



Der Cozy nutzt Medien als Ausgleich zum Alltag, für Struktur und innere Sicherheit. Ruhige Spiele oder entspannte Inhalte helfen ihm, abzuschalten und zur Ruhe zu kommen. Er fühlt sich besonders in digitalen Umgebungen wohl, die übersichtlich, entspannt und stressfrei sind. Der Cozy strebt nach Kontrolle.

A: The Cozy

Kontrolle



Der Entertainer hat Freude daran, andere zu unterhalten und Inhalte zu teilen. Ob durch Clips, Streams oder Posts: es macht ihm Spaß, Reaktionen zu bekommen und Menschen mitzunehmen. Medien bieten ihm die Möglichkeit, kreativ aufzutreten und zu zeigen, was er kann. Der Entertainer strebt nach Anerkennung.

B: The Entertainer

Anerkennung



Für den Follower sind Games und Social Media vor allem Orte der Begegnung. Er nutzt sie, um mit Freund*innen in Kontakt zu sein und gemeinsame Zeit zu verbringen. Nicht das Spiel oder die App selbst steht im Mittelpunkt, sondern das Gefühl, Teil einer Gruppe zu sein. Der Follower strebt nach Zugehörigkeit.

C: The Follower

Zugehörigkeit



Der Leveler mag Herausforderungen und will sehen, wie gut er wirklich ist. Wenn ein Game ihn fordert, bleibt er dran – bis der nächste Level, Rang oder Erfolg geschafft ist. Wenn nicht, wird es ihm schnell langweilig. Es motiviert ihn, besser zu werden und seine Skills zu verbessern. Erfolge fühlen sich für ihn besonders gut an, weil er weiß, wie viel Arbeit dahintersteckt.

D: The Leveler

Kompetenz



Der Creator nutzt Games und Social Media, um kreativ zu sein und eigene Ideen umzusetzen. Ob bauen, gestalten, schneiden oder posten: er hat Spaß daran, etwas Eigenes zu erschaffen. Dabei möchte er immer er selbst bleiben. Das ist ihm wichtig! Für ihn ist das Internet ein Ort, an dem er ausprobieren kann, wer er ist und was ihm gefällt. Nicht nur zuschauen, sondern selbst machen. Das ist sein Ding.

E: The Creator

Selbstaussdruck



Zähle jetzt zusammen, welche Aussagen am meisten auf dein Kind zutreffen haben. Finde so den passenden Shiftie!



WELCHER SHIFTIE IST DEIN KIND?



Kontakt:

✉ info@gameshift.nrw
 🌐 www.gameshift.info
 @ gameshift_de



"Welcher Shiftie bist du? Mediennutzungstest" von EDUCATION Y für GAMESHIFT unter CC BY-NC-ND 4.0. Lizenzinformationen unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Kreuze an, was am meisten auf dein Kind zutrifft.

Frage 1: Was macht deinem Kind besonders viel Spaß?

A: In Ruhe etwas machen, das entspannend und gemütlich ist.

B: Andere zum Lachen bringen oder für gute Stimmung sorgen. Optional: Auch gerne vor größeren Gruppen.

C: Mit anderen zusammen sein und gemeinsam etwas erleben.

D: Zu zeigen, was es kann, zu gewinnen oder sich mit anderen zu messen.

E: Etwas Kreatives erfinden, gestalten oder zeigen.

Frage 2: Was braucht dein Kind von anderen, um sich von ihnen angenommen zu fühlen?

A: Dass sie für mein Kind da sind.

B: Dass sie meinem Kind zeigen, dass sie es mögen.

C: Dass sie mein Kind mitmachen lassen.

D: Dass sie sehen, dass mein Kind etwas richtig gut kann.

E: Dass sie mein Kind mit seinen Ideen und seiner Meinung ernst nehmen.

Frage 3: Was ist für dein Kind am wichtigsten, um gut lernen oder eine Aufgabe schaffen zu können?

A: Ruhe, klare Regeln und genug Zeit.

B: Rückmeldung, Ermutigung und ein gutes Gefühl in der Gruppe.

C: Gemeinsames Arbeiten in einer Gruppe, mit der man Spaß haben kann.

D: Ziele und Aufgaben, die für mein Kind sinnvoll sind und bei denen es merkt, dass es etwas geschafft hat.

E: Freiheit, eigene Ideen zu entwickeln und Möglichkeiten zum Ausprobieren.

Frage 4: Was ist für dein Kind besonders unangenehm?

A: Wenn alles zu viel wird und es überfordert ist.

B: Wenn mein Kind das Gefühl hat, niemandem wichtig zu sein.

C: Wenn mein Kind sich ausgeschlossen fühlt.

D: Wenn mein Kind sich Mühe gibt, aber trotzdem verliert oder eine schlechte Note bekommt.

E: Wenn mein Kind nicht sein kann, wie es ist.

Frage 5: Dein Kind kommt nach einem richtig anstrengenden Tag nach Hause. Was braucht es am ehesten, um runterzukommen?

A: Rückzug in seine eigene Welt – alleine oder mit Menschen, die so sind wie mein Kind.

B: Jemanden, der sich wirklich für mein Kind interessiert und ihm zeigt: „Du bist wichtig.“

C: Mit Freund*innen abhängen und einfach nur Spaß haben.

D: Eine Aufgabe oder Beschäftigung, bei der es sich abregieren kann und Erfolg spürt.

E: Etwas, bei dem es seine Gedanken oder Gefühle ausdrücken kann.

Frage 6: Was macht dein Kind besonders gern mit digitalen Medien?

A: Mein Kind mag entspannte Games und schöne Welten, in denen man etwas erleben kann oder Content, mit dem es tiefer in ein Thema eintauchen kann.

B: Mein Kind mag Social Media oder Games, bei denen es ganz vorne mit dabei sein, sich zeigen und Reactions bekommen kann.

C: Mein Kind mag Games oder Apps, die viele in seinem Freundeskreis auch nutzen.

D: Mein Kind mag Games, bei denen es gewinnen kann und schaut gern Gaming-Streams.

E: Mein Kind tobt sich gern kreativ aus. Zum Beispiel mit eigenen Videos und Fotos, Let's Plays und Games.

Frage 7: Was sollte eine App oder ein Game haben, damit dein Kind richtig Lust darauf bekommt?

A: Ein entspanntes und schönes Design und die Möglichkeit einfach abzutauchen.

B: Die Möglichkeit sich zu zeigen und Reactions zu bekommen.

C: Es muss möglich sein, mit Freund*innen zu sprechen.

D: Spannende Level und die Möglichkeit ganz vorne in der Bestenliste zu sein.

E: Etwas, wo man sich frei ausprobieren und etwas gestalten kann.

Frage 8: Was macht deinem Kind am meisten Sorgen, wenn es digitale Medien nutzt?

A: Dass mein Kind mit unangenehmen Menschen oder Content in Kontakt kommt.

B: Dass mein Kind das Gefühl bekommt, es sei anderen komplett egal.

C: Dass mein Kind etwas Wichtiges verpasst oder ausgeschlossen wird.

D: Dass mein Kind das Gefühl bekommt, nichts richtig hinzukriegen und ihm Games nicht mehr guttun.

E: Dass es etwas von sich zeigt und andere es für seine Meinungen und Ideen angreifen können.

Frage 9: Was könnte sich dein Kind von dir wünschen, damit es sich in seiner Mediennutzung ernst genommen fühlt?

A: Dass ich verstehe, dass mein Kind gerne in digitale Welten abtaucht und ich es gleichzeitig ermutige, nicht den Kontakt zur Offline-Welt zu verlieren.

B: Dass ich gut finde, was mein Kind macht und ich gleichzeitig zeige, dass es auch ohne Likes und Reactions gut genug ist.

C: Dass ich verstehe, dass mein Kind digitale Medien nutzt, um mit Freund*innen in Kontakt zu bleiben und ich gleichzeitig dabei helfe, eigene Entscheidungen zu treffen und für sich einzustehen.

D: Dass ich verstehe, dass Games nicht nur Zeitverschwendung sind, sondern wie Training, mit dem mein Kind sich verbessern kann. Trotzdem helfe ich meinem Kind dabei, nicht die Kontrolle zu verlieren.

E: Dass ich seine Hobbys und Online-Bubble verstehe und mich dafür interessiere. Ich bin für mein Kind da, wenn es mal schlechte Reactions bekommt.

Frage 10: Welche Regeln zu Hause könnten meinem Kind mehr Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien geben, die nicht nur mit Bildschirmzeit zu tun haben?

A: Gemeinsam überlegen, in welchen Communitys und auf welchen Social-Media-Apps mein Kind sicher ist und welche Games ihm guttun können.

B: Gemeinsam überlegen, welche Art von Content gut für mein Kind ist und was es von sich zeigen kann.

C: Meinem Kind dabei helfen, seine eigenen Zeit-Regeln festzulegen und vor anderen dafür einzustehen.

D: Gemeinsam genaue Zeiten festlegen, in denen mein Kind zocken kann und Games finden, die ihm helfen, seine Fähigkeiten zu verbessern.

E: App-Einstellungen, die mein Kind vor ungewollten Reactions schützen und die Möglichkeit über schlechte Erlebnisse sprechen zu können.

