

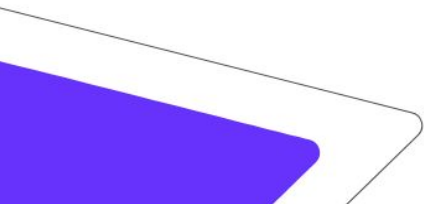


Nur für den internen Gebrauch



WIR SCHAFFEN MEDIENPÄDAGOGISCHE ANGEBOTE

NACHHALTIG. WIRKSAM. GEMEINSAM



Kurz zu mir...



Karolina Albrich
(sie/ihr)

Medienpädagogin und
Erziehungswissenschaftlerin

Fachbereichsleitung
Kreative Medien

albrich@fjmk.de
info@fjmk.de



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

- **offizielle Fachstelle** des Landes Nordrhein-Westfalen mit Sitz in Köln, strukturgefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans NRW vom Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration NRW
- **ComputerProjekt Köln e.V.** = Träger der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
- Beratung und Unterstützung von **Einrichtungen der Jugendförderung** bei der Bereitstellung und Durchführung von medienpädagogischen Angeboten



Content Note:

Wir reden über sehr sensible Themen. Das kann schlechte Gefühle, Unwohlsein, Wut, Aggression, ... auslösen. Passt auf euch auf und sagt einer vertrauten Person Bescheid, wenn es euch nicht gut geht. Ihr dürft den Raum jederzeit verlassen, um etwas Abstand zu gewinnen.



Täter*innen- Strategien und Orte



LANDESANSTALT
FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit
verpflichtet.

KINDER UND JUGENDLICHE ALS OPFER VON CYBERGROOMING

Zentrale Ergebnisse der 5. Befragungswelle 2025

Mai 2025



Übersicht zur Untersuchung

Zielgruppe: In Deutschland lebende Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 17 Jahren

Stichprobengröße und Quotierung: 2.041 Befragte; quotiert nach Alter, Geschlecht und besuchter Schulform

Befragungsmethode: Quantitative Online-Befragung mittels eines strukturierten Fragebogens

Befragungszeitraum: 16.01. – 29.01.2025

Ein Zwischenergebnis vorab: Knapp die Hälfte kennt den Begriff “Cybergrooming” nicht.



MEHR ALS JEDES DRITTE OPFER GIBT AN, DASS SICH DER TÄTER ZUNÄCHST ALS GLEICHALTRIGER AUSGEGEBEN HAT

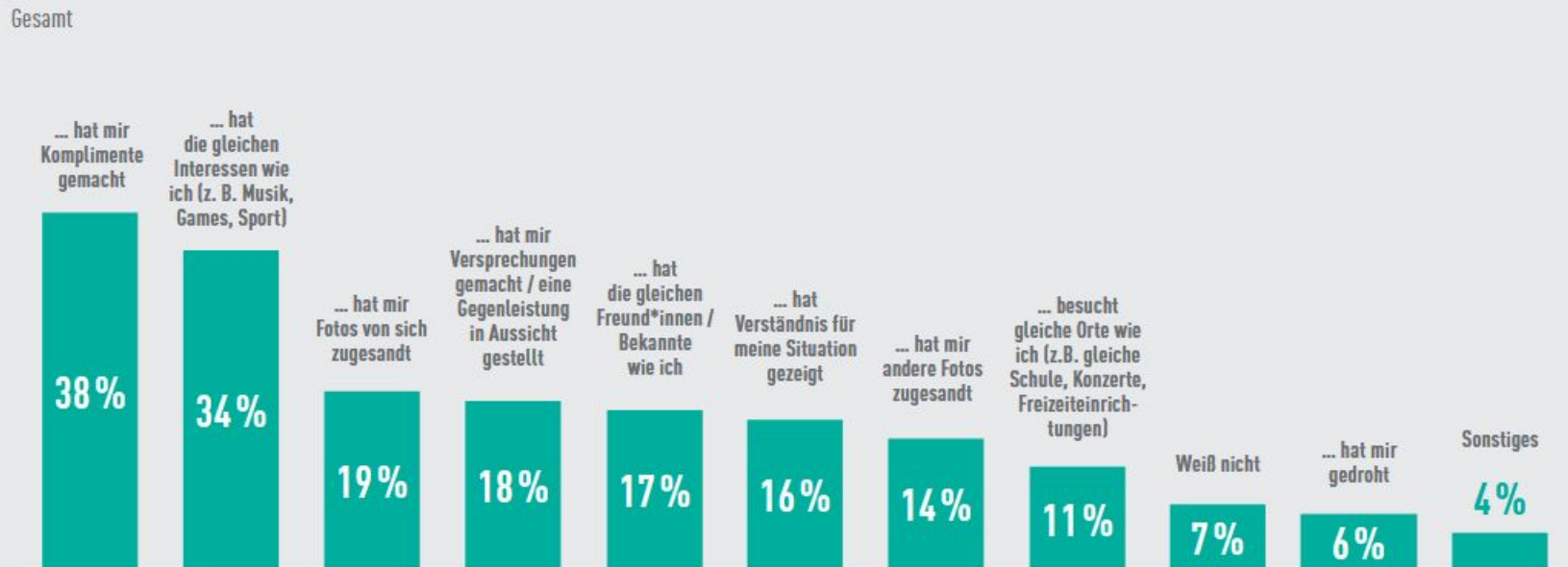
Frage 19a: „Du hast angegeben, dass du im Internet schon mal eine erwachsene Person kennengelernt hast, die... ..sich mit dir verabreden wollte., ..dir etwas versprochen hat, wenn du ihr umgekehrt zum Beispiel Fotos oder Videos von dir sendest“, ..dich aufgefordert hat, dich vor der Kamera deines Smartphones oder Webcam auszuführen“, ..dir von sich Nacktbilder geschickt hat“, ..dir gedroht hat, wenn du nicht das tust, was sie von dir wollte“ Welche der folgenden Aussagen trifft auf dich zu?“



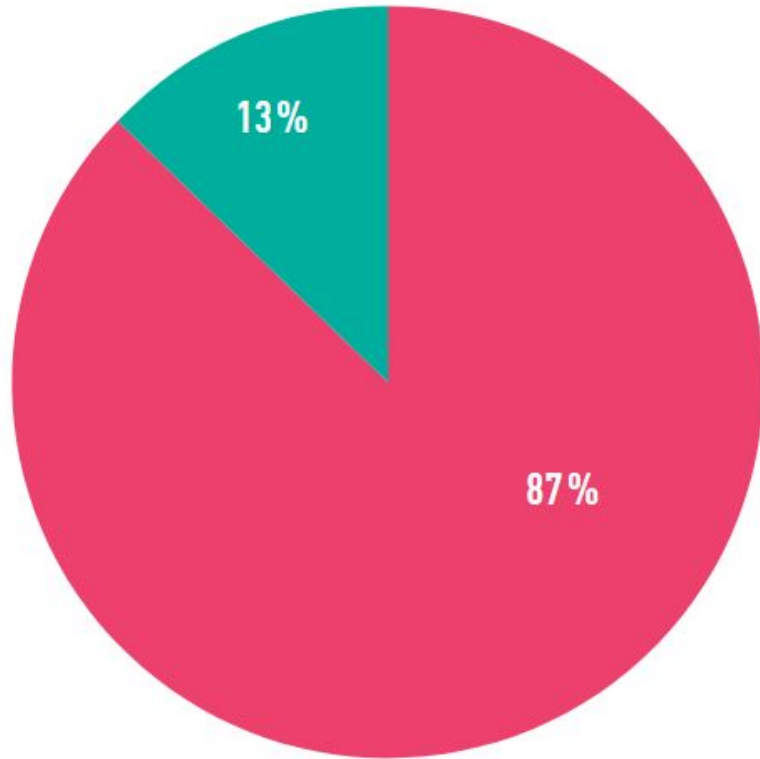


TÄTER NUTZEN INSBESONDERE KOMPLIMENTE UND VERMEINTLICH GLEICHE INTERESSEN, UM IHRE OPFER ANZUSPRECHEN

Frage 22: „Wie bist du im Internet von der erwachsenen Person zum ersten Mal angesprochen worden?“ Die Person... Du kannst mehrere Antworten auswählen.“



Basis: 494 Befragte / 907 Nennungen



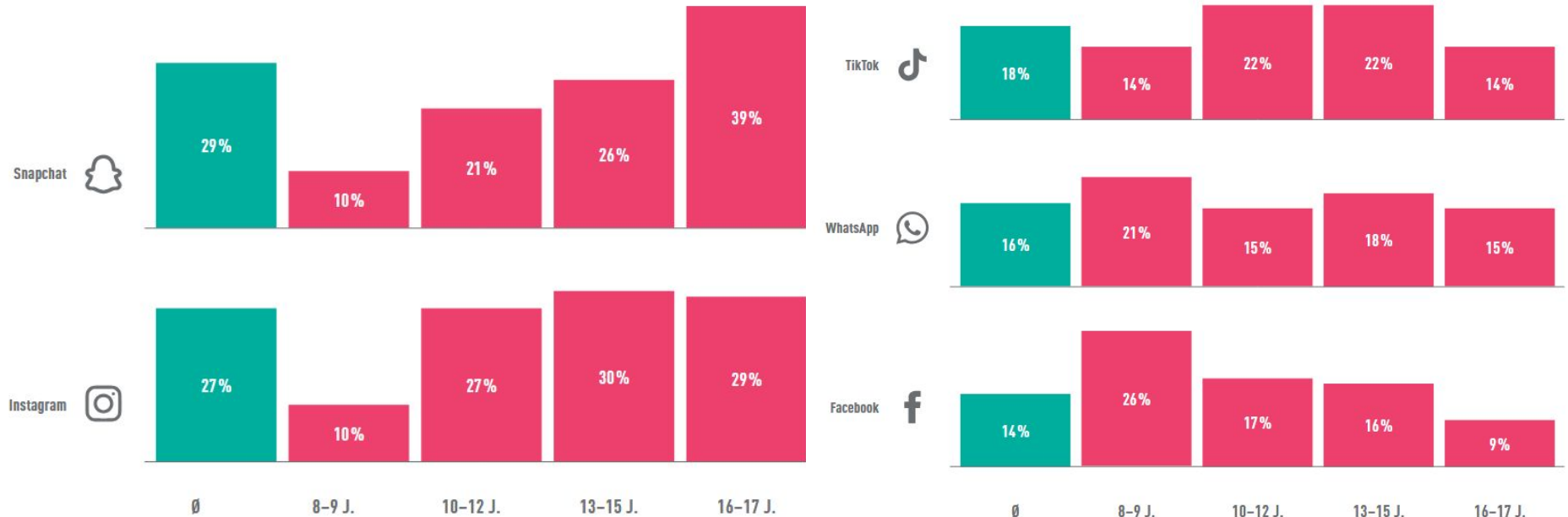
Frage 20: „Kannst du sagen, wo du eine der eben beschriebenen Erfahrungen gemacht hast? Du kannst mehrere Antworten auswählen.“

■ der Cybergrooming-Vorfälle geschahen in sozialen Medien und Messenger-Diensten

■ der Cybergrooming-Vorfälle geschahen in Online-Games



In welchen Sozialen Netzwerken machen Jugendliche Erfahrung mit Cybergrooming?





Cybergrooming in Games: Täter*innen-Strategien

→ Digitale Lebenswelten sind miteinander verknüpft und sollten auch gemeinsam betrachtet werden. Vermutlich findet Anbahnung über beide Wege statt, auch wenn der Großteil der Kommunikation anschließend mehr über Social Media Dienste abläuft.

- Games sind heute auch soziale Räume, wo sich viele Jugendliche aufhalten.
- Games sind offene Räume, in denen viel Austausch passiert und neue Kontakte geknüpft werden.
- Sie bieten Täter*innen einen leichten Kommunikations-Einstieg und Kontaktmöglichkeiten zu Jugendlichen mit dem Ziel, Handynummern oder Kontakt über Social Media zu bekommen.
 - Viele Online-Games ermöglichen randomisierte Matches/ Mitspielenden-Zuteilungen. Anschließend können diese zur Freundesliste hinzugefügt werden
 - Der Wechsel zu Messengern oder Social Media Diensten ist aus Täter*innen-Sicht notwendig, da diese erweiterte Kommunikationsmöglichkeiten bietet (Bilder, Sprachnachrichten, Anrufe etc.)



Cybergrooming in Games: Täter*innenstrategien

Games bieten Täter*innen viele Möglichkeiten im Bereich Manipulation und Erpressung:

- Digitale Geschenke machen und dafür “kostenlose” Gegenleistungen fordern.
- Gemeinsames Spielen / gemeinsames Hobby als Beziehungsarbeit und Grundlage sich regelmäßig online zu verabreden.
- Account-Hacking/ Übernahme mit Androhung der Löschung.
- Drohung mit Eltern: “Ich sage deinen Eltern, dass du das spielst, obwohl du das eigentlich nicht darfst.” / “Ich sage deinen Eltern, dass du länger/öfter spielst, als du darfst.”
- Versprechen von Geschenken: “Ich habe noch Merch von dem Spiel, gib mir deine Adresse und ich schicke dir was.”
- Mentoring-Angebot: “Ich kann dir ein kostenloses Coaching für das Spiel anbieten”.

→ **Über diese Strategien gilt es aufzuklären!**

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	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (19 %)	„Minecraft“ (29 %)
Rang 2	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ (12 %)	„Block Blast“ (17 %)	„Fortnite“ (21 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„Clash Royale“ und „Roblox“ (jew. 10 %)	„Roblox“ (15 %)	„FIFA“ (15 %)

Flag Check

- Thematisiert Cybergrooming in Games
- Gefördert im Rahmen des Projekts STRONG der AJS NRW
- Getestet mit zwei Kölner Jugendzentren (Jugendzentrum.digital und das Mädchenzentrum II der Lobby für Mädchen)
- Prototyp erstellt, finale Version aktuell in Produktion und wird noch dieses Jahr auf <https://strong.nrw/> veröffentlicht.





Flag Check: ausprobieren!

1. Erklärung der Spielregeln von mir im Plenum
2. Zwei parallele Runden je 5 Personen



Flag Check - Reflexion

Wie habt ihr euch beim Spielen gefühlt?

Gab es eine Nachricht/ Nachrichten, die euch besonders nachdenklich gestimmt, besorgt oder beeinflusst haben?



Eurer Meinung nach: Was sind die Lehrziele von Flag Check? Was fördert das Kartenspiel bei Jugendlichen?



Flag Check - Ziele

Spielende...

- erfahren durch die Karten, mit was für Nachrichten oder Aussagen sie beim Online Gaming konfrontiert werden können.
- lernen, Warnsignale zu erkennen und entwickeln ein Bauchgefühl für Gefahren.
- lernen, wie sie auf problematische Nachrichten reagieren können und welche Maßnahmen ergriffen werden können und sollten.
- erkennen, dass es einen großen Unterschied macht, wer die Nachricht verfasst und hinterfragen Intentionen der Verfasser*innen.
- setzen sich mit den Grenzen ihrer Mitmenschen auseinander, erkennen, dass Grenzen individuell sind und diese beachtet werden müssen.



Flag Check - Reflexion

Denkt ihr, das Kartenspiel kann seine Lehrziele erfüllen?

Habt ihr Ideen zur Verbesserung?

Was bräuchte es noch an Methoden?





Präventions- maßnahmen



Was tun bei Cybergrooming?

Jugendliche

Dokumentieren
Blockieren
Melden
Löschen

In besonders schlimmen Fällen: Polizei einschalten.

Ruhig bleiben
und nicht
antworten.

Verbündete und
erwachsene
Vertrauenspersonen
suchen.

→ Hilfe bei
Expert*innen suchen.

Fachkräfte

Informieren und im
Gespräch bleiben!

Hilfreiche Materialien:

<https://www.klicksafe.de/materialien/ratgeber-cyber-mobbing/#s|cybermobbing>

Sozialkompetenz

Hilfestrukturen

Förderung
von...

Kommunikationskultur

Medienkompetenz



Präventionsmaßnahmen

- **Mit Jugendlichen über ihren Online-Auftritt sprechen**
 - Welche Informationen gibst du über dich preis?
 - Welche Bilder zeigst du online?
- **Anmeldung** bei Diensten begleiten, **Datenschutzeinstellungen** vornehmen (z.B. Profil auf "privat" schalten)
- **Schutzmaßnahmen vereinbaren und aufklären** (z.B. Menschen melden, die viele Komplimente machen oder nach persönlichen Daten fragen)

Tipp: Überlegt mit der Zielgruppe, wie man "Fake-Profile entlarven" kann. Worauf sollte man genau achten? Welche Fragen würden Fake-Nutzer*innen stellen?



Präventionsmaßnahmen - Games

- Niemals das Account-Passwort weitergeben.
- Wenn möglich, Geschenke von Fremden ablehnen.
- Wenn möglich, Kontaktmöglichkeiten in Games einschränken.
- Nur mit bekannten, gleichaltrigen zocken.

Was für Ideen habt ihr noch?





Weitere Tipps zur Vorbeugung von Cybergrooming

**Sprachfähig
machen**

**Geräte,
Nutzerkonten,
Daten prüfen und
sichern.**

**Rechte kennen,
Rechte beachten.**

**Privates bleibt
Privat - auch im
Internet.**

**Klare Regeln für
Handy- und
Internetnutzung
vereinbaren.**

**Den Digitalen Raum
im Schutzkonzept
mittenken**



ZUM NACHLESEN:

Informationen

- Was ist sexualisierte Gewalt im digitalen Raum?
- Welche Formen kann sex. Gewalt im dig. Raum haben?
- Welche Strategien haben Täter*innen?

Analyse

- Welche digitalen Räume eröffnen wir?
- Wie erweitern wir unsere offline-Räume durch digitale Medien?
- Welche Regeln, Strukturen und Verantwortlichkeiten gibt es?
- Beteiligungsmöglichkeiten

Schutzmaßnahmen

- Checkliste für digitale Veranstaltungen und Räume
- Tool-Bewertungs-Beispiele
- Materialien und Methoden

<https://fjmk.de/news/arbeitshilfe-digitale-aspekt-e-in-schutzkonzepten/>





Offene Fragen und Feedback?

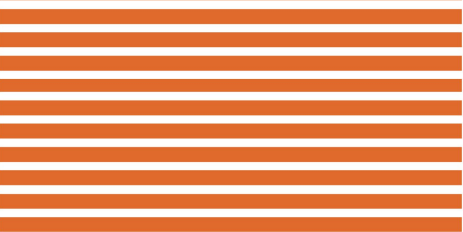




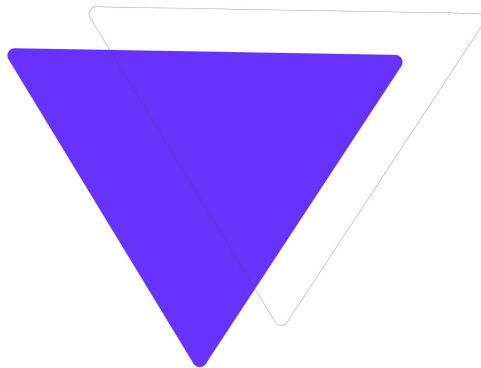
Beratungsstellen für Hilfesuchende

- **Das [Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch](#)** ist ein Angebot der Unabhängigen Beauftragten für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs und N.I.N.A. e.V.. Es bietet viele Informationen zum Thema und unterstützt dabei, [Hilfe- und Beratungsangebote vor Ort](#) zu finden. Außerdem bietet es kostenlose und anonyme [telefonische Beratung](#) (auch mehrsprachig und in Gebärdensprache) sowie [Online-Beratung](#). Damit ist es eine kostenfreie und anonyme Anlaufstelle für Betroffene von sexueller Gewalt, für Angehörige sowie Personen aus dem sozialen Umfeld von Kindern, für Fachkräfte und für alle Interessierten.
Telefon: 0800 - 22 55 530, Mo., Mi. & Fr.: 9-14 Uhr; Di. & Do.: 15-20 Uhr
Online-Beratung: www.schreib-ollie.de
- **[Nummer gegen Kummer e.V.](#)** bietet anonyme und kostenfreie telefonische Beratung für Kinder, Jugendliche und Eltern an. Kinder und Jugendliche können sich außerdem rund um die Uhr an die [em@il-Beratung](#) der „Nummer gegen Kummer“ wenden.
Kinder- und Jugendtelefon Tel.: 116 111, Mo bis Sa von 14-20 Uhr
Elterntelefon Tel.: 0800 – 111 0 550, Mo bis Fr von 9-17 Uhr, dienstags und donnerstags bis 19 Uhr
- **[JUUPORT](#)** ist eine bundesweite Beratungsplattform, auf der sich Jugendliche gegenseitig helfen, wenn sie Probleme im oder mit dem Internet haben. Ob Cybermobbing, Abzocke, Datensicherheit oder Technik – zu allen Web-Themen können Jugendliche auf www.juuuport.de [Fragen stellen](#).
- Wer von Cybergrooming betroffen ist, kann diese [Übergriffe bei ZEBRA melden](#). Die Meldung wird von der Medienanstalt NRW überprüft und an die Zentral- und Ansprechstelle Cybercrime Nordrhein-Westfalen weitergeleitet. Für pädagogische Fachkräfte gibt es ein [Handout zum Meldeformular](#).

Quelle: <https://www.klicksafe.de/cybergrooming>



**IHR MÖCHTET MEHR
ÜBER UNSERE
ANGEBOTE ERFAHREN?
JETZT ZUM NEWSLETTER
ANMELDEN!**



www.fjmk.de/#newsletter



SCHÖN, DASS IHR DA WART!