



Familienkultur



Cybermobbing



*Wie bewegen wir  
uns online?*

Gefördert durch:

**mabb\_**



HERZLICH  
WILLKOMMEN  
online



DIRK ROSENZWEIG

07.10.2025

Stiftung **SPI**

Sozialpädagogisches Institut Berlin »Walter May«  
Niederlassung Brandenburg | Nord-West

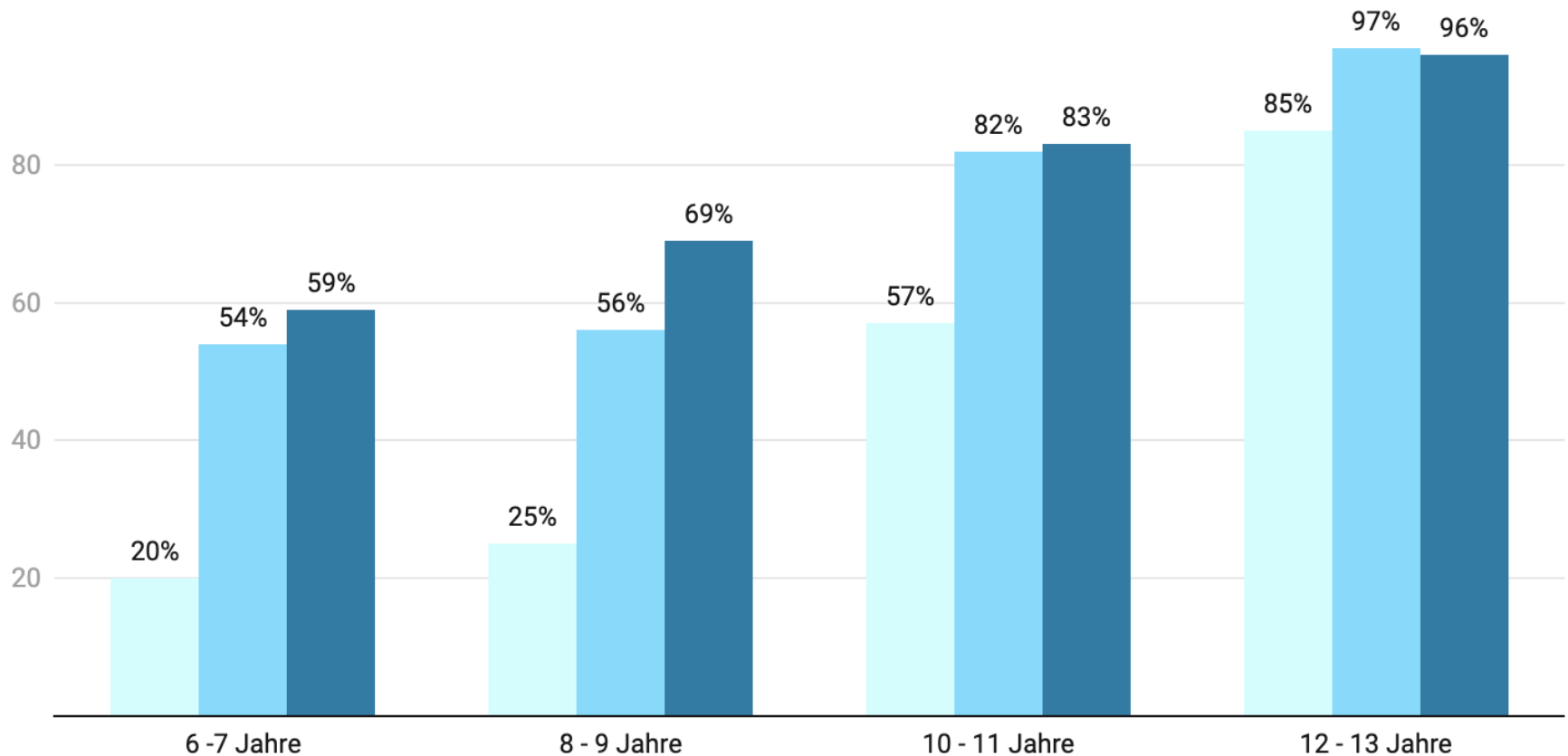
Gemeinnützige Stiftung des bürgerlichen Rechts  
der Arbeiterwohlfahrt Landesverband Berlin e.V.



# Kinder nutzen Smartphones immer früher

Frage: "Nutzt Du zumindest ab und zu – entweder selbstständig oder zusammen mit Deinen Eltern – ein Smartphone?"

2014 2019 2024



Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren (2024: n= 942, 2019: n= 915 , 2014: n= 962 )

Quelle: Bitkom • [Daten herunterladen](#) • Erstellt mit [Datawrapper](#)

# Im Schnitt mehr als zwei Stunden Smartphone-Zeit pro Tag

Frage: "Wie viel Zeit verbringst Du durchschnittlich pro Tag am Smartphone?"

120 Minuten und mehr 60 bis 120 Minuten 30 bis 60 Minuten bis zu 30 Minuten

## 6 - 9 Jahre



## 10 - 12 Jahre

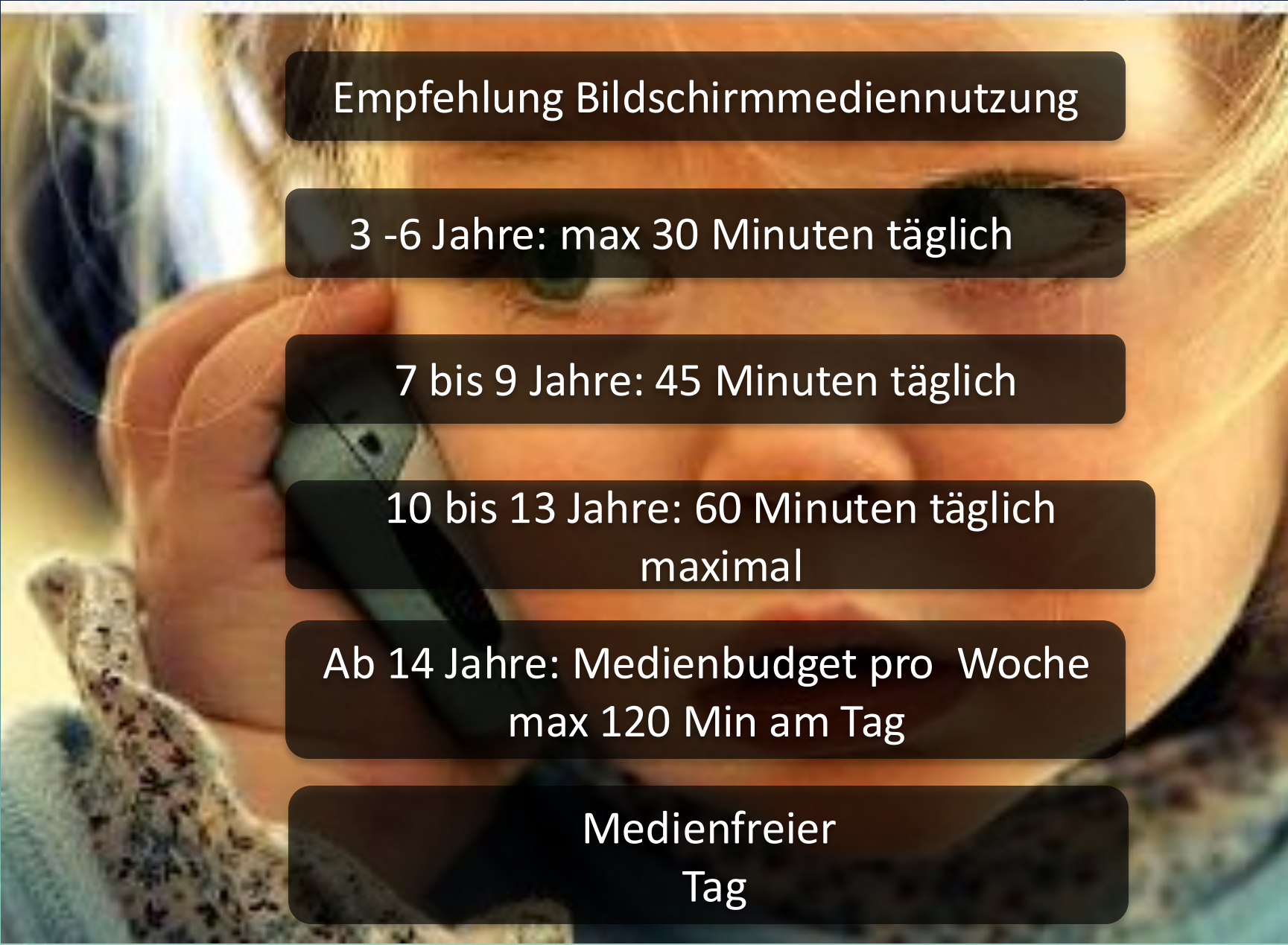


## 13 - 15 Jahre



## 16 - 18 Jahre





## Empfehlung Bildschirmmediennutzung

3 -6 Jahre: max 30 Minuten täglich

7 bis 9 Jahre: 45 Minuten täglich

10 bis 13 Jahre: 60 Minuten täglich  
maximal

Ab 14 Jahre: Medienbudget pro Woche  
max 120 Min am Tag

Medienfreier  
Tag

# Unsere Chancen

42 Prozent der Befragten Kinder und Jugendlichen  
wollen reduzieren

Was hindert uns daran?

„Ich habe Angst etwas zu verpassen“  
„Bin sonst ein Aussenseiter“  
„Es macht einfach Spaß“

# Entwicklungsaufgaben in digitalen Medien

- An der Welt teilhaben & sozial eingebunden sein
- Wer bin ich? An der eigenen Identität arbeiten - Anerkennung
- Orientierung - Sich in der Welt zurecht finden





Digital Natives  
Mobile Natives



# Roblox

Spielerplattform mit über zwischen 7 und 40 Millionen Spiele, 100 Millionen tägliche Nutzer  
<https://www.zdf.de/play/reportagen/die-spur-224/roblox-kinderspiel-online-gefahr-100>

Beliebteste Spiele:

Stadt-RPG Brookhaven (69 Milliarden Zugriffe)

Adopt Me!

Build a Boat for Treasure.

Dress to Impress.

Fisch.

Theme Park Tycoon 2.

Scuba Diving at Quill Lake.

Pet Simulator 99.

Grow a Garden.

<https://www.medien-kindersicher.de/gaming/kindersicherung-fuer-roblox>



# OmeTV

- OmeTV ist eine App die sie zufällig und automatisch mit anderen Nutzer:innen per Video- oder Textchat zusammenbringt.
  - Keine Anmeldung nötig
  - YouTube Influencer machen Werbung dafür
  - Oft sexualisierte Zufallsliveschaltungen
- 
- Mehr unter: <https://famisafe.wondershare.com/de/app-review/ome-tv-video-chat-review.html>



KI – Fluch oder Segen?



# Cybermobbing

Cybermobbing eine Form aggressiven Verhaltens Mithilfe von Kommunikationsmedien, beispielsweise über Smartphones, E-Mails, Websites, Foren, Chats und Communities. Es sind dauerhafte, über einen längeren Zeitraum währende Angriffe auf ein wehrloses Opfer, mit dem Ziel die Betroffenen systematisch und wiederholt auszugrenzen und sie psychisch wie auch physisch anzugreifen.

# WO IST MEIN KIND?

- ✓ Die Gedanken des Kindes kreisen auch bei anderen Beschäftigungen ständig um Computer, Internet oder Spielkonsole
- ✓ das Kind spielt und surft bis tief in die Nacht
- ✓ dem Kind fällt es schwer, die Zeit vor dem Bildschirm zu begrenzen
- ✓ das Kind reagiert gereizt, wenn es auf Computer, Internet oder Spielkonsole verzichten muss
- ✓ es zieht sich immer mehr von Familie und Freunden zurück
- ✓ Internetnutzung verdrängt andere Interessen und Hobbys
- ✓ die Leistungen in der Schule haben sich deutlich verschlechtert
- ✓ das Kind verzichtet auf Mahlzeiten, um am Computer zu bleiben
- ✓ es hat stark ab- oder zugenommen und wirkt übermüdet
- ✓ das Kind reagiert Gefühle wie Frust mit Computerspielen ab

# GESETZE BEI CYBERMOBBING

§ 185 Beleidigung

§ 186 Üble Nachrede

§ 187 Verleumdung

§ 131 Gewaltdarstellungen

§ 201a Verletzung des höchstpersönlichen  
Lebensbereichs durch Bildaufnahmen

§ 238 Nachstellen

§ 240 Nötigung

§ 241 Bedrohung

§ 253 Erpressung

§§ 22, 23 Recht am eigenen Bild – Telemediengesetz, KunstUrhG

# DREI WICHTIGE FACTS!

- Löschen!
- Melden!
- Blockieren!



# Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2023

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -



Medienpädagogischer  
Forschungsverbund  
Südwest

|               | 12-13 Jahre        | 14-15 Jahre        | 16-17 Jahre        | 18-19 Jahre                     |
|---------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------------------|
| <b>Rang 1</b> | „Minecraft“<br>32% | „Minecraft“<br>22% | „Minecraft“<br>21% | „FIFA“<br>14%                   |
| <b>Rang 2</b> | „FIFA“<br>18%      | „FIFA“<br>16%      | „FIFA“<br>13%      | „Minecraft“<br>13%              |
| <b>Rang 3</b> | „Fortnite“<br>15%  | „Fortnite“<br>15%  | „Fortnite“<br>10%  | „GTA - Grand Theft Auto“<br>10% |

|               | Haupt-/Realschule  | Gymnasium          |
|---------------|--------------------|--------------------|
| <b>Rang 1</b> | „Minecraft“<br>21% | „Minecraft“<br>23% |
| <b>Rang 2</b> | „FIFA“<br>15%      | „FIFA“<br>16%      |
| <b>Rang 3</b> | „Fortnite“<br>14%  | „Fortnite“<br>11%  |

|               | Mädchen                             | Jungen              |
|---------------|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Rang 1</b> | „Minecraft“<br>17 %                 | „Minecraft“<br>27 % |
| <b>Rang 2</b> | „Die Sims“ + „Hay<br>Day“ jew. 10 % | „FIFA“<br>24 %      |
| <b>Rang 3</b> | „Mario Kart“<br>9 %                 | „Fortnite“<br>17 %  |

# GEWUSST WO!

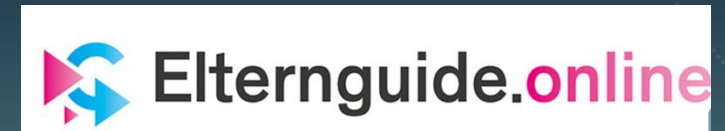
◆ [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



◆ <http://www.spieleratgeber-nrw.de>



◆ <https://www.elternguide.online/>



◆ <http://www.jugendschutz.net>



◆ <http://www.schau-hin.info>



# PRÄVENTION / INTERVENTION

❖ <https://internetsucht-berlin.de/>



❖ <https://www.nummergegenkummer.de/kinder-und-jugendberatung/kinder-und-jugendtelefon/>



❖ [www.innocenceindanger.de](http://www.innocenceindanger.de)

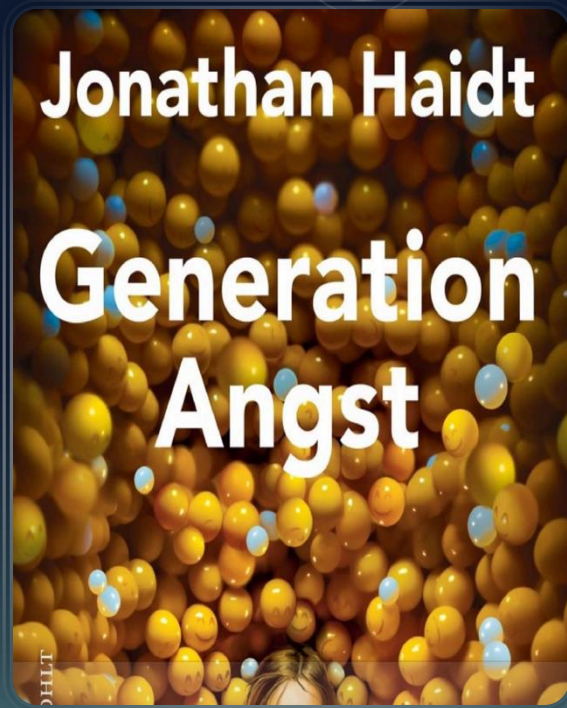


❖ <https://www.cybermobbing-hilfe.de/>

**Cybermobbing-Hilfe**

❖ <https://www.juuuport.de>





- Autor:“ Generation Angst ist ein Buch indem es darum geht, wie wir das menschliche Leben für menschliche Wesen aller Generationen zurückerobern können.“

Das Buch entstand aufgrund von Erfahrungen, die *Silke Müller* als Lehrerin und Schulleiterin im Bereich der teilweise zerstörenden digitalen Medienerfahrungen ihrer Schüler\*innen gemacht hat



# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



Kontakt:

Dirk Rosenzweig

0177 26 05 593

[dirk.rosenzweig@gmx.de](mailto:dirk.rosenzweig@gmx.de)

[rosenzweig@konflikthaus.de](mailto:rosenzweig@konflikthaus.de)



Gefördert  
durch:

**mabb\_**

