



GAMESHIFT
NRW

Elternabend Gaming & Social Media



Agenda

Was euch heute erwartet...

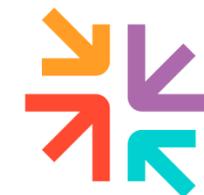
- Zum Projekt GAMESHIFT NRW
- Bedürfnisse der Mediennutzung / Nutzungstypen
- Gefahren in Gaming oder Social Media Anwendungen: Dark Patterns
- Grundlegende Einstellungen an Geräten und in Spielen und Apps
- Begleitung von “gutem Gaming”: Tipps & Beispiele

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
- 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

Nutzungsverhalten und Tracking

Selbstversuch:

Schau dir auf deinem Handy die Nutzungsdauer / Nutzerstatistik der vergangenen Tage an.

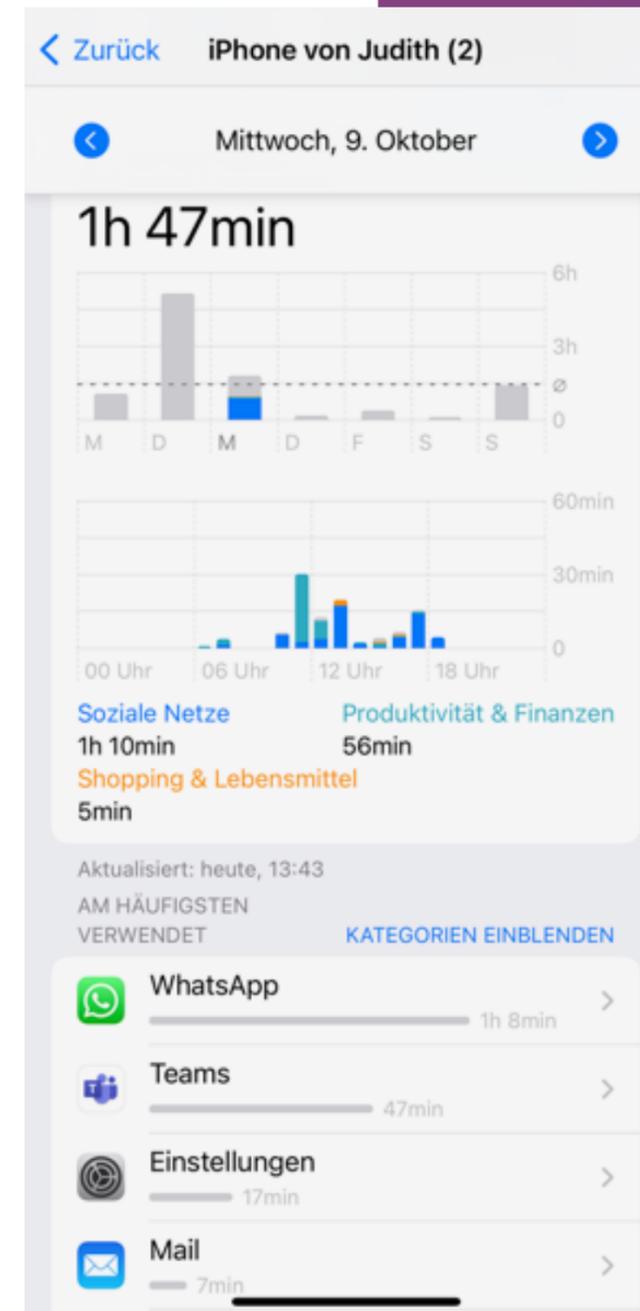
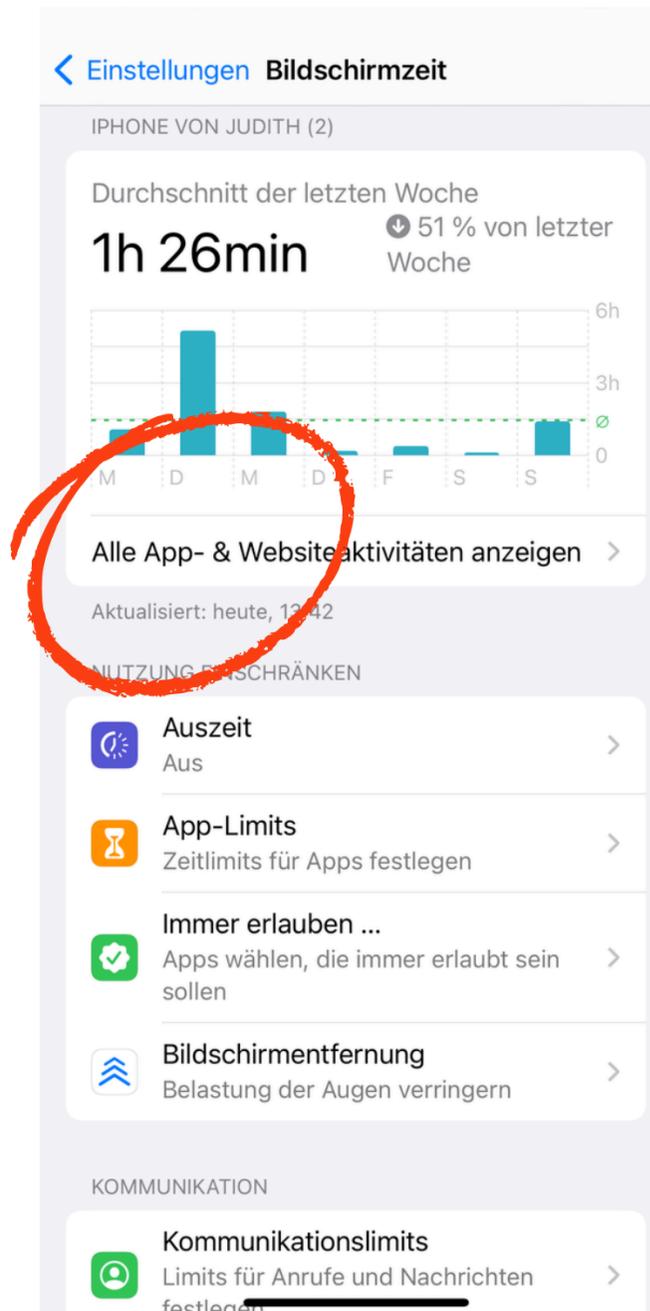
- Bei iOS findest du das unter Einstellungen - Bildschirmzeit - App- und Websiteaktivitäten
- Bei Android unter Digital Wellbeing

Nimm dir 5 Minuten!

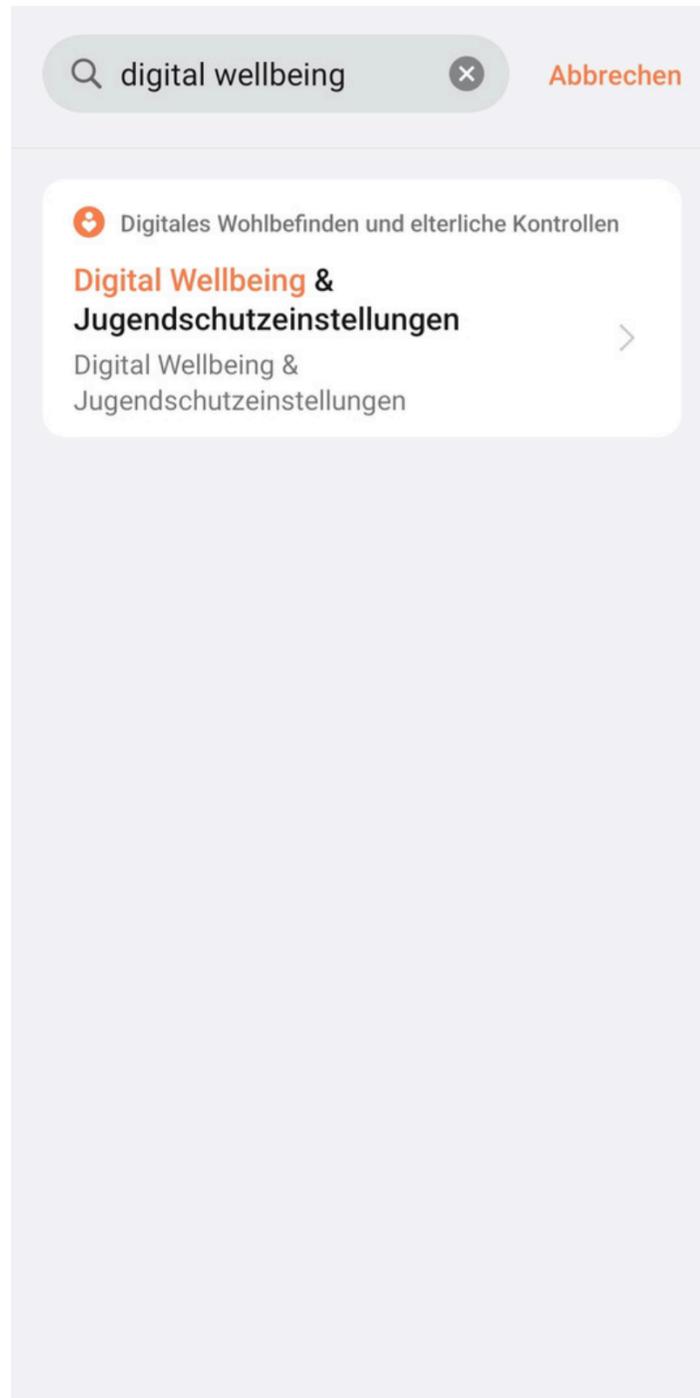
Fragen an dich:

- Was fällt dir auf? Verwundert sich etwas?
- In dieser Einstellung kannst du auch “Nutzung einschränken” - kennst du diese Funktionen, bzw. hast du das alles eingestellt?

Nutzungsverhalten und Tracking



Nutzungsverhalten und Tracking



Jugendschutzeinstellungen einrichten

Sie können jetzt für dieses Gerät und das Google-Konto Ihres Kindes oder Teenagers altersgerechte Altersfreigaben, Datenschutzeinstellungen und Regeln für die Bildschirmzeit auswählen.



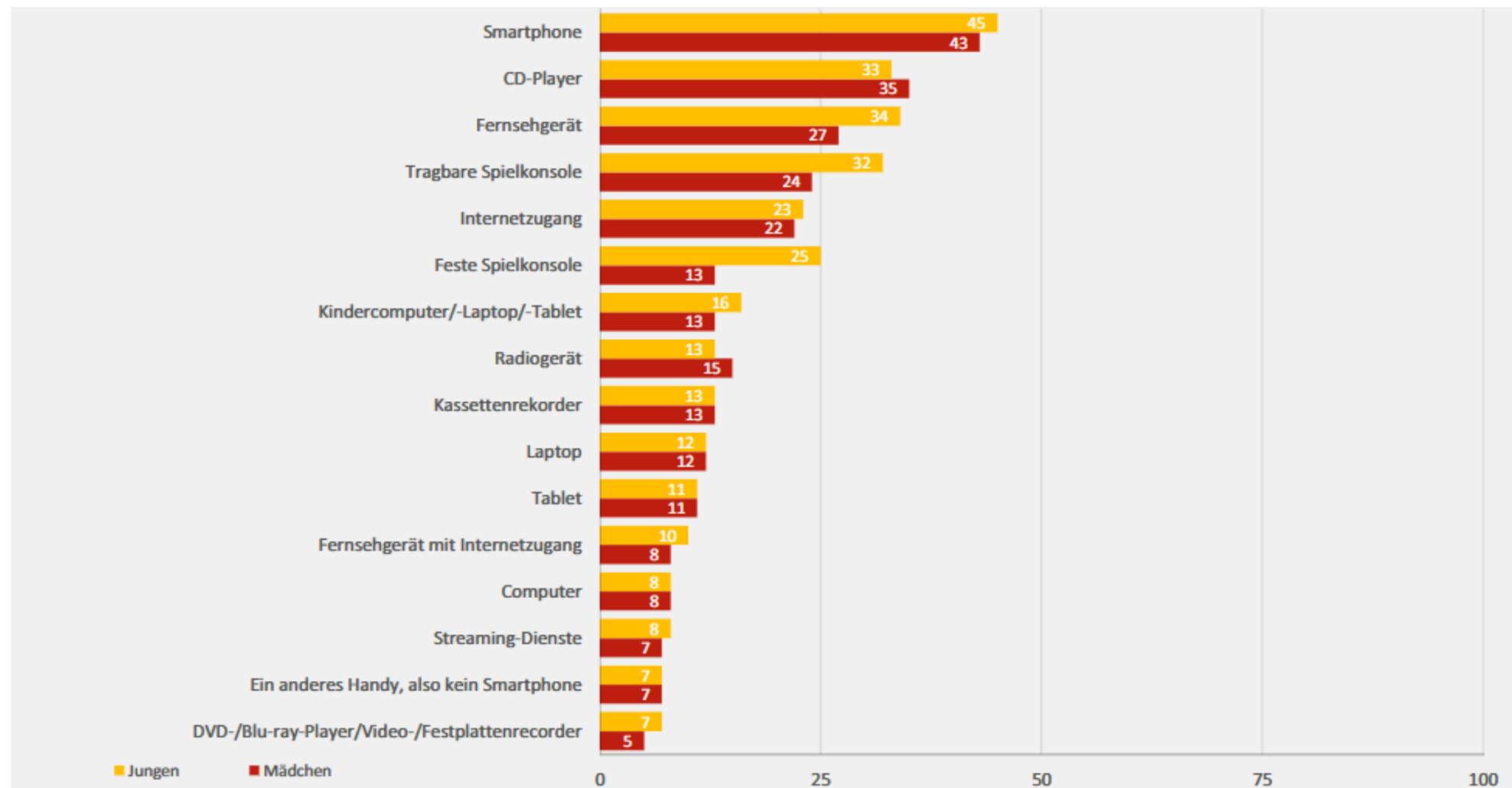
[Los gehts](#)

ZAHLEN & FAKTEN

Wie digital ist unser Alltag?

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung

Gerätebesitz der Kinder 2022
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Quelle:
KIM-Studie (Kindheit, Internet, Medien),
1.219 Kinder, 6-13 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung

Liebste Freizeitaktivitäten 2022
- bis zu drei Nennungen -



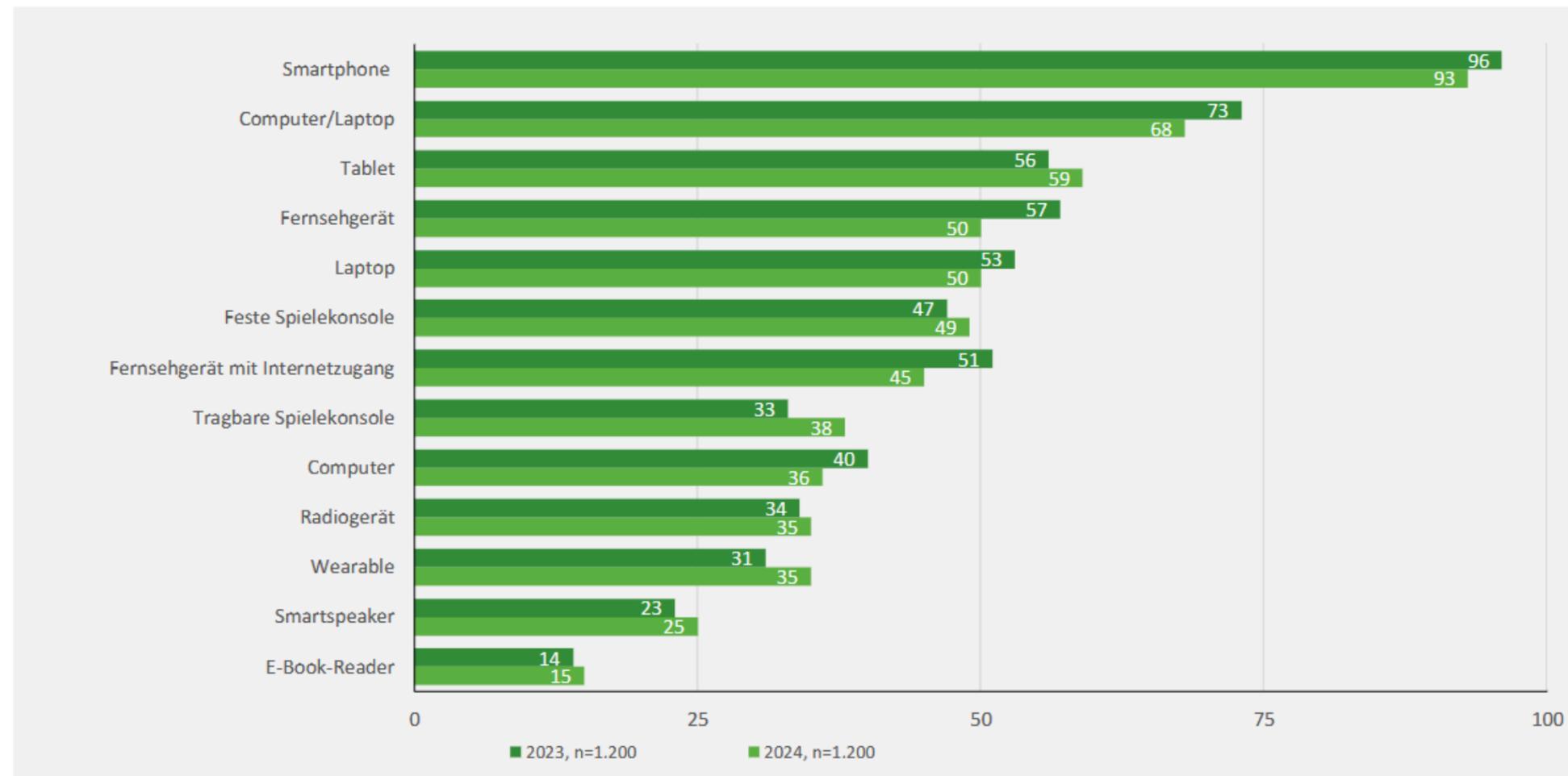
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.219

Quelle:
KIM-Studie (Kindheit, Internet, Medien),
1.219 Kinder, 6-13 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung



Gerätebesitz Jugendlicher 2024 – Vergleich 2023
- Auswahl -



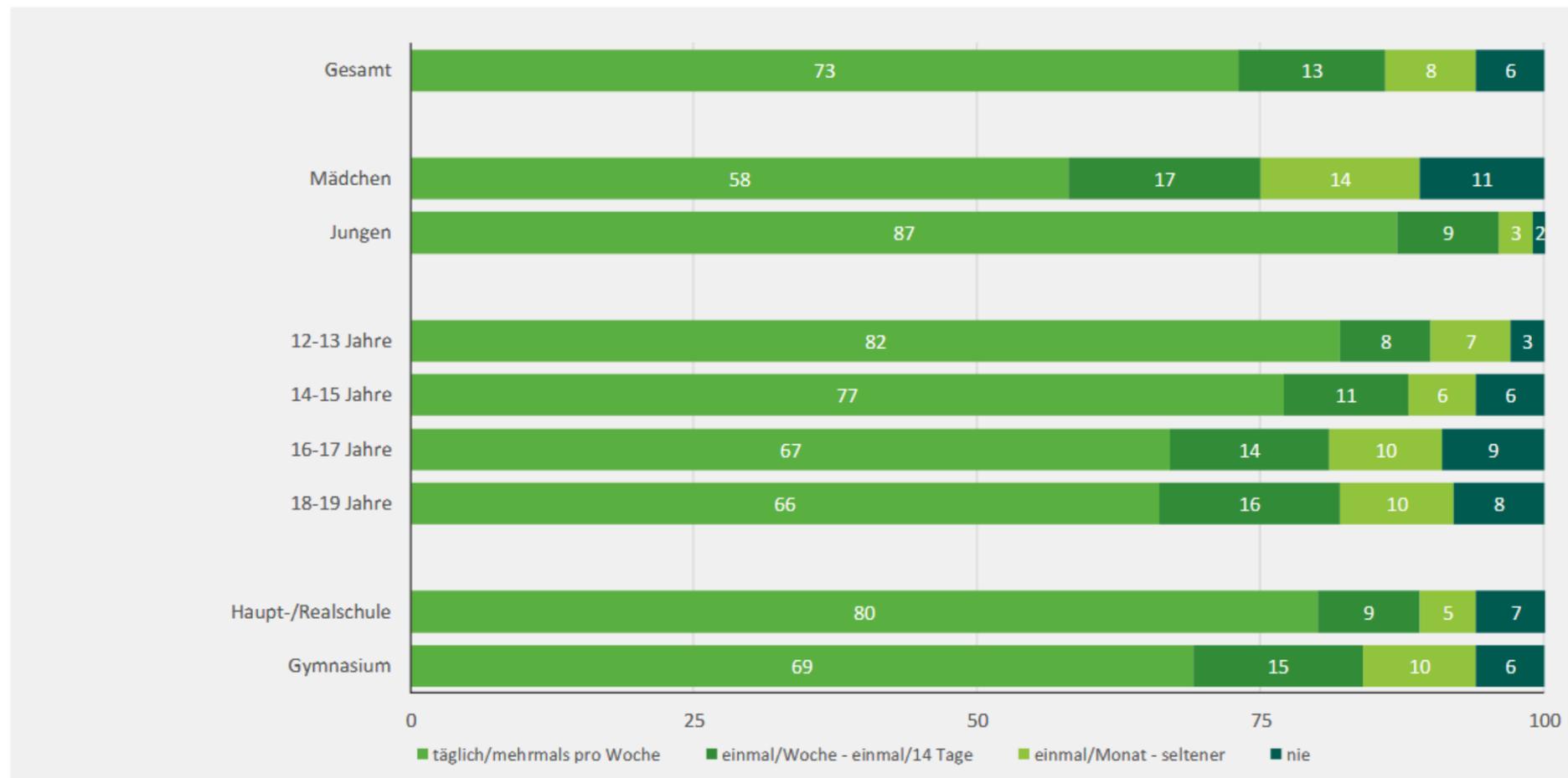
Quelle: JIM 2023, JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Quelle:
JIM-Studie (Jugend, Information, Medien),
1.200 Jugendliche, 12-19 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2024
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto)-



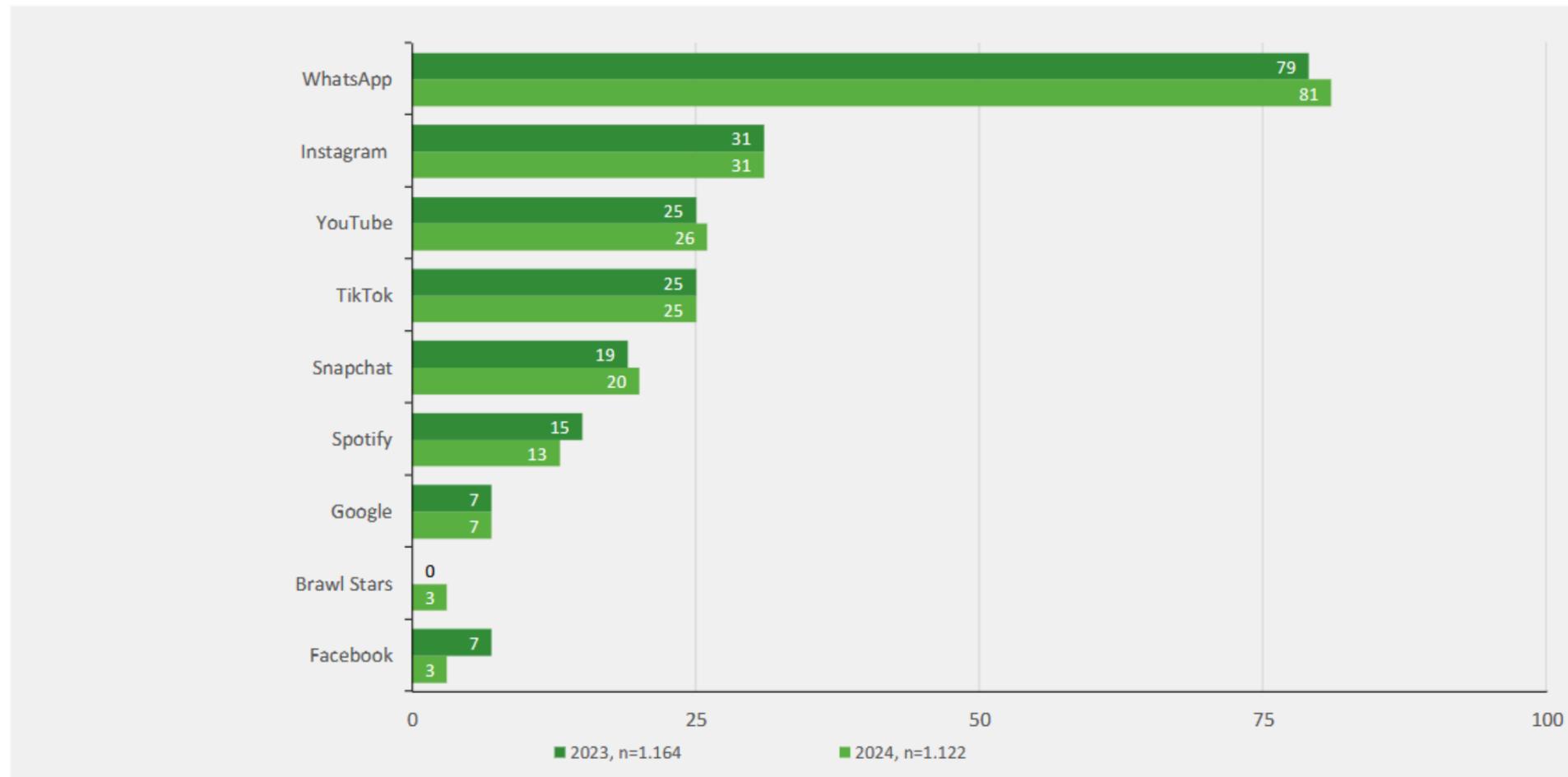
Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Quelle:
JIM-Studie (Jugend, Information, Medien),
1.200 Jugendliche, 12-19 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung



Wichtigste Apps 2024 – Vergleich 2023
- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



Quelle: JIM 2023, JIM 2024, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.122

Quelle:
JIM-Studie (Jugend, Information, Medien),
1.200 Jugendliche, 12-19 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung nach Geschlecht

- laut Studienlage tendieren Jungen eher zum Gaming, Mädchen eher zur Nutzung von Social Media Angeboten
- Wenn Mädchen gamen, dann sind das eher Spiele wie „Die Sims“, „Candy Crush“ und „Minecraft“
- Jungen nennen „FIFA“, „Minecraft“ und „Fortnite“ häufiger
- im Social Media Bereich: WhatsApp, Instagram, TikTok, Snapchat und Spotify häufiger von Mädchen zu den wichtigsten Apps gezählt
- bei Jungen spielt YouTube eine größere Rolle

“Mädchen und Jungen zeigen teilweise unterschiedliche Vorlieben bei der Gestaltung ihrer Freizeit. Während Mädchen ein stärkeres Interesse an sozialen und kreativen Tätigkeiten haben, präferieren Jungen im Vergleich eher sportliche Aktivitäten und digitale Spiele.”

PÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN IM SCHNELLDURCHLAUF

Nutzer*innentypen und Bedürfnisse

Mediennutzungstypen

- Dauer der Nutzung
- Art & Weise der Nutzung
- Grund der Nutzung (welches Bedürfnis steckt dahinter?)
- Konsequenzen der Nutzung
- allgemeine Interessen des Kindes



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

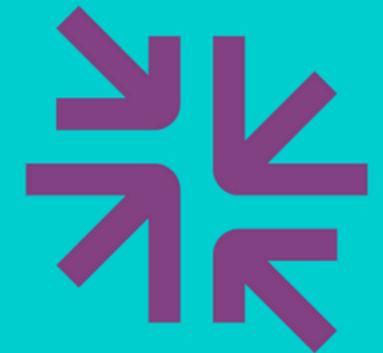
- spielt oft **mehrere Stunden am Tag**, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren
- spielt **strategisch und präzise**
- der **Sieg** ist das Ziel
- strebt nach **Anerkennung** für die **Spielleistung**
- vernachlässigt seinen Alltag durch den zeitlichen Fokus aufs Spiel
- **Typische Games:** 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 unserer Kinder

- Was bringt uns das Wissen um den “Gamer*innen-Typ” in Sachen gute Medienbegleitung??
- im Laufe der Entwicklung zwischen Grundschule und weiterführender Schule bleibt zwar das Grundgerüst der Bedürfnisse bestehen, die **Mittel der Bedürfnisregulierung und -befriedigung ändern sich**
- Das hängt auch mit mehr **Freiheit und Selbstständigkeit** zusammen
- An die Stelle der Familie und dann Freund*innen tritt zunehmend der **digitale Medienkonsum als Antwort auf Bedürfnisse** – auch hierüber werden soziale Abläufe abgewickelt
- Die Nutzung digitaler Medien fällt je nach Bedürfnis anders aus - die Bereitschaft zum viel/wenigem/sinnvollem/gefährdendem Spielen ebenfalls

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)

Bedürfnisse & Gefahren: Social 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
- Schutz vor unangemessenen Inhalten

Bedürfnisse & Gefahren: Social 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. Soziale Verpflichtungen)
- 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?

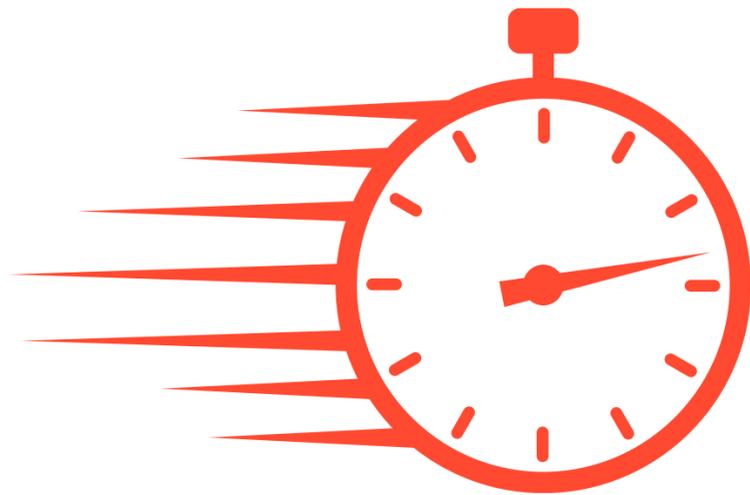
- **Versteckte Mechanismen**, dargestellt als **Design Elemente** im Spiel oder in der App
- sind so in den Ablauf eingebunden, dass Gamer*in sie zunächst als dem Spiel zugehörig einstuft
- Sie zielen darauf ab, **mehr Zeit oder Geld** ins Spiel zu investieren
- lassen sich oft auch als **süchtigmachende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

Quellen:

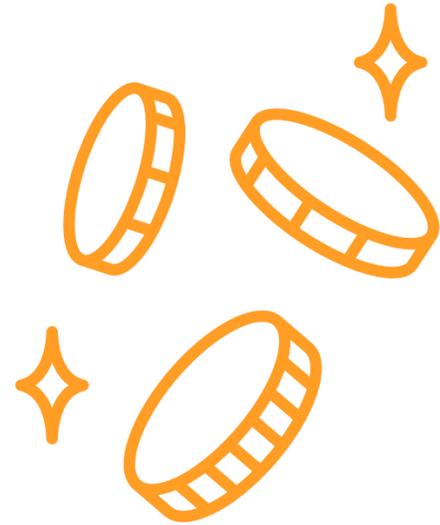
https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf

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

Dark Patterns: Social Media & Games



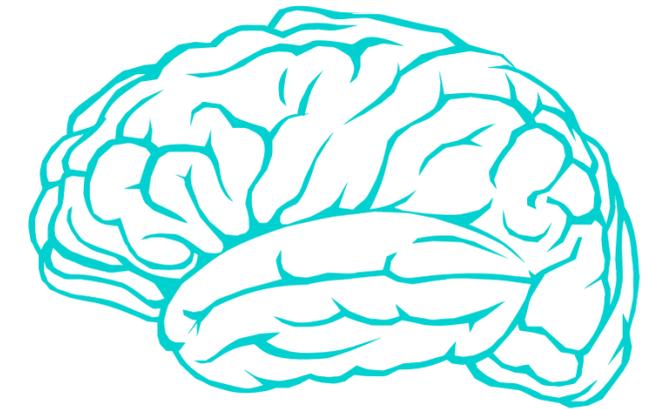
**Time
Patterns**



**Money
Patterns**



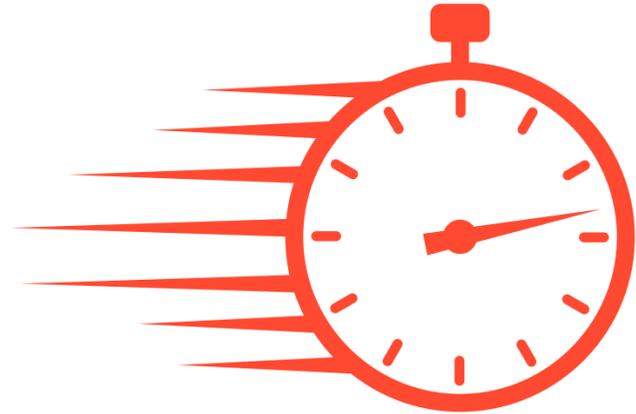
**Social
Patterns**



**Psychological
Patterns**

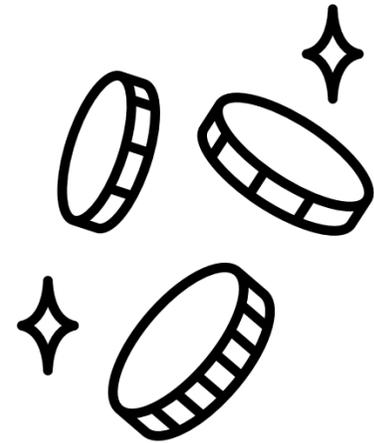
Quellen:
https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf
<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/>
<https://www.darkpattern.games/>
<https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>
https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

Dark Patterns: Social Media & Games

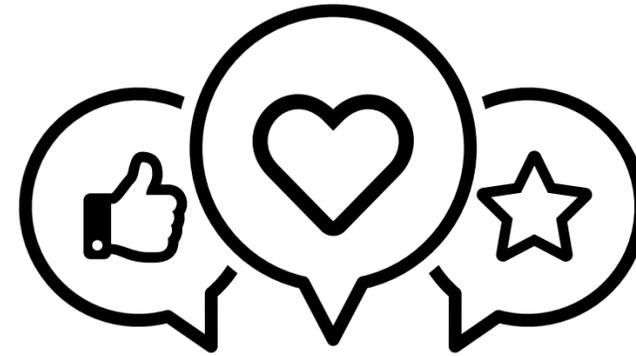


Time Patterns

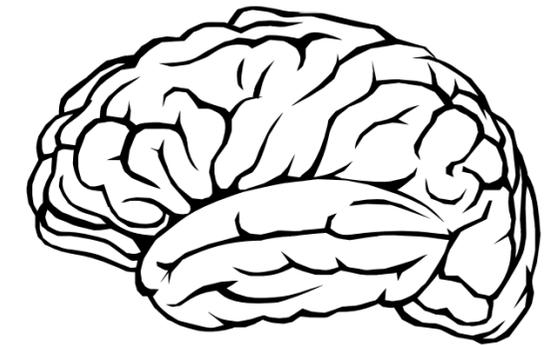
Tägliche Belohnungen
Spielen nach Zeitplan
Zeitaufwendige sich
Wiederholende Aufgaben
Künstliche Wartezeiten
Infinite Scroll



Money Patterns



Social Patterns



Psychological Patterns

Quellen:
https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf
<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/>
<https://www.darkpattern.games/>
<https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>
https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

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



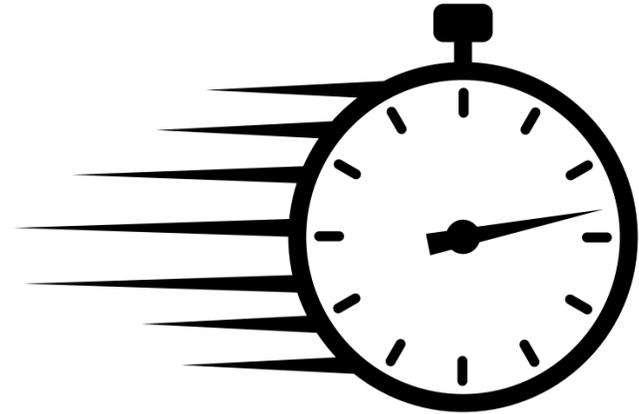
- Beispiel für zeitlichen Druck im Spiel Clash of Clans
- Zeit läuft ab und zeitlich festgelegte Events



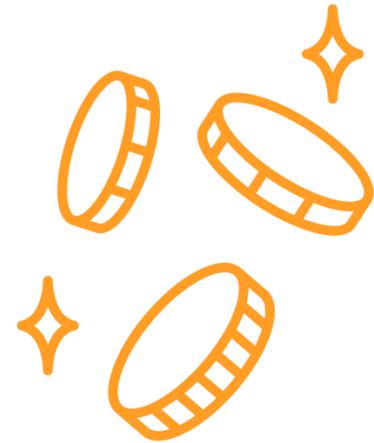
- Infinite Scroll bei Instagram



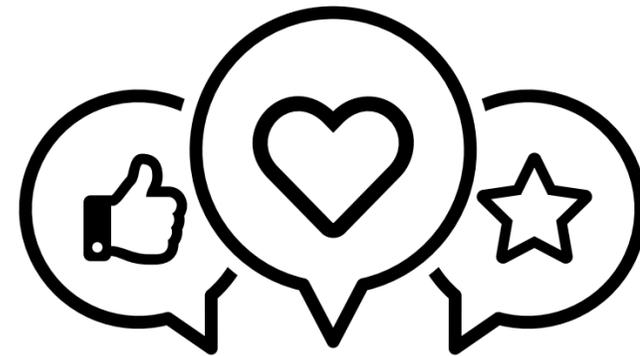
Dark Patterns: Social Media & Games



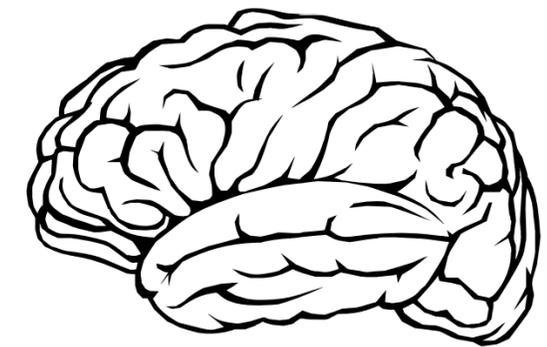
Time Patterns



Money Patterns



Social Patterns



Psychological Patterns

Premiumwährung
Pay2Win
Lootboxen
Künstliche Knappheit
Pay2Skip

Quellen:

https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf

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

<https://www.darkpattern.games/>

<https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>

https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

- Beispiel für Premium Währung und Ausstattung im Spiel Subway Surfers

Laden

 <p>7.5k Münzen 0,99€</p>	 <p>40k Münzen 5,99€</p>	 <p>90k Münzen 9,99€</p>
 <p>200k Münzen 22,99€</p>	 <p>550k Münzen 59,99€</p>	 <p>1.25m Münzen 99,99€</p>
 <p>25 Schlüssel</p>	<p>AM BELIEBTESTEN</p>  <p>55 Schlüssel</p>	 <p>125 Schlüssel</p>

Erhalte Boombot KOSTENLOS
mit einem beliebigen Kauf
Keine Werbe-Pop-ups mehr!

Booster

 <p>10</p>	<p>Hoverboard Tippe doppelt, um den Schutz zu aktivieren, der dich 30 Sekunden lang vor Zusammenstößen bewahrt.</p> <p>300 €</p>
 <p>5</p>	<p>Punktzahl-Booster Verwende bis zu drei davon, um deinen Multiplikator für einen Lauf um 5, 6 oder 7 zu erhöhen.</p> <p>3.000 €</p>
 <p>5</p>	<p>Vorsprung Verwende bis zu drei davon, um einen Sprung nach vorne zu machen und schneller zu rennen.</p> <p>2.000 €</p>
 <p>9 s</p>	<p>Jetpack-Verbesserung Befördert dich in den Himmel, um Bonusmünzen zu sammeln.</p> <p>500 €</p>

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



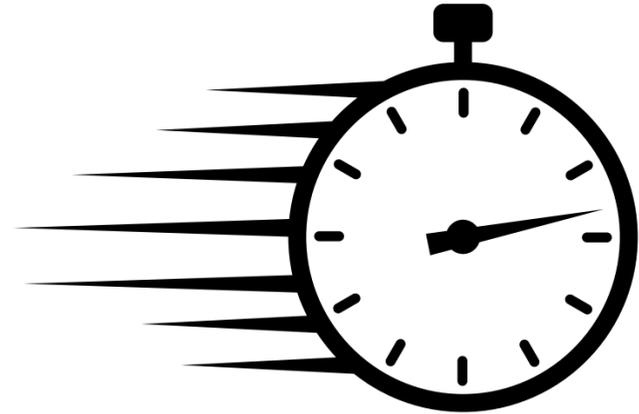
- FIFA-Pack Opening auf YouTube mit 11-Jährigem



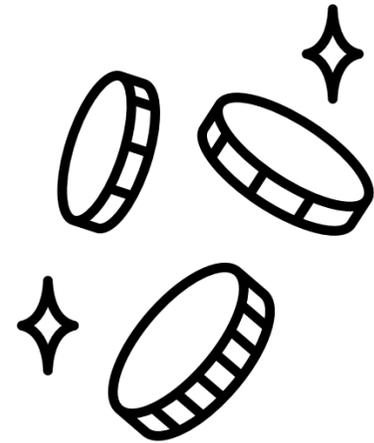
- FIFA-Pack Opening auf Youtube
- Live Mitfiebern und Feiern: Die Idole der Kinder



Dark Patterns: Social Media & Games



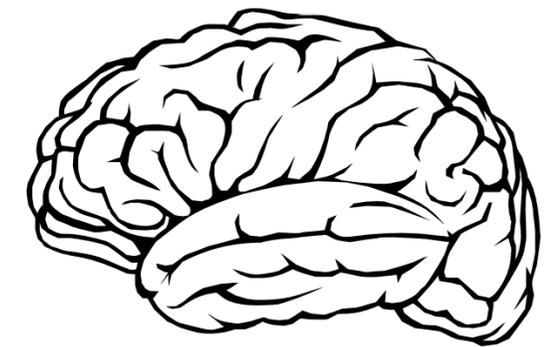
Time Patterns



Money Patterns



Social Patterns



Psychological Patterns

Soziales Pyramidschema
Bestenlisten und sichtbare
Erfolge
Soziale Verpflichtung
Verknüpfung mit Social Media
Accounts
Friend Spam
Fake Notifications

Quellen:

https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf

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

<https://www.darkpattern.games/>

<https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>

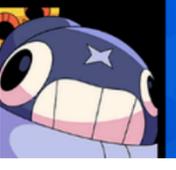
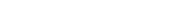
https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

- Bestenliste der Brawlers bei Brawl Stars

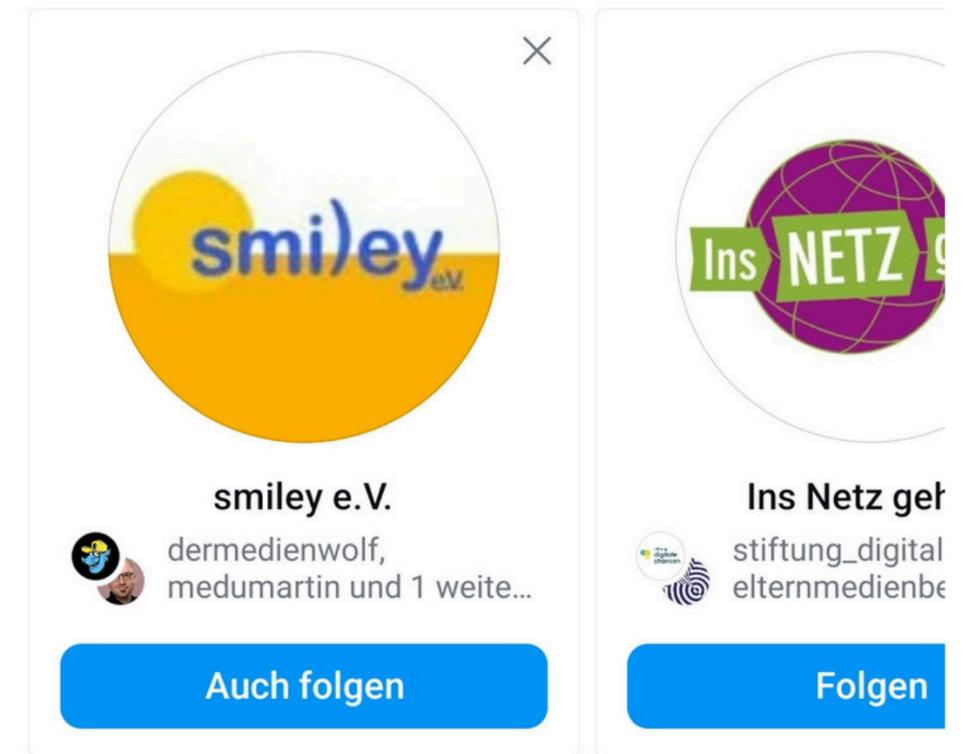
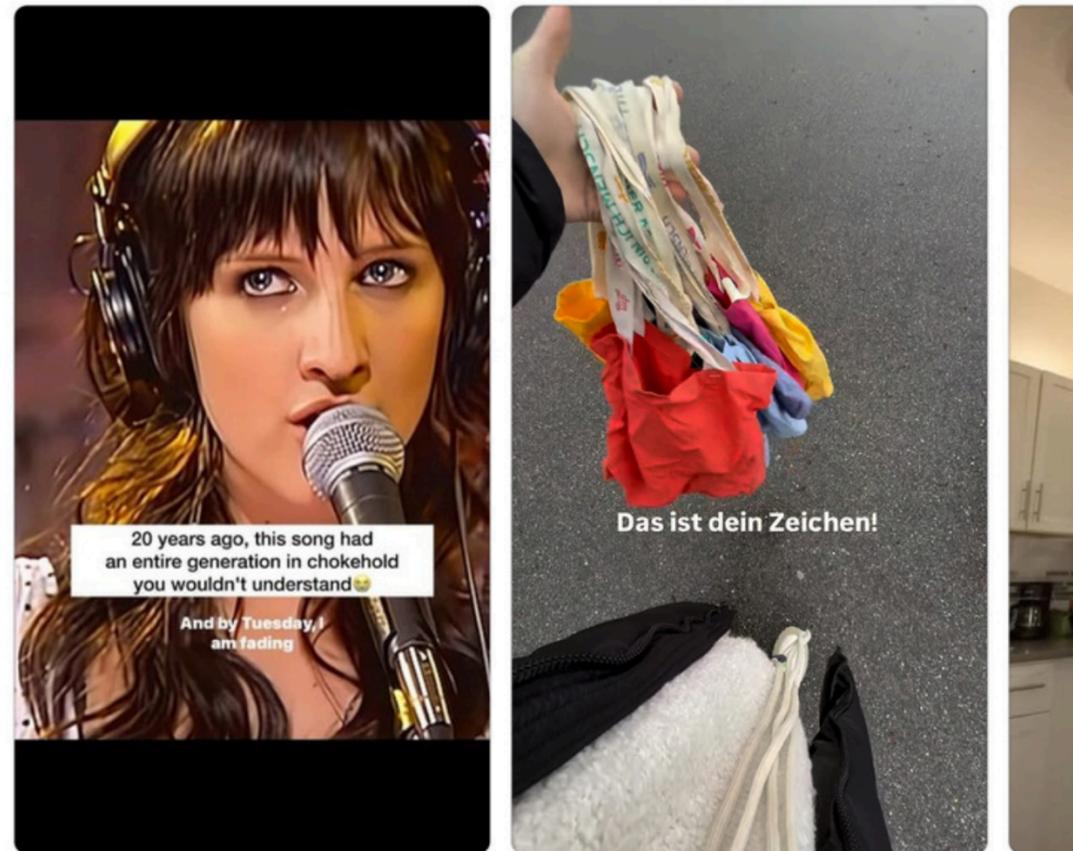
AKTUELLE SAISON INSGESAMT **BESTENLISTEN**

GLOBAL REGIONAL (DE)

GESAMT-TROPHÄEN CLUBS **BRAWLER**

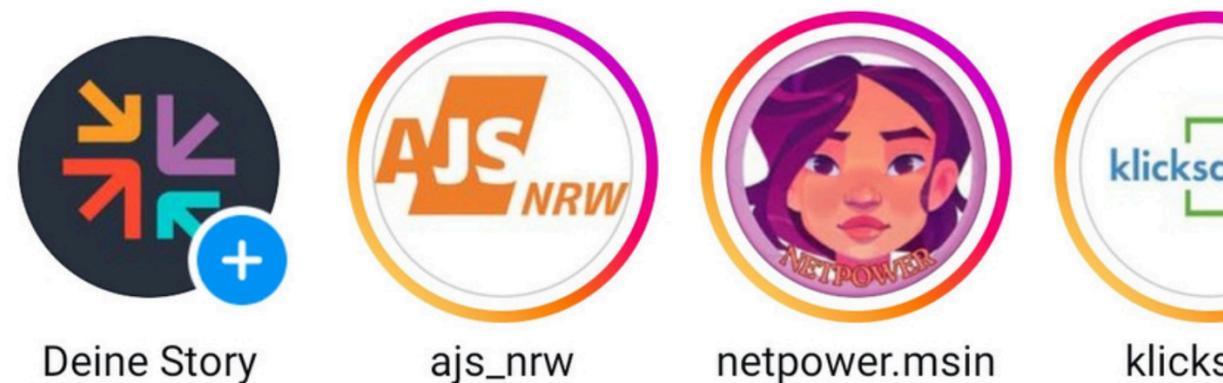
				1  ОПОМИЛ И МАКАКА BOOSTCAMP  2044
				2  SAVE CLOWER DRAGON_SLAYER  2007
				3  JoKi BRAWLING FAMILY  1910
				4  @hellsbrawl @HELLSBOOST  1909
				5  campozс MT Challenger  1904
				6  BornToDie White Heart  1864
				7  SR Johan  1831
-				 GS2024  0

Vorgeschlagene Reels

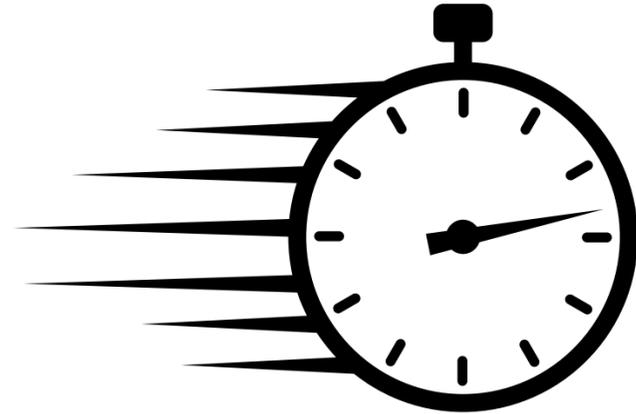


- Niemals endender Content durch vorgeschlagene Inhalte, z.B. Reels
- Profilver schläge
- Exklusive/zeitlich begrenzte Beiträge (FOMO)

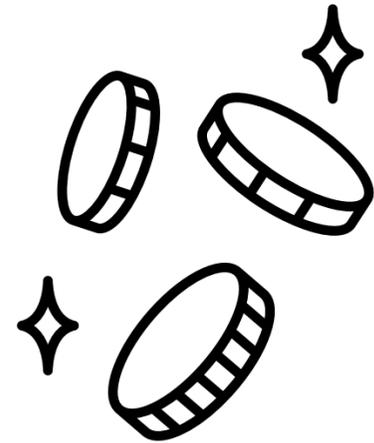
Für dich



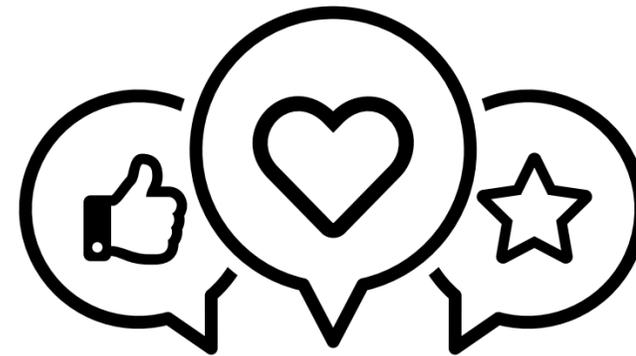
Dark Patterns: Social Media & Games



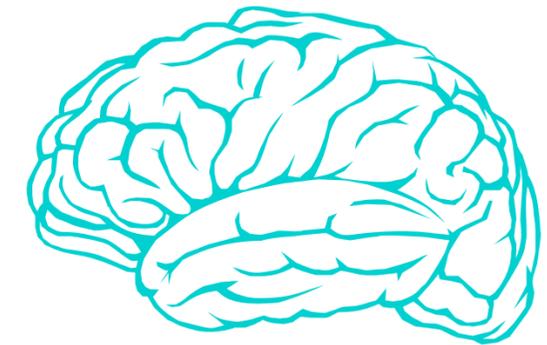
Time Patterns



Money Patterns



Social Patterns



Psychological Patterns

Investierter Wert
Fortschritt
Illusion von Kontrolle
Ästhetische Manipulation
Confirmshaming
Nagging

Quellen:

https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf

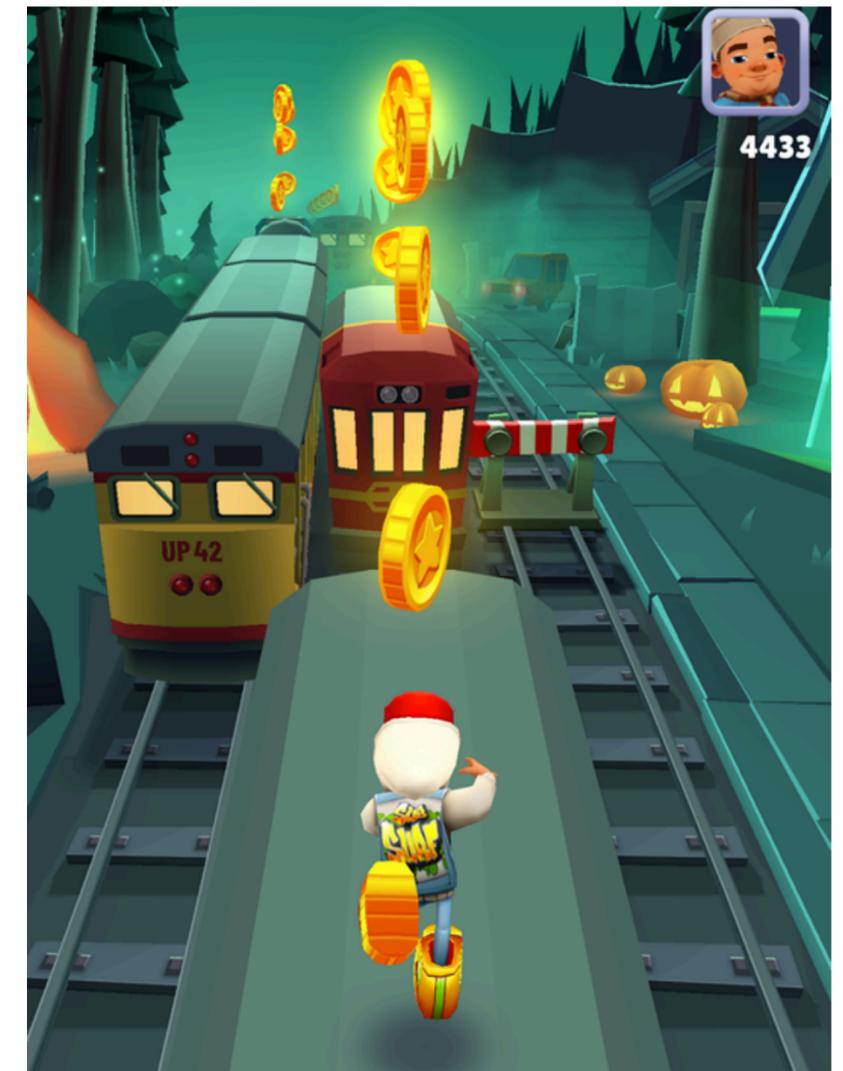
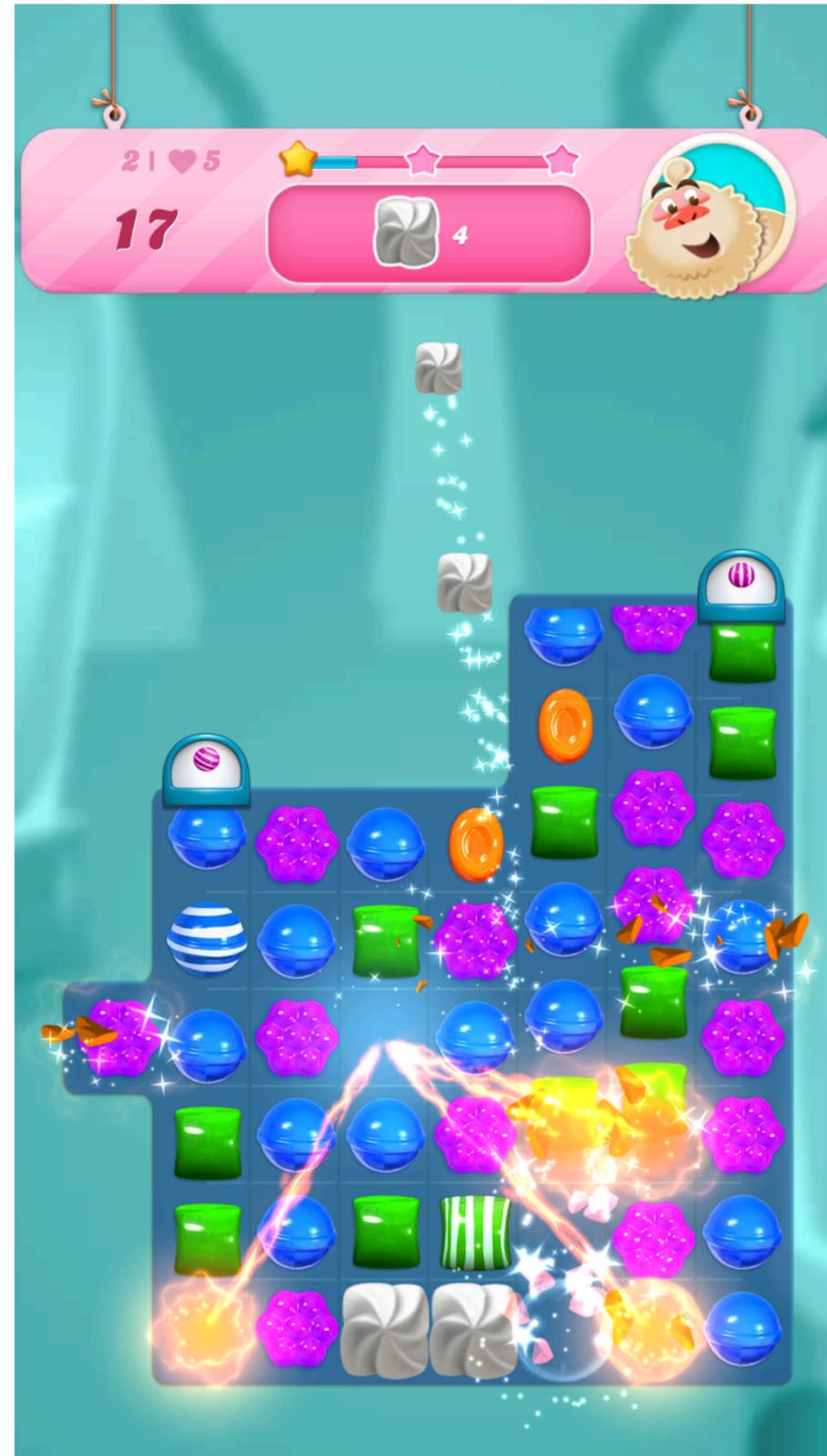
<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/>

<https://www.darkpattern.games/>

<https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>

https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

- Belohnungen bei Candy Crush, Brawl Stars und Subway Surfer



- in Aussicht gestellter Aufstieg beim Spiel Hay Day



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

https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf

AUSTAUSCH & PAUSE

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: MEDIENBEGLEITUNG ZUHAUSE

ODER: Wie mein Kind trotzdem gamen kann!?

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

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?

Alterskennzeichen

...und wie du damit arbeiten kannst

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

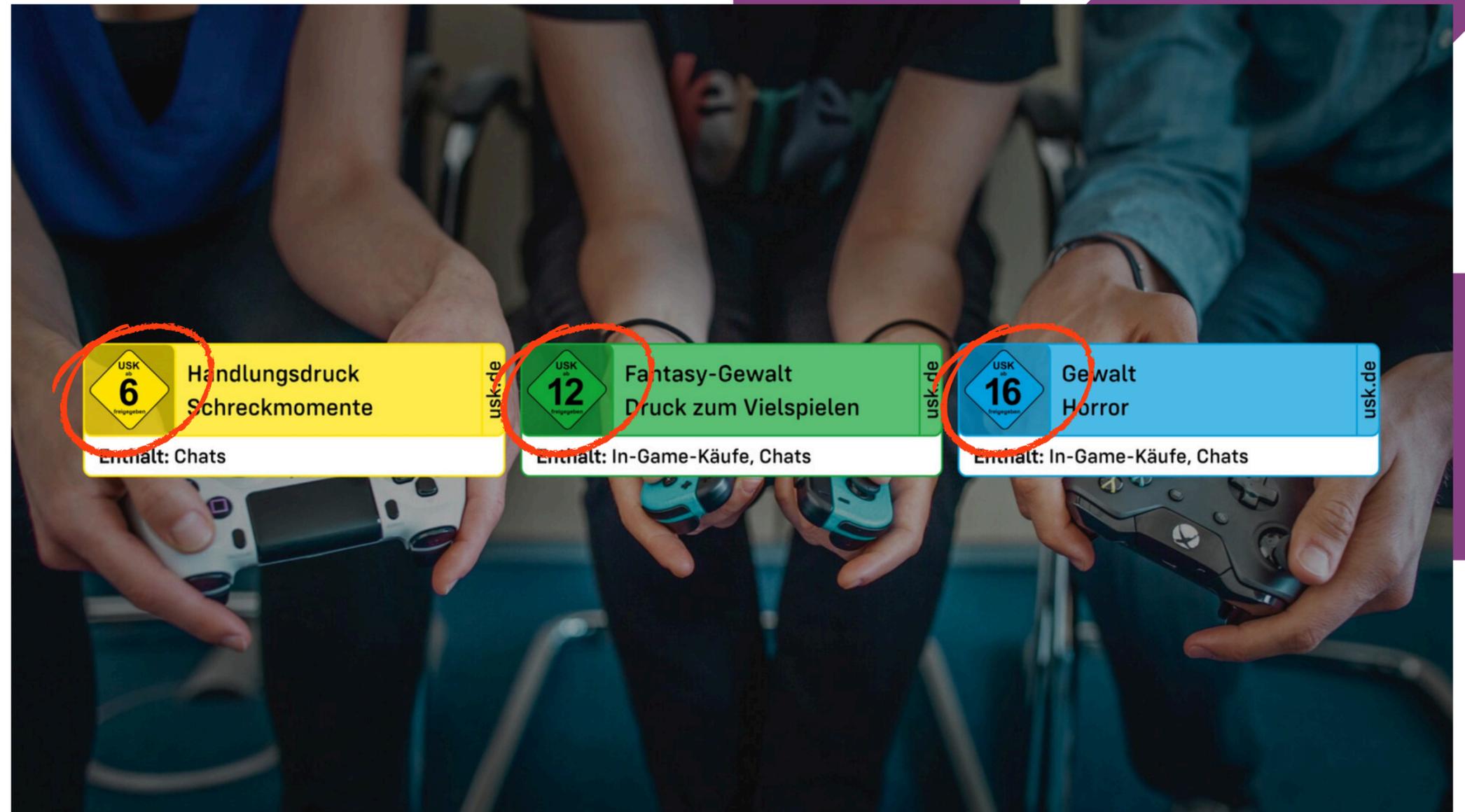
- Bei analogen Spielhüllen befindet sich auf der Vorderseite eine Alterskennzeichnung und auf der Rückseite gibt es zusätzliche Informationen.
- Auf Plattformen wie Steam oder im Nintendo-Shop stehen sowohl Alterskennzeichen als auch Zusatzinfos nebeneinander.
- **Achtung:** Die Zusatzinfos gibt es erst 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

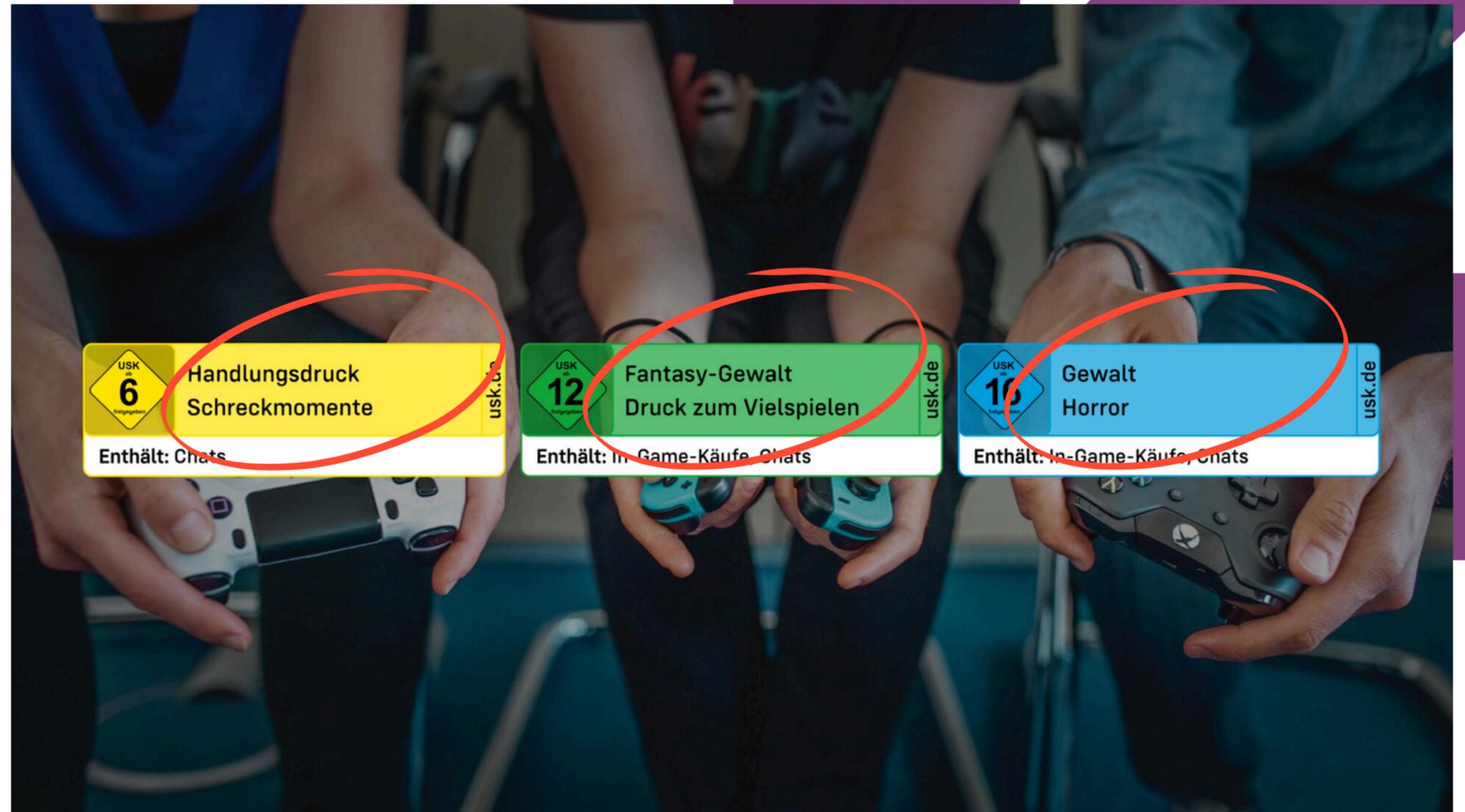
Sie zeigen dir, ab welchem Alter Games aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich gespielt werden können.



3 Faktoren der USK

Faktor 2: Gründe für Altersfreigaben

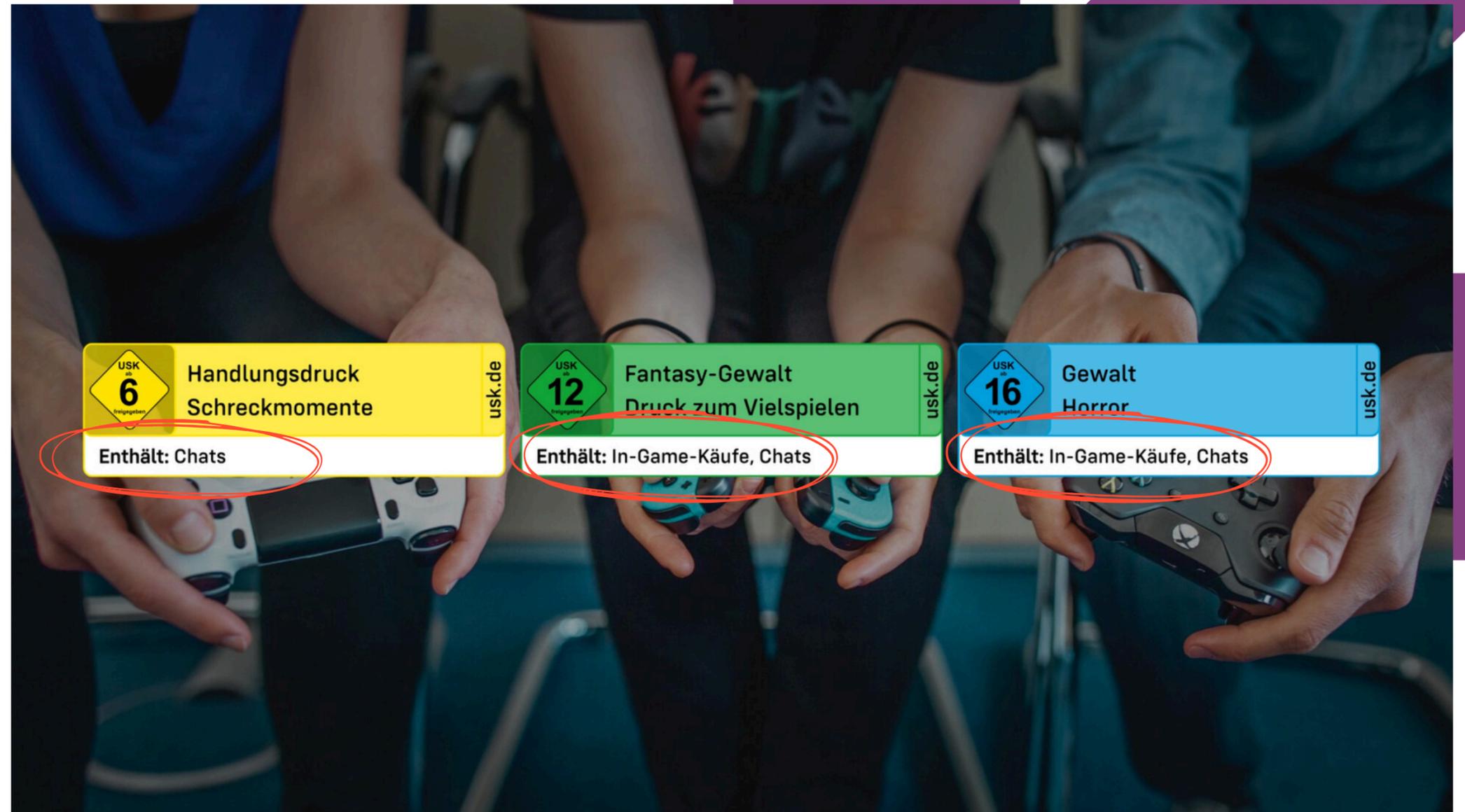
Zusätzlich zur Altersfreigabe werden wichtige Gründe aufgeführt, die zur Altersfreigabe geführt haben (z.B. Glücksspielthematik)



3 Faktoren der USK

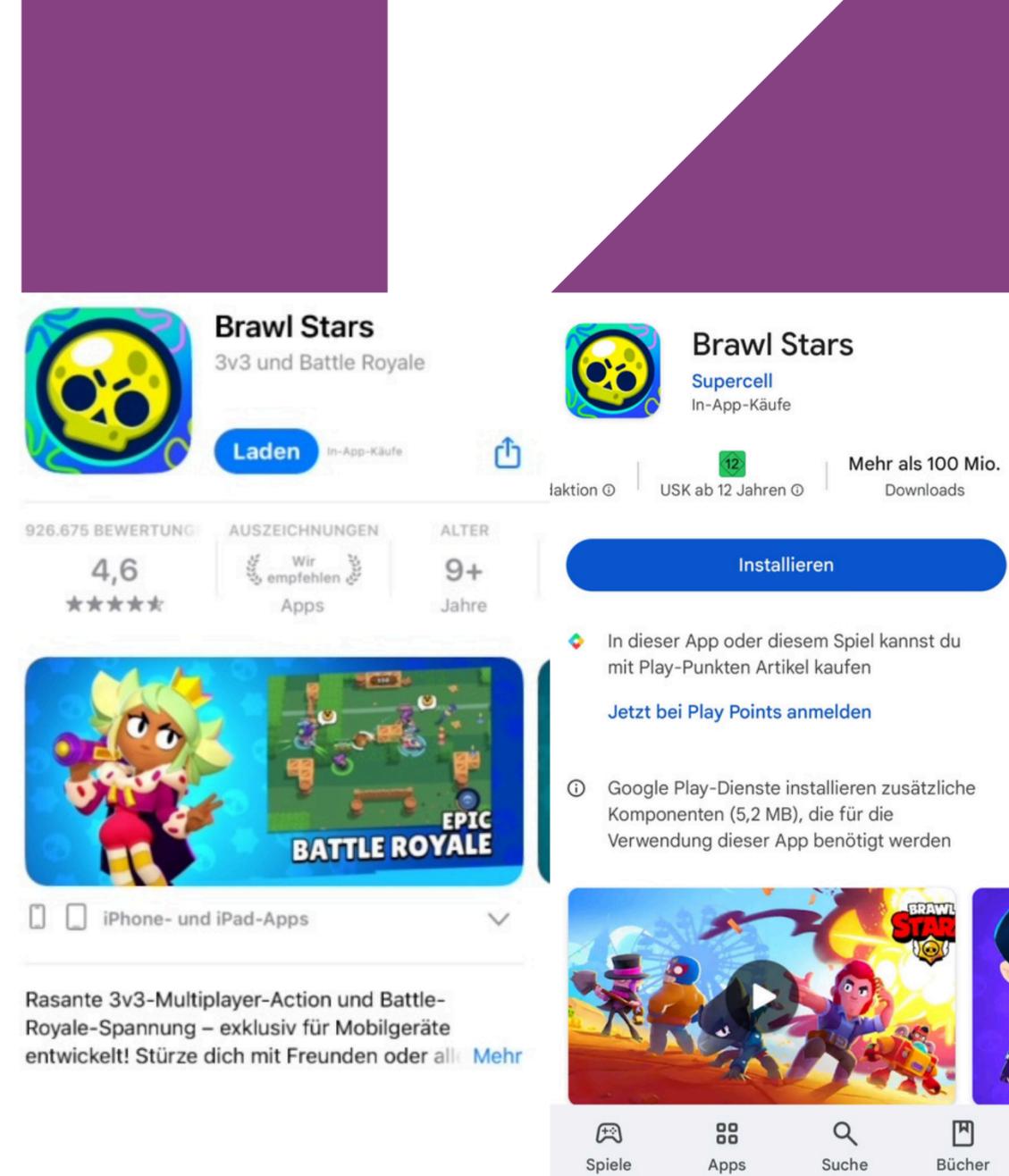
Faktor 3: Zusätzliche Hinweise

Außerdem gibt es zusätzliche Hinweise zu Funktionen im Spiel, z.B. In-Game-Käufe oder Chats



Beispiel "Brawl Stars"

- Laut AGB vom Spielehersteller Supercell Mindestalter von 13 (im Englischen) bzw. 14 Jahren (im Deutschen), Nutzer*innen zwischen 13 und 17 Jahren bzw. 14 und 18 Jahren dürfen das Spiel nur mit dem Einverständnis ihrer Eltern nutzen – allerdings wird die Zustimmung der Eltern bei der Anmeldung nicht aktiv abgefragt.
- **Apple Store / iOS:** „Brawl Stars“ für Kinder 9+ Jahren, da das Spiel selten bzw. schwach ausgeprägte „Zeichentrick – oder Fantasy-Gewalt“ enthält
- **Google Play Store /Android:** „Brawl Stars“ ab 12 Jahren und mit USK Kennezeichen freigegeben.



Bewertungshilfen am Beispiel "Brawl Stars"

- **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Ab 12**
(getestet im IARC-Verfahren)
 - offizielle und solide Bewertungsgrundlage
- **Spieleratgeber-NRW: Ab 12**
 - ein pädagogischer Ratgeber für digitale Spiele, arbeiten mit Jugendgruppen, die alle Games testen
 - gute Grundlage auch für ein Gespräch auf Augenhöhe zuhause!

Medienerziehung zuhause

- der Spieleratgeber-NRW ist ein pädagogischer Ratgeber für digitale Spiele
- er testet und prüft aktuelle Spiele und ordnet sie ein

The screenshot shows the website 'Spieleratgeber NRW'. The navigation bar includes 'Spiele', 'Ratgeber', 'Blog', 'Über uns', and 'Einfache Sprache'. The search bar contains 'Suchbegriff'. The 'Plattform' section has radio buttons for PC, Steam, PlayStation 5, PlayStation 4, and Nintendo Switch. The 'Altersempfehlung' section has a slider set between 3 and 18. The main content area displays game recommendations with their respective ratings: 'Tell Me Your Story – Erzähl mir deine Geschichte' (6), 'Mario vs. Donkey Kong' (8), and 'Princess Peach: Showtime!' (8). Other game thumbnails are visible at the bottom.

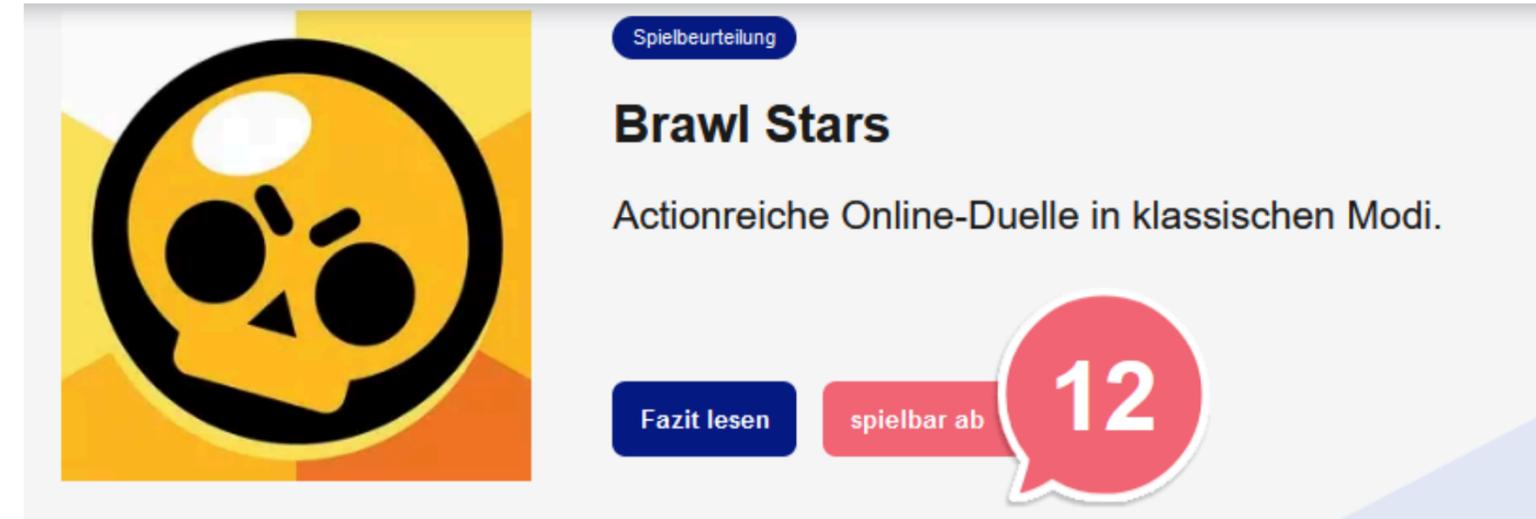
Bildquelle: Screenshot
Spieleratgeber-NRW

Medienerziehung zuhause

- der Spieleratgeber-NRW ist ein pädagogischer Ratgeber für digitale Spiele
- er testet und prüft aktuelle Spiele und ordnet sie ein

Fazit

Besonders bei Apps, die bei Kindern sehr beliebt sind, scheiden sich die Geister. Eltern sehen das Spiel oft als Zeitverschwendung, was zusätzlich befeuert wird, da ständig das Handy gezückt wird. Außerdem besteht die Gefahr, viel Geld für die Lootboxen-Mechanik auszugeben oder online mit Fremden zu spielen. Auf der anderen Seite ist *Brawl Stars* für die jüngere Zielgruppe jedoch ein lustiger Zeitvertreib. Die App ist kostenlos und die Runden dauern nicht lange. Nichtsdestotrotz sollten Eltern und Kinder Regeln zu Spielzeiten vereinbaren und sich beidseitig daran halten, beispielsweise, dass das Handy am Esstisch weggepackt wird. Auch über Zahlungsmethoden sollte gesprochen werden. Ob das Taschengeld dafür ausgegeben werden kann, sollte thematisiert werden, aber auch, dass dies nur in Maßen passieren sollte. Ein guter Vergleich sind hier die oftmals erwähnten Stickerbüchsen, in denen auch nicht klar ist, welche Sticker enthalten sind.



Bildquelle: Screenshot
Spieleratgeber-NRW

Wichtige Einstellungen

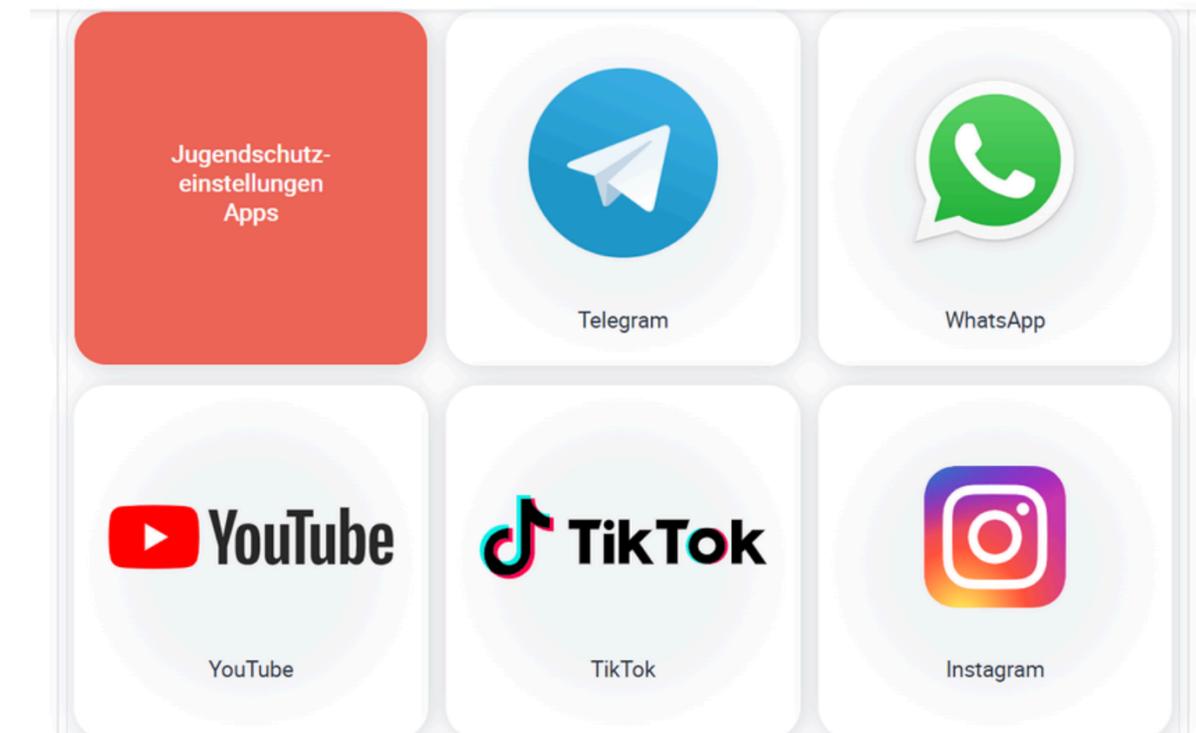
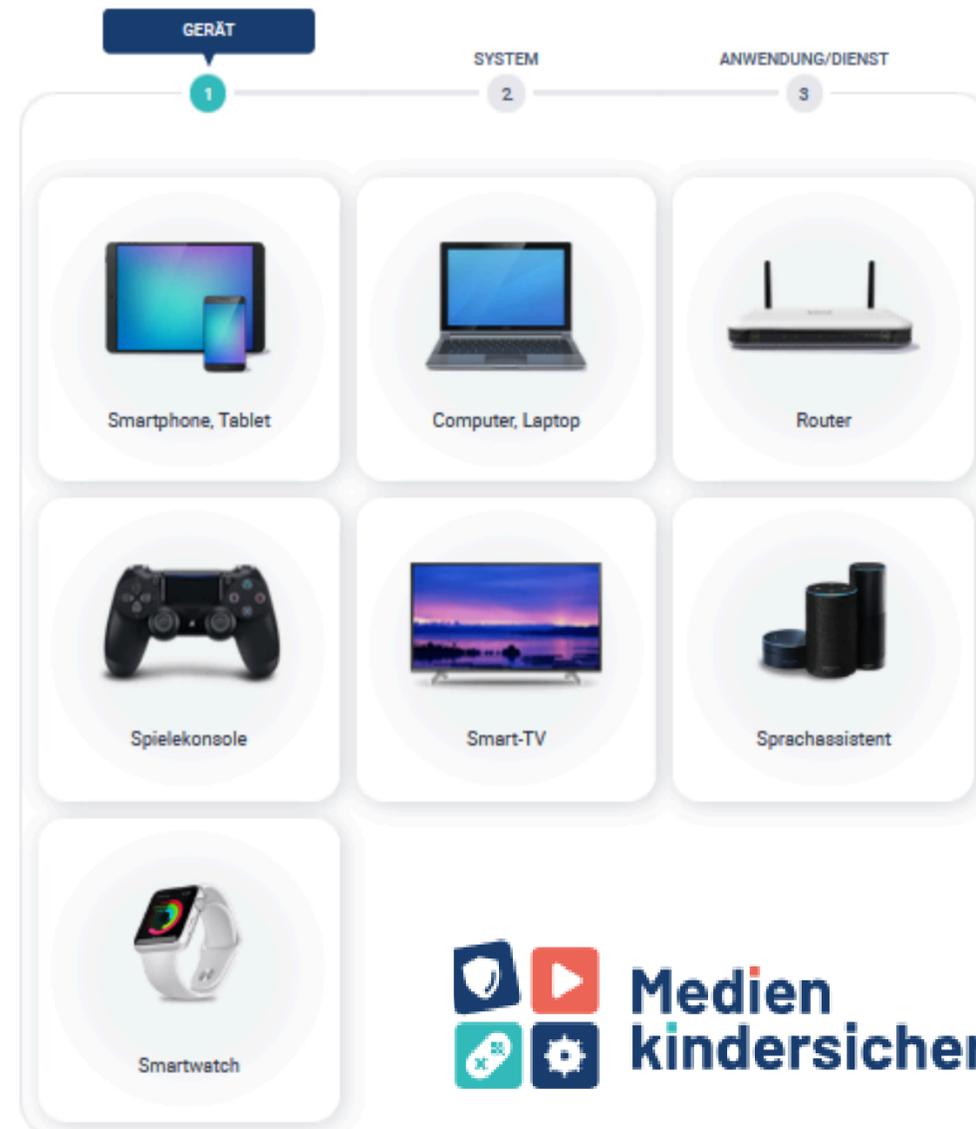
Im Gerät:

- Zeitlimits festlegen
- Auszeiten einplanen
- Kommunikationslimits festlegen

In den Games & Apps:

- z.B. Einstellen auf sensible Inhalte
- Ausschalten bzw. Eingrenzen der Chat-Möglichkeit
- Ausschalten von In-App und In-Game Käufen

Jugendschutz- Einstellungen



- bei "Medien kindersicher" kannst du Schritt für Schritt eine sichere Geräteeinstellung vornehmen!

Konkrete Tipps für sichere Nutzung

- Zu Games und Apps die USK Bewertung, lesen
- Bewertungen auf Ratgeber Seiten checken, wenn ein Spiel ganz unbekannt ist!
- **In-App/Game Käufe deaktivieren/einschränken**
- **bei Konsolen-Spielen:** abwägen, ob immer die Online-Version eines Spiels notwendig
- Kosten für **Mikrotransaktionen** tracken!!

Reden, Hinschauen, Mitmachen!

Besprich die Maßnahmen mit dem Kind!

- Nutzen trotz Altersbeschränkung - nur mit Reden und Hinsehen
- Selbstreflexion (z.B. wie eben durchgeführt)
- auch beim Kind: Nutzung transparent hinterfragen
- Nutzung dokumentieren und gegen andere Hobbies abwägen (“der typische Montag”)
- GAMESHIFT-Nutzungstagebuch kann helfen
- Gesprächsleitfaden
- so kannst du mehr über Bedürfnisse und Gründe fürs Spielen erfahren!

SEELISCHE GESUNDHEIT



Wie sammelst du hier Punkte?

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

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

Würdest du gern was daran verändern?



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

AUSGABEN UND SICHERHEIT



Wie wirst du bei diesem Spiel besser?

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

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

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



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

ZOCKER*IN ODER PROFI?



Was müsste passieren, damit du so richtig gut bist?

Was brauchst du, um deinen Spielstand zu sichern?

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

Hast du Vorbilder bei diesem Spiel?

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

KIDS UND COMPETITIVE GAMING

Was spielst du da eigentlich...?

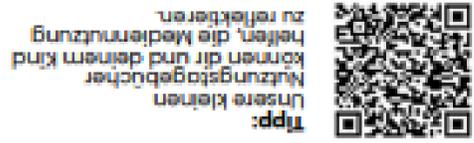
Tipps & Beispielfragen, um Gaming besser zu verstehen und zu begleiten



**GAMESHIFT
NRW**

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

Die Gesprächsleitfäden sind auf den **Unterseiten der Spieltypen** zu finden.



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

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

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

Spielst du manchmal weiter, auch wenn du müde bist?

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



**KÖRPERLICHE
GESUNDHEIT**



Tipp:
Erkläre mir mal die Regeln, was ist das Ziel?

Was gefällt dir so daran? Kannst du mir das mal zeigen?

Warum? Was gefällt dir so daran? Kannst du mir das mal zeigen?

Was spielst du im Moment am meisten?

Das Wichtigste bei der Begleitung deines Kindes in neue Medienbereiche und digitale Welten 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!



**FRAGEN ZUM
WARMERDEN:**



Tipp:
Also gilt bei euch zu Hause ab jetzt Fragen erlaubt!

Das Wichtigste bei der Begleitung deines Kindes in neue Medienbereiche und digitale Welten 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!

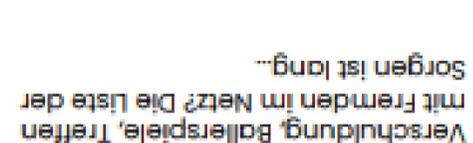
Also gilt bei euch zu Hause ab jetzt Fragen erlaubt!

Was spielst du im Moment am meisten?

Was gefällt dir so daran? Kannst du mir das mal zeigen?



**OFT HILFT EIN
GESPRÄCH!**



Tipp:
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...

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...



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

Nutzungstagebücher für die ganze Familie

FREITAG

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 - _____ +



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

DONNERSTAG

SAMSTAG

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 - _____ +



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

MITTWOCH

SONNTAG

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 - _____ +



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

DIENSTAG

MEIN NUTZUNGSTAGEBUCH
 Digitale Medien
 Name: _____

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

MONTAG

FREITAG

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 - _____ +



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

DONNERSTAG

SAMSTAG

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 - _____ +



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

MITTWOCH

SONNTAG

Super, du hast es geschafft! Jetzt weißt du, wie es um deine Mediennutzung steht. Aber wie sieht es bei deinem Kind aus? Heute ist der perfekte Tag, um gemeinsam über eure Nutzungstagebücher zu sprechen!

Du weißt nicht wie? Kein Problem! Scanne einfach den QR-Code und beantwortet euch gegenseitig die Fragen!



Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

DIENSTAG

MEIN NUTZUNGSTAGEBUCH
 Digitale Medien
 Name: _____

Heute habe ich _____ genutzt
 So lange: _____
 Weil: _____
 Danach fühle ich mich so:
 + _____ -

MONTAG

Taschengeld-Planer

Unser Taschengeld-Planer hilft Kindern und Jugendlichen, einen Überblick über ihre Ausgaben in Games zu bekommen und Dark Patterns zu hinterfragen.



TASCHEGELD-PLANER - GAMING EDITION

Schnappe dir diesen Planer und fülle ihn jeden Tag einen Monat lang aus. Notiere am besten nach jeder Spielsession deine Ausgaben. Bevor du das nächste Mal Taschengeld bekommst, checke mit einem Erwachsenen wofür und wie viel Geld du ausgegeben hast.

Mein Name: _____ Mein Taschengeld: _____

WOCHE 1

	€
_____	<input type="checkbox"/>

Gesamt

WOCHE 2

	€
_____	<input type="checkbox"/>

Gesamt

WOCHE 3

	€
_____	<input type="checkbox"/>

Gesamt

WOCHE 4

	€
_____	<input type="checkbox"/>

Gesamt

So viel habe ich ausgegeben: So viel habe ich noch übrig: So finde ich das: 😊 😐 😞 😡

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?

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

 www.gameshift.nrw

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