Diese Arbeit ist lizensiert unter

„Mitreden im digitalen Alltag“

Ein Update zu Apps, Spielen & Jugendmedienkultur

17. März 2026

Vortrag

MRTN.DCK

Medienpädagoge

MRTN DCK

mrtndck@mail.com

Hallo

Marten Duck ist als freiberuflicher Medienpädagoge & Diplompädagoge im gesamten Bundesgebiet unterwegs. Seine Themenschwerpunkte sind handlungsorientierte Medienbildungsangebote (Fortbildungen, Workshops, Vorträge), mediendidaktische und allgemeine Fachberatung im Kontext von Medien, Bildung und digitaler Transformation. Seit 5-2025 leitet er die Digitalitätsberatung der Landesvereinigung Kulturelle Bildung in Hessen e.V.

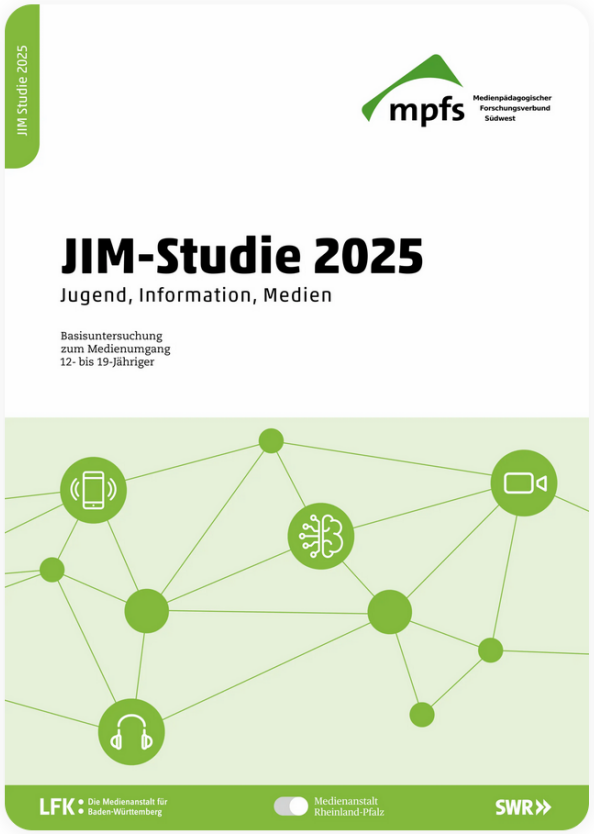
Ist-Stand

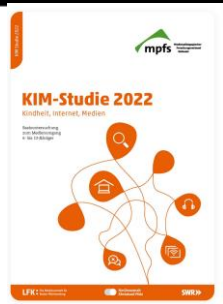
JIM-Studie

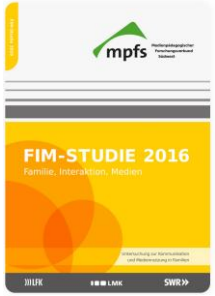
Medienumgang 12- bis 19-Jähriger

Seit 1998 wird mit der JIM-Studie im jährlichen Turnus eine Basisstudie zum Medienumgang der Zwölf- bis 19-Jährigen durchgeführt. Neben einer aktuellen Standortbestimmung sollen die Daten zur Erarbeitung von Strategien und Ansatzpunkten für neue Konzepte in den Bereichen Bildung, Kultur und Arbeit dienen.

zur aktuellen Studie 2025



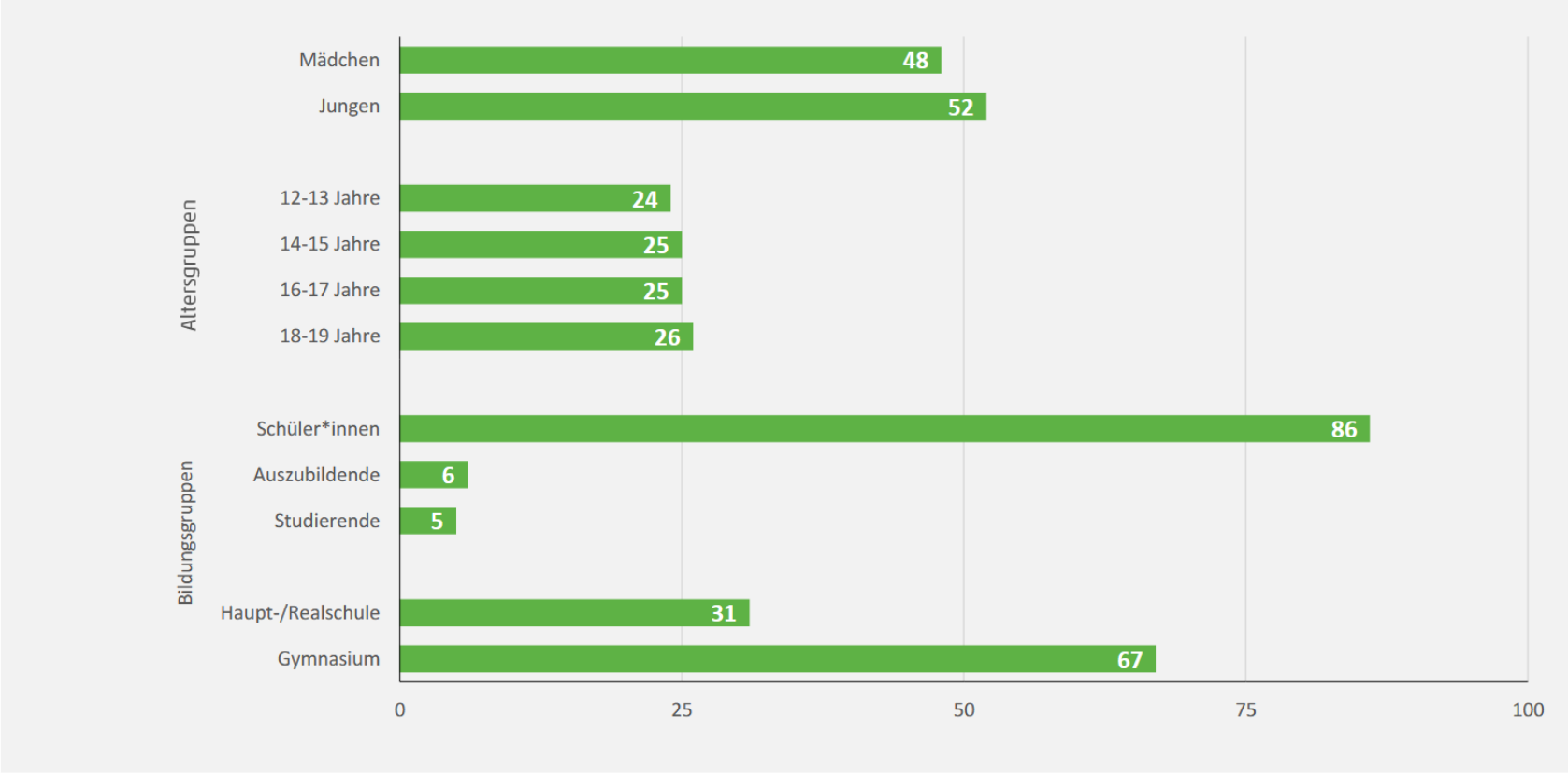




Ist-Stand

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

JIM 2025: Soziodemografie

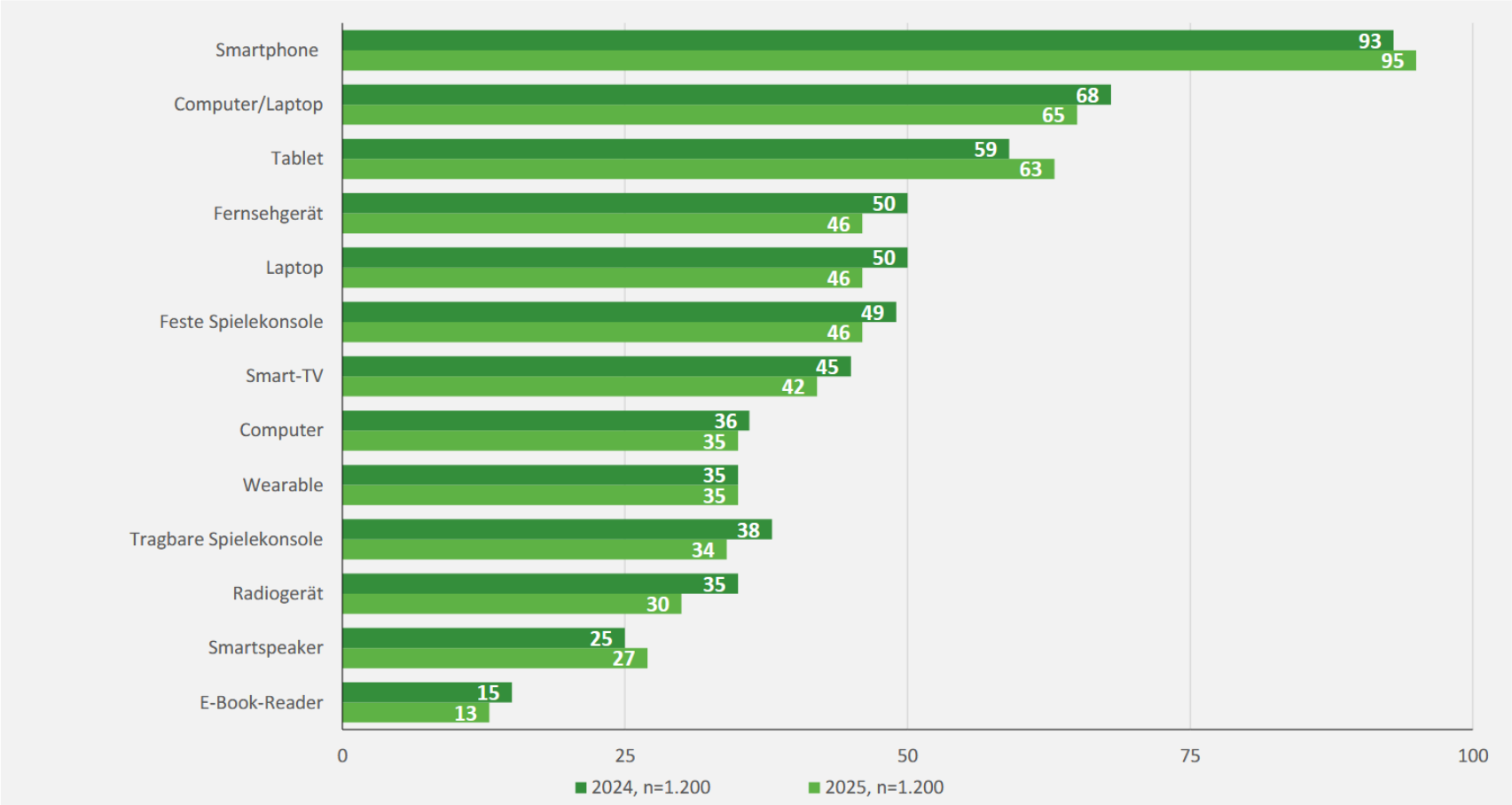


Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Ist-Stand

Gerätebesitz Jugendlicher – 2024 zu 2025
- Auswahl -



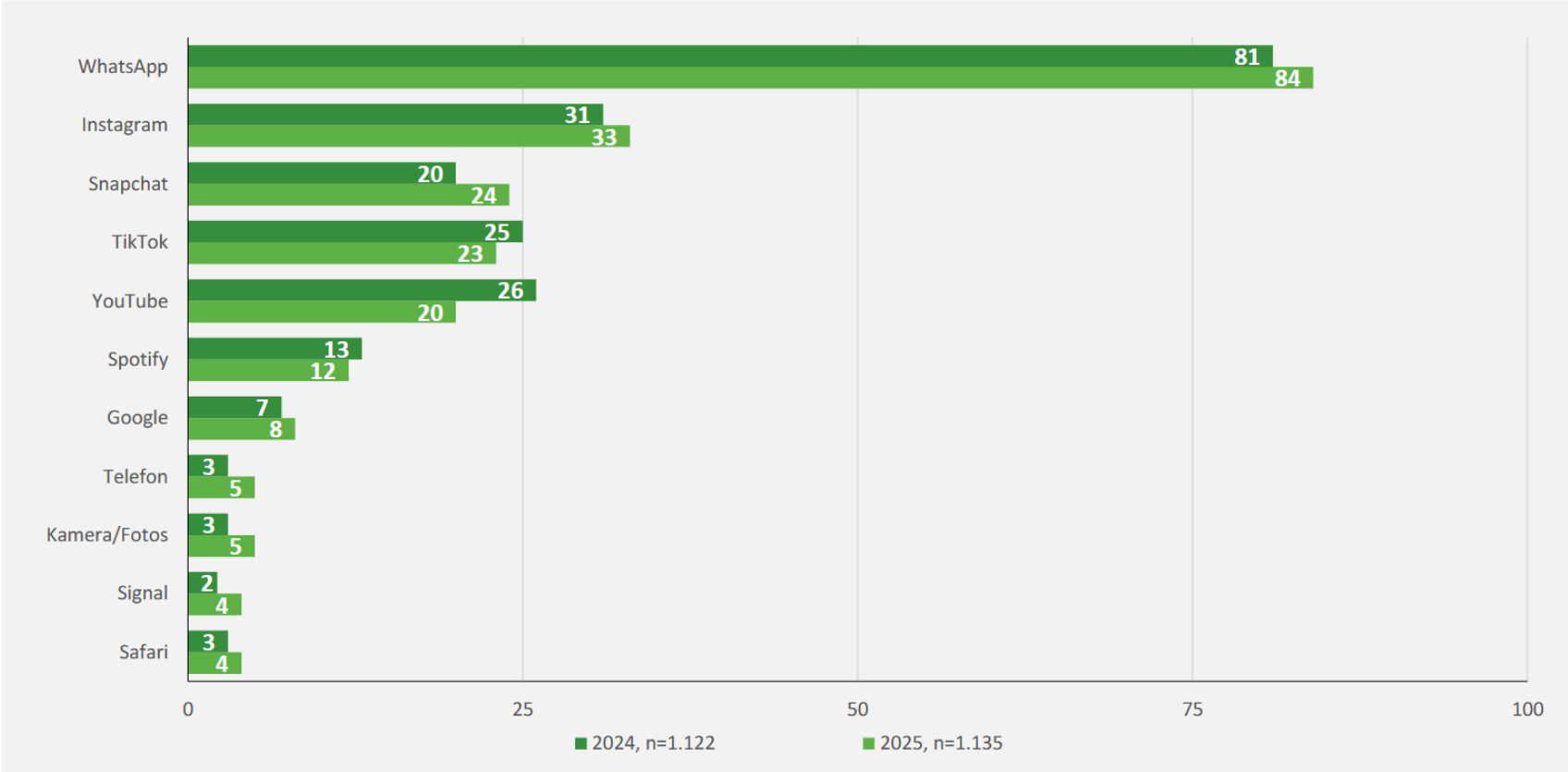
Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Ist-Stand

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Wichtigste Apps – 2024 zu 2025

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



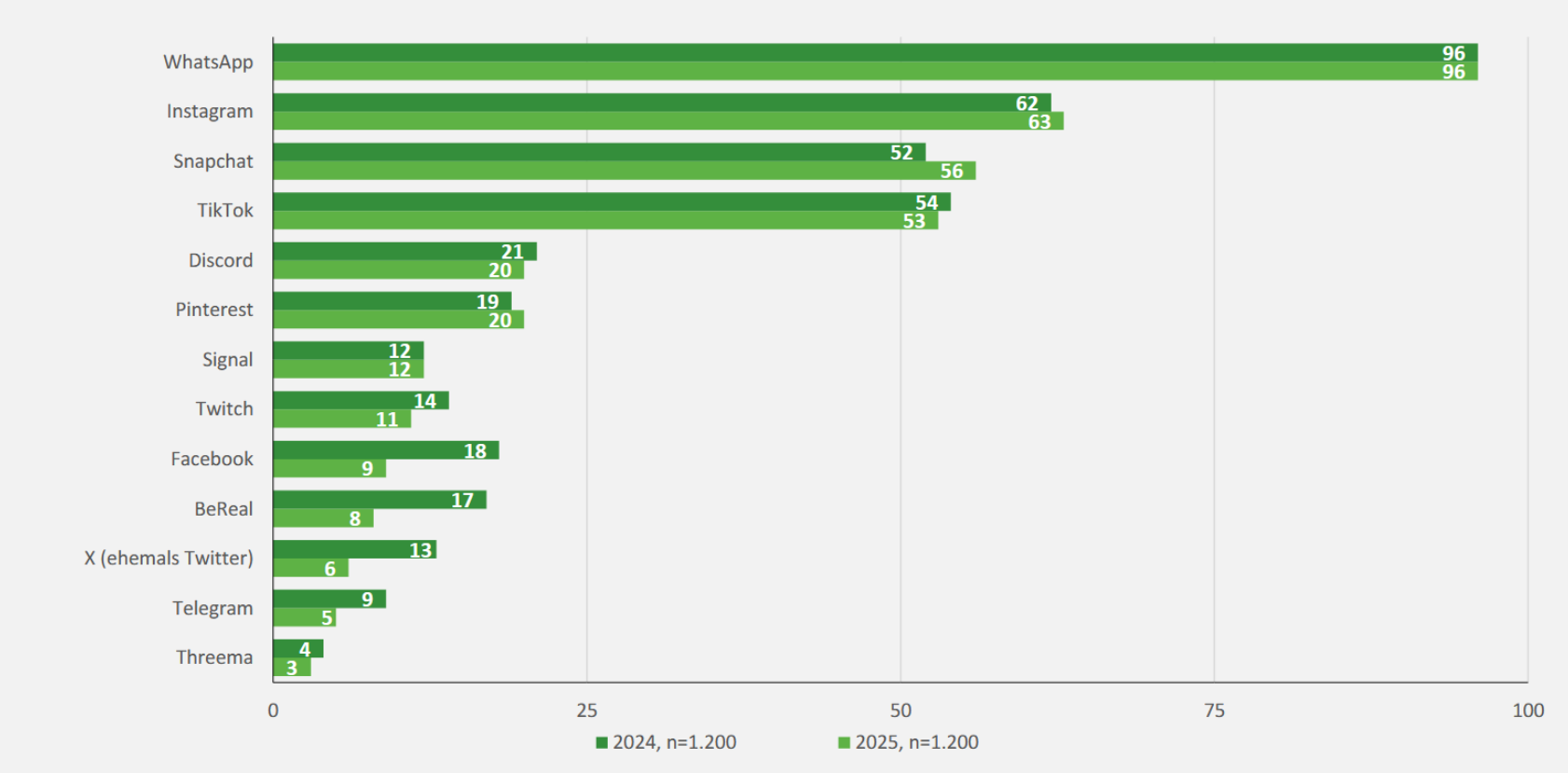
Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Angaben in Prozent, Nennung ab 4 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Smartphone besitzen

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Ist-Stand

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

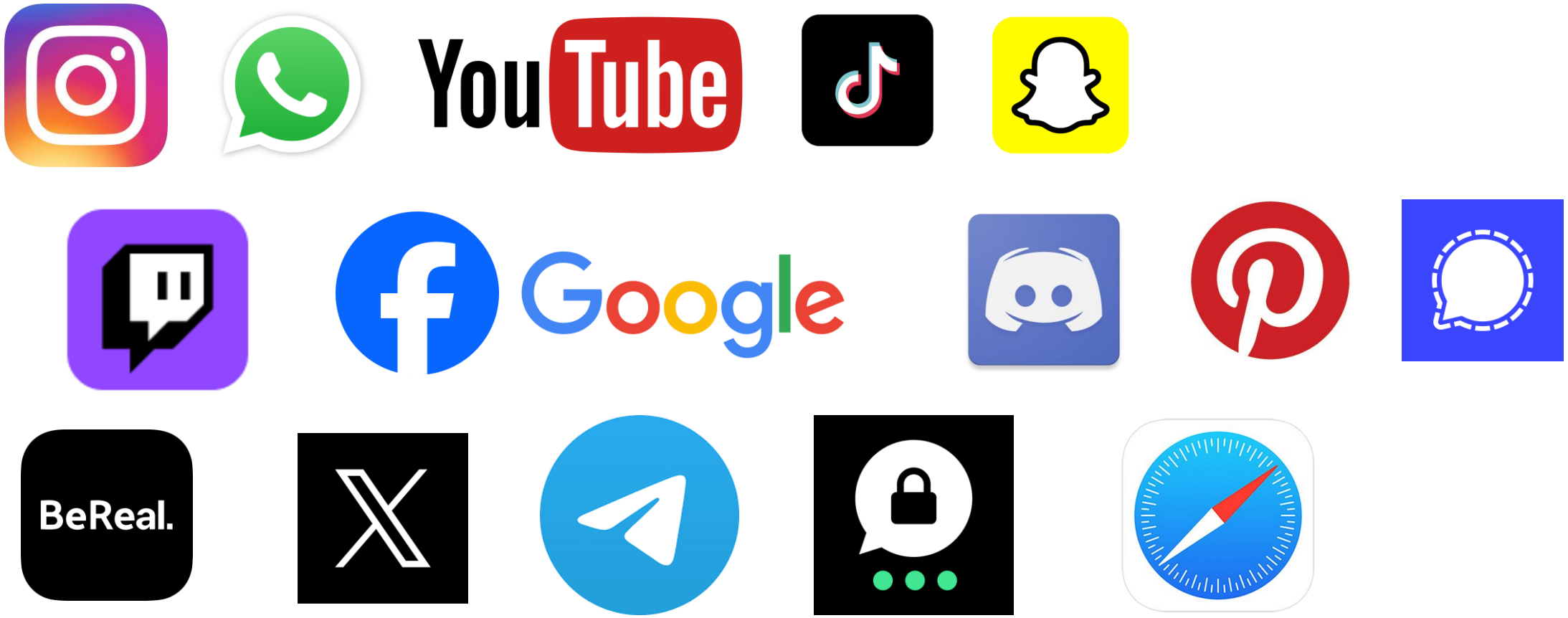
Genutzte Online-Angebote – 2024 zu 2025
- mehrmals täglich/täglich/mehrmals pro Woche -



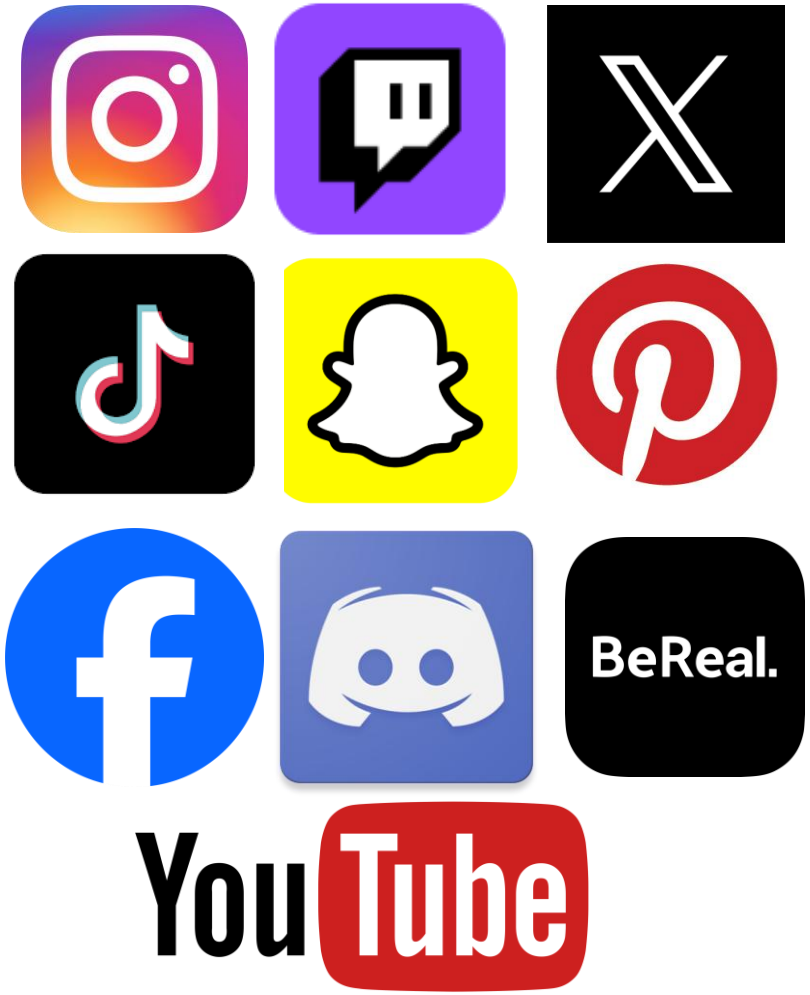
Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

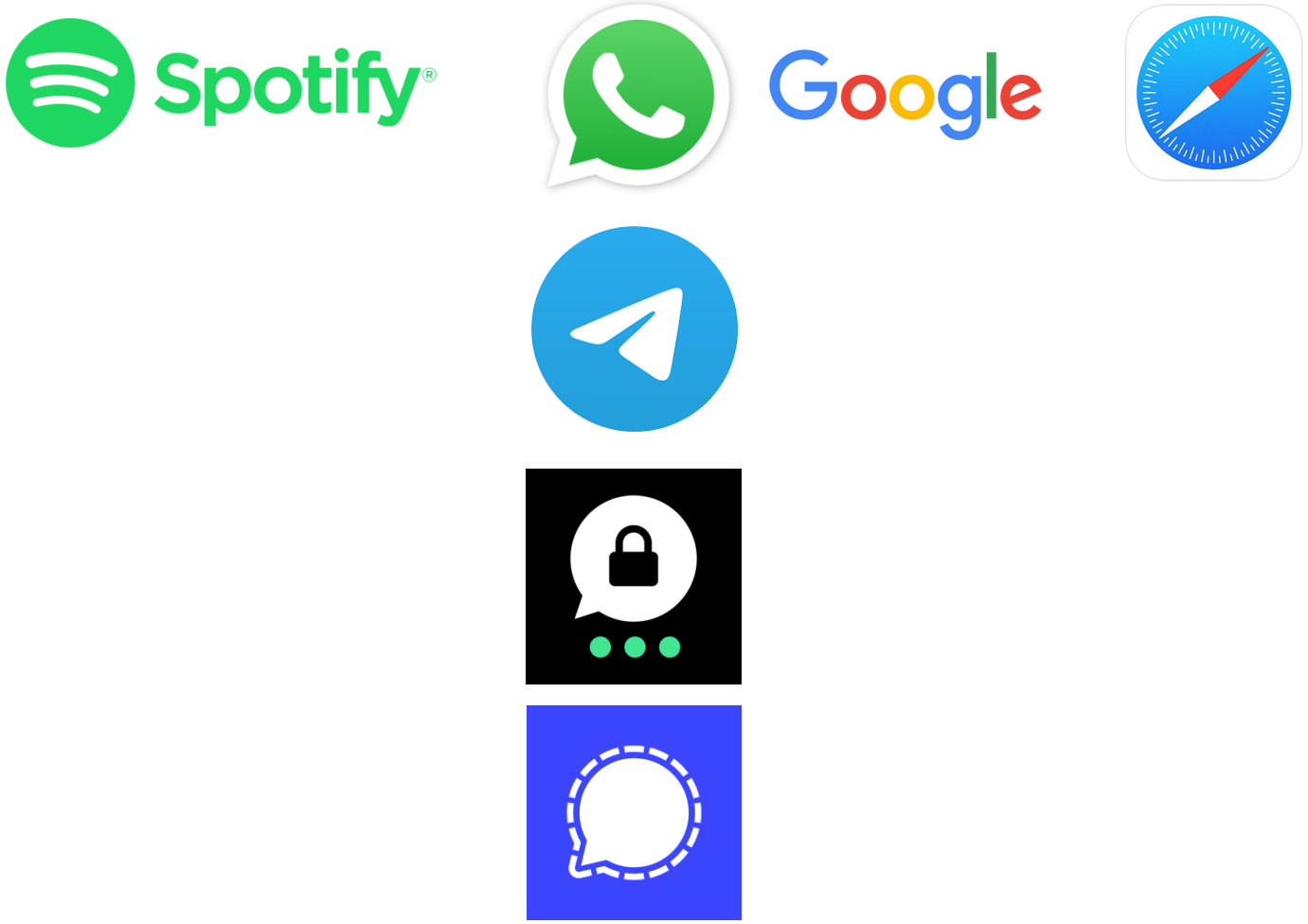
Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Überblick



Überblick





Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Überblick

Social Media

Musikstreaming

Messenger

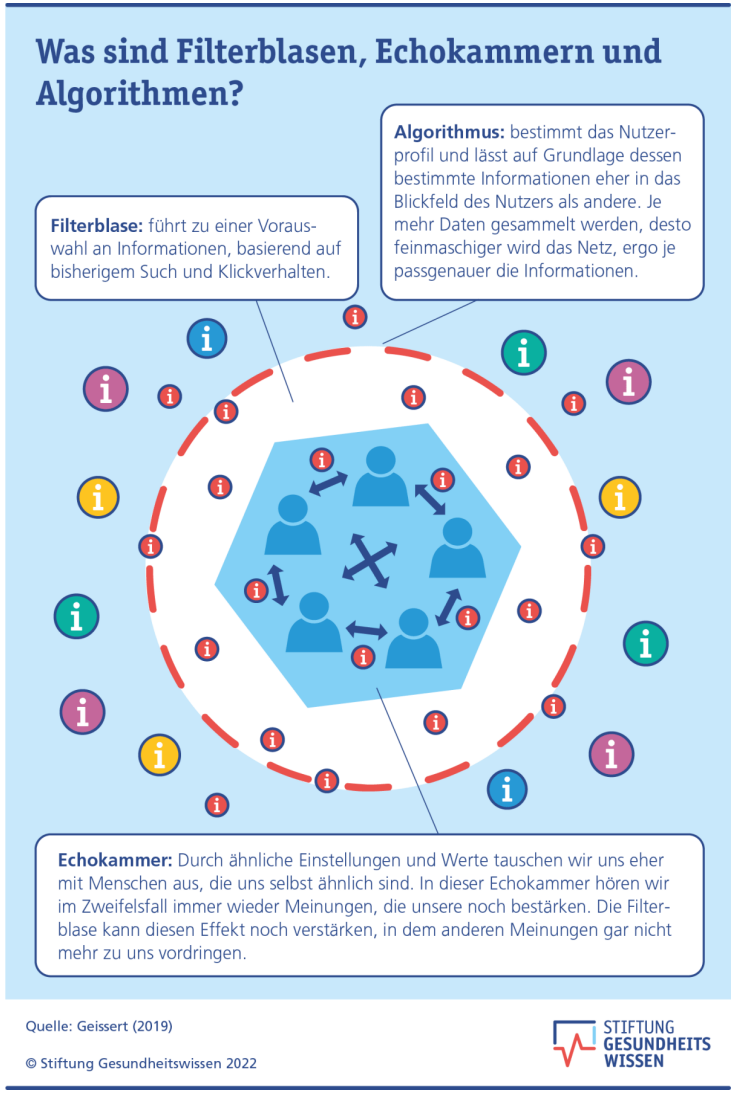
Unternehmen

Browser

Social Media Funktionen

"If you're not paying for the product,

you are the product"



Social Media ist nicht unpolitisch/neutral

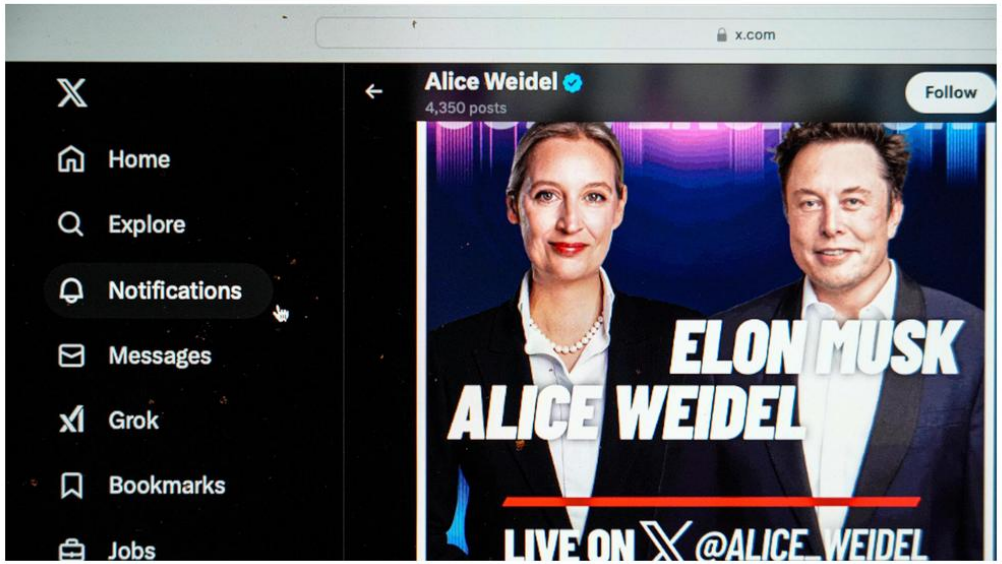
Weidel und Musk auf X

Wahlkampfhilfe oder Bärendienst für die AfD?

US-Milliardär Elon Musk bot der AfD eine Bühne: Im Live-Gespräch mit Alice Weidel auf X ging es um Migration, Energie und mehr – mit jeder Menge Falschbehauptungen. Nutzt das der AfD oder schadet es ihr? Und was treibt Musk an?

10.01.2025

DLF



Die Organisation Lobbycontrol hält den gemeinsamen Live-Auftritt von Elon Musk und Alice Weidel für politische Wahlwerbung und damit für eine illegale Parteispende aus dem Ausland. (picture alliance / Flashpic / Jens Krick)

DAS- Digital Services Act 2/2024
schärfere Vorschriften für Werbeanzeigen und Schutz vor ausländischer Einmischung auf Social Media Plattformen

„freie Meinungsäußerung wiederherstellen" Zuckerberg

Meta schafft Faktencheck ab

Vor Trump eingeknickt?

Auf den Social-Media-Plattformen Instagram und Facebook soll es grundlegende Veränderungen geben: keine Faktenchecks mehr und weniger Einschränkungen bei den Themen Migration und Geschlecht. Öffnet das jetzt die Tür für Fake News und Desinformation?

08.01.2025 DLF

Social Media ist nicht unpolitisch/neutral

TTPW-VO/TTPA 10/25
Transparenz und Targeting politischer Werbung

„nicht praktikable Anforderungen der EU“ Meta Konzern

Meta macht EU-Vorgabe verantwortlich

Keine politische Werbung mehr bei Facebook und Insta

Stand: 25.07.2025 • 16:36 Uhr

tagesschau

TECH

TikTok, Instagram und X verbreiten verstärkt rechte Inhalte unter jungen Nutzern

Die Kommission untersucht X seit 2023 im Zusammenhang mit seinen Empfehlungssystemen und der Befürchtung, dass es illegale und schädliche Inhalte verstärkt.

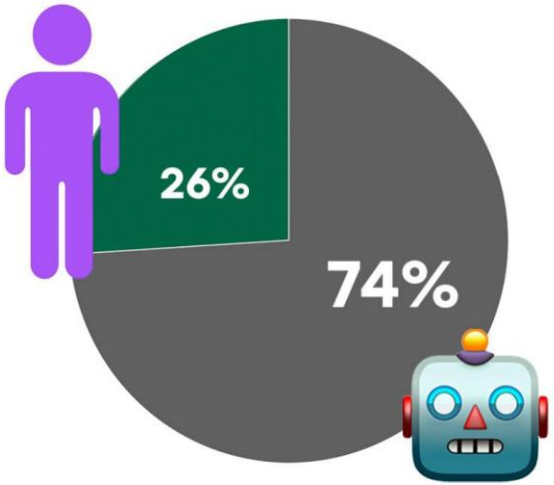
Anupriya Datta **EURACTIV.com**

Neue Studie von Sitra

....dass Nutzer in Frankreich, Rumänien und Finnland im Alter zwischen 18 und 24 Jahren im Durchschnitt 58 % mehr rechtsgerichteten politischen Inhalten ausgesetzt waren als linksgerichteten.

Social Media ist manipulativ

Du hältst das Internet am Leben



Denn 74% des Internetverkehrs in Deutschland kommt laut einer Untersuchung nicht durch Menschen - sondern **durch Bots.**

(laut Analyse des Cyber Security-Unternehmens Imperva) Q1

Und das ist ein Riesenproblem

Quelle: 8.4.25 Funk –Instagram

So schaden uns „Bad Bots“

Laut Analyse sind knapp **90% der Bots im deutschen Internet** sogenannte **Bad Bots**. Sie können: Q1

- **Fake News** und **Verschwörungserzählungen** streuen (z.B. pro-russische Propaganda) Q2-4
- **persönliche Daten sammeln**, z. B. für **Identitätsdiebstahl** oder Phishing-Angriffe. Q5
- **Trends** durch massenhafte Likes und Shares **manipulieren**, z. B. auf X/Twitter Q6
- **gezielt Hass verbreiten**, z.B. gegen Frauen, Minderheiten oder politische Lager Q7

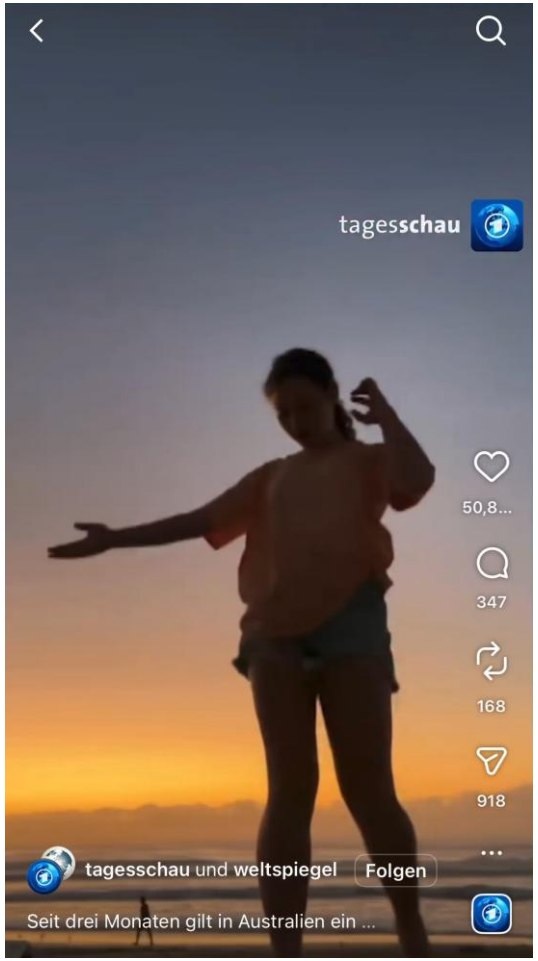
Heißt also auch: Nicht alles, was du in Kommis siehst, **ist echt.** Manches davon wurde nur programmiert, um **Leute zu manipulieren.**

Social Media gehört verboten

Australien führt Social Media Verbot für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren ein 12/2025

CDU Parteitag beschließt Antrag: Social Media ab 14 Jahren, besonderer Schutz bis 16 Jahren 2/2026

How it is going:

- Einige merken, dass sie ohne Social Media **weniger Stress** haben
- **Jugendliche klagen gegen Gesetz:** Recht auf freie Meinungsäußerung – Wir (Jugendliche) sind doch gar nicht das Problem!
- 

Social Media gehört ~~verboten~~

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)
16. Dezember 2024

Kritik an Verboten:
Verbote werden die Probleme (wie Cybermobbing oder problematische Inhalte) nicht lösen, sondern sie nur in weniger regulierte Bereiche (z. B. Messenger-Dienste) verschieben. Zudem würden Jugendliche Wege finden, Verbote zu umgehen.

Verlust von Lernräumen:
Soziale Medien werden als wichtige Räume für soziale Teilhabe und informelles Lernen angesehen. Ein Verbot entzieht jungen Menschen die Möglichkeit, unter Begleitung einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Risiken zu erlernen.

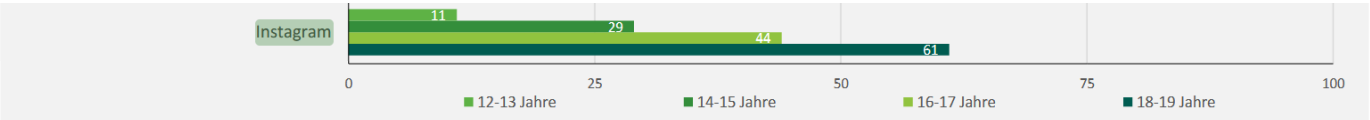
Forderung nach Medienkompetenz:
Statt restriktiver Verbote fordert der Verband eine gezielte Förderung der Medienkompetenz und eine Stärkung der medienpädagogischen Angebote. Ziel muss es sein, Kinder zu befähigen („Empowerment"), sich sicher im Netz zu bewegen.

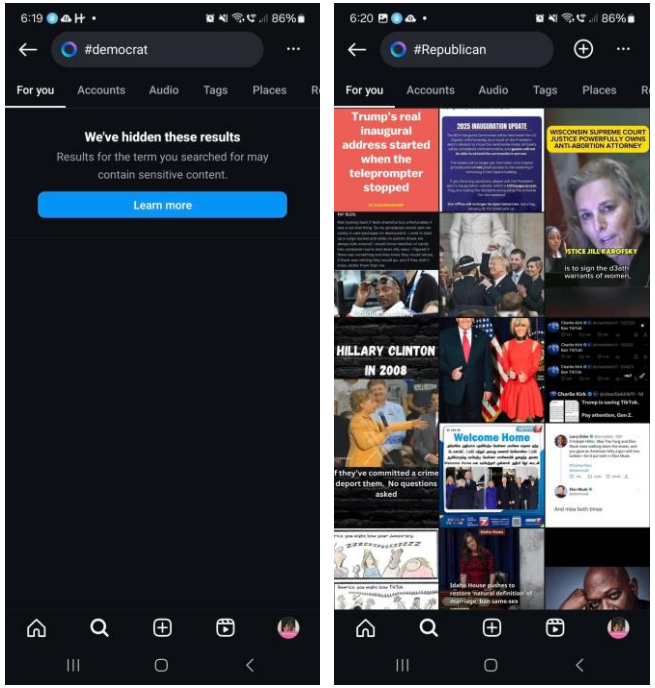
Verantwortung der Plattformen:
Anstatt die Nutzer auszuschließen, sollten die Plattformbetreiber stärker in die Pflicht genommen werden. Es braucht sicherere, altersgerechte Voreinstellungen und einen besseren Jugendmedienschutz durch die Anbieter selbst.

Datenschutzbedenken:
Die für Verbote oft notwendigen Altersnachweise (z. B. durch biometrische Daten) sieht die GMK kritisch, da sie erhebliche Risiken für den Datenschutz und die Privatsphäre bergen.

Meta Konzern

Ich erfahre über das aktuelle Weltgeschehen durch … – nach Alter
- täglich/mehrmals pro Woche, Auswahl -





21. Januar 2025 (aus Australien)
Quelle: Reddit

Ende der End-zu-End-Verschlüsselung der Direkt Nachrichten 8. Mai 2026

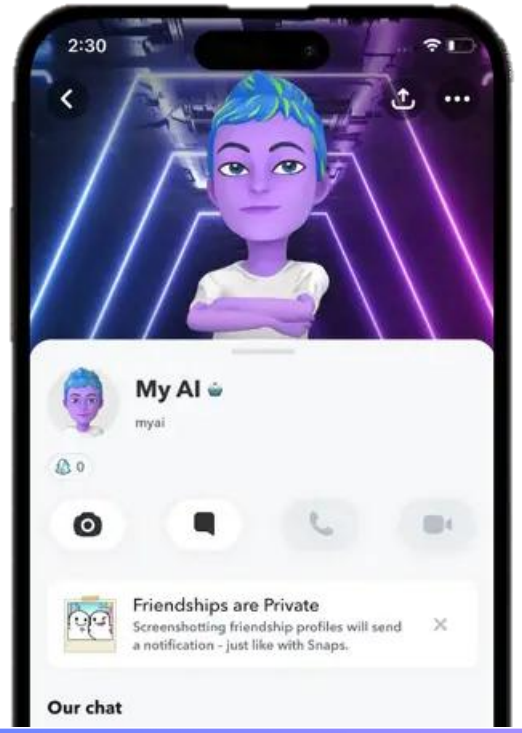
#Instagram – Leitfaden für pädagogische Fachkräfte veröffentlicht 7. Februar 2019

Snapchat

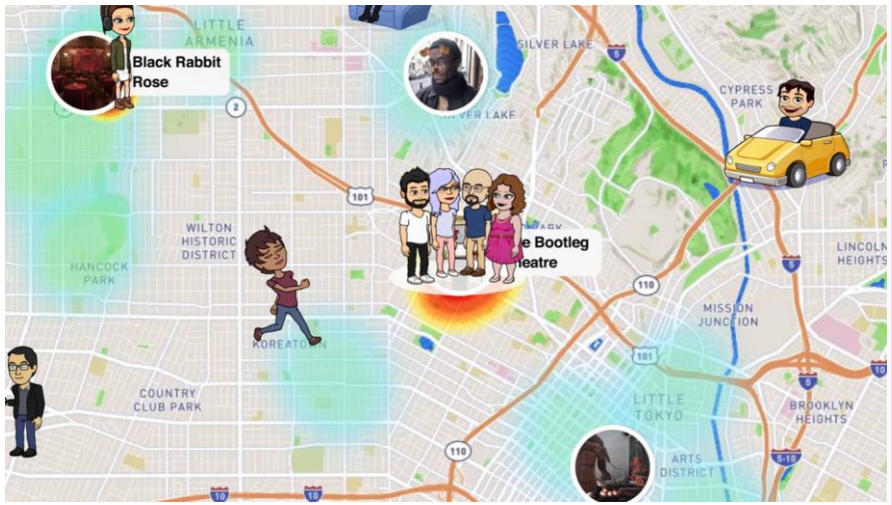
Funktionen:

- **Snappen**
- **Chatten**
- **Erinnern**
- **Bearbeiten – Filter, Effekte**
- **Entdecken -Spielen –**
- **Kaufen -**
- **Snapchat+**

Aufdringlicher Chatbot



Lokalisieren - Snap Maps



Snapchat Family Center

Was ist das Snapchat Family Center und was kann ich damit machen?

Das Snapchat Family Center bietet Dir die Möglichkeit, einen **Überblick über den Account Deines Kindes** zu bekommen.

- ☐ Du kannst sehen, mit wem Dein Kind kommuniziert und Kontakt knüpft. Die genauen Inhalte aus dem Chat bleiben aber geheim.
- ☐ Du siehst, welche Inhalte angeschaut werden und wieviel Zeit Dein Kind durchschnittlich in der App verbringt.
- ☐ Du siehst, ob der Standort geteilt wird.
- ☐ Du kannst senisble Inhalte in Storys und dem Spotlight ausschalten.
- ☐ Du kannst den Chatbot MyAI ausschalten.

Um das Family Center zu nutzen, brauchst Du selbst auch ein Snapchat Konto. Dein Kind muss hierfür zwischen 13 und 18 Jahre alt sein.

So kannst Du das Family Center aktivieren:

- ☐ Öffne die App Snapchat.
- ☐ Sende eine Freundschaftsanfrage an Dein Kind. Gebe hierzu beim Lupensymbol oben links den Benutzernamen Deines Kindes ein und klicke **Adden**.
- ☐ Warte, bis Dein Kind die Freundschaftsanfrage akzeptiert hat.
- ☐ Klicke dann auf Dein Profilbild oben links und wähle das ⚙ oben rechts, um in die Einstellungen zu kommen. Suche dann nach der Kategorie **Family Center**.
- ☐ Gib über die Suchfunktion des Family Centers den Benutzernamen Deines Kindes ein und lade es zur Nutzung ein.
- ☐ Warte, bis Dein Kind die Einladungsanfrage akzeptiert hat.
- ☐ Du erhältst eine Benachrichtigung, wenn die Einladung akzeptiert wurde.

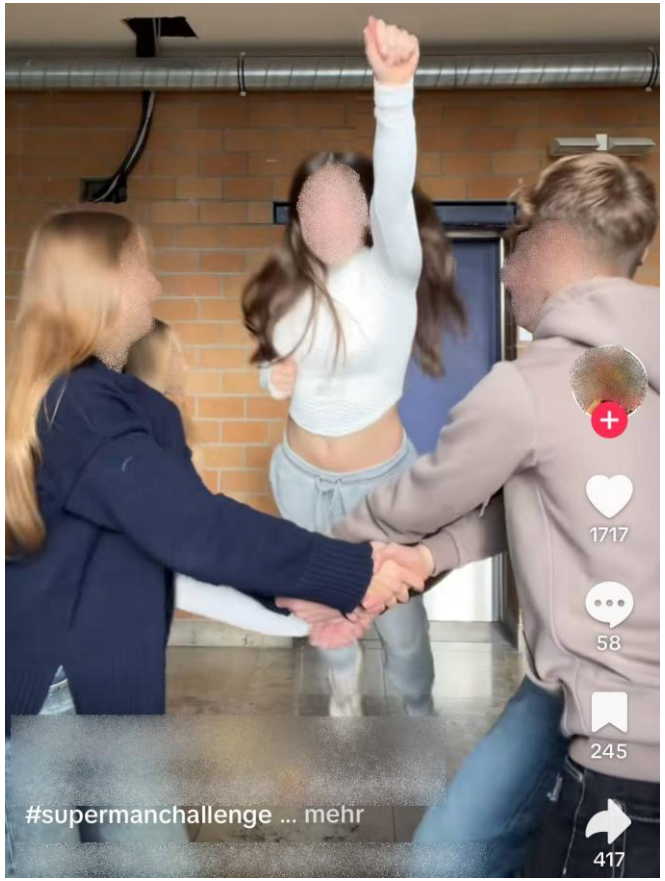
TikTok

TikTok ist eine der meistgenutzten Plattformen bei Kindern und Jugendlichen. Sie kombiniert kurze Videoclips, algorithmisch gesteuerte Feeds und kreative Ausdrucksformen in einer hochgradig personalisierten Umgebung.

Die Plattform bietet Chancen zur kreativen Selbstinszenierung, zum Community-Building und zur kulturellen Teilhabe, birgt aber auch Herausforderungen und Risiken.

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- Algorithmus und Aufmerksamkeit
- Daten- & Jugendschutz
- Problematische Inhalte & Trends
- Beeinflussung durch Influencer & Werbung
- Kreativität & Partizipation



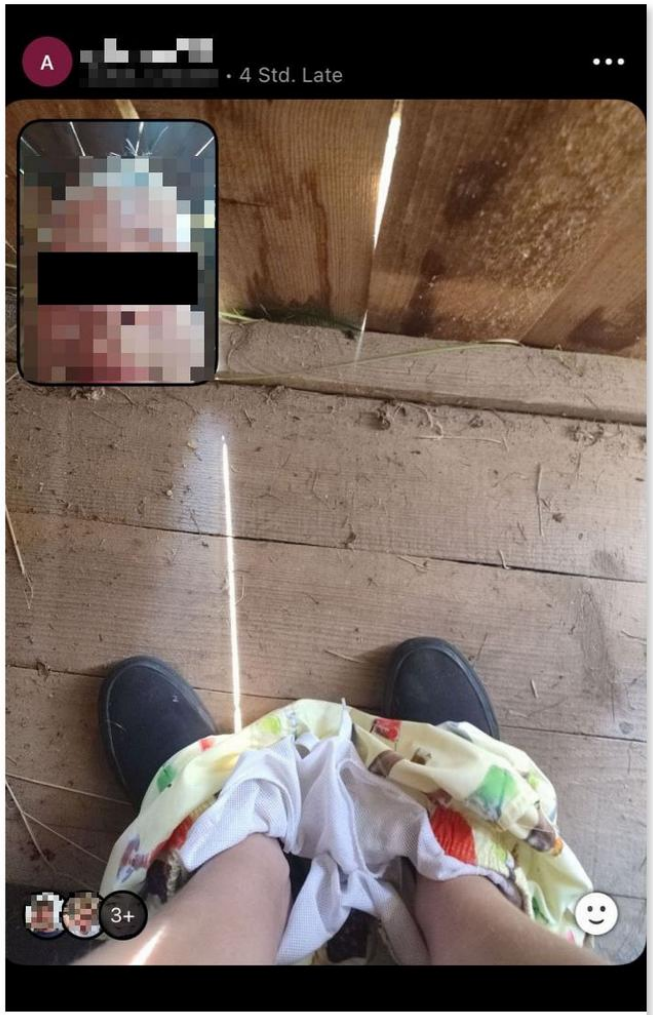
BeReal

BeReal verschiebt Inszenierung nicht weg – sondern in Richtung „kuratierter Authentizität".

Zielgruppe: Besonders relevant für Jugendliche/junge Erwachsene (Peer-Kommunikation im Alltag).

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- **Authentizität vs. Inszenierung:** Anspruch „echt" zu sein, dennoch entstehen neue Formen von sozialem Druck (Zeitfenster, Vergleich).
- **Sozialer Vergleich:** Gleichzeitiges Posten verstärkt Peer-Bezug und mögliche Vergleichsdynamiken.
- **Datenschutz & Privatsphäre:** Standort- und Kontextinfos sichtbar → Sensibilisierung für Datenfreigabe wichtig.
- **Medienkompetenz:** Anlass, über Inszenierung, Plattformlogiken und „Authentizität" kritisch zu sprechen.



BeReal-Aufforderungen können auch in unpassenden Situationen kommen, z. B. wenn man auf dem Klo sitzt. (Quelle: BeReal; Original unverpixelt)

https://www.jugendschutz.net

Discord

Discord ist ein Online-Dienst, der ursprünglich für die Bedürfnisse der Videospiel-Community entwickelt wurde. Über Discord kann man sich vernetzen, chatten und sprechen, während man gemeinsam online Videospiele spielt.

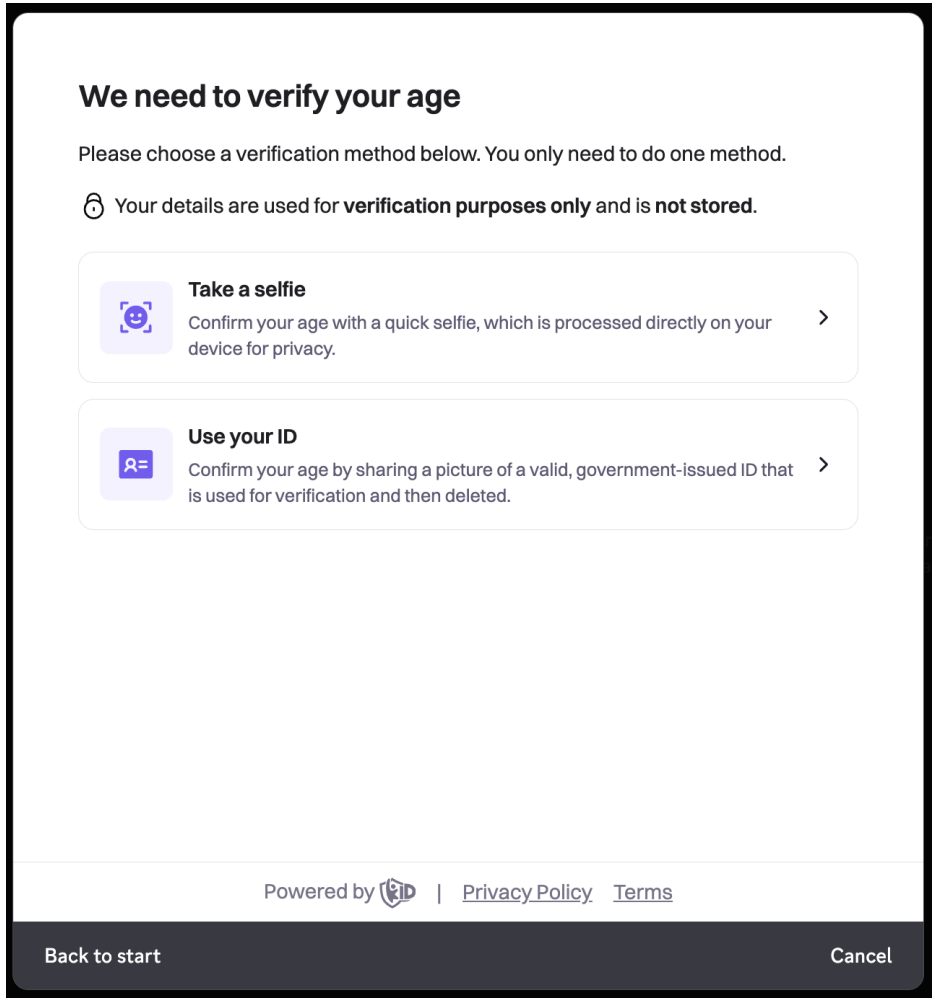
Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- Keine wirksame Kontrolle des Mindestalters
- Jugendgefährdende Inhalte (z. B. Pornografie)
- Cybergrooming (Kontaktanbahnung durch Fremde)
- Viele Angebote zum Kauf oder Verkauf von Spieleinhalten
- Unzureichende Meldemöglichkeiten bei Belästigung

Tipp: **Nutzen Sie das Familienzentrum**. Erziehungsberechtigte können damit ihren eigenen Account und den Account ihres Kindes verknüpfen.

Achtung: Das Familienzentrum erlaubt es nicht, Einstellungen an dem Account des Kindes vorzunehmen.

Problematische Altersverifizierung ab März 2026



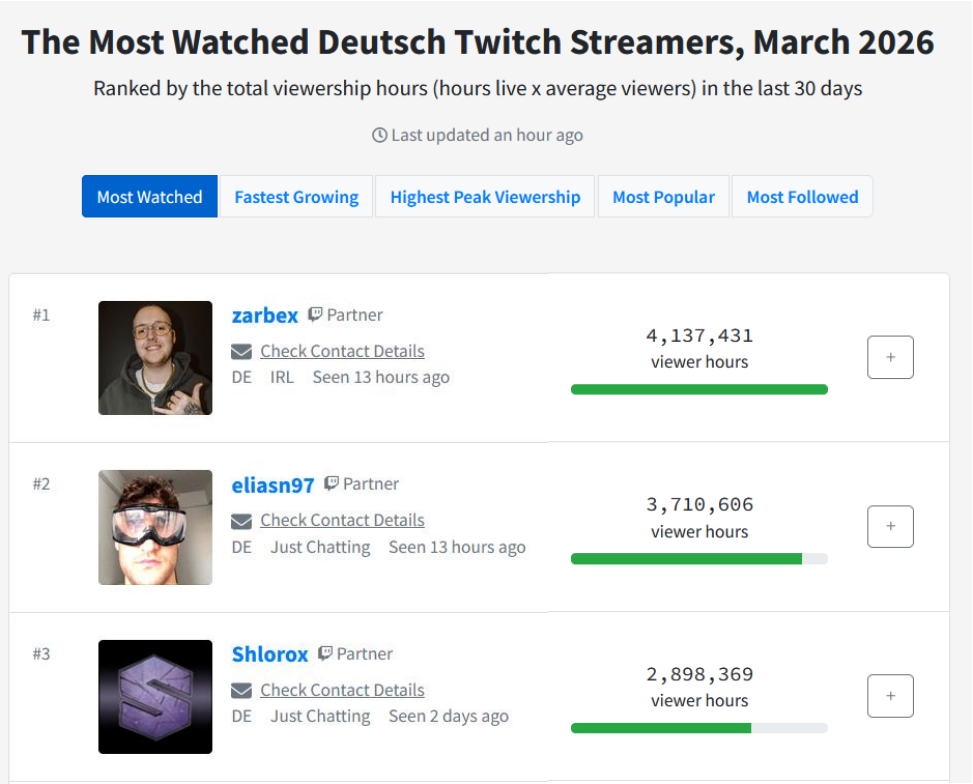
https://support.discord.com

Twitch

Twitch verbindet Unterhaltung, Community und Ökonomie. Im Fokus steht Echtzeit-Interaktion (Chat, Emotes), das stärkt die Gemeinschaft, aber auch Dynamiken wie beispielsweise den Herdentrieb.

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- **Parasoziale Beziehungen:** Nähe zu Streamer*innen kann Bindung fördern – zugleich Risiko einseitiger Beziehungserwartungen.
- **Ökonomisierung:** Spenden, Abos, Sponsoring → Transparenz über Monetarisierung und Werbeformen notwendig.
- **Moderation & Community-Regeln:** Chats können schnell eskalieren → Bedeutung von Moderation, Netiquette, Plattformregeln.
- **Zeitnutzung & Suchtpotenzial:** Endlos-Streams und Live-Events fördern lange Nutzungszeiten.



https://www.twitchmetrics.net

X

X ist ein zentraler Raum öffentlicher Kommunikation – mit großen Herausforderungen bei Desinformation und Diskursqualität.

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- **Medienkompetenz:** Quellenkritik, Einordnung von Informationen und Verständnis von Algorithmen essenziell.
- **Algorithmische Dynamiken:** Reichweite wird stark durch Engagement gesteuert → Polarisierung und Zuspitzung werden begünstigt.
- **Hate Speech & Moderation:** Sichtbarkeit von Konflikten, teils unzureichende Moderation
- **Ökonomisierung & Plattformlogik:** Verifizierung, Monetarisierung und Sichtbarkeit sind zunehmend gekoppelt.
- **Altersfreigabe (kritisch):** Offiziell **ab 13 Jahren**, aber kaum effektive Kontrolle.

https://thebutlercollegian.com

X

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- Algorithmus steuert Sichtbarkeit (Filterblasen-Risiko)
- Influencer*innen prägen Meinungen & Konsum
- Mischung aus Wissen & Desinformation

Altersfreigabe:

- offiziell ab 13, kaum wirksame Kontrolle

Medienpädagogisch relevant sind u. a.:

- Visuelle Inspirationsplattform (DIY, Lifestyle, Bildung) – braucht kritischen Blick auf Ideale und Konsum.
- Starke Ästhetisierung → Idealbilder & Vergleichsdruck
- Algorithmus prägt Interessen & Konsum

Altersfreigabe:

- offiziell ab 13, kaum wirksame Kontrolle

Spotify

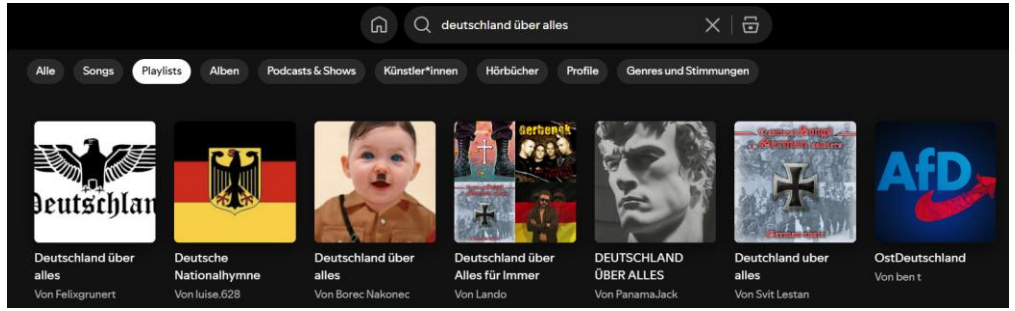
Spotify ist nicht nur Musikstreaming-Plattform, sondern auch **ein bedeutender Akteur im digitalen Alltag junger Menschen**.

Die Plattform prägt durch **algorithmische Empfehlungen** das Hörverhalten, beeinflusst Geschmäcker und schafft personalisierte Medienrealitäten.

Durch Playlists, Podcast-Angebote und soziale Funktionen wird Musiknutzung zunehmend **individualisiert und sozial vernetzt**.

Problematische Aspekte von Spotify aus medienpädagogischer Sicht

1. Algorithmische Steuerung und Filterblasen
2. Kommerzialisierung & Einflussnahme
3. Daten- und Datenschutz
4. Urheberrecht & Wertschätzung kreativer Arbeit
5. Verbreitung problematischer Inhalte



2.6.25 Screenshot | Suchanfrage Spotify „Deutschland über alles" bei Playlists

18.05.2022 | BzKJ-Publikation

Alternativen:

[Tidal]
[Deezer]
[Qobuz]

Messenger

WhatsApp	Threema	Signal	Telegram
Sehr verbreitet, starke Netzwerkeffekte	Fokus auf Datenschutz (Schweiz)	Fokus auf Datenschutz (Open Source)	Große Reichweite, v. a. in Gruppen & Kanälen
Ende-zu-Ende-Verschlüsselung, aber Metadaten bei Meta	Kaum Metadaten, anonyme Nutzung möglich	Minimale Metadaten, transparente Entwicklung	**Keine** Standard-Ende-zu-Ende-Verschlüsselung (nur „Secret Chats“)
Telefonnummer erforderlich	Keine Telefonnummer nötig	Telefonnummer erforderlich	Telefonnummer erforderlich
Viele Funktionen (Status, Communities etc.)	Schlank, weniger „soziale“ Features	Schlank, Fokus auf sichere Kommunikation	Starke Broadcast-Funktionen, große Gruppen
Datenschutz umstritten	Hoher Datenschutzstandard	Sehr hoher Datenschutzstandard	Datenschutz & Moderation kritisch (Desinformation, Extremismus)

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

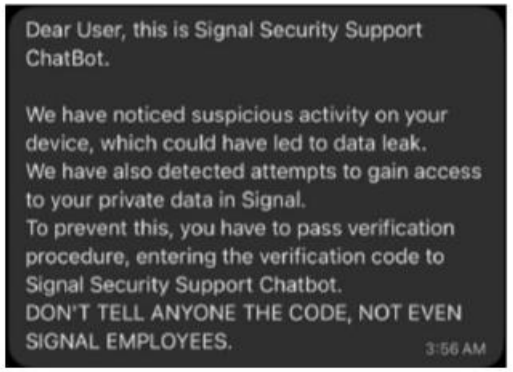
Messenger

WhatsApp	[redacted]	[redacted]	
Sehr verbr Netzwerk			nweite, v. a. in Kanälen
Ende-zu-E Verschlüss Metadate			dard-Ende-zu- hlüsselung t Chats“)
Telefonnu erforderlic			mer n
Viele Funk Communi			dcast- , große
Datenschu			z & kritisch ation, Extremismus)

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Messenger

Variante 1



Angreifer geben sich als offizielles Support-Team bzw. Support-Chat-Bot des Messengerdienstes aus.

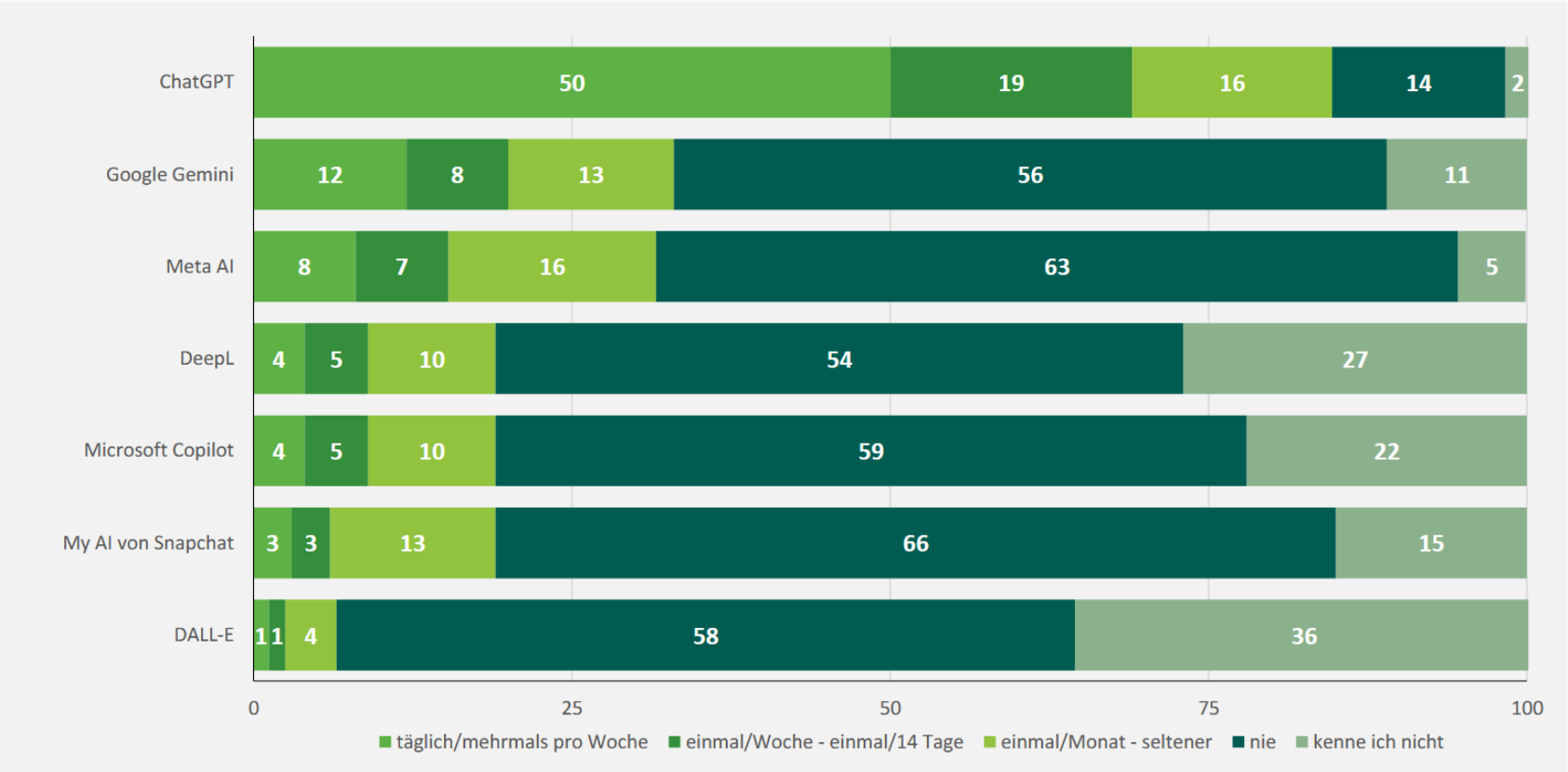
Variante 2

Angreifer nutzen die Funktion zur Kopplung eines zusätzlichen Endgerätes, dabei wird ein bestehendes Konto mit weiteren Geräten wie zum Beispiel einem Tablet verknüpft.

Kinder und KI

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Nutzung von KI-Anwendungen



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Europäische Alternative

LE CHAT MISTRAL

Games

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (18 %)
Rang 2	„Roblox“ (21 %)	„Fortnite“ (17 %)	„Clash Royale“ (14 %)	„Hay Day“ (10 %)
Rang 3	„Brawl Stars“ und „Fortnite“ (jew. 17 %)	„Roblox“ (13 %)	„Fortnite“ (12 %)	„Fortnite“ (9 %)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)
Rang 2	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ (12 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„Clash Royale“ und „Roblox“ (jew. 10 %)

	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (19 %)	„Minecraft“ (29 %)
Rang 2	„Block Blast“ (17 %)	„Fortnite“ (21 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„FIFA“ (15 %)

Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.135

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Kontakt: mrtndck@mail.de / CC-Lizenz BY-NC-ND

Minecraft

Spielbeschreibung:

Sandbox-Spiel, in dem Spieler Welten aus Blöcken bauen, Ressourcen sammeln und Abenteuer erleben – solo oder im Multiplayer.

Problematische Themen/Inhalte:

- Online-Modus birgt Risiken durch unmoderierte Server
- Add-ons und Mods können ungeeignete Inhalte enthalten
- Zeitintensives Spielen durch kreative Langzeitprojekte

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Gemeinsames Spielen in sicheren, betreuten Servern
- Als Lernspiel nutzbar (Konstruktion, Teamarbeit, Umweltbildung)
- Zeitmanagement mit Bauprojekten abstimmen

Clash Royale

Spielbeschreibung:

Mobile-Strategiespiel, bei dem Karten gesammelt, Truppen aufgestellt und gegen andere Spieler in Echtzeit-Duellen gekämpft wird.

Problematische Themen/Inhalte:

- Starker Fokus auf In-App-Käufe (Pay-to-Win-Dynamik)
- Hoher Zeit- und Konkurrenzdruck durch Echtzeit-Matches
- Repetitive Spielmechaniken mit begrenztem pädagogischem Wert

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Bewusstsein für Monetarisierung und Spielanreize schaffen
- Strategie, Ressourcenmanagement und Teamarbeit als pädagogische Einstiegspunkte nutzen
- Spielzeit begrenzen und alternative Strategiespiele reflektieren

Roblox

Spielbeschreibung:

Online-Plattform, auf der Nutzer eigene Spiele erstellen und Spiele anderer Nutzer spielen können.

Problematische Themen/Inhalte:

- Unzureichende Altersverifikation und viele Inhalte ohne Altersfilter
- Mangelnde Moderation, potenziell ungeeignete Inhalte
- In-App-Käufe und soziale Druckmechanismen

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Nur mit aktiviertem Jugendschutz und gemeinsamem Spielen im Blick behalten
- Kreativität fördern: eigene Spiele bauen statt nur konsumieren
- Gespräche über Online-Kommunikation und Sicherheit im Netz führen

FIFA *(z. B. FIFA 25 / EA Sports FC 25)*

Spielbeschreibung:

Fußball-Simulationsspiel, bei dem Spieler reale Teams und Spieler steuern und in verschiedenen Wettbewerben gegeneinander antreten.

Problematische Themen/Inhalte:

- Pay-to-Win durch FIFA Ultimate Team (FUT): digitale Kartenpacks mit Glücksspielcharakter
- Starke Kommerzialisierung und reale Markenbindung
- Wettbewerbsdruck in Online-Matches

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Gespräch über In-Game-Käufe und Glücksspielelemente führen
- Gemeinsame Offline-Modi nutzen (z. B. Turniermodus)
- Fair Play und Frusttoleranz im Spiel thematisieren

Fortnite

Spielbeschreibung:

Battle-Royale-Spiel, bei dem 100 Spieler gegeneinander kämpfen, bis nur noch einer (oder ein Team) übrig bleibt – kombiniert mit Bau- und Eventelementen.

Problematische Themen/Inhalte:

- Schneller Spielfluss und hoher Stressfaktor
- Gewalt als zentrales Spielprinzip (wenn auch comicartig dargestellt)
- Starkes Suchtpotenzial, v. a. durch Belohnungssysteme

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Klare Zeitbegrenzungen und Spielpausen einführen
- Kooperatives Spielen im Team fördert Kommunikation
- Gespräche über Gewalt in Medien und Realitätsabgrenzung führen

BrawlStars

Spielbeschreibung:

Multiplayer-Online-Spiel mit verschiedenen Modi (z.B. „Juwelenjagd“, „Showdown“)

Problematisch: Belohnungssystem und In-App-Käufe

- Gewonnene Runden bringen Belohnungen wie Münzen oder Juwelen
- Möglichkeit, „Brawlboxen“ mit zufälligen Inhalten zu erwerben
- In-App-Käufe können Spielfortschritt beschleunigen, bergen jedoch Kostenrisiken

Medienpädagogische Empfehlungen :

- In-App-Käufe in den Geräteeinstellungen deaktivieren oder mit Passwort schützen
- Feste Spielzeiten oder Rundenanzahl vereinbaren
- Über Risiken von Online-Kontakten und Chats aufklären
- Push-Benachrichtigungen deaktivieren, um ständige Spielaufforderungen zu vermeiden

Hay Day

Spielbeschreibung:

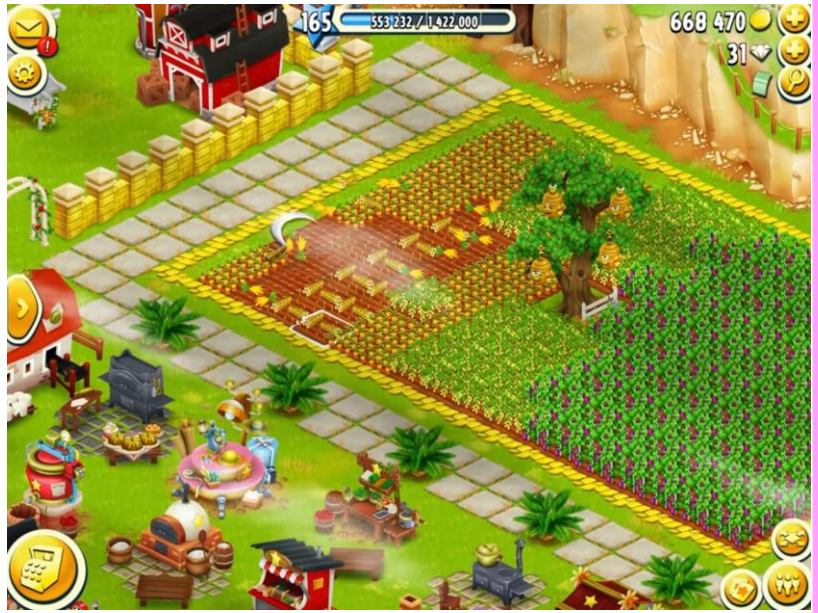
Mobile-Farming-Spiel, bei dem eine eigene Farm aufgebaut, verwaltet und mit anderen Spielern gehandelt wird.

Problematische Themen/Inhalte:

- Starker Fokus auf In-App-Käufe und Wartezeiten (Free-to-Play-Falle)
- Werbung und Belohnungsmechanismen, die zum Weiterspielen animieren
- Repetitive Spielmechaniken mit wenig pädagogischem Wert

Medienpädagogische Empfehlungen:

- Bewusstsein für In-App-Käufe und Belohnungssysteme schaffen
- Als Einstieg ins Wirtschaften und Planen im Gespräch nutzen
- Alternative Lernspiele aufzeigen und reflektieren



Ungeprüfter Tipp

Empfehlung vom Drogenbeauftragter der Bundesregierung.

Für Jugendliche

Du wählst einen unserer Guides

Du erhältst täglich einen Impuls per Video oder Sprachnachricht

freii dauert ca. 5 Minuten pro Tag

Für Erwachsene

Alltagstaugliche Tipps und Ratschläge für eine ausgeglichene Mediennutzung

Ideen für gemeinsame Aktivitäten in der Familie

Tipps, wie man heikle Themen ohne Streit anspricht

Keine Kontrolle, sondern eine Einladung zur Veränderung

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit

stay in contact

MRTN.DCK

mrtndck@mail.de