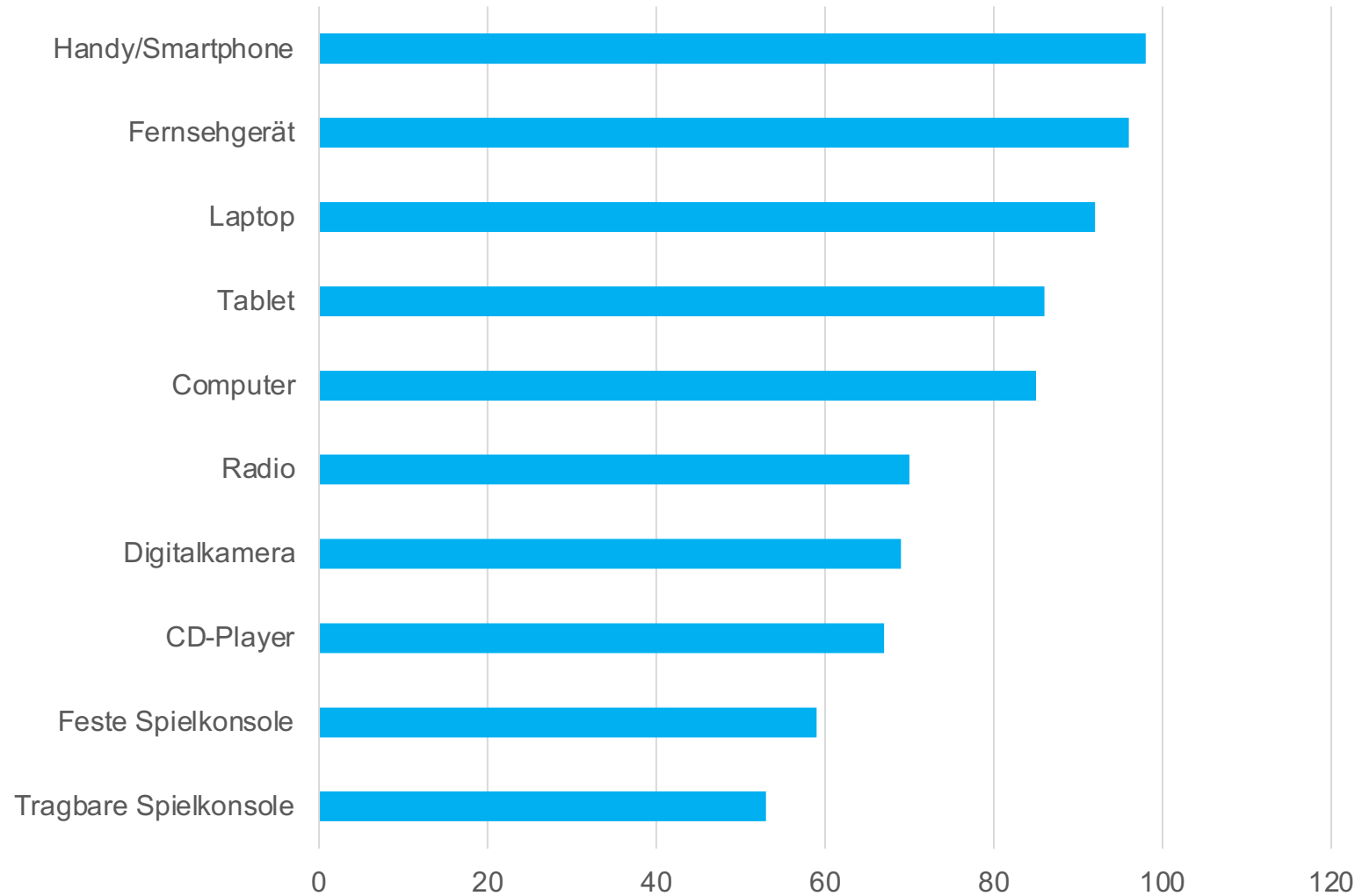


Digitale Medien in der Familie

Merenschwand, 6. März 2024 – Judith Mathez



Geräteverfüg- barkeit für Schweizer Kinder



Datenquelle: MIKE-Studie 2021
Bildquelle: Laurent Dussimon@Flickr

Mediennutzung von Schweizer Jugendlichen

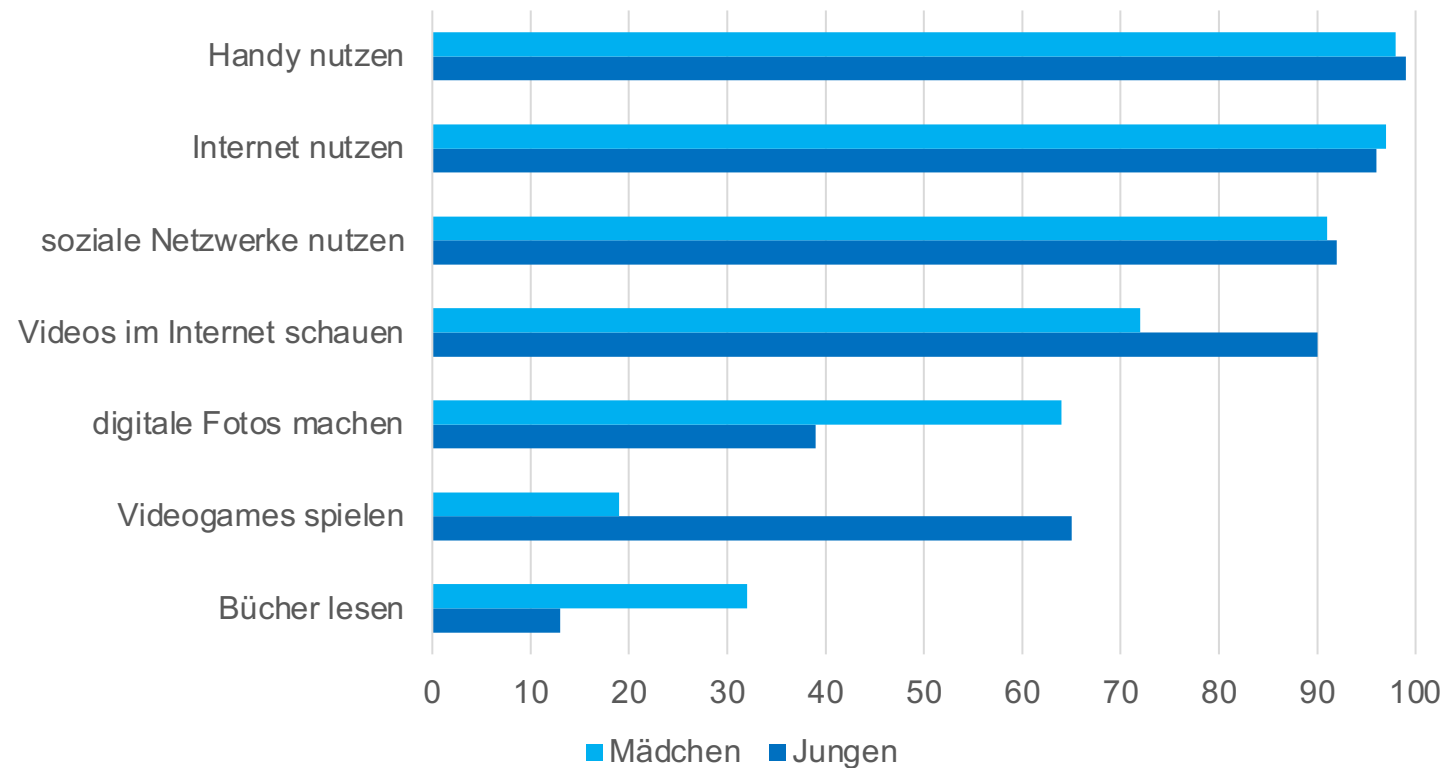
Digital Natives



Digital
Immigrants



Prozentangabe: täglich/mehrmals pro Woche



Datenquelle: JAMES-Studie 2022

Bild: verkeorg@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.

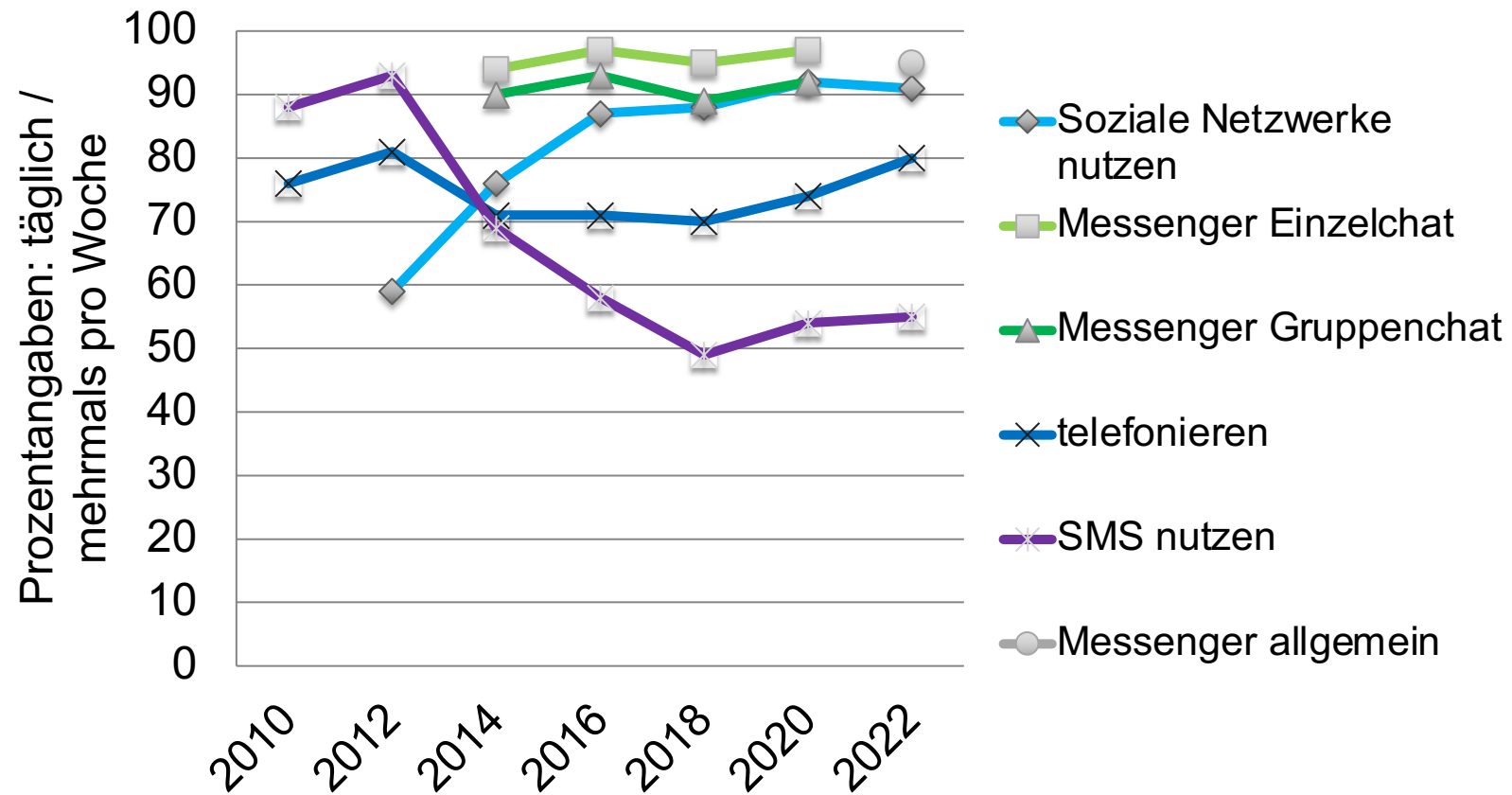
Douglas Adams



Bild: Brian Griffin



Allzweckgerät Smartphone



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

Lieblings-Apps Mittelstufenkinder



Abbildung 31: Beliebteste Apps

Datenquelle: MIKE-Studie 2021
Bild: imedias

Beliebteste YouTuber*innen Mittelstufe

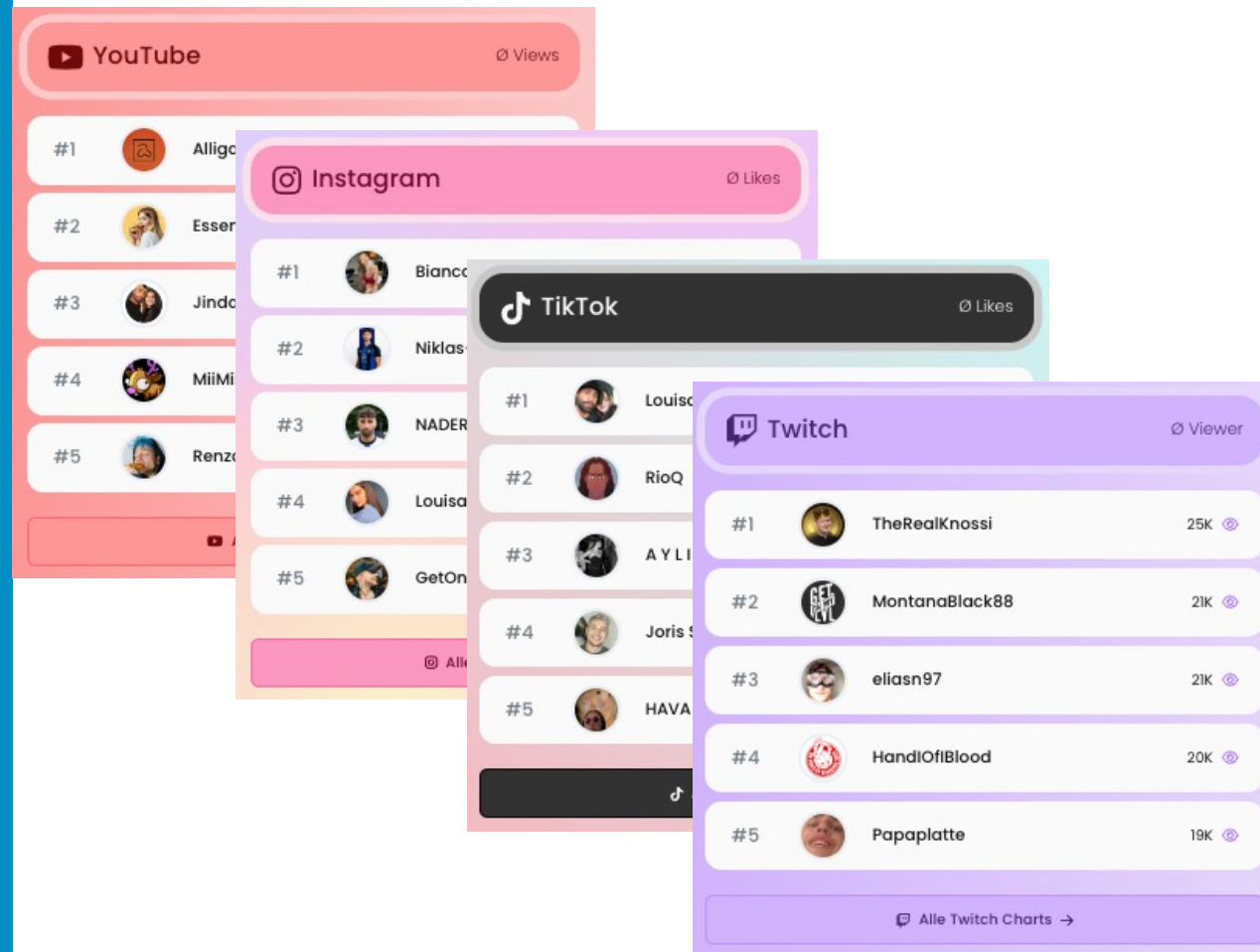


Rebekah Wing
Team Harrison
LUCA DoctorBenx
Julien Bam Arazhul
BibisBeautyPalace
Paluten
Julia Beautx **Standart Skill**
GermanLetsPlay
Trymacs iCrimax
ViktoriaSarina
Joey's Jungle

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

Trends Influencer*innen, Content Creators

- Social-Media Analysetool für den deutschsprachigen Raum «Nindo Charts». Link: <https://nindo.de/>
- Seit 2020 online, entwickelt u.a. von Rezo



TikTok



Abbildung 34: Beliebteste TikTok-Kanäle (nur 4.–6. Klasse)

Datenquelle: MIKE-Studie 2021
Bildquelle: antonbe auf Pixabay

Facts & Figures rund um Games in der Schweiz

- Gamen gehört zum Alltag von Kindern in der Schweiz: Platz 4 der Freizeitaktivitäten mit Medien
- 77% Jungen und 51% 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
- Gut die Hälfte der Haushalte mit Kindern verfügt über mindestens eine Spielkonsole. Ein eigenes Handy bekommen die meisten Kinder zwischen 10 und 14 Jahren.
- 72% der Eltern gamen nie oder fast nie
- Jungen berichten weniger gern über ihre Online-Erlebnisse als Mädchen



Datenquellen: MIKE-Studie 2021, JAMES-Studie 2022, EU Kids Online Schweiz
Bild: Ruben Mishchuk @ Unsplash

Lieblingsspiele Schweizer Kinder

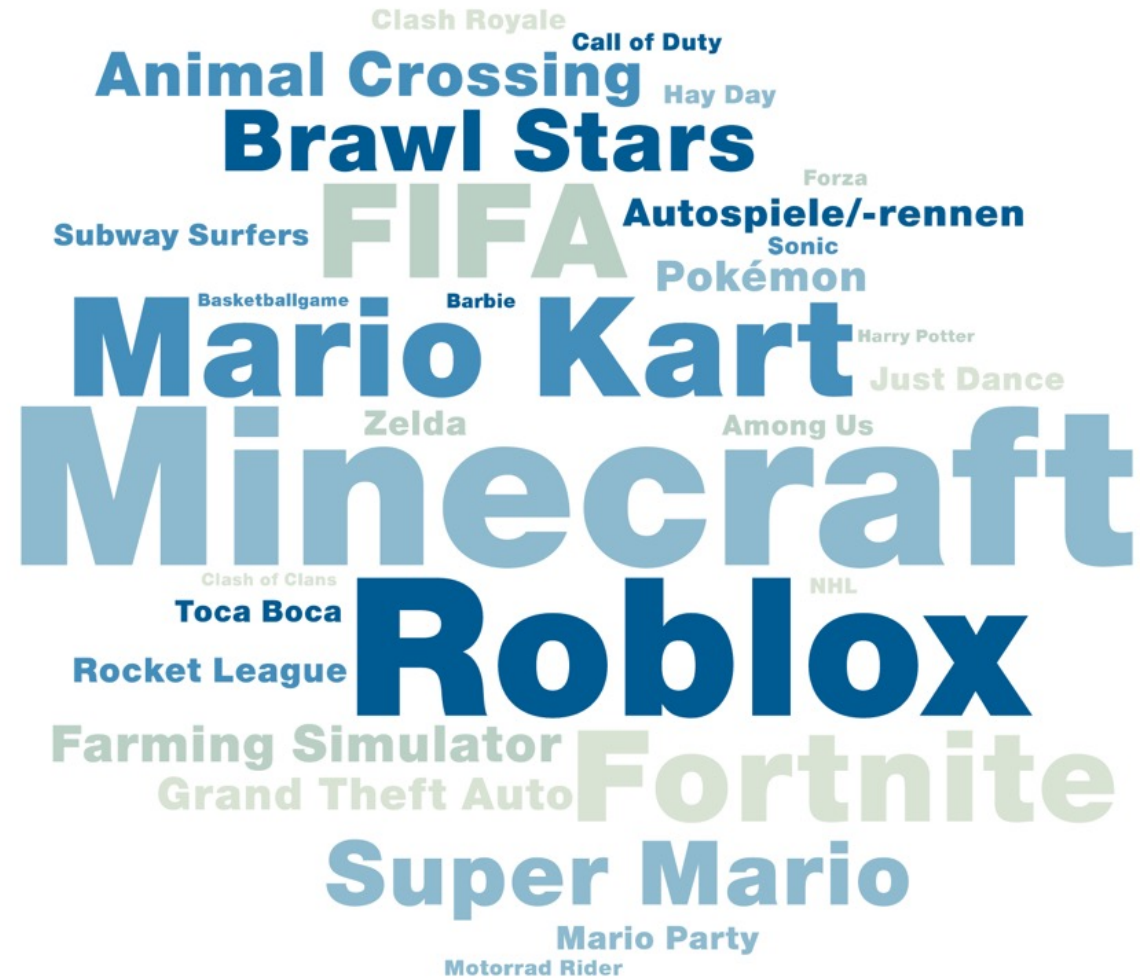


Abbildung 32: Beliebteste Games

Datenquelle: MIKE-Studie 2021
Bild: <https://mario.fandom.com/de/wiki/Mario>

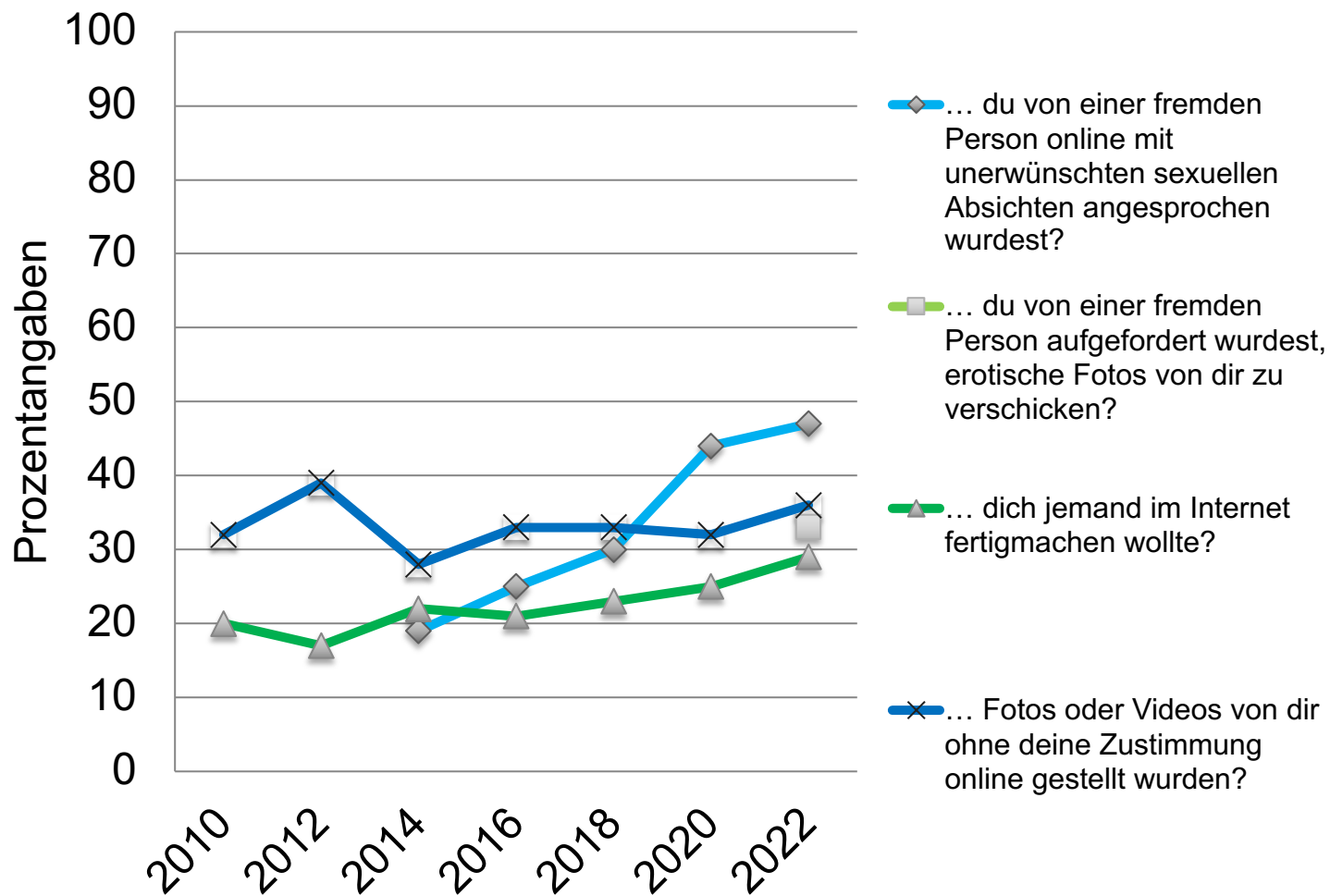
Liebste Freizeitaktivitäten von Schweizer Kindern



Abbildung 7: Beliebteste Freizeitaktivitäten

Kinder und Jugendliche als Opfer

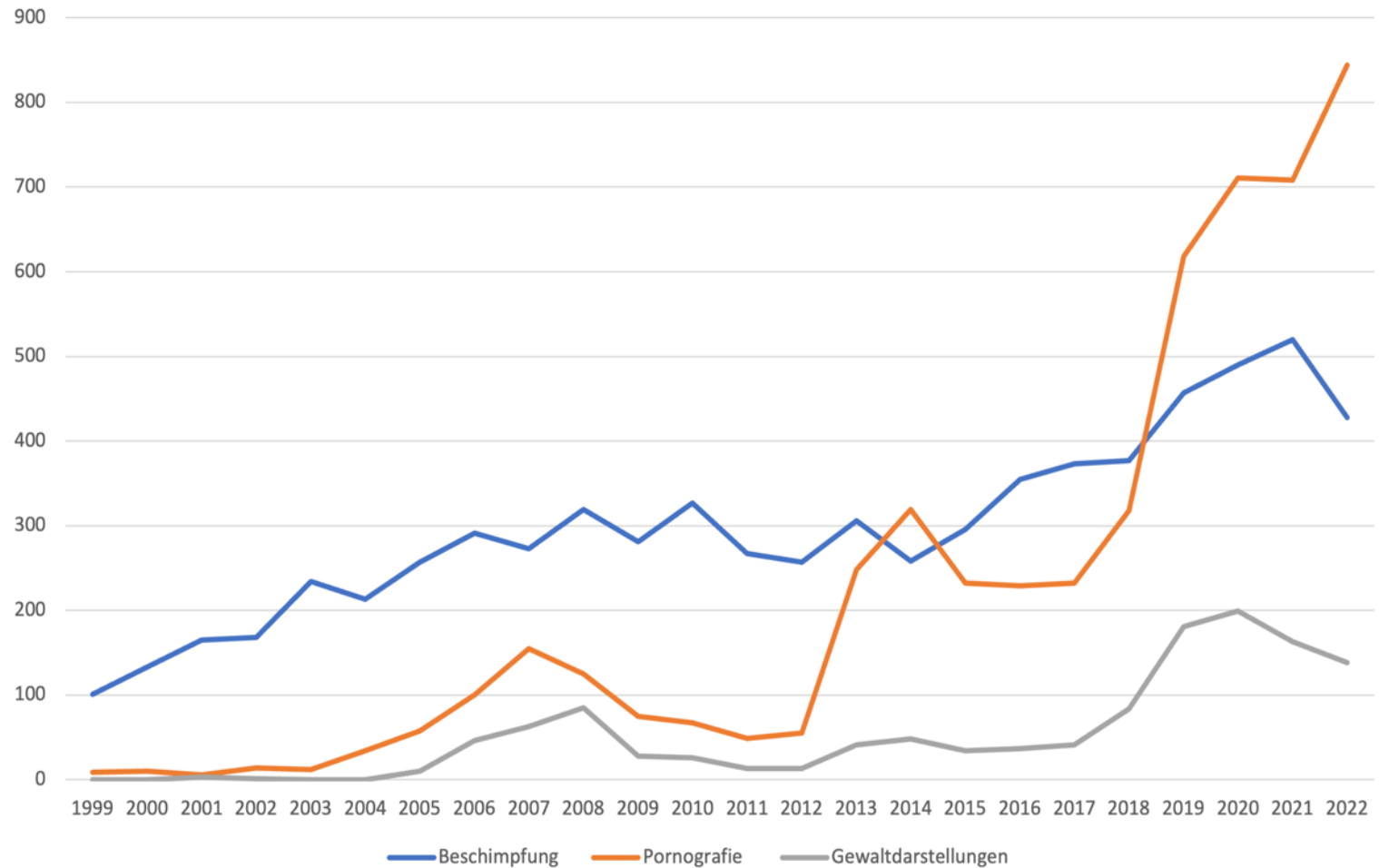
Cybermobbing und sexuelle Belästigung im Zeitvergleich



Datenquelle: JAMES-Studien 2012–2022

Kinder und Jugendliche als Täter*innen

Verurteilungen Jugendlicher nach StGB: ausgewählte, internetbezogene Delikte



Datenquelle: Bundesamt für Statistik 2023

Games und Geld

- Weltweite Einkünfte Spielindustrie im 2020: 180 Mrd. US\$. Massiver Wachstumsschub durch Corona. Prognostizierte Einkünfte im 2023: über 300 Mrd. US\$
- In-App-Käufe und virtuelle In-Game-Güter als gewaltiger Markt. JAMES 2022: 11% der 12-/13-Jährigen in der Schweiz geben täglich oder mehrmals pro Woche Geld für Gameinhalte aus
- Weitere Einkünfte durch Werbeunterbrechungen, In-Game-Werbung, Product Placement
- Aus Gameindustrie abgeleitete Märkte: Streaming und Let's Plays, Merchandising etc.

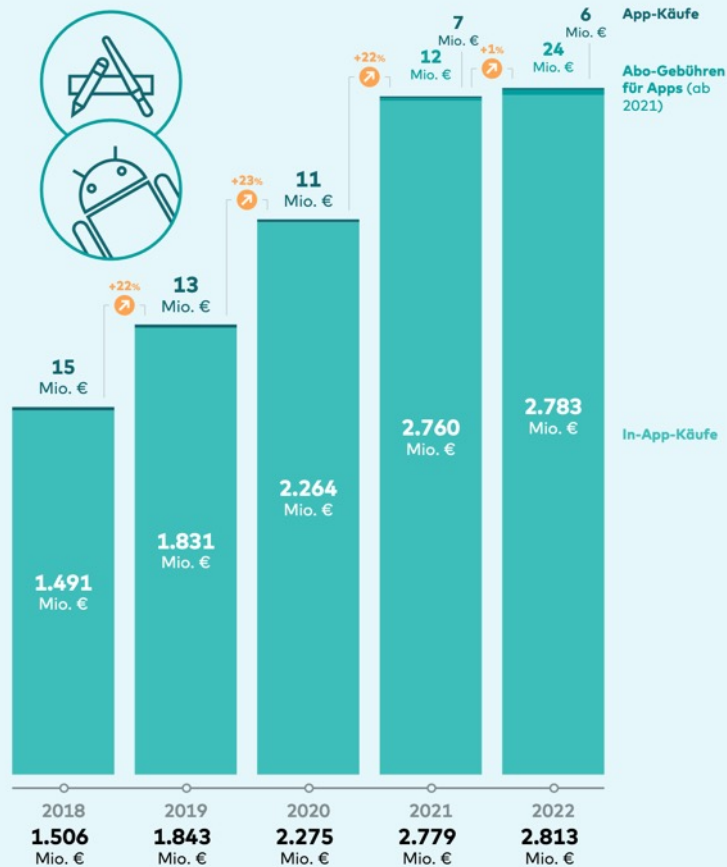


Bild: GTA online, <https://www.pcgamesn.com>

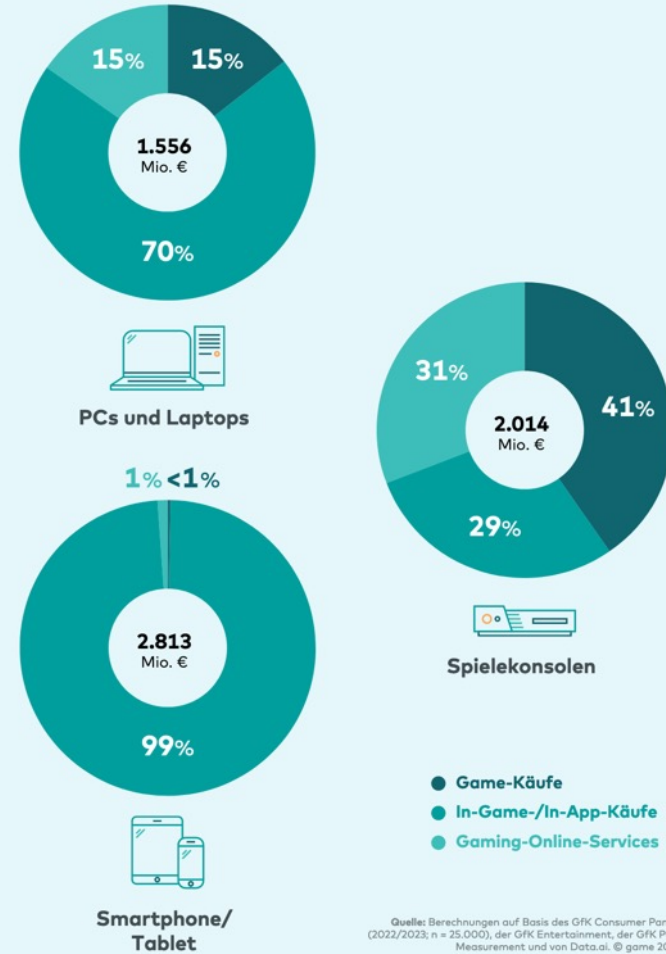
Datenquellen: www.game.de, www.theguardian.com, JAMES-Studie 2022

Markt für Spiele-Apps in Deutschland wächst 2022 um ein weiteres Prozent

Umsätze mit App- und In-App-Käufen sowie Abo-Gebühren für Apps in Deutschland



Große Unterschiede zwischen Spiele-Plattformen beim Konsumverhalten



Quelle: Berechnungen auf Basis des GfK Consumer Panels (2022/2023; n = 25.000), der GfK Entertainment, der GfK POS Measurement und von Data.ai. © game 2023

Quelle: <https://www.game.de>

«Dark Patterns» verführen zum Investieren von Zeit und Geld

Beispiel *Brawl Stars*



Bild: Screenshot Brawl Stars

Sexuelle Darstellungen, Pornografie, Grooming

- Sexuelle Inhalte mit zunehmendem Alter häufiger: 13% der 9-/10-Jährigen, 54% der 13-/14-Jährigen hatten schon Kontakt
- Mädchen sind die Inhalte häufiger unangenehm
- Grooming: rund $\frac{1}{4}$ hat schon sexuelle Nachrichten erhalten, $\frac{1}{5}$ wurde nach sexuellen Informationen über sich gefragt
- Stichwort «Datensparsamkeit»



Bild: Agustin Fest @ Flickr
Datenquelle: EU Kids Online Schweiz 2019

Schutzfaktoren

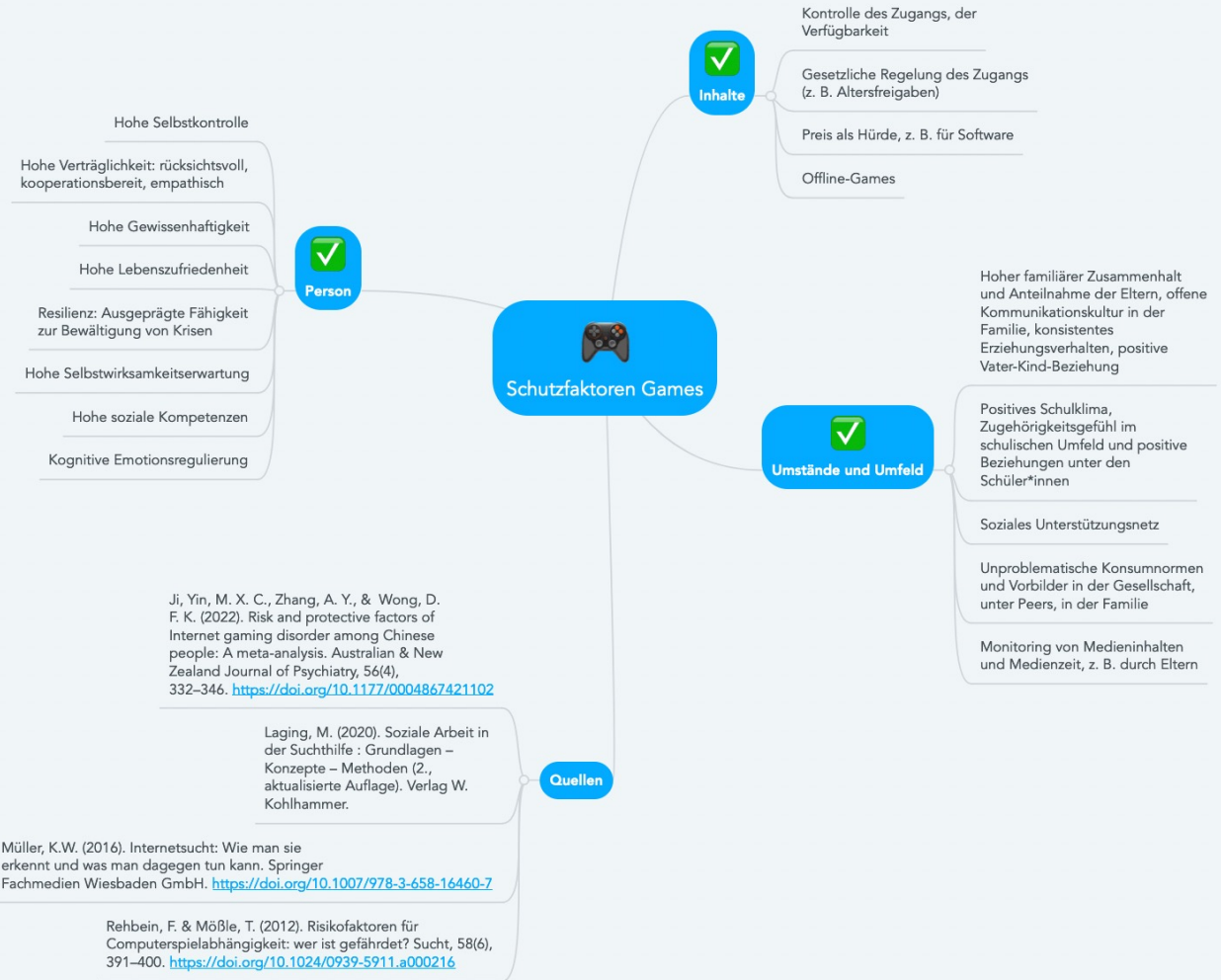


Bild: <http://www.nzz.ch/nzzas/nzz-am-sonntag/spieltheorie-das-hast-du-gut-gemacht-ld.130871>

«Der beste Schutz vor den Risiken der digitalen Medien ist die Stärkung der eigenen Kompetenzen im Umgang mit Internet, Handy und Computerspielen.»

Nationale Plattform «Jugend und Medien»



Bild: Leo Rivas @ Unsplash

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 dem eigenen Handy
- 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



Bild: 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

Take Home Message

Kinder bleiben Kinder, auch in einer sich verändernden Medienwelt.

Es gibt medienspezifische Risiken von digitalen Medien, z. B. «Dark Patterns», gewalthaltige, sexuelle, pornografische Inhalte, Diskriminierungen und Cybermobbing

Begleitung und Stärkung der Kinder sowie Aufbau von Medienkompetenz als «Königsweg»

Ihr Engagement lohnt sich!



Bild: Leo Rivas @ 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