



DOMUS e.V.
VEREIN FÜR KINDER-, JUGEND- UND FAMILIENHILFEN

Wenn Squid Game in den Kindergarten kommt

Warum Kinder über Gewaltmedien sprechen – und wie wir gemeinsam darauf reagieren können.

„Ich bin die rote Puppe!“ – „Wer verliert, wird erschossen!“ Solche Sätze hören wir in unserer Einrichtung immer häufiger. Kinder im Kindergartenalter kennen Inhalte aus Squid Game, Roblox und ähnlichen Formaten – oft ohne, dass Eltern davon wissen. Diese Broschüre erklärt, was dahintersteckt, und zeigt, wie Sie zuhause das Gespräch darüber führen können.

1 Was wir im Alltag beobachten

In unserer heilpädagogischen Arbeit mit Kindern zwischen 3 und 7 Jahren begegnen uns regelmäßig Spielszenen, Aussagen und Zeichnungen, die auf Inhalte aus Squid Game, Roblox und ähnlichen Serien oder Spielen hinweisen. Die Kinder haben diese Inhalte meist nicht selbst gesucht – sie begegnen ihnen über ältere Geschwister, deren Spielfreunde oder über Kinder und Jugendliche im Familienkreis, über YouTube oder kurze Clips in den Social-Media-Feeds der Eltern.

ab 16

Altersfreigabe für Squid Game
(Netflix)

40 %

der tägl. Roblox-Nutzer sind
unter 13 Jahren

1/3

der Kinder berichten von
Alpträumen nach TV-
Erlebnissen*

* Befragung unter knapp 1.500 Kindern, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Die Begegnungen mit solchen Inhalten ist kein Zeichen elterlichen Versagens. Sie sind Alltag und deshalb braucht diese unsere gemeinsame Aufmerksamkeit.

„Ein erhöhter Medienkonsum verringert die Anzahl an direkten, sprachfördernden Interaktionen im Alltag. Aus logopädischer Sicht fehlen dadurch zentrale dialogische Reize, die für den Aufbau von Wortschatz, Grammatik und Kommunikationsfähigkeit notwendig sind.“ Bestätigt eine Logopädin der Frühförderstelle München West.

2 Was entwicklungspsychologisch passiert

Um zu verstehen, warum diese Inhalte für junge Kinder besonders wirkungsvoll sind, lohnt ein kurzer Blick auf die Entwicklung.

Die magische Phase (ca. 2–6 Jahre nach Jean Piaget)

Nach Jean Piaget befinden sich Kinder im Kindergartenalter in der sogenannten magischen Phase:

Realität und Fantasie sind noch nicht klar getrennt. Was ein Kind auf einem Bildschirm sieht, kann sich real anfühlen. Das Monster ist da, der rote Anzug ist wirklich bedrohlich.

- Kinder können Fiktion und Wirklichkeit noch nicht zuverlässig unterscheiden
- Als real erlebte Gewaltdarstellungen können Lernprozesse zu Aggression verstärken
- Schlafstörungen, Ängste und Alpträume sind häufige Folgeerscheinungen
- Das Nachspielen ist kein Zeichen von Gleichgültigkeit – es ist kindliche Verarbeitung

"Jüngere Kinder können weniger gut zwischen Fantasie und Realität unterscheiden als ältere. Die als real empfundenen Darstellungen können das Lernen von Aggression bei jungen Kindern verstärken."

Medienpsychologische Forschung, zusammenfassend nach Kunczik (2011)

Das Nachspielen von Squid-Game-Elementen auf dem Spielplatz muss dabei differenziert betrachtet werden: Die Serie beruht auf Kinderspielen, und Kinder spielen grundsätzlich auch Themen nach, die sie beschäftigen oder ängstigen. Erst wenn dabei echter Druck, Ausgrenzung oder aggressive Eskalation entstehen, wird ein pädagogisches Eingreifen notwendig.

3 Was die Forschung sagt

Die Wirkung gewalthaltiger Medien auf Kinder ist gut erforscht – und differenzierter als oft dargestellt. Aktuelle Studien zeigen:

- Kein simples Ursache-Wirkung-Modell: Gewaltmedien allein machen Kinder nicht zwingend aggressiv. Die Wirkung hängt stark vom Entwicklungsstand, dem sozialen Umfeld und der familiären Einbettung ab (Kunczik 2011).
- Kinder mit Entwicklungsrisiken sind besonders vulnerabel: Bei ihnen kann häufiger Konsum von Gewaltmedien bestehende Risiken verstärken.
- Desensibilisierung ist ein realer Effekt: Mit der Zeit kann sich die emotionale Reaktion auf Gewaltdarstellungen abschwächen – Empathie nimmt ab, Gewalt wird als „normal“ wahrgenommen.
- Langzeitfolgen wurden in US-Studien nachgewiesen: Der Konsum von Gewaltfernsehen im Kindesalter (ab ca. 8 Jahren) zeigte Zusammenhänge mit aggressivem Verhalten bis ins Erwachsenenalter.
- Elterliche Begleitung ist der stärkste Schutzfaktor: Das gemeinsame Gespräch über Medieninhalte reduziert negative Wirkungen erheblich.

⚠ **Besonderer Hinweis zu Roblox**

Roblox ist eine der beliebtesten Plattformen bei Kindern – auch im Vorschulalter.
Aktuelle Studien (2024/2025) belegen erhebliche Sicherheitslücken:

- 40 % der täglich aktiven Nutzer sind unter 13 Jahren
- Nutzer-generierte Inhalte reichen von harmlosen Spielen bis zu gewalthaltigen Szenarien
- Trotz Verbesserungen Ende 2024 sind Alterskontrollen weiterhin unzuverlässig
- Cybergrooming durch Erwachsene ist ein dokumentiertes Risiko auf der Plattform

Empfehlung: Kinder unter 7 Jahren sollten Roblox ausschließlich mit direkter Begleitung und in zeitlich klar begrenzten Einheiten nutzen.

4 Was Sie als Eltern tun können

Verbote allein wirken selten – und sie können das Interesse sogar verstärken. Was nachweislich hilft, ist der offene, neugierige Dialog. Sie kennen Ihr Kind am besten. Hier sind vier Ansätze, die sich in der Praxis bewährt haben:



Klare Zeiten & Räume

Bildschirmzeit aktiv begrenzen und als Ritual gestalten – nicht als Strafe. Kein Bildschirm in der letzten Stunde vor dem Schlafen.



Mitschauen & Fragen stellen

Wenn Ihr Kind etwas sieht, schauen Sie mit. Nicht kommentieren, sondern fragen: „Was passiert da gerade? Wie fühlt sich die Figur?“



Nachspielen begleiten

Wenn Kinder Squid-Game-Elemente nachspielen, nicht sofort unterbinden. Fragen Sie: „Wer darf mitmachen? Was passiert mit denen, die verlieren?“



Starke Gegenbilder schaffen

Bewegung, Natur, Rollenspiele und Geschichten bieten echte emotionale Nahrung. Je reicher das Erleben offline, desto weniger zieht der Bildschirm.

Elterliche Begleitung ist der stärkste Schutzfaktor

Die Forschung ist eindeutig: Kinder, deren Eltern über Medieninhalte sprechen, sie einordnen helfen

und eigene Werte dazu benennen, sind deutlich weniger durch negative Medienwirkungen gefährdet –

unabhängig davon, welche Inhalte sie gesehen haben.

Zusammenfassend sehen wir die Hauptgefahren und die Auswirkungen bei hohem Medienkonsum so:

- die **Entwicklung** hat bei hohem Medienkonsum eine verminderter Sprachentwicklung und Defiziten in der Motorik zur Folge
- auf **die psychische Gesundheit** wirkt sich übermäßiger Medienkonsum durch Reizbarkeit, Unausgeglichenheit, vermehrte Aggressionspotential und auf Suchtverhalten (immer mehr) aus
- die Schnelle Bildfolgen können das kindliche Gehirn überreizen, was das Risiko für **Aufmerksamkeitsdefizite** erhöht.
- die Nutzung von Medien als "Babysitter" wirkt sich somit ungünstig auf das **soziale Verhalten** aus. Bewegungsmangel führt nicht selten zu **Übergewicht** und **motorischen Beeinträchtigung**

Zeichnungen der Kinder



5 Aussagen von Kindern zwischen dem vierten und siebten Lebensjahr die uns in der Praxis begegnen:

„Strawberry Elefant, der ist ganz nett, ganz süß.“

„In der Nacht im Wald, darf man niemals herumlaufen, sonst kommt der Kettensägenmann. Der hat Kettensägen an den Händen.“

„Der Bruder vom Kettensägenmann ist noch stärker. Der hat Raketenwerfer und Laserstrahler.“

„Die Frau kommt mit Schatten. Das ist eine gruselige Frau. Die jagt Angst ein und packt dich an den Füßen und wirft dich auf den Boden, dann ist man Tod. Man kann sie nicht mit Schießpulver abschießen, dann wird sie sauer und schlägt dich ins Gesicht.“

„90 Nächte muss man sich auf Insel aufhalten. Seeungeheuer/Seemonster, Elgagreier mit zehn Augen und Bluebut mit gigantischem Schwanz und schwarzen Zähnen.“

„Seemonster hat einfach den Mann (Jäger) gegessen. Hat ihn einfach umgebracht.“

„Dr. Eggmann hat Diamant gefunden und Monstergift gefunden, dann war Chin Sonic, Chin Shadow und Cin Nuggets.“

„Huggy Wuggy hat ganz lange blaue Beine und Arme. Der ist ganz gruselig.“

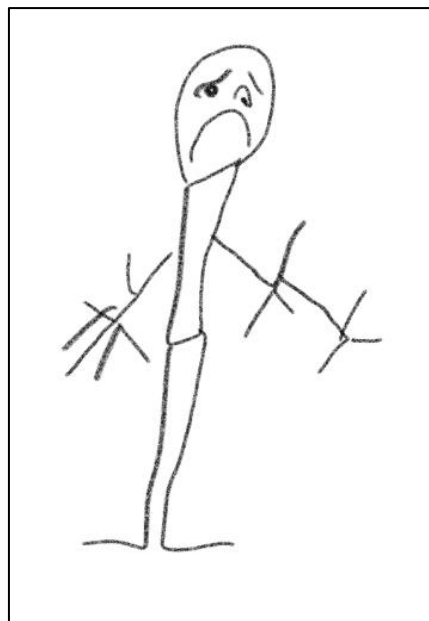
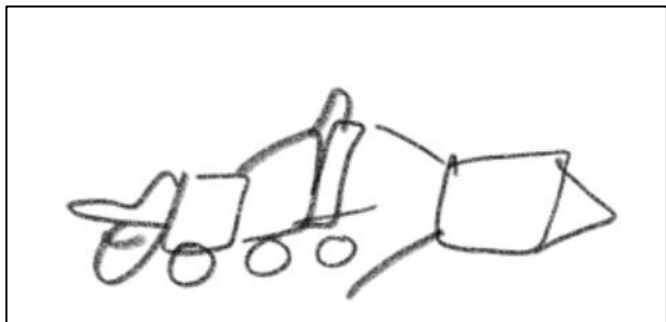
„Huggy Wuggy hat zwei Miniguns und eine Pumpgun in den Händen.“

„Der Mensch schaut ängstlich aus, weil er getötet wird.“

„Grünes Licht, rotes Licht, da ist so eine Metallpuppe, die dreht sich um und wenn du dich bewegst, dann bist du Tod. So erschossen von Wächtern.“

Gespräch über Huggy Wuggy: „Der schaut ganz gruselig aus.“ „Ja, das ist auch ganz gruselig.“ „Hast du da auch Angst?“ „Ja natürlich habe ich da Angst.“

Zeichnungen der Kinder



„Serbische Oma, die foltert dich, bis du Tod bist.“

„Sirenhead wirft dich bin zum Mond, bis zur Antarktis, bis zur Sonne, der ist ganz gefährlich.“
„Prototyp hat lange Metallnadeln, ein leuchtendes Auge, kein Auge, scharfe Zähne, blaue Mütze. Er wirft dich bis zum Mond und er knödelt dich so.“

„Prototyp wird sofort sauer.“

„GTA5 ist ab 18.“

„67 ist der König der Monster.“

„Serbische Oma, die foltert dich, bis du Tod bist.“

Spiele/Apps/Filme/Serien von denen die Kinder gesprochen haben:

Minecraft, Fortnite, Roblox, 69 (Spiel), Squidgame, Poppy Playtime, Youtube, Paw Patrol, Wuzzle Guzzle, Ninjago, Hot Wheels Serie, Halo, GTA

Figuren:

Catnap, Huggy Wuggy, Prototyp, Sirenhead

67, 61, Sprokies, Storch, die Eule, die Forscherin, Momo, Chucky, GTA 5, GTA 6, GTA 7, alte Frau, 90
Nächte, Jäger, der starke Kettensägenmann, der Bruder vom Kettensägenmann, Chin Sonic, Chin
Shadow, Chin Nuggets, Paw Patrol, Feuerwehrmann Sam, Choo Choo Charle, Serbische Oma

Sonstiges:

Kind schläft seit Monaten nur mit Licht und das Licht muss die Spielzeuge anstrahlen.

6 Gesprächsleitfaden für zuhause

Kinder brauchen keine Verhöre – sie brauchen neugierige Erwachsene. Die folgenden Fragen sind Einladungen zum Gespräch, keine Checkliste. Wählen Sie, was sich in Ihrem Alltag natürlich anfühlt.

EINSTIEG – WAS HAT IHR KIND GESEHEN?

- ? „Was spielst du gerade am liebsten mit den anderen Kindern? Gibt es irgendein Spiel, das ihr euch ausgedacht habt?“
Offen, ohne Bewertung – lässt das Kind selbst einsteigen.

- ? „Hast du in letzter Zeit etwas Gruseliges oder Tauriges gesehen – im Fernseher, am Handy, oder bei jemand anderem?“
Signalisiert: Du darfst mir davon erzählen, ich höre zu.

VERTIEFUNG – WIE FÜHLT SICH DAS AN?

- ? „Wenn du an diese Figur oder Szene denkst – wie fühlt sich das an? Macht dich das manchmal traurig oder ängstlich?“
Erlaubt dem Kind, Gefühle zu benennen, ohne sie bewerten zu müssen.

- ? „Glaubst du, das ist wirklich passiert – oder ist das nur eine Geschichte?“
Hilft, Realität und Fiktion gemeinsam einzuordnen.

- ? „Wie fühlt sich die Person da drin wohl – die, die verliert? Was glaubst du, was sie gerne hätte?“
Fördert Empathie und Perspektivübernahme.

ORIENTIERUNG GEBEN – OHNE VERBOTE ZU DIKTIEREN

- ? „Weißt du, warum das eigentlich nur für größere Kinder gedacht ist? Soll ich dir erklären, was mir da Sorgen macht?“
Öffnet eine ehrliche Erklärung – auf Augenhöhe.

- ? „Was machst du lieber: das Spielen – oder wollen wir uns zusammen etwas ausdenken, das wir selber erfinden?“
Bietet eine echte Alternative an, nicht nur ein Verbot.

WENN IHR KIND NACHTS ANGST HAT

- ? „Das war eine Geschichte. Die Menschen, die du gesehen hast, sind Schauspieler – die ziehen nach dem Drehen ihren Anzug aus und gehen nach Hause. Sollen wir uns zusammen etwas Schönes vorstellen?“
Konkretes Gegengewicht zu inneren Bildern – beruhigend und verankert.

Sie sind nicht allein damit – und Sie machen nichts falsch, wenn Ihr Kind diese Dinge aufsnappt. Wir sind als heilpädagogisches Team für Sie da. Wenn Sie das Gespräch mit Ihrem Kind als schwierig erleben, Fragen zu Medienzeiten haben oder Auffälligkeiten beobachten: sprechen Sie uns gerne an.



Quellen & weiterführende Literatur

1. Kunczik, M. (2011). Gewalt und Medien. bpb.de – Bundeszentrale für politische Bildung.
2. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (2021). Squid Game auf dem Schulhof – Was jetzt? Imz-bw.de
3. DAK-Gesundheit (2024). Mediensucht-Studie 2024. Deutsches Zentrum für Suchtfragen, UKE Hamburg.
4. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025). KIM-Studie 2024: Kindheit, Internet, Medien. mpfs.de
5. Saferinternet.at (2025). Squid Game: Gewalt in Medieninhalten. saferinternet.at
6. schau-hin.info (2022). Was Eltern über „Squid Game“ wissen müssen. Mediencoach-Kolumne.
7. ZDF heute (2025). DAK-Studie: Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen wächst.
8. ZDF Panorama (2025). Spieleplattform Roblox: Gefahr von Cybergrooming?
9. Piaget, J. (1926). The Language and Thought of the Child. Harcourt Brace.
10. IFP Familienhandbuch (2020). Kinder und Fantasie. familienhandbuch.de