



Der Cozy nutzt Medien als Ausgleich zum Alltag, für Struktur und innere Sicherheit. Ruhige Spiele oder entspannte Inhalte helfen ihm, abzuschalten und zur Ruhe zu kommen. Er fühlt sich besonders in digitalen Umgebungen wohl, die übersichtlich, entspannt und stressfrei sind. Der Cozy strebt nach Kontrolle.

A: The Cozy

Kontrolle



Der Entertainer hat Freude daran, andere zu unterhalten und Inhalte zu teilen. Ob durch Clips, Streams oder Posts: es macht ihm Spaß, Reaktionen zu bekommen und Menschen mitzunehmen. Medien bieten ihm die Möglichkeit, kreativ aufzutreten und zu zeigen, was er kann. Der Entertainer strebt nach Anerkennung.

B: The Entertainer

Anerkennung



Für den Follower sind Games und Social Media vor allem Orte der Begegnung. Er nutzt sie, um mit Freund*innen in Kontakt zu sein und gemeinsame Zeit zu verbringen. Nicht das Spiel oder die App selbst steht im Mittelpunkt, sondern das Gefühl, Teil einer Gruppe zu sein. Der Follower strebt nach Zugehörigkeit.

C: The Follower

Zugehörigkeit



Der Leveler mag Herausforderungen und will sehen, wie gut er wirklich ist. Wenn ein Game ihn fordert, bleibt er dran – bis der nächste Level, Rang oder Erfolg geschafft ist. Wenn nicht, wird es ihm schnell langweilig. Es motiviert ihn, besser zu werden und seine Skills zu verbessern. Erfolge fühlen sich für ihn besonders gut an, weil er weiß, wie viel Arbeit dahintersteckt.

D: The Leveler

Kompetenz



Der Creator nutzt Games und Social Media, um kreativ zu sein und eigene Ideen umzusetzen. Ob bauen, gestalten, schneiden oder posten: er hat Spaß daran, etwas Eigenes zu erschaffen. Dabei möchte er immer er selbst bleiben. Das ist ihm wichtig! Für ihn ist das Internet ein Ort, an dem er ausprobieren kann, wer er ist und was ihm gefällt. Nicht nur zuschauen, sondern selbst machen. Das ist sein Ding.

E: The Creator

Selbstaussdruck



Zähle jetzt zusammen, welche Aussagen am meisten auf dein Kind zugefallen haben. Finde so den passenden Shiftie!



WELCHER SHIFTIE IST DEIN KIND?



Kontakt:

✉ info@gameshift.nrw
 🌐 www.gameshift.nrw
 📷 [gameshift_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)



"Welcher Shiftie ist dein Kind? Mediennutzungstest" von der Pacemaker Initiative für GAMESHIFT NRW unter CC BY-NC-ND 4.0. Lizenzinformationen unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Kreuze an, was am meisten auf dein Kind zutrifft.

Frage 1: Vervollständige den Satz. Mein Kind...

A: ...nutzt Medien zur Entspannung, braucht Sicherheit & Ruhe.

B: ...liebt Spaß, Trends, Entertainment, Aufmerksamkeit im Netz.

C: ...sucht Zugehörigkeit, Austausch, gemeinsames Erleben in Games und Social Media.

D: ...möchte in Games Herausforderungen meistern, besser werden, strategisch handeln.

E: ...liebt es, mit digitalen Medien kreativ zu sein und etwas zu gestalten, um sich selbst zu verwirklichen.

Frage 2: Diese Aussage beschreibt mein Kind am ehesten...

A: Mein Kind liebt seine Hobbys und kann stundenlang darin versinken – ob beim Spielen, Basteln, Lesen oder Planen.

B: Mein Kind ist gern sichtbar. Unsichtbar oder ohne Peergroup zu sein, ist seine große Sorge. Ablehnung oder Kritik beschäftigen mein Kind lange und machen es sehr traurig.

C: Meinem Kind ist es wichtiger, Teil einer Gruppe zu sein, als seine eigene Meinung oder seine Überzeugungen zu zeigen.

D: Mein Kind sucht immer die Herausforderung und strebt danach, sich mit anderen oder auch mit sich selbst zu messen.

E: Mein Kind hat eine starke eigene Meinung und möchte so leben und handeln, wie es wirklich ist. Das stellt es über die Zugehörigkeit zu bestimmten Gruppen.

Frage 3: Bei welcher Nutzung beobachtest du dein Kind am meisten?

A: Mein Kind schaut sich Videos von Leuten an, denen es folgt oder spielt ein schönes Spiel, in dessen Umgebung und Welt es sich einfach wohlfühlt.

B: Mein Kind schaut nach, ob sein letztes Foto oder Video neue Likes und Kommentare bekommen hat.

C: Mein Kind chattet mit Freund*innen oder spielt ein Spiel mit anderen Klassenkamerad*innen.

D: Mein Kind spielt ein Game, das es herausfordert. Das geht allein oder in online Gruppen.

E: Mein Kind macht etwas Kreatives, z.B. in Minecraft etwas bauen oder ein Video drehen, das eine echte Message hat.

Frage 4: Diese digitalen Medien nutzt mein Kind am ehesten...

A: Mein Kind mag Cozy Games, die eine ästhetisch schöne Welt anbieten wie z. B. Minecraft (Creative Modus), Animal Crossing, The Sims, Stardew Valley, LEGO, Horizon, Marvel Games.

B: Mein Kind ist unterwegs auf Instagram, TikTok oder Snapchat. Es mag Trends und Challenges!

C: Mein Kind lädt sich gern die trendigen Spiele runter, die auch Schulkamerad*innen haben, um mitreden zu können und im Austausch zu sein.

D: Mein Kind mag strategische, competitive Games wie Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Valorant, Super Smash Bros, oder Grand Theft Auto (GTA).

E: Mein Kind mag Games wie The Sims, Animal Crossing, Life is Strange, Zelda oder Minecraft Creative Mode.

Frage 5: Für diese digitalen Medien interessiert sich mein Kind außerdem noch...

A: Mein Kind mag auch Plattformen und Content, wo es Inspiration findet, wie z.B. Vlogs, DIYs, Study/Plan with me auf BookTok, YouTube, Pinterest oder BeReal.

B: Mein Kind mag auch Games wie Minecraft, Fortnite, Rocket League oder Roblox, wenn es damit sichtbar wird für Kontakte.

C: Mein Kind mag auch Social –Media Plattformen wie TikTok, Snapchat, Instagram, YouTube, um dort Freund*innen zu supporten oder bei Trends und Challenges mitzumachen.

D: Mein Kind mag auch Plattformen wie YouTube, Reddit, Discord und Twitch für Gaming-Wissen und Feedback.

E: Mein Kind mag auch kreative Plattformen und Tools wie YouTube, Pinterest oder Canva.

Frage 6: Das Leben meines Kindes im digitalen Raum bereitet mir Sorgen, weil...

A: ...es sich dort immer mehr in Fantasiewelten zurückzuziehen kann.

B: ...es zunehmend fokussiert ist auf seine hohe Sichtbarkeit und erwünschten Content.

C: ...ich fürchte, dass es sich zu stark über Gruppenzugehörigkeit definiert.

D: ...es oft sehr hohe Nutzungszeiten aufbringen muss, um mit seinen eigenen Zielen mitzuhalten.

E: ...es sich dort durch seine Präsenz auf Plattformen und in Foren und mit seiner Meinung sehr angreifbar macht – auch für Fremde.

Frage 7: So ist mein Kind:

A: Mein Kind ist eine bewusste, strukturierte und sicherheitsliebende Person und mag es ruhig, überschaubar und schön.

B: Mein Kind ist laut, sichtbar und immer auf der Suche nach Wegen, um gesehen und anerkannt zu werden.

C: Mein Kind möchte dazugehören. Es nimmt die Stimmung und Dynamik in Gruppen stark wahr.

D: Wenn mein Kind den Sinn oder das Ziel einer Aufgabe nicht erkennt oder sie schlecht aufgebaut ist, verliert es schnell das Interesse.

E: Mein Kind sucht Gleichgesinnte, die es und sein Aussehen und seine Ideen respektieren oder teilen!

Frage 8: Mein Kind nutzt digitale Medien gern, weil es dort am besten...

A: ...in eigene, fantasievolle Welten eintauchen kann, die es evtl. auch selbst mitgestalten kann.

B: ...sehr sichtbar sein kann (z.B. durch viel Content erstellen und Posten) und nicht verpasst, was gerade so angesagt ist.

C: ...seine Zugehörigkeit zu einer Community zeigen kann – durch Spielen eines beliebten Spiels, Teilnahme an Challenges, Mitmachen von Trends oder Styles.

D: ...für sich selbst immer wieder neue, herausfordernde und anspruchsvolle Ziele setzen kann, was seine Kompetenz kontinuierlich stärkt

E: ...viele Leute mit seinen Kreationen und seiner Meinung erreichen und sogar selbst ein*e Meinungsführer*in werden kann.

Frage 9: Die digitale Mediennutzung meines Kindes beunruhigt mich, weil...

A: ...es das Leben außerhalb von Games, Büchern und Social Media weniger schätzen und vernachlässigen kann.

B: ...sein sensibles Wesen darunter leidet, wenn mal wenig Likes oder sogar anfeindende Kommentare kommen.

C: ...es wegen des Wunsches nach Zugehörigkeit anfällig für problematische Gruppen, gefährliche Challenges oder Trends sein könnte.

D: ...es in der Nutzung hohen Leistungsdruck empfinden kann.

E: ...es durch zunehmende Bewertungen seiner Kreationen oder seiner Meinung von außen Druck und Unsicherheit empfinden kann.

Frage 10: Diese Aussage trifft am ehesten auf mein Kind in Bezug auf digitale Medien zu:

A: In den Spielwelten und Foren fühlt es sich verstandener und wohler, als in seinem "echten" Leben.

B: Wenn es nicht online ist, hat mein Kind Sorge, es könnte etwas verpassen oder weniger cool dastehen.

C: Es versteht manche Games oder Trends gar nicht richtig oder interessiert sich eigentlich gar nicht recht dafür, obwohl es mitmacht.

D: Außerhalb digitaler (Spiel-)Welten gibt es für mein Kind wenige Herausforderungen und es fühlt sich schnell gelangweilt.

E: Mein Kind fühlt sich durch den Überfluss an für es wichtigem Content (Nachrichten, Meinungen und Anfeindungen aus dem Netz) gestresst und es macht sich Gedanken.

