



# DIGITALER MEDIENBRUNCH

# Wer sind wir?

**Karolina Kaczmarczyk,**  
Medien- und Kulturpädagogin,  
Referentin für Bildung & Digitalität

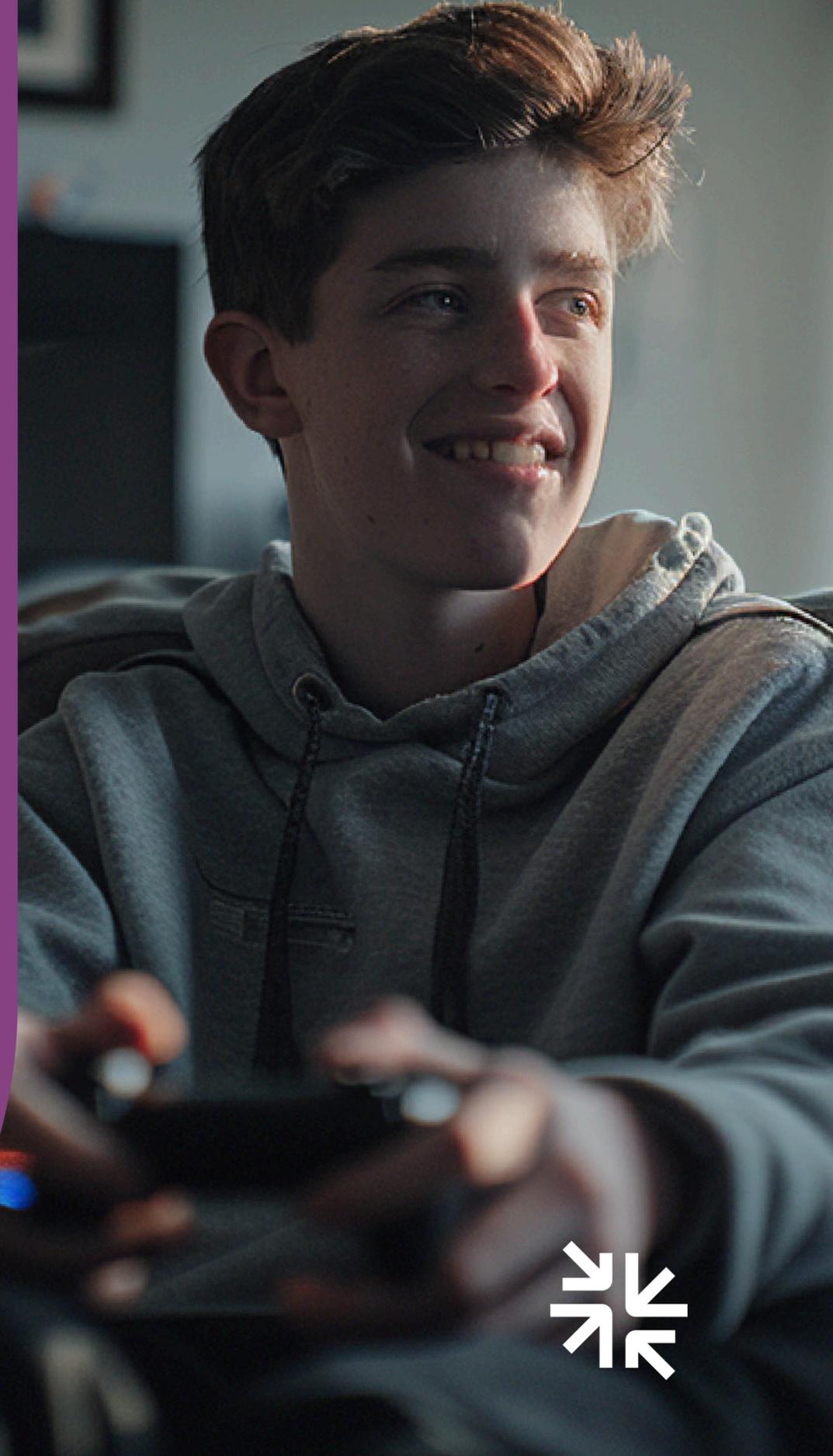


**Judith Heider-Keßler,**  
Referentin für Elternangebote  
und Vernetzung



# Das sind unsere **ZIELE**

- Medienkompetenz **handlungorientiert** fördern
- **Sensibilisieren** für risikobehaftetes Nutzungsverhalten
- Besonderer Blick auf **süchtig machende und glücksspielähnliche** Mechanismen
- **Brücken bauen** zwischen Jugendlichen und Erwachsenen



Wir stärken

# MEDIENKOMPETENZ...

## Zuhause

Tipps zur  
Medienerziehung,  
Social Media &  
Gaming für  
Bezugspersonen

## In der Schule

Workshops,  
Materialien &  
E-Learning-Kurse  
für Lehrkräfte

## In der Freizeit

Präventions-  
maßnahmen für die  
außerschulische  
Jugendarbeit



# Unsere heutigen Themen

- Welche unterschiedlichen Mediennutzungstypen gibt es?
- Welche Gefahren bestehen für sie?
- Wie können Kids dennoch digitale Medien nutzen und wie können Eltern sie gut dabei begleiten?



# Zum Format



45 Minuten digitaler Vortrag



Anschließend Raum für Fragen



Wir freuen uns über sichtbare Teilnehmende und regen Austausch am Ende (mündlich und im Chat)



Lockeres Format, schnappt euch ein Heißgetränk und lehnt euch zurück





# PÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN

Mediennutzungstypen und Bedürfnisse

# Bedürfnisorientierte Medienerziehung

- Jede\*r nutzt digitale Medien aus **unterschiedlichen Gründen**
- Dahinter verbergen sich **Bedürfnisse!**
- Jede\*r nutzt Medien auf **unterschiedliche Art & Weise**
- Dahinter verbergen sich verschiedene **Typen** der Mediennutzung
- **Bedürfnisorientierte Medienerziehung** kann dabei helfen, Kinder bei einer **gesunden Mediennutzung** zu begleiten und die **Beziehung** zueinander zu fördern



# Mediennutzungstypen



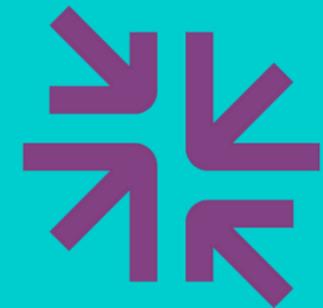
**COMPETITIVE  
GAMER\*IN**



**CASUAL  
GAMER\*IN**



**SOCIAL  
GAMER\*IN**



**SOCIAL MEDIA  
NUTZER\*IN**



# Leon zockt Fortnite

Leon soll zum Essen kommen. Er wird immer wieder gerufen, kommt aber nicht und spielt stattdessen am PC sein Game. Er hat Kopfhörer auf, ist total versunken. Sein Zimmer sieht aus wie ein Tiergehege! Seine Schultasche für morgen ist sicher noch nicht gepackt!! Hausaufgaben? Noch nicht gemacht... Schnell kommt es zum Streit und Leons Mutter fordert, dass das Spiel direkt beendet wird. Sie reißt ihm die Kopfhörer weg und droht Spielverbot für den kommenden Tag an. Leon ist richtig angeekelt. Vielleicht wirkt er sogar ein wenig enttäuscht...



# TYP: Competitive Gamer\*in

## Hintergrund:

Ein Match / eine Runde kann nicht direkt beendet werden, sonst verliert Leon und ggf. auch das ganze Team. Bei besonders guten Spieler\*innen bedeutet das: Man könnte in der Rangliste absteigen. Ein Spielabbruch hat also Konsequenzen! Ein\*e Competitive Gamer\*in spielt für den Erfolg und um die eigene Leistung zu steigern.

## Was Leon denkt...

Ich möchte einfach machen, was ich gut kann! Ich will dieses Ding hier gewinnen und immer besser werden. Ich wünsche, das könnten meine Eltern sehen. Was ich alles hier kann! Dass ich in meiner Klasse unter den anderen als Winner gehandelt werde, bestärkt mich und das möchte ich nicht verlieren!

Mein Traum: Ich will eSportler werden!



# TYP: 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**
- hoher zeitlicher Fokus aufs Spiel
- **Gefahren:** Hohe Spielzeiten um Status zu erhalten und um Anerkennung zu bekommen, anfällig für Kostenanreize, Belohnungen, Bestenlisten im Spiel, Ausgaben für gute Technik, Schlafmangel, Augen- und Handschmerzen, Vernachlässigung von Freunden, Schule oder Hobbies



# Das mag ich

- Rocket League,
- League of Legends,  
Fortnite,
- EA SPORTS FC™  
(FIFA),
- Valorant,
- Super Smash Bros,  
Grand Theft Auto  
(GTA)
- eSports
- Pen & Paper



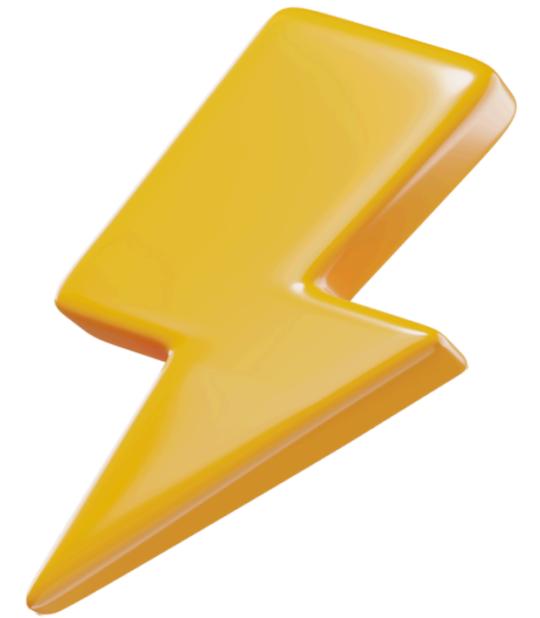
# Das nutze ich

- Twitch,
- Discord,
- YouTube,
- Gaming-PC und  
(professionelle)  
Ausstattung
- Konsole



# Matteo und die Klassenfahrt

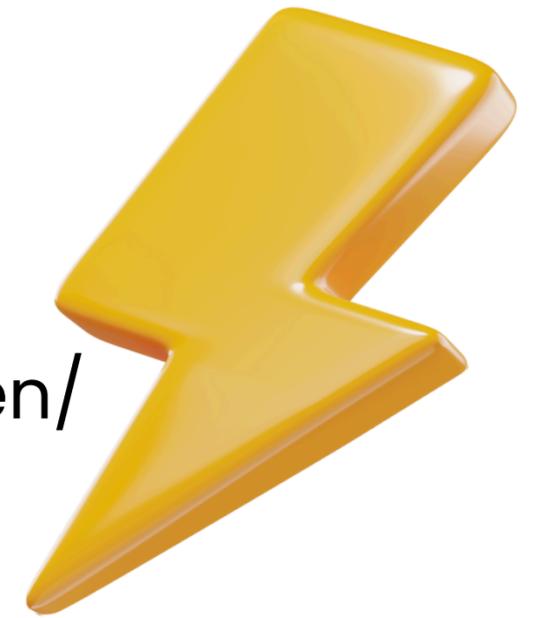
Matteo fährt auf Klassenfahrt. Im Elternbrief steht dick und fett geschrieben: Mitnahme von Handy und Tablet ist verboten! Mist! Matteo streitet mit seinen Eltern: Er will, dass sie in seinem Auftrag eine Challenge in Brawl Stars spielen. Zwei mal am Wochenende! Die Eltern lehnen das ab! Einmal dieses dumme Spiel einfach ignorieren, sagen sie, das kann ja wohl nicht so schwer sein!



# TYP: Casual Gamer\*in

## Hintergrund:

Am WE der Klassenfahrt sollte Matteo für ein Game eine Challenge spielen/ Aufgaben erledigen und Punkte für die ganze Gruppe sammeln. Diese Challenges sind oft nicht frei anspielbar, sondern werden im Spielverlauf zeitlich festgelegt. Ein\*e Casual Gamer\*in spielt in erster Linie, um zur Gruppe zu gehören. Das Smartphone ist ein Sprachrohr zur Peer Group (hohe Nutzungszeiten!)



## Was Mateo denkt...

Ich möchte bei meinen Freunden gut dastehen! Ich will unsere Gruppe auf der Rangliste oben halten. Ich bin nun so weit im Spiel gekommen, habe schon so viel geschafft!



# TYP: 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
- Strebt nach **Zugehörigkeit** und **Anerkennung** durch seine Peer
- **Gefahren:** Druck durch den Freundeskreis, mitzuhalten, FOMO, hohe Investition in Skins oder Lootboxen oder Pay2Win



# Das mag ich

- Roblox
- Brawl Stars
- Mario Kart
- Genshin Impact
- Among Us
- Hay Day
- Subway Surfers

# Das nutze ich

- Twitch,
- Discord,
- YouTube,
- Smartphone
- Tablet
- Konsole



# Samira und ihre Welt...

Samira liebt Spiele. Digital und analog. Sie schlüpft gern in andere Rollen, bastelt viel und kleidet sich gern passend zu ihren Wunschwelten und deren Figuren. In der Schule gehört sie nicht zu den beliebtesten Kindern, zieht sich mit ihrem besten Kumpel eher zurück.

Seit neuestem hat sie "Legends of Zelda" für sich entdeckt. Sie stylt sie sich anders, was oft viel Zeit und auch Taschengeld frisst. Zudem sind nicht alle Outfits oder Frisuren wirklich Schultauglich. Streit mit ihren Eltern steht dann immer an. Sie verbieten ihr manche Kleidung und Make-up. Sie finden, sie verbringt zu viel Zeit mit diesen "Spielwelten", haben auch Angst, dass sie da komische Leute trifft!



# Typ: Social Gamer\*in

## Hintergrund:

Social Gamer\*innen spielen, um in einer Community Gleichgesinnte zu finden. Sie suchen die Identifikation mit einer Person oder einer Spielwelt und ggf. auch den Austausch innerhalb der Gruppe. Das Spielen und das Eintauchen in Rolle und Spielwelt sind für sie möglicherweise ein Ersatz analoger Bindungen.



## Was Samira denkt...

Endlich weiß ich, wo ich hinpasse! Hier möchte ich *jemand* sein. Ich möchte andere Leute finden, die so ticken wie ich. Ich möchte selbst herausfinden, was ich schön finde. Ich liebe es einfach, in Fantasiewelten zu leben! Die Zeit im Game ist für mich die wichtigste und echtteste des Tages! Ich wünschte, ich könnte auf der gamescom meine online Freunde treffen!



# TYP: 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
- **Gefahren:** FOMO, Schwierigkeiten, in der realen Welt Kontakte zu knüpfen, Vernachlässigung realer Kontakte, hohe Bildschirmzeiten, Schlafmangel, anfällig für Erinnerungen zu spielen oder Handlungsdruck



# Das mag ich

- Minecraft
- World of Warcraft
- The Legend Of Zelda
- Hogwarts Legacy
- Final Fantasy
- Sims
- Animal Crossing
- Anime, Manga, Cosplay, Fanartikel
- Events (gamescom)
- Pen & Paper

# Das nutze ich

- Twitch,
- Discord,
- YouTube,
- Gaming-PC
- Konsole



# Alisha will Insta!!

“ALLE HABEN INSTA!” brüllt Alisha quer durch den Supermarkt und rennt hinter ihrer Mama her!

Wieder gibt es Streit wegen Insta, Snapchat und Co.! Mama kapiert einfach nicht, dass Alisha einfach bei so vielen Sachen nicht mitreden kann bei ihren Freundinnen! Dass sie seit Monaten coole Bilder und Videos von sich dreht, die sie nirgends wirklich teilen kann, obwohl sie das so gern würde! Sie möchte auch JEMAND SEIN!!

Dabei hat ihre Mutter einfach Sorge, dass Alisha von irgendwelchen Fremden angeschrieben wird und ihre Fotos sich im Netz verselbständigen...



# TYP: Social Media Nutzer\*in

## Hintergrund:

Social Media Nutzer\*innen finden in digitalen Communities Gleichgesinnte und Bewunderung. Das Like unter einem Beitrag ist Ausdruck von Akzeptanz und überträgt sich dann auch in analoge Gruppen: Viele Likes, viele Follower\*innen führen auch z.B. in der Schulklasse zu höherer Beliebtheit. Gleichzeitig besteht immer die FOMO (Fear of missing out) – die Sorge, etwas zu verpassen oder zu einer Gruppe nicht dazu zu gehören – was im digitalen Raum noch schneller passieren kann als im analogen.

## Was Alisha denkt...

Ich möchte dazu gehören! Ich möchte schön sein. Ich möchte gesehen werden. Ich möchte meine Interessen teilen. Ich möchte andere Leute abchecken und mich vergleichen. Ich möchte nichts verpassen! Mama verbietet mir einen Teil meiner Jugendkultur!



# TYP: 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
- **Gefahren:** Verzerrte Weltsicht, schlechtes Körperbild, anfällig für Werbung und Konsum, ständige Smartphone-Nutzung, FOMO, Druck, zu posten, gibt viel Privatsphäre preis, lange Bildschirmzeiten (Doom Scrolling), gefährdende Kontakte oder Inhalte



# Das mag ich

- Influencer\*innen und Stars
- Vlogs
- Trends und Challenges
- Lustige Memes und Videos
- Interaktive Features
- Musik und Tanz
- Lifestyle-Themen



# Das nutze ich

- TikTok
- Instagram
- Snapchat
- YouTube
- WhatsApp
- Smartphone
- VSCO
- Canva
- InShot
- CapCut
- Lightroom



# Medienerziehung Zuhause

- Zuordnung zum Gamer\*in-Typ ganz spielerisch!
- auf unserer Homepage findest du dieses Memory-Spiel

## WIE LANGE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt eher in kurzen Sessions und vor allem, um sich zu entspannen oder Wartezeiten zu überbrücken.

Mein Kind spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.



Mein Kind verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.

## WIE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt hauptsächlich wettbewerbsorientierte Games, die viel Präzision und Strategie benötigen.

Mein Kind nutzt Social Media Plattformen hauptsächlich für Zerstreuung und Inspiration.

Mein Kind spielt hauptsächlich einfache, leicht zugängliche Games, die keine lange Einarbeitung brauchen.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games, die eher kooperativ und wenig wettbewerbsorientiert sind.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games wie Minecraft, Word of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing.

Mein Kind spielt hauptsächlich Mobile Games auf dem Smartphone wie Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games am Computer wie Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA).

Mein Kind nutzt hauptsächlich Social Media Plattformen wie TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp.



# It's a process

- Aktuell entwickeln wir die Mediennutzungstypen weiter
- **Das Ziel:** Bedürfnisse und Mediennutzungsverhalten sollen noch individueller zugeordnet werden können, um Kinder noch besser zu verstehen und zu schützen





# WO LIEGT DENN DAS PROBLEM?

(Versteckte) Gefahren und Risiken  
bei Gaming und Social Media

# Digitale Medien können negativen Einfluss auf junge Menschen haben

**Fremde mit falschen Absichten**

**Radikalisierung,  
Extremismus**

**Finanzielle Probleme und  
Glücksspiel**

**Gefährdung der Gesundheit  
(Körperlich, Psychisch)**

**Abhängigkeit**

**Cybermobbing**



**Toxisches, übergriffiges und  
unfares Verhalten**

**FOMO – Fear Of Missing Out**

**Vernachlässigung von  
Kontakten**

**Schlechtes Körperbild**

**Einsamkeit**

**Dark Patterns**

Quellen:

[https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung\\_III/jugend/pdf/ws\\_beteiligung\\_dings/2017/ws6\\_17/maslowsche\\_beduerfnispyramide.pdf](https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung_III/jugend/pdf/ws_beteiligung_dings/2017/ws6_17/maslowsche_beduerfnispyramide.pdf)

<https://www.bzgj.de/resource/blob/176416/2c81e8af0ea7cff94d1b688f360ba1d2/gefahrdungsatlas-data.pdf>

<https://gameshift.nrw/ueber-uns/#wie-arbeitet-gameshift-nrw>

<https://mpfs.de/studie/jim-studie-2023/>

[https://www.uke.de/allgemein/presse/pressemitteilungen/detailseite\\_160448.html](https://www.uke.de/allgemein/presse/pressemitteilungen/detailseite_160448.html)



# Was sind Dark Patterns?

- **Versteckte Mechanismen**, dargestellt als **Designelemente** 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 **süchtig machende 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>



# Dark Patterns: Social Media & Games



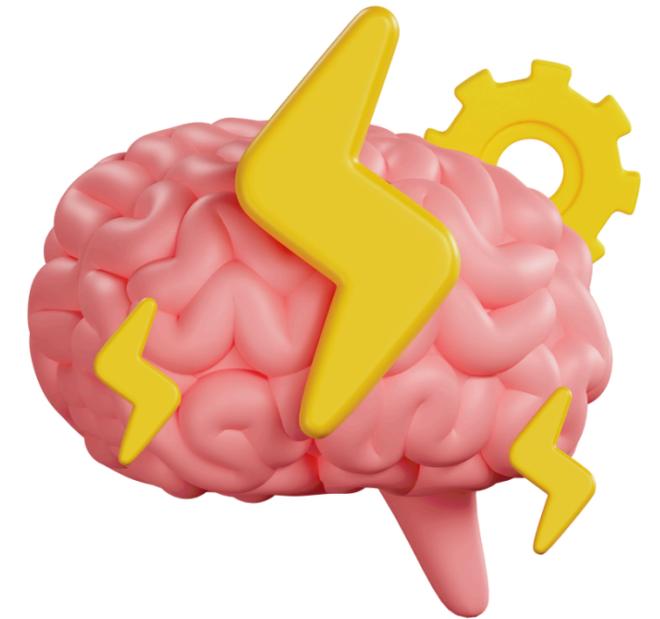
**ZEIT  
TRICKS**



**GELD  
TRICKS**



**SOZIALE  
TRICKS**



**PSYCHOLOGISCHE  
TRICKS**

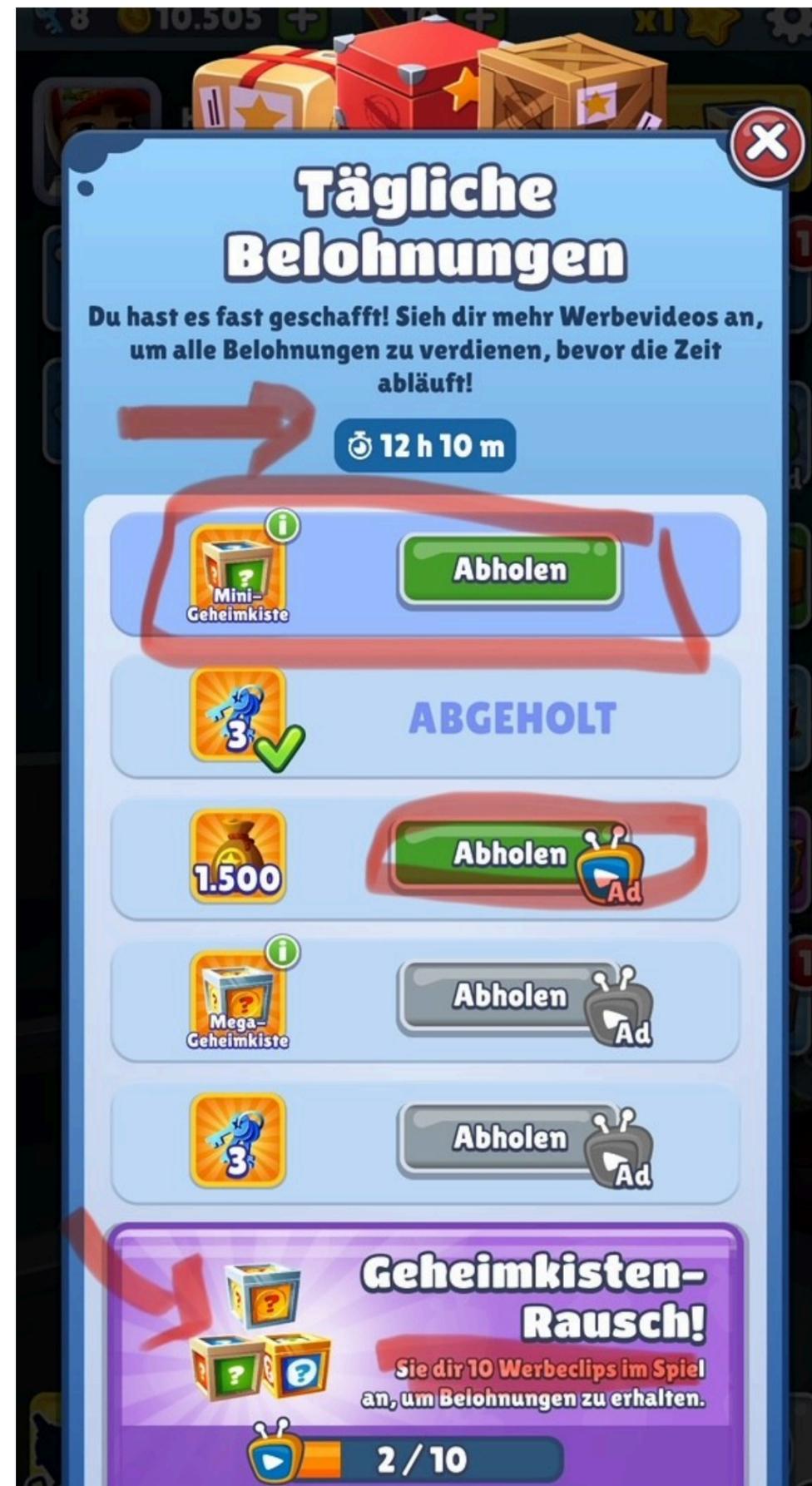
**Quellen:**

- [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.darkpattern.games/>
- <https://www.datenschutz.org/dark-patterns/>
- [https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe\\_110.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf)



# Zeit Tricks

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



# Zeit Tricks

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



# Zeit Tricks

- Infinite Scroll bei Instagram

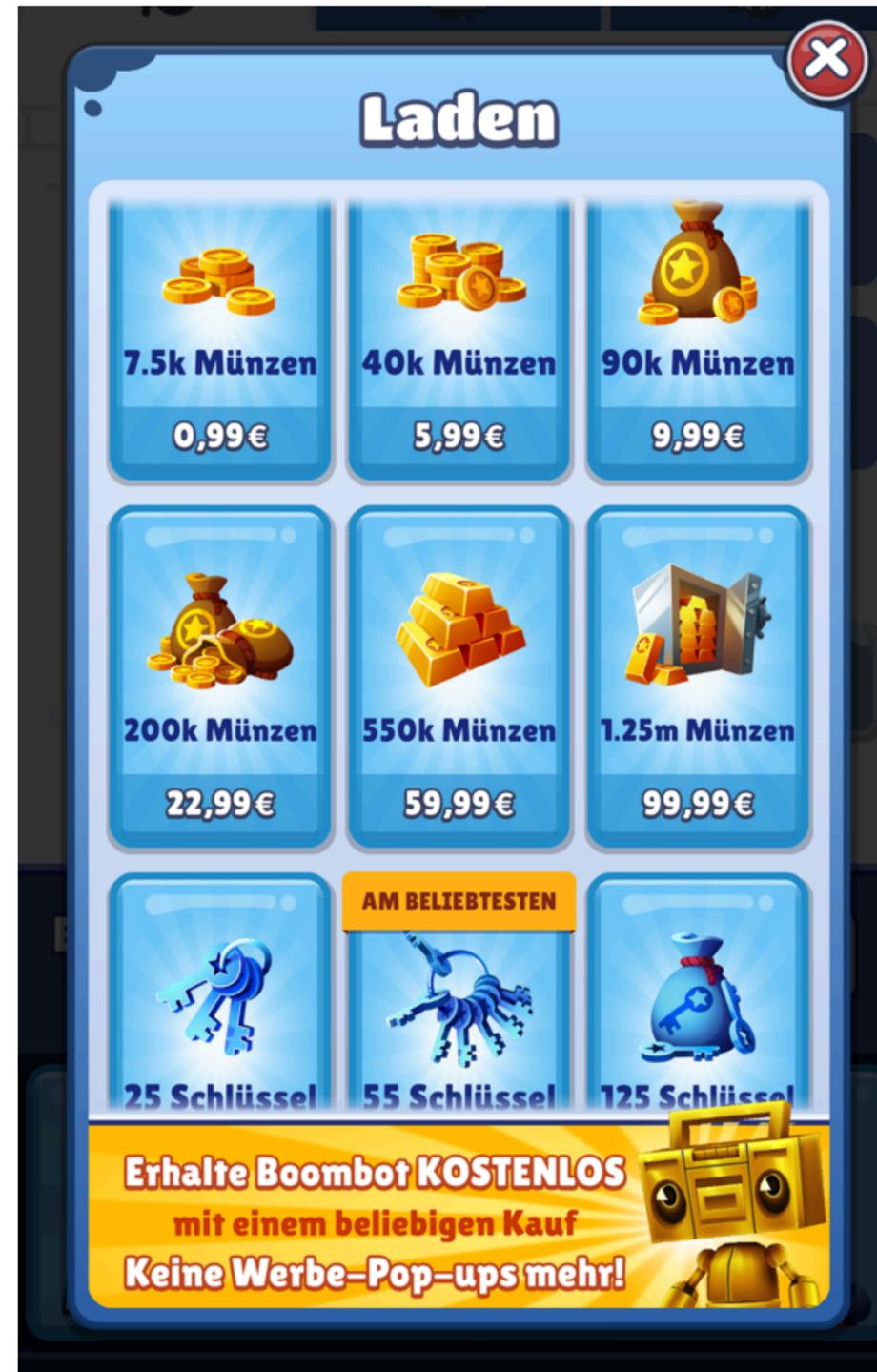


Video: Screencast Instagram



# Geld Tricks

- Beispiel für Premium Währung und Ausstattung im Spiel Subway Surfers



# Geld Tricks

- “Tagesbelohnung” & Beispiel für Ausstattung im Spiel Hay Day



# Geld Tricks

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



# Geld Tricks

- FIFA-Pack  
Opening auf  
YouTube mit 11-  
Jährigem



# Soziale Tricks

- Bestenliste der Brawlers bei Brawl Stars

The screenshot displays the 'BESTENLISTEN' (Leaderboards) section of the Brawl Stars game. At the top, there are tabs for 'AKTUELLE SAISON' (Current Season), 'INSGESAMT' (Overall), and 'BESTENLISTEN'. Below this, there are sub-tabs for 'GLOBAL' and 'REGIONAL (DE)'. Further down, there are tabs for 'GESAMT-TROPHÄEN' (Overall Trophies), 'CLUBS', and 'BRAWLER'. The main content area shows a grid of brawler icons on the left and a list of top players on the right. The top player is 'опомил и макака BOOSTCAMP' with 2044 trophies. The bottom player is 'GS2024' with 0 trophies.

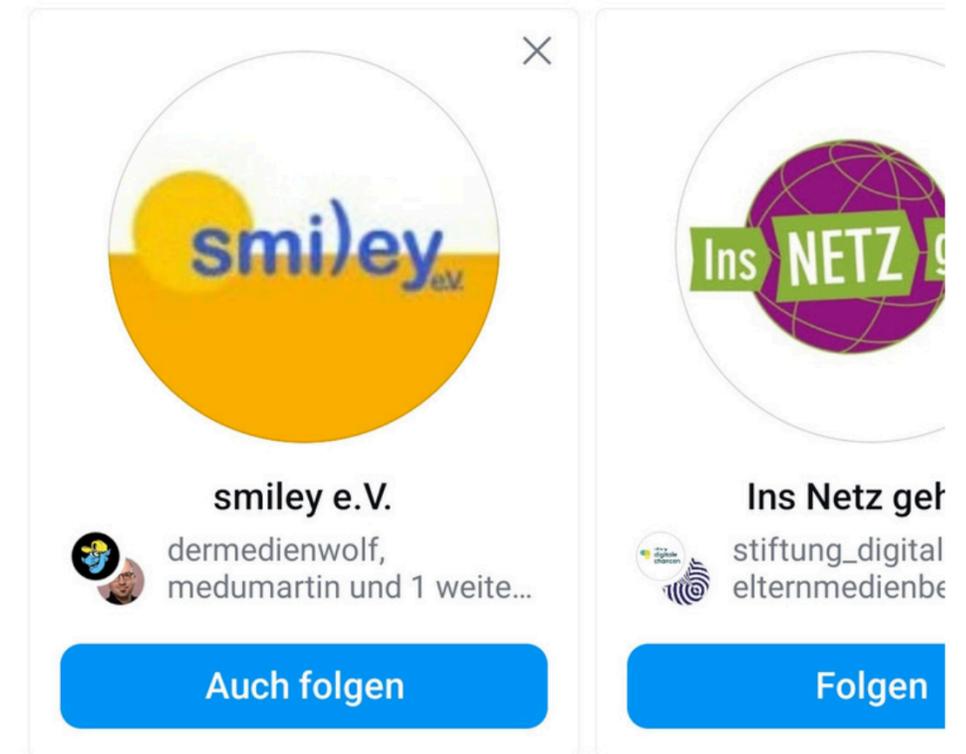
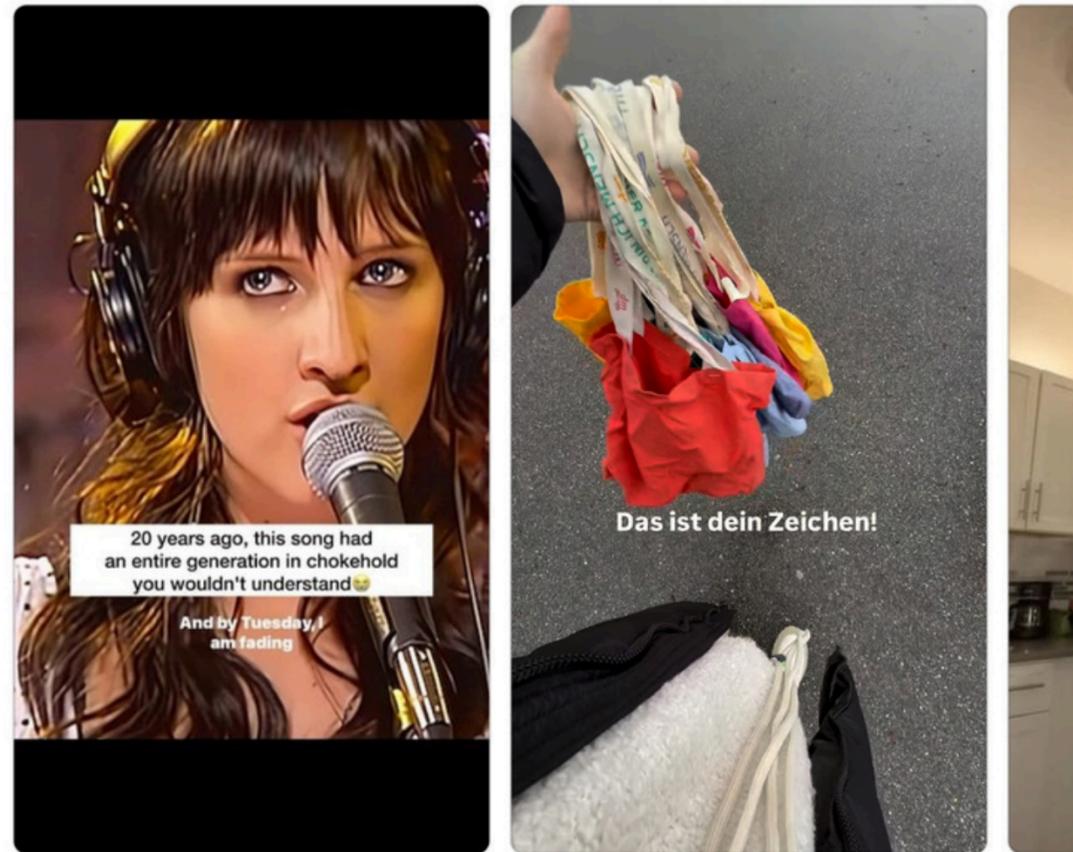
Rang	Profil	Trophäen
1	опомил и макака BOOSTCAMP	2044
2	SAVE CLOWER DRAGON_SLAYER	2007
3	JoKi BRAWLING FAMILY	1910
4	@hellsbrawl @HELLSBOOST	1909
5	campozс MT Challenger	1904
6	BornToDie White Heart ベスト	1864
7	SR   Johan	1831
-	GS2024	0



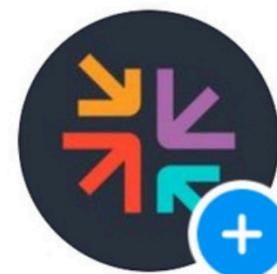
# Soziale Tricks

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

## Vorgeschlagene Reels



Für dich ▾



Deine Story



ajs\_nrw



netpower.msin

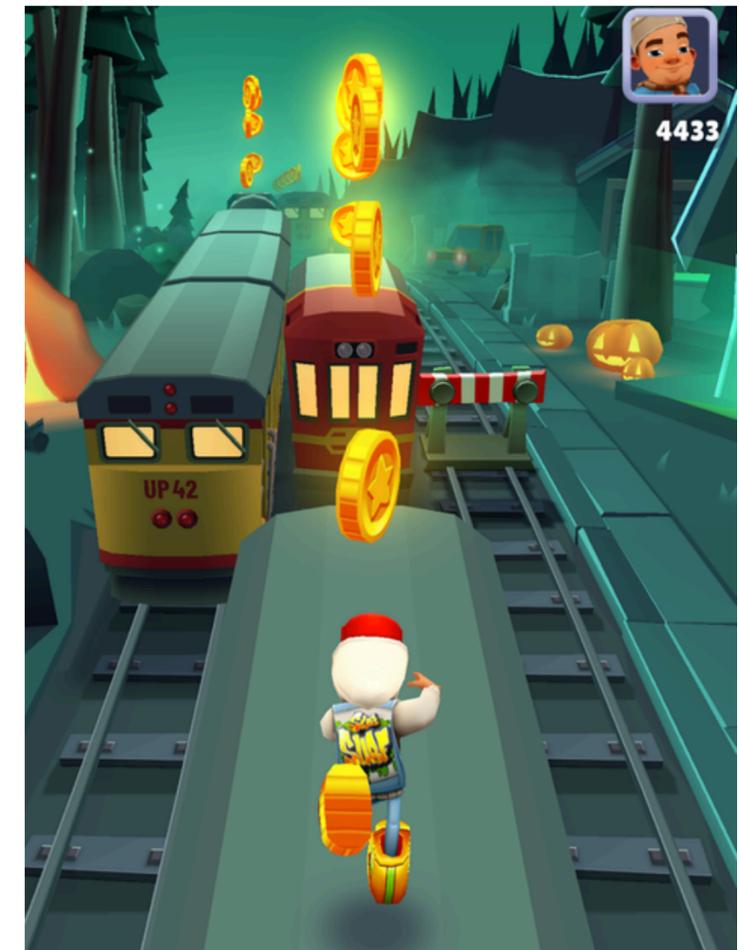
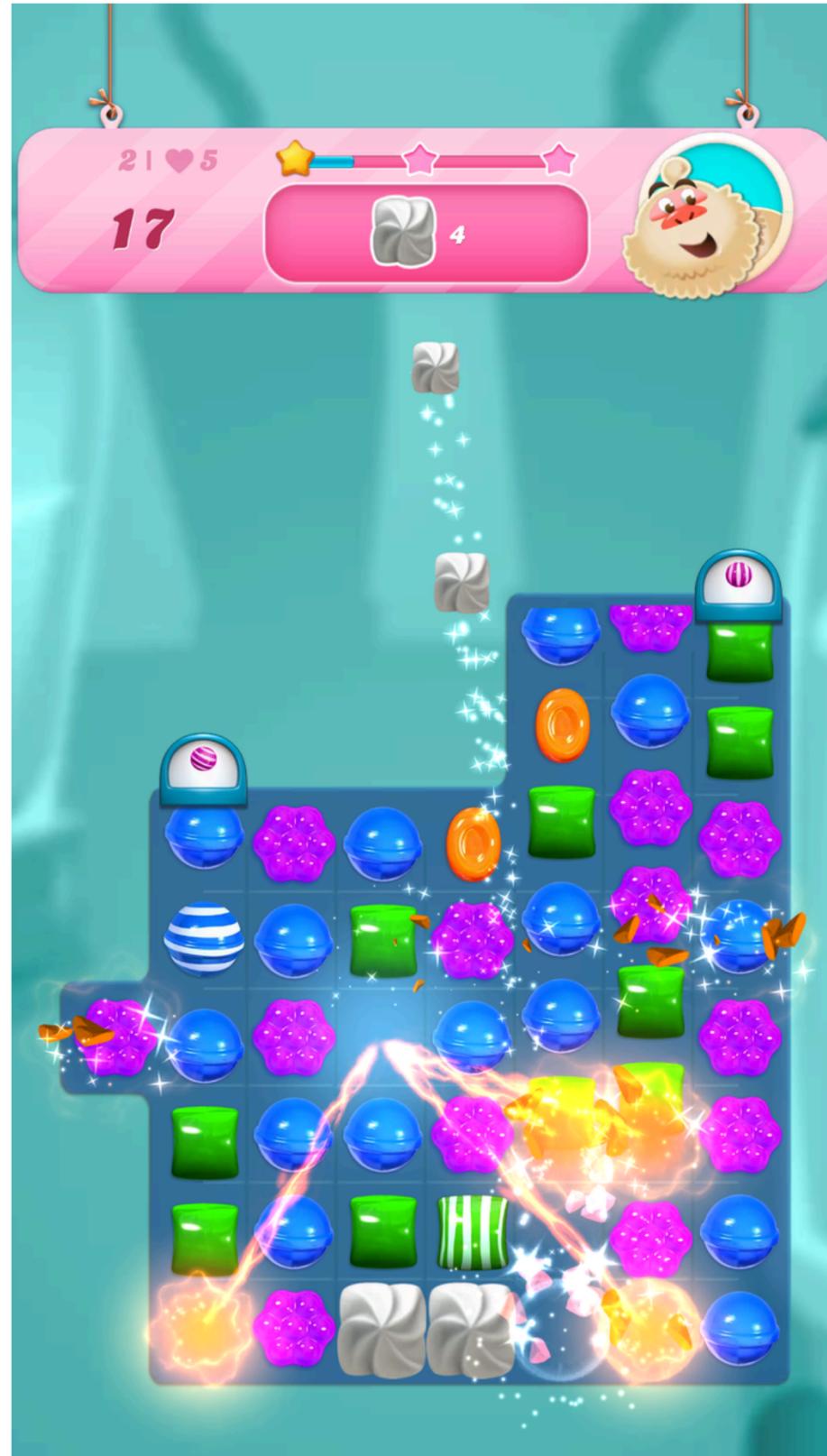


klicksaf



# Psychologische Tricks

- Belohnungen bei Candy Crush, Brawl Stars und Subway Surfers



# Psychologische Tricks

- in Aussicht gestellter Aufstieg beim Spiel Hay Day



# Konsequenzen von Dark Patterns

- Die Kombination aus Dark Patterns und anderen Faktoren kann zur **digitalen Abhängigkeit** führen!
- Vor allem Kinder, aber auch Jugendliche können die **reellen Konsequenzen** von Dark Patterns noch nicht verstehen!



Quelle:

<https://www.kjm-online.de/publikationen/studien-und-gutachten/foerderung-von-exzessivem-nutzungsverhalten-bei-games/>





# SCHUTZ UND SICHERHEIT

Wie können unsere Kids aktuelle Trends und beliebte Spiele nutzen?

# 3 Faktoren der USK

## Faktor 1: Altersfreigaben:

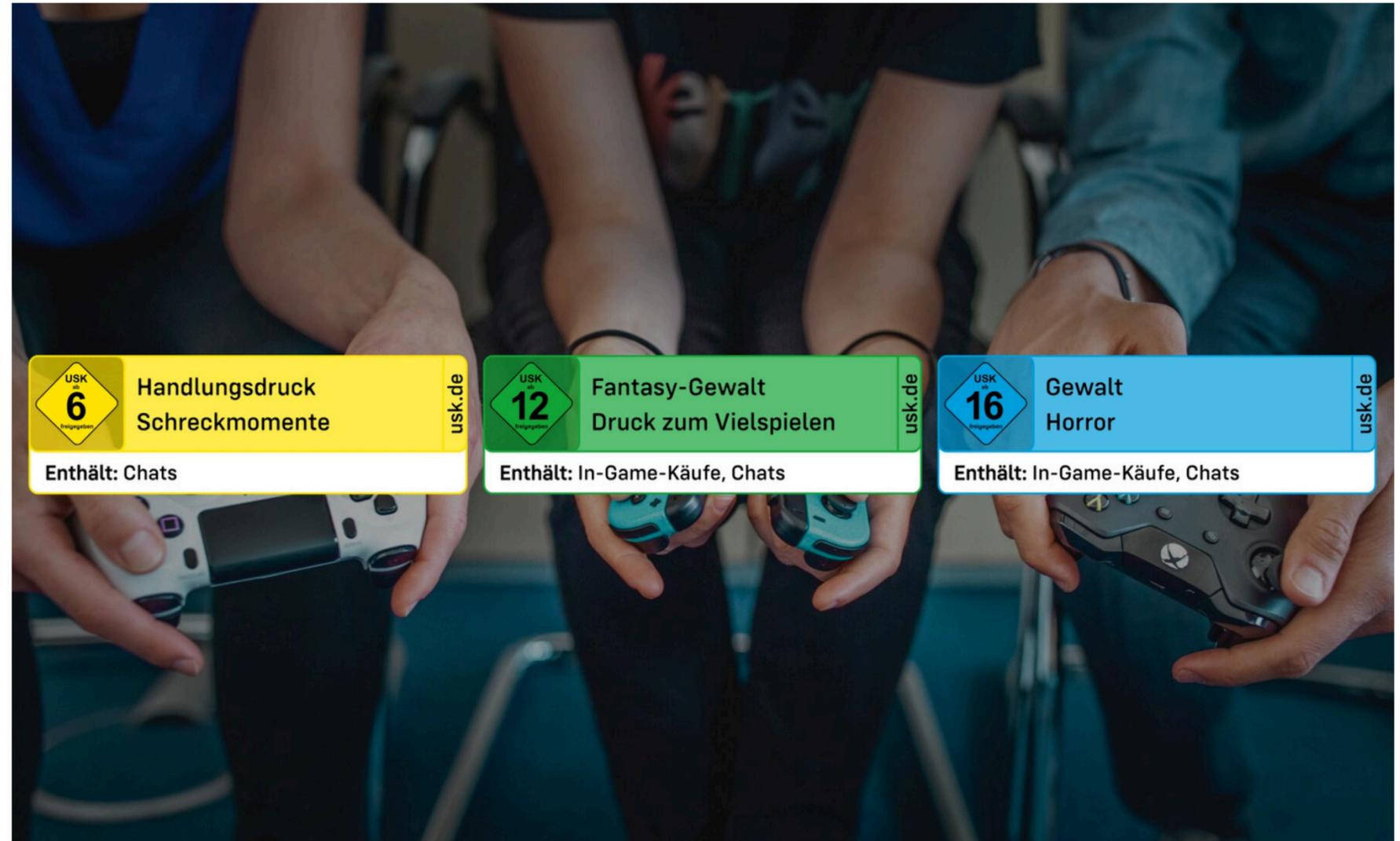
ab welchem Alter Games aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich

## Faktor 2: Gründe für Altersfreigaben:

(z.B. Glücksspielthematik)

## Faktor 3: Zusätzliche Hinweise:

zu Funktionen im Spiel (z.B. In-Game-Käufe oder Chats)



# Spielebewertungen

- der Spieleratgeber-NRW testet mit Jugendlichen in Spieltestgruppen
- beurteilt und ordnet pädagogisch ein
- es gibt am Ende zu jedem Game ein Fazit!

The screenshot displays the website 'Spieleratgeber NRW'. The top navigation bar includes 'Spiele', 'Ratgeber', 'Blog', 'Über uns', and a 'Einfache Sprache' button. A search bar and a 'Sortierung' dropdown (set to 'zuletzt beurteilt') are also visible. The main content area features a grid of game reviews with thumbnails and age ratings (6, 8, 12). A sidebar on the left offers filters for 'Suchbegriff', 'Plattform' (PC, Steam, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch), and 'Altersempfehlung' (3 to 18). Below the grid, a detailed review for 'Brawl Stars' is shown, including a 'Jugendschutz & Altersempfehlung' section with a USK 12 rating and 'Kosten' (In-Game-Käufe + zufällige Objekte). A 'Pädagogische Altersempfehlung' section indicates 'spielbar ab 12 Jahren' with 'Geschick' and 'Taktik' tags. A 'Allgemeines' section lists 'Vertrieb: Supercell', 'Erschienen: 12. Dezember 2018', and 'Genres: MOBA'. A colorful logo is in the bottom right corner.

# Jugendschutz-Einstellungen

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



# EA Sports FC 25 (FIFA)

- **Fußballsimulation:** Spieler\*innen kontrollieren reale Fußballteams und -spiele und treten gegeneinander an
- **Karriere-Modus:** Leite als Manager\*in einen Verein oder durchlaufe als Spieler\*in deine Fußballkarriere



Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/ea-sports-fc-24/>

Bildquelle: Canva



# EA Sports FC 25 (FIFA)

- Spiel enthält Mechanismen, die bei Spieler\*innen einen erhöhten Druck aufbauen können, Käufe zu tätigen Erhöhte **Kaufanreize**
- **Lootboxen** (Packs)
- Druck zum **Vielspielen**
- Soziale Verpflichtung (im Teammodus)
- Hoher investierter Wert, Illusion von Fortschritt
- --> offline spielen und beim online-Gehen klares Kaufmodell besprechen!



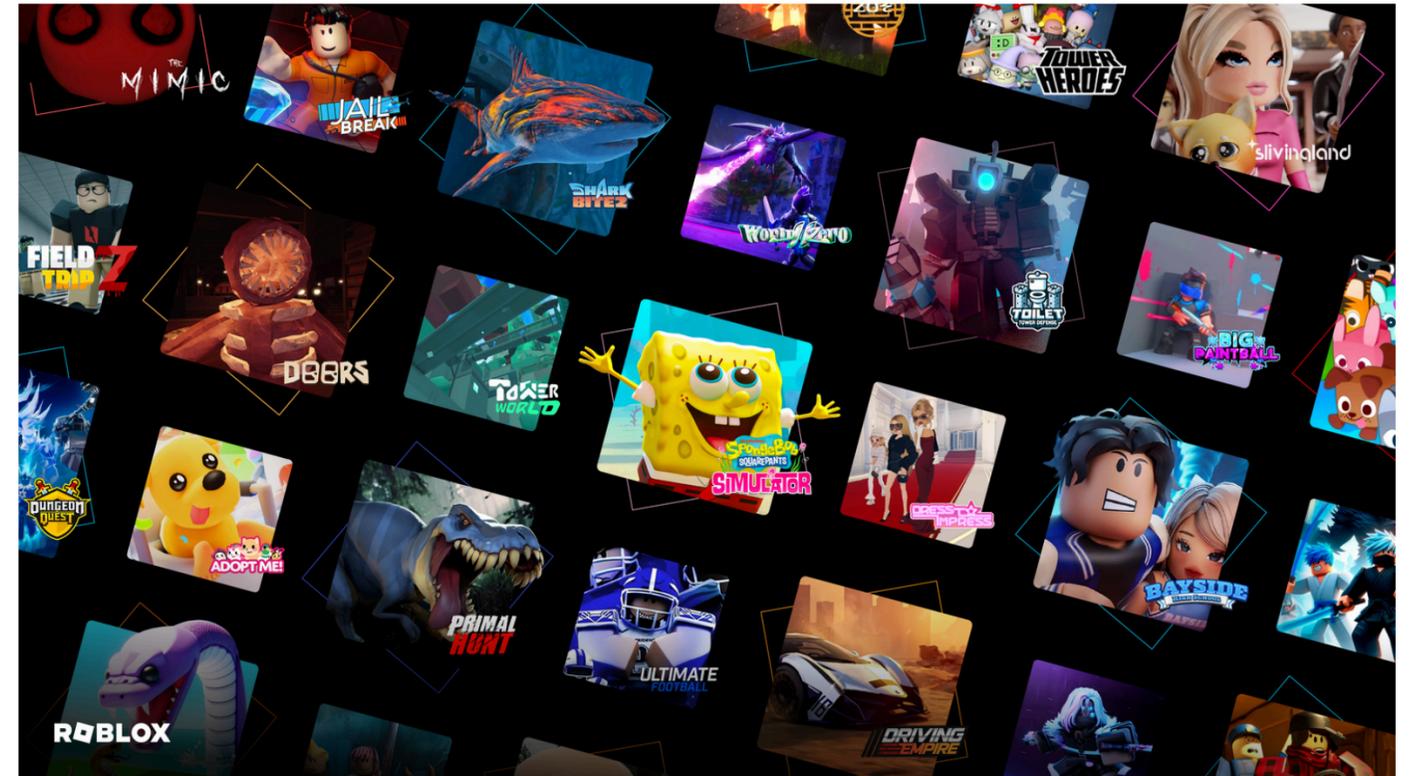
Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/ea-sports-fc-24/>

Bildquelle: Canva



# Roblox

- **Online-Plattform mit verschiedenen Minispielen:** Spieler\*innen können selbst Minispiele erstellen oder die Spiele von anderen spielen.
- **Kreative Möglichkeiten,** selbst Welten und Minispiele zu erstellen.
- **Soziales Netzwerk:** ROBLOX ist ein Multiplayerspiel, was es ermöglicht, mit Freund\*innen oder anderen Spieler\*innen in Kontakt zu treten
- **Anlehnung an LEGO:** Kindgerechte Darstellung



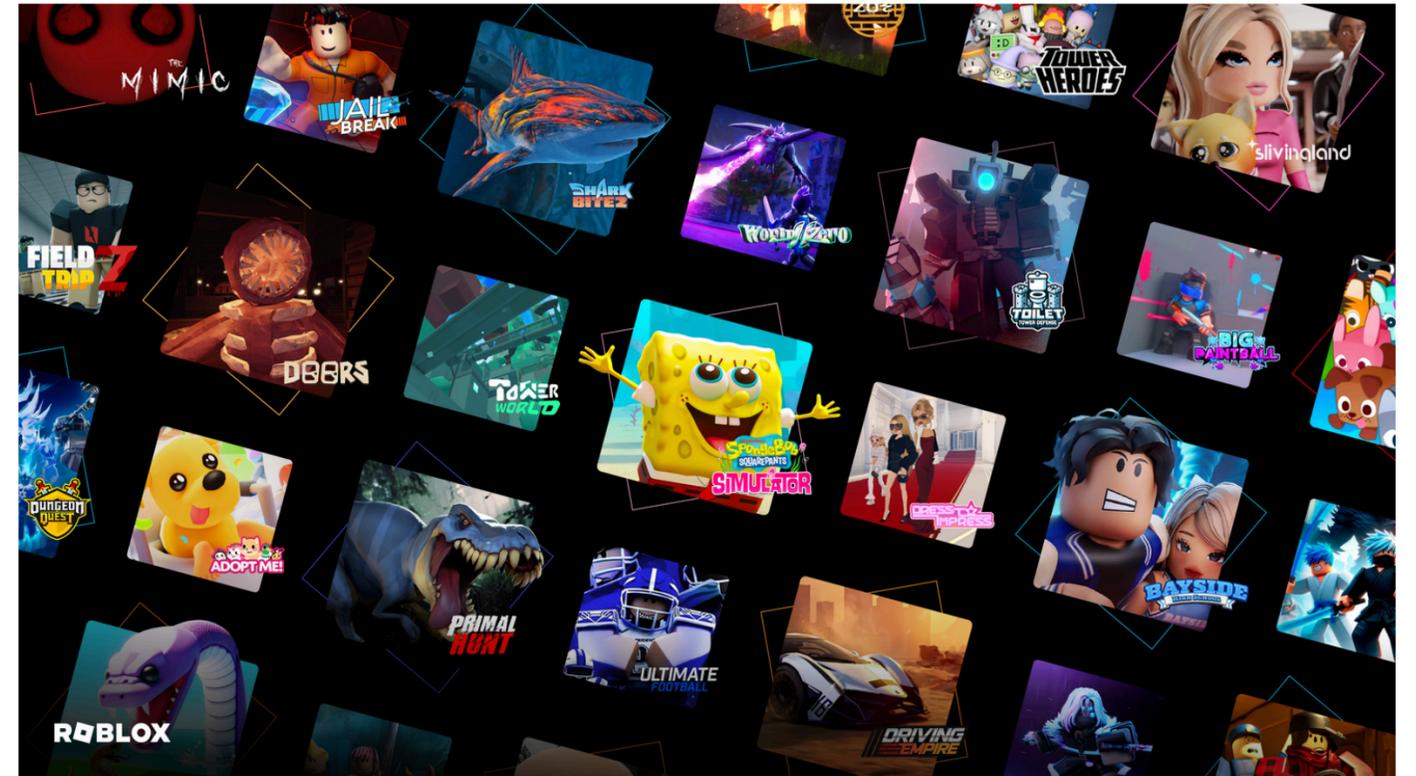
Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/roblox>

Bildquelle: <https://corp.roblox.com/press-kit>



# Roblox

- USK 16!
- **Nicht alle Minispiele sind kinderfreundlich**, jedoch häufig für alle Spieler\*innen frei zugänglich
- **Dauernutzung & Suchtpotenzial:** Spiele haben kein Ende, zudem werden immer wieder neue, passende Spiele vorgeschlagen
- Spiele animieren häufig dazu, **mit echtem Geld gekaufte In-Game-Währung** zu nutzen
- **Chat-Funktion:** Kinder können von anderen, ggf. fremden Personen angeschrieben werden



Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/roblox>

Bildquelle: <https://corp.roblox.com/press-kit>



# Brawl Stars

- Multiplayer-Actionspiel
- **Ziel:** Mit dem eigenen Team Gegner\*innen besiegen und Ziele zu erfüllen, um neue Charaktere ("Brawler") freizuschalten
- **Verschiedene Spielmodi**
- **Kurze Runden** mit viel Abwechslung (Neue Charaktere/Spielstile)
- **Comic-Stil**



Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/brawl-stars/>

Bildquelle: <https://brand.supercell.com/document/481#/-/brawl-stars/main-logo>



# Brawl Stars

- In-Game Käufe, zufällige Objekte (Lootboxen)
- es dauert, die Inhalte freizuspielen, ohne Geld auszugeben (Vielspiel!)
- ständige Kaufanreize und Spielanreize
- **Zeiten und Kaufregelungen** sollten festgelegt werden!



Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/brawl-stars/>

Bildquelle: <https://brand.supercell.com/document/481#/-/brawl-stars/main-logo>



# Fortnite

- Online-Multiplayer-Spiel
- **Battle Royale:** Spieler\*innen sind alle gemeinsam auf einer immer kleiner werdenden Insel, man muss Gegner\*innen besiegen, um am Ende als Letzte\*r übrig zu bleiben
- **Shooting-Elemente** werden mit **kreativen Bauelementen** kombiniert
- Comichafter, kindlicher Spielstil



# Fortnite

- USK 12
- **Gewalt** ist Teil des Spiels, ist jedoch sehr kindlich im Comic-Stil
- **In-Game-Käufe:** Beliebte Skins oder Tänze können mit echtem Geld gekauft werden, man benötigt sie aber nicht zum Gewinnen
- Möglich, über **Chatfunktion** mit Fremden in Kontakt zu kommen



# Minecraft

- **Sandbox-Spiel:** Die Spielwelt besteht aus Blöcken, die Spieler\*innen entdecken, nutzen oder umbauen können – kreative Entfaltung möglich
- insgesamt **5 Modi – Kreativmodus** vs. **Überlebensmodus:** Reine Freude am Spielen, Spaß daran aus Blöcken etwas zu erschaffen vs. gegen Gefahren, z. B. Spinnen und Zombies, kämpfen.
- Spiel hat sehr **simple 3D-Grafik**
- **Kaum Vorgaben:** Spieler\*innen können sich komplett frei kreativ ausleben.
- Wird teils auch in Bildungs- oder pädagogischen Kontexten eingesetzt

Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/minecraft/>

Bildquelle: Canva



# Minecraft

- **USK 6, beim Überlebens- und Hardcoremodus ist höheres Alter empfohlen**
- Sehr immersiv – **Spielzeit muss im Auge behalten werden**
- ansonsten kaum gängige Patterns enthalten
- Im **Mehrspielermodus**: Teilweise **fehlende Kontrolle** über Inhalte, Bauten oder z. B. Nutzernamen anderer



Quelle: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/minecraft/>

Bildquelle: Canva



# Worauf sollten Eltern achten?

## **Games und Apps genau anschauen und 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 Dark Patterns in Games oder Apps?
- Inwieweit beeinflussen die Mechanismen dein Kind?



# Konkrete Tipps für sichere Nutzung

- **In-App/-Game Käufe & Chats** 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





# Gesprächsleitfaden – in 6 Sprachen

## SEELISCHE GESUNDHEIT



Kannst du hier Punkte oder Streaks sammeln? Wie?

Was passiert, wenn du mal nicht zockst oder die App nicht nutzt? Setzt dich das unter Druck?

Stressen dich Andere manchmal?

Hast du schlechte Laune, wenn du mal nicht so gut gespielt hast oder ein Beitrag nicht so gut ankam?



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

## ZUGEHÖRIGKEIT UND SELBST-BILD



Hast du Vorbilder im Spiel oder auf Social Media? Was gefällt dir an ihnen?

Nutzen viele aus deiner Klasse das Spiel/die App?

Vergleichst du dich mit anderen oder hast Leistungsdruck? Möchtest du etwas daran ändern?

Wie sieht dein Avatar aus? Hast du ein Lieblingsbild? Warum magst du das?

## AUSGABEN UND SICHERHEIT



Chattest du mit anderen? Wie viele Follower hast du? Kennst du die?

Welche Infos über dich teilst du? Nutzt du deinen echten Namen?

Fühlst du dich sicher? Weißt du, wie du dich schützt? Brauchst du Hilfe?



**Tip:** In diesem Material findest du hilfreiche Tipps rund um Risiken und Gefahren von Gaming, z.B. Taschengeld-Planer für eine gute Übersicht über Ausgaben in Games.

Muss man für Dinge zahlen? Wie viel hast du letzten Monat ausgegeben?



**Tip:** Dieses Material zeigt dir, wie du Geräte kindersicher machen kannst und lernst, Inhalte digitaler Medien richtig einzuschätzen.

## KIDS, GAMING & SOCIAL MEDIA

Was machst du da eigentlich...?

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



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



Vergisst du manchmal die Zeit wenn du zockst oder Social Media nutzt? Oder das Essen? Kennst du das Gefühl, immer weiter zu machen, auch wenn du eigentlich keine Lust mehr hast? Sollen wir mal notieren, wie viel Zeit du am Bildschirm verbringst?



## KÖRPERLICHE GESUNDHEIT

Was machst du eigentlich, wenn du an Smartphone/PC/Konsole bist? Welche App oder welches Spiel nutzt du momentan am meisten? Warum? Was gefällt dir da so dran? Kannst du mir das mal zeigen? Erklär mir mal, was man da so alles machen kann...



## FRAGEN ZUM WARMERDEN: WARMERDEN: FRAGEN

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 Social Media und Games für sein Leben sind und wo möglicherweise dein Eingreifen gefragt ist! **Also gilt bei euch zu Hause ab jetzt: Fragen erlaubt!**



## OFT HILFT EIN GESPRÄCH! GESPÄCH! ICHT

Bei der Menge an Apps, Plattformen und Games, zwischen Smartphone und Konsole das Nutzungsverhalten des Kindes zu verstehen und in einem sicheren Rahmen zu begleiten, geht im Alltag meist unter. Oft gibt es Streit wegen zu langem Zocken oder zu viel Smartphone-Nutzung und Unsicherheit wegen möglicher Gefahren. Vernachlässigung von Schule und anderen Hobbies, Spielsucht, Treffen mit Fremden im Netz, ... Die Liste der Sorgen ist lang...



## MEDIEN SIND SILBER – REDEN IST GOLD! GOLDI





**Starke Beziehungen  
und Unterstützung sind  
zentral für die  
Gesundheit junger  
Menschen**



# Deine Meinung hilft uns!

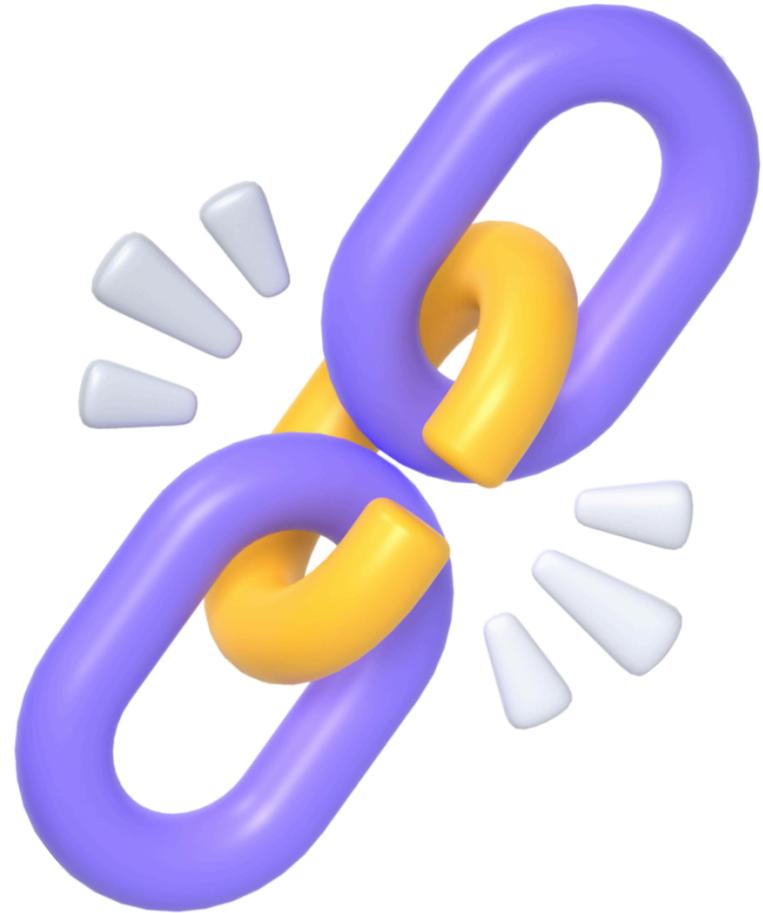


**Link zur Befragung:**

[https://survey.lamapoll.de/GS\\_Elternabend\\_fortlaufend](https://survey.lamapoll.de/GS_Elternabend_fortlaufend)



# Alle Links auf einen Blick



**Linksammlung:**

<https://gameshift.nrw/links-digitaler-medienlunch/>

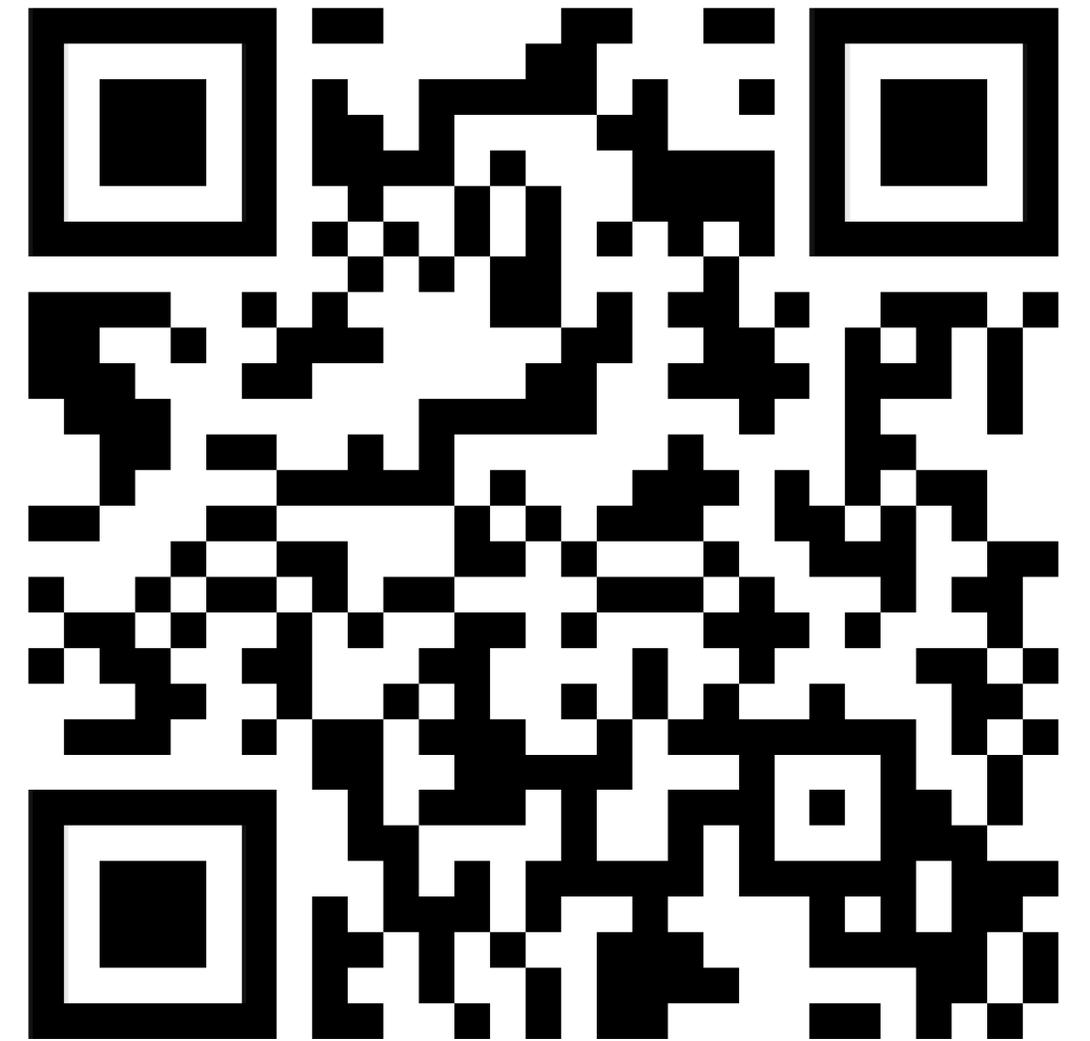


# Finde, was du brauchst: Materialien für Schule & Zuhause



**Link zu unseren Materialien:**

<https://gameshift.nrw/material/>



Interesse  
**GEWECKT?**

- Du findest uns unter **[www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)**
- Bleibe in Kontakt über Instagram: **[gameshift.nrw](https://www.instagram.com/gameshift.nrw)**
- Kontaktiere uns, wenn wir auch an deine Schule kommen sollen **[info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)**

