candy Crush Saga**  
Süße Match 3 Puzzle Spiele!

Öffnen



236.218 BEWERTUNGEN	ALTER	CHART	ENT
4,6 ★★★★★	4+ Jahre	#25 Puzzle	

**Neue Funktionen** [Versionsverlauf](#)

Version 1.289.1.1 vor 1 W.

Wir hoffen, dass dir Candy Crush Saga Spaß macht! Wir aktualisieren das Spiel jede Woche, also vergiss nicht, die aktuelle Version herunterzuladen. [Mehr](#)

< Suchen  Öffnen

### Informationen

Anbieter	King.com Limited
Größe	373,3 MB
Kategorie	Puzzle
Kompatibilität	Mit iPhone <input type="checkbox"/>
Sprachen	Deutsch und 28 weitere <input type="checkbox"/>

Alter  
4+  
[Weitere Infos](#)

In-App-Käufe

Offer of 10 Gold Bars	1,99 €
10x Gold Bars package	0,99 €
Zusätzliche Leben	0,99 €
Extrazüge	0,99 €
Extra small offer	2,99 €
Extra small offer	1,99 €
Extrazüge	0,99 €
50x Gold Bars package	5,99 €
Lutscherhammer	1,99 €
15x Gold Bars Package	1,99 €

[Weitere Informationen](#)



## Einschätzung von Eltern in Befragung:

*“Da geht es ja nur um Bonbons und strategisches Puzzlen!”*

Bildquelle: Screenshot

# Beispiel Candy Crush

Spieleratgeber NRW Einfache Sprache

## Jugendschutz & Altersempfehlung

USK Alterskennzeichen



USK ab 0 freigegeben (getestet im [IARC Verfahren](#))

Datenweitergabe

**Kosten:**

- [Free2Play](#)
- [In-Game-Käufe](#)
- [Kaufbare Vorteile](#)

Spieleratgeber NRW Einfache Sprache

- [Regelmäßige Belohnungen](#)

**Spielmodi:**

- nur alleine spielbar

**Zusatzinfos:**

- [Chats](#)

**Pädagogische Altersempfehlung**



**spielbar ab 10 Jahren**

Umgang mit Geld Umgang mit Zeit

Einschätzung von Eltern in Befragung:

*“Da geht es ja nur um Bonbons und strategisches Puzzlen!”*

Bildquelle: Screenshot

Pädagogische  
Einschätzungen zu  
Gefahren in Spielen beim  
Spieleratgeber-NRW

## Fazit

*Candy-Crush-Saga* ist ein nettes und motivierendes Spiel für zwischendurch, das durch seine bunte Aufmachung und das verständliche Spielprinzip verschiedene Zielgruppen anspricht. Kinder ab ca. 10 Jahren sollten mit dem Spielprinzip in der Regel keine Probleme haben, auch wenn der Schwierigkeitsgrad in den höheren Leveln beachtlich ansteigt und der Erfolg dadurch oftmals eher einem Glückspiel gleicht. Eltern sollten jedoch unbedingt darauf achten, dass Kinder keine In-Game-Käufe tätigen können, zu denen man während des Spielens ständig aufgefordert wird. Heranwachsende sollten zudem für Datenschutz sowie die Mechanismen, mit denen das Spiel zum Geldausgeben animiert, sensibilisiert werden.

# Candy Crush - kann teuer werden!

*“Will man schneller vorankommen, kommt der Shop ins Spiel. Dort kann die Premium-Währung „Goldbarren“ erworben werden, wobei mindestens zehn Goldbarren für 2,29 Euro gekauft werden müssen. **Immer, wenn ein Level nicht geschafft wurde, können diese Goldbarren mit einem Klick für zusätzliche Spielzüge oder Leben ausgegeben werden.** Zudem wird nach jeder Spielrunde für das Sonderangebot „Sparschwein“ geworben. **Das größte Paket im Shop, das zahlreiche Goldbarren und Booster enthält, kostet 169,99 Euro.**“*

*In-App-Käufe können auf dem Smartphone oder Tablet deaktiviert werden. Liegt nach einer Unachtsamkeit die Rechnung bereits vor, kann diese unter bestimmten Voraussetzungen vollständig oder teilweise wieder rückgängig gemacht werden. Größere Ausgaben von Kindern sind rechtlich nicht bindend. Das regelt der sogenannte Taschengeldparagraph.“*

Pädagogische Beurteilung **Candycrush** auf den Seiten von Spielbar.de

Auf den Seiten von  
Spielbar.de  
findet man viele päd.  
Beurteilungen und Tipps!

# Worauf sollten Eltern achten?

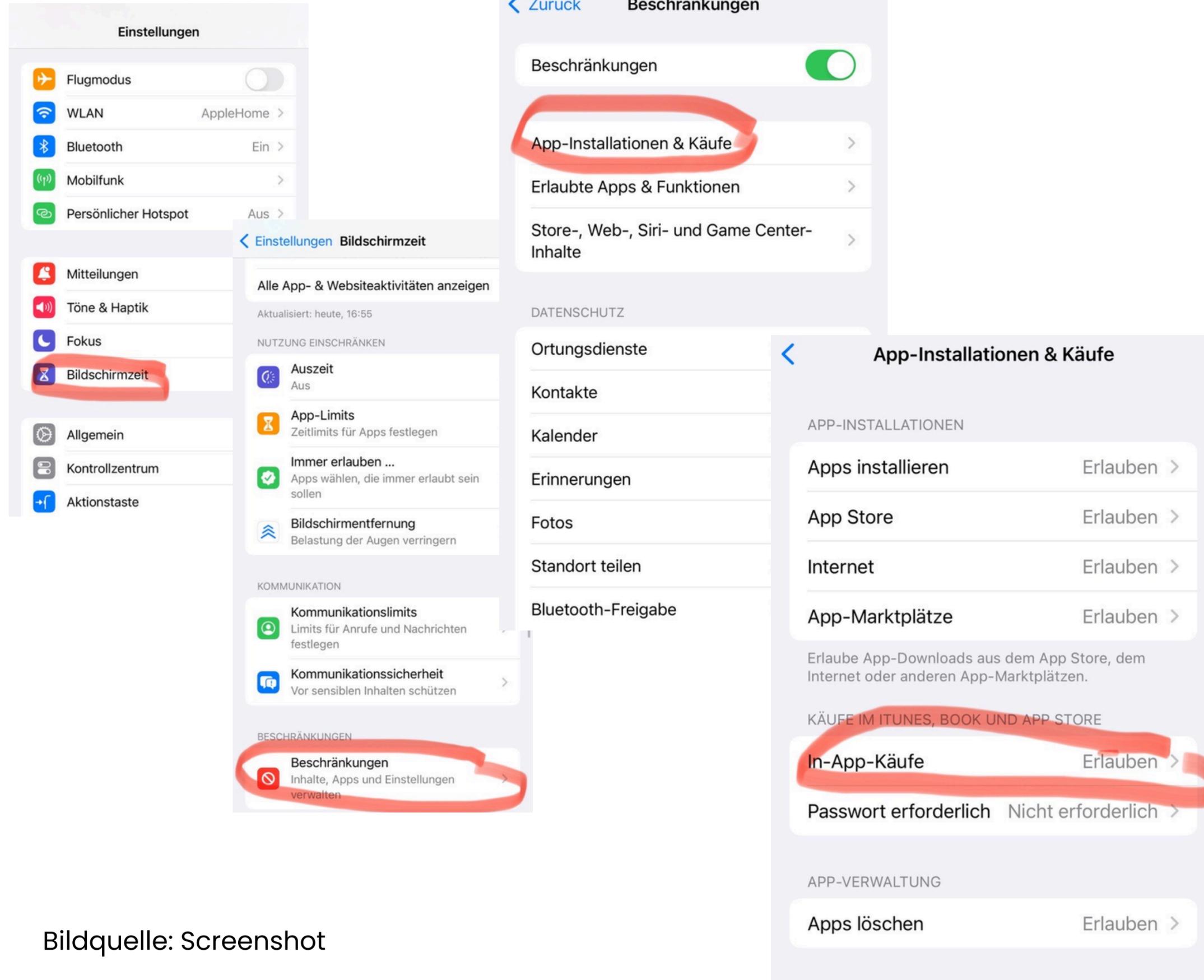
**Games und Apps genau anschauen:  
Evtl. mit dem Kind gemeinsam anspielen!**

- Was ist der Antrieb der Nutzung beim Kind?
  - Was für ein Nutzungstyp ist es?
  - Welche Bedürfnisse stillt das Spielen?
  - Könnt ihr Peer-Druck & Anerkennung in der Familie besser thematisieren?
- Erkennst du Anzeichen der genannten Mechanismen im Game?
  - Zeitliche Strukturen?
  - Monetäre Strukturen?
  - Soziale Strukturen?
  - Psychologische Strukturen?
- Inwieweit beeinflussen die Mechanismen dein Kind?

# Konkrete Tipps für sichere Nutzung

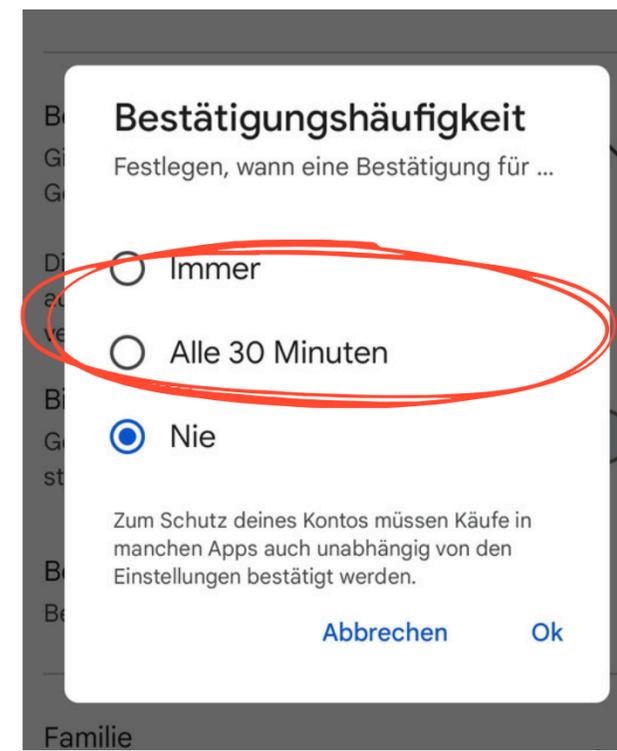
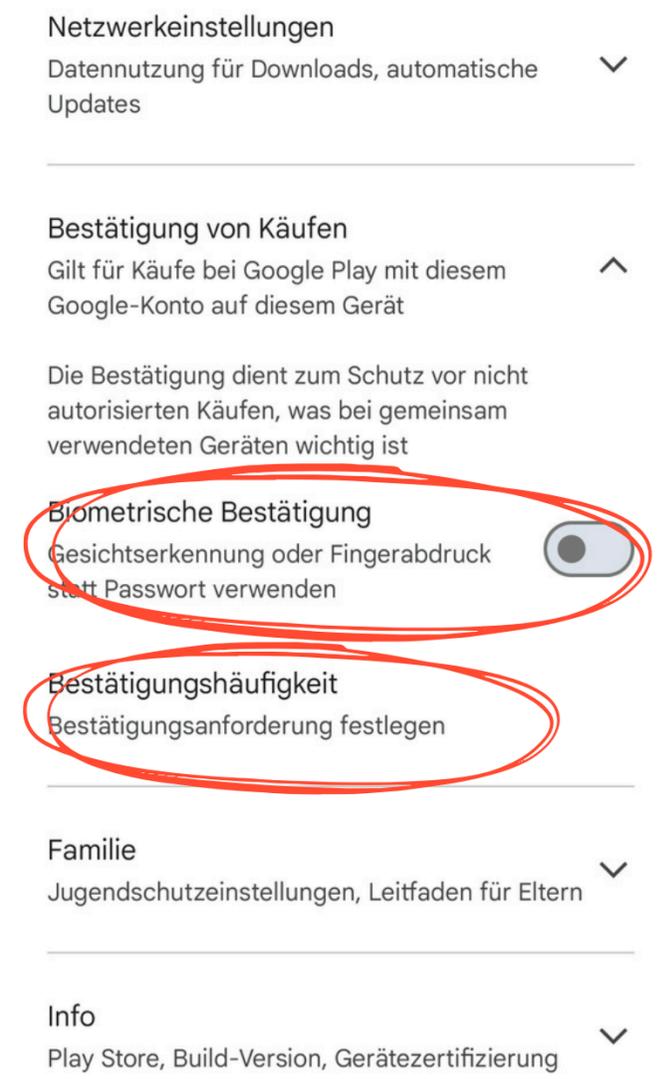
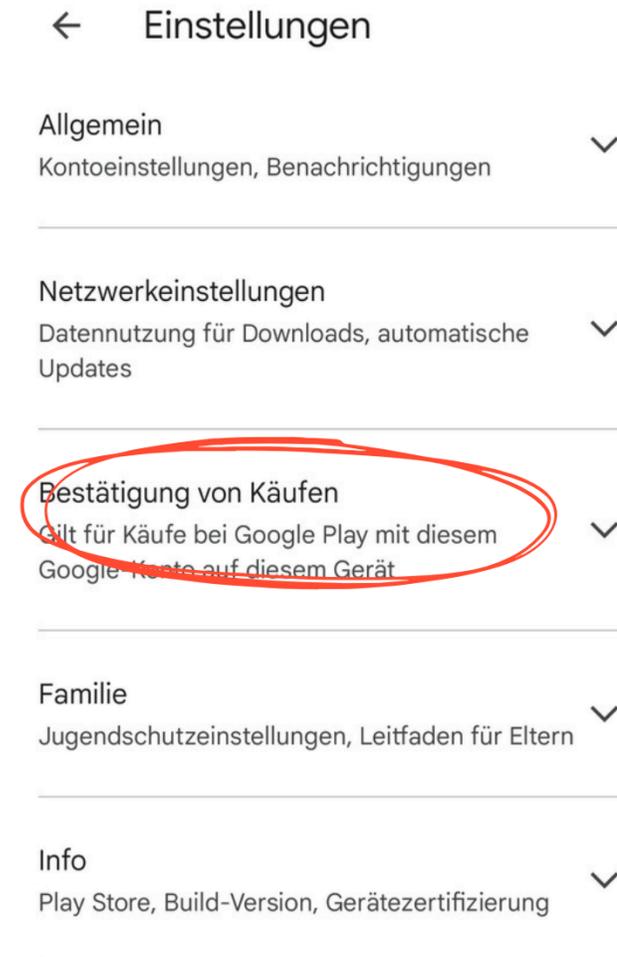
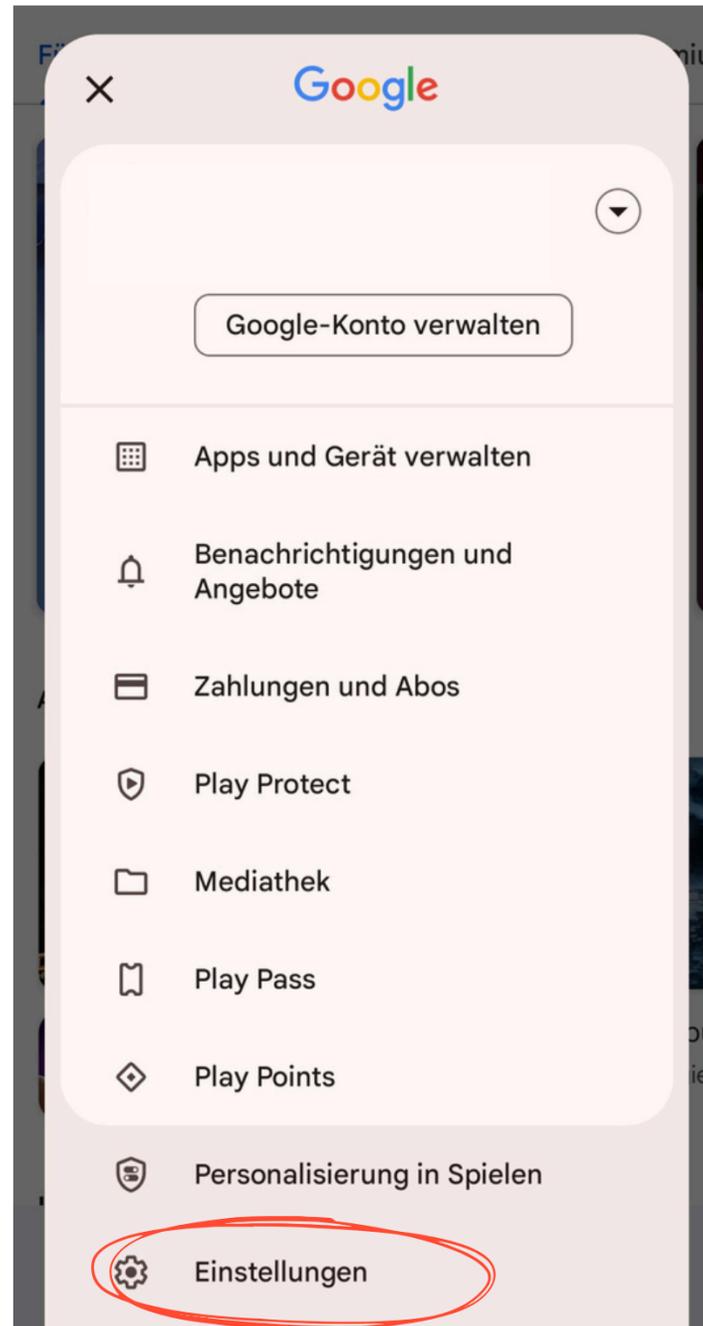
- **In-App/Game Käufe deaktivieren/einschränken**
- **bei Konsolen-Spielen:** abwägen, ob immer die Online-Version eines Spiels notwendig
- Kosten für **Mikrotransaktionen** tracken!!
- **Dialog und Interesse** an Spielen und Apps des Kindes zeigen

# Deaktivieren von In-App und -Game Käufen in IOS



Bildquelle: Screenshot

# In-App und -Game Käufe in Android einschränken/ überprüfen



Bildquelle: Screenshot

Tipps zum Einschränken  
von In-Game-Käufen u.a.  
bei Stiftung Warentest

## In-App-Käufe: Die Kostenfalle verhindern

Kostenpflichtige Zusatzfunktionen in Apps, so genannte In-App-Käufe, können ins Geld gehen. Besonders Kinder lassen sich zum Kauf verführen, wie Verbraucherschützer beklagen. Auch die Stiftung Warentest ist 2019 in ihrem [Test von Spieleapps](#) auf diese Masche gestoßen. Ganz schnell können Kinder viele Euro für Extras wie virtuelle Edelsteine, Kostüme für Spielfiguren oder Rohstoffe verplempern.

Der beste Rat gegen In-App-Käufe ist, erst gar keine Kreditkartendaten auf dem Handy des Kindes zu hinterlegen – wo nichts ist, kann nichts eingezogen werden. Ansonsten lassen sich In-App-Käufe mit den richtigen Einstellungen im Smartphone oder Tablet verhindern. Eltern, die das vermeiden möchten, können auf dem Smartphone oder Tablet ihres Kindes In-App-Käufe deaktivieren. Je nach Betriebssystem ist das auf verschiedene Weise möglich.

### Android: So deaktivieren Sie In-App-Käufe

Auf Android-Geräten lassen sich In-App-Käufe nicht vollständig deaktivieren. In jedem

Transparenz bei  
Ausgaben: Kosten für  
Mikrotransaktionen  
tracken mit dem In-Game  
Rechner der Sparkasse

## In-Game-Rechner

Gib hier den Preis eines Items ein, wähle die In-Game-Währung und erfahre, wie viel es wirklich kostet.

Gem (Clash of Clans) ▾	5000	↔	74,38 €
In-Game-Währung	Betrag		Euro
			<small>Angaben ohne Gewähr, Stand 09.05.24 <a href="#">Wie werden die Kurse ermittelt?</a></small>



Dialog und Interesse an Spielen und Apps des Kindes: Unsere **Gesprächsleitfäden** können beim Austausch helfen!

**KÖRPERLICHE GESUNDHEIT**

Vergisst du manchmal die Zeit beim Zocken? Oder das Essen?

Spielst du manchmal weiter, auch wenn du müde bist?

Hast du manchmal Rücken- oder Muskelschmerzen beim oder nach dem Spielen?

Sollen wir mal notieren, wie viel Zeit du am Bildschirm verbringst?

**Tipp:** Unsere kleinen Nutzungstagebücher können dir und deinem Kind helfen, die Mediennutzung zu reflektieren.



**FRAGEN ZUM WARMERDEN: WARMERDEN: WARMERDEN:**

Was spielst du im Moment am meisten?

Warum?

Was gefällt dir so daran?

Kannst du mir das mal zeigen?

Erklär mir mal die Regeln, was ist das Ziel?

**OFT HILFT EIN GESPRÄCH!**

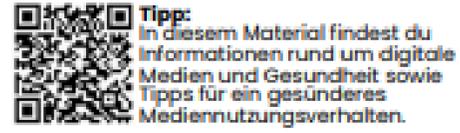
Das Wichtigste bei der Begleitung deines Kindes in neue Spielbereiche und digitale Medien sind Dialog und Verständnis. Bleib dran! Nur so entwickelst du ein Gespür dafür, warum dein Kind zockt, wie wichtig Games für sein Leben sind und wo möglicherweise dein Eingreifen gefragt ist!

**Also gilt bei euch zu Hause ab jetzt Fragen erlaubt!**

**ZOCKEN IST SILBER - REDEN IST GOLD!**

Bei der Menge an Games zwischen Handy und Konsole als Eltern das Spielverhalten des Kindes zu verstehen und in einem sicheren Rahmen zu begleiten, geht im Alltag meist unter. Oft gibt es Streit wegen zu langem Zocken und Unsicherheit wegen möglicher Gefahren.

Vernachlässigung von Schule und anderen Hobbies, Spielsucht, Verschuldung, Ballerspiele, Treffen mit Fremden im Netz? Die Liste der Sorgen ist lang--



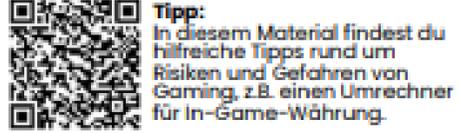
**Tipp:** In diesem Material findest du Informationen rund um digitale Medien und Gesundheit sowie Tipps für ein gesünderes Mediennutzungsverhalten.

Würdest du gern was daran verändern?

Hast du auch manchmal das Gefühl von Leistungsdruck im Spiel? Vergleichst du dich mit anderen?

Hat dein Team einen Nachteil, wenn du/ihr mal nicht spielt?

Wie sammelst du hier Punkte?



**Tipp:** In diesem Material findest du hilfreiche Tipps rund um Risiken und Gefahren von Gaming, z.B. einen Umrechner für In-Game-Währung.

Spielst du das allein oder mit anderen im Team? Kennst du die?

Wie viel Geld hast du etwa diesen Monat für das Spiel ausgegeben?

Musst du da auch Geld reinstecken? Oder nur viel Zeit?

Wie wirst du bei diesem Spiel besser?



**Was spielst du da eigentlich...?** Tipps & Beispielfragen, um Gaming besser zu verstehen und zu begleiten

**KIDS UND COMPETITIVE GAMING**

Hast du Vorbilder bei diesem Spiel?

Was denkst du: bist du erfolgreicher hier oder in der Schule?

Wie wichtig ist dir Gaming? Möchtest du das beruflich machen oder in einem Verein sein? Wie sähe dein Traumjob im Bereich Gaming aus?

Was brauchst du, um deinen Spielstand zu sichern?

Was müsste passieren, damit du so richtig gut bist?

**ZOCKER\*IN ODER PROFI?**

**AUSGABEN UND SICHERHEIT**

**SEELISCHE GESUNDHEIT**



Auf den Seiten von [www.kindersasche.de](http://www.kindersasche.de) gibt es wertvolle Infos, um Kinder zu schützen



**MACH MIT AUF KINDERSACHE!**

## Was darf man unter 18 Jahren nicht alleine kaufen?

- » Alles, was mit schriftlichen Verträgen und Verpflichtungen zu tun hat. (Handykauf, Zeitungsabos, Kreditaufnahme usw.)
- » Käufe von Dingen, die Jugendliche nicht besitzen dürfen. (Zigaretten, Waffen, Alkohol usw.)
- » Käufe teurer Geräte und Anschaffungen, die normales Taschengeld überschreiten. (Autos, Häuser, teure Elektronik)

Der Taschengeldparagraph sagt allerdings nicht, für wie viel Geld die Kinder einkaufen dürfen. Vielleicht zweifelt ein Verkäufer daran, dass ein 8-jähriges Kind eine CD für 50 Euro von seinem Taschengeld kaufen kann. Dann kann es sein, dass er trotzdem eine Erlaubnis der Eltern sehen will.

# ABSCHLUSS

Was wären deine top 3 Regeln  
in Sachen digitale „Medienbegleitung“ zu Hause?

- Was möchtet ihr zu Hause direkt ändern?
- Wie realistisch ist das Vorhaben?

# EUER FEEDBACK

Teilt uns eure Meinung gern schnell im Chat!

- Kommt ihr wieder?
- Fühlt ihr euch informierter?
- Habt ihr evtl. sogar konkrete Ideen, die ihr umsetzen wollt?

# Weitere Veranstaltungen und Links

**GESUNDE  
MEDIENNUTZUNG**

Expertengespräch zu guten und schlechten Auswirkungen von Gaming und Medien auf unsere Kinder



Elternabend  
**20. NOVEMBER**  
19 Uhr - digital

**X-MAS & X-BOX  
WEIHNACHTSSPECIAL**

Ein Gaming-Geschenke Ratgeber



Elternabend  
**4. DEZEMBER**  
19 Uhr - digital



[www.gameshift.nrw/veranstaltungen](http://www.gameshift.nrw/veranstaltungen)

[www.gameshift.nrw/links-gutes-gaming-schlechtes-gaming](http://www.gameshift.nrw/links-gutes-gaming-schlechtes-gaming)

# Kontakt



Du hast Interesse daran, dass wir an deine Schule kommen, mit deinem Verein zusammenarbeiten oder hast sonstige Fragen zum Projekt?  
Wir freuen uns über deine Nachricht!

 [info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)

 [www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)

 [gameshift\\_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)