



GesellschaftsReport BW  
Ausgabe 3 – 2025

# Mediennutzung von Familien: zwischen Kontrolle, Vertrauen und Teilhabe



Baden-Württemberg

STATISTISCHES LANDESAMT  
FAFO FAMILIENFORSCHUNG



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR SOZIALES, GESUNDHEIT UND INTEGRATION

# Mediennutzung von Familien: zwischen Kontrolle, Vertrauen und Teilhabe

## Das Wichtigste in Kürze

- Digitale Medien bereichern die Welt von Kindern und Jugendlichen, bieten Möglichkeiten für Kommunikation, Information, Entwicklung und Teilhabe. Gleichzeitig bergen sie Risiken wie Cybermobbing und Cybergrooming.
- Der GesellschaftsReport BW geht anhand der AID:A-Daten von 2023 und 2019 der Frage nach, wie präsent welche digitalen Medien für Kinder in Baden-Württemberg sind, wie kompetent Eltern mit diesem Thema im Familienalltag umgehen und wie ihr Verhalten das Medienverhalten ihrer Kinder beeinflusst. Diskutiert werden Unterstützungsmöglichkeiten für Eltern und Lehrkräfte.
- Die Ergebnisse belegen eine Mediatisierung von Kindheit. Während Jüngere vor allem täglich Audiomedien nutzen, gehören Fernsehen, Videos oder Filme zum Alltag von Kindern ab 11 Jahren. 6- bis 10-Jährige tauchen 140 Minuten täglich in die digitale Welt ein, 15- bis 17-Jährige 437 Minuten. Soziale Medien werden mit dem Übergang in die Sekundarstufe bedeutend, sind aber nicht das wichtigste Medium.
- Eltern in Baden-Württemberg erkennen ihre Verantwortung für die Vermittlung von Medienkompetenz. Sie sind digitalen Medien gegenüber ambivalent eingestellt. Vor allem bei jüngeren Kindern begrenzen und begleiten Eltern den Medienkonsum. Die Hälfte der Befragten bespricht oft oder immer Fernsehinhalte. Noch häufiger wird in Familien über die Dauer der Mediennutzung diskutiert. Erfahrungen im Internet und die Netzsicherheit sind seltener Gesprächsthema.
- Kinder, deren Eltern ihren Zugriff auf digitale Medien reglementieren und/oder begleiten, sind täglich kürzer digital aktiv als Kinder, deren Eltern ihnen jederzeit frei den Zugang zu digitalen Medien erlauben. Ebenso übertragen Eltern mit langer Mediennutzungsdauer tendenziell ihr Verhalten auch auf ihre Kinder.
- In Baden-Württemberg unterstützen Initiativen und Angebote die Eltern und Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz. Prinzipiell sollten Eltern den digitalen Wünschen ihrer Kinder offen begegnen und sie mit Unterstützung vorhandener Angebote in die Medienwelt begleiten. Auch Schulen sollten eine klare Haltung einnehmen und eine kritische Auseinandersetzung mit Medien vermitteln.
- Eine frühzeitige Vermittlung von Medienkompetenz kann bewirken, dass Kinder digitale Medien und Angebote sicherer und reflektierter nutzen, sobald ihre Mediennutzung sich dem Einfluss der Eltern entzieht. Letztendlich ist die Vermittlung von Medienkompetenz in einer digitalisierten Welt auch eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe.

## 1. Einleitung

Digitale Medien üben eine große Faszination auf Kinder aus. Bereits im frühen Alter fordern Kinder aktiv Zugang zu digitalen Inhalten und Geräten. Dies stellt Eltern vor die Aufgabe, über Zeitpunkt, Art, Dauer und Häufigkeit der Mediennutzung zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind komplex, denn digitale Medien sind in der heutigen Welt relevant. Kinder haben ein Recht auf alters- und entwicklungsgerechte Teilhabe an Medien<sup>1</sup> und den Entwicklungsmöglichkeiten, die digitale Medien bieten. Gleichzeitig sind potenzielle Risiken, die mit der Mediennutzung einhergehen, abzuwägen. Akute Gefahren digitalen Medienkonsums von Kindern und Jugendlichen können beispielsweise die Konfrontation mit altersunangemessenen Inhalten sein, ebenso wie Cybermobbing<sup>2</sup> und Cybergrooming<sup>3</sup> (KIM-Studie 2024; JIM-Studie 2024). Zudem kann eine unkontrollierte Nutzung langfristige Folgen haben, etwa in Form von Bewegungsmangel, Schlafmangel (Paulus 2024), Verschlechterung von Schulleistungen (Mößle et al. 2012), Spielsucht (Paulus et al. 2018), Beeinträchtigung der familiären Beziehungsqualität (Mößle et al. 2012; Paulus 2024) oder auch Einsamkeit und soziale Isolation.

In Anbetracht der Risiken und der Erkenntnis, dass rund 30 % der 10- bis 11-Jährigen Soziale Medien<sup>4</sup> wie TikTok, WhatsApp, Instagram und Snapchat trotz Altersfreigabe ab 13 Jahren nutzen (KIM-Studie 2024), entfaltet sich aktuell eine politische und gesellschaftliche Debatte um die Frage, ob nach australischem und dänischem Vorbild Soziale Medien mit einer gesetzlichen Altersgrenze belegt werden sollten.

Im Mittelpunkt des GesellschaftsReports stehen die Fragen, wie präsent digitale Medien für Kinder unterschiedlicher Altersstufen in Baden-Württemberg sind, wie kompetent und sensibel Eltern mit diesem Thema im Familienalltag umgehen und inwiefern ihre Einstellungen und Verhaltensweisen das Medienverhalten ihrer Kinder beeinflussen. Gleichzeitig zeigt der Report erfolgreiche Programme, Initiativen und Angebote auf, die sich in der Praxis bewährt haben und Eltern, Lehrkräfte sowie Kinder bei der Entwicklung eines kompetenten sowie reflektierten Medienumgangs unterstützen.

## 2. Empirische Analysen zum Medienverhalten in Baden-Württemberg

### 2.1 Die digitale Welt von Kindern und Jugendlichen

Familien in Deutschland sind vollumfänglich digitalisiert. Die KIM-Studie (2024)<sup>5</sup> zeigt, dass sich Fernsehgeräte, Internetzugang und Smartphones in nahezu allen Familienhaushalten befinden. 83 % der Familien haben einen Laptop. Streamingdienste (wie Netflix) sowie Smart-TVs gehören

---

1 <https://www.kinderrechte.de/wissen/grundlagen-der-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention-im-wortlaut/> (abgerufen am 02.12.2025).

2 Cybermobbing beschreibt eine absichtliche, wiederholte Schädigung, Belästigung, Verletzung und/oder Beschämung anderer durch digitale Medien (BzKJ 2022).

3 Cybergrooming bezeichnet die Online-Anbahnung sexueller Übergriffe, bei der eine Person gezielt Vertrauen aufbaut, um eine meist minderjährige Zielperson in sexuelle Handlungen zu verwickeln (BzKJ 2022).

4 Soziale Medien werden in diesem Report als Teil der digitalen Medien betrachtet. Digitale Medien umfassen allgemein auditive (Radio, Podcasts, Hörspiele), (audio-)visuelle (Fernsehen, Streaming) und interaktive (Spiele, soziale Medien) Zugänge.

5 Für die KIM-Studie wurden im Herbst 2024 deutschlandweit 1.225 Kinder zwischen 6 und 13 Jahren sowie deren primäre Erziehungsperson befragt.



bei etwa sieben von zehn Familien zur Haushaltsausstattung. Jeweils rund drei Fünftel verfügen über Tablets, Computer und feste Spielekonsolen. Zum Vergleich: Noch 25 Jahre zuvor war lediglich der Fernseher so verbreitet. Computer, Mobiltelefone und Internetanschluss waren damals in weniger als der Hälfte der Familien vorhanden.<sup>6</sup> Das galt selbst in finanziell gut aufgestellten Familien.

Die große und vielfältige Auswahl an verfügbaren Medien führt zu der Frage, wie bedeutend sie im Alltag der Kinder und Jugendlichen sind. Die durchgeführten Auswertungen für Baden-Württemberg anhand der AID:A<sup>7</sup>-Daten 2023 zeigen, dass 40 % der befragten Kinder zwischen 3 und 18 Jahren täglich Fernsehen, Videos oder Filme schauen. Das trifft mit einem Anteil von über 50 % am häufigsten auf Heranwachsende ab 11 Jahren zu (vgl. *Schaubild 1*). Jüngere

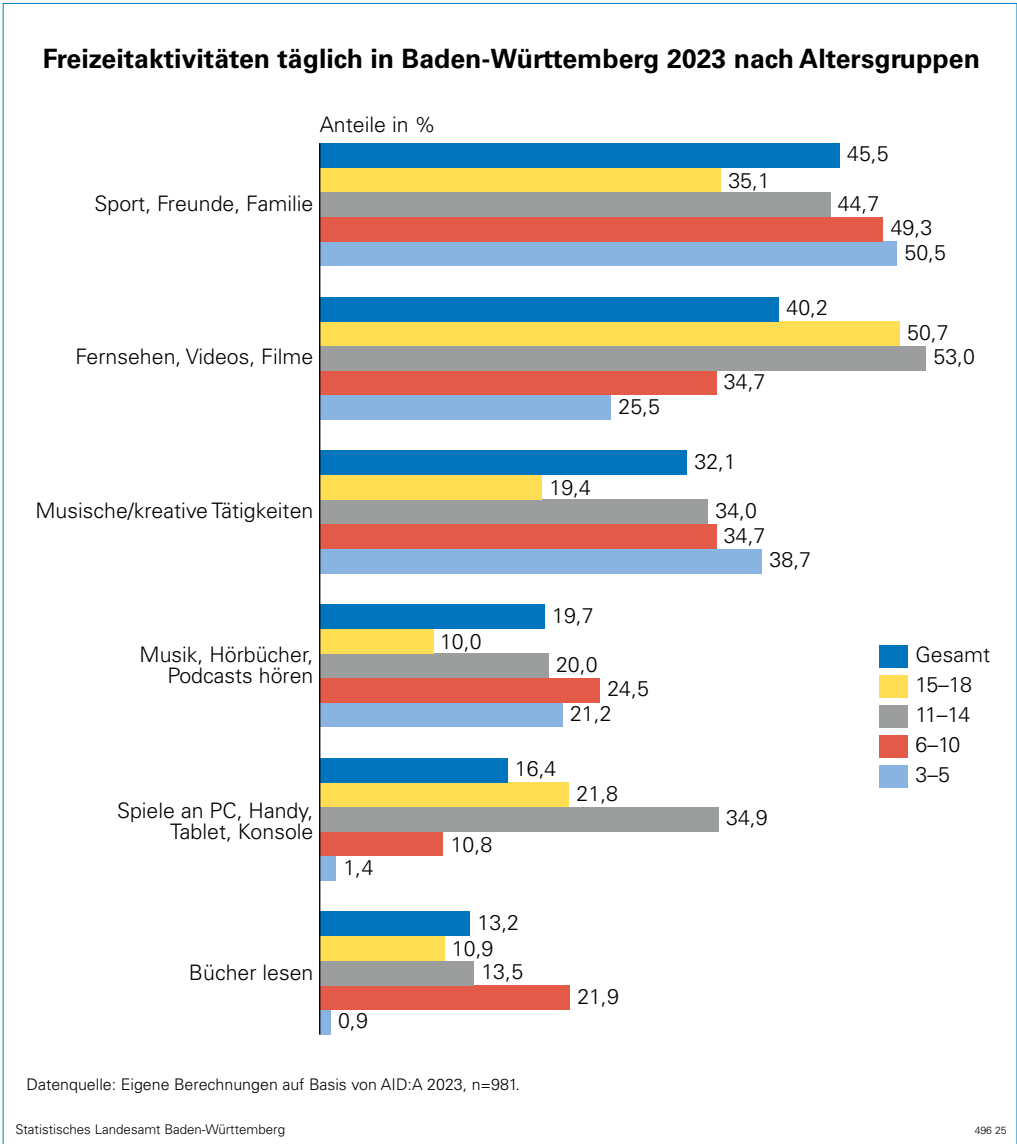


Schaubild 1:  
Freizeitaktivitäten täglich  
in Baden-Württemberg  
2023 nach Altersgruppen

6 Vergleich 1999 vs. 2024: Computer 47 % vs. 58 %; Mobiltelefone 21 % vs. 99 %; Internetanschluss 9 % vs. 99 % (vgl. KIM 2024).

7 Der DJI-Survey „Aufwachsen in Deutschland: Alltagswelten“ (AID:A) erhebt Daten zum Aufwachsen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Für Kinder im Alter von 0 bis 11 Jahren beantworten die Eltern Fragen unter anderem zur Freizeitgestaltung und Mediennutzung. Durch einen Bundeslandindikator sind Auswertungen für Baden-Württemberg möglich. Primär wurden Daten aus 2023 verwendet, bei manchen Fragen wurde auf Daten aus 2019 zurückgegriffen, die beim Thema Medien umfassender sind.

Altersgruppen hören dagegen mit einem Anteil von 20 % täglich Audiomedien wie Musik, Hörbücher oder Podcasts. Am seltensten zählen mit einem Anteil von 16 % Spiele am PC, Handy, Tablet und Konsole zu den täglich genutzten digitalen Medien.<sup>8</sup>

Trotz der großen Bedeutung digitaler Medien gestalten Kinder und Jugendliche in Baden-Württemberg über alle Altersstufen hinweg ihre Freizeit täglich auch analog. Sie musizieren, malen, basteln, unternehmen Aktivitäten mit Freunden und Familie oder treiben Sport. Dies spiegelt auch die deutschlandweite KIM-Studie (2024) wider. Jedoch wird auch deutlich, dass sich digitale Medien insbesondere ab dem Ende der Grundschulzeit als zentraler und schließlich wichtigster Bestandteil der täglichen Freizeitgestaltung etablieren.

Wie viel Raum letztendlich die digitale Welt für Kinder und Jugendliche in Baden-Württemberg einnimmt, zeigt sich an der Zeit, die sie in ihr verbringen (vgl. *Schaubild 2*). In ihren ersten drei Lebensjahren kommen Kinder im Durchschnitt täglich bis zu 52 Minuten vor allem mit Text-, Audio- und Videomedien in Berührung.<sup>9</sup> Mit 4 Jahren beginnen die ersten Kinder auch digital zu spielen. Die Beschäftigung mit Social Media beginnt erst mit 9 Jahren. Während 3- bis 5-Jährige täglich 89 Minuten in die digitale

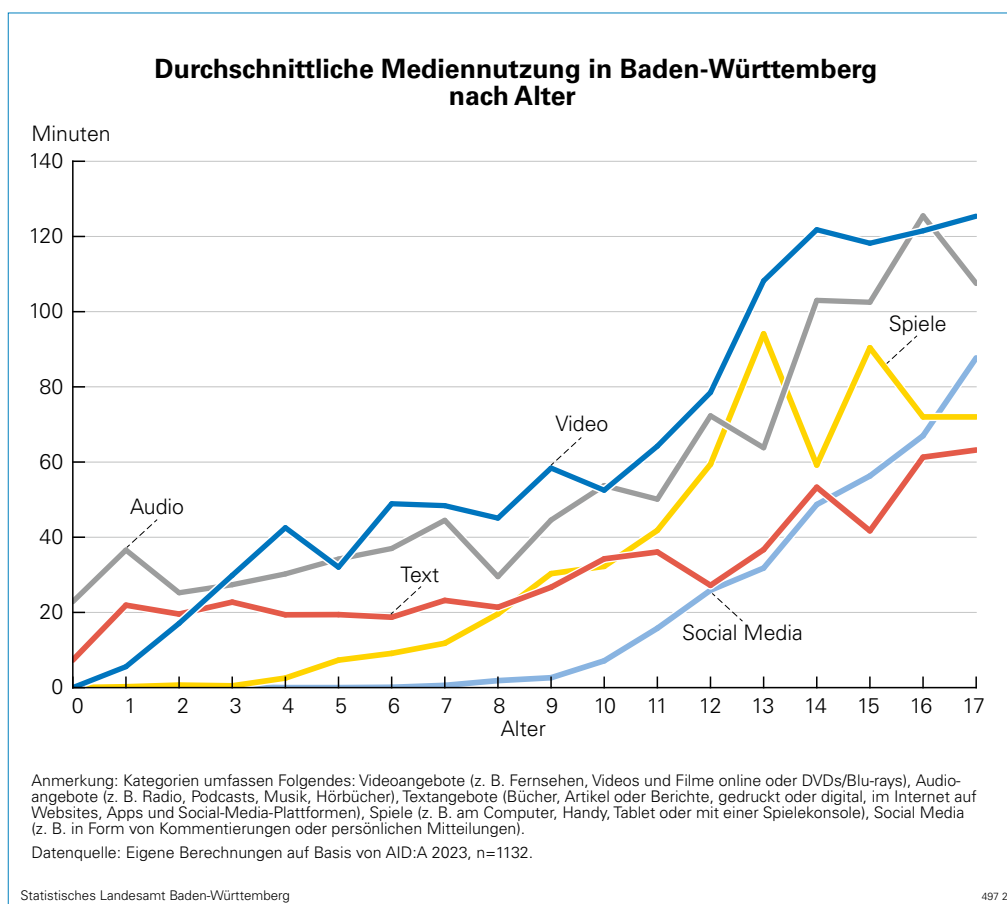


Schaubild 2:  
Durchschnittliche Mediennutzung in Baden-Württemberg nach Alter

- 8 Die Antworten zur Mediennutzungsdauer könnten Verzerrungen aufgrund von „Sozialer Erwünschtheit“ aufweisen. So wird bei Befragungen die Tendenz genannt, sich so darzustellen, dass die Aussagen mehr den sozialen Normen und Erwartungen entsprechen als in der Realität der Fall ist.
- 9 Bei Textangeboten ist auf Grundlage der vorhandenen Daten nicht abzugrenzen, ob diese digital oder gedruckt konsumiert werden.

Welt eintauchen, tun dies 6- bis 10-Jährige 140 Minuten. Ab dem Alter von 11 Jahren steigt der Medienkonsum schließlich sprunghaft an, insbesondere in den Bereichen Video und Social Media. Dies ist auch die Zeit, in der die meisten Kinder ihr erstes Smartphone bekommen.<sup>10</sup> 11-jährige Kinder bewegen sich schließlich täglich 208 Minuten in der digitalen Welt: 16 Minuten auf Social Media, 42 Minuten mit digitalen Spielen, 50 Minuten mit Audioinhalten, 36 Minuten mit Textmedien und 64 Minuten mit Videos in verschiedensten Formen.<sup>11</sup> Im Schnitt verbringen 11- bis 14-Jährige 297 Minuten ihres Alltags digital, 15- bis 17-Jährige schließlich 437 Minuten. Bemerkenswerte Unterschiede zwischen den Geschlechtern können nicht festgestellt werden. Lediglich digitale Spiele scheinen für Jungen zwischen 12 und 17 Jahren bedeutender zu sein als für Mädchen. Sie verbringen hiermit durchschnittlich 96 Minuten am Tag, Mädchen 51 Minuten. Mit Blick auf die Nutzung Sozialer Medien ist interessant, dass sie weniger Raum einnehmen, als die Debatte um Altersgrenzen vermuten lässt. Im Vergleich mit allen anderen Medienformen rangieren sie bis zu einem Alter von 14 Jahren auf dem letzten Platz und stehen erst ab einem Alter von 17 Jahren nach Video- und Audiomedien an dritter Stelle. Bis dahin sind auch Videospiele bedeutender.

Insgesamt bestätigt sich eine Mediatisierung von Kindheit auch für Kinder und Jugendliche in Baden-Württemberg (siehe auch KIM-Studie 2024). Allein die Vielzahl vorhandener und genutzter digitaler Medien und der Wandel hin zu internetbasierten Angeboten belegen ein Aufwachsen in einer digitalen Welt als Normalzustand. Das stellt Kinder und ihre Familien vor komplett neue Anforderungen an die Medienkompetenz. Anders als vor 25 Jahren, als das digitale Leben an den Internetanschluss der Familie gebunden war, können Jugendliche seit dem Aufkommen von Sozialen Medien (wie Facebook 2004) und Smartphones (ab 2009) uneingeschränkt online sein, sich vernetzen, unterhalten, Wissen aneignen und grenzenlos teilhaben (Naab 2024). Die Internetnutzung verlagerte sich von klassischen Webseiten hin zu (Social Media) Apps, die Jugendschutz und elterliche Aufsicht erschweren und zu digitalen „Einfallstoren“ für Risiken werden: 8 % der befragten Kinder der KIM-Studie (2024) zwischen 6 und 13 Jahren sahen Inhalte, für die sie zu jung waren und 5 % unangenehme, Angst verursachende Inhalte. Mit zunehmendem Alter steigt das Risiko. Ein Viertel der 12- bis 19-Jährigen (JIM-Studie 2024) berichteten von ungewollten Kontakten mit pornografischen Inhalten, 29 % von sexueller Belästigung. Begünstigt werden diese ungewollten Interaktionen durch Chat- und Kommentarfunktionen in den Apps, die auch Cybergrooming und Cybermobbing erleichtern. Zudem begegnen einige Jugendliche extremen politischen Positionen (54 %), Verschwörungstheorien (43 %) und Hate Speech (40 %). Hinzu kommen Folgen wie digitaler Stress aus Sorge, etwas zu verpassen (fear of missing out), Schlafmangel, schlechtere Schulleistungen, aber auch eine Verzerrung der Körper- und Rollenbilder Heranwachsender durch idealisierte Selbstdarstellungen unter anderem von Influencerinnen und Influencern (Paulus 2024; BzKJ 2022).<sup>12</sup> Vor diesem Hintergrund besteht in Deutschland aktuell eine Debatte um gesetzliche Altersgrenzen für Soziale Medien, die im folgenden Exkurs skizziert wird.

---

10 Laut der KIM-Studie aus dem Jahr 2022 besitzt ab dem Alter von 10 bis 11 Jahren mehr als die Hälfte der Kinder ein eigenes Smartphone. Zur Einordnung: 6 bis 7 Jahre: 9 %; 8 bis 9 Jahre: 27 %; 10 bis 11 Jahre: 58 %; 12 bis 13 Jahre: 81 %.

11 Diese Angaben wurden von Auskunftspersonen (zum größten Teil Erziehungsberechtigten) anstelle der Kinder gemacht. Entsprechend können die Angaben Verzerrungen hinsichtlich der tatsächlichen Nutzungsdauer aufweisen, insbesondere in den höheren Altersstufen.

12 Hier wird nur ein kurzer Ausschnitt der aktuell bekannten digitalen Gefahren genannt. Ein Überblick über die Bandbreite an Risiken gibt der Gefährdungsatlas der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendschutz (BzKJ 2022).

## 2.2 Exkurs: Sinn und Wirkung von Altersgrenzen

In Deutschland wird derzeit über ein Spannungsfeld debattiert, das auch Eltern beschäftigt: Kinder sollen vor den Risiken Sozialer Medien geschützt werden, ihre in den UN-Kinderrechten festgeschriebene digitale Teilhabe dabei jedoch nicht eingeschränkt werden. Tatsächlich nutzen rund drei Viertel der 6- bis 13-Jährigen mindestens einmal pro Woche WhatsApp, 52 % YouTube und 42 % TikTok (KIM-Studie 2024). Diese Plattformen sind laut AGB erst ab 13 bzw. 16 Jahren freigegeben.<sup>13</sup> In der Praxis überprüfen Anbieter diese Altersgrenzen kaum,<sup>14</sup> und Kinder können ihr Geburtsdatum leicht falsch angeben (BzKJ 2025; Böhme und Roschlau 2025).

Vor diesem Hintergrund werden Forderungen nach gesetzlichen Altersgrenzen laut. Befürwortende verweisen auf Risiken für psychische und körperliche Gesundheit sowie auf mögliche Suchtwirkungen (Brailovskaia et al. 2025; Möhler 2025; Müller 2025). Ein gesetzlich festgelegtes Mindestalter könne Eltern Orientierung, Sicherheit und Entlastung bieten.

Kritische Stimmen verweisen hingegen auf Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention<sup>15</sup>, wonach Kinder ein Recht auf Zugang zu Medien und digitaler Teilhabe haben. Ein Verbot sozialer Netzwerke könnte dieses Recht einschränken und die Attraktivität des Verbotenen steigern (von Gross et al. 2025). Statt rigider Altersgrenzen sollten sichere digitale Lebensräume geschaffen werden. Anbieter stünden hier in der Pflicht, bereits bei Anmeldung<sup>16</sup> wirksame Altersüberprüfungen einzuführen, altersunangemessene Inhalte (durch Künstliche Intelligenz) automatisch zu erkennen und Datenschutzrichtlinien für Kinder zu verschärfen (BzKJ 2025). Die Datensammlung sollte nur mit Zustimmung der Eltern erfolgen, Nutzungsbedingungen kindgerecht formuliert und förderliche Inhalte leicht zugänglich sein. Jugendliche, Eltern, pädagogische Fachkräfte und Betreuungspersonen sollten dabei aktiv unterstützt werden (ebd.).

## 2.3 Begleitung des Medienverhaltens

Familien sind der primäre Sozialisierungsort und damit primäre Vermittler von Medienkompetenz. Hier machen Kinder ihre ersten Medienerfahrungen. Hier lernen sie das Repertoire an vorhandenen Medien kennen und sehen, wie ihre Eltern mit diesen umgehen – lange bevor sie selbst Zugriff zu den unterschiedlichen Medien erhalten. Wie Eltern zu digitalen Medien stehen und wie sie handeln, ist in der frühen Medienbildung mitunter bedeutender als Worte, Regeln, Zugangsöffnungen und -verweigerungen (vgl. Hoffmann 2013). In Baden-Württemberg sind 76 % der Eltern selbst der Ansicht, dass die Familie der Ort ist, an dem Kinder den Umgang mit Medien erlernen sollten. Nur 10 % sehen Kita und Schule in der Pflicht.

Wie Eltern bei der Medienerziehung ihrer Kinder konkret vorgehen, ist von ihren Einstellungen, digitalen Fähigkeiten und ihrem Nutzungsverhalten abhängig (Festl und Langmeyer 2018). In der Regel lassen sich vier einander ergänzende Hauptstrategien zur Regulierung ableiten (Naab 2025):

---

13 <https://www.klicksafe.de/mindestalter> (abgerufen am 02.12.2025).

14 <https://www.schau-hin.info/grundlagen/ab-welchem-alter-instagram-youtube-und-co> (abgerufen am 02.12.2025).

15 Deren Grundsätze sind seit 2021 im deutschen Jugendschutz integriert (BGBl I 2021).

16 Ein mögliches Verfahren der datensparsamen Altersverifikation nennen Yannikos und Steinebach (2025).





- **Restriktive Medienerziehung:** durch Regeln, die sich auf Inhalte und Nutzungsdauer beziehen und das Medienverhalten der Kinder lenken;
- **Gemeinsames Nutzen von Medien:** Eltern vermitteln durch gemeinsame Nutzung implizit Normen und Medienkompetenzen;
- **Aktive/instruktive Medienerziehung:** Eltern setzen sich gemeinsam mit Kindern mit Medien kritisch auseinander, Ziel ist, Kinder durch Einsicht zu bestimmten Verhaltensweisen zu ermutigen;
- **Überwachung:** Kontrolle des Medienverhaltens der Kinder, um bei Bedarf einzugreifen.

Hinsichtlich ihrer Einstellung sind Eltern in Baden-Württemberg digitalen Medien gegenüber ambivalent eingestellt, wie die AID:A-Daten von 2019 zeigen. Auf der einen Seite sehen 60 %, dass Kinder durch digitale Medien viel Neues lernen können. Andererseits schätzen 50 % der Eltern digitale Medien mit voller oder überwiegender Zustimmung als gefährlich ein. Damit zeigt sich durchaus auch eine kritische Einstellung von Eltern gegenüber digitalen Medien, die sich auch mit dem deutschlandweiten Vergleich deckt (KIM-Studie 2024). Dabei gilt, je kritischer und negativer der elterliche Blick auf digitale Medien, desto stärker wird der Medienkonsum der Kinder reguliert und umgekehrt (Steiner 2011).

Gleichzeitig kann eine kritische Einstellung auch ein Zeichen eines kompetenten Umgangs mit Medien sein. Nämlich dann, wenn Eltern zwar die Risiken erkennen, aber gleichzeitig kompetent mit Medien umgehen. Diese Eltern setzen sich eher für intensivere und abwechslungsreichere Medienerziehungsstrategien ein: Sie regulieren ebenfalls den Medienkonsum, begleiten ihre Kinder jedoch aktiver und setzen auf eine gemeinsame Mediennutzung und klare Regeln (Naab 2025). In Baden-Württemberg schätzen sich 85 % der Eltern selbst als durchaus medienkompetent ein. Väter nehmen ihre Kompetenzen als höher wahr, während Mütter in ihrer Einschätzung zurückhaltender sind.

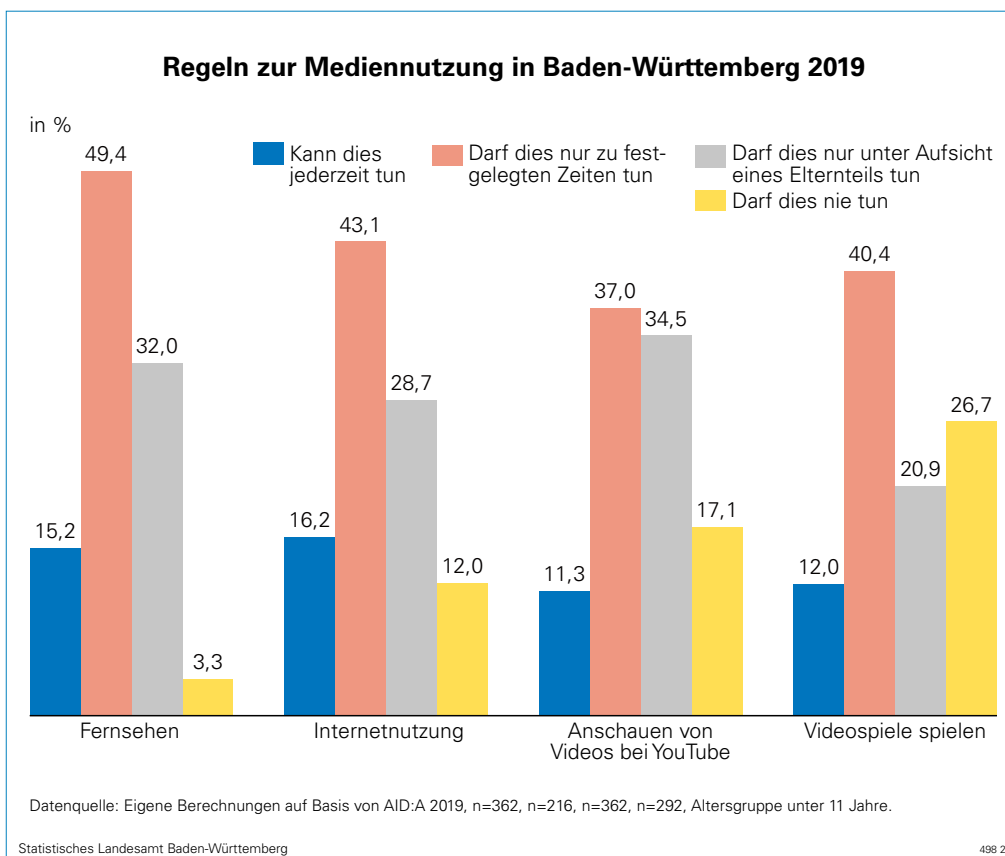


Schaubild 3:  
Regeln zur Mediennutzung  
in Baden-Württemberg  
2019





Eine restriktive Medienerziehung bedeutet, dass bestimmte **Regelungen und Absprachen** beim Medienumgang getroffen werden. Und tatsächlich ist diese Strategie bei Eltern in Baden-Württemberg weit verbreitet, wie die AID:A-Daten von 2019<sup>17</sup> zeigen (vgl. *Schaubild 3*). Fernsehen, Internet, Videos und Videospiele dürfen bis zur Hälfte der Kinder zwischen 6 und 11 Jahren nur zu festgelegten Zeiten nutzen (37–49 % je nach Medium) oder ein Viertel bis ein Drittel der Kinder nur unter der Aufsicht eines Elternteils (20–34 % je nach Medium). Einen freien Zugriff auf Internet und Fernsehen haben dagegen nur rund 15 % der Kinder zwischen 6 und 11 Jahren. YouTube-Videos und Videospiele können rund 11 % frei und unreguliert nutzen.

Beachtet werden muss, dass sich die Frage nach Regelungen zur Mediennutzung in AID:A auf Kinder unter 11 Jahren bezieht. Bei jüngeren Kindern ist die restriktive Medienerziehung unter Umständen leichter anzuwenden als bei älteren Kindern. Jedoch zeigen auch die Ergebnisse der KIM-Studie (2024), dass in 76 % der Familien mit Kindern bis 13 Jahren Absprachen zur Dauer des Fernsehens bzw. Streamens bestehen. Etwa drei Fünftel der Familien haben Regelungen zur Nutzung digitaler Spiele. Zudem gibt es Absprachen über die konsumierten Inhalte (80 % bei Fernsehen/Streamen, 60 % bei Videos und digitalen Spielen).

Schließlich legt knapp die Hälfte der Eltern in Baden-Württemberg auch auf die **gemeinsame, begleitete Mediennutzung** Wert. Das gilt insbesondere für das Fernsehen (47 %) oder Videoschauen (25 %) (vgl. *Schaubild 4*). Dagegen spielen 60 % der Kinder Spiele auf dem Smartphone, ohne dabei von Erwachsenen begleitet zu werden.

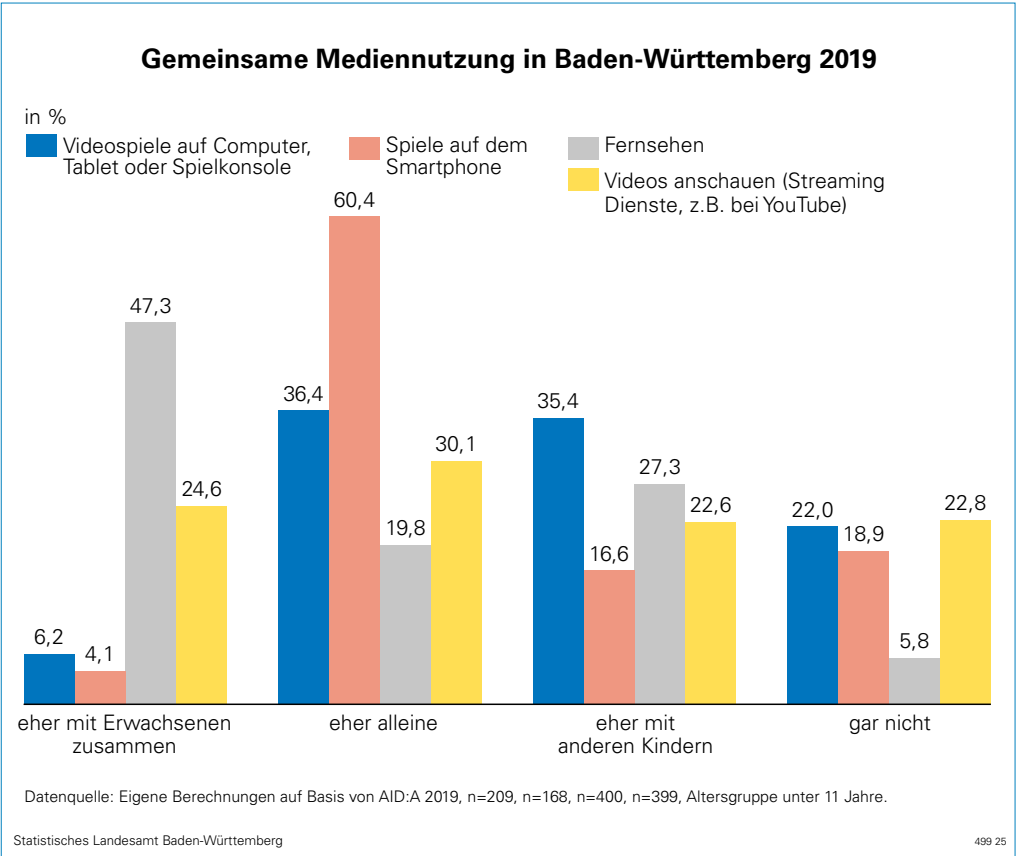


Schaubild 4:  
Gemeinsame Medien-  
nutzung in Baden-  
Württemberg 2019

17 In den AID:A-Daten von 2024 war die Frage zur gemeinsamen Mediennutzung nicht vorhanden, weshalb auf Daten von 2019 zurückgegriffen wird und durch aktuelle Daten der KIM-Studien ergänzt wird.



Gleiches gilt zu rund einem Drittel für Spiele auf Computer/Tablet oder der Spielekonsole. Gerade bei den Smartphonespielen überraschen diese hohen Zahlen. Die KIM-Studie (2024) konnte jedoch zeigen, dass Eltern 6- bis 7-jähriger Kinder diese im Jahr 2024 stärker beim Spielen am Handy begleiteten als zwei Jahre zuvor. Dies ist möglicherweise ein Resultat der verstärkten Medienberichterstattung über digitale Risiken. In den älteren Altersgruppen ab 8 Jahren ist jedoch der Anteil an Kindern, die digitale Geräte vorrangig alleine nutzen, gestiegen. Hierin besteht ein Risiko, da algorithmisch geprägte Inhalte, wie zum Beispiel auf YouTube, andere und vor allem weitgehendere Kompetenzen verlangen als Lesen, Musik, Videos oder Computerspiele (Naab 2024).

Eine aktive Medienerziehung bedeutet, **sich gemeinsam mit Medien und Medieninhalten auseinanderzusetzen**. Hier zeigen die Ergebnisse der AID:A-Daten von 2019 für Baden-Württemberg, dass rund 45 % der Eltern von Kindern bis 11 Jahren mindestens oft mit ihren Kindern über Fernsehinhalte sprechen (Schaubild 5). Aber Familien diskutieren deutlich häufiger über die Mediennutzungsdauer (in 57 % der Familien). Vergleichsweise kommt der Diskussion über Erfahrungen im Internet, Netzsicherheit oder Videospiele deutlich weniger Bedeutung zu. Nur rund 40 % der Eltern sprechen mit ihren Kindern darüber, obwohl knapp 60 % der Kinder jederzeit frei oder zu festgelegten Zeiten unbegleitet ins Internet gehen dürfen. Die Daten geben aber keinen Aufschluss über die Beweggründe der Eltern oder darüber, ob sie die Internetnutzung ihrer Kinder durch Filter schützen und deshalb weniger Diskussionsbedarf sehen.

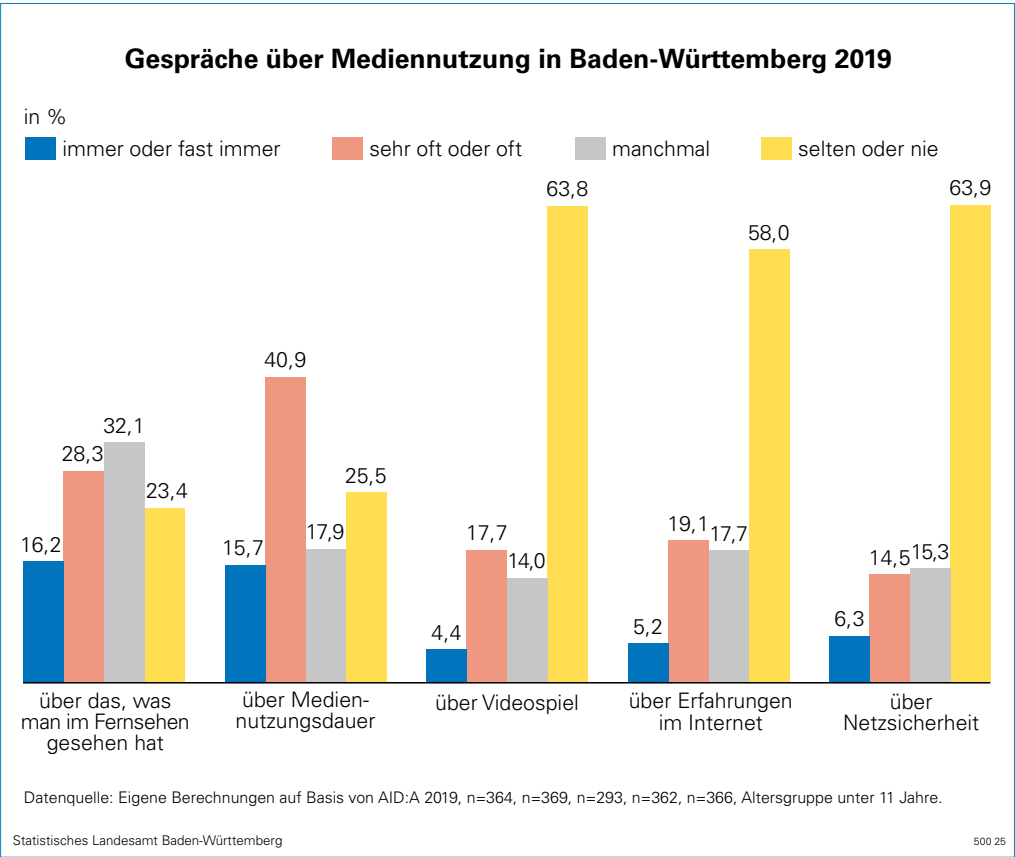


Schaubild 5:  
Gespräche über Medien-  
nutzung in Baden-Würt-  
temberg 2019

## 2.4 Einfluss von Eltern auf die Mediennutzung ihrer Kinder

In Baden-Württemberg regulieren Eltern jüngerer Kinder unter 12 Jahren vor allem Medienzeiten oder begleiten und beaufsichtigen die Nutzung. Spannend ist die Frage, inwiefern sich diese Regularien tatsächlich auf die Mediennutzung der Kinder auswirken. Um diesen Einfluss zu prüfen, wurde aus den AID:A-Daten 2019 ein Regulations-Index konstruiert, der angibt, ob Eltern bei der Medienerziehung restriktiv oder extensiv handeln.<sup>18</sup> Anzunehmen ist, dass Kinder, die Medien extensiv und unreguliert nutzen, diese auch deutlich länger konsumieren als Kinder, deren Eltern Regeln aufstellen. Tatsächlich bestätigen die Daten diese Annahme. Kinder mit extensiven oder nicht vorhandenen Regelungen im Umgang mit Medien verbringen im Durchschnitt täglich 96 Minuten mehr mit digitalen Medien als Kinder mit restriktiveren Eltern.<sup>19</sup> Dieser Einfluss bleibt auch über mehrere Jahre bestehen. Kinder und Jugendliche, die 2019 extensiv und unreguliert Medien nutzen durften, haben auch im Jahr 2023 einen signifikant höheren durchschnittlichen Medienkonsum (54 Minuten).<sup>20</sup>

Schließlich zeigen die Daten auch Tendenzen dafür, dass Eltern in der Mediennutzung ihrer Kinder eine Vorbildfunktion einnehmen. Schaut man anhand von Korrelationen, wie die Dauer der Mediennutzung der Eltern mit der der Kinder zusammenhängt, wird ein positiver Zusammenhang<sup>21</sup> deutlich. Je länger Eltern täglich Fernsehen/Video, digitale Spiele und Social Media nutzen, desto länger ist tendenziell auch die tägliche Nutzungsdauer dieser Medien bereits bei jüngeren Kindern (0 bis 11 Jahre).

## 3. Ansatzpunkte

Die Ergebnisse legen nahe, dass eine begleitende Medienerziehung tatsächlich dazu führen kann, dass Kinder ihre Medienzeit reduzieren. Dennoch wird auch deutlich, dass die Medienzeiten mit zunehmendem Alter stark zunehmen und gerade Soziale Medien ab dem Übergang in die Sekundarstufe exponentiell an Bedeutung gewinnen. Ein Interview mit Dr. Isabel Brandhorst vom Universitätsklinikum Tübingen gibt Auskunft darüber, wie Eltern diese Entwicklung begleiten können.

---

18 Als extensiv werden die Personen gekennzeichnet, deren Kinder jederzeit Zugang zu Fernsehen, Internet oder Videospiele haben und die Medien unbegleitet konsumieren ( $n = 48$ ). Alle anderen Personen werden als restriktiv ( $n = 1,703$ ) eingestuft.

19 Dieser Unterschied ist statistisch signifikant. Der t-Test für zwei Stichproben überprüft, ob sich zwei unabhängige Gruppen signifikant in Bezug auf den Mittelwert eines bestimmten Merkmals unterscheiden.  $t = -3.8875$   $\Pr(|T| > |t|) = 0.0002$ .

20  $t = -2.1967$   $\Pr(|T| > |t|) = 0.0284$ .

21  $\text{Corr} = 0.3925$ ,  $p = 0.0000$ .



## Interview mit Dr. Isabel Brandhorst, Leiterin der Forschungsgruppe Internetnutzungsstörungen am Universitätsklinikum Tübingen

### **FaFo: Wie hat sich das digitale Leben von Kindern und Jugendlichen verändert?**

*Dr. Isabel Brandhorst: Wir sehen, dass sich Bildschirmzeiten zulasten von Alternativen, wie Rausgehen, immer weiter ausdehnen. Kinder bekommen immer früher ein Smartphone und sind früher auf Social-Media-Kanälen unterwegs. Seit der Coronapandemie sehen wir gerade im Bereich Social Media ein deutlich gestiegenes riskantes Nutzungsverhalten. Viele können die Nutzung kaum noch kontrollieren und priorisieren diese vor anderen Lebensbereichen.*

### **Wie erleben Eltern diese Veränderungen der digitalen Welt?**

*Es gibt unkritische Eltern, die ihre Kinder einfach machen lassen. Das ist riskant. Das Gehirn hat keinen Löschknopf und problematische Inhalte sind nicht sofort zu erkennen. Dafür müssen sich Eltern auf der Metaebene mit den Medien auseinandersetzen. Eltern, die das tun, sind zerrissen zwischen dem Wunsch des Kindes, dazuzugehören, und dem eigenen Bedürfnis, es zu schützen. Bislang medienerzieherisch restriktive Eltern erfahren wiederum oft einen Kontrollverlust, wenn ihre Kinder älter werden: Wenn der Freundeskreis der Kinder bereits auf Social Media aktiv ist, das Schul-Tablet Onlinespiele ermöglicht oder Lehrkräfte den Smartphonebesitz zur Unterrichtsgestaltung voraussetzen. Am meisten belastet Eltern der Dauerkonflikt um Mediennutzungszeiten, unter dem die Beziehung zu ihrem Kind leidet.*

### **Was raten Sie den Eltern, wie sie ihre Kinder digital begleiten können?**

*Im ISES! Kids Onlinetraining<sup>22</sup> raten wir Eltern zu einem positiven Austausch und einer begleitenden Rolle. Sich die Medienwünsche der Kinder anzuhören, zu bewerten und eine Entscheidung zu treffen. Angebote wie [spieleratgeber-nrw.de](https://spieleratgeber-nrw.de) unterstützen hierbei. Oder auch selbst konkrete, pädagogisch wertvolle Vorschläge für Onlinespiele oder Videos einzubringen. Medien sollten nicht einfach limitiert oder als Drohungs-, Belohnungs-, Betreuungs- oder Regulationssystem eingesetzt werden. Auch pauschale Verbote und Einwilligungen, wie „ab 8 Jahren darfst du zocken“ sind nicht hilfreich.*

### **Wodurch erkennt man ein ungesundes Nutzungsverhalten und gibt es speziell gefährdete Personengruppen?**

*Wenn Kinder ab etwa 8 bis 9 Jahren nicht mehr dem Impuls widerstehen können, digitale Medien zu nutzen und diese anderen Aktivitäten gegenüber bevorzugen, kann dies ein Anzeichen sein. Grundsätzlich zeigen Jungen deutlich häufiger ein problematisches Nutzungsverhalten, gerade in den Bereichen Gaming, Pornografie und Social Media. Auch Persönlichkeitsmerkmale können entscheidend sein. Dazu gehören Impulsivität, geringe Gewissenhaftigkeit, geringer Selbstwert, Lebensunzufriedenheit, genetische Faktoren, wie Sucht in der Familie, aber auch fehlende Stressresistenz und eine geringe Emotionsregulierungskompetenz. Gerade bei letzterem sind Eltern Vorbilder im Umgang mit Stress und Emotionen. Wenn sie zum Beispiel Medien zur Regulation ihres Kindes einsetzen, im Restaurant oder wenn es schreit, kann dem Kind die Kompetenz verloren gehen, sich ohne Medien zu regulieren.*

---

22 <https://www.medicin.uni-tuebingen.de/de/ises-kids-onlinetraining> (abgerufen am 02.12.2025).



## Wie kann Betroffenen von problematischem digitalem Verhalten geholfen werden?

*Die Jugendlichen leiden oft selbst unter der Situation. Um sich zu öffnen, brauchen sie einen geschützten Raum außerhalb der Familie, den wir in unserer ambulanten Beratung bieten. Hier können wir mit ihnen in die Reflexion gehen. Verweigern sie die Beratung, zeigen wir Eltern zum Beispiel im Onlinetraining ISES! Teens<sup>23</sup> Kommunikations- und Zugangsmöglichkeiten auf, ebenso wie Selbstschutz- und Deeskalationsstrategien. Zeigen wiederum auch Eltern ein auffälliges Nutzungsverhalten, geht es darum, als Familie Medien im Alltag zu reduzieren. Bildschirmfreie Abende oder Ausflüge ohne Smartphone können erste Schritte sein. Eltern können lernen, ihre Vorbildfunktion bewusst zu gestalten.*

## Welche Rolle spielen Kitas, Schulen und Lehrkräfte in der Medienerziehung?

*Die Schule ist eigentlich ein Schatz in der Vermittlung von Medienkompetenz. Alle Kinder sind hier versammelt. Dennoch kommt Schule dieser Rolle aktuell unzureichend nach. Zwar gibt es seit diesem Schuljahr in Baden-Württemberg das Fach „Informatik und Medienbildung“. Hier wird es aber auf die Ausgestaltung ankommen und ob überhaupt eine kritische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt vorgesehen ist. Jedoch löst Medienkompetenz nicht alle Probleme. Letztendlich brauchen wir klare Regeln, ab wann Kinder beispielsweise Soziale Medien nutzen dürfen sowie eine zuverlässige Altersverifikation, die nicht umgangen werden kann. Da es noch ein langer Weg dorthin sein dürfte, brauchen wir jetzt breit angelegte Aufklärungskampagnen. Schulen und Kindergärten müssen eine klare Haltung entwickeln und unter anderem dann reagieren, wenn Kinder bereits in der Grundschule Messengerdienste, Soziale Medien, altersinadäquate Videos oder digitale Spiele nutzen.*

Das Interview verdeutlicht, wie sich mit zunehmendem Alter der Kinder ihr digitales Verhalten dem Einfluss und Radius der Eltern entzieht. Entsprechend sollten Kinder bereits vor diesem Kipppunkt Medienkompetenz erwerben. Dies gilt unter dem Aspekt der Sicherheit, aber auch damit Kinder die reichhaltigen Chancen digitaler Medien für sich nutzen können und diese zu einem Instrument der positiven und produktiven Teilhabe werden. In Baden-Württemberg bestehen erfolgreiche Initiativen und Programme, die Eltern und Lehrkräfte dabei unterstützen, Kinder an Medien heranzuführen.

Die **Medienanstalt für Baden-Württemberg (Landesanstalt für Kommunikation LFK)** legt einen besonderen Schwerpunkt auf die Förderung der Medienkompetenz junger Menschen, Jugendschutz und Medienpädagogik. Eltern können sich in kostenfreien Webinaren zu einem gesunden digitalen Aufwachsen informieren. Zudem stehen ihnen von der LFK initiierte, geförderte Orientierungsangebote zur Verfügung. Beispiele sind das Online-Informationsangebot *medien-kindersicher.de*, das Eltern über technische Schutzlösungen für Geräte, Dienste und Apps ihres Kindes informiert oder der Elternratgeber *flimmo.de*, der dabei unterstützt, TV-, Streaming- und Online-Angebote für Kinder zwischen 3 und 13 Jahren altersgerecht auszuwählen. Ebenso bestehen Angebote für Schulen, wie das Bildungsprojekt „Medienrechte für Kinder“ für Grundschulen oder Medienkompetenzworkshops an Schulen ab der sechsten Klasse, in denen Schülerinnen und Schüler unter anderem Kompetenzen rund um die Medienproduktion, Fake News, Design und Elektrotechnik erwerben, sich mit dem Thema Selbstdarstellung im Netz auseinandersetzen oder zu digitalen Ersthelferinnen und Ersthelfern ausgebildet werden.

---

23 <https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/ises-teens-onlinetraining> (abgerufen am 02.12.2025).

Die **Initiative Schau hin!**<sup>24</sup> gibt Eltern und Erziehenden unter dem Motto „Verstehen ist besser als verbieten“ Orientierung in der digitalen Medienwelt. Sie informiert über aktuelle Entwicklungen, vermittelt Hintergrundwissen zur Medienerziehung und gibt konkrete, alltagstaugliche Tipps, wie sie den Medienkonsum ihrer Kinder kompetent begleiten können.

Auch im Rahmen des **Landesprogramms STÄRKE**<sup>25</sup> setzen sich seit 2025 einige Kommunen mit kostenfreien Kursen der Eltern- und Familienbildung dafür ein, Familien bei der Herausforderung der Medienerziehung zu unterstützen. Informationen zu den Angeboten finden sich online<sup>26</sup> und bei den für Familien zuständigen Stellen der Kommunen.

Das Universitätsklinikum Tübingen entwickelte das kostenfreie Onlinetraining **ISES! Kids**<sup>27</sup>. Das Training adressiert Eltern von ca. 6- bis 12-jährigen Kindern, die sie bei der Entwicklung einer gesunden Nutzung von digitalen Medien unterstützen möchten. Ein besonderer Fokus liegt auf digitalen Spielen, sozialen Netzwerken und Video-Konsum. Zeigen Kinder Symptome einer Sucht, steht ihnen das **ISES! Teens Onlinetraining**<sup>28</sup> zur Verfügung. Mit **ISES! Coach**<sup>29</sup> steht wiederum Fachkräften ein Angebot zur Verfügung, wenn diese ISES! Kids Eltern empfehlen oder in ihrer Arbeit mit Eltern einsetzen möchten.

Das **ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote**<sup>30</sup> unterstützt in unterschiedlichen Regionen des Landes mit diversen Formaten bei der Umsetzung medienpädagogischer Angebote für Eltern, Familien, Kinder und Jugendliche oder pädagogische Fachkräfte. Hierfür bildet die Aktion Jugendschutz Referentinnen und Referenten aus, die vor Ort als Ansprechpersonen zur Verfügung stehen. Formate können Workshops, Vorträge, Elterncafés und Eltern-Kind-Veranstaltungen sein. Ein weiteres Format der ajs sind **Elterntalks**<sup>31</sup>. Diese bieten Eltern die Möglichkeit, sich niedrigschwellig über Erziehungsthemen wie Mediennutzung, Konsumverhalten und den Familienalltag auszutauschen. Durch diesen Erfahrungsaustausch können Eltern reflektieren, voneinander lernen, neue Perspektiven gewinnen und lernen, wie sie ihre Kinder sicher, verantwortungsvoll und selbstbewusst begleiten können.

## 4. Fazit

Kinder sind von Beginn an von digitalen Medien umgeben. Am Vorbild ihrer Eltern lernen sie schon früh deren Bedeutung in der heutigen Welt kennen und möchten selbst so früh wie möglich daran teilhaben. Bereits in der Grundschule spüren viele Kinder den sozialen Druck, „dabei zu sein“, wenn Klassenchats und digitale Lernplattformen zur Anwendung kommen. Wie der Report zeigt,

24 Gemeinsame Initiative von Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend, ARD, ZDF, AOK – Die Gesundheitskasse, <https://www.schau-hin.info/ueber-uns/initiative> (abgerufen am 02.12.2025).

25 <https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/de/soziales/familie/eltern-und-familienbildung/landesprogramm-staerke> (abgerufen am 02.12.2025).

26 Unter <https://muetter-vaeter-bw.de/adressen/> (abgerufen am 02.12.2025) in der Kategorie „Familienbildung/ STÄRKE vor Ort“.

27 <https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/ises-kids-onlinetraining#> (abgerufen am 02.12.2025).

28 <https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/ises-teens-onlinetraining> (abgerufen am 02.12.2025).

29 <https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/ises-kids-coach#> (abgerufen am 02.12.2025).

30 <https://www.ajs-bw.de/ajs-landesnetzwerk-fuer-medienpaedagogische.html> (abgerufen am 02.12.2025).

31 <https://www.elterntalk-bw.de/index.html> (abgerufen am 02.12.2025).



sind sich viele Eltern in Baden-Württemberg ihrer Aufgabe bewusst, ihr Kind in die digitale Welt zu begleiten. Besonders in den ersten elf Lebensjahren übernehmen einige eine aktive Rolle in der Medienerziehung, regulieren Medienzeiten, begleiten die Nutzung und sprechen über Inhalte. Es wird auch deutlich, dass mit dem Eintritt in die Sekundarstufe der elterliche Einfluss abnimmt, während derjenige von Peers wächst. Die digitalen Kompetenzen der Kinder übertreffen schon bald die der Eltern (BzKJ 2022). Dies verdeutlicht, wie wichtig es ist, Kinder frühzeitig auf die digitale Welt mit ihren Faszinationen, Chancen und Gefahren vorzubereiten. Digitale Orientierung entsteht durch aktives Vorleben, kritisches Einordnen und begleitetes Ausprobieren. Familien und Schulen sind Orte, die hierfür die besten Voraussetzungen bieten.

Trotz der hohen Sensibilität sprechen Eltern jüngerer Kinder selten mit ihren Kindern über Interneterlebnisse und Netzsicherheit, obwohl einige Kinder bereits – teilweise unbegleitet – im Internet surfen. Hier bestehen Wissenslücken und Nachholbedarf. Nahezu die Hälfte der Eltern kennt keine Filterprogramme (miniKIM-Studie 2023). Etwas mehr als ein Drittel weiß nicht, wo man sich dazu informieren kann, obwohl sie überwiegend Filter- oder Schutzprogramme als notwendig erachten (ebd.).

Diese Wissenslücke könnte durch die vielfältige Angebotslandschaft in Baden-Württemberg geschlossen werden. Dabei liegt die Herausforderung darin, Medienerziehung für Eltern in den Alltag integrierbar zu gestalten. Angebote, Programme oder auch Informationen sollten daher möglichst niedrigschwellig beworben und überall dort platziert werden, wo Eltern sich ohnehin aufhalten oder wo Erziehungsfragen behandelt werden (Hoffmann 2013). Beispiele sind Elternzeitschriften, Erziehungsratgeber (analog wie digital), Angebote der Familienbildung und die Erziehungsberatung. Entsprechend kann es sinnvoll sein, das vielfältige, vorhandene Unterstützungsangebot zu bündeln und im Rahmen einer landesweiten Informationskampagne sichtbar zu machen. Ein Anknüpfungspunkt könnte die Strategie Masterplan Kinderschutz sein, durch die landesweit die Gesellschaft zum Thema Kinderschutz sensibilisiert und informiert werden soll.

Gleichzeitig ist es eine Aufgabe der politisch zuständigen Stellen die Plattformbetreiber zum Kinder- und Jugendschutz zu verpflichten. Social-Media-Apps geben zwar ein Mindestalter vor, das jedoch nicht wirksam überprüft wird. Ziel muss daher eine datensparsame, einfache und funktionierende Altersverifikation sein.

Angeichts des raschen technologischen Wandels müssen Aufklärungsarbeit und Programme laufend aktualisiert werden. Das Thema generative Künstliche Intelligenz ist beispielsweise relativ neu, wird aber bereits von Jugendlichen genutzt (JIM-Studie 2024). KI-basierte Systeme schaffen neue Formen digitaler Einflussnahme, deren Auswirkungen auf die Entwicklung und psychische Gesundheit von Heranwachsenden bislang kaum erforscht sind (Brailovskaia et al. 2025). Erfolgreiche Initiativen sollten daher stetig angepasst und evaluiert werden.

Die Vermittlung von Medienkompetenz ist letztendlich eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. In einer digitalisierten Welt sind alle Generationen, in allen sozialen Kontexten, gefordert, ein reflektiertes Medienhandeln vorzuleben. So wird die Gesellschaft selbst zum Vorbild und die Vermittlung von Medienkompetenz zu einem lebenslangen Prozess, der möglichst früh beginnen sollte (Frölich und Lehmkuhl 2023).



## 5. Literatur

Böhme, Anais und Yunus Roschlau (2025): Nachgefragt: Was denken Jugendliche über Altersgrenzen für Social Media? In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 17–19.

Brailovskaia, Julia; Johannes Buchmann; Ralph Hertwig; Thomas Metzinger; Christian Montag; Ahmad-Reza Sadeghi; Silvia Schneider; Indra Spiecker gen. Döhmman und Annie Waldherr (2025): Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. In: Diskussion Nr. 40. Halle (Saale): Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina.

Bundesgesetzblatt (2021): Zweites Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes. Bundesgesetzblatt Jahrgang 2021 Teil I Nr. 16.

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) (2025): Altersgrenzen für Social Media? Perspektive der Medienregulierung – Die KidD im Einsatz für sichere und altersgerechte Online-Angebote. In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 20–23.

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) (2022): Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage.

Festl, Ruth und Alexandra N. Langmeyer (2018): Die Bedeutung der elterlichen Internet-erziehung für die Internetnutzung von Vor-, Grund- und Sekundarschulkindern. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 67, 2. S. 154–180.

Frölich, Jan und Gerd Lehmkuhl (2023): Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Risiken und Chancen. Stuttgart: Schattauer.

Hoffmann, Bernward (2013): Medienkompetenz von Eltern im System Familie. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. S. 71–83.

JIM-Studie (2024): Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

KIM-Studie (2024): Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

KIM-Studie (2022): Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

miniKIM-Studie (2023): Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Möhler, Eva (2025): Altersgrenze für Social Media? Ja! In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 4–7.

Mößle, Thomas; Paula Bleckmann; Florian Rehbein und Christian Pfeiffer (2012): Der Einfluss der Medien auf die Schulleistung. In: C. Möller (Hrsg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxis- handbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern, S. 68–76. Stuttgart: Kohlhammer.

Müller, Silke (2025): Altersgrenzen für Social Media? Perspektive aus der schulpädagogischen Praxis. In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 8–11.

Naab, Thorsten (2025): Forschungsperspektiven zu Mediennutzung, Medienbildung und Herausforderungen bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland. München: Deutsches Jugendinstitut e. V.

Naab, Thorsten (2024): Mediatisierte und digitalisierte Alltagswelten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): AID:A 2023 Blitzlichter. Zentrale Befunde des DJI-Surveys zum Aufwachsen in Deutschland. Bielefeld: wbv Publikation.

Paulus, Frank (2024): Digitale Medien und Schlaf bei Kindern und Jugendlichen: Prävention und Intervention. Pädiatrie & Pädologie 59, S. 236–243.

Paulus, Frank W.; Susanne Ohmann; Alexander von Gontard und Christian Popow (2018): Internet Gaming Disorder in children and adolescents: a systematic review. Develop Med Child Neuro 60, S. 645–659.

Steiner, Oliver (2011): Pflegen medienkompetente Eltern eine gute Medienerziehung? Ergebnisse einer Repräsentativbefragung von Eltern 10–17-jähriger Kinder. Diskurs Kindheits- und Jugendforschung Heft 4-2013, S. 471–484.

Von Gross, Friederike; Eik-Henning Tappe und André Weßel (2025): Altersgrenzen für Social Media? Die Perspektive der Medienpädagogik. In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 12–15.

Yannikos, York und Martin Steinebach (2025): Datensparsame Altersverifikation. In: BzKJ Aktuell 2, 2025. S. 29–32.



## Impressum

Der GesellschaftsReport BW wird herausgegeben vom  
Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration  
Baden-Württemberg  
Else-Josenhans-Straße 6  
70173 Stuttgart  
Tel.: 0711 123-0  
Internet: <https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/>

### Autorinnen

Stephanie Bundel und Dr. Felizia Hanemann

### Redaktion

Helin Hoffmann

### Layout

Andrea Mohr

### Copyright-Hinweise

© Statistisches Landesamt Baden-Württemberg, Fellbach, 2025

### Fotonachweis Titelbild

Scusi / Fotolia

### Verteilerhinweis

Diese Informationsschrift wird von der Landesregierung in Baden-Württemberg im Rahmen ihrer verfassungsmäßigen Verpflichtung zur Unterrichtung der Öffentlichkeit herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von deren Kandidatinnen und Kandidaten oder Helferinnen und Helfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für alle Wahlen.

**Missbräuchlich** ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken und Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel.

Untersagt ist auch die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die vorliegende Druckschrift nicht so verwendet werden, dass dies als Parteinahme des Herausgebers zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Diese Beschränkungen gelten unabhängig vom Vertriebsweg, also unabhängig davon, auf welchem Wege und in welcher Anzahl diese Informationsschrift dem Empfänger zugegangen ist.

**Erlaubt** ist es jedoch den Parteien, diese Informationsschrift zur Unterrichtung ihrer Mitglieder zu verwenden.