



# Level Up Familie

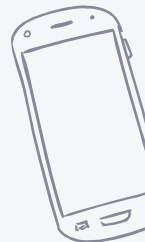
Spielend im Gespräch über Games



# MEiFA – Medienwelten in der Familie



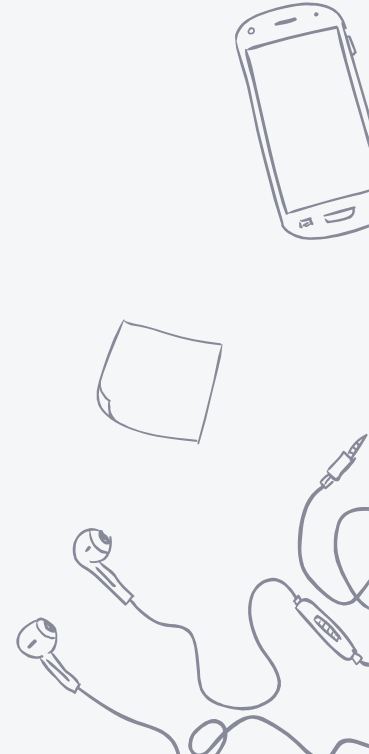
- × medienpädagogisches Projekt
- × thüringenweit unterwegs
- × Projekt des Mit Medien e.V.
- × gefördert durch das TMSGAF
- × Medienkompetenzförderung der ganzen Familie

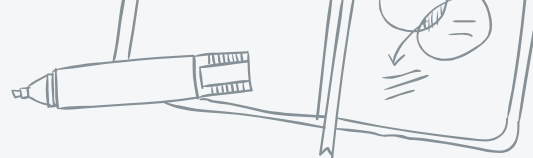




# THÜRINGER FAMILIEN APP

- ✗ kostenfrei in allen bekannten App Stores
- ✗ alles auf einen Blick: vielfältige Angebote für Thüringer Familien gebündelt in einer App
- ✗ Themenbereiche: Beratung, Freizeit, Gesundheit, Kinder, Bildung,...

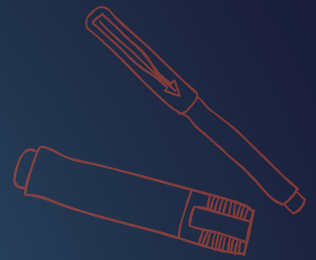
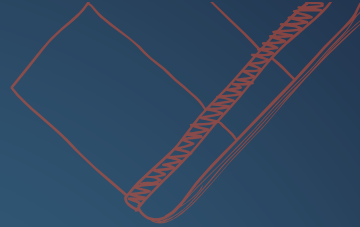




# Das haben wir vor – unser Plan für heute

- × **Wissen**, was und wie gespielt wird
- × **Verstehen**, warum gespielt wird
- × **Probleme** erkennen und handeln
- × **Lösungen** gemeinsam in der Familie finden



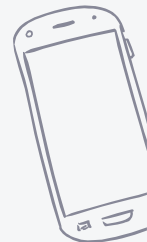


# Verstehen, warum gespielt wird





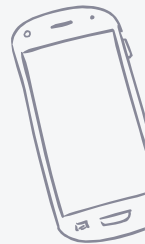
## Warum digitale Spiele?





## Warum wird überhaupt gespielt?

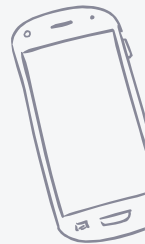
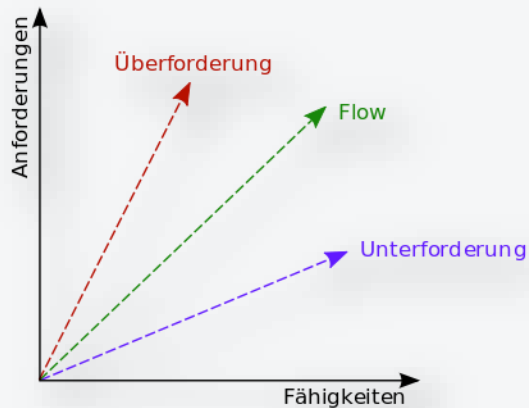
- ✗ Spielen ist evolutionär bedingt und entwicklungspsychologisch extrem wichtig für Kinder und Jugendliche
  - Beim „Spiel“ werden wichtige Fähigkeiten für die Zukunft erlernt
  - Das „Role-Playing“ im Kindergarten übt gesellschaftliche Normen und Verhaltensweisen
  - Das freie Spielen ermöglicht das Erlernen von Autonomie, Exploration und Kreativität
  
- ✗ Digitales Spielen erweitert den Horizont:
  - Virtuelle Lern- und „Ausprobierwelten“ kommen dazu
  - Digitales Spielen kann die Entwicklung unterstützen:
    - Problemlöse-, Entscheidungs- oder Kooperationsfähigkeiten

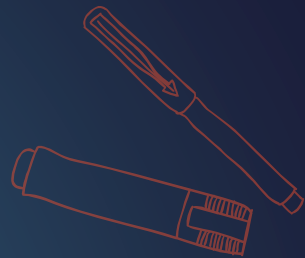
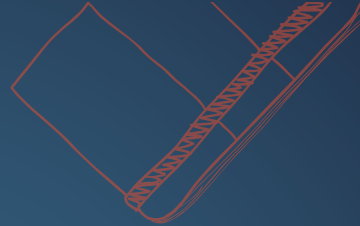
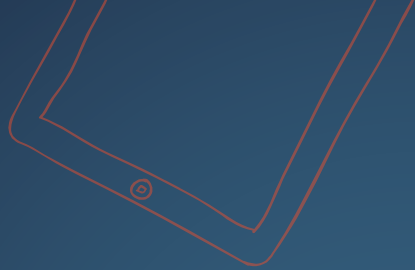




# Warum (digitale) Spiele?

- × Interaktives Erlebnis
- × Erfolgserlebnis/ Kompensation
- × Flow-Erlebnis
- × Soziales Erlebnis
- × **Wichtig ist:** Es geht immer darum **was** gespielt wird



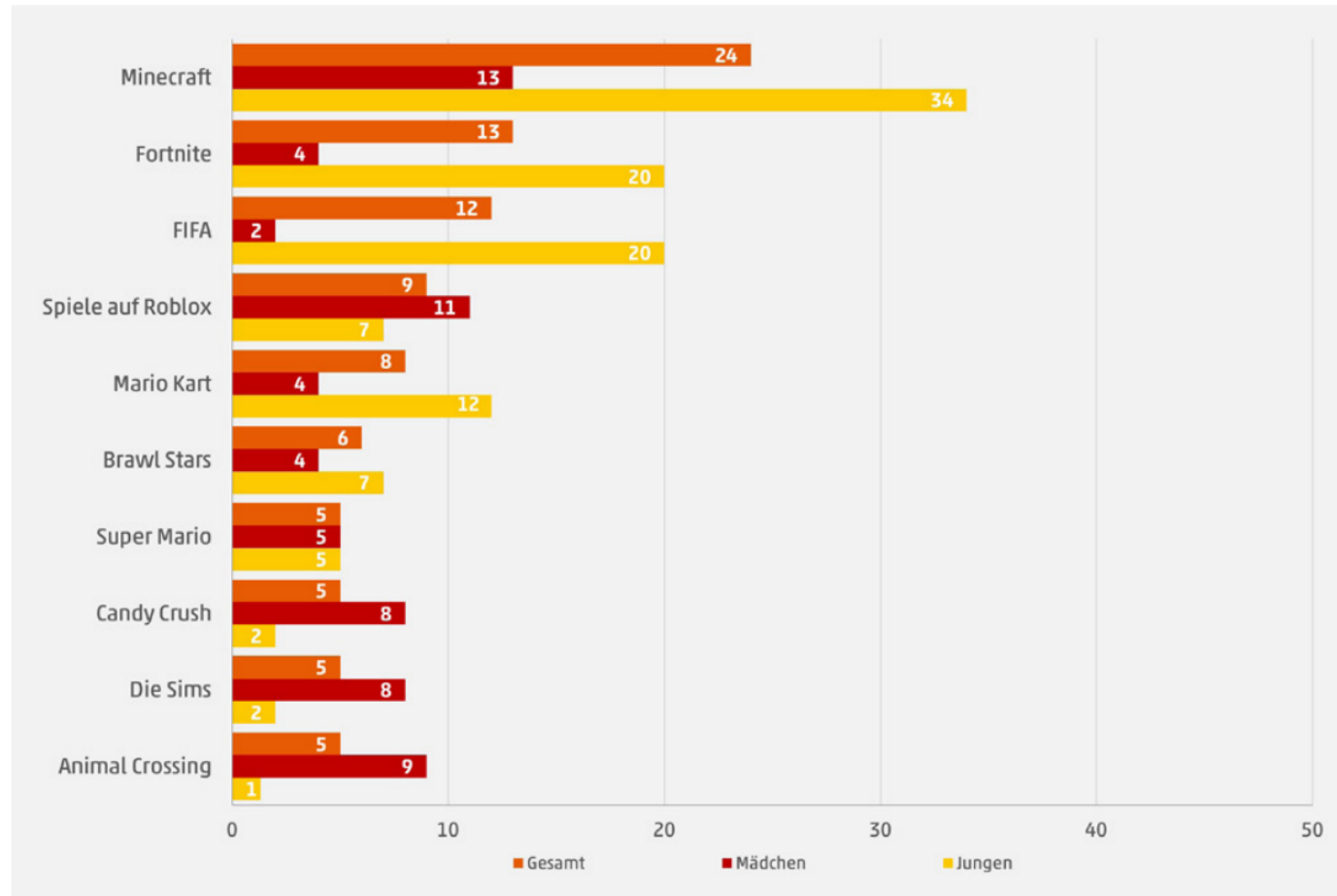


# Wissen, was gespielt wird



# Liebste digitale Spiele – nach Geschlecht

– bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe –



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer\*innen digitaler Spiele, n=884

# Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2024

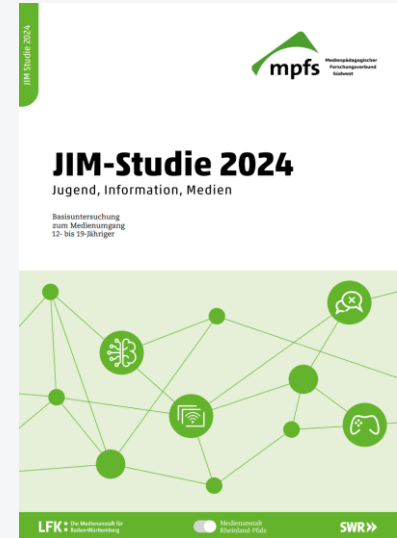
– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
<b>Rang 1</b>	„Minecraft“ (27 %)	„Minecraft“ (25 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (13 %)
<b>Rang 2</b>	„Fortnite“ (23 %)	„Fortnite“ (19 %)	„FIFA“ (11 %)	„FIFA“ (11 %)
<b>Rang 3</b>	„Brawl Stars“ (22 %)	„FIFA“ (18 %)	„Fortnite“ (10 %)	„GTA - Grand Theft Auto“ (9 %)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
<b>Rang 1</b>	„Minecraft“ (21 %)	„Minecraft“ (23 %)
<b>Rang 2</b>	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ + „Brawl Stars“ (jew. 13 %)
<b>Rang 3</b>	„FIFA“ (16 %)	„FIFA“ (12 %)

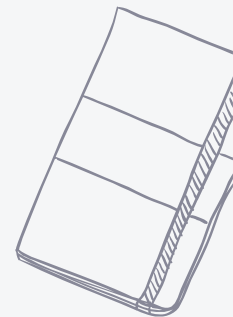
	Mädchen	Jungen
<b>Rang 1</b>	„Minecraft“ (18 %)	„Minecraft“ (25 %)
<b>Rang 2</b>	„Hay Day“ (9 %)	„FIFA“ + „Fortnite“ (jew. 22 %)
<b>Rang 3</b>	„Roblox“ + „Die Sims“ (jew. 8 %)	„Brawl Stars“ (15 %)

Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer\*innen von digitalen Spielen, n=1.118





# Exkurs: Brawl Stars





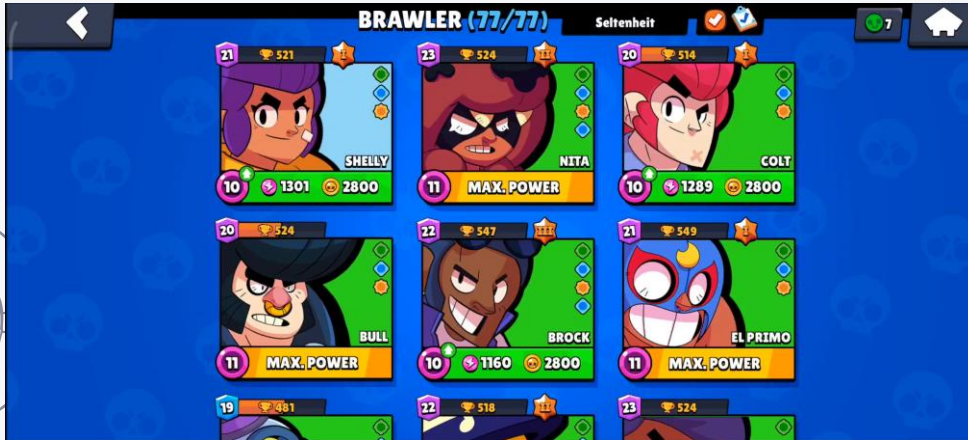
## Um was geht es?

- ✗ Handy- / Tabletspiel von Supercell (z.B. Clash of Clans oder Hay Day)
- ✗ Verschiedene Modi spielbar
  - in der Regel 3 vs. 3 (entweder zufällige Spieler\*innen oder Freund\*innen)





## Eigenschaften



- × Skins
- × Mit Freund\*innen Clans gründen und gemeinsam spielen
- × In-App-Käufe
- × Looting und Glücksspielelemente



## Altersempfehlungen



Google Play



USK ab 12 Jahren

Fantasy-Gewalt, Erhöhte Kaufanreize und Druck zum Vielspielen

Chats und In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)

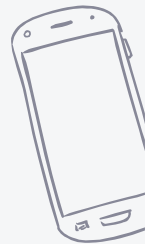
[Weitere Informationen](#) [Ok](#)

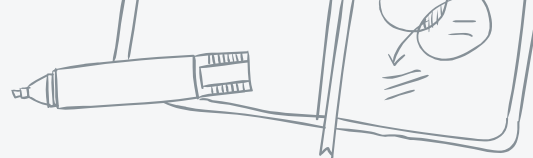
- × Laut AGB des Herstellers ab 9 Jahren spielbar



**Spieleratgeber**  
**NRW**

- × ab 12 Jahren geeignet
- × Pädagogische Beurteilung der einzelnen Modi
  - Juwelenjagd
  - Tresorraub und Showdown
- × Zusatzinhalte und Lootboxen (bzw. -sterne)
- × Spielanreize





# Altersempfehlungen



- × Jugendschutzrechtliche, verbindliche Alterseinschätzung
- × Beurteilt Spiele anhand entwicklungsgefährdeter Inhalte der Spiele



- × Pädagogische Empfehlung, orientiert an den Kompetenzen und Entwicklungsschritten der Kinder

**Jugendschutz & Altersempfehlung**

USK Alterskennzeichen

USK ab 6 freigegeben

Fantasy-Gewalt
Handlungsdruck
Schreckmomente

Spielmodi:

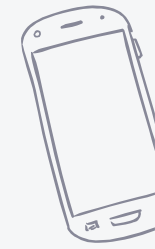
- nur alleine spielbar

Pädagogische Altersempfehlung

10

spielbar ab 10 Jahren

Geschick
Lesefähigkeit
Logik
Kreative Problemlösestrategien

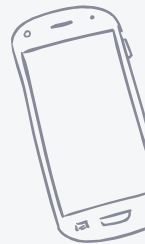


# „neue“ USK Logos





# In-Game Käufe am Beispiel Brawl Stars

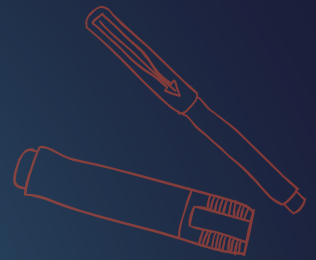
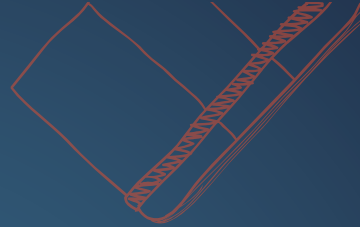




## Brawl Stars Elternbereich

- ✗ Viele Spiele (vor allem Mobile Games) bieten mittlerweile sog. Elternbereiche oder Leitfäden für Eltern an
- ✗ Supercell hat für Elternfragen sogar eine E-Mail-Adresse eingerichtet
- ✗ Beim Leitfaden werden die wichtigsten Fragen für Eltern aufbereitet
- ✗ [Leitfaden für Eltern von Supercell](#)

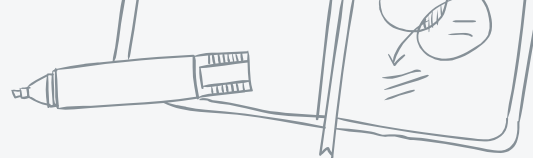




# Persönliche Daten

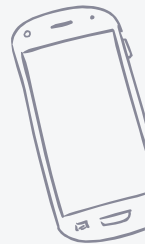
Was ist das eigentlich?

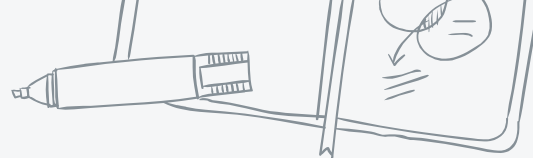




# FANTA – das bleibt privat

- ✗ Fotos
  - Teile nur Fotos, die jede\*r sehen darf!
  - Kinder haben ein Recht am eigenen Bild
- ✗ Alter
  - Vor allem mein Geburtsjahr gehört nicht in meinen Nicknamen
- ✗ Name
  - Sowohl Klar-, als auch Spitzname gehören nicht in meinen Nicknamen
- ✗ Telefonnummer
  - Ich gebe nur Menschen meine Telefonnummer, die ich persönlich (im echten Leben) getroffen habe.
- ✗ Adresse

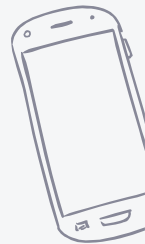


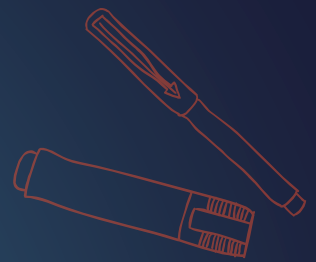
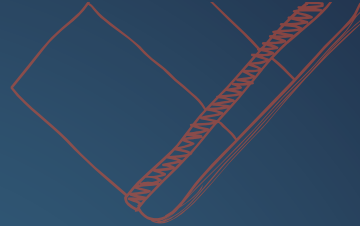


## Wichtig: Daten schützen!



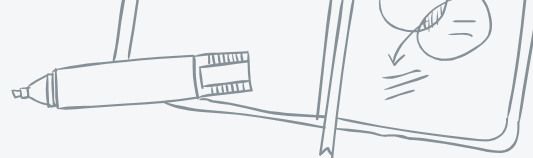
- ✗ Wir nennen das auch: **Privatsphäreereinstellungen**
  
- ✗ Die gängigsten Privatsphäreereinstellungen:
  - Privates Konto
  - Kommentarfunktion und Kontaktmöglichkeiten einschränken
  - Stories verbergen
  - Follower entfernen/Konten blockieren
  - Status verbergen
  - Zugriff auf Standort untersagen





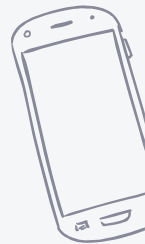
# Medien kindersicher

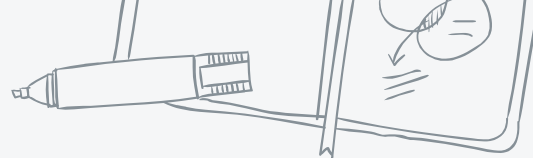




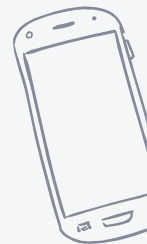
## Warum?

- × Sie kennen das Internet und seine Inhalte
  - Nicht alle sind davon sind für Kinder geeignet: übermäßige Gewalt, Horrorspiele, Pornographische Darstellungen, etc.
- × Folgende Inhalte auf den Geräten können allerdings auch problematisch sein:
  - Werbung, die auf ihrem Gerät auf Sie abgestimmt ist
  - Ihre privaten Nachrichten und Inhalte
- × Einige ausgewählte Programme, Apps und Internetseiten
  - Qualität statt Quantität
  - Kriterien: Ermächtigung, fesselnd, anregend und sicher





# Alle Geräte kindersicher einstellen





Kindersicherung für Epic Games: Sicher spielen und chatten!



Später ans...



Teilen



**Medien  
kindersicher**

# Epic Games

Kindersicher einstellen

WEITERE VIDEOS  
Wiedergabe (k)



0:04 / 8:58 • Einleitung



YouTube





**SEITEN  
STARK**

**Entdecke die Vielfalt der Kinderseiten!**

**Alle Themen von A bis Z**



**Spiel, Spaß,  
Musik**



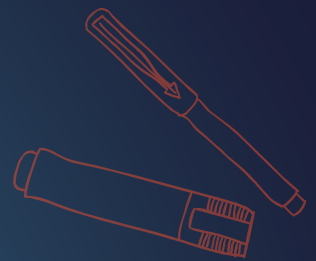
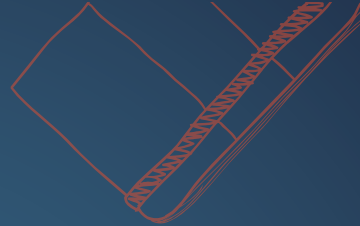
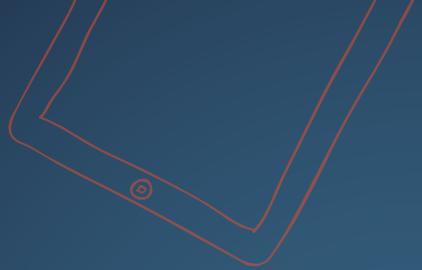
**Mach mit!**



**Wissen**



**Hören,  
Sehen, Lesen**



# Cybergrooming





# Was ist Cybergrooming?

- ✗ Sexualisierte Gewalt und sexualisierte Übergriffe im Internet gegenüber Minderjährigen
- ✗ Studie der Landesmedienanstalt NRW:
  - 25% aller Mädchen und 21% aller Jungen im Alter von 8 bis 18 hatten Kontakt zu fremden Erwachsenen, die nach einem treffen im Reallife fragten.
  - Häufigster Kontaktaufbau über Instagram, WhatsApp, Snapchat und TikTok aber auch über Spiele, wie FIFA, Minecraft oder Roblox, Clash of Clans

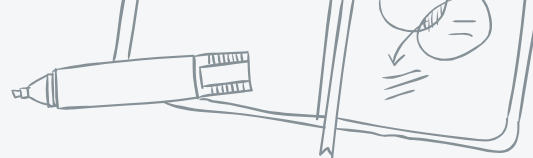




# Was kann ich tun?

- ✗ Mit Vertrauensperson reden
- ✗ Beweise sichern und Personen blockieren!
  - Cybergrooming ist eine Form des sexuellen Missbrauchs von Kindern (§ 176a und § 176b StGB)!
- ✗ Zur Polizei gehen oder auf [fragzebra.de/cybergrooming](https://fragzebra.de/cybergrooming) die Verdachtsfälle melden!!





## Prävention im Familienalltag

- ✗ Kontrollfragen zum Schutz besprechen
  - Welche persönlichen Informationen bleiben geheim?
  - Was sind Warnsignale im Chat?
  - Wann sollte man einen Erwachsenen dazu holen?
  - Was können Kinder bei einer Cybergrooming-Anbahnung gemeinsam mit Vertrauenspersonen tun?
- ✗ Ja, Kinder müssen informiert werden über Cybergrooming, wenn sie das Internet nutzen
- ✗ Täterstrategien sind leider ziemlich ausgefeilt.

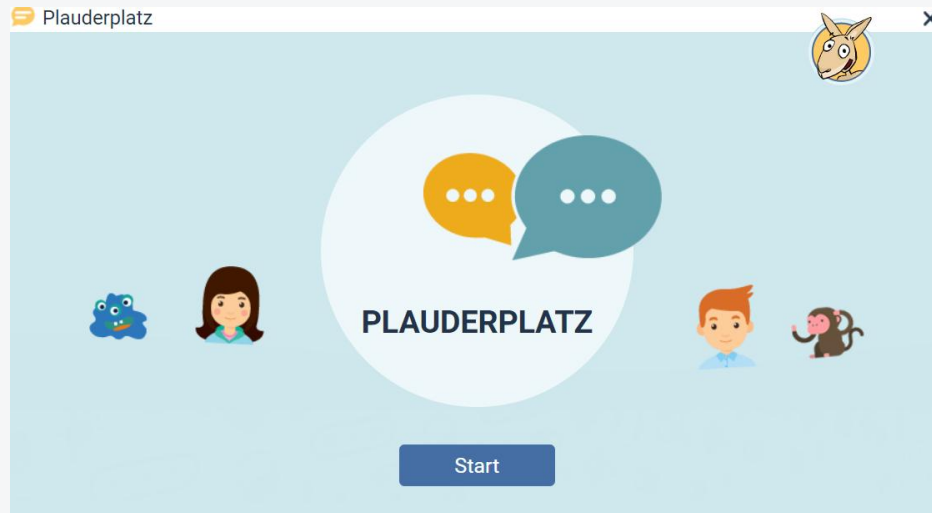




## Prävention im Familienalltag



- ✗ Zum Lernen des richtigen Umgangs in Chats bietet sich der Plauderplatzmessenger vom Internet ABC an.



# Prävention im Familienalltag

## Warnsignale im Chat

„Misstrauisch werden solltest du, wenn:

- ✗ dein Chatpartner möglichst schnell aus öffentlichen Chaträumen in private Chats wechseln möchte.
- ✗ dein Chatpartner auffallend viele gleiche Interessen wie du hegt.
- ✗ dein Chatpartner schon zu Beginn viele persönliche Details von dir wissen möchte.
- ✗ dein Chatpartner sich als Model-Agent ausgibt oder dir erklärt, wie du zu viel Geld kommst.
- ✗ dein Chatpartner kaum auf deine Fragen eingeht und sich der Chat nur auf dich konzentriert.
- ✗ dein Chatpartner dich mit Komplimenten überhäuft und dir ständig schmeichelt.
- ✗ dein Chatpartner persönliche Dinge wie Adresse und Wohnort von dir erfahren will.
- ✗ dein Chatpartner dir rät, niemandem von eurer Bekanntschaft zu erzählen dein Chatpartner auch Kontakt auf anderen Wegen (E-Mail-Adresse, Handynummer, Facebook, Skype, ...) mit dir aufnehmen will.



# Prävention im Familienalltag

## Warnsignale im Chat

„Misstrauisch werden solltest du, wenn:

- ✗ dein Chatpartner möchte, dass du deine Webcam einschaltest und dann behauptet, dass seine kaputt ist
- ✗ dein Chatpartner ständig auf sexuelle Themen anspielt oder dich direkt darauf anspricht.
- ✗ dein Chatpartner intime Bilder, Videos oder Web-Cam-Chats von dir fordert.
- ✗ dir dein Chatpartner intime Bilder oder Videos von sich selbst schickt. dir dein Chatpartner ein schlechtes Gewissen einreden will, wenn du seinen Forderungen nicht nachkommst.
- ✗ dein Chatpartner dir damit droht, persönliche Dinge von dir zu veröffentlichen oder Geld von dir will (Stichwort: Sextortion).
- ✗ dein Chatpartner immer mehr in deine Privatsphäre eintaucht. dein Chatpartner den Kontakt ins reale Leben verschieben möchte und dir ein Treffen vorschlägt“





# (Anonyme) Beratungsstellen

✗ Hilfe-Telefon Sexueller Missbrauch: Anrufen – auch im Zweifelsfall → 0800 22 55 530 (anonym, kostenfrei, mehrsprachig, auch Online Chatberatung)

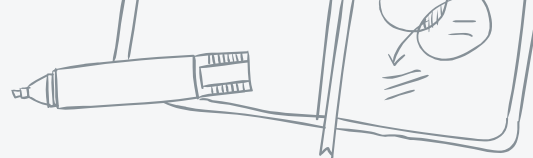


✗ Nummer gegen Kummer für Kinder, Jugendliche und Eltern (anonym, kostenfrei)



✗ JUUUPORT: Onlineberatung von ehrenamtlichen und geschulten Jugendlichen für andere Kinder und Jugendliche (anonym, kostenfrei)





HILFE

INFOS

ÜBER UNS

BERATUNG

INHALTE MELDEN

BEISPIELHAFT  
BERATUNGSANFRAGEN

WIE WIR HELFEN

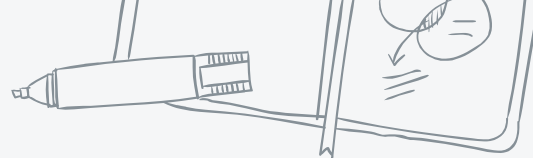
WEITERE HILFSANGEBOTE

...obbing und anderen Problemen im Netz

HIER BERATEN WIR DICH

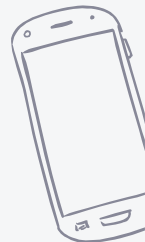
Anonyme  
Beratung von  
Jugendlichen  
über  
JUUPORT





# Wie können wir uns vor Cybergrooming schützen?

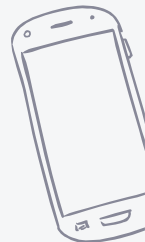
- ✗ Höre auf dein Bauchgefühl
- ✗ NEIN sagen
- ✗ Erzähle und zeige möglichst wenig aus deinem Privatleben
- ✗ Verschicke keine Bilder oder Videos von dir
- ✗ Checke deine Privatsphäreinstellungen
- ✗ Glaube nicht alles

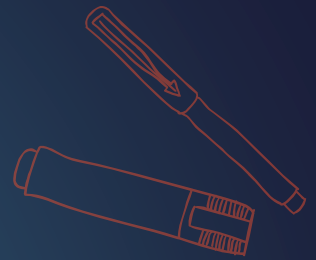
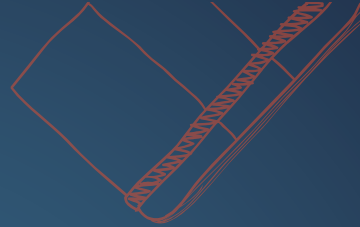




# Datenschutz-Tipps

- × Nickname und Mail-Adresse dürfen nichts von Dir verraten (deinen Namen, dein Alter, dein Wohnort, usw.)!
- × Nutze als Avatar kein Foto von Dir!
- × Lies die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), um zu erfahren, was der Anbieter mit deinen Daten machen darf!





# Computerspielsucht

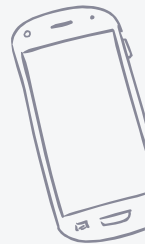


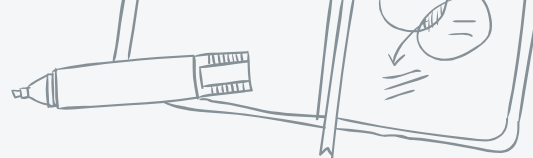


# Was ist Computerspielsucht?



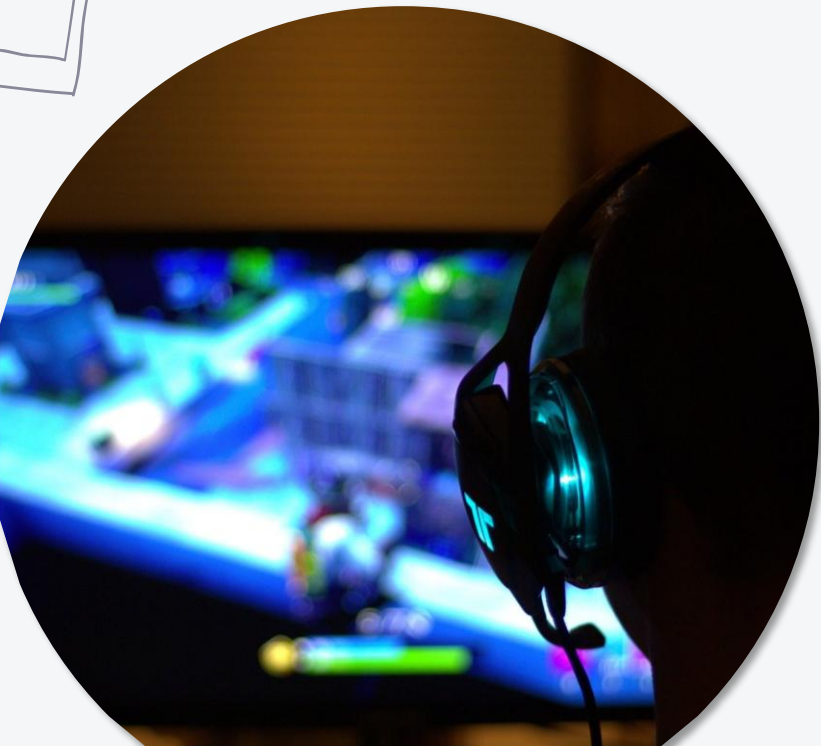
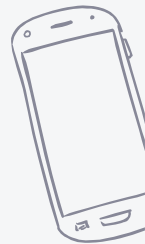
- ✗ Seit Ende 2018: Computerspielsucht als Sucht anerkannt
- ✗ Achtung: nicht vorschnell urteilen!
- ✗ Dauer der Nutzung ist **nicht** das ausschlaggebende Kriterium

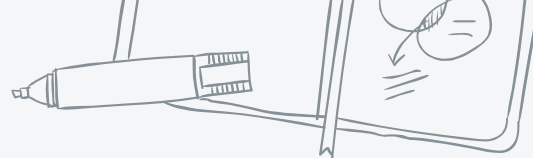




## Mögliche Anzeichen

- × Digitale Spiele und Internet werden zur einzigen Freizeitaktivität
- × Kontrollverlust über die Spiel-/ Nutzungszeit
- × Zwang immer länger zu spielen/ online zu sein
- × Vernachlässigung von anderen Tätigkeiten
- × Entzugserscheinungen

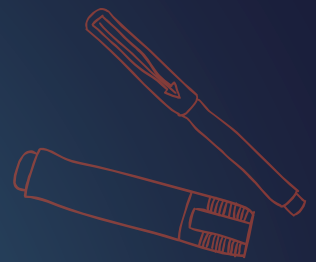
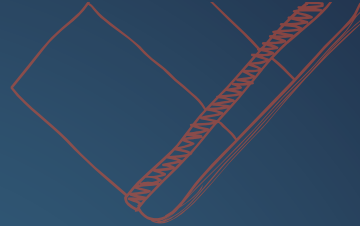
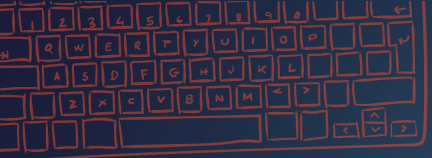




## Hilfe und Tipps:

- ✗ **Tagebuch führen**  
(Beobachten, wieviel ich spiele)
- ✗ **Über Ziele und Wünsche reden**  
(Warum spiele ich so viel?)
- ✗ **Alternativen aufzeigen**  
(basteln, verkleiden, rausgehen, Karten- und Brettspiele)
  - Achten sie auf genug Bewegung und ausreichend Pausen vor den Schlaf
- ✗ **Beratungsstelle aufsuchen**





# Medientipps für den Familienalltag





## Medienerziehung von Anfang an

- ✗ Grundsatzfrage: Wie möchten wir, dass unsere Kinder mit den digitalen Medien umgehen?
- ✗ Stück für Stück gemeinsam die Medienwelt erschließen
- ✗ Vorbild sein und Regeln vorleben
  - Ziel: Kinder verstehen auch den respektvollen Umgang mit und „in“ den Medien
  - beugt langfristig Stressfaktor vor

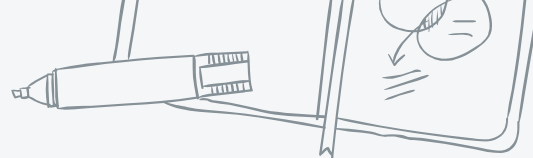




## Gemeinsame Mediennutzung

- ✗ auf Interesse des Kindes reagieren und klare, gegenseitige Regeln festlegen
- ✗ als Gesprächspartner\*in nach und während der Mediennutzung zur Verfügung stehen
- ✗ Gemeinsam neue Medienangebote suchen bzw. gemeinsame Nutzung und Austausch

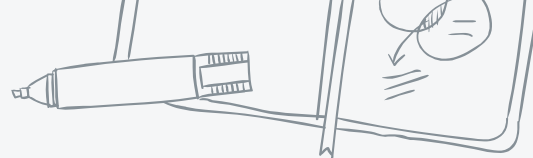




## Medienerziehung von Anfang an

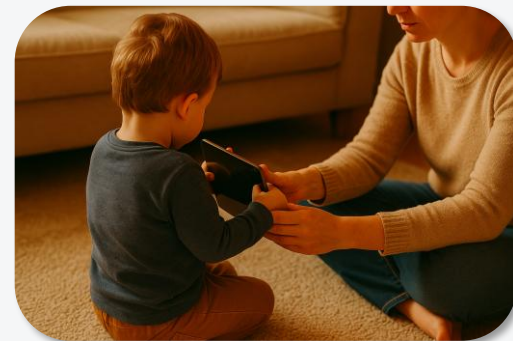
- ✗ Medien im Alltag bedarfsorientiert und bewusst nutzen
  - Medien als Werkzeuge der Kommunikation, Recherche, Wissenserweiterung, etc.
  - Aber: auch Berieselung und Abschalten darf dazu gehören
  - Altersgrenzen beachten
- ✗ Medien nicht als digitalen Schnuller einsetzen





## Integration im Familienalltag

- ✗ Medien nicht als Belohnung oder Bestrafung einsetzen
  - Mediennutzung als Lernumgebung wählen
  - Kreativität und Zeitvertreib ohne Medien
- ✗ Alternativen aufzeigen und (auch eigene) Langeweile zulassen

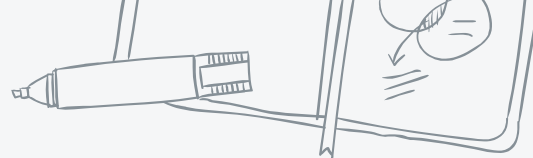




## Integration im Familienalltag

- ✗ Mediennutzung der Geschwister beachten
  - Grundsätzlich gilt die Mediennutzung an den jüngeren Kindern zu orientieren
  - Wissen um „das darf ich wenn ich größer/älter bin!“ erfahrbar machen
  - Quality time für die älteren Geschwister

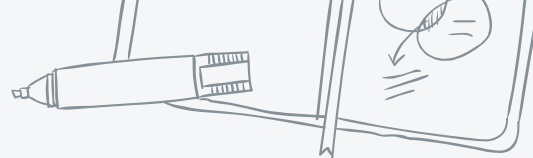




## Integration im Familienalltag

- ✗ gemeinsame Medienregeln aufstellen  
(auch die Verwandtschaft berücksichtigen)
- ✗ medienfreie Zeiten festlegen
- ✗ eigene Mediennutzung kommentieren  
(„Ich schaue mal am Handy nach, wann der Zug kommt.“)





# Tipp: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)



-  **Neuer Vertrag**
-  **Vertrag öffnen**
-  **Speichern**
-  **Drucken/PDF**
-  **Gestaltung**
-  **Vertrag löschen**
-  **Hilfe**



Prominente Unterstützung durch



© Johannes Haas  
Mit Verträgen kann man nicht  
fröhlich und gesund leben.



## MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Mama und Papa  
und  Timo

### §1 Allgemeine Regeln

Erst fragen, dann einschalten

Wenn ich am Bildschirm spielen, surfen oder Filme schauen möchte, frage ich vorher meine Eltern.

### §2 Handy / Smartphone

Einstellungen Kinder- und Jugendschutz

Ich stelle das "Kinder-Handy" altersgerecht ein (über Sicherheitseinstellungen am Gerät oder Installation einer App).

### §3 Fernsehen / (Online-)Videos

Gemeinsame Nutzung

Passende Sendungen und Filme schauen wir in der Familie auch einmal ganz gemütlich gemeinsam an.

### §4 Digitale Spiele / Spielen

Nachrichten und Onlinespiele

Ich schreibe anderen in Onlinespielen keine Nachrichten. Wenn mir seltsame Fragen gestellt werden, sage ich meinen Eltern Bescheid.

## Regeln



Ausgezeichnet mit dem:

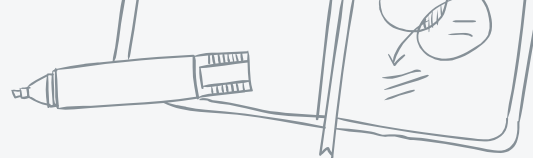


Code: \*\*\*\*\* (wird beim Speichern generiert)

Datum: \_\_\_\_\_

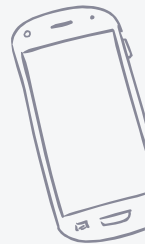


Unterschrift Erwachsene(r): \_\_\_\_\_ Kind: \_\_\_\_\_




# Medienzeiten

- ✗ Unterscheidung zwischen Hör- und Bildschirmmedien
- ✗ Bildschirmmedien lösen eine Faszination bei Kindern aus
  - höhere Stimulation und schnellere Überreizung aller Sinne
- ✗ Hörmedien stimulieren Kinder anders als Bildschirmmedien, deswegen können Hörmedien auch mehr Zeit am Tag einnehmen
- ✗ Sprechen wird vor allem durch direkte Interaktion richtig gelernt. Mimik und Ausdruck bestimmen das Verständnis über Gesprochenes. Die Toniebox sollte das Vorlesen vor dem Einschlafen nicht ersetzen.
- ✗ Gesellschaftliche Normen lassen sich nur in der Interaktion erlernen. Gefühle, Verhaltensweisen und kulturelle Gepflogenheiten erlernen Kinder nur durchs „Spiel“.





# Medienzeiten



zwei bis  
drei Jahre


- 10 – 20 Minuten Bildschirmzeit / 1 Sendung pro Tag
- Kinder aktiv in den Rezeptionssituationen begleiten

vier bis  
fünf Jahre


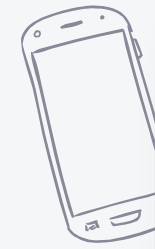


- Maximal 30 Minuten Bildschirmzeit
- Medieninhalte an den Interessen des Kindes ausrichten

sechs bis  
zehn Jahre

- Maximal 45 bis 60 Minuten Bildschirmzeit in der Freizeit
- Medien-Lernzeiten kommen on top dazu
- Auf Filmlängen und Speichermöglichkeiten achten



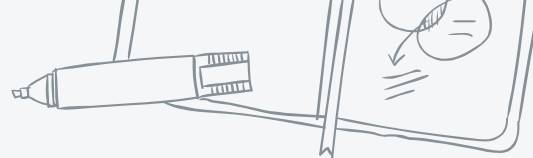
ab 10 bis  
12 Jahren

- 10 Min. / Lebensalter / Tag oder 1 Std. / Lebensalter / Woche
  - Jugendlichen lernen sich die Zeit selbst einzuteilen
  - Medien-Lernzeiten kommen on top dazu
- 
- 
- 
- 



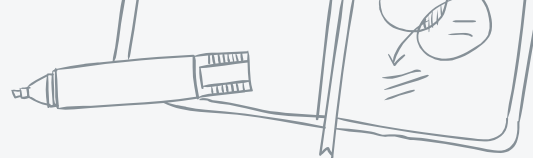
**TIPP für  
Eltern &  
Fachkräfte!**



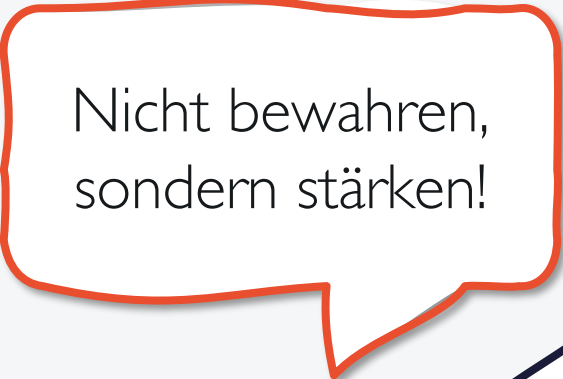


# Alle Informationen auf einem Blick





## ... zum Abschluss



Nicht bewahren,  
sondern stärken!



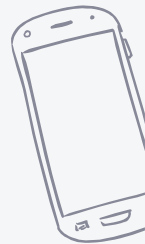
Antwort geben  
statt Augen rollen!



Verhandlungen auf  
Augenhöhe führen!



Im Gespräch bleiben  
und Interesse zeigen!





# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Projekt MEiFA – Medienwelten in der Familie

Mit Medien e.V.

Brühler Straße 52 | 99084 Erfurt



@mitmedien.ev

meifa@mitmedien.net

www.mitmedien.net/meifa



ein Projekt des



gefördert durch

Freistaat  
Thüringen



Ministerium  
für Arbeit, Soziales, Gesundheit,  
Frauen und Familie

