

DIGITALE SPIELE



Medienelternabend für Eltern

Grundschule Heilig-Kreuz

13.06.2023

<https://openclipart.org/detail/304634/phone-user>

AGENDA

- MEDIENNUTZUNG VON GRUNDSCHULKINDERN
- BELIEBTE APPS
- DIGITALE SPIELE
- REGELN IN DER FAMILIE

EINSTIEG

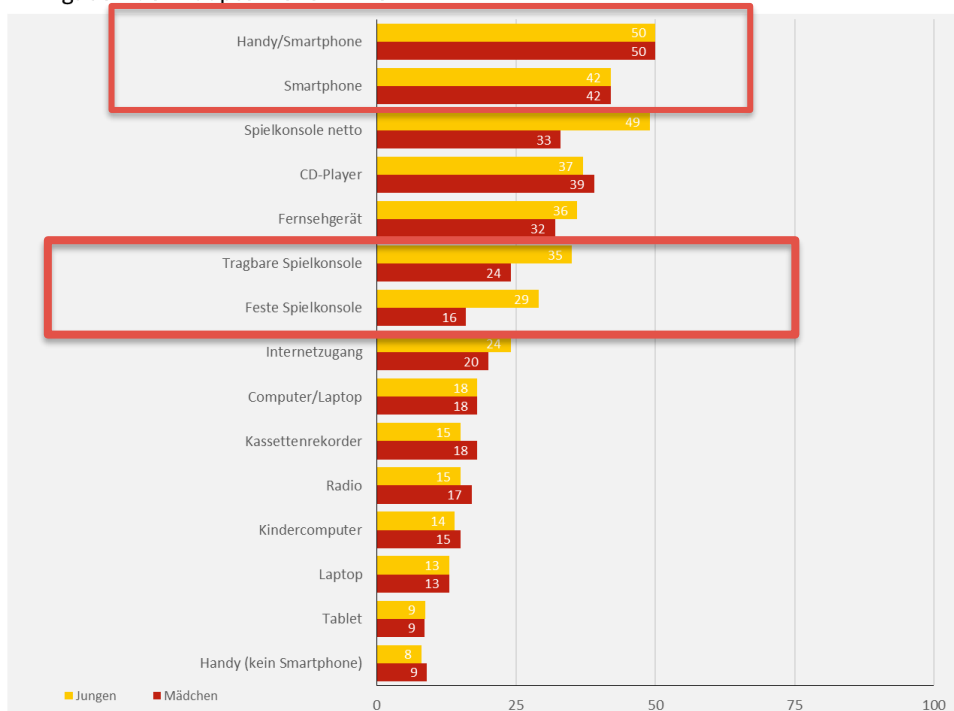
Welche Medien haben Sie in Ihrer Kindheit genutzt?

Welche (digitalen) Medien und Spielzeuge gibt es heute?

Welche dieser Medien nutzen Sie in Ihrer Familie?

MEDIENALLTAG VON KINDERN

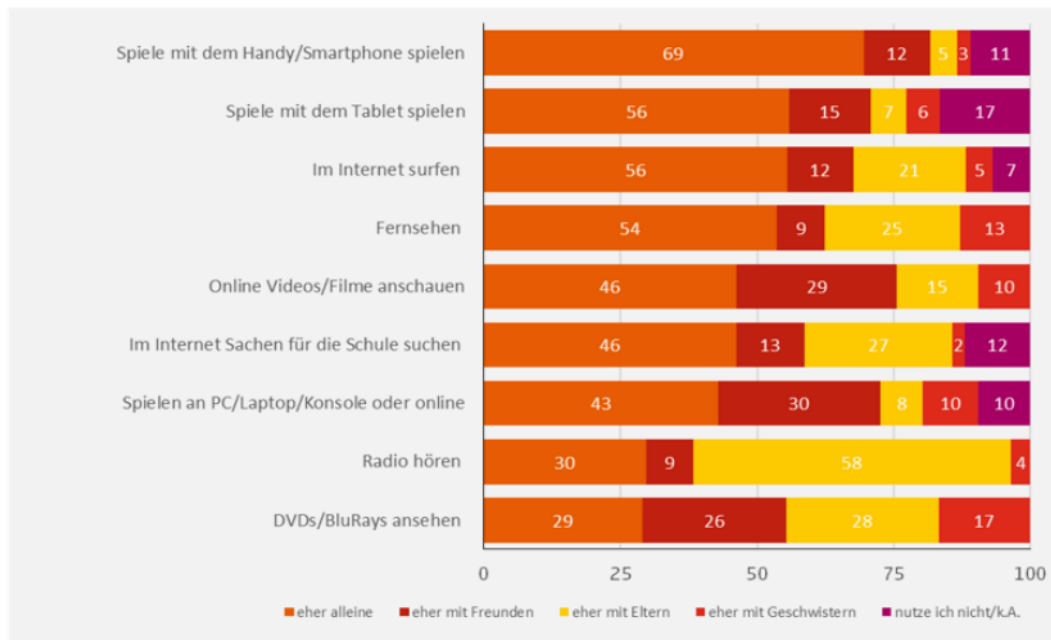
Gerätebesitz der Kinder 2020 - Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.216

MEDIENALLTAG VON KINDERN

Mediennutzung 2020: Mache ich...



SMARTPHONE & APPS



Messenger



Soziale Netzwerke



Spiele



Videos / Musik

SMARTPHONE & APPS

Das Internet bietet Jugendlichen vielfältige Möglichkeiten, um ...

... mit anderen **zu kommunizieren** (z.B. *WhatsApp, Chat*).

... **sich selbst darzustellen** (z.B. *Instagram, Youtube, TikTok*).

... einfach nur **mal abzuschalten** (z.B. *Digitale Spiele, Videos, Musik*).

... **sich von Erwachsenen abzugrenzen** (z.B. *Sprache, Abkürzungen*).

... die eigenen **Grenzen kennenzulernen** (z.B. *Gewalt, Pornografie*).

YOUTUBE




www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/beratung/schwerpunkte/roblox-spiel-oder-ernst-das-sind-die-risiken-von-denen-eltern-nichts-wissen-sollen

YOUTUBE



Spiele NIEMALS das NEUE HUGGY WUGGY Spiel!!! 🤩 (Project Playtime)

 IDzock

Mitglied werden Abonnieren

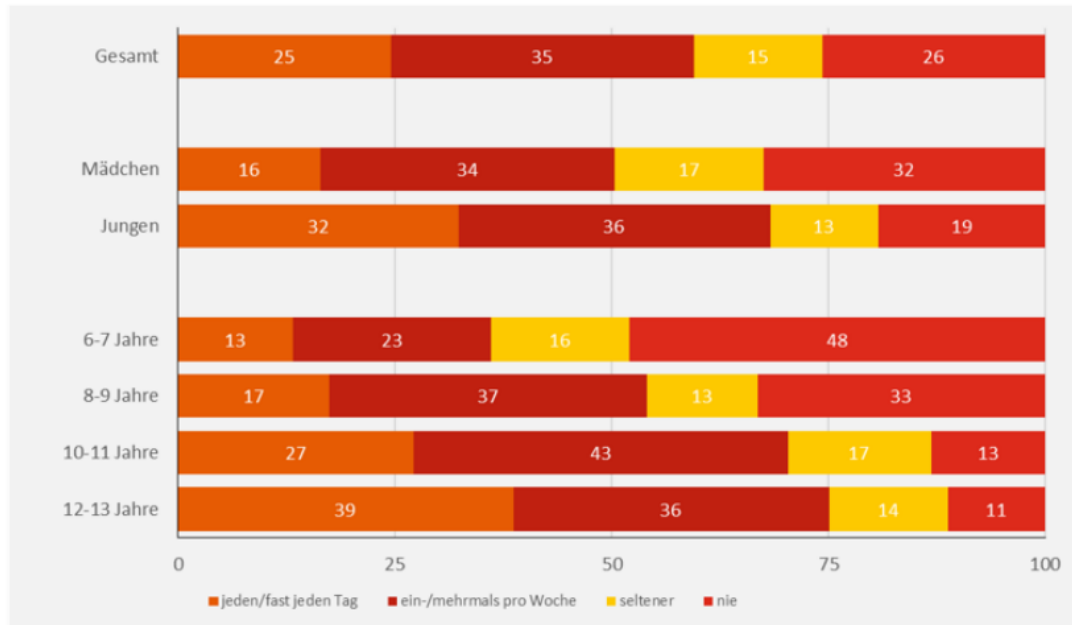
5374 Teilen Speichern

DIGITALE SPIELE

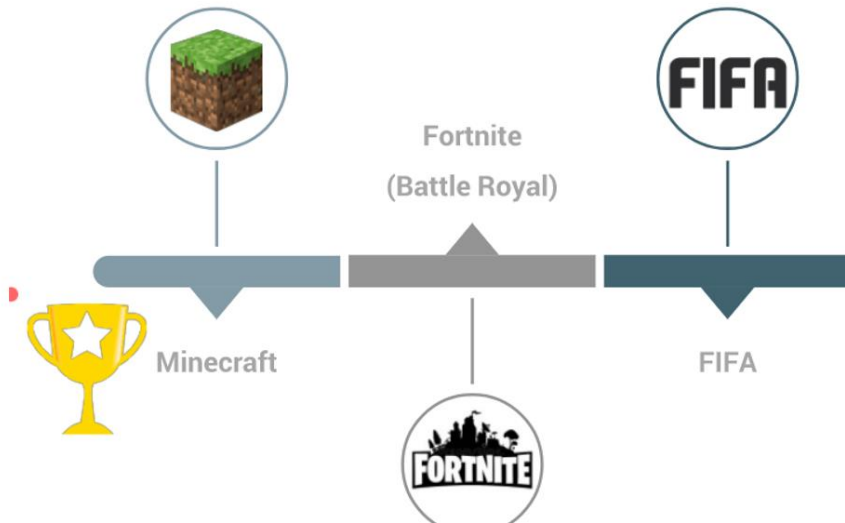


DIGITALE SPIELE

Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020



DIGITALE SPIELE



Poekmon
Brawl Stars
Super Mario
Mario Kart

.....

DIGITALE SPIELE

ZDF MAGAZIN ROYALE

In-Game-Käufe – Abzocke ohne Altersbeschränkung | ZDF Magazin Royale

Teilen

10

10

97	ST
MBAPPÉ	
99 PAC	98 DRI
95 SHO	44 DEF
90 PAS	88 PHY

EA Sports

WEITERE VIDEOS

13:31 / 21:35

YouTube

ZDF MAGAZIN ROYALE

DIGITALE SPIELE

Fred Wilson

„Biete deinen Dienst gratis an, möglicherweise mit **Werbeeinblendungen** (...), gewinne viele Kunden (...) und biete dann deinem Kundenstamm zu einem Aufpreis **Zusatzleistungen** oder eine erweiterte Version deines Dienstes an [Anm.: Hervorhebungen durch den Verfasser].“

(Gassmann et. al. 2016: 134)



Abb. 1: Fred Wilson (Ito 2009: CC)

Free- **-mium**
umsonst premium

Brawl Stars – Apps bei Google Play



ERSTER BRAWLER

RANG
3

24/30

POWER 2

SHELLY
KÄMPFERIN



AUSWÄHLEN

AUSPROB.

STARPOWER



Kann nicht
werden
POWER

BRAW



TREFFERPUNKT
3780 +180



ATTACKE: Schaden
315 +15



SUPERSKILL: Schaden
336 +16



ZUM BESTÄTIGEN





SHOP



23



628



41



Mondneujahrspaket

9d 9h



Frohes neues Mondjahr!

MEGABOX



x2

170



1500



10,99 €

3x Wert

Dieses Angebot kann nur EINMAL gekauft werden!

Saisonales Skinangebot

9d 9h



DYNASTIEAGENT
COLT

150

Saisonales Skinangebot

9d 9h



DIGITALE SPIELE

- **Hohe Bindung an das Spiel – Push-Nachrichten** über den Spielverlauf erscheinen auf dem Smartphone
- Kinder mit hohem Ehrgeiz stehen unter stetigem **Erfolgsdruck**
- **In-App-Käufe** beschleunigen Aufbau- bzw. Aufrüstungsprozesse
- Clans geben **Regeln** vor – üben **sozialen Druck** aus – Vorgaben ggf. auch mit **In-App-Käufen** erfüllen

(Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz 2016)

DIGITALE SPIELE



„...ein riskanter Transfer der Spielhandlung in die reale Lebenswelt von 12-Jährigen [ist] nicht zu vermuten.“

<https://usk.de/informationen-der-usk-zu-fortnite/>



DIGITALE SPIELE

"Ich finde Computerspiele recht gut, weil es viele Arten von Computerspielen gibt. Es gibt Fantasyspiele, manche Rollenspiele sind echt realitätsnah. Es gibt auch noch Ego-Shooter 'jump'n'run', Action, Prügel, 'hack'n's lay' und weitere Arten von Computerspielen.

Ich finde Computerspiele toll, weil man einfach mal abschalten kann. Computerspiele lenken vom täglichen Alltag ab, z.B. wenn man Stress in der Schule oder zu Hause hat, wenn man gelangweilt ist oder einfach nichts zu tun hat. Es ist auch toll wie Spiele aufgebaut sind. Es hängt viel vom System und der Grafik ab.,,

(Gesamtschüler, 8. Klasse)

<https://www.grenzenlos-spielen.de/Die-Faszination-Computerspiel/info.aspx>

DIGITALE SPIELE

Warum sind Computerspiele so interessant?

- Grafik, Animation, Spielinhalt(wie attraktive Spielhandlungen & Ziele)
- Spannung, Abwechslungsreichtum, Überraschungen
- Erfolg, Aufstieg, Belohnungswerte
- Emotionale Gratifikation
- Soziale Kontakte, Anerkennung
- Strukturelle Kopplung(Bezüge zur Lebenswelt wie Hobbies oder Erfahrungen)

➤ **Wichtiges Merkmal von Computergames: Interaktivität (Man kann selber der Held sein!)**

DIGITALE SPIELE

Faszinationskraft für Jungs?

- Möglichkeiten des „Wettkampfes“
- Faszination, Kontrolle & Macht
 - > *Situation und Gegner beherrschen*
- Motorik: Geschicklichkeit
- Raum für Rollenspiele und Rollenidentifikation
 - > *Simulation, Entdeckung neuer Welten*

➤ **Spiele bieten Elemente, die in der Jungen-Sozialstation häufig fehlen**

DIGITALE SPIELE

Medienabhängigkeit

- Craving (Verlangen)
- Kontrollverlust
- Entzug
- Toleranzentwicklung
- Sozialer Rückzug
- negative Konsequenzen

Fachleute sprechen von einer Abhängigkeit, wenn min. 3 dieser Kriterien in den letzten 12 Monaten aufgetreten sind.

Exzessive Nutzung

- Exzessive PC- Nutzung (Gaming, Chatting oder Surfing) liegt vor mit mehr als 30 Stunden wöchentlich
- PC-Zeiten für Schule, Ausbildung und Beruf werden nicht berücksichtigt

DIGITALE SPIELE

„Viele Kinder fühlten sich LOST in der Corona-Pandemie“



Risikofaktoren für die Entwicklung einer Medienabhängigkeit:

- Depressive Grundstruktur
- Geringes Selbstwertgefühl
- Negative Stressbewältigung
- Einsamkeit

EXKURS: MEDIENZEITEN

Mediennutzungszeiten: Empfehlung der BZgA

Alter	Bilderbücher/ Bücher	Hörmedien (Musik-CDs / - Kassetten, MP3 Hörgeschichten)	Fernsehen, DVD, Video	Computer, Spielekonsolen, Tablets, Smartphones
0-3 Jahre	regelmäßig Bilderbücher anschauen und vorlesen (ab etwa 6 Monate)	höchstens 30 Minuten	am besten gar nicht	
3-6 Jahre		höchstens 45 Minuten	zusammen höchstens 30 Minuten	
6-10 Jahre	regelmäßig vorlesen / lesen	höchstens 60 Minuten	zusammen höchstens 45-60 Minuten	

DIGITALE SPIELE

Tipps:

The screenshot shows the website 'Spieleratgeber NRW'. The logo is at the top left. A navigation bar has 'SPIELE' and 'RATGEBER' tabs. A breadcrumb trail reads '... > Beurteilungen > Apps > Brawl Stars'. The main content area features a large image of 'Brawl Stars' characters with a 'Brawl Stars' label. On the right, there is a search bar and a sidebar menu. The sidebar menu includes 'Startseite', 'Spiele' (with sub-items: Aktuell, Beurteilungen, Spiele-Dossiers, Tipp der Redaktion, Video-Beurteilungen, Spielesuche), and 'Ratgeber' (with sub-items: Familie, Schule, Jugendhilfe, News, Artikel, Dossiers, Praxisprojekte, Aus der Jugendredaktion, Videos, Plattformen).

SPIELERATGEBER
NRW

SPIELE **RATGEBER**

... > Beurteilungen > Apps > Brawl Stars

Brawl Stars

Suche...

Startseite

Spiele

- Aktuell
- Beurteilungen
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber

- ★ Familie
- ★ Schule
- ★ Jugendhilfe
- News
- Artikel
- Dossiers
- Praxisprojekte
- Aus der Jugendredaktion
- Videos
- Plattformen

WAS MACHT EINE GUTE APP AUS?

**Benutzer-
freundlichkeit**

Sicherheit

**Jugendge-
fährdende
Inhalte**

**Inhalt:
*Neugier/
Fantasie***

**In-App-
Käufen
Werbung**

Quelle: <https://www.schau-hin.info/grundlagen/welche-app-in-welchem-alter>



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2022

Unter der
Schirmherrschaft
der Bundesministerin
für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend
Lisa Paus

Gewinner Apps 2022



2022, APPS, GEWINNER

PLATZ 1 – URBAN RIDERS (VILLA HIRSCHBERG ONLINE)

2022 | Apps | Gewinner Das sagt die Kinderjury: „Urban Riders“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir als Fahrradkurier bis zur Unendlichkeit fahren und Pakete abholen oder abgeben wollen. Wir überwinden Hindernisse, Staus und Baustellen. Bauen wir einen Unfall, ist die Runde zu Ende. Wir...

MEHR ERFAHREN



2022, APPS, GEWINNER

PLATZ 2 – WILLI UND DIE WUNDERKRÖTE (TIVOLA GAMES)

2022 | Apps | Gewinner Das sagt die Kinderjury: „Willi und die Wunderkröte“ gewinnt beim TOMMI, weil es im Spiel um einen Frosch geht und Amphibien einfach faszinierend sind. Es gibt viele Arten Kröten und es macht Spaß, im Spiel selbst zum Frosch zu werden und dabei so viel über die Welt der...

MEHR ERFAHREN



2022, APPS, GEWINNER

PLATZ 3 – INFLAMMANIA 2 – FIGHT TO CURE: EIN ENTZÜNDUNGSSPIEL (UNIVERSITÄTSKLINIKUM ERLANGEN, MEDIZINISCHE KLINIK 3 – RHEUMATOLOGIE UND IMMUNOLOGIE)

2022 | Apps | Gewinner Das sagt die Kinderjury: In „INFLAMMANIA 2 – Fight to Cure“ gewinnt beim TOMMI, weil es ein bisschen eklig und trotzdem sehr interessant und es richtig lustig ist. Im Spiel geht es darum, mit viel Strategie Viren vom menschlichen Körper fernzuhalten. Bei den...

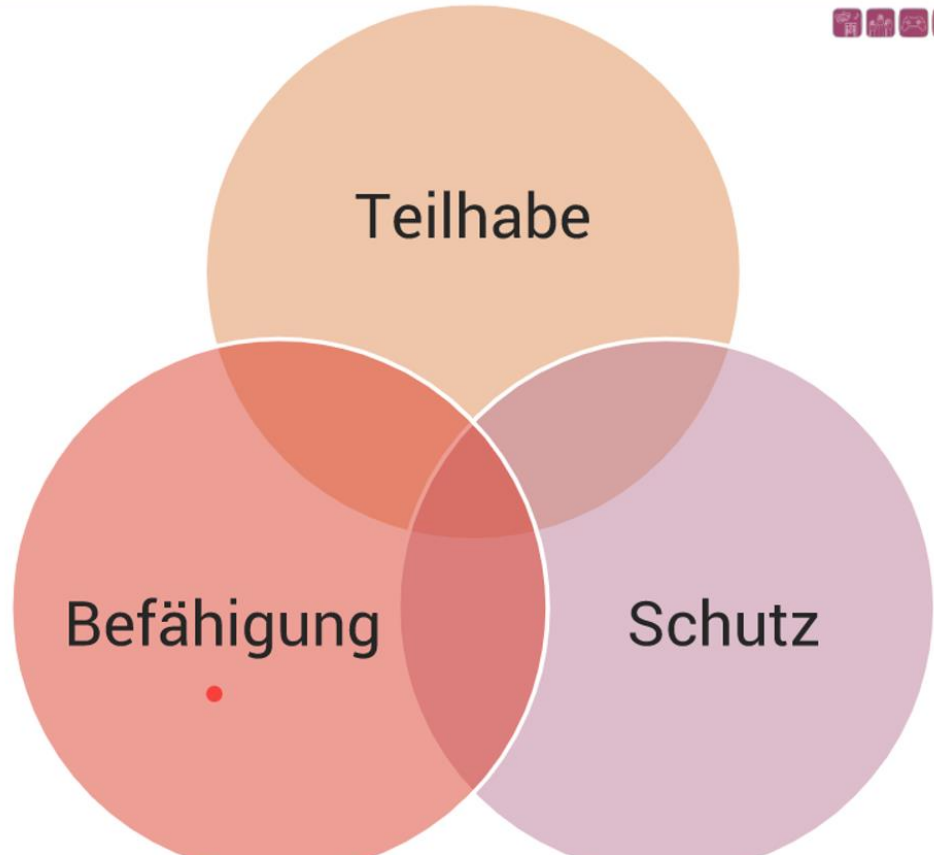
MEHR ERFAHREN

<https://www.kindersoftwarepreis.de/gewinner-nominierte/gewinner-und-nominierte-2022/#sieger>

WIE GEHEN WIR DAMIT UM?

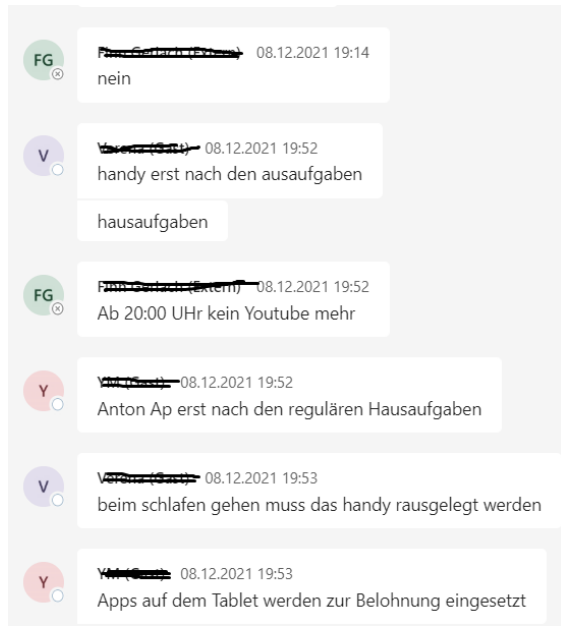


Moderner Jugendmedienschutz



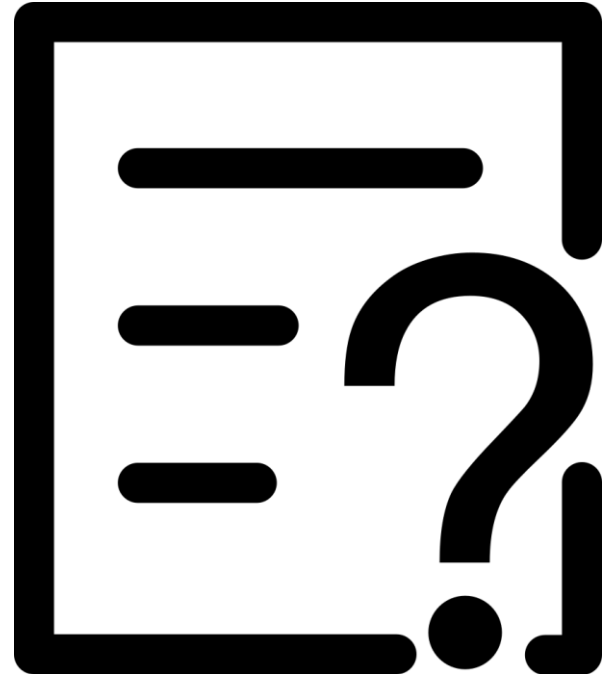
WIE GEHEN WIR DAMIT UM?

REGELN IN DER FAMILIE



A screenshot of a family chat conversation on a mobile device. The chat shows several messages from different family members, each with a circular profile picture and a timestamp. The messages discuss rules regarding mobile phone usage and homework.

- FG** (08.12.2021 19:14): ~~Message~~ nein
- V** (08.12.2021 19:52): ~~Message~~ handy erst nach den ausaufgaben
hausaufgaben
- FG** (08.12.2021 19:52): ~~Message~~ Ab 20:00 UHR kein Youtube mehr
- Y** (08.12.2021 19:52): ~~Message~~ Anton Ap erst nach den regulären Hausaufgaben
- V** (08.12.2021 19:53): ~~Message~~ beim schlafen gehen muss das handy rausgelegt werden
- Y** (08.12.2021 19:53): ~~Message~~ Apps auf dem Tablet werden zur Belohnung eingesetzt



WIE GEHEN WIR DAMIT UM?



<https://www.medien-kindersicher.de/>

WERKZEUGKISTE

TIPPS FÜR DEN FAMILIENFRIEDEN

- Nutzungsvertrag erstellen
- Ruhezeiten festlegen
- Smartphone-Garage einrichten
- Spielerischer Umgang mit Detox-Apps
(z.B. Forest-App, Offtime)



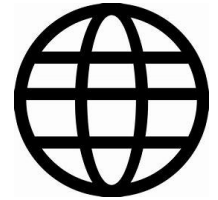
WERKZEUGKISTE

TIPPS FÜR ANLAUFSTELLEN

www.schau-hin.de

www.klicksafe.de

www.internet-abc.de



Medienpädagogische Beratungsstelle
Tel.: + 49 711 4909 6321



FRAGEN ?

**VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT !**



E-Mail

michael.wanninger@gmx.net