Elternbroschüre

Respekt im Netz – was läuft bei Social Media, in Klassenchats und im Online-Gaming?

Im Netz scheint nichts unmöglich. Aber ist auch alles erlaubt? Und wie wirkt sich das auf Kinder und Jugendliche aus?

In dieser Broschüre geht es um faires Verhalten im Netz und wie gemeinsam Regeln für Online-Kommunikation definiert werden können. Darüber hinaus werden die Problematiken verletzenden Verhaltens im Internet beleuchtet und Perspektiven aufgezeigt, effektiv dagegen vorzugehen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage:

Was können Eltern tun, um die Internetnutzung ihrer Kinder sicherer zu gestalten und sie auf die Herausforderungen im Umgang mit Social-Media Plattformen-vorzubereiten?

Der Online-Alltag von Jugendlichen

- Fast alle Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren besitzen ein eigenes Smartphone und nutzen Messenger-Dienste und soziale Netzwerke täglich.
- Jugendliche konsumieren und kommentieren Inhalte und werden selbst aktiv. Rund 2,5 Stunden sind sie durchschnittlich pro Tag online. Bei Jugendlichen steigt die Nutzungsdauer mit zunehmendem Alter. Bei 18- bis19-Jährigen sind es durchschnittlich über 4,5 Stunden pro Tag.
- Für Jugendliche gibt es kaum noch eine klare Trennung zwischen digitaler und analoger Welt. So werden Freundschaften auch über Snapchat gepflegt. Gaming findet gemeinsam mit Menschen aus der ganzen Welt statt. Aber auch der Streit auf dem Schulhof wird im Klassenchat fortgesetzt.

Digitale Kommunikation hat Vorteile ✔

- Kontakt zu Freundinnen und Freunden (auch über Städte- und Ländergrenzen hinweg)
- Kreativität und Selbstausdruck (Hürden zur Produktion und dem Teilen von Medieninhalten sind sehr gering)
- Schneller Informationsaustausch
- Gemeinschaft und Zugehörigkeit

… bringt aber auch Herausforderungen ⚠

- Missverständnisse durch kurze Nachrichten
- Druck, ständig erreichbar zu sein
- Verletzende bzw. hasserfüllte Kommentare und Nachrichten
- Risiko für Datenschutz und Privatsphäre
- Grooming (gezielte Kontaktaufnahme durch i.d.R. Erwachsene mit Missbrauchsabsichten)

Verletzendes Online-Verhalten – was ist online erlaubt und was nicht?

Wo hört ein Spaß auf und wo fangen Gesetzesbrüche an? Das scheint im Internet auf den ersten Blick nicht so einfach. Im Grunde gelten online dieselben Regeln wie offline. Unter dem Oberbegriff **digitale Gewalt** fallen verschiedene Formen von Grenzüberschreitung und Verletzung:

Unter **Cybermobbing** versteht man wiederholte bzw. anhaltende Beleidigung, Bedrohung, Bloßstellung oder Belästigung von Personen mithilfe von digitalen Medien. Dazu zählen Social Media, Websites, Foren, Games und Chats.

Als **Hate Speech (Hassrede)** werden abwertende oder menschenfeindliche Aussagen gegenüber Einzelpersonen oder Gruppen bezeichnet. Das Ziel der sogenannten „Hater" besteht darin, Hass auszudrücken und zu verbreiten sowie Gruppen oder einzelne Personen abzuwerten und sie so als minderwertig darzustellen.

Doxxing bezeichnet das Veröffentlichen persönlicher Daten wie Klarname oder Adresse ohne die Zustimmung der betreffenden Person. Häufig mit der Absicht der Bloßstellung.

Der Begriff **Swatting** leitet sich von der US-amerikanischen taktischen Spezialeinheit SWAT ab. Dabei werden die Behörden beispielsweise durch einen gefälschten Notruf zum Opfer geschickt. Das Ziel dabei ist, das Opfer zu verunsichern und in Schwierigkeiten zu bringen.

Warum digitale Gewalt besonders belastend ist

Im Gegensatz zu Konflikten im Schulalltag endet digitale Gewalt nicht mit dem Schulgong. Sie folgt den Gesetzmäßigkeiten, die für alle Inhalte online gelten:

- Inhalte verbreiten sich innerhalb von Sekunden.
- Beiträge können von vielen Menschen gesehen werden.
- Screenshots lassen sich dauerhaft speichern.
- Täterinnen und Täter fühlen sich durch Anonymität geschützt.

Für Betroffene kann das erhebliche Folgen haben:

- Stress und Schlafprobleme
- Ängste und Rückzug
- Verlust von Selbstvertrauen
- Leistungseinbrüche in Schule oder Ausbildung
- Psychische Belastungen

Was kann strafbar sein?

Während Konflikte zum Alltag gehören, gibt es klare gesetzliche Grenzen. Diese betreffen auch Jugendliche, die ab 14 Jahren strafmündig sind. Je nach Situation können unter anderem die folgenden **Straftatbestände** erfüllt sein:

- Beleidigung (§ 185 StGB)
- Üble Nachrede (§ 186 StGB)
- Verleumdung (§ 187 StGB)
- Bedrohung (§ 241 StGB)
- Nötigung (§ 240 StGB)
- Erpressung (§ 253 StGB)
- Nachstellung (Stalking) (§ 238 StGB)
- Verletzung des Rechts am eigenen Bild (§ 22, 23 und 33 KunstUrhG)
- Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB)
- Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs und von Persönlichkeitsrechten durch Bildaufnahmen (§ 201a StGB)

Diese Liste soll nicht dazu dienen, den eigenen Kindern Angst zu machen. Es geht darum, Orientierung zu geben, dass es klare Grenzen gibt, die man nicht überschreiten sollte, und dass man sich wehren kann, wenn man selbst betroffen ist.

Was können Eltern tun?

Der Kinder- und Jugendmedienschutz benennt drei zentrale Ziele in der Medienerziehung: Schutz, Befähigung und Teilhabe.

Das bedeutet: Risiken begrenzen, Kompetenzen stärken und Mitgestaltung ermöglichen. Hierfür bieten folgende Handlungsempfehlungen Ansätze:

Sprechen Sie über Respekt

Fragen Sie gemeinsam:

- Würde ich das auch von Angesicht zu Angesicht sagen?
- Könnte meine Nachricht missverstanden werden?
- Wie würde ich mich fühlen, wenn ich diese Nachricht bekäme?

Kinder lernen digitale Fairness nicht durch Regeln allein, sondern durch Gespräche und Vorbilder.

Nutzen Sie Ihre Vorbildrolle

Kinder beobachten genau:

- Wie sprechen wir über andere?
- Wie nutzen wir unser eigenes Smartphone?
- Wie gehen wir mit Streit um?

Medienerziehung beginnt nicht beim Smartphone des Kindes, sondern oft beim eigenen Verhalten.

Besprechen, warum und wie die Privatsphäre zu schützen ist

Erklären Sie Ihrem Kind:

- Warum persönliche Daten wertvoll sind.
- Weshalb Bilder nicht einfach weitergeteilt werden sollten.
- Warum private Profile sinnvoll sind.

Sichten und konfigurieren Sie gemeinsam die Sicherheitseinstellungen der Apps.

Tipps

Geräte und Apps Kindersicher einrichten
www.medien-kindersicher.de

Konsolen und Spiele-Accounts kindersicher einrichten
www.spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/plattformen/jugendschutzeinstellungen/

Mediennutzungsvertrag
www.mediennutzungsvertrag.de

Online-Gaming auch als Austauschplattform verstehen

Für Jugendliche ist Gaming mehr als nur Spielen. Es bedeutet Teamarbeit, (sportlicher) Wettbewerb und Community. In vielen beliebten Spielen sind Chatfunktionen oder Sprachchats integriert. Dort können positive Erfahrungen entstehen, aber auch Beleidigungen, Ausgrenzung oder diskriminierende Kommunikation auftreten.

Die Begrenzung der Spieldauer reicht daher nicht aus, um die Risiken zu minimieren. Fragen Sie Ihre Kinder daher auch konkret, mit wem sie spielen, was ihnen daran Spaß macht, wie ihr Team miteinander umgeht und was sie stört. Interesse schafft Vertrauen und die Möglichkeit, nachzujustieren.

Gemeinsam Regeln vereinbaren

Gemeinsam Regeln auszumachen, fördert Transparenz und Teilhabe. Dabei müssen die Regeln nicht nur die Kinder betreffen.

Regeln können sich beispielsweise auf Folgendes beziehen:

- Bildschirmzeiten
- Smartphonefreie Zeiten (können auch die Eltern betreffen, beispielsweise beim gemeinsamen Essen oder bei Ausflügen)
- Nutzung digitaler Geräte während der Hausaufgaben
- Umgangston in Chats („Im Familienchat schreiben wir in ganzen Sätzen“, „wir melden uns, wenn wir bei Freundinnen oder Freunden angekommen sind“)
- Downloads und In-App-Käufe
- Umgang mit persönlichen Daten

Wichtig: Regeln sollten gemeinsam entwickelt und regelmäßig angepasst werden. Ausnahmen, bspw. in den Ferien, sind ebenso möglich.

Cybermobbing und Hass im Netz

Wenn Ihr Kind von Cybermobbing betroffen ist, sind folgende Schritte besonders wichtig:

1. Zuhören & Ruhe bewahren

Nehmen Sie die Situation ernst und besprechen Sie gemeinsam die nächsten Schritte. Auch wenn die Situation schwierig ist, sollten Sie versuchen, Ruhe auszustrahlen. Vorschnelles Handeln, wie beispielsweise das unmittelbare Anschreiben der betreffenden Eltern im Affekt, kann zu Problemen führen und ist nicht empfehlenswert.

2. Beweise sichern

Sichern Sie die Beweise, indem Sie Screenshots der Chats machen und diese speichern. Erledigen Sie diesen Schritt gemeinsam mit Ihrem Kind und achten Sie möglichst auf die Privatsphäre Dritter.

3. Blockieren und melden

Alle Plattformen (Facebook, Instagram, TikTok) bieten Melde- und Blockierfunktionen. Nutzen Sie diese, nachdem Sie die entsprechenden Beweise gesichert haben. Wenn ein Kommentar gelöscht oder der Account einer Person gesperrt wird, lassen sich Strafbestände sonst nicht nachvollziehen.

4. Unterstützung suchen

Sie und Ihr Kind müssen die Situation nicht allein bewältigen. Im Infokasten finden Sie Beratungs- und Meldestellen, an die Sie sich gemeinsam wenden können.

5. Smartphone nicht verbieten

Ein Nutzungsverbot kann zu zusätzlicher Ausgrenzung führen, da soziale Kontakte oft digital stattfinden.

Wenn Ihr Kind andere gemobbt hat

Auch dann gilt:

- Ruhig bleiben.
- Das Verhalten deutlich ansprechen.
- Perspektivwechsel fördern und zur Entschuldigung motivieren.
- Verantwortung übernehmen (z.B. durch Kontaktaufnahme zur Schule).
- Unterstützung in Anspruch nehmen.

Besonders wichtig: Nicht nur Täterinnen und Täter, sondern auch Zuschauerinnen und Zuschauer (sogenannte Bystander) prägen das digitale Klima. Wer respektvoll widerspricht oder Hilfe holt, kann viel bewirken!

Hilfe, Beratung und Meldestellen

Hass und Hetze melden

- Die jeweilige Plattform (TikTok, Instagram, YouTube etc.)
- HateAid
- REspect!
- Polizei Online-Wache

Cybermobbing

- Weisser Ring
- Nummer gegen Kummer
- JUUUPORT
- Polizei (bei akuten Bedrohungen 110)

Allgemeine Beratung

- Medienpädagogische Beratungsstelle des Landesmedienzentrums: 0711 4909-6321, beratungsstelle@lmz-bw.de
- bke Online-Beratung

Zum Schluss

Kinder und Jugendliche brauchen keine perfekten Eltern. Sie brauchen Erwachsene, die interessiert sind, zuhören und ansprechbar bleiben. Digitale Medien bringen Chancen und Risiken mit sich. Wer Kinder begleitet statt bevormundet, schafft die beste Grundlage dafür, dass sie digitale Räume sicher, selbstbestimmt und respektvoll nutzen können.

Bleiben Sie im Gespräch. Bleiben Sie neugierig. Und bleiben Sie an der Seite Ihres Kindes.

Quellen & weitere Informationen zum Thema

- *Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (2023) Verletzendes Online-Handeln*. 26.10.2026.
- *Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung Medienerziehung im Familienalltag*. 26.10.2026.
- *Leonie Lutz, Anika Osthoff (2022) Begleiten statt verbieten.*
- *Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025) Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland JIM 2025*. 26.10.2026.
- *Der Pädagogische Ratgeber für Computer- und Konsolenspiele ist ein Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Der Spieleratgeber*. 26.10.2026.
- *Klicksafe (Medienanstalt Rheinland-Pfalz). Themen*. 26.10.2026.

BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass

Wir wollen nicht zusehen, wie sich Hass, Fake News und Intoleranz im Netz ausbreiten. Mit BITTE WAS?! kontern wir gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen gegen Fake und Hass. Wir klären auf und schaffen ein Bewusstsein für Fairness, für Echtheit und gegen Hass. Dazu bieten wir eine Informationskampagne auf Social Media, Workshops und Events für Lernende, Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte sowie Elternabende und Informationsbroschüren an. Unser Ziel ist dabei stets ein respektvolles Miteinander – online wie offline.

Impressum

Herausgeber
Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111
70190 Stuttgart

Telefon: +49 (0)711 4909-6399
E-Mail: lmz@lmz-bw.de

Diese Broschüre ist Teil der Kampagne #RespektBW.

Programmleitung
Christian Heneka
bitte-was@lmz-bw.de

Autoren
Thomas Kiefer
Carl Postelmann

Redaktion
Christian Heneka

Gestaltung
Carl Postelmann, November 2026

Urheberrecht
Die Inhalte (Layout, Grafiken, Bilder etc.) sind urheberrechtlich geschützt. Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung sind erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Webseite www.lmz-bw.de. Urheberrechte Dritter sind zu beachten. Sie sind als solche kenntlich gemacht.

Internetseiten dritter Anbieter / Links
Soweit Inhalte dieses Materials auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ auf den Inhalt dieser Seiten keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass ist Bestandteil von #RespektBW, einer Kampagne der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt und für eine respektvolle Diskussionskultur in den sozialen Medien. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Kultusministeriums durch.

#RespektBW
LMZ LANDESMEDIENZENTRUM BADEN-WÜRTTEMBERG
Baden-Württemberg Ministerium für Kultus