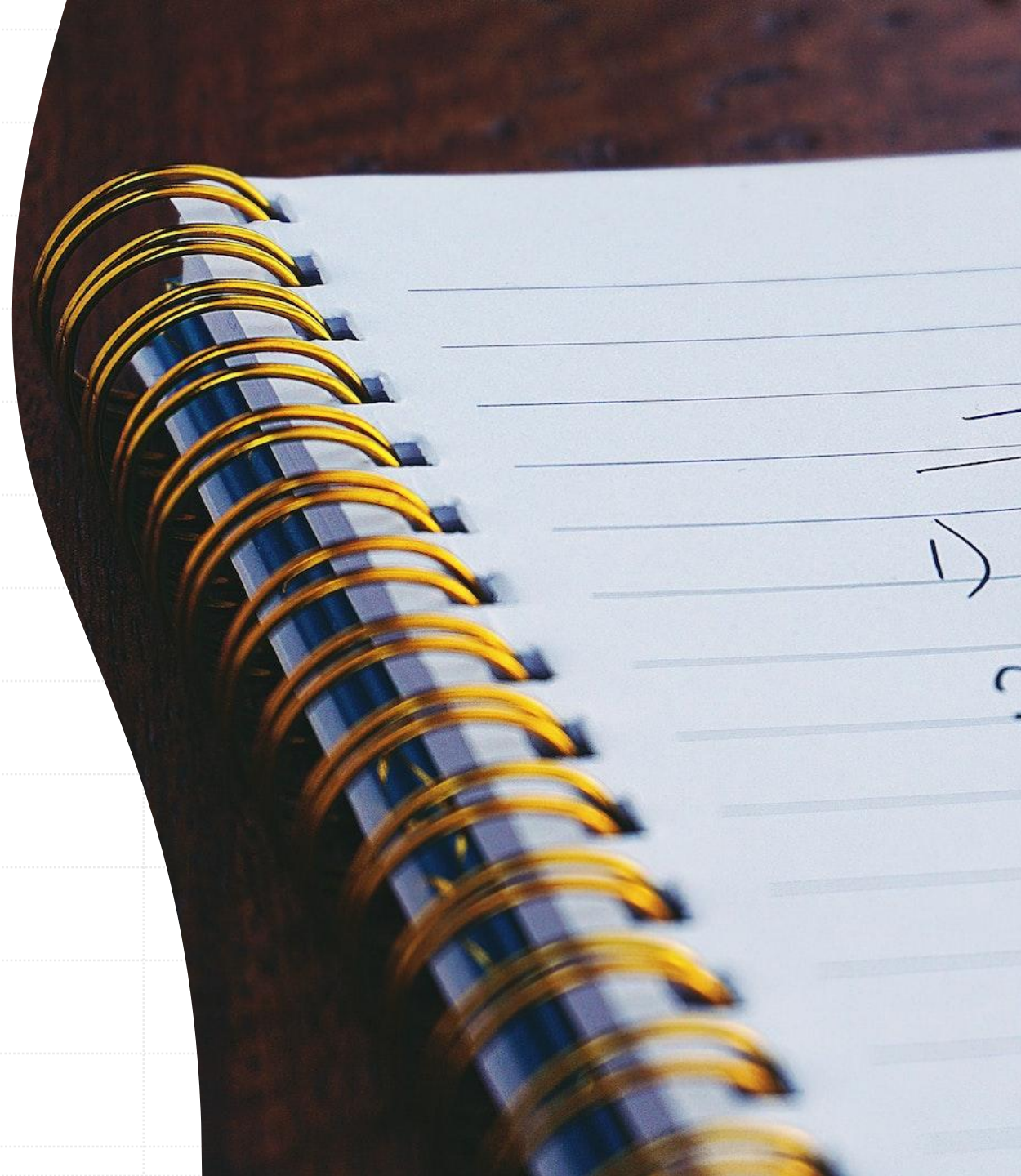


# Gaming, Swipen, Streamen – Was ist los in der Medienwelt unserer Kinder?



# Struktur des Elternabends

- 1) Kurze Vorstellung
- 2) Wichtigkeit des Elternabends
- 3) Thema: Gaming
- 4) Thema: Internet/Social Media
- 5) Rechtliches
- 6) Fragerunde und (freiwilliger) Austausch



# That's us

Sebastian Münsch,  
Beratungsrektor,  
iBdB

Christian Müller,  
Lehrer  
mBdB





# Wir sind hier als Unterstützer, Helfer und Berater!

Wir sind **NICHT** hier als Besserwisser und  
Regelmacher!

# Neue Medien sind böse!

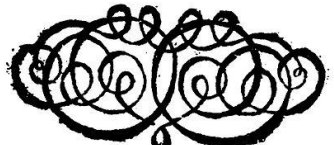
**Neue Medien** galten/gelten in der Geschichte oft als böse.

Im 18. Jahrhundert war es der „**Schundroman**“. Hier wurde auch der Begriff der „**Lesesucht**“ geprägt.

Frauen fingen an Romane zu lesen! Oh nein...!

*„Ein Buch lesen, um bloß die Zeit zu tödten, ist Hochverrath an der Menschheit, weil man ein Mittel erniedrigt, das zur Erreichung höherer Zwecke bestimmt ist.“*



**AMOR**  
Auf  
**Universitäten!**  
In  
unterschiedlichen  
**Liebes - Intriguen,**  
Zu vergönnter  
**Gemüths - Ergözung**  
vorgestellet  
von  
**SARCANDERN.**  
  
Cöln.  
Anno M DCC X.

# uses-and-gratification

Der **uses-and-gratification-Ansatz** geht auf Katz et al. (1973) zurück.

- Der Ansatz geht davon aus, dass wir uns Medien bewusst und zielgerichtet zuwenden:
  - **Bedürfnisse -> Medien als Möglichkeit**
  - Nach Batinic (2008) fragen wir also nicht mehr: „Was machen die Medien mit den Menschen?“, sondern **„Was macht der Mensch mit den Medien?“**



**100% SATISFACTION  
GUARANTEED**

# Motive / Bedürfnisse



**Information**



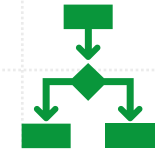
**Unterhaltung**



**Identitätsstiftung  
/-bestätigung**



**Soziale  
Interaktion**

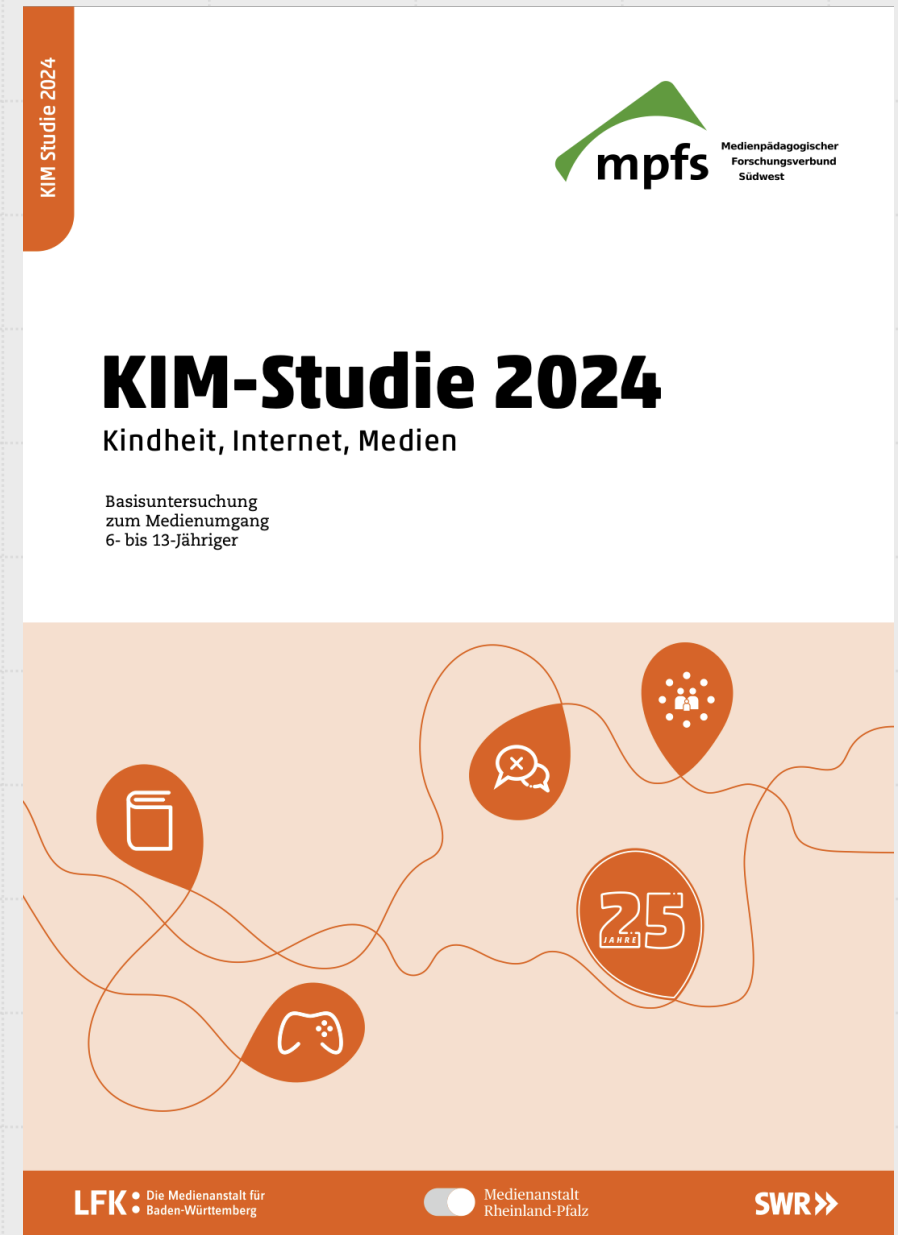


**Integrativ-  
habituelle  
Bedürfnisse  
(Routinen)**

# Darum ist der Elternabend wichtig...

## Grundlegende Medienforschung!

- KIM-Studie 2024
- 1.225 befragte Kinder zwischen 6 und 13 Jahren





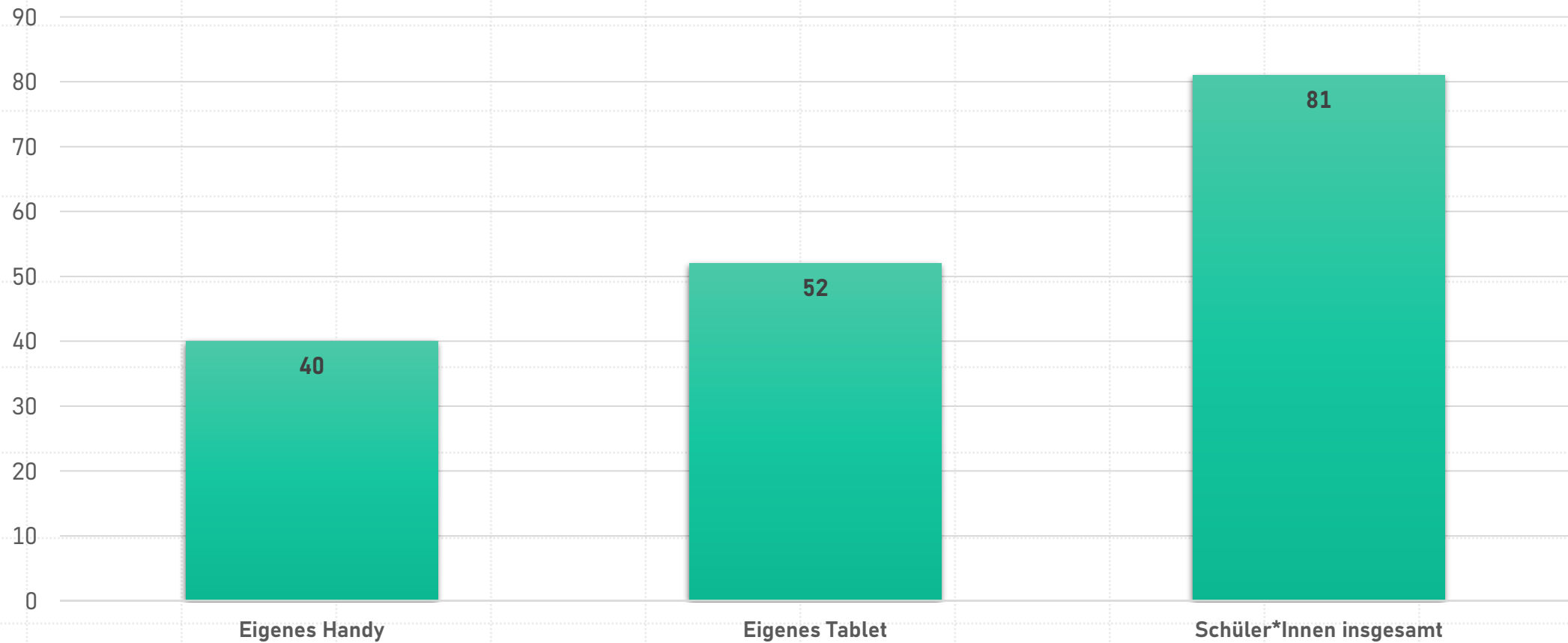
# Aber doch nicht im Schwobalände...

Medien sind **Teil unseres Alltags...**

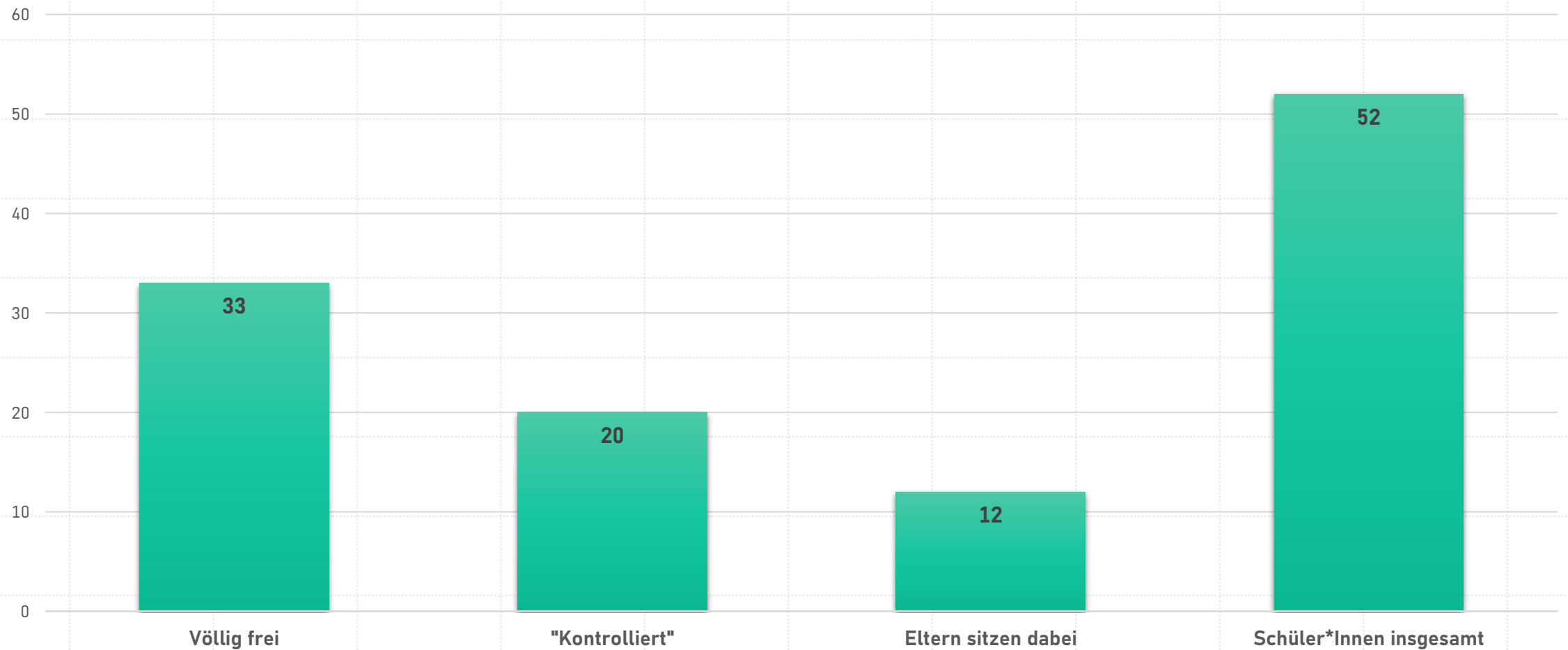
- ...damit sind sie auch **Teil der Lebenswelt unserer Kinder!**
- Befragung von vier Klassen **einer nahegelegenen Grundschule mit angeschlossener Mittelschule**. Kinder im Alter zwischen 8-11 Jahren.



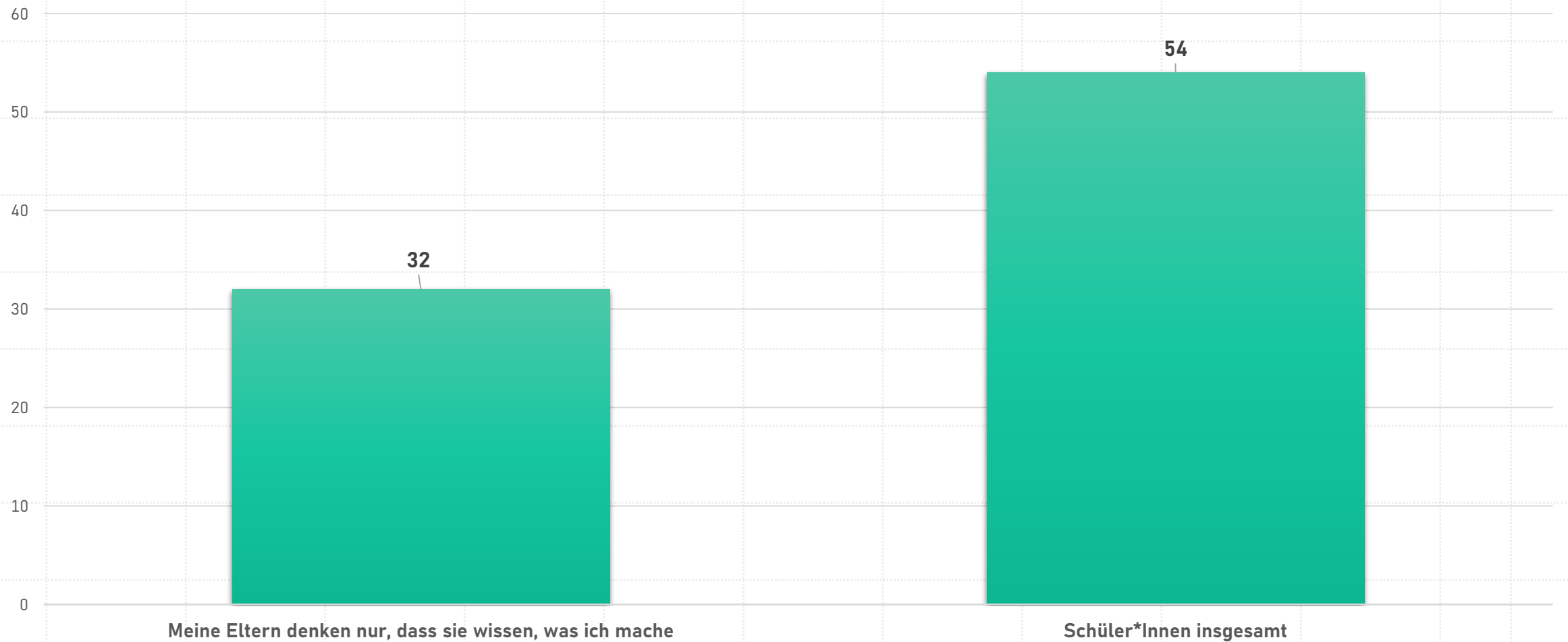
# Gerätebesitz der SuS (3.+4. Klasse)



# Gerätenutzung der SuS (3.+4. Klasse)

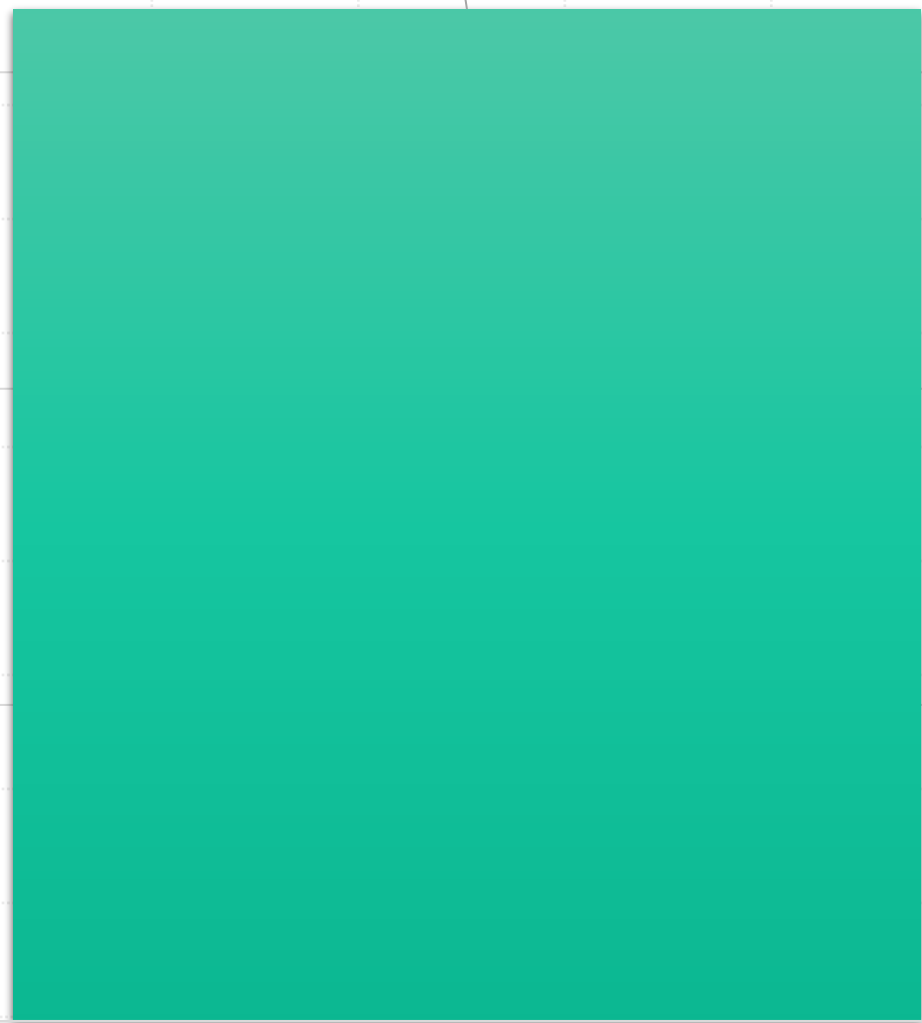


# Elternwissen ? (3.+4. Klasse)



# Elternwissen ? (3.+4. Klasse)

40  
30  
20  
10  
0



Meine Eltern denken nur, dass sie wissen, was ich mache

# Die 5 miserabelsten Sätze

*Was hast du dir nur dabei gedacht?*

*Ich wusste ja, dass das nur schiefgehen kann!*

*Ach, ich hab es dir doch gleich gesagt.*

*Weißt du was? Das Ding kommt in den Müll!*

*Ab jetzt ist der Mist verboten!*



**NO!**

# Die bessere Variante

**Vertrauen ist unbezahlbar und auch nicht wiederherstellbar...**

*Wertschätzen, dass das Kind mit Problemen kommt!*

*Gemeinsam nach Lösungen suchen und diese besprechen!*

**Präventiv tätig werden!**



**Yes!**

# Videospiele und Gaming...

***„Gaming ist nicht gut für mein Kind!“***

Diese Pauschalaussage ist Quatsch.

Stattdessen trifft es eher:

***„Die Dosis macht das Gift“!***

***Begleiten statt zuschauen!***





# Studien zeigen...

**Der Spieltrieb ist uns angeboren!**

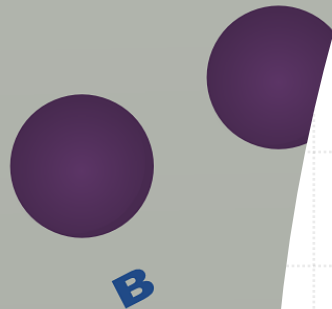
**Kognitive Kompetenzen** wie logisches Denkvermögen und die Fähigkeit zur Problemlösung

**Sensomotorische Fähigkeiten** – schnelle Reaktionsfähigkeit und Hand-Auge-Koordination

**Soziale Kompetenzen** wie Teamwork und Empathie

**Technikkompetenz**

**Persönliche Kompetenzen** wie Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz, wenn im Game nicht alles auf Anhieb gelingt





## Studien nach Dr. Breuer zeigen auch...

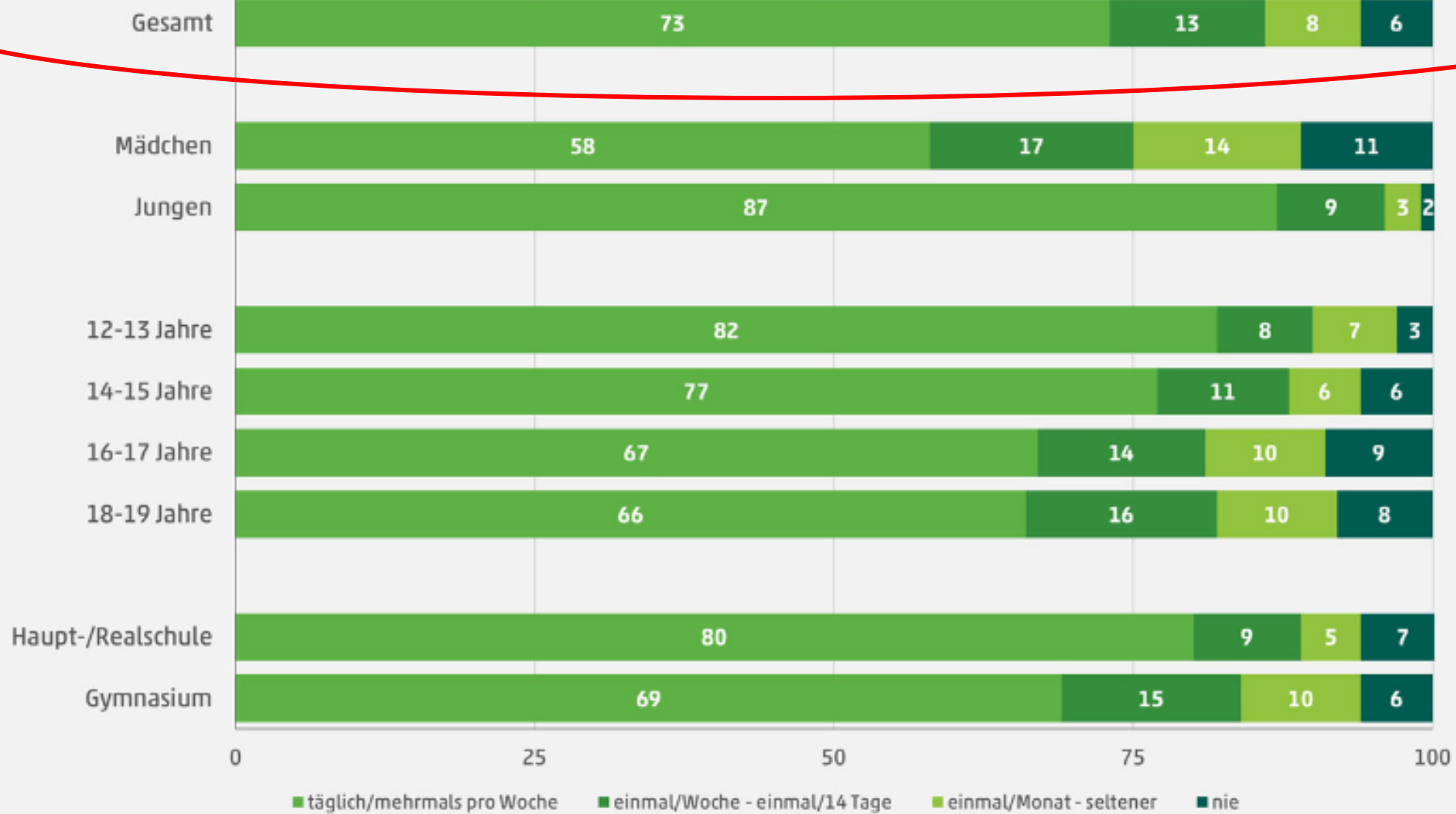
**weitere positive Effekte auf...**

- ... die visuelle Aufmerksamkeit
- ... das Faktenwissen
- ... die Kooperation und Motivation

**Computerspiele erfordern Interaktion(en)**

- ...mit dem Spiel
- ...ggf. mit anderen Spielenden

Computerspiele ermöglichen das Erfahren von **Selbstwirksamkeit & geben direktes Feedback**

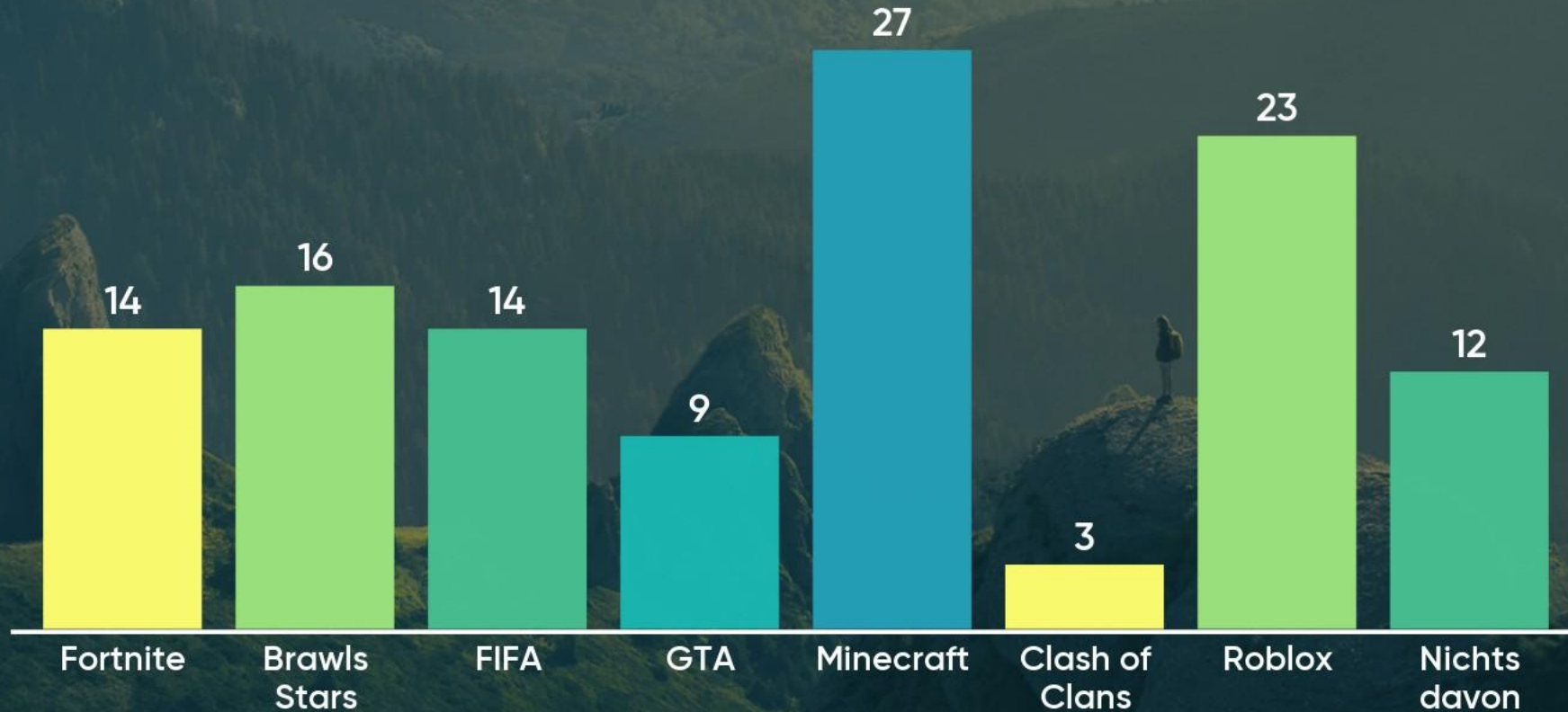


# Ich spiele auf...



# Das habe ich schon gespielt...

Mentimeter

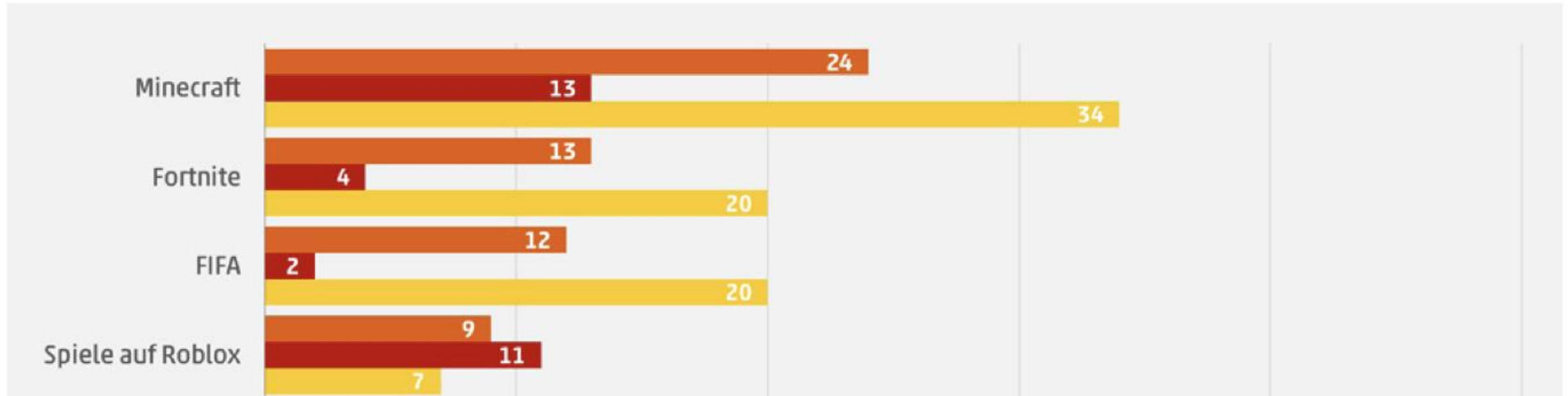


40



## Liebste digitale Spiele – nach Geschlecht

– bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe –



# Die Top 20 der neu erschienenen PC- und Konsolenspiele 2024 in Deutschland

1	<b>EA SPORTS FC 25</b>	Electronic Arts
2	<b>Call of Duty: Black Ops 6</b>	Activision Blizzard
3	<b>Helldivers 2</b>	Sony Interactive Entertainment
4	<b>Landwirtschafts-Simulator 25</b>	GIANTS Software
5	<b>Super Mario Party Jamboree</b>	Nintendo
6	<b>Dragon Ball: Sparking! Zero</b>	Bandai Namco Entertainment
7	<b>The Last of Us Part II Remastered</b>	Sony Interactive Entertainment
8	<b>Dragon's Dogma II</b>	Capcom
9	<b>EA SPORTS F1 24</b>	Electronic Arts
10	<b>Star Wars Outlaws</b>	Ubisoft
11	<b>Warhammer 40,000: Space Marine II</b>	Focus Entertainment
12	<b>Final Fantasy VII Rebirth</b>	Square Enix
13	<b>Dragon Age: The Veilguard</b>	Electronic Arts
14	<b>The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom</b>	Nintendo
15	<b>Astro Bot</b>	Sony Interactive Entertainment
16	<b>NBA 2K25</b>	2K
17	<b>WWE 2K24</b>	2K
18	<b>Tekken 8</b>	Bandai Namco Entertainment
19	<b>Prince of Persia: The Lost Crown</b>	Ubisoft
20	<b>Skull and Bones</b>	Ubisoft

**Quelle:** Games Sales Data (GSD) und game.de - Verband der deutschen Games-Branche. Abgebildet sind die am häufigsten in Deutschland platzierten über alle Plattformen hinweg physisch und digital für PC und Spielkonsolen verkauften neu erschienenen Spiele 2024. Digitale Verkäufe von Nintendo-Titeln aus dem Nintendo eShop sind nicht enthalten. Da der Publisher nicht an GSD teilnimmt, ist das Spiel Black Myth: Wukong nicht enthalten. < game 2025

# Die Top 20 der am häufigsten heruntergeladenen Mobile Games 2024 in Deutschland

1	Block Blast Adventure Master	Hungry Studio
2	Brawl Stars	Tencent
3	ROBLOX	Roblox
4	Royal Match	Dream Games
5	Offline Games - No Wifi Games	JindoBlu
6	Last War:Survival Game	Onefun
7	Pokémon TCG Pocket	Pokemon
8	Subway Surfers	Tencent
9	Pizza Ready	Supercent
10	Whiteout Survival	Zhejiang Century Huatong Group
11	Zenless Zone Zero	miHoYo
12	MONOPOLY GO!	Scopely
13	My Perfect Hotel	SayGames
14	Township	Playrix
15	Solo Leveling:ARISE	Netmarble
16	One Punch Man: World	Sony
17	Legend of Mushroom	Joy Net Games
18	PUBG MOBILE	Tencent
19	Stirnraten - Scharade	Michael Rothkegel
20	Travel Town	Moon Active

Quelle: Rangliste auf Basis von data.ai (a Sensor Tower company). Gelistet sind die 2024 in Deutschland am häufigsten heruntergeladenen Mobile Games für Android und iOS. [#game 2025](#)

## 6 Prozent weniger Umsatz mit Computer- und Videospielen



**Game-Käufe**  
Computer- und  
Videospiele auf  
Datenträgern und  
als Downloads

**1.103**  
Mio. €

↘ -16%

**921**  
Mio. €

**In-Game- und  
In-App-Käufe**  
Zusatzinhalte für  
Games und  
Abo-Gebühren für  
einzelne  
Online-Games

**4.742**  
Mio. €

↘ -3%

**4.580**  
Mio. €

**2023**

**5.844**  
Mio. €

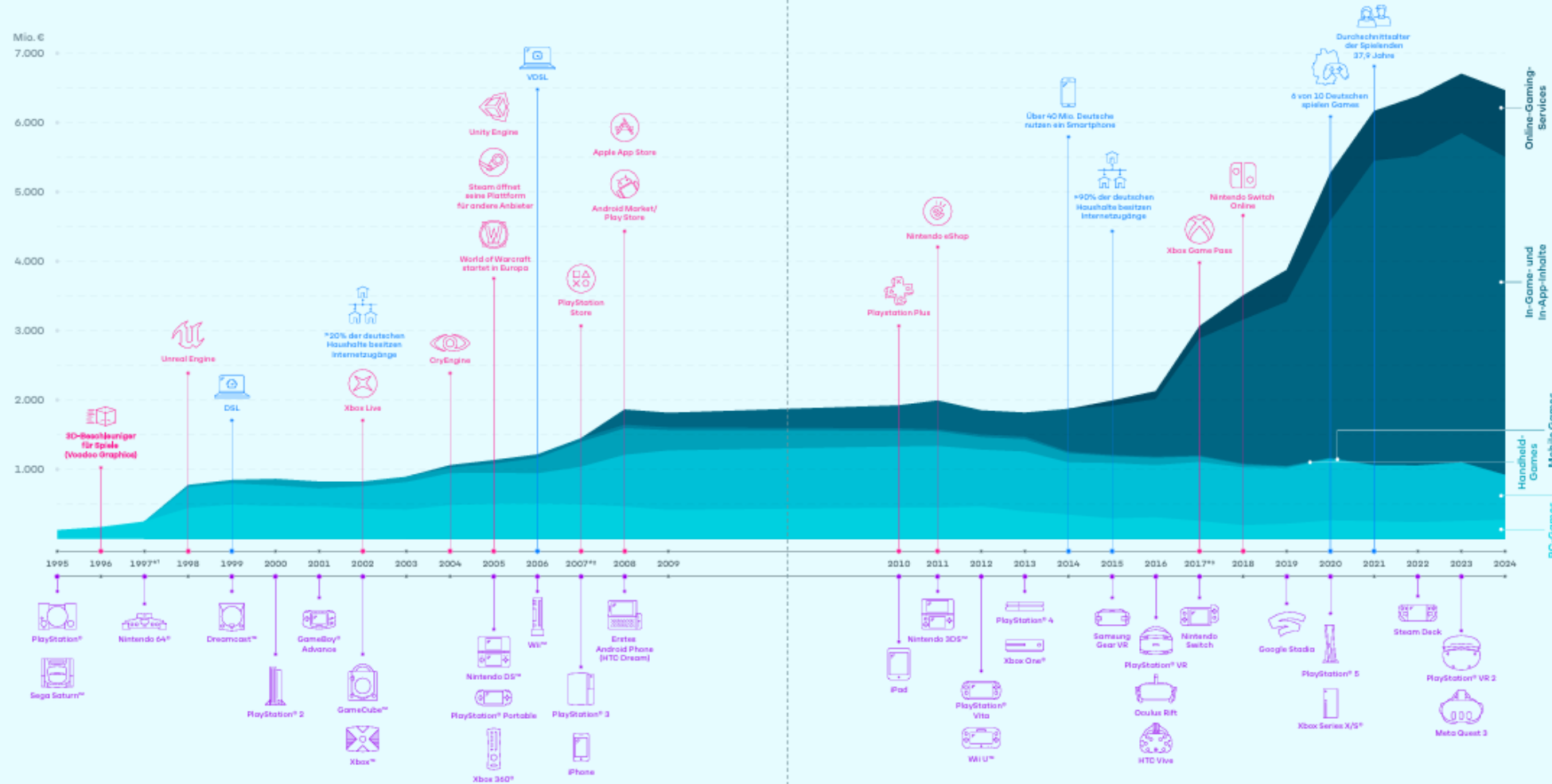
↘ -6%

**2024**

**5.501**  
Mio. €

# 10

## Die Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995



Jahresreport hier digital lesen!

	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 %)

# Ich spiele auch Spiele, für die ich zu jung bin.

Mentimeter



A photograph of a circus strongman. He is wearing a black top hat, a red and white striped scarf, a yellow shirt, and red and white striped pants. He has a grey beard and a black mustache. He is holding a large black ball on a horizontal bar. The background is a colorful circus tent with red and blue curtains and stars. A large, semi-transparent white circle is overlaid on the left side of the image.

# Mogelpackungen ?!



# ROBLOX



PM\_L3r

- 🏠 Hauptmenü
- 👤 Profil
- 💬 Nachrichten 1
- 👥 Verbinden
- 👤 Avatar
- 📦 Inventar
- ↔️ Tausch
- 👥 Communitys
- 📖 Blog
- 🛒 Offizieller Store
- 📺 Geschenkguts...

Premium holen

## Hauptmenü

Wir überprüfen jetzt dein Alter, damit du den Chat nutzen kannst  
So kannst du sicher chatten. Es dauert nur einen Moment.

Chat freischalten

### Herausragende Spiele: Ganz aktuell

Brandneue Spiele-Inhalte



#### Empire Clash

Die Strategie des Krieges



#### NBA Champions Basketball

Spiele wie ein Profi

### Für dich empfohlen



#### [👹] Blutlinien

👍 81 % Rating



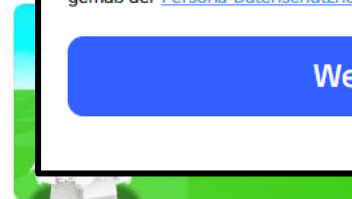
#### Adopt Me! (auf Deutsch)

👍 85 % Rating



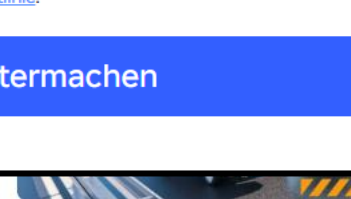
#### [🌿] RIVALEN

👍 94 % Rating



#### Katalog Avatar Creator

👍 93 % Rating



#### Notruf Hamburg

👍 85 % Rating



#### Tower Defense Simulator

Werbung • 👍 94 % Rating

Lass uns die Kamera benutzen, um eine Altersprüfung durchzuführen.

- 👤 Wir verwenden die Kamera nur für diese Überprüfung.
- 🛡️ Wir löschen Ihre Bilder und Videos unmittelbar nach der Bearbeitung.
- 🔒 Eine Altersprüfung schaltet weitere Funktionen frei und trägt zu deiner Sicherheit bei. [Details ansehen.](#)

Mit Auswahl von „Weiter“ stimme ich zu, dass Roblox, der Roblox-Dienstleister Persona und deren Dienstleister meine Gesichtsbilder und -videos, einschließlich meiner biometrischen Daten (sofern zulässig), verarbeiten, um mein Alter zu bestimmen und Betrug und Missbrauch gemäß der [Roblox-Datenschutzerklärung zur Gesichtserkennung](#) zu verhindern. Die Datenverarbeitung durch Persona erfolgt gemäß der [Persona-Datenschutzrichtlinie](#).

Weitermachen



[ Inhalt gelöscht ]

👍 85% 👤 338



Sonnenuntergang... [18+]

👍 67% 👤 132



Gruseligste Roblox-Spiel 18+ gruseliger

👍 22% 👤 0



[17+] Neighbors Deutsch

👍 88% 👤 1.5K



Jungen und Mädchen-Tanz-

👍 87% 👤 302



Super Scary game 18+

👍 26% 👤 3



Kurze Horror-Spiele

👍 80% 👤 775



Pocong: Verfluchtes Krankenhaus [Beta]

👍 83% 👤 4.9K



[18+] Neuer ZYF-Club

👍 79% 👤 8



FREDDY [HORROR]

👍 88% 👤 373



Kabinen-Rollenspiel [18+]

👍 86% 👤 35



Eine 17+ Erfahrung

👍 23% 👤 17



VANILLE CLUB +18

👍 66% 👤 6



TOGETHER CLUB [18+]

👍 96% 👤 10



ZERO AREA +18

👍 92% 👤 0



Ro-63 [Klassisch]

👍 42% 👤 43



Club Teufel 18+

👍 87% 👤 167



Film-Massaker [HORROR]

👍 82% 👤 1.5K



La Mansion 18+

👍 64% 👤 92



🌸 | Vibe Place (ORIGINAL)

👍 82% 👤 12



PARANORMAL [HORROR]

👍 93% 👤 1.1K



Scary Shawarma Kiosk: the

👍 90% 👤 21K



Verrückte Karten [18+]

👍 89% 👤 60



Mitternachts-Motel [Horror]

👍 91% 👤 111



Klub VIRZ (18 tahun)

👍 100% 👤 8



[ARABIAN NIGHT] BELLY DANCE 18+

👍 80% 👤 0



[18+] High Tides Afterparty

👍 63% 👤 1



Unterbewusstsein [Horror]

👍 80% 👤 485



HORROR Cart ride (not for losers!)

👍 14% 👤 0



Familienangehörig... [HORROR]

👍 65% 👤 82



🍀 Frühlingsferien [18+]

👍 79% 👤 0



Ophelia [HORROR]

👍 90% 👤 3.1K



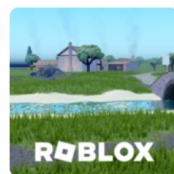
Betritt dieses Spiel nicht!!!!

👍 20% 👤 100



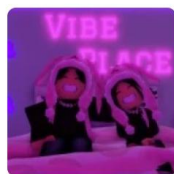
Mitternachts-Weihnachten

👍 79% 👤 23



Evil Benjibepop and Fab3957 FSK 18

👍 100% 👤 0



[KATALOG] Vibe Place

👍 79% 👤 116



[18+] 18+ Leute auf der ganzen Welt

👍 96% 👤 745



Club Fuego 18+

👍 88% 👤 42



[QoL AKTUALISIERUNG]

👍 92% 👤 506



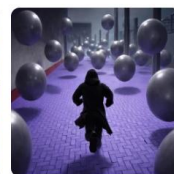
Club Swervo 18+

👍 83% 👤 12



SUNDAY'S BEACH CLUB [ +18 ]

👍 84% 👤 0



Sektor 18

👍 66% 👤 6



---

Aktiv	Favoriten	Besuche	Sprachchat	Kamera	Erstellt	Aktualisiert	Servergröße	Genre
287.808	6.717.928	25.3B+	Unterstützt	Unterstützt	4.3.2025	22.3.2026	25	Survival

---



## Mordgeheimnis 2

Von @Nikilis

Einstufung: Moderat



Favorit



Benachricht.



9M+



947K+

Info

Shop

Server

### Beschreibung

Kannst du das Rätsel lösen und in jeder Runde überleben?

**UNSCHULDIGE:** Lauft und versteckt euch vor dem Mörder. Nutzt eure Detektiv-Fähigkeiten, um den Mörder zu entlarven.

**SHERIFF:** Arbeite mit den Unschuldigen; du bist der einzige mit einer Waffe, der den Mörder besiegen kann.

**MURDERER:** Eliminiere ALLE. Lass dich nicht vom Sheriff erschießen.

Sammle und tausche Hunderte von Messern!

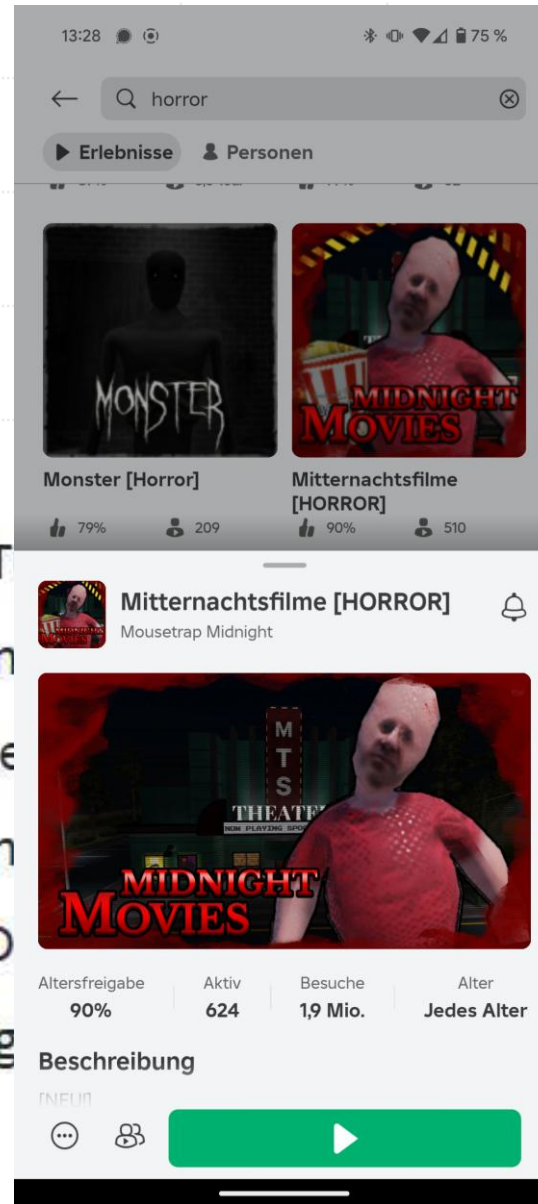
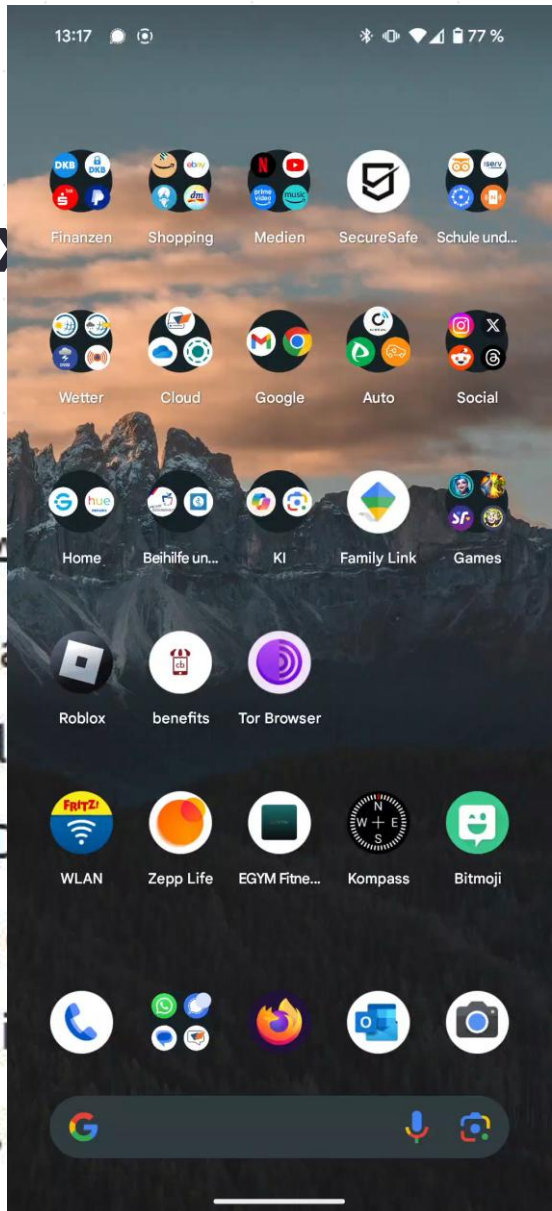
Schau dir mein Profil an, um schnelle Links zu meinen Seiten zu erhalten!

Gefällt mir, folge und abonniere exklusive Update-Nachrichten, kostenlose Messer-Codes und mehr!

Einstufung: Moderat Blut (Leicht/Realistisch), Gewalt (Wiederholt/Moderat)

Aktiv	Favoriten	Besuche	Sprachchat	Kamera	Erstellt	Aktualisiert	Servergröße	Genre	Subgenre
166.328	21.428.593	24.5B+	Unterstützt	Unterstützt	18.1.2014	27.2.2026	12	Survival	1 gegen alle

# Roblox



In den USA  
unter 13 Ja  
ist das Onl  
Anbieter. D  
Welten zu  
entsteht e  
über das „

Jahr 2017 „YouT  
bringen. Mit run  
Angaben in diese  
iels scheinen un  
stark an „LEGO  
en in grobpixelig  
werden.

auf der Kinder  
ichen NutzerInnen  
als alle anderen  
s ist es, virtuelle  
raft“ erinnern. So  
amerInnen selbst

Exklusiv

Gefahr von Cybergrooming

## Roblox: Online-Spiele mit Sicherheitsrisiko

von Sebastian Tyzak, Martin Dietrich

05.02.2025 | 18:00



**Kaum eine Spieleplattform ist beliebter und vielfältiger als Roblox - besonders bei Minderjährigen. Doch wie sicher ist die virtuelle Welt für Kinder?**



Millionen Kinder spielen täglich Roblox. Doch Kritiker bemängeln: Die Plattform biete nicht genügend Schutz für junge Nutzer.

05.02.2025 | 28:17 min

17. JANUAR 2025

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

### Roblox erhält neue Altersfreigabe ab 16 Jahren

Roblox gehört weltweit zu den beliebtesten Spieleplattformen - besonders bei Kindern. Bisher war Roblox von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ab 12 Jahren freigegeben. Nach einer erneuten Überprüfung kam die USK nun zu dem Schluss, dass die Plattform mit ihren aktuellen Inhalten und Funktionen nicht mehr für Kinder geeignet ist. Sie hat eine Freigabe ab 16 Jahren vergeben. Wir erklären, warum Roblox jetzt ab 16 ist, was das für Eltern und ihre Kinder bedeutet und warum vor allem pädagogische Fachkräfte jetzt vorsichtig sein müssen.

Q: Klicksafe (2025) Auf: <https://www.klicksafe.de/news/roblox-erhaelt-neue-altersfreigabe-ab-16-jahren>

Q: Sebastian Tyzak, Martin Dietrich (2025) Auf: <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/roblox-cybergrooming-online-spiele-100.html>

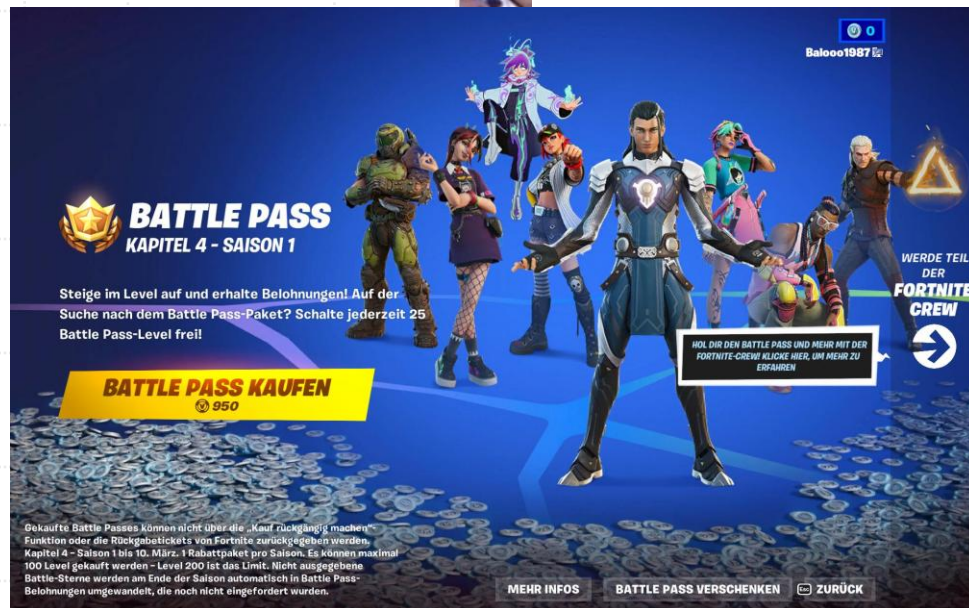
# Fortnite

## Cybergrooming bei Fortnite: Kinder über Risiken aufklären

01.03.19 - NEWS

**Führt Epic Games die überwiegende Mehrheit der Spieler zu Spielsucht? Wissenschaftler sehen Risiken. Über die Chat-Funktion des beliebten Games „Fortnite“ kommen Heranwachsende leicht mit Fremden in Kontakt. In Wolfsburg wurde ein 28-Jähriger verhaftet, der verdächtigt wird, Kinder so angesprochen und zu Treffen überredet zu haben. Dabei kam es mehrfach zu sexuellen Übergriffen.**

Wie Minecraft und FIFA zu den drei beliebtesten Games der Welt gehören, so ist Fortnite, wie die renommierte JIM-Studie 2022 belegt. Das Online-Schießerspiel ist seit Veröffentlichung im Jahr 2017 nicht mehr aus dem Trend raus. Durch laufende Updates, Events und Kooperationen mit bekannten Schauspielern und Games-Marken (derzeit *The Witcher*) wirkt das Spiel immer frisch und neu.



GAMES

## Wegen "Fortnite": 45-Jähriger soll Kind mit Mord gedroht haben

Gefängnisstrafe möglich – "Ich komme in der Nacht zu dir und zerstöre deine Welt"

machte Epic mit Fortnite beispielsweise über neun

# Fortnite

<  ITEM-SHOP

## V-BUCKS KAUFEN

Ermöglicht durch den Epic Games Store

Wähle aus, wie viele V-Bucks du deinem Konto hinzufügen möchtest. Das Hinzufügen von V-Bucks leitet dich zum Epic Games Store weiter. Eine vollständige Übersicht über die Spielwährung findest du [in deinem Fortnite V-Bucks-Guthaben](#).

**FORTNITE**



**1.000 V-Bucks**  
8,99 € \* Verfügbar auf 

**9 % EXTRA!**

**FORTNITE**



**2.800 V-Bucks**  
22,99 € \* Verfügbar auf 

**22 % EXTRA!**


**FORTNITE**



**5.000 V-Bucks**  
36,99 € \* Verfügbar auf 

**35 % EXTRA!**

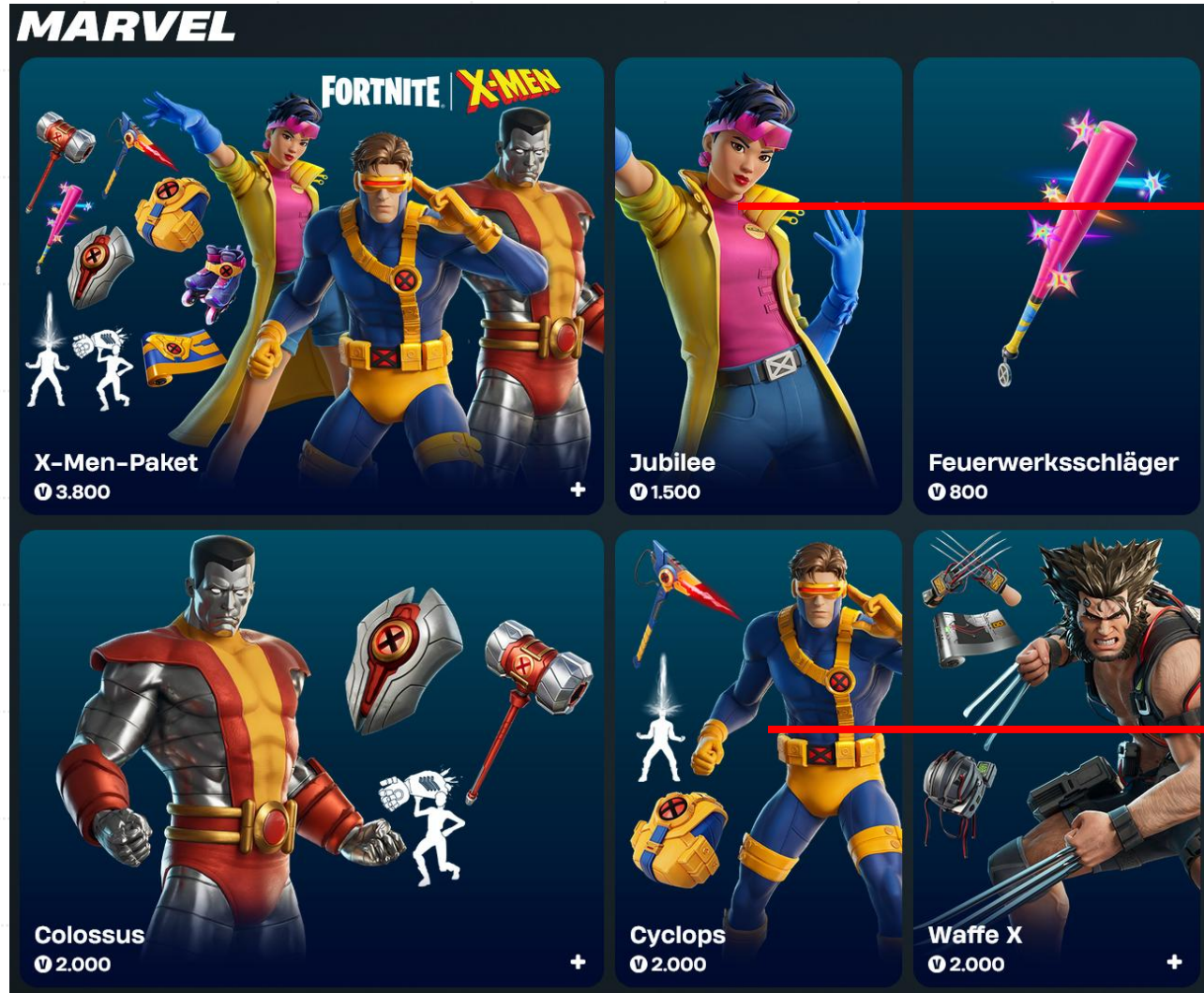
**FORTNITE**



**13.500 V-Bucks**  
89,99 € \* Verfügbar auf 

\* Inklusive MwSt.

# Fortnite




1500 V-Bucks = ~13,50€

2000 V-Bucks = ~17,98€

# Fortnite

## Fortnite-Sucht: Experten halten Klagen gegen Epic Games für gerechtfertigt

19. Dezember 2022  0



*Der Witcher-Held Geralt von Riva bevölkert seit kurzem die Spielwelt von Fortnite (Abbildung: Epic Games)*

**Führt Epic Games die überwiegend minderjährige *Fortnite*-Kundschaft gezielt in die Spielsucht? Wissenschaftler sehen dafür Anhaltspunkte.**



balo

4276

NEUE SAISON

8663

6973

237

2

BUFFIES

SHOP GRATIS

BRAWLER 7

391/925

Hier erfährst du, wie der STARRPFAD funktioniert.

284 7

2

NEWS 2

FREUNDE

CLUB

7 22H 6M

GLÜCKSTAG

NEUE SAISON! 1

QUESTS NEU

2

SOLO-SHOWDOWN NEU! Geschlossene Gesellschaft

SPIELEN



Neue Map in: 6M 4S

# Ich habe in Spielen schon mal Dinge gekauft...



# Ich wurde in Spielen...



# Was tun?

Ein dauerhaftes Verbot ist keine Lösung!

Verbotene Früchte sind immer "süßer"...

Kinder spielen sonst u.a. bei Freunden. Nachbarn...

Besser ist:

Das Spielen "mit Freunden"

Klare Spieldauer

Offline ist immer besser als online!

Online nur mit Freunden!

**Tipp zum Gaming:  
Wochenbudget an  
„Spielstunden!“**

**PAC-MAN\***

**DEFENDER\***

# Beispiele für gute, kreative Spiele



# Meine Tipps zum Thema Gaming:

The image shows a screenshot of the website 'Spieleratgeber NRW'. The top navigation bar includes 'Spiele', 'Ratgeber', 'Blog', 'Über uns', and 'Einfache Sprache'. The main content area is titled 'Spiele' and features a search bar, a filter for 'Max Alter 10', and a sorting dropdown set to 'zuletzt beurteilt'. A grid of game cards is displayed, each with a rating in a red circle: LEGO Horizon Adventures (8), Rascal's Escape – Frechdachs auf Reisen (5), AER: Memories of Old (10), It's a Wrap! (10), Bauhaus Bonk (8), and FAR: Changing Tides (8). A detailed view of 'Minecraft' is shown on the right, featuring a 'Spielbeurteilung' button, the title 'Minecraft', the text 'Trotz altbackener Grafik & umständlicher Steuerung äußerst kreativitätsfördernd', and buttons for 'Fazit lesen', 'Barrierencheck', 'Einfache Sprache', and 'spielbar ab'. A red speech bubble with the number '6' is positioned below the 'spielbar ab' button.

# Unsere Tipps zum Thema Gaming:



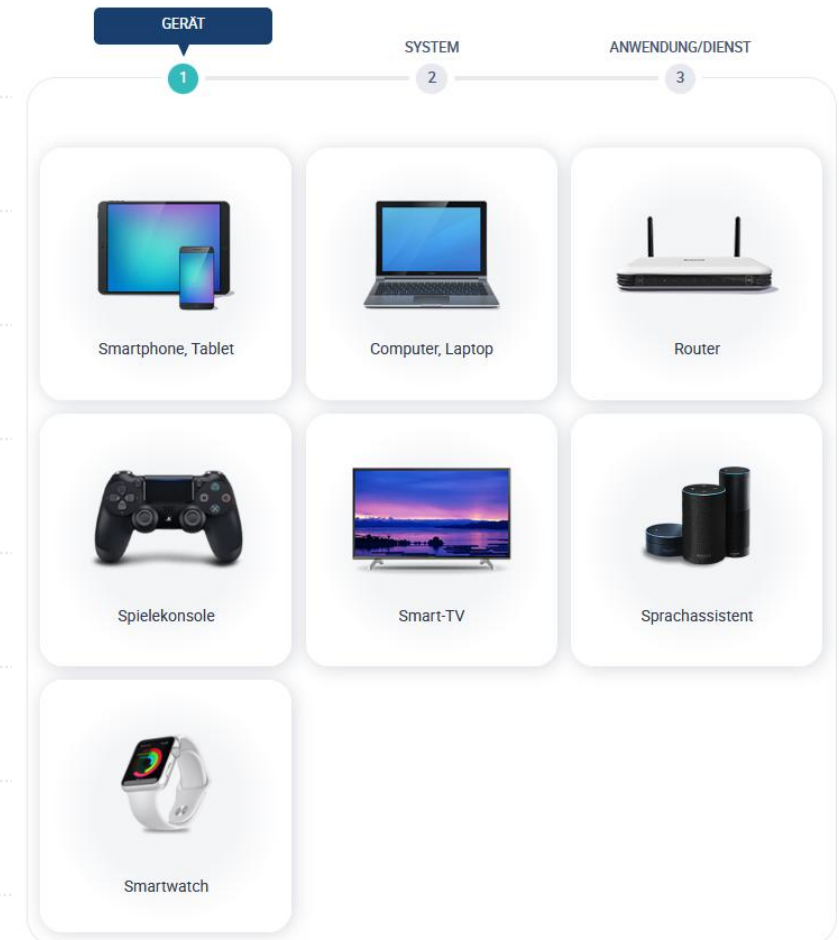
## Medien kindersicher

### Ihr Portal zum technischen Jugendmedienschutz

Medien-kindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihres Kindes.

Als Besonderheit bieten wir Ihnen mit unserem **Medien-kindersicher-Assistenten** die Möglichkeit, sich auf der Grundlage des Alters Ihres Kindes und den von ihm genutzten Geräten und Diensten eine maßgeschneiderte Schutzlösung zu erstellen.

### Wählen Sie Anleitungen zu den Geräten, Diensten und Apps Ihres Kindes



# Unsere Tipps zum Thema Gaming:

Individuell gestaltbar!

Jederzeit neu verhandelbar!

Gefühl der **Verbindlichkeit**, für beide „Parteien“!



## Mediennutzungsvertrag

zwischen  Herr Münsch  
und  Kinder von Herr Münsch

### §1 Allgemeine Regeln

#### Bildschirmfreie Zeiten

Ich achte darauf, dass ich die verabredeten Bildschirmzeiten einhalte und mache regelmäßig Bildschirmpausen.

#### Bildschirmfreie Zeiten

Wir planen regelmäßig gemeinsame Familienaktivitäten ohne Bildschirm.

#### Kindern vertrauen

Ich vertraue meinem Kind, dass es sich an die vereinbarten Regeln hält und kontrolliere es nicht heimlich.

#### Bedenkliche Inhalte

Wenn ich etwas im Internet, Fernsehen ... sehe, das mir Angst macht oder mich verunsichert, sage ich meinen Eltern Bescheid.

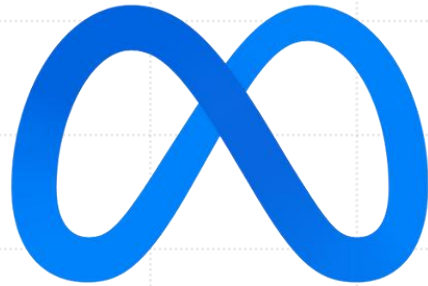
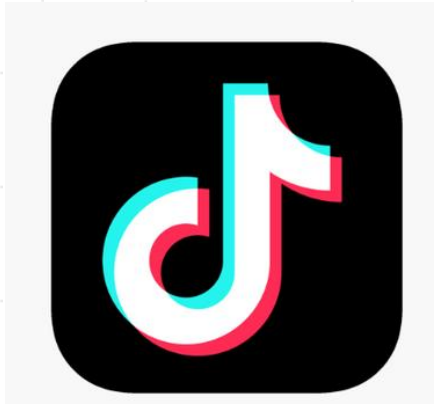
### §2 Zeitliche Regelungen

#### Spielen am Bildschirm (Handy, Konsole, Tablet, Computer)

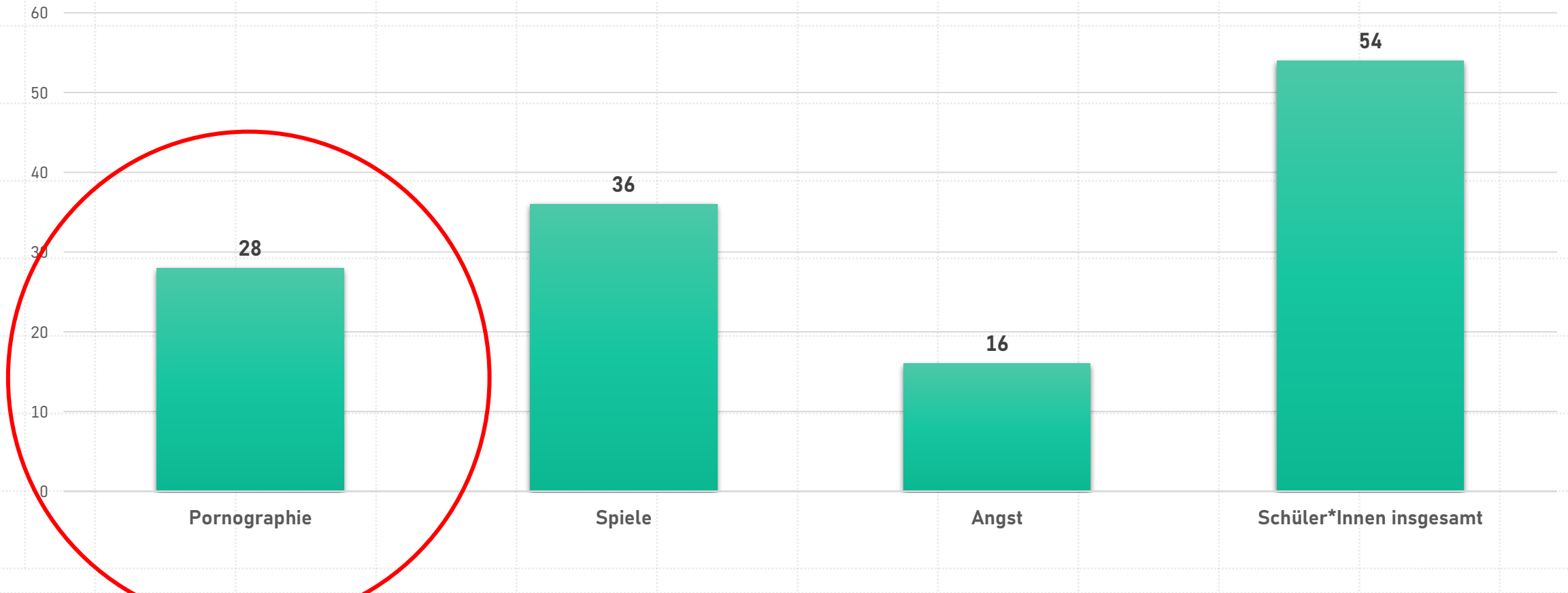
6 Stunden wöchentlich



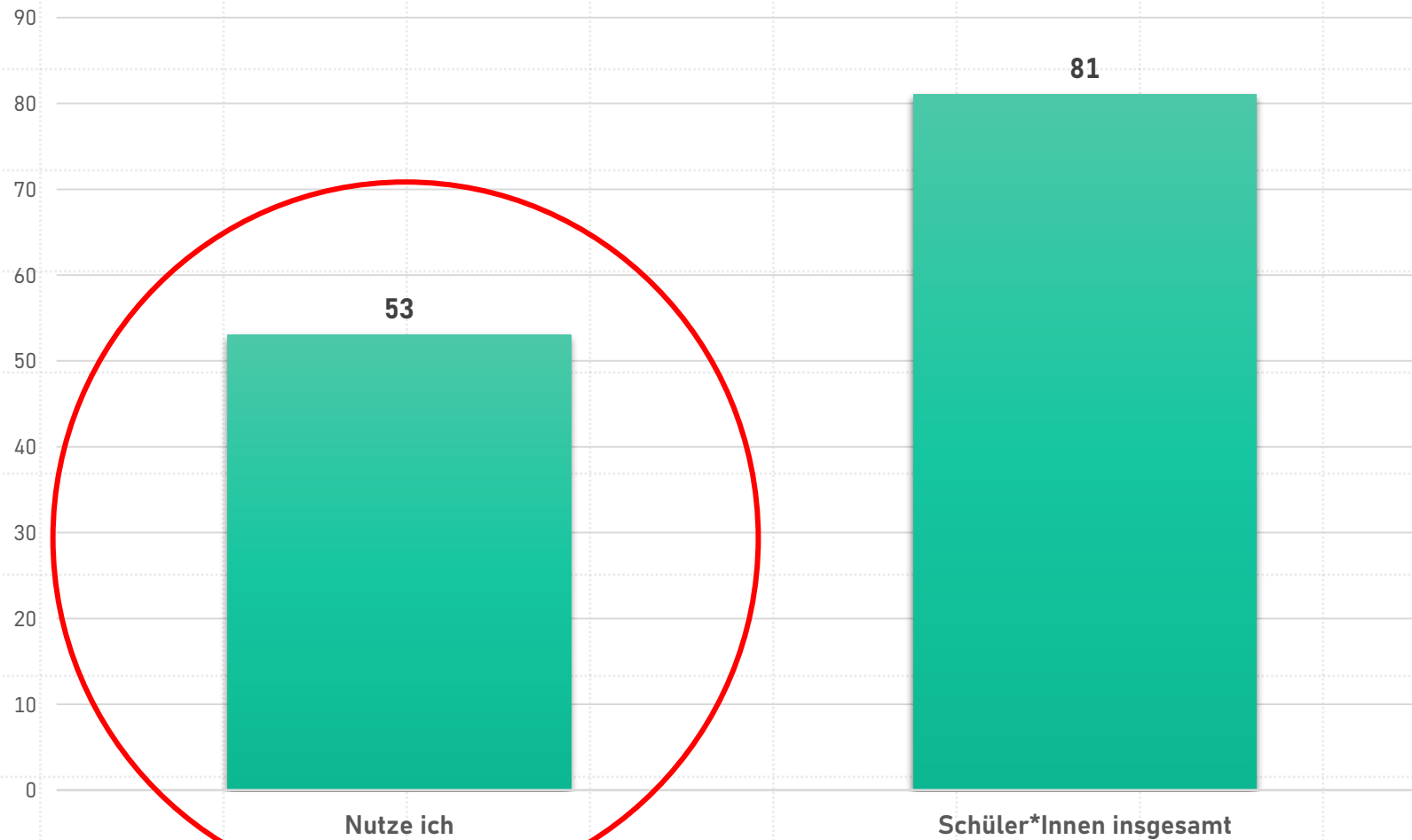
**Mogelpackungen?!**



# Das begegnete mir im Netz..



# Soziale Medien ? (3.+4. Klasse)

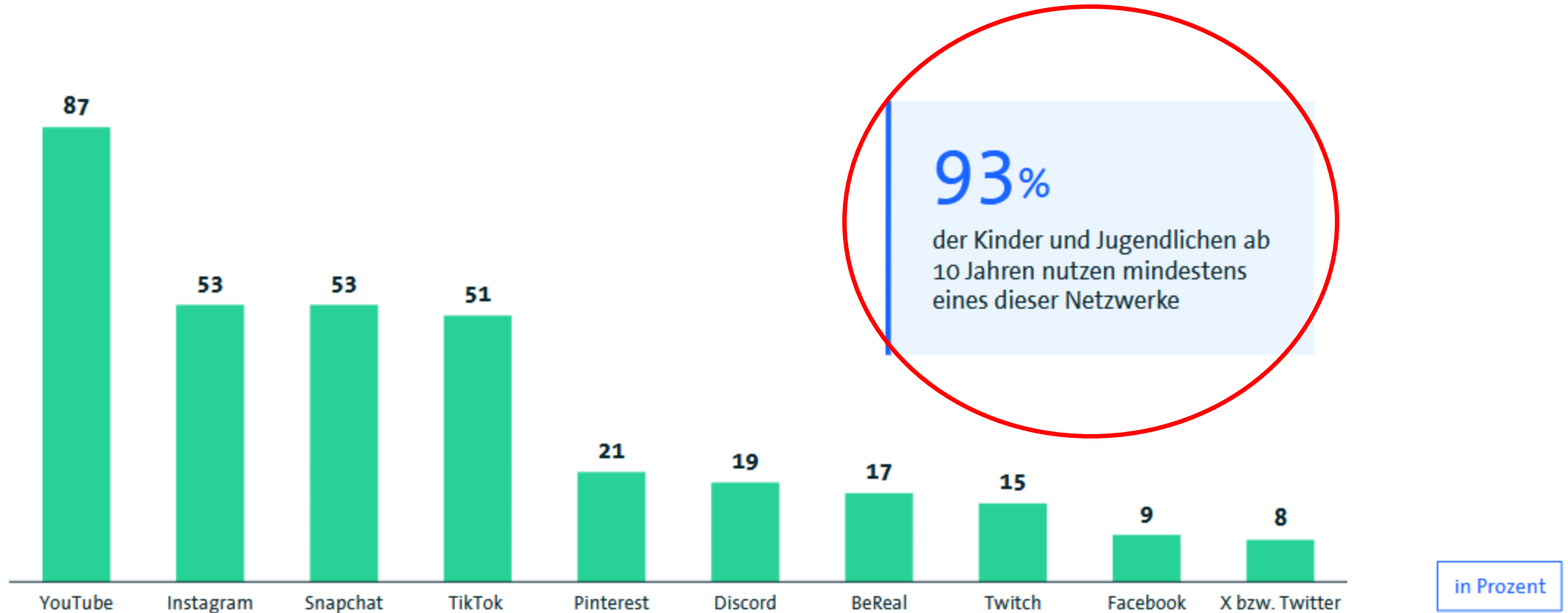


# Kontaktaufnahme im Internet (3.+4. Klasse)



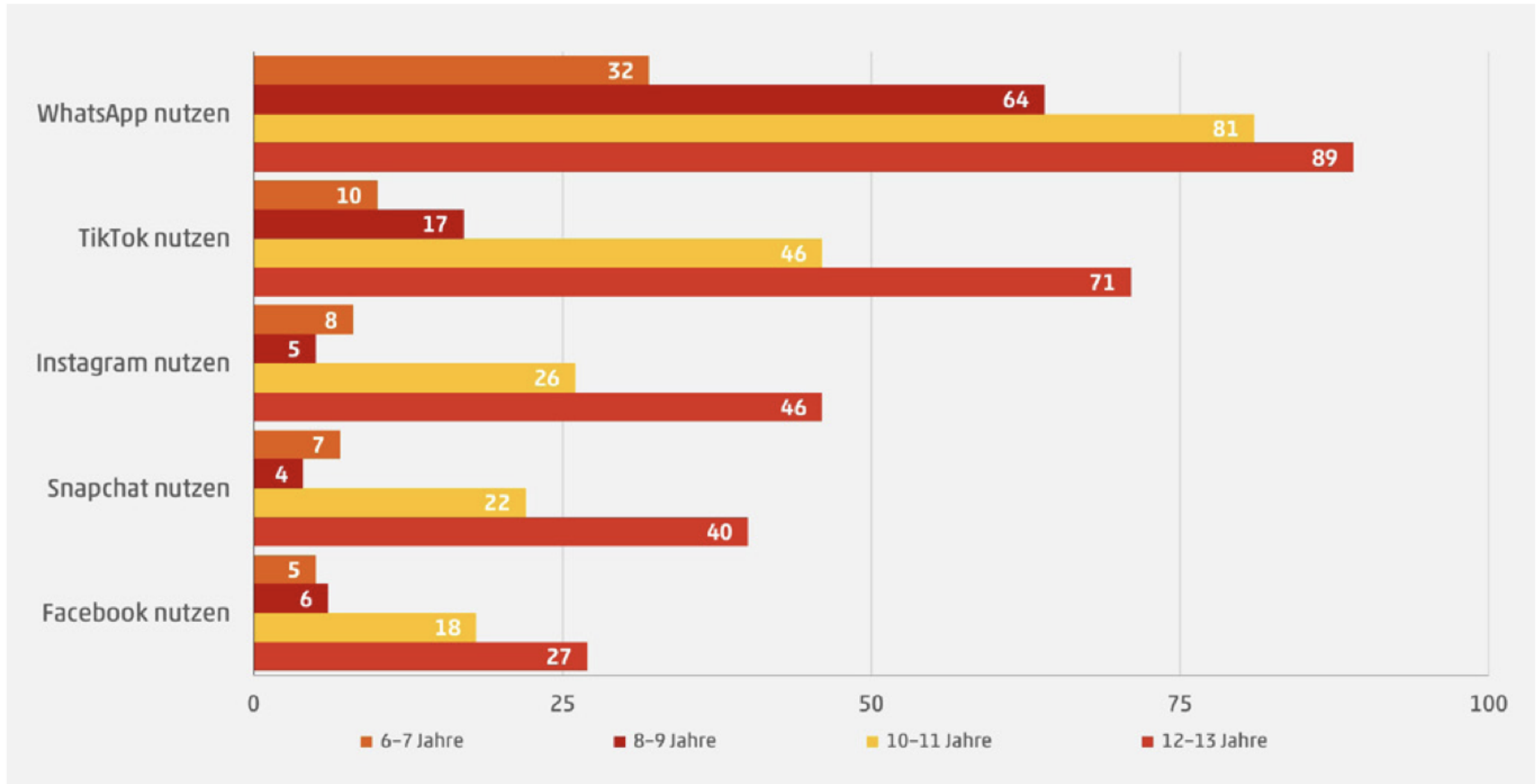
# Social Media gehört für die meisten ab 10 Jahren dazu

Welche sozialen Netzwerke nutzt Du zumindest ab und zu?



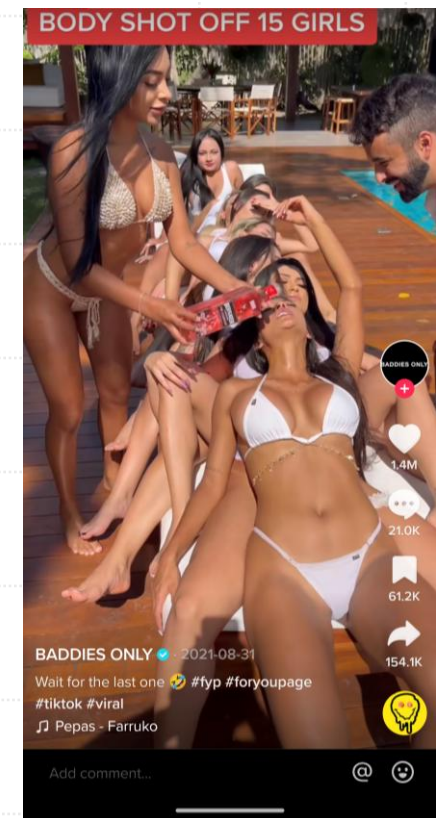
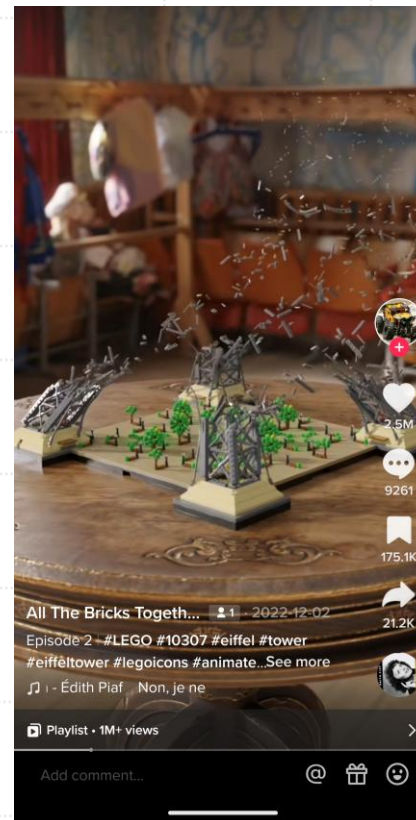
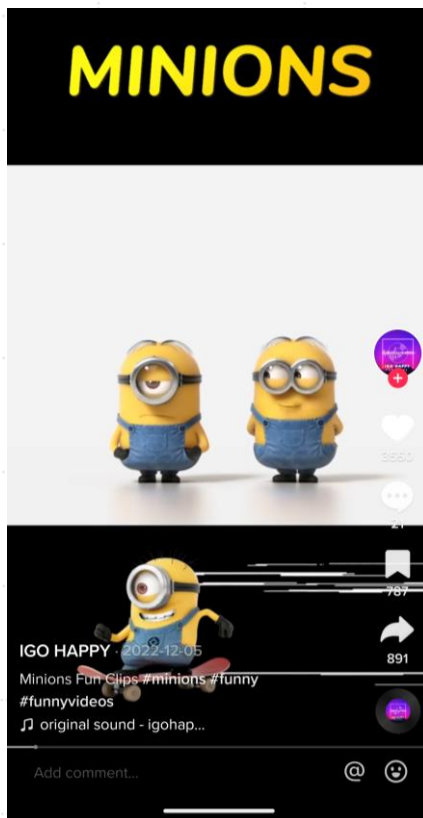
# Social-Media-Nutzung – nach Alter

– mind. einmal pro Woche –



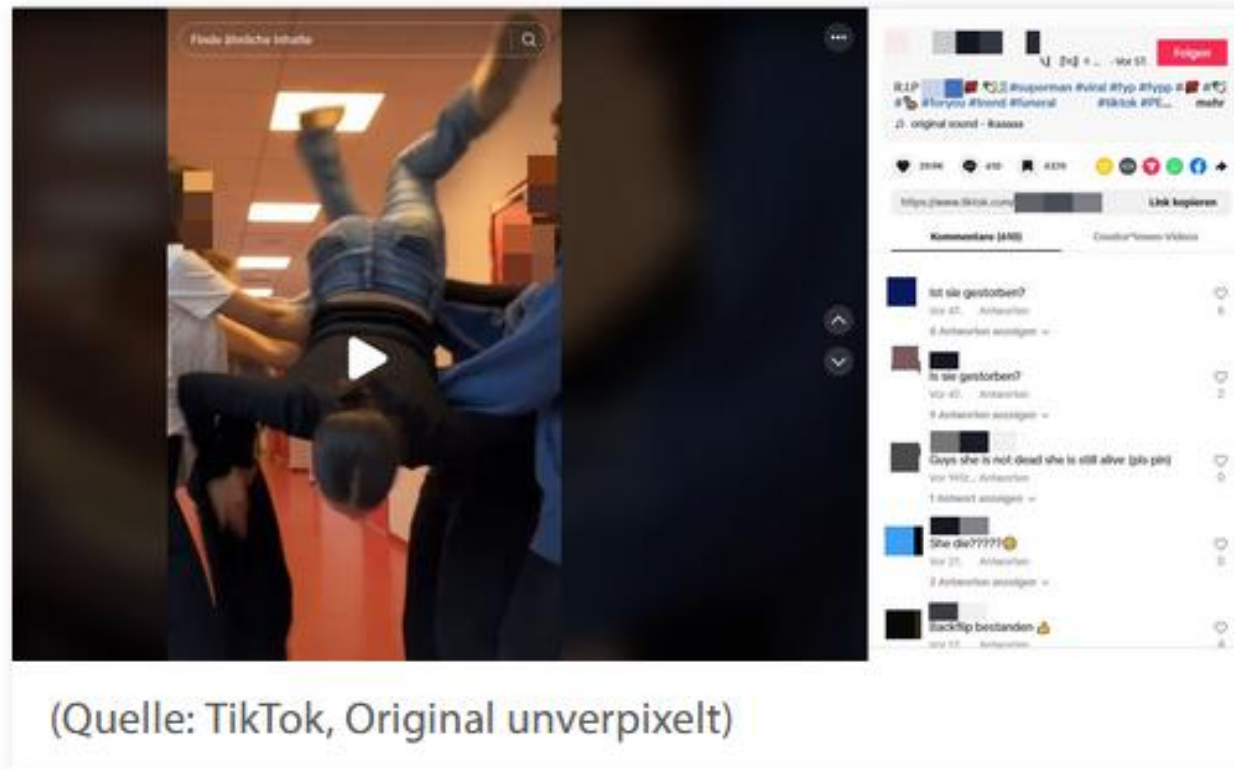
# TikTok

Sieht kinderfreundlich aus? Heißt aber noch lange nicht, dass es das auch ist...



# TikTok

Die negativen Trends, die viel zu schnell um sich greifen!



(Quelle: TikTok, Original unverpixelt)

# TikTok

Die negativen Trends, die viel zu schnell um sich greifen!

## #SkinnyTok: Ein gefährliches Körperideal auf Social Media

06.08.25 – NEWS

**Auf TikTok und Instagram wird unter Hashtags wie #SkinnyTok extreme Schlankheit als gefährlicher Körperkult zelebriert – ein Trend, der seit Jahren die sozialen Medien prägt. Was früher auf Plattformen wie Tumblr sehr erfolgreich war, erreicht heute über TikTok-Algorithmen eine neue, jüngere Zielgruppe. Viele der Videos zeigen dünne Frauen, Mahlzeiten mit sehr wenigen Kalorien oder zweifelhafte Abnehm-Tipps.**



# TikTok

Die negativen Trends, die viel zu schnell um sich greifen!



# TikTok

Mehrere Drohungen an Meller Schulen

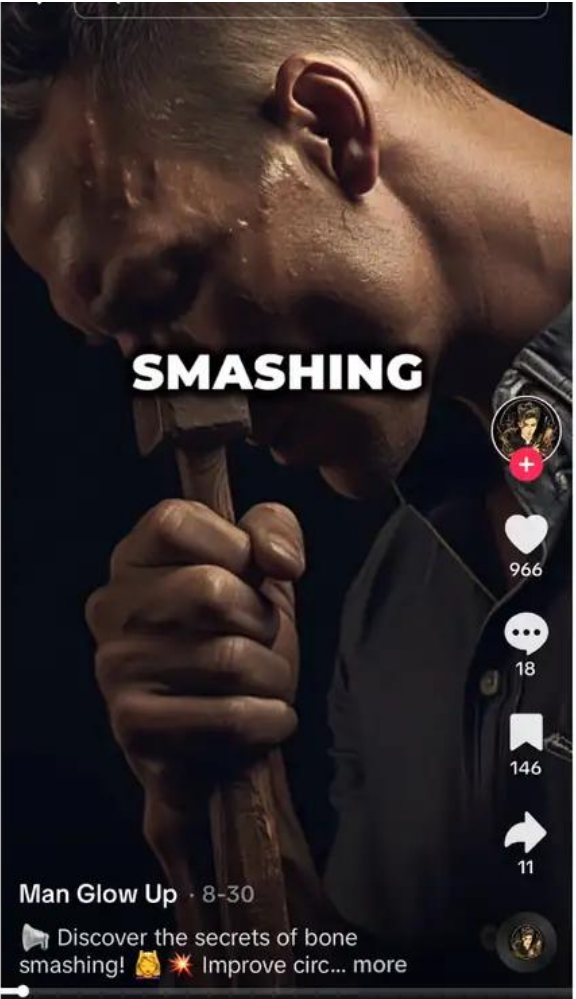
## „Du möchtest keinen richtigen Amoklauf erleben“: Polizei Osnabrück verurteilt neue TikTok-Challenge

Von Anke Schneider | 11.03.2025, 12:14 Uhr



Mehrere Amok-Drohungen haben in den vergangenen Tagen die Polizei auf den Plan gerufen. Die verurteilt die Taten jetzt mit einer klaren Botschaft. SYMBOLFOTO: IMAGO IMAGES/FUNKE FOTO SERVICES

# TikTok – Klassiker:



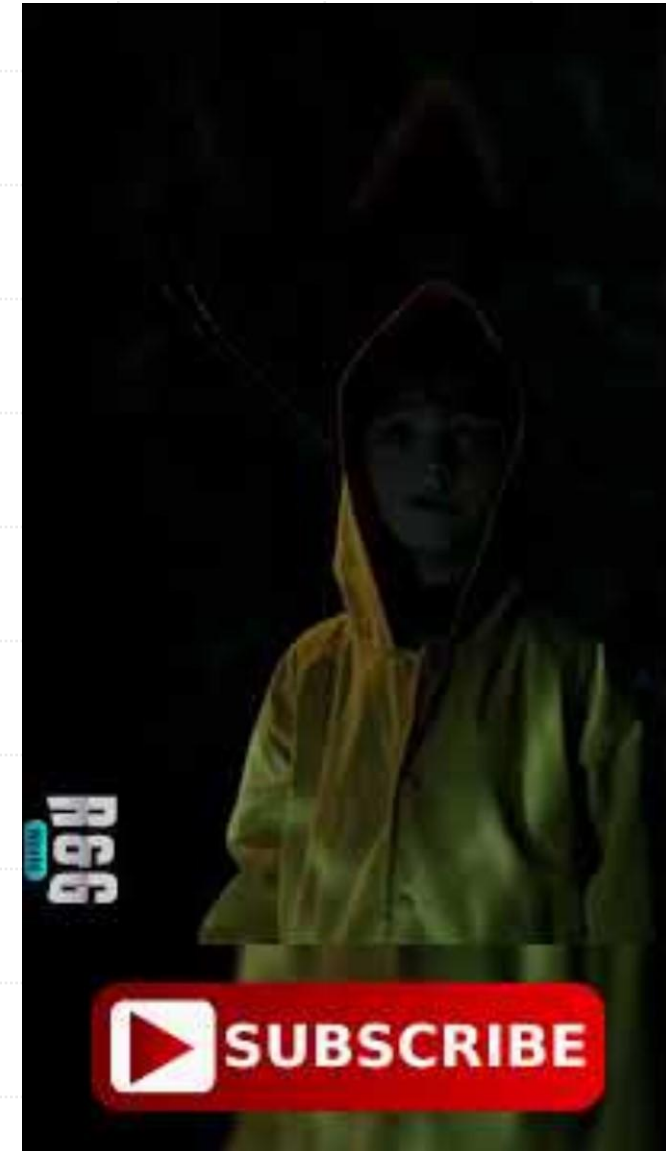
Q: Skawrecki, Beth (2023): TikTok Myth of the Week: 'Bone Smashing' Will Make You Beautiful. Auf: <https://lifehacker.com/tiktok-myth-of-the-week-bone-smashing-will-make-you-1850897318>

# YouTube – *Shorts*:

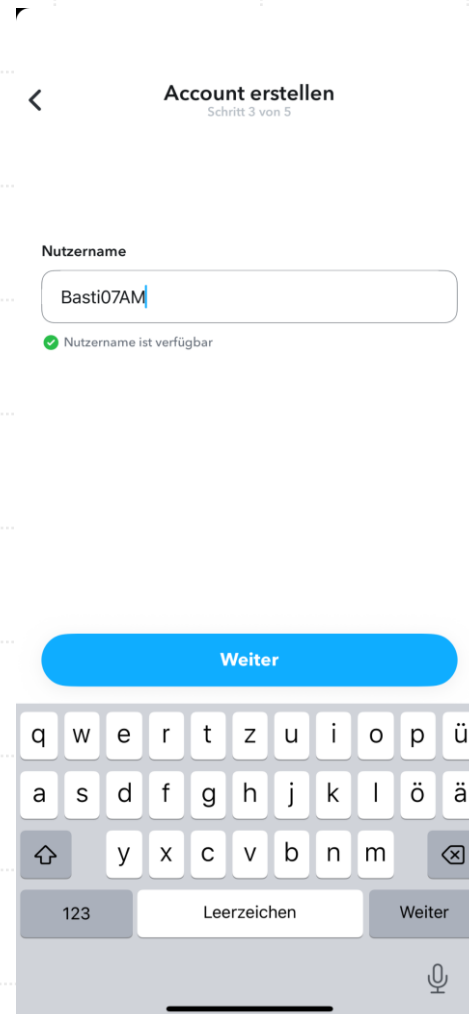
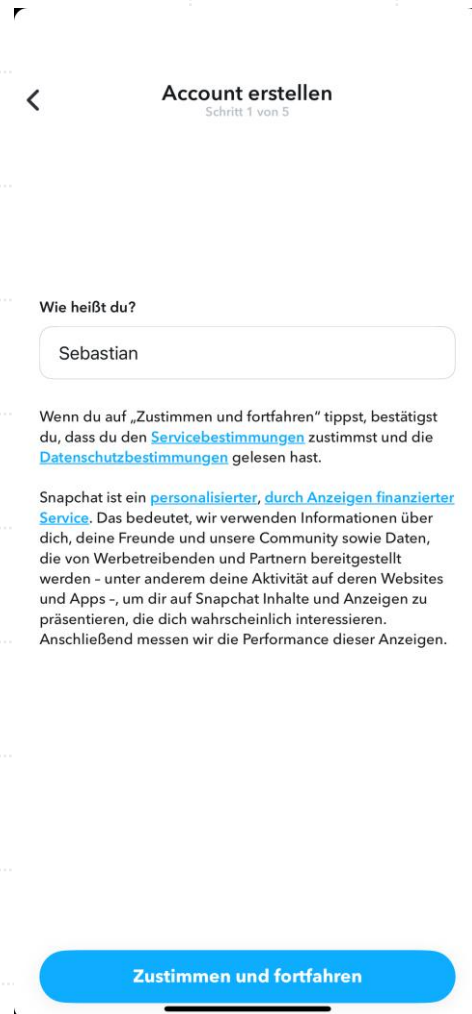
Je später es am Tag wird, desto häufiger erscheinen emotionalere sowie teils gewalt- oder sexualisierungsnahe Inhalte.

## **Gründe:**

- Der Algorithmus zeigt Inhalte, die besonders lange angeschaut werden.
- Abends sind eher ältere Jugendliche und Erwachsene online.
- Auffällige Inhalte bekommen mehr Aufmerksamkeit.



# Snapchat

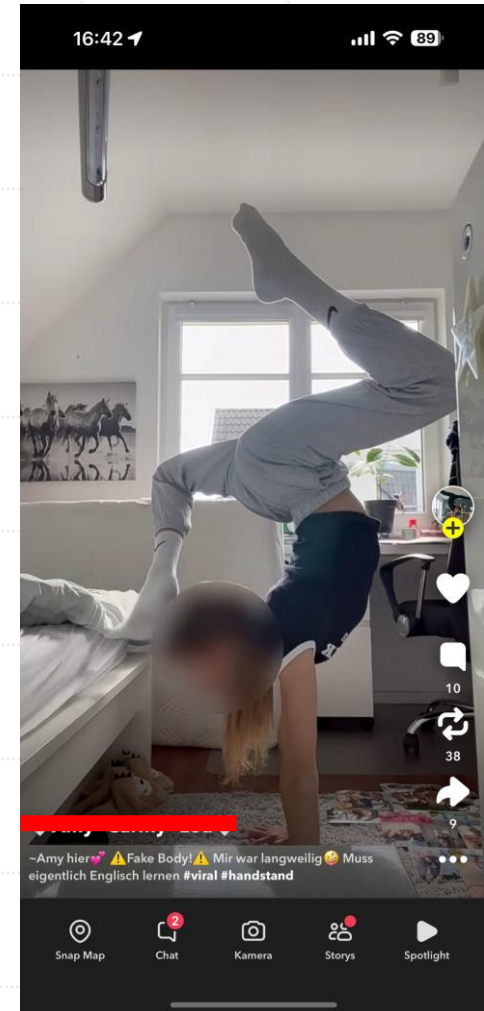
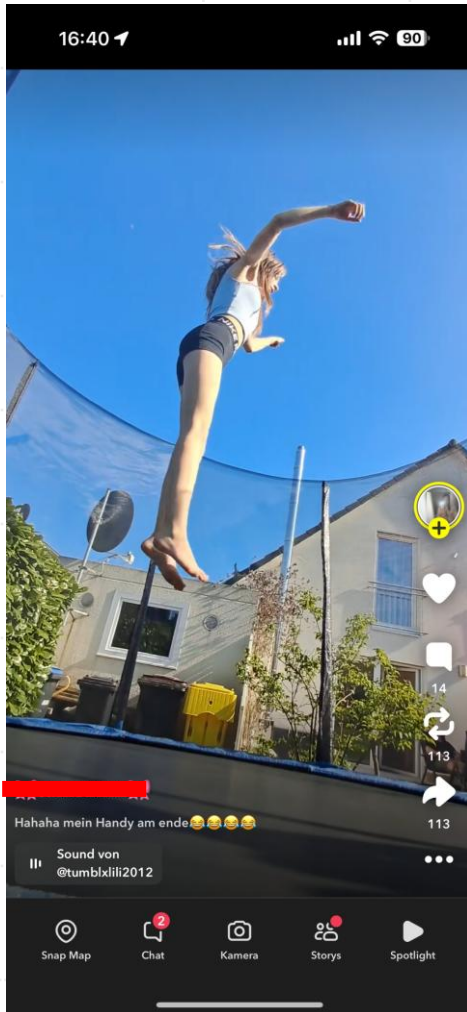


## Finde all deine Freunde

**Erlaube** Snapchat vollen Zugriff, damit wir dir die besten Freundschaftsvorschläge machen können oder wähle „Kontakte auswählen“ aus, damit einzelne Kontakte automatisch als Freunde hinzugefügt werden.



# Snapchat



# Snapchat



# Snapchat



## Kommentare

Antworten



[Redacted] · 1W

Voll gut 🔥🔥👍 mach weiter so



1

Antworten



[Redacted] 2d

Hi kannst du mich Adden 😊



Antworten



❤️ · 1W

Voll gut kann das auch aber wackel ein wenig



Antworten



[Redacted] · 1W

Liebsssss 💕💕💕💕



4

Antworten



Suchesklavinen · 1d

🔥🔥



Antworten



[Redacted] · 1W

❤️



Antworten



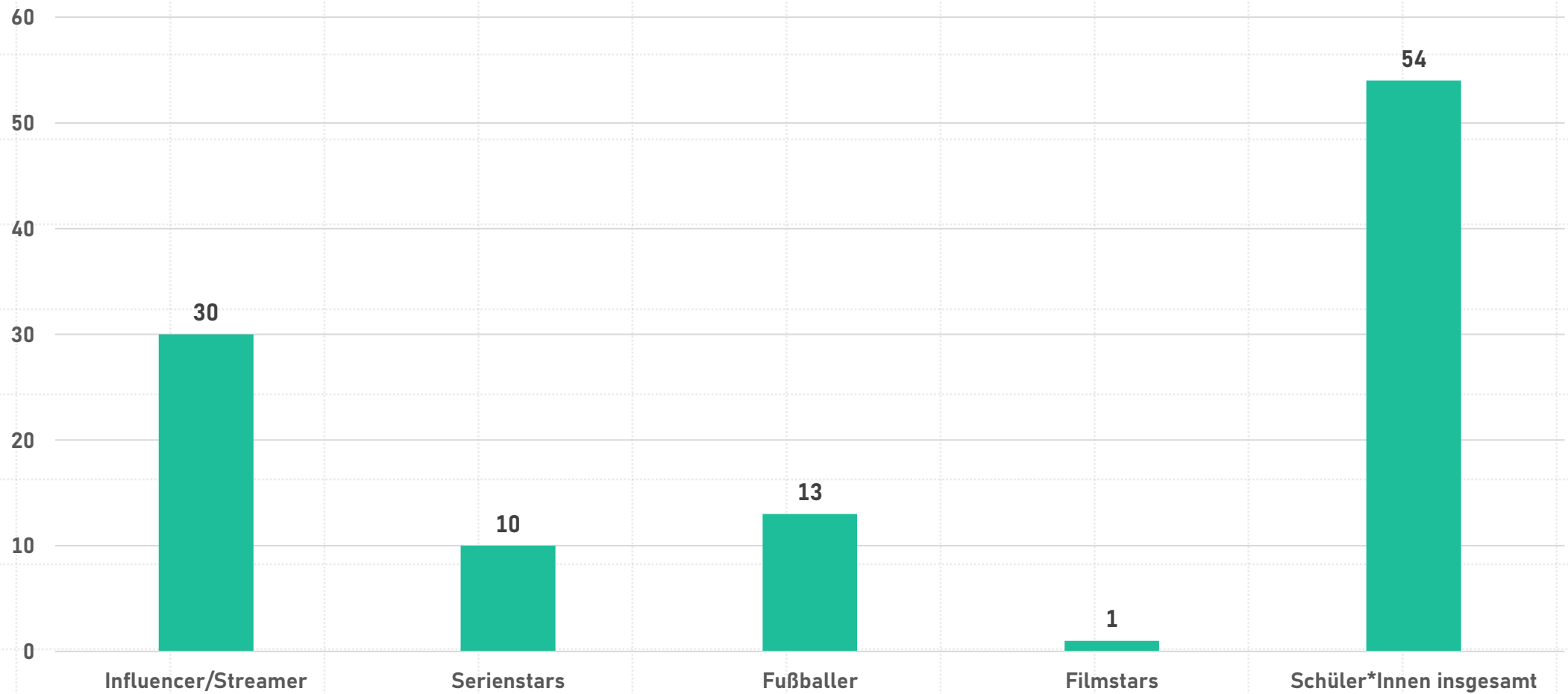
Gib einen Kommentar ein ...



# Snapchat



# Meine Medienhelden? (3.+4. Klasse)



# Studie zeigt: InfluencerInnen beeinflussen Jugend

**Besonders Jugendliche im Alter von 14 bis 17 Jahren vertrauen den Meinungen ihrer Online-Idole. Dabei können junge InternetnutzerInnen Werbung oft nicht von**

**Und das war noch 2017...!**

In einer Studie aus dem Jahr 2017 wurde durch die Verbraucherzentrale Bundesverband und des Bundesverbands Digitale Wirtschaft (BVDW) wurden 1.604 InternetnutzerInnen zu ihrem Informations- und Kaufverhalten über Social-Media → -Kanäle befragt. Erste Ergebnisse zeigen, dass die jungen Befragten zwischen 14 und 17 Jahren der Meinung von InfluencerInnen große Bedeutung beim Kaufverhalten beizumessen. 36 Prozent informieren sich über Produkte vor dem Kauf auf Youtube → , Instagram → & Co. Dabei misst die gleiche Altersgruppe den Online-Stars → besonders große Glaubwürdigkeit zu (41 %).

# Influencer – Im Negativen Sinne

## TikTok-Star und Frauenhasser Der gefährliche Aufstieg des Andrew Tate

von Linda Huber

15.05.2023 18:59 Uhr

Ein TikTok-Guru mit Hang zur Kriminalität. Er beeinflusst junge Männer wie kaum ein zweiter - mit Macho-Gehabe und Frauenhass. Wer ist der Influencer Andrew Tate?



Andrew Tate gilt als "König der toxischen Männlichkeit" und Teenager lieben seinen Auftritt als Alpha-Mann. Die Polizei ermittelt wegen Vergewaltigung und Menschenhandel.

15 min | 13.05.2023



# Influencer – Im Positiven Sinne



# Was tun?

Im Gegensatz zu den Spielen, kann **bei den sozialen Medien nichts empfohlen werden.**

**Alterfreigaben unbedingt beachten!**

**Laut DSGVO sind in Deutschland alle sozialen Medien erst ab 16 Jahren!**

Darunter **nur mit Zustimmung** der Eltern!



# Unsere Tipps zum Thema Social Media:

## Jugendschutz in Social Media

### Neue Instagram Teen-Konten mit mehr Kontrolle für Eltern

Instagram gehört zu den beliebtesten Social-Media-Plattformen bei Kindern und Jugendlichen. Laut Nutzungsbedingungen liegt das Mindestalter bei 13 Jahren. Für minderjährige Konten ab 13 Jahren führt Instagram nun bis Ende des Jahres neue Teen-Konten ein. Diese ermöglichen Eltern mehr Einsicht und Kontrolle in die Instagram-Nutzung ihrer Kinder. Wir informieren über die Neuerungen und was Eltern dabei beachten sollten.



## Vorteile der „Teen-Konten“:

Private Konten

Eingeschränkte Nachrichtenfunktion

Elternaufsicht

Einschränkung sensibler Inhalte

Begrenzung von Interaktionen und Beleidigungen

Zeitlimit

Nachtmodus

# Unsere Tipps zum Thema Social Media:

## TikTok: Mehr Sicherheit für Kinder

TikTok (ehem. Musical.ly) ist bei Kindern beliebt. Eigentlich ist die App erst ab 13 Jahren – für mehr Sicherheit können Eltern einiges beachten. Am besten richten sie TikTok gemeinsam mit ihrem Kind ein. Sicherheitsregeln und Absprachen darüber, was gepostet wird, können vor potenziellen Gefahren schützen.



© element5 digital/ unsplash

## Vorteile der „begleiteten Konten“:

Nutzungszeit + Auszeit

Nachtmodus

Eingeschränkte Nachrichten

Einschränkung der Sichtbarkeit

# Unsere Tipps zum Thema Social Media:

## 1. Allgemeine Kinder- und Jugendschutzeinstellungen für TikTok

### 1.1 Einen Account anlegen



Der Dienst TikTok kann auch ohne eigenen Account (Nutzerkonto) genutzt werden. Ohne Account können nur Videos konsumiert und erstellt werden, es kann aber nichts veröffentlicht werden. Ohne eigenen Account kann man außerdem nicht mit anderen Nutzerinnen und Nutzern in Kontakt treten.

Um Sicherheitseinstellungen in TikTok vorzunehmen, benötigt Ihr Kind einen eigenen Account. Legen Sie diesen wie folgt an, falls noch nicht geschehen

- 1 Öffnen Sie die App **TikTok**
- 2 Wählen Sie unten rechts **Profil**
- 3 Folgen Sie den Anweisungen und nutzen Sie eine **E-Mail-Adresse**, **Telefonnummer**, ein **Facebook-Konto** oder einen **Google-Account** zur Erstellung eines eigenen Kontos. **Achtung:** Hierbei ist es sehr wichtig das richtige Geburtsjahr anzugeben, um Ihr Kind altersangemessen zu schützen. Mehr dazu im **Kapitel Altersbedingte Einschränkungen und Voreinstellungen**.

### 1.2 Passwortsicherheit



Wie auf allen sozialen Netzwerken, wird auch für die Nutzung von TikTok zur Sicherheit ein Passwort abgefragt. Dieses sollte möglichst sicher sein und kann geändert werden. Wenn Sie gemeinsam mit Ihrem Kind ein neues Passwort für das Konto einrichten möchten, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Öffnen Sie die App **TikTok** und wählen Sie unten rechts **Profil**
- 2 Wählen Sie oben rechts das Menü **☰** und wählen Sie **Einstellungen und Datenschutz**.
- 3 Wählen Sie **Konto verwalten** → **Passwort**
- 4 Bestätigen Sie die verwendete **E-Mail-Adresse**, falls das noch nicht passiert ist
- 5 Sie erhalten eine E-Mail mit einem **Code** → Geben Sie diesen Code in der App ein
- 6 Jetzt können Sie in der App ein neues, sicheres Passwort eingeben





**Das Smartphone ist:**

- kein anonymer Raum
- kein rechtsfreier Raum

**Posts oder Messages können Bestandteile enthalten, die verboten sind, wie:**

§ 185 Strafgesetzbuch (StGB) - Beleidigung,  
§§ 186, 187 StGB - Üble Nachrede, Verleumdung



# Wer kommt für den Schaden auf?





IM NAMEN DES VOLKES

In dem Rechtsstreit

[Redacted]

- Kläger -

gesetzlicher Vertreter:

[Redacted]

gegen

[Redacted]

- Beklagter -

Prozessbevollmächtigter:

[Redacted]

wegen Unterlassung u. a.

erlässt das Landgericht Großstadt - 2. Zivilkammer - aufgrund der mündlichen Verhandlung vom 08.12.2019 folgendes

**Endurteil**

des Landgerichts - Großstadt

1. Der Beklagte wird verurteilt, es bei Vermeidung eines Ordnungsgeldes von bis zu 250.000,- € ab sofort zu unterlassen, ohne Einwilligung des Klägers
  - a) dessen Namen und/oder Foto zur Errichtung eines Nutzer-Profiles bei Instagram oder einem sonstigen sozialen Netzwerk zu nutzen
  - b) Posts und/oder E-Mails an diesen zu senden mit nachfolgenden Inhalten  
„Fick dich du fedder Zwidder, kill dich selber du Wlooxer am besten heut noch!“  
„Du bist so hässlich dass ich kotzen muss“  
„Du HOnk ohne Geschlechtsteil, fickdich!!!!“  
oder wesensgleichen Inhalten
  - c) Identische oder wesensgleiche Äußerungen in Bezug auf den Kläger zu tätigen  
wie  
- Der Kläger habe die „Opfergrundschule“ besucht  
- Der Kläger habe einen „Idiotenkindergarten“ besucht  
- „er Kläger“ ... studiert  
- er KI“ ... moser“



## Das Smartphone Ihres Kindes: -schützt nicht vor Schadensersatzansprüchen

Zivilrechtliche Ansprüche auch an Minderjährige  
(ab Vollendung des 7. Lebensjahres) möglich  
§§ 823,828 BGB

BGB: Betroffenen stehen umfassende  
Beseitigungsansprüche, Unterlassungsansprüche  
und womöglich auch Schadensersatzansprüche zu



Was passiert mit Bildern  
in den falschen Händen?



**ACHTUNG:**  
DER FOLGENDE INHALT KANN AUF MANCHE  
ZUSCHAUENDE VERSTÖRENDE WIRKEN.



# Was nun?

Digitalisierung ist Teil unserer Gesellschaft.

**Kinder und Jugendliche MÜSSEN den Umgang LERNEN!**

## Grundregeln:

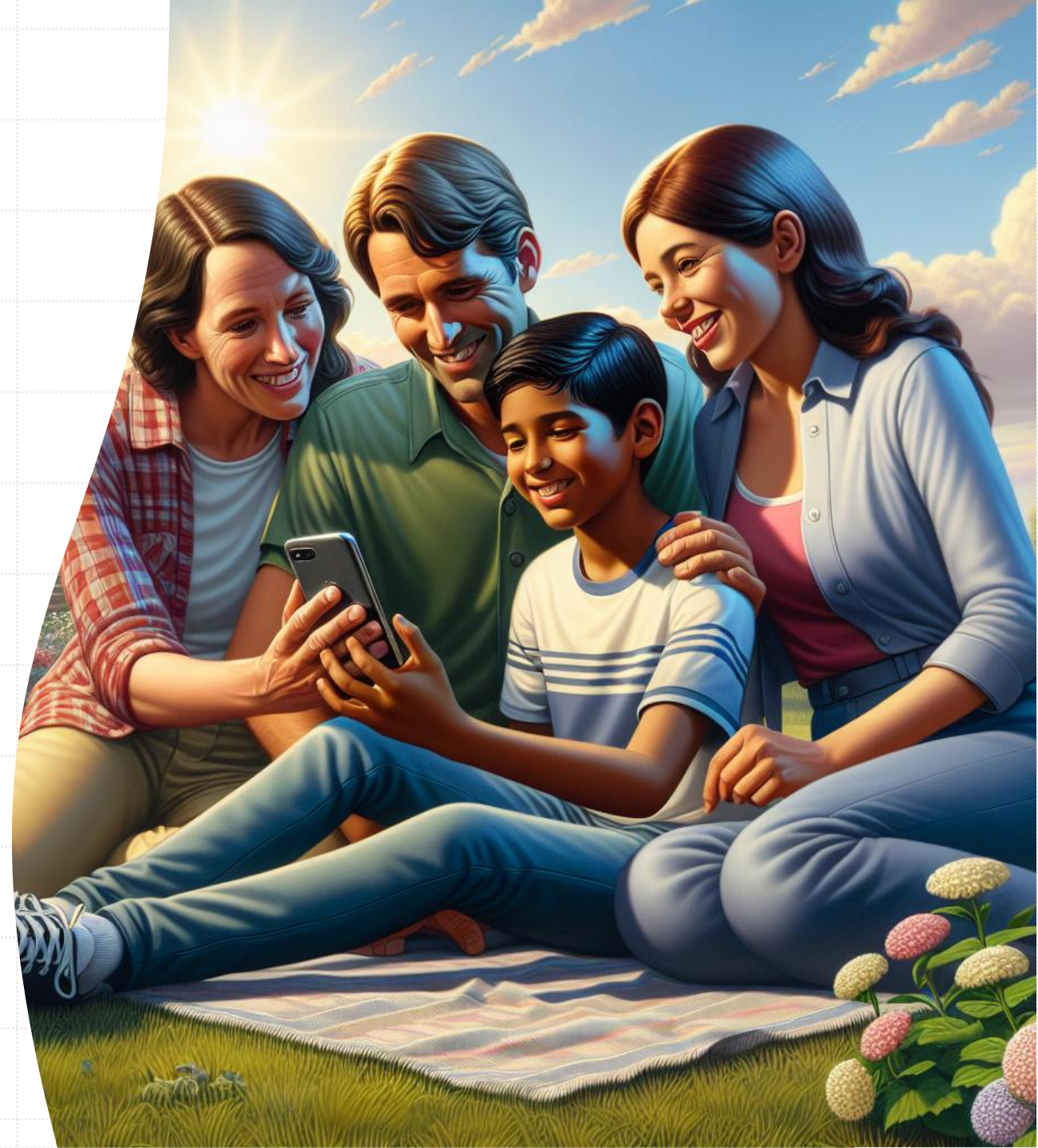
- **Begleiten und besprechen Sie die Mediennutzung mit Ihren Kindern!**
- **Helfen sie den Kindern auf dem Weg in die digitale Welt, in dem Sie ein VORBILD sind!**

# Leihen statt kaufen...

**Kaufen** Sie Ihren Kindern vorerst **KEIN** Gerät.

Besser ist es, dass **Gerät auszuleihen**.

- Die Kinder/Jugendlichen stehen trotzdem nicht OHNE da.
- Sie gehören „dazu“.
- Gleichzeitig wissen sie, dass das Gerät nur unter Bedingungen zur Verfügung steht.
- Kann wunderbar **in den Vertrag** mit aufgenommen werden.



# Smartwatch..nein, danke!

"Kinder müssen sich verstecken können",  
so Fietze – und auch merken, dass Eltern sich  
Sorgen machen.

**"Das sind entwicklungspsychologisch alles  
wichtige Erlebnisse der Eltern-Kind-Bindung.  
Smartwatches können all dieses freie Erleben  
und Austesten von Grenzen verhindern und  
das ist nicht zu begrüßen."**

- Vorgespielte Sicherheit
- Ablenkung im Unterricht
- Unklare Rechtslage



# Diese „Stützräder“ helfen...

Nutzen Sie **begleitend** die Möglichkeiten  
des **technischen Jugendschutzes!**

**Und das Wichtigste:  
Machen Sie sich selbst schlau!**

**You**Tube



# Diese „Stützräder“ helfen...

Android 

„Family-Link“ bei Google/Android:  
Beschränkungen von....

- Bildschirmzeit
- Nicht jugendfreien Webseiten
- App-Käufen
- Datenschutzeinstellungen
- uvm.

 iOS

„Kindersicherung“ bei Apple:  
Beschränkungen von....

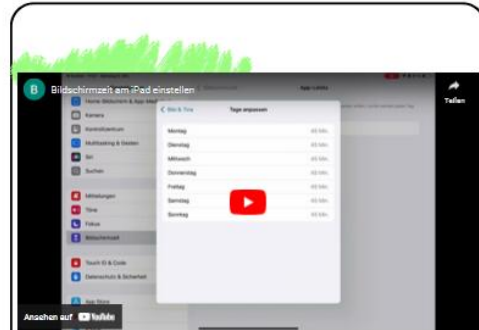
- Bildschirmzeit
- Nicht jugendfreien Webseiten
- App-Käufen
- Datenschutzeinstellungen
- uvm.

# Diese „Stützräder“ helfen...



<https://www.dsdz-schwaben.de>

## Jugendschutz & Bildschirmzeit



**Bildschirmzeit und Jugendschutz**

Mehr lesen



**Apps richtig einstellen**

Mehr lesen



**Mediennutzungsvertrag**

Mehr lesen

# Austausch, Meinungen und Fragen

- Mit dem offiziellen Teil sind wir nun fertig.
- Sie können nun gerne weitere Fragen stellen!
- Wir sind im Anschluss noch hier und stehen zur Verfügung.

USE

YOUR

VOICE



# Quellen

Q: Screenshot; Epic Games Fortnite

Q: Der Standard(2018: Wegen „Fortnite“: 45-Jähriger soll Kind mit Mord gedroht haben; Auf: <https://www.derstandard.de/story/2000087669743/wegen-fortnite-45-jaehriger-soll-kind-mit-mord-gedroht-haben>

Q: Projekt Schau hin! (2019): Cyber-Grooming bei Fortnite. Auf: <https://www.schau-hin.info/news/cybergrooming-bei-fortnite>

Q: Games Wirtschaft (2022): Fortnite-Sucht: Experten halten Klagen gegen Epic Games für gerechtfertigt; Auf: <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/fortnite-sucht-experten-klage-epic-games/>

Q: Grünwald, Michael (2021): Fortnite: Epics Battle Royale macht 9 Milliarden US-Dollar Umsatz in zwei Jahren; Auf: <https://www.pcgames.de/Fortnite-Spiel-16272/News/Epic-Games-Apple-Battle-Royale-Store-Umsatz-Gewinn-2-Jahre-9-Milliarden-1371430/>

Q: Hagen, Daniel (2022): Bad Mergentheim: Amok-Alarm an 3 Schulen – Dummer TikTok-Trend schuld? Auf: <https://www.heidelberg24.de/region/schule-amok-alarm-tiktok-challenge-polizei-devious-licks-bad-mergentheim-91355445.html>

Q: Mdr Sachsen-Anhalt (2024): „Gefährlicher neuer Tiktok-Trend **"Pilotentest": Schulen informieren Eltern**". Auf: <https://www.mdr.de/nachrichten/sachsen-anhalt/pilotentest-tiktok-challenge-ohnmacht-104.html>

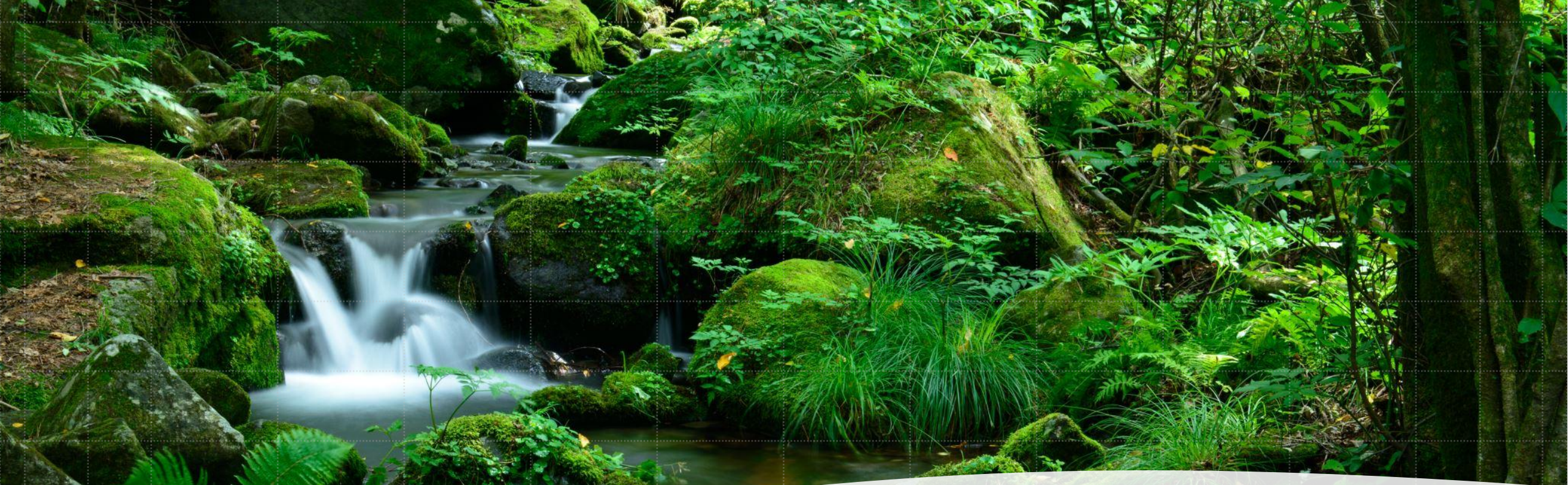
Q: Hallo Niedersachsen(2024): **Blackout-Challenge: Schüler aus Lingen würgen sich als "Mutprobe,"** Auf: [https://www.ndr.de/nachrichten/niedersachsen/osnabrueck\\_emslan\\_d/Blackout-Challenge-Schueler-aus-Lingen-wuergen-sich-als-Mutprobe,blackout140.html](https://www.ndr.de/nachrichten/niedersachsen/osnabrueck_emslan_d/Blackout-Challenge-Schueler-aus-Lingen-wuergen-sich-als-Mutprobe,blackout140.html)

Q: USK (2022): Neue Alterskennzeichnung; Auf: <https://www.computerbase.de/2022-12/jugendschutz-bei-spielen-usk-prueft-kuenftig-auf-in-game-kaeufe-und-chats/>

Q: Nintendo: Super Mario, Auf: <https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Portal/Super-Mario-Portal/Super-Mario-Portal-627604.html>

Q: Mojang/Microsoft: Minecraft. Auf: <https://www.minecraft.net/en-us/store/minecraft-ios>

Q: Giants Software: Landwirtschaftssimulator 2025. Auf: <https://www.farming-simulator.com/?lang=de&country=de>



# Quellen

Q: YouTube LLC: YouTube Logo. Auf: [https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Logo\\_of\\_Youtube\\_%282013-2015%29.svg](https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Logo_of_Youtube_%282013-2015%29.svg)

Q: Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft: FSK-Logos. Auf: [https://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige\\_Selbstkontrolle\\_der\\_Filmwirtschaft](https://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige_Selbstkontrolle_der_Filmwirtschaft)

Q: Programmberatung für Eltern e.V.: FLIMMO. Auf: <https://www.flimmo.de/>

Q: Klicksafe und Internet-ABC. Mediennutzungsvertrag. Auf: <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>

Q: Huber, Linda (2023): TikTok-Star und Frauenhasser. Der gefährliche Aufstieg des Andrew Tate. Auf: <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/andrew-tate-influencer-tiktok-portraet-100.html>

Q: Fragrance, Jeremy (2024): Extreme Jeremy Fragrance. Auf: <https://www.youtube.com/shorts/KL-qu97GrAk>

Q: Müller, Thomas (2024): Ein Tutorial, wie man als Fußballer easy seine Stutzen anzieht. Auf: <https://youtube.com/shorts/ZxOhiDQLX00?si=s9aMpasSTe30T9tm>

Q: Krell, Tobias (2024): Checker Tobi - Gaming-Check. Auf: <https://youtu.be/S1sJW1cdW0Y?si=-CNwNpVTUEb1YeTm>

Q: Bergk: *Die Kunst, Bücher zu lesen*. S. 59. In: Reinhard Wittmann: *Gibt es eine Leserevolution am Ende des 18. Jahrhunderts?* In: Roger Chartier / Guglielmo Cavallo (Hrsg.): *Die Welt des Lesens. Von der Schriftrolle zum Bildschirm*. Campus-Verlag, Frankfurt am Main u. a. 1999, ISBN 3-593-36079-9, S. 419-454 (Originalausgabe: *Storia della lettura nel mondo occidentale*. Laterza, Rom u. a. 1995, ISBN 88-420-4754-6, S. 440-441.)



# Quellen

Q: Hensch, Ines (2021): Gamification und (Digital) Game-Based Learning im Unterricht. Auf: <https://digillab.uni-augsburg.de/kursarchiv/gamification-und-digital-game-based-learning-im-unterricht/>