



Faszination Digitale Spiele

11.11.2024

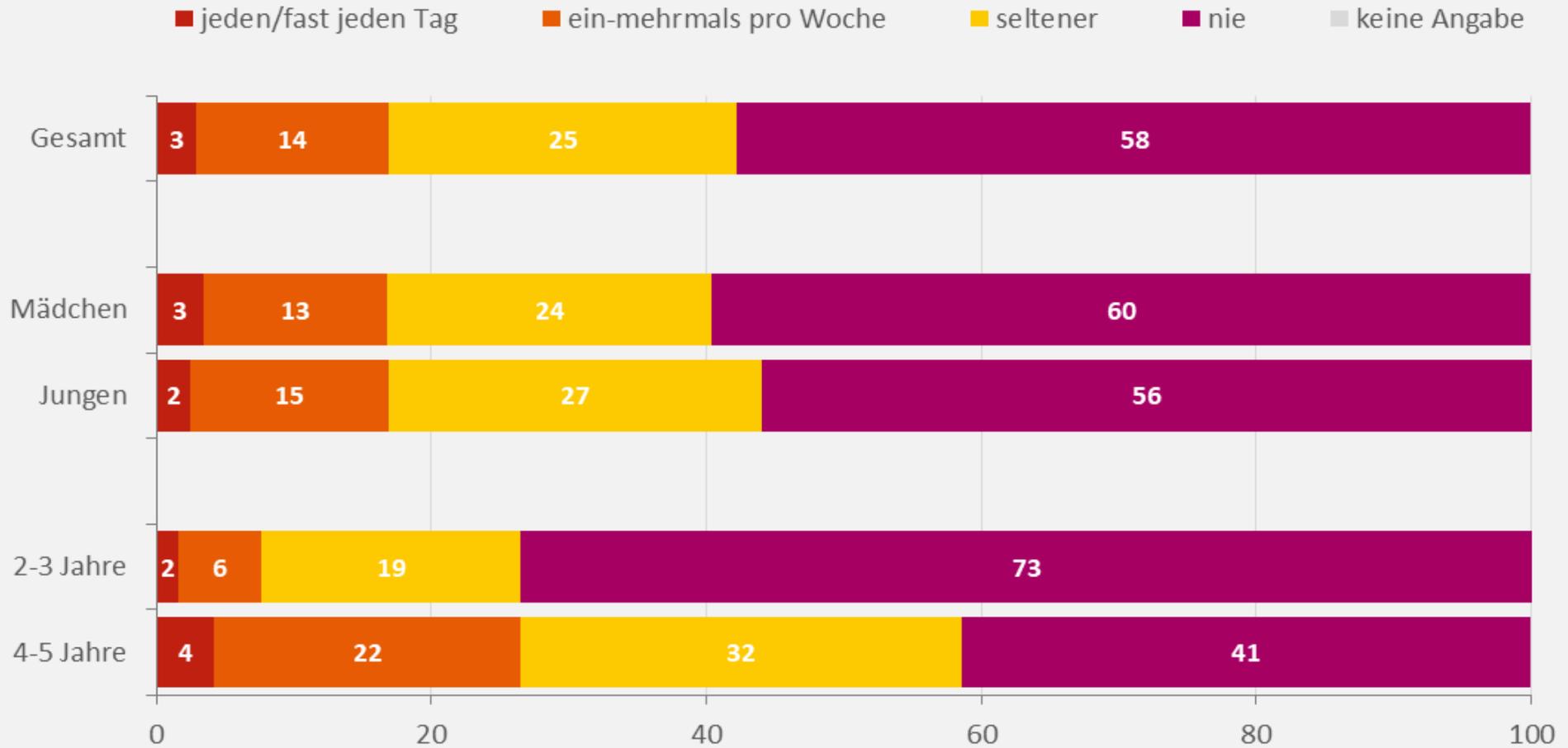
Inhalte Faszination Digitale Spiele 11.11.2024

- Begrüßung, Vorstellung der Inhalte
- Zahlen, Daten, Fakten zur Nutzung von digitalen Spielen in den verschiedenen Altersstufen
(aus den miniKIM-, KIM-, JIM-Studien)
- Auswirkungen digitaler Spiele auf Kinder und Jugendliche
- Was können Eltern bzw. pädagogische Fachkräfte tun ?
(Informationen, Empfehlungen)

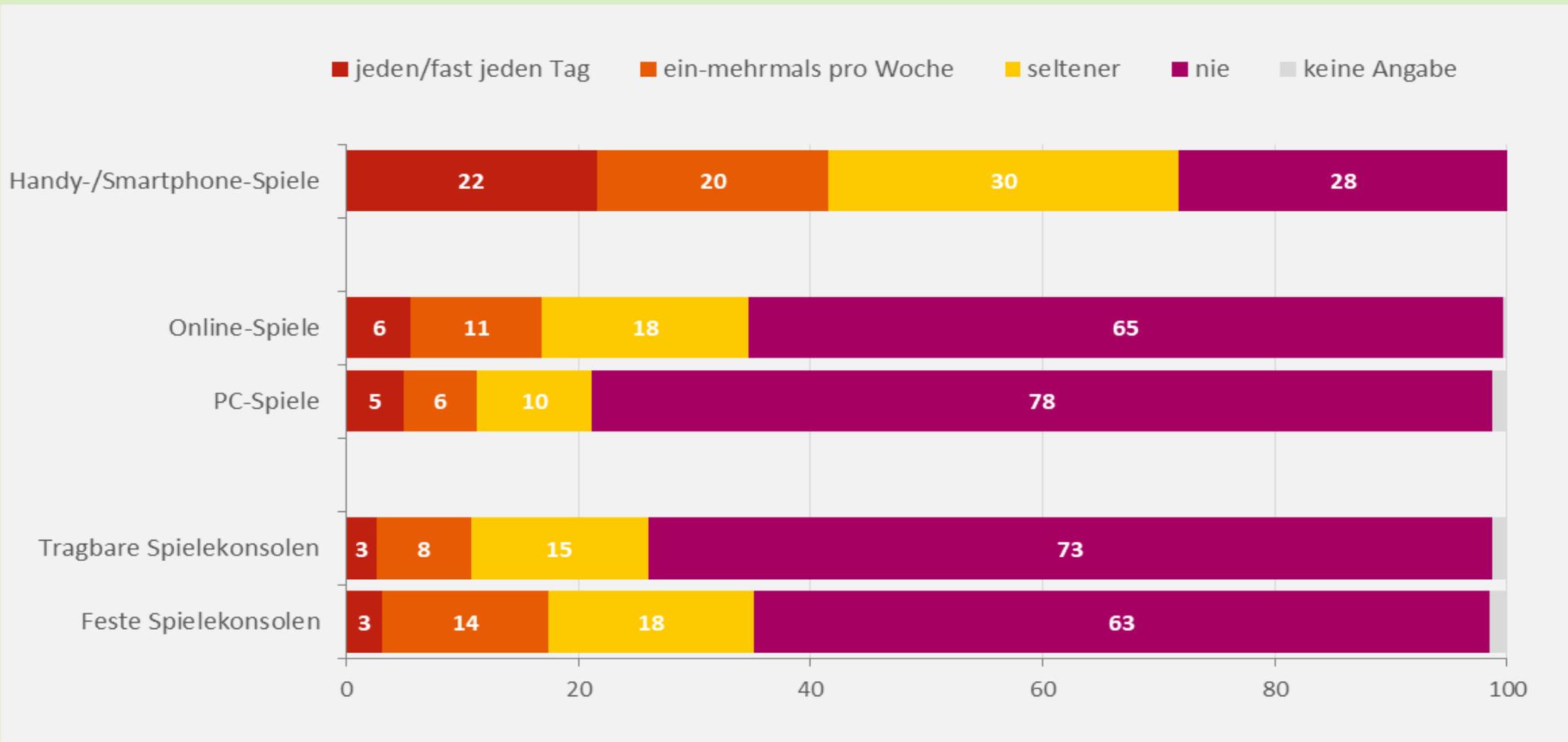
Zahlen, Daten, Fakten zur Nutzung von Medien bei Kindern und Jugendlichen

MiniKIM Studie 2020 Medienumgang 2- bis 5-Jähriger

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



Digitale Spieleformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2020

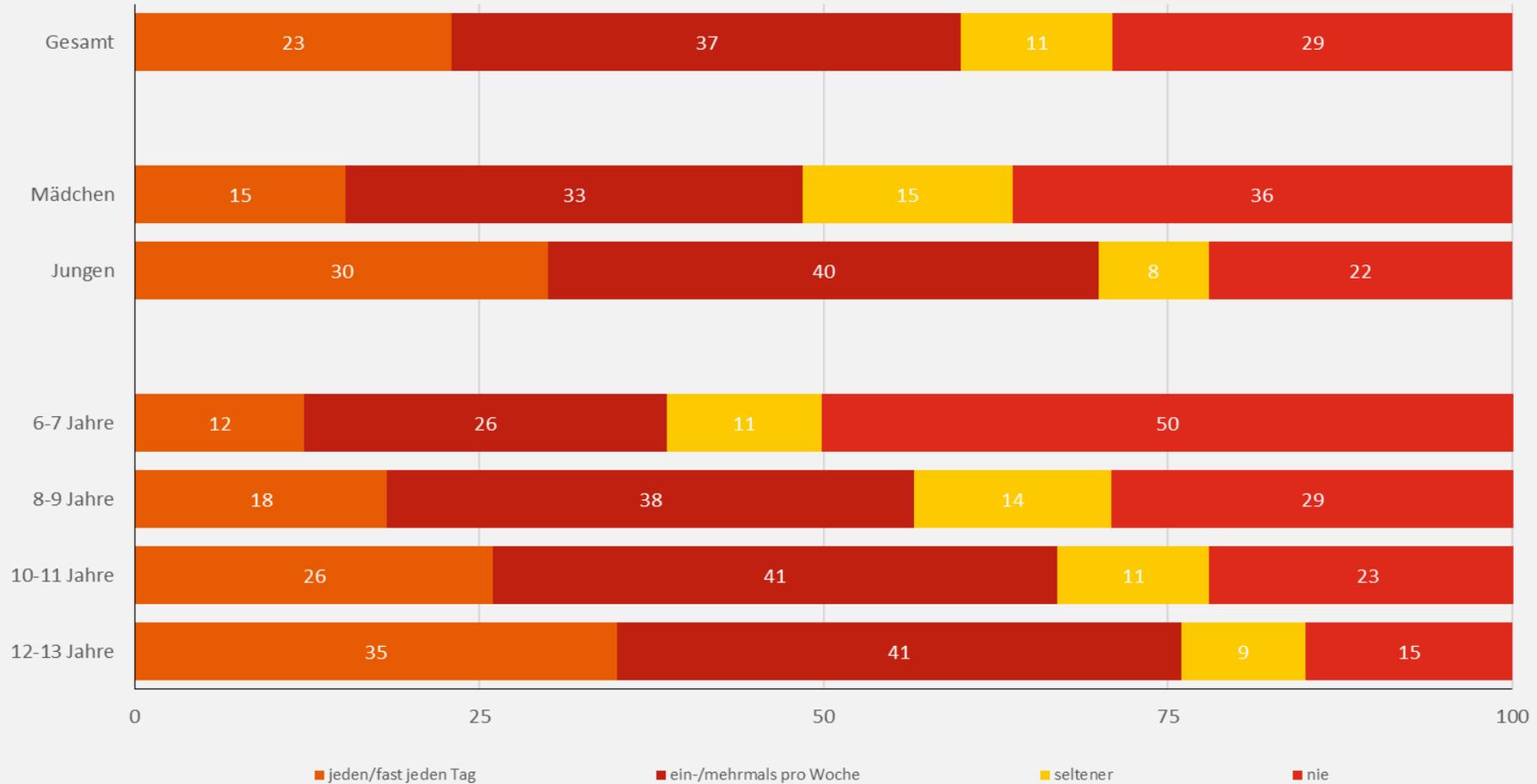


Die liebsten Spiele

- Jump'n'Run-Spiel „Super Mario“ (15 %) auf sich vereinen
- Haustier-App „Talking Tom“ (3 %)
- Spiel zur Fernsehserie „Paw Patrol“ und
- Open-World-Spiel „Minecraft“ (je 2 %)

KIM Studie 2022 Medienumgang 6- bis 13-Jähriger

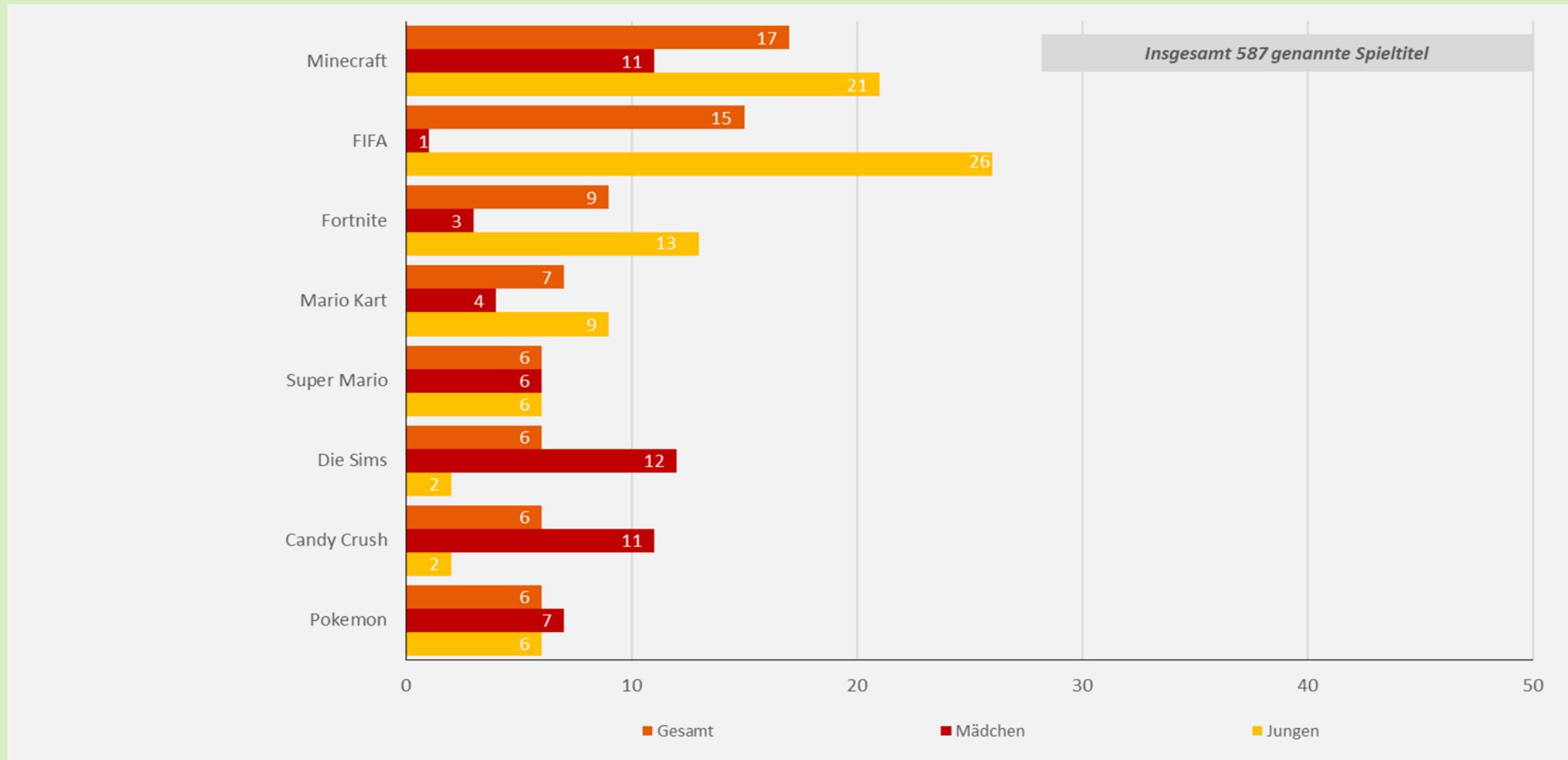
Nutzung PC-/Laptop-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Liebste Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2022

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

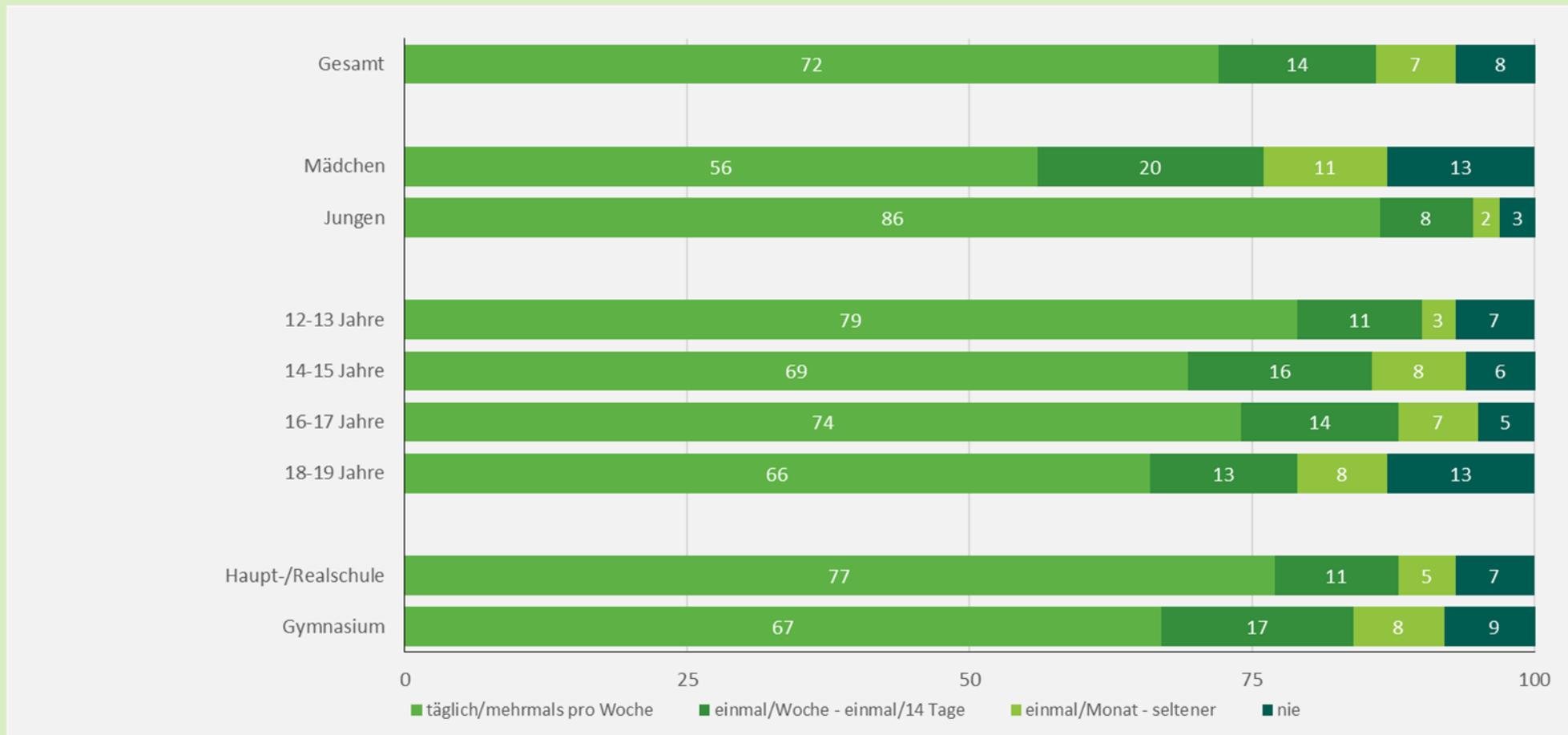


Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, n=842

JIM-Studie 2022 Medienumgang 12- bis 19-Jähriger

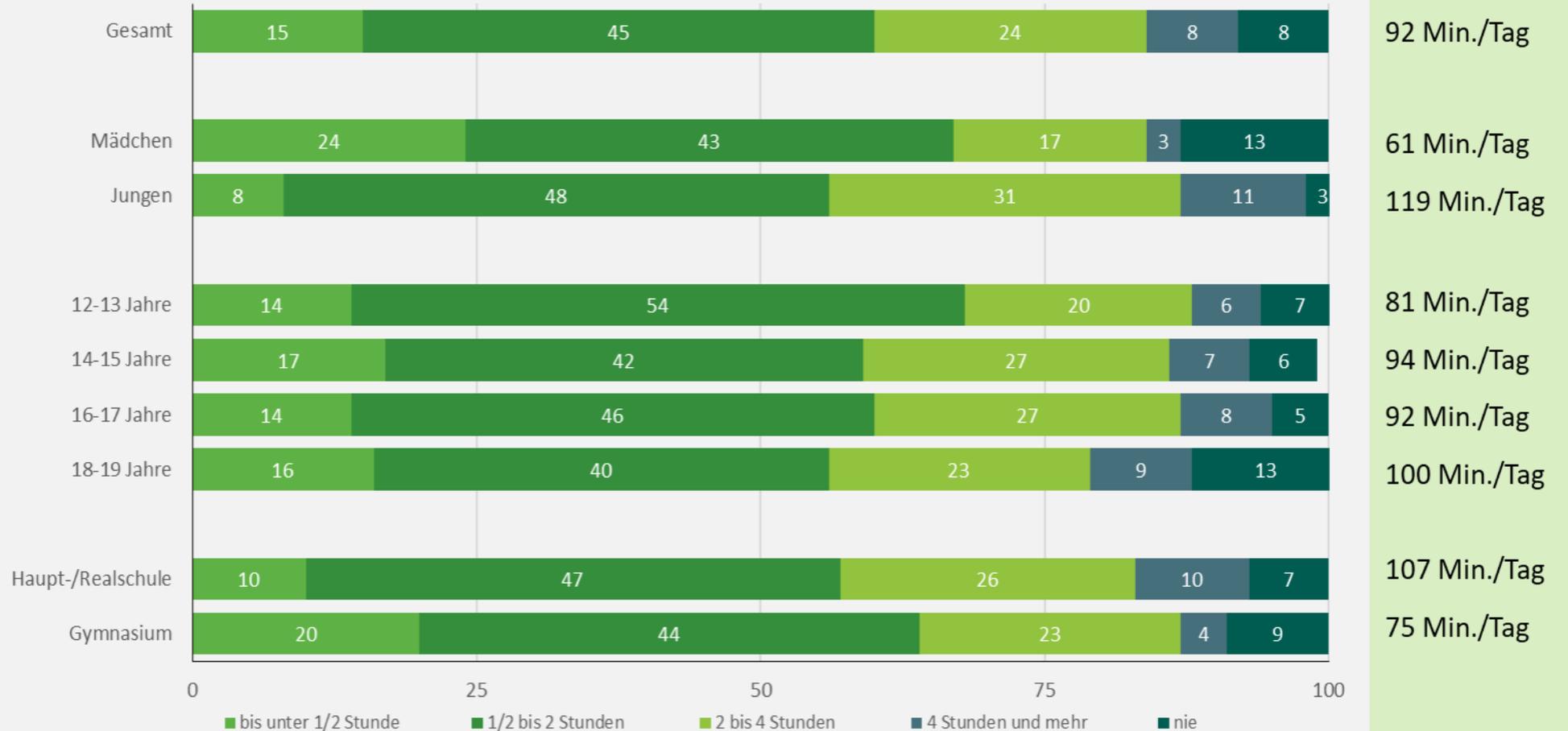
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2023

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



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

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2023



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

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2023

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 32%	„Minecraft“ 22%	„Minecraft“ 21%	„FIFA“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 18%	„FIFA“ 16%	„FIFA“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Fortnite“ 15%	„Fortnite“ 15%	„Fortnite“ 10%	„GTA - Grand Theft Auto“ 10%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 21%	„Minecraft“ 23%
Rang 2	„FIFA“ 15%	„FIFA“ 16%
Rang 3	„Fortnite“ 14%	„Fortnite“ 11%

	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ 17 %	„Minecraft“ 27 %
Rang 2	„Die Sims“ + „Hay Day“ jew. 10 %	„FIFA“ 24 %
Rang 3	„Mario Kart“ 9 %	„Fortnite“ 17 %

Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.107

Fragen, Anmerkungen, Hinweise?

Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche

Sind Spiele kompetenzfördernd ?

Ja und zwar

- Hand-Auge-Koordination, Geschicklichkeit, Taktik
- Improvisations- und logisches Denken
- Konzentrationsfähigkeit
- Ausdauer
- Frustrationsbewältigung
- Lernmotivation
- Medienkompetenz
- Fachliches Wissen

Frage: wie findet ein Transfer in die Realität statt?

Sind digitale Spiele gefährlich ?

Ja und zwar

- Cybergrooming -> sexuelle Belästigung
- Kostenfallen bei In-Game Käufen -> Lootboxen etc.
- Problematische Inhalte -> Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
- Übermäßiges Spielen ->Suchtpotential
- Abgeschlossene Spiele Community ->Realitätsverlust, Beleidigungen, Drohungen, Mobbing
- Konzentrations- und dadurch Lernschwierigkeiten

Machen Spiele aggressiv?

Nein nicht grundsätzlich

- Mediale Gewalt ist in der Lage, die Nutzer/-innen gefühlsmäßig zu erregen.
- Zuschauer/-innen oder Computernutzer/-innen gewöhnen sich an Gewalt in den Medien
- wissenschaftliche Untersuchungen besagen, dass die durch Gewaltkonsum gesteigerte Aggression schnell wieder abflacht und keinen dauerhaften Einfluss auf die Nutzer/-innen hat

Aber

vermittelte aggressive Verhaltensmuster werden eher übernommen, wenn die Nutzer/-innen ohnehin zur Anwendung von Gewalt neigen und wenn ihre wirklichen Lebenssituationen dem medialen Vorbild ähneln. Außerdem gilt inzwischen als sicher, dass vor allem labile Menschen durch Medienereignisse seelisch beeinflusst werden können.

Was sagt die Forschung

Medienwirkungen sind sehr komplex und von zahlreichen Faktoren abhängig.

Dies sind insbesondere:

1. Medieninhalt (Kontext, Glaubwürdigkeit, Identifikationspotenzial, Belohnung/Sanktion, Opferperspektive...)
2. Personenvariablen (Geschlecht, Alter, Werte, soziales Umfeld, Medienkonsum, Rahmungskompetenz...)
3. Situative Faktoren (Angst und Bedrohung, Stress, Einfluss von Drogen...)

Sinn von Off- Nutzungsphasen

- tätigkeitsbezogene Konzentrationsfähigkeit gewährleisten
- Entspannungsphasen fördern
- empathische, emotionale Kommunikation ermöglichen
- Lernleistungen erhöhen
- zwischenmenschliche Beziehungen entwickeln und pflegen

[2018-03-02 Abschlussbericht BLIKK Medien_final](#)

https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf

Zusätzliche Herausforderung

Dark patterns - Finstere Methoden im Internet, um Personen z.B. zu Käufen zu verleiten

- Methode 1: Emotionalen Druck aufbauen
- Methode 2: Verwirrung hinterlassen
- Methode 3: Aufmerksamkeit steuern
- Methode 4: Mit Belohnungen ködern
- Methode 5: Durch Wortwahl Stress erzeugen
- Methode 6: Informationen verschleiern
- Methode 7: Zum schnellen Kauf drängen

Fragen, Anmerkungen, Hinweise?

Was können Erwachsene tun?

Was können Eltern und pädagogische Fachkräfte tun?

- Interesse zeigen, sich Spiele erklären lassen, ggf. beim Spielen dabei bleiben
- sich fortlaufend informieren -> Veränderungen bei der schnellen Entwicklung Gaming-Branche
- Kommunikationsstrukturen beobachten -> ggf. Regelungen vereinbaren
- Eigenes Verhalten mit digitaler Welt hinterfragen -> Vorbild sein
- Sich mit den Kindern und Jugendlichen beschäftigen -> alternative Angebote, echte Welt hat Vorrang
- Vereinbarungen treffen -> z.B. Zeiten über Mediennutzungsvertrag
- Spielen nicht als Belohnung oder Strafe einsetzen
- Sicherheitssysteme in Geräten aktivieren
- Weitere Ideen??

Der Mediennutzungsvertrag

Ein Weg zu einer Vereinbarung miteinander



Zu finden unter <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>

Wo gibt es weitere Informationen - eine kleine Auswahl

- www.schau-hin.info/ ein Medienratgeber für Familien informiert Eltern und Erziehende über aktuelle Entwicklungen der Medienwelt
- www.medien-kindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihres Kindes.
- <https://usk.de/> Selbstkontrolle der Games-Branche
- www.internet-abc.de Plattform für Kinder, Eltern und Lehrkräfte
- www.klicksafe.de unterstützt dabei, Kinder bei der Nutzung von digitalen Medien zu begleiten.
- www.flimmo.de ein Elternratgeber für TV, Streaming, YouTube und Kino.
- **Tommi Kindersoftwarepreis** -> Empfehlenswerte Spiele
- **Spieleratgeber NRW** -> Allgemeine Info zu gelisteten Spielen (Inhalte, entwicklungsspezifische Altersstufen)
- www.mediennutzungsvertrag.de
- www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de unterstützt alle, die Kinder und Jugendliche bei ihrem Medienerleben begleiten

Schlussbemerkungen

Die Möglichkeiten zum digitalen Spielen nehmen zu

- es gibt immer mehr Internetanschlüsse, die es ermöglichen dezentral gemeinsam zu spielen
- Es gibt Online-Orte und Spielwelten, wo immer Leute sind, die auch spielen wollen
- Selbstbegrenzung fällt vielen Menschen schwer und ist i.d.R. keine Kompetenz von Kindern und Jugendlichen
- Erfolg, Prestige und Anerkennung ist ein Motivator für Kinder, besonders wenn sie selbiges woanders (zu Hause etc.) selten bekommen

Wünschenswert ist

- Dass von Eltern und anderen Erwachsenen verstanden wird, welches Spiel gespielt wird, wie das Spiel funktioniert, was die Ziele sind, wo evtl. Gefahren liegen, um daraus Regeln für das Spiel ableiten zu können (Runden, Level, Zeit, Team-Verpflichtungen etc.)

Ziel ist ein von allen Seiten akzeptiertes Spielen



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!
... und nun nur noch ein kleine Umfrage!**