

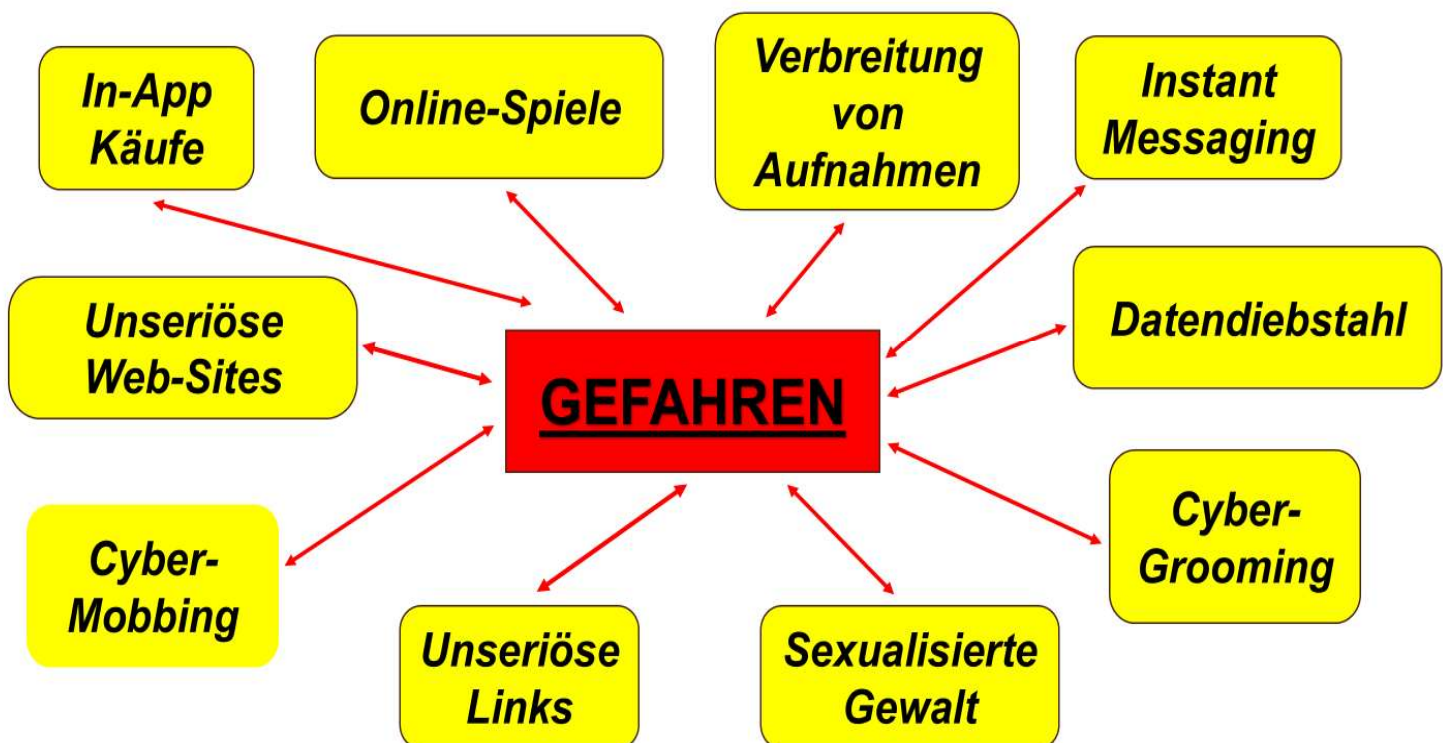
**Hand – Out für die teilnehmenden Eltern am
Elternabend der Hölderlin – Grundschule Lauffen,
am Do., 26.03.2026**

Referent: Peter Lorenz

Thema:

„Das Netz ist kein Spielplatz“

Gefahren in Netz für Kinder und Jugendliche!



Online-Spiele am Beispiel von „Five Nights at Freddy's“ . Wirklich harmlos für Kinder??



Bedeutung von USK und FSF : **Die Unterschiede!**

Der Hauptunterschied zwischen USK und FSF
liegt im geprüften Medium:

Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ist zuständig für die Alterskennzeichnung von Spielen (PC, Konsole, Apps).

Die FSF (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) ist für Filme zuständig und prüft Sendungen im privaten Fernsehen.

Beide vergeben Altersfreigaben (0, 6, 12, 16, 18), welche in Deutschland rechtlich bindend für den Verkauf und die Vorführung sind.

Wichtig!

Portale wie **kinderfilmwelt.de** bieten inhaltliche Einschätzungen statt nur Altersfreigaben.

Aufgrund der intensiven Schreckmomente wird „Five Night`s at Freddy`s“ häufig eher für Jugendliche als für jüngere Kinder empfohlen!

Daher erst ab **14 Jahren!**

Eltern sollten die Spiele zuvor prüfen oder zumindest mit ihren Kindern spielen, um zu sehen, ob die **Inhalte gut verarbeitet** werden können.

Was daher gegen das Spielen im Grundschulalter von „Five Night`s at Freddy`s spricht!

Die Handy-Spiele der „Five Night`s at Freddy`s“ (FNAF-) Reihe werden im allgemeinen für Jugendliche empfohlen, oft mit einer USK-Einstufung ab 12 Jahren.

Gefahren hierbei für Kinder:

- Spiele enthalten intensive Horrorelemente, sogenannte „Jump Scares“ (plötzliche Schreckmomente).
- Dunkle, düstere Atmosphäre.
- Psychologischer Horror (Angstzustände sowie Schlafstörungen)
- Angst und Gefühl des Ausgeliefertseins, da sich die „Animatronics“ (Roboterfiguren) bewegen, wenn man nicht hinsieht.

Online – Spiele: Empfehlungen

für Eltern

Achtung:

Die medienpädagogische Empfehlung des Spiels liegt ab 14 Jahren!

Falls es doch erlaubt (entgegen der Empfehlung) werden sollte:

➤ **Alterseinstufung beachten!**

Viele FNaF – Teile sind aufgrund der intensiven Schreckmomente sowie der Atmosphäre nicht für jüngere Kinder geeignet.

➤ Eltern sollten das **Spielverhalten begleiten**

Schauen Sie sich das Spiel an oder spielen Sie es gemeinsam, um die Intensität einschätzen zu können.

➤ **Jumpscares & Atmosphäre**

Die Spiele setzen auf plötzliche Schockmomente (Jumpscares) und ein Gefühl des Eingesperrt seins, was Kinderängste auslösen kann.

➤ **Alternative Inhalte**

Wenn das Kind Interesse an den Charakteren hat, bieten sich Merchandies oder kindgerechte Let`s Plays an, anstatt das Spiel zu spielen

➤ **Bleiben Sie im Gespräch mit Ihren Kindern/ Gespräche führen**

Sprechen Sie über Erlebnisse im Spiel, **um Ängste zu verarbeiten.**

Bieten Sie grundsätzlich andere Alternativen (z. Bsp.: Bücher lesen, Sportvereine, Treffen mit Freunden, ect.) für Ihre Kinder an, als wie lediglich Online – Spiele oder übermäßige Handy – Nutzung.

Denken Sie in Ihrem eigenen Interesse für das Wohl Ihrer Kinder daran:

Internet-/ oder Handy – Sucht entsteht niemals von selbst!

Gefahren von Instant – Messengern

Im Überblick:

Instant Messenger bedeutet auf Deutsch

**Sofortnachrichtendienst oder
Sofortnachrichtenübermittler.**

Es handelt sich hierbei um ein Programm oder eine App, welche das **Austauschen von Textnachrichten, Bildern, Videos oder Sprachnachrichten in Echtzeit über das Internet ermöglicht.**

Beispiele hierfür:

➤ WhatsApp

**(Nicht für Kinder geeignet; mangelhafter
Datenschutz, Kontakt mit Fremden,
Überschwemmung mit Kettenbriefen, ect.)**

➤ Tik Tok

(Erstellen, Teilen und Entdecken von Videoclips)

➤ Signal

➤ Telegram

➤ **Skype**

➤ **You Tube**

(Videoplattform, welche jedoch direkte Kommunikationswege bietet; über den „Teilen – Button“ kann ein Video zusammen mit einer Nachricht gesendet werden, was einen Chatverlauf startet).

Im Überblick...!

❖ **Cyber – Mobbing**

❖ **Ungeeignete Inhalte**

❖ **Kontakte mit Fremden (Grooming)**

❖ **Kettenbriefe und Zeitverlust**

❖ **Strafrechtliche Relevanz**

Täter – Strategien **bei** **Cyber – Grooming**

Kontakt herstellen



Identität erfahren



Vertrauen aufbauen



Übergriffe vorbereiten

Gut gemeinte Tipps für Eltern!

- ✓ **Regelmäßiger Austausch**
mit den Kindern (Erlebnisse und Risiken)
- ✓ **Sicherheitseinstellungen vornehmen**
- ✓ **Begleitung**
Messenger – Nutzung in jungen Jahren begleiten
- ✓ **Offenheit pflegen**
Dem Kind signalisieren, dass es bei unangemessenen Inhalten jederzeit zu den Eltern kommen kann.

Empfehlungen (auch Kinderärztliche) für freizeitliche Medienzeiten zur Orientierung

- **Bis 3 Jahre**
*Bildschirmmedien **nicht** empfohlen*
- **Bis 6 Jahre**
max. 30 min an einzelnen Tagen in Begleitung
- **6 – 9 Jahre**
30 bis 45 min an einzelnen Tagen in Begleitung
- **9 – 12 Jahre**
45 bis 60 min pro Tag
- **12 – 16 Jahre**
max. 2 Stunden am Tag
- **16 – 18 Jahr**
2 Stunden am Tag als Orientierung

Alternative für Kinder ab 12 Jahren:

Tägliches oder wöchentliches Zeitbudget vereinbaren!

**Zur Orientierung: 10 Minuten pro Lebensjahr am Tag oder eine
Stunde pro Lebensjahr in der Woche.**

Quellennachweis:

Stiftung-digitale-spielekultur.de usk.d

Kindersicherungs – App`s für die Handys Ihrer Kinder
(kleine Auswahl; Kosten beachten!)

Google Family Link



Family Link

Qustodio



Net Nanny



Family Time:



FamilyTime

Kaspersky Safe Kids



Kaspersky®
Safe Kids

Dein 1. Smartphone? - aber gut gesichert!

Du wechselst gerade in die weiterführende Schule und bekommst endlich Dein 1. Smartphone? Das ist toll, doch gerade in Deinem Alter brauchst Du noch einige Tipps für einen sicheren Umgang mit dem Smartphone. Diese Informationen können Dir Deine Eltern mitgeben.

Je mehr Funktionen ein digitales Gerät besitzt, desto mehr Sicherheitsprobleme können bei der Nutzung auftreten. Denn Smartphones sind kleine Computer und brauchen daher auch den vollen Schutz gegen unerwünschte Nachrichten, Datenphishing und Co. Wenn Du von Deinen Eltern das erste Smartphone geschenkt bekommen hast, solltet Ihr dabei auch an die Sicherheit des Gerätes denken.

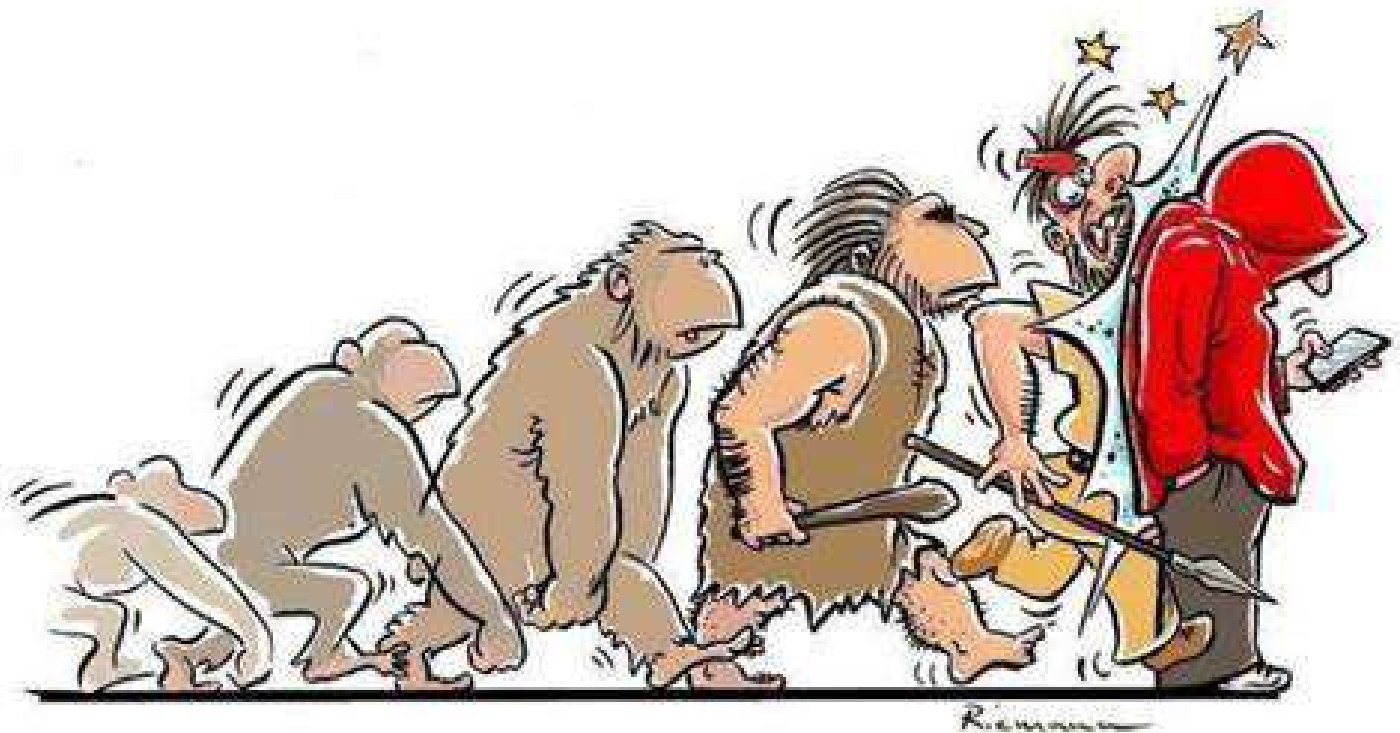
Eltern und Kinder: Gemeinsam das Smartphone sicher machen

Setz Dich mit Deinen Eltern zusammen, lass Dir das Gerät erklären und macht es gemeinsam sicherer. Installiert beispielsweise ein Antivirenprogramm auf dem Smartphone. Das zeigt bei jeder neu aufgespielten App mögliche Sicherheitsrisiken an - und kann auch vor unerwünschten Abofallen schützen. Ein **entscheidender Tipp** für Euch: Alle Sicherheitseinstellungen müssen regelmäßig überprüft werden. So bleibt der Spaß am Smartphone auch im Alltag erhalten.

Diese Sicherheitstipps solltest Du, aber auch Deine Eltern beachten:

- Schütze dein Smartphone vor fremdem Zugriff, z.B. durch den Fingerabdruckscanner oder einen Zahlencode. Ein Wischmuster allein reicht nicht.
- Gib [Passwörter](#) nicht an Freunde weiter.
- Lade keine Spiele, Apps usw. aus [unbekannten Quellen](#) herunter. Damit das nicht zufällig passiert, deaktiviere diese Funktion in den Einstellungen.
- Führe regelmäßig Updates durch und verwende ein Antivirenprogramm.
- Aktiviere [Bluetooth](#) nur, wenn du diese Funktion wirklich brauchst, z. B. wenn du mit deinen Eltern Daten austauschen willst.
- Wenn du von [fremden Personen](#) kontaktiert wirst, unangemessene Bilder oder Videos zugeschickt bekommst, wende dich auf jeden Fall an die Eltern oder eine andere Person deines Vertrauens.

**So sollte unsere Zukunft nicht
ausschauen!!**



I. Gute Internetseiten!

1. www.klicksafe.de

Hier finden sich ausführliche Informationen für Eltern und Interessierte zu den Themen Handy- und Smartphone-Nutzung, Facebook, etc.

2. www.mobbing-schluss-damit.de

Informationen für Kinder und Jugendliche.

3. www.ichimnetz.de

Eine Initiative, die Infos zum Thema Selbstdarstellung im Internet gibt.

4. www.jugendschutz.net

Diese Seite informiert über jugendschutzrelevante Entwicklungen und Probleme in Internet-Diensten und hat eine Beschwerde-Hotline.

5. www.schau-hin.info

Alltagstaugliche Tipps und Empfehlungen für Eltern und Erziehende, um Kinder im Umgang mit Medien zu stärken.

6. www.juuuport.de

Diese Plattform bietet Beratung für Jugendliche durch andere ausgebildete Jugendliche, welche durch einen Pädagogen, Psychologen sowie einem Anwalt betreut bzw. beraten werden.

7. www.mediennutzungsvertrag.de

Mediennutzungsvertrag zum Download; für Kinder, Jugendliche und Eltern

8. www.irights.info

Ein Informationsangebot zum Urheberrecht in der digitalen Welt.

9. www.botfrei.de

Eine Informationsseite über Schadsoftware

10. www.handy-sektor.de

Infos, rund ums Smartphone

11. www.surfen-ohne-risiko.net

Wissenswertes zur Mediensucht

Zahlen:

- ✓ Etwa jeder 3te – 4te Schüler von Cyber-Mobbing betroffen
 - ✓ Etwa 600.000 Internetabhängige und 2,5 Millionen problematische Nutzer im Internet (BLIKK – Studie 2017)
 - ✓ 1,5% der 14-64-jährigen sind internetabhängig
 - ✓ Bei der Gruppe der 14- 16-jährigen sogar 6,3% (Mädchen 8,6%, Jungen 4,1%)
 - ✓ Zusammenfassend: 2 – 5 % der Jugendlichen sind internetabhängig.
 - ✓ Hierbei zu beachten: Rasanter Anstieg!
 - ✓ PC-Spiele beinhalten das größte Suchtpotential (Belohnungssystem)
 - ✓ Knapp 730.000 Erwachsene in Deutschland haben sexuelle Online-Kontakte zu Kindern (jedoch BITKOM - Zahlen aus 2017)!
- 40% zu 6-7jährigen
 - 71% zu 8-9jährigen
 - 85% zu 10-11jährigen

Zitate:

- ✓ Heiko Maas: „Suchtmachendes ist eine Geschäftsidee“.
- ✓ Bill Gates: „Meine Kinder bekommen vor dem 14. Vollendeten Lebensjahr kein Handy/Smartphone.“
- ✓ 60% der Kinder können nicht 30 Minuten stillsitzen, ohne nach dem Tablet oder Smartphone zu greifen.
- ✓ 40% der Studenten haben weniger Empathie Fähigkeit als vor 20 – 30 Jahren

Mediensucht!

1. Symptome einer Abhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen:

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen:

Fast jeder 10te 15-jährige in Deutschland spielt exzessiv am PC und dabei mehr als 4,8 Stunden am Tag!

- Entzugserscheinungen wie Unruhe
- Nervosität
- Unzufriedenheit
- Gereiztheit
- Aggressivität
- Der/Die Betroffene verbringt den größten Teil seiner Zeit im Internet, am Handy oder bei Videospielen.
- Mangelnde Fähigkeit den Konsum zu reduzieren, trotz schädlicher Folgen der Mediensucht.
- Ständig gedankliche Beschäftigung mit dem Medium.
- Unangenehme, körperliche oder emotionale Zustände, falls das Medium nicht erreichbar ist.
- Die Nutzungszeiten werden länger.
- Soziale Beziehungen und Hobbys werden vernachlässigt.
- Das Ausmaß der Nutzung wird heruntergespielt oder verherrlicht.

2. Gründe für Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen:

- ✓ Aufbau eines zweiten Lebens in sozialen Netzwerken und Videospielen mit anderen realen Mitspielern.
- ✓ Flucht vor Problemen in der realen Welt.
- ✓ Einfache Möglichkeit, neue Freundschaften zu finden.
- ✓ Erfüllung des Bedürfnisses nach Herausforderung.
- ✓ Beim erfolgreichen Spielen werden Glückshormone freigesetzt.

Elementar wichtige Grundsätze für Deine Sicherheit im Netz!

- **Stelle niemals persönliche Daten oder Aufnahmen von Dir oder Anderen ins Netz bzw. leite solche weiter.**
- **Vertraue niemals Personen im Netz, welche Du nicht persönlich kennst.**
- **Lasse Dich niemals einschüchtern oder erpressen; breche sofort den Kontakt ab und sage klar und deutlich „Nein“.**
- **Denke immer daran: Du bist nicht allein; bleibe regelmäßig im Gespräch mit Deinen Eltern und Lehrern!**
- **Beteilige Dich selbst niemals an Rassismus, Hetze, Hate Speech oder Cyber-Mobbing im Netz.**
- **Achte auf „Abzocke“ durch Betrüger:
Es geht um Dein Geld sowie den Missbrauch Deiner persönlichen Daten!**
- **Vertraue Deinem „Bauchgefühl“; auch im Netz!**
- **Erstatte bei Bedarf Strafanzeige bei Deiner Polizei oder lasse dich beraten; wir sind immer für Dich da.
www.polizei-beratung.de**

Geschäftsfähigkeit: Was dürfen Kinder im Internet einkaufen?

Stand: 07.11.2019

Auch im Internet gelten die Regeln zur Geschäftsfähigkeit und somit die Wirksamkeit von Verträgen mit Minderjährigen.

Das Wichtigste in Kürze:

Nur wer volljährig, also 18 Jahre alt ist, ist unbeschränkt geschäftsfähig. Kinder und Jugendliche ab sieben Jahren können im Rahmen ihres Taschengeldes etwas kaufen. Bei Internet-Käufen müssen Eltern entweder zuvor einwilligen oder das Geschäft nachträglich genehmigen.

Auch Kinder und Jugendliche haben heute regelmäßig Zugriff auf das Internet. Da Online-Händler das Alter ihrer Kunden für gewöhnlich nicht überprüfen, können diese leicht auch ohne Erlaubnis der Eltern online einkaufen.

Allerdings gelten die Regeln über die Geschäftsfähigkeit und somit die über die Wirksamkeit von Verträgen mit Minderjährigen im Internet genauso wie im stationären Handel. Im Klartext: Nur wer volljährig, also 18 Jahre alt ist, ist unbeschränkt geschäftsfähig. Kinder unter sieben Jahren sind nach dem Gesetz dagegen geschäftsunfähig und können allein keine Verträge schließen.

Kinder ab sieben Jahren und Jugendliche können ohne Zustimmung der Eltern lediglich im Rahmen der freien Verwendung des Taschengeldes ("Taschengeldparagraph") etwas kaufen. Das ist ohne Einwilligung der Eltern jedoch nur dann möglich, wenn die Ware sofort vom Taschengeld bezahlt werden kann. Geschäftsfähigkeit

Bei Bestellungen im Internet ist es jedoch regelmäßig so, dass die Rechnung hinterher bezahlt wird. Das fällt also gerade nicht unter den "Taschengeldparagraph". Daher müssen die Eltern bei Internet-Käufen entweder zuvor einwilligen oder das Geschäft nachträglich genehmigen. Erteilen sie keine Genehmigung, ist der Kaufvertrag unwirksam. Dann brauchen Eltern bei "heimlicher" Bestellung ihres Kindes das Widerrufsrecht für Fernabsatzverträge nicht mehr in Anspruch zu nehmen. Vielmehr reicht es aus, wenn sie dem Unternehmen gegenüber erklären, dass sie die Genehmigung verweigern.

Elementare Rechtsnormen zum „Recht am eigenen Bild“

➤ Art. 2 Abs. 1 Grundgesetz besagt:

- (1) „Jeder hat das Recht auf freie Entfaltung seiner Persönlichkeit soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.“

➤ Art. 1 Grundgesetz besagt:

- (1) „Die Würde des Menschen ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.“

Beide Artikel beinhalten in Verbindung zueinander das geschützte Recht auf informationelle Selbstbestimmung!

Es gibt dem Abgebildeten somit die Befugnis, über die Verwendung des Bildes zu bestimmen, einschließlich des Rechts, einer Veröffentlichung zu widersprechen.

Diese Rechte werden speziell durch das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie (Kunsturhebergesetz) geschützt.

Die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen ist in § 201a STGB (Strafgesetzbuch) geregelt.

Wichtig:

§ 22 KunstUrhG bestimmt:

„Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die Einwilligung gilt im Zweifel als erteilt, wenn der Abgebildete dafür, dass er sich abbilden ließ, eine Entlohnung erhielt.
Nach dem Tode des Abgebildeten bedarf es bis zum Ablaufe von 10 Jahren der Einwilligung der Angehörigen des Abgebildeten.“

§ 23 KunstUrhG zählt Ausnahmen auf:

(1) Ohne die nach § 22 erforderliche Einwilligung dürfen verbreitet und zur Schau gestellt werden:

- Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte
- Bilder, auf denen die Personen nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen
- Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen, an denen die dargestellten Personen teilgenommen haben
- Bildnisse, die nicht auf Bestellung angefertigt sind, sofern die Verbreitung oder Schaustellung einem höheren Interesse der Kunst dient.

Achtung:

(2) „Die Befugnis erstreckt sich jedoch nicht auf eine Verbreitung und Schaustellung, durch die ein berechtigtes Interesse des Abgebildeten oder, falls dieser verstorben ist, seiner Angehörigen verletzt wird.“

§ 33 KunstUrhG ist eine Strafvorschrift

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe wird bestraft, wer entgegen den §§ 22, 23 ein Bildnis verbreitet oder öffentlich zur Schau stellt.“

§ 201a STGB beinhaltet den Schutz des höchstpersönlichen Lebensbereiches

(1) „Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe wird bestraft...

- ☐ Erstellen, Übertragen von Bildaufnahmen von Personen in der eigenen Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschütztem Raum und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt...
- ☐ Bildaufnahmen, welche die Hilflosigkeit einer Person zur Schau stellen...
- ☐ Eine befugt hergestellte Bildaufnahme (Siehe Nummern 1 und 2) wissentlich unbefugt einer dritten Person zugänglich macht und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt.

(2) „Ebenso wird bestraft, wer unbefugt von einer anderen Person eine Bildaufnahme macht, welche dem Ansehen der Person erheblich schadet, einer dritten Person zugänglich macht.“

(3) „Fertigen von Bildaufnahmen, welche die Nacktheit einer Person unter 18 Jahren zum Gegenstand haben...“