

Digitale Medien in der Familie

Merenschwand, 8. März 2023 – Judith Mathez

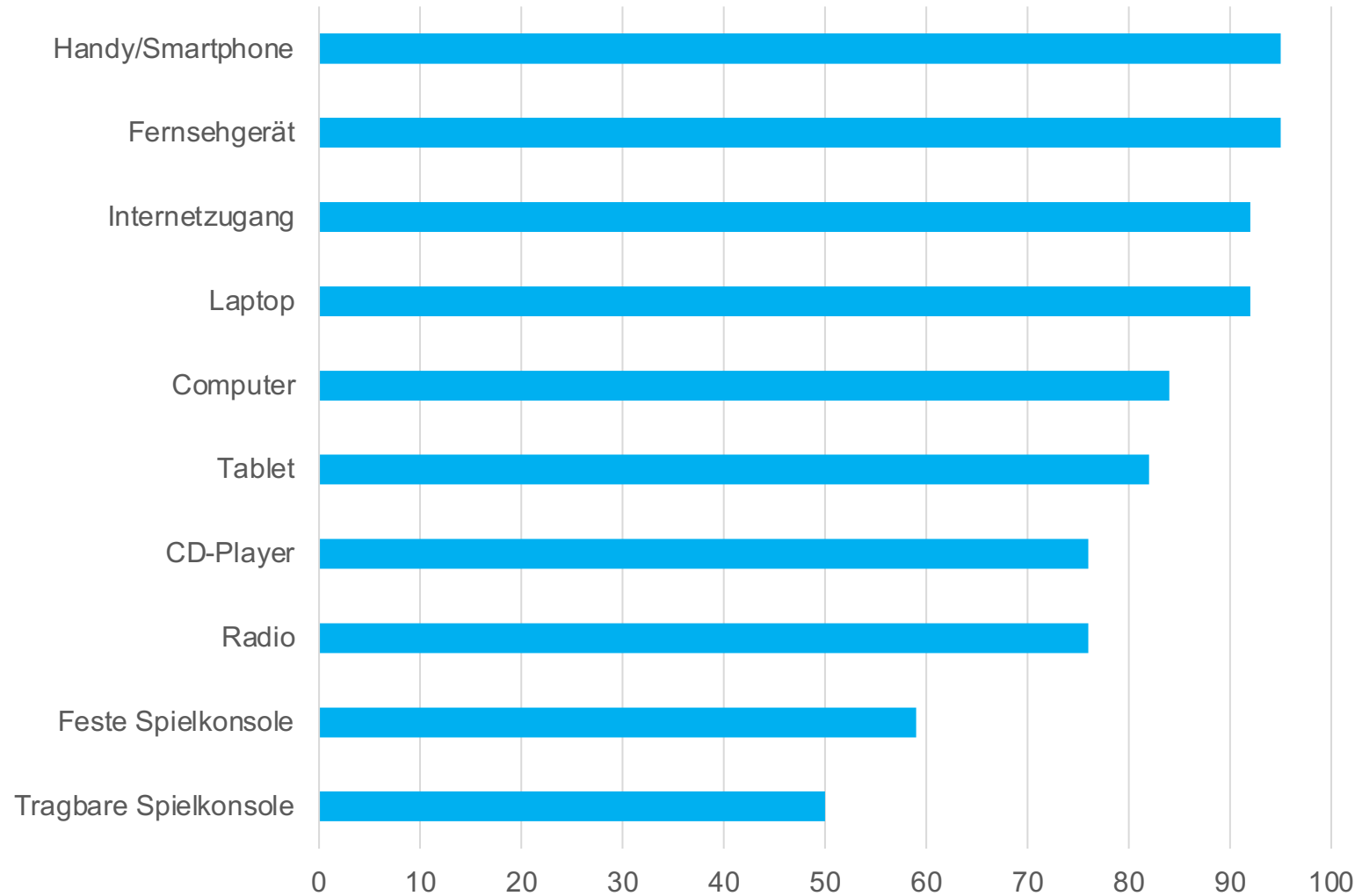


Geräteverfüg- barkeit für Schweizer Kinder

Digital Natives



Digital
Immigrants



Datenquelle: MIKE-Studie 2019
Bildquelle: Laurent Dussimon@Flickr

Alles, was es schon gibt, wenn du auf die Welt kommst, ist normal und üblich und gehört zum selbstverständlichen Funktionieren der Welt dazu.

Alles, was zwischen deinem 15. und 35. Lebensjahr erfunden wird, ist neu und aufregend und revolutionär und kann dir zu einer beruflichen Laufbahn verhelfen.

Alles, was nach deinem 35. Geburtstag erfunden wird, richtet sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge.

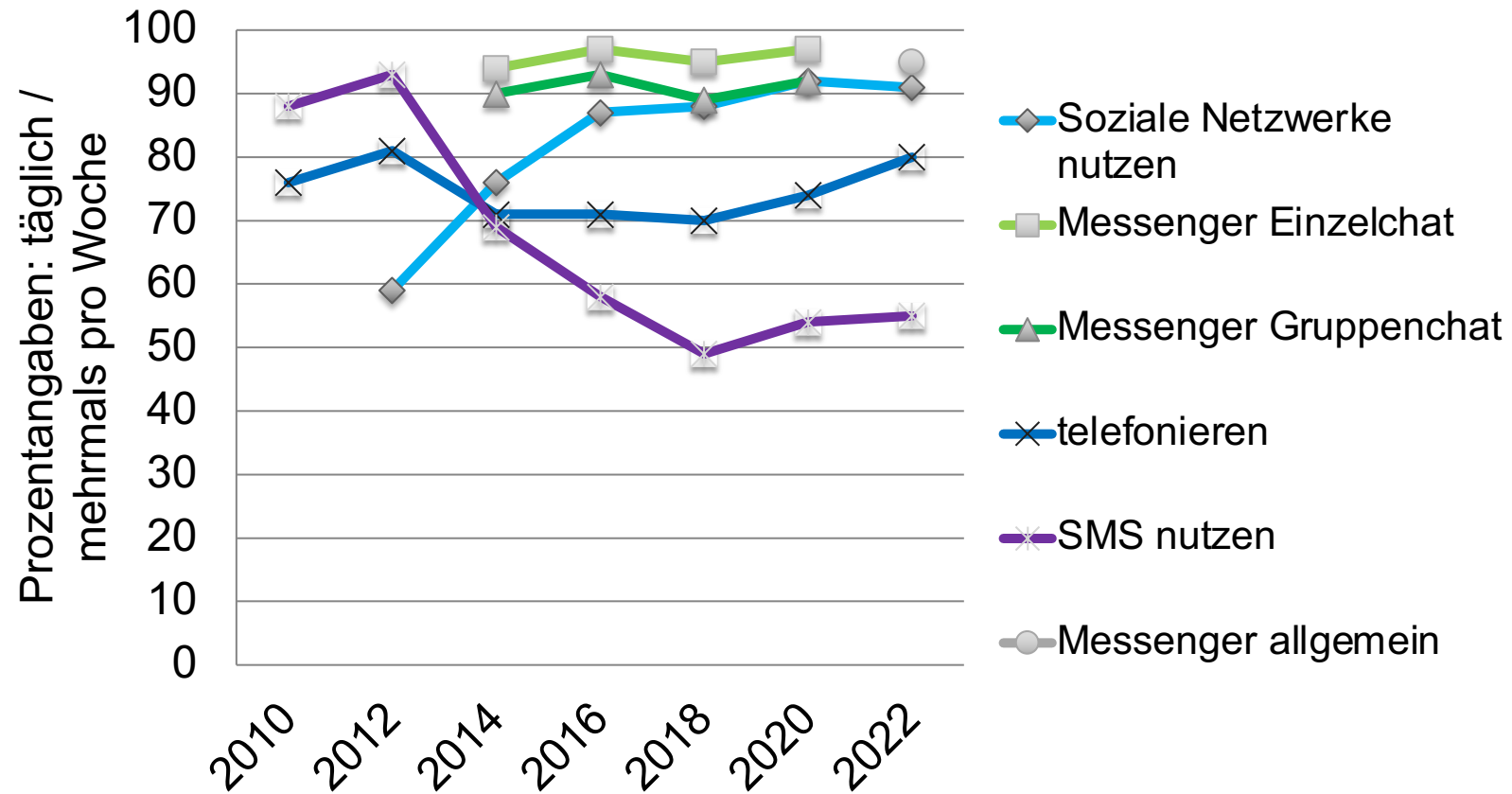
Douglas Adams



Bild: Brian Griffin



Allzweckgerät Smartphone



Datenquelle: JAMES-Studien 2010-2022
Bild: <https://www.childrenandscreens.com>

Lieblings-Apps Mittelstufenkinder



Abbildung 32: Beliebteste Apps (nur 4.–6. Klasse)

Datenquelle: MIKE-Studie 2019
Bild: imedias

Beliebtste YouTuber*innen Mittelstufe



Rebekah Wing
Team Harrison
LUCA DoctorBenx
Julien Bam Arazhul
BibisBeautyPalace
Paluten
Julia Beautx **Standart Skill**
GermanLetsPlay
Trymacs iCrimax
ViktoriaSarina
Joey's Jungle

Abbildung 35: Beliebteste YouTube-Kanäle in der Deutschschweiz (nur 4.–6. Klasse)

Facts & Figures rund um Games in der Schweiz

- Gamen gehört zum Alltag von Kindern in der Schweiz: Platz 4 der Freizeitaktivitäten mit Medien
- 78% Jungen und 57% Mädchen gamen im Kindesalter mindestens einmal pro Woche, mehr als ein Drittel der Jungen jeden Tag. Im Jugendalter: 65% der Jungen und 19% der Mädchen täglich oder mehrmals pro Woche
- Geräte/Plattformen: Gut die Hälfte der Haushalte mit Kindern verfügt über mindestens eine Spielkonsole. Ein eigenes Handy bekommen die meisten Kinder zwischen 10 und 14 Jahren.
- Peak Nutzungshäufigkeit von Games: 12-13 Jahre
- 65% der Eltern gamen nie oder fast nie



Datenquellen: MIKE-Studie 2019, JAMES-Studie 2022
Bild: Ruben Mishchuk @ Unsplash

Lieblingsspiele Schweizer Kinder

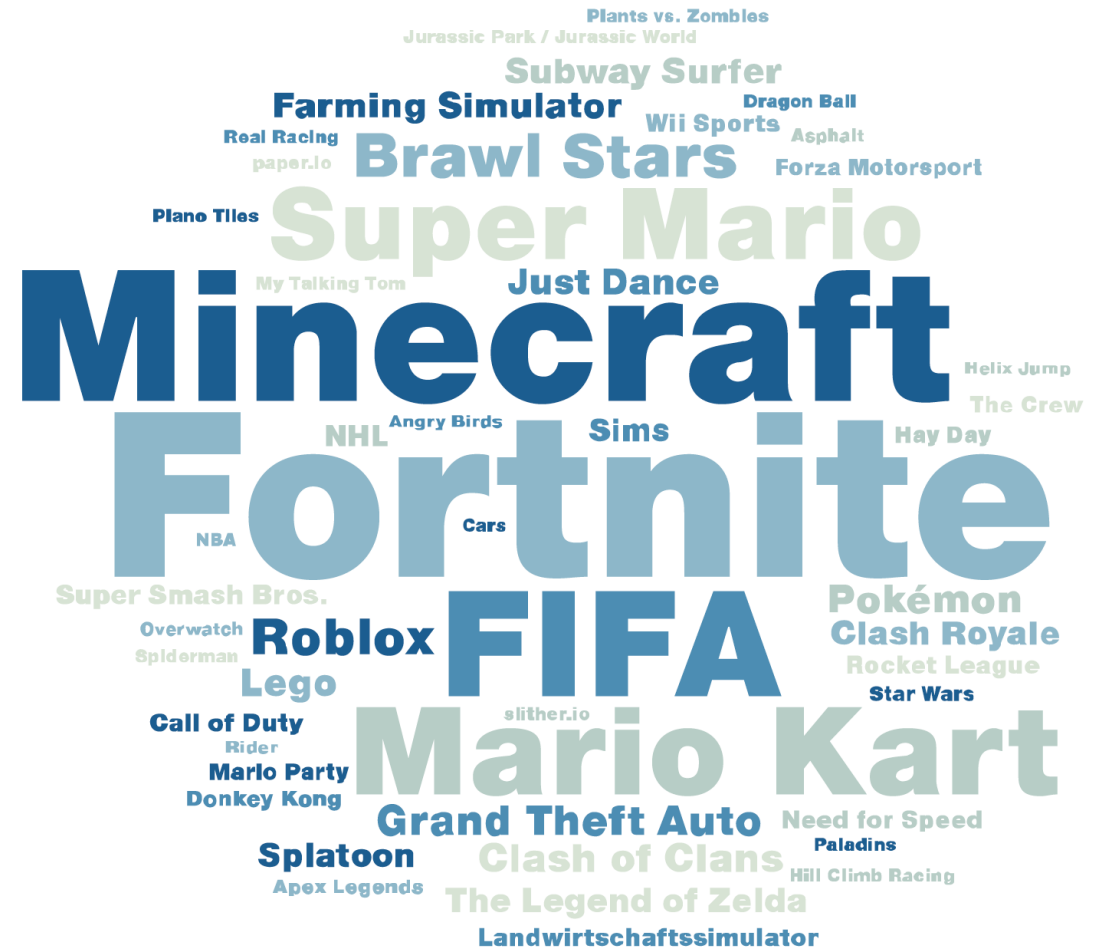


Abbildung 33: Beliebteste Games

Datenquelle: MIKE-Studie 2019
Bild: <https://mario.fandom.com/de/wiki/Mario>



Clip: <https://youtu.be/FIcigNUIAZs>

Situation Corona

- Einerseits psychologischer Stabilisierungseffekt, andererseits Zunahme der Spielzeit: Brennglas
- Zahlen aus Deutschland: 35% der Gamer*innen haben während der Pandemie mehr gespielt als sonst. Über $\frac{1}{4}$ hat mehr mit Familie und Freund*innen zusammen gespielt. Über $\frac{1}{4}$ sagt, Games haben ihnen geholfen, besser durch die Pandemie zu kommen.



Bild: Nintendo Europe, Plague, Inc.

Datenquelle: <https://www.game.de/marktdaten/games-waehrend-der-corona-pandemie/>

Liebste Freizeit- aktivitäten von Schweizer Kindern

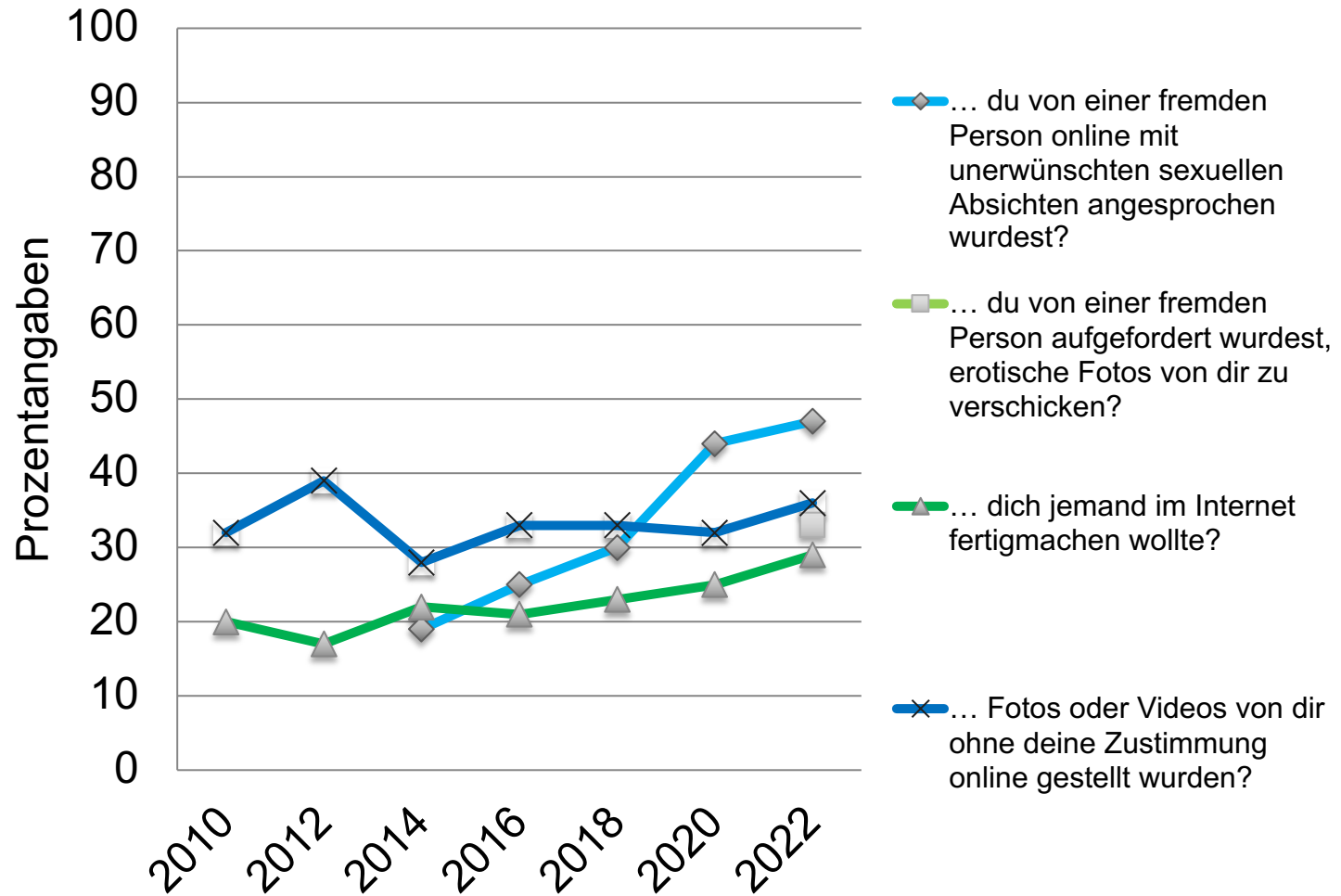


Abbildung 10: Beliebteste Freizeitaktivitäten der Kinder

Datenquelle: MIKE-Studie 2019
 Bildquelle: Wellspring Community School@Flickr

Kinder und Jugendliche als Opfer

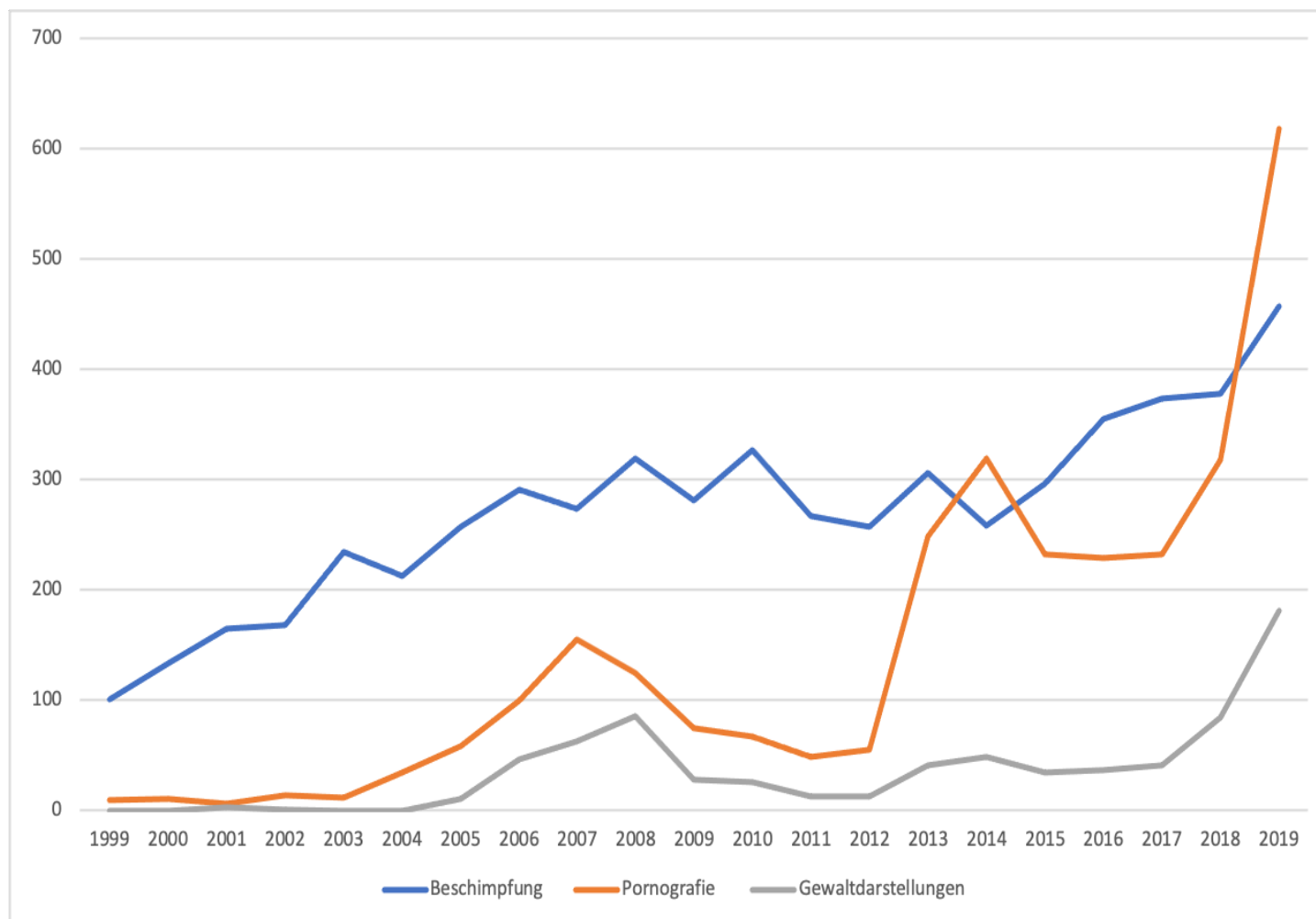
Cybermobbing und sexuelle Belästigung im Zeitvergleich



Datenquelle: JAMES-Studien 2012–2022

Kinder und Jugendliche als Täter*innen

Verurteilungen
Jugendlicher nach
StGB: ausgewählte,
internetbezogene
Delikte



Datenquelle: Bundesamt für Statistik 2020

Cybermobbing

- Gut 5% werden offline und online mindestens einmal pro Monat gemobbt
- Überschneidungen zwischen Online- und Offline-Erfahrungen
- Attacken über Social Media, Messenger, Online-Spiele und andere Kanäle
- Ansprechpersonen: Gleichaltrige, Eltern, niemand (20%!), andere



Bild: Jugend & Medien
Datenquelle: EU Kids Online Schweiz 2019

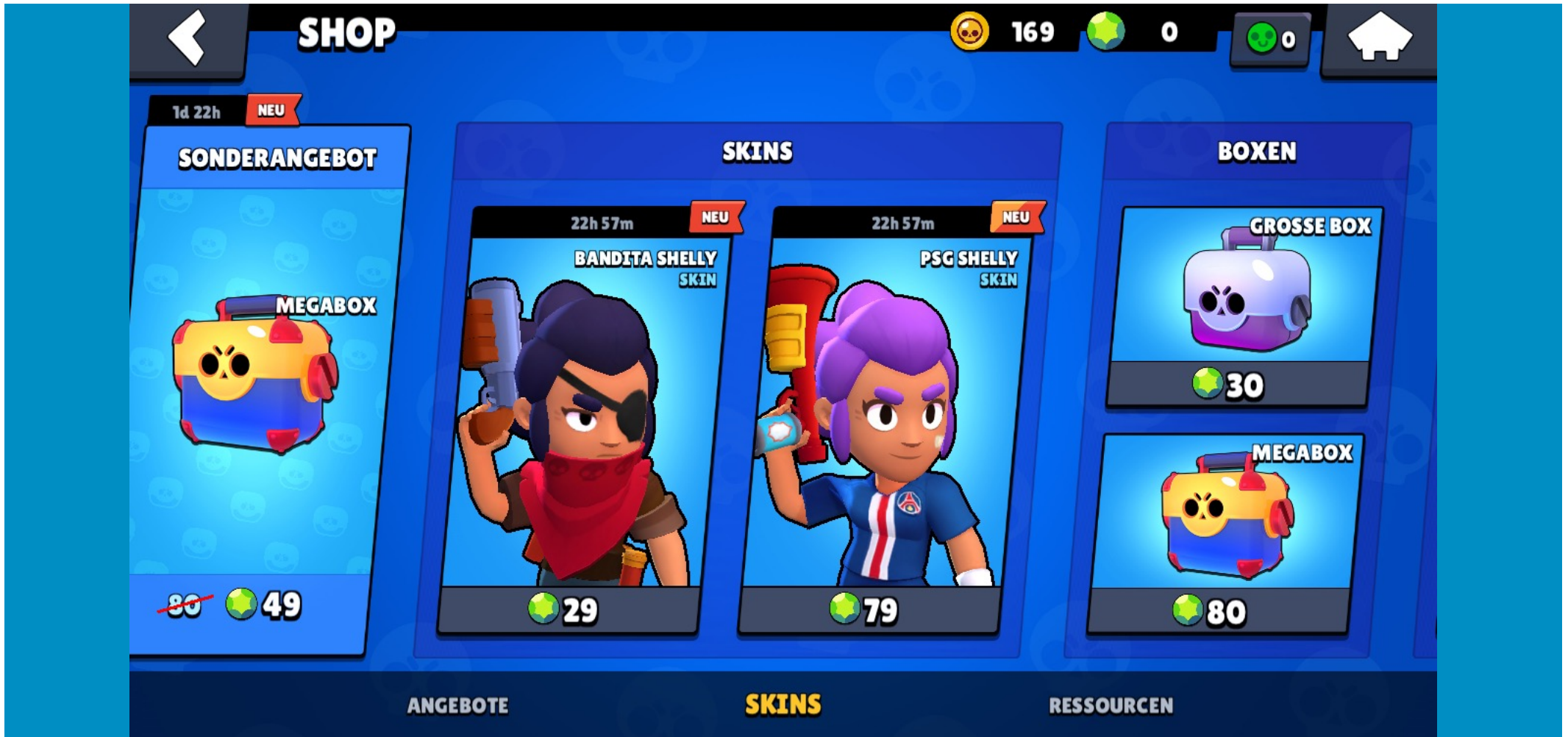


Bild: Screenshot Brawl Stars

Tipps für den Umgang mit digitalen Medien in der Familie

- Interesse zeigen, im Gespräch bleiben
- Klare und verbindliche Regeln vereinbaren, z. B. zum Umgang mit persönlichen Daten
- Vorbildwirkung, medienfreie Zeiten und Orte, alternative Freizeitangebote, gemeinsame positive Medienerlebnisse, selber Medien nutzen
- Bei Bedarf Bildschirmzeiten vereinbaren: Küchentimer für jüngere Kinder, Mediengutscheine, Wochenzeitplanung für ältere Kinder und Jugendliche
- Einhalten der Altersfreigaben bei Games und Internetangeboten
- Evtl. technische Lösungen: Kinderschutz-Software, Browserverlauf verfolgen, Popups blockieren



Bilder: Leo Rivas @ Unsplash, zVg

Informationen, Präventions- und Unterstützungsangebote

- Jugend und Medien: Aktuelle Informationen für Eltern, zugeschnitten auf die Situation in der Schweiz: <https://www.jugendundmedien.ch/>
- Schweizerische Kriminalprävention: Rechtliche Informationen zur Situation in der Schweiz, z. B. Cybermobbing.
<https://www.skppsc.ch/de/themen/internet/>
- Elternbildung Schweiz: <https://www.elternbildung.ch/>
- Schau hin! Greifen neue Trends schnell auf (Deutschland): <https://www.schau-hin.info/>



Bildquelle: Hannah Busing @ Unsplash



Judith Mathez

imedias – Beratungsstelle für
digitale Medien in Schule und
Unterricht

Institut für Weiterbildung und
Beratung

Pädagogische Hochschule FHNW

www.imedias.ch

judith.mathez@fhnw.ch



Bild: Desborough/imedias