

Policy Briefing Paper

Monetäre und zeitliche Auswirkungen von Gaming und sozialen Medien auf junge Menschen mit besonderem Förderbedarf

April 2025

Für weiterführende Information, kontaktiere fiting4you@euplus-project.eu.

Thema, Kontext und Methodik

In den letzten Jahren haben digitales Gaming und soziale Medien maßgeblich verändert, wie junge Menschen ihre Zeit verbringen, soziale Kontakte pflegen und mit Geld umgehen. Während die Themen digitale Kompetenz und Online-Sicherheit im Allgemeinen Aufmerksamkeit erhalten, fehlt es bislang an einem tieferen Verständnis der spezifischen Auswirkungen auf Jugendliche mit besonderem Förderbedarf – insbesondere im Hinblick auf Zeitmanagement und Finanzverhalten.

Im Jahr 2024 wurde das Projekt „Mapping the Financial and Time Loss Impact of Gaming and Social Media on Young People with Special Needs“ (kurz: „FITING4YOU“) durch die Projektpartner [Jugendförderverein Parchim/Lübz e. V.](#) (Deutschland), [MMT Academics](#) (Deutschland) und [Future in Perspective](#) (Irland) ins Leben gerufen. Ziel dieser Initiative war es, die Herausforderungen der Zielgruppe besser zu verstehen und wirksame Methoden zur Unterstützung beim Umgang mit Zeit und Geld im digitalen Raum zu identifizieren.

Das Projekt hatte den Anspruch, die vorhandene Evidenzbasis zu erweitern, Empfehlungen für politische Entscheidungstragende, pädagogische Fachkräfte und Eltern zu formulieren sowie das allgemeine Bewusstsein für die Thematik zu stärken. In diesem Bericht bezieht sich der Begriff „Zielgruppe“ auf junge Menschen mit besonderem Förderbedarf, zum Beispiel aufgrund einer Lernschwäche.

Das Projekt wurde in drei Phasen in den Jahren 2024 und 2025 durchgeführt:

- 1) Desk Research: Analyse vorhandener Daten zum Online-Zeit- und Ausgabeverhalten der Zielgruppe – mit Fokus auf EU-weite Informationen und vertiefende Erkenntnisse aus Deutschland und Irland.
- 2) Interviews: Vierzig ausführliche Interviews mit Mitgliedern der Zielgruppe - 20 in Irland und 20 in Deutschland, um deren digitale Gewohnheiten im Umgang mit Zeit und Geld zu beleuchten.
- 3) Workshops: Basierend auf den Erkenntnissen der ersten beiden Phasen wurden Workshops mit 28 Teilnehmenden der Zielgruppe durchgeführt, um Einblicke zu vertiefen, Methoden zu testen und die Wirkung dieser Formate zu bewerten.

Die Gruppen waren ausgewogen im Hinblick auf Geschlecht und Alter (14 bis 30 Jahre). Aufgrund der Komplexität und Neuartigkeit des Themas legte das Projekt den methodischen Schwerpunkt auf

qualitative Tiefe und kontextuelles Verständnis. Die Ergebnisse sind als explorativ und richtungsweisend zu verstehen – mit dem Ziel, weitere Forschung anzustoßen, politische Prozesse zu informieren und gezielte Bildungsmaßnahmen zu entwickeln.

Zentrale Ergebnisse

Warum ist die Zielgruppe online?

Die Zielgruppe zeigt eine hohe Affinität zu digitalen Räumen, wobei die Attraktivität insbesondere durch soziale Medien und Gaming bedingt ist. Die Motive für die Nutzung sind vielschichtig und umfassen Aspekte der Unterhaltung, ansprechender Gestaltung, der Herausforderung und Spannung, des Lernens sowie der Aufrechterhaltung sozialer Kontakte. Für einige stellt die Online-Nutzung auch eine Möglichkeit dar, Langeweile oder Einsamkeit zu bewältigen.

Online verbrachte Zeit

Eingeschränkter Zugang zu Freizeitangeboten (z. B. in ländlichen Regionen), geringe Motivation oder fehlende attraktive Alternativen führen dazu, dass manche Jugendliche bis zu zwölf Stunden täglich online verbringen. Andere – insbesondere in Irland – berichten von einer moderateren Nutzung (je 0–2 Stunden pro Tag für Gaming und Social Media). Die meisten gaben jedoch an, dass ihre Online-Zeit sie mindestens gelegentlich zu spät kommen, weniger schlafen, sich müde oder gereizt fühlen oder schulische sowie weitere Pflichten vernachlässigen lässt – ein Hinweis auf zumindest zeitweilige negative Effekte.

Gaming

Alle Teilnehmenden nutzen Online-Games. Viele populäre Spiele sind zwar kostenlos zugänglich, beinhalten jedoch Werbung und kostenpflichtige Inhalte. Diese Monetarisierungsmechanismen beeinflussen das Konsumverhalten der Zielgruppe. Bei den männlichen Jugendlichen zeigte sich einen Trend zu Spielen mit gewaltigen Inhalten.

Online-Influencer und soziale Medien

Obwohl viele Jugendliche angaben, sich nicht von Influencern beeinflussen zu lassen, berichteten 68% der Workshop-Teilnehmenden, dass sie bereits Produkte aufgrund von Werbung in Spielen oder sozialen Medien gekauft haben. Zwar gaben viele in der Zielgruppe an, keinen bestimmten Konten und Personen online zu folgen, bei genauerer Nachfrage bestand jedoch ein ausgeprägtes Wissen über einflussreiche Personen und Marken. Viele Teilnehmende gaben zu, dass sie Produkte kaufen, von denen sie über Gaming oder in den sozialen Medien erfahren haben – ein Hinweis auf unbewusste Wertbeeinflussung durch Online-Marketing. Nach dem Kauf waren einige mit dem Preis-Leistungsverhältnis unzufrieden.

Geldausgaben online

Die Höhe der Ausgaben reichte von 0€ bis zu mehreren Tausend Euro. Einige Jugendliche gaben an, ihr gesamtes verfügbares Geld online auszugeben. Dabei äußerten sich einige zurückhaltend oder unwohl bei der Angabe konkreter Beträge. Ein Beispiel: „Ich habe zu viel online ausgegeben – ich sage dir nicht wie viel. Dann haben meine Eltern es gestoppt.“ Manche gaben an, nicht mehr als 20€ pro Monat für sozialen Medien und Gaming auszugeben. Auffällig war auch, dass einige Jugendliche lieber Werbung anschauten, um bestimmte Inhalte im Spiel freizuschalten – eine subtile Form der

Beeinflussung, die zwar keine direkten Kosten verursacht, aber langfristig das Konsumverhalten beeinflussen kann.

Rahmenbedingungen und Bildungsangebote helfen

Rechtliche Regelwerke wie die DSGVO, der Digital Services Act (DSA) und das PEGI-System bieten wichtigen Schutz. Ein Beispiel aus der Studie: Eine Person verbrachte die Nacht vor dem Workshop vier Stunden länger als geplant auf sozialen Medien, weil die App „unendliche“ passende Inhalte liefert. Das zeigt: Ein Verbot solcher manipulativen Funktionen kann empfehlenswert sein.

Bildungsworkshops halfen nachweislich dabei, das Bewusstsein für das eigene Verhalten zu stärken. Dazu besteht ein Bedarf an zielgruppengerechten Materialien und Fachpersonal. Regeln und Strukturen – ob gesetzlich, familiär oder schulisch – tragen ebenfalls dazu bei, Online-Zeit und Konsum zu begrenzen, wie das die Irische Erhebung gezeigt hat.

Sicherheit online

Die Teilnehmenden berichteten von negativen Online-Erfahrungen wie Cybermobbing, dem Verlust digitaler Gegenstände oder gehackten Accounts - manche sogar von eigener Beteiligung an problematischem Verhalten. Das verdeutlicht: Der Schutz und die Aufklärung im Bereich Online-Sicherheit bleiben essenziell.

Datenerhebung ist schwierig

Die Angaben der Jugendlichen waren unterschiedlich und somit weisen sie eine große Variabilität auf. Dies spiegelt die Vielfalt der Zielgruppe wider.

Das Spektrum reicht von übermäßiger Nutzung mit spürbaren Auswirkungen bis hin zu einem reflektierten und bewussten Umgang mit digitalen Medien. Dadurch ist es in einigen Bereichen schwierig, allgemeingültige Aussagen und Empfehlungen abzuleiten. Zudem fiel es einigen Jugendlichen schwer, ihre Online-Zeit und -Ausgaben realistisch einzuschätzen.

Empfohlene Maßnahmen

Um potenzielle zeit- und finanzbezogene Risiken durch Gaming und soziale Medien für Jugendliche mit besonderem Förderbedarf zu verringern – und um eine bewusstere digitale Teilhabe zu fördern - empfiehlt das Projekt folgende Handlungsansätze:

Nachhaltige Förderung von Offline-Aktivitäten und sozialen Netzwerken

- Schaffung strukturierter, inklusiver Alternativen zur digitalen Freizeitgestaltung – z. B. Jugendclubs, Kulturangebote oder kreative Projekte.
- Langfristige Finanzierung sichern, um Rückschritte durch fehlende Kontinuität im Freizeitangebot zu vermeiden.

Frühe und zielgruppengerechte digitale Bildung priorisieren

- Medienkompetenz, Finanzbildung und Online-Sicherheit als festen Bestandteil von Schule und Jugendarbeit verankern.

- Inhalte alters- und verständnisgerecht aufbereiten - mit praxisnahen Beispielen und von Fachkundigen begleitet.

Gesetze und Richtlinien weiterentwickeln und umsetzen

Nachhaltige Bemühungen um die Verfeinerung und Operationalisierung politischer und rechtlicher Rahmenbedingungen, um deren praktische Anwendung und Zugänglichkeit für die vorgesehenen Begünstigten sicherzustellen.

Familien und Fachkräfte als Schlüsselakteure stärken

Sensibilisierung und Wissensvermittlung für Eltern und Erziehungsberechtigten, schulische Regelungen und Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte als zentrale Werkzeuge zur Steuerung von Medienzeit und Online-Ausgaben fördern.

Mobilität und Infrastruktur im ländlichen Raum verbessern

In den Ausbau von Transportlösungen und lokalen Angeboten investieren, um isolierten Jugendlichen bessere Zugänge zu analogen Freizeitmöglichkeiten zu ermöglichen.

Reflexionsbasierte Workshops anbieten und ausbauen

- Erprobte Workshop-Formate ausweiten. Die Peer-Austausch, Verhaltensreflexion und emotionale Einsicht fördern.
- Relevante Themen im Bereich Sozialen Medien und Gaming integrieren, wie Mikrotransaktionen, Influencer-Marketing und Selbstregulation.

Langfristige Forschung zu digitalen Verhalten etablieren

- Verlässliche Daten über Ausmaß und Auswirkungen von Zeit- und Geldausgaben im digitalen Raum schaffen – insbesondere bei besonders schutzbedürftigen Gruppen.
- Diese Daten nutzen, um politische Maßnahmen und Bildungsangebote gezielter zu steuern.

Europäische Zusammenarbeit und Austausch nutzen

In einigen Ländern verbringen Jugendliche deutlich weniger Zeit online als in anderen. Durch Investitionen in länderübergreifende Forschung zu digitalen Nutzungsformen kann mit und voneinander gelernt werden.

Im Projekt entstandenes Material

Alle Materialien sind auf <https://www.jfv-pch.de/eu-projekt-fiting4you.html> verfügbar.

Handzettel für Fachkräfte und Eltern: „Tipps für einen bewussten Umgang mit Gaming und sozialen Medien für Jugendliche mit Förderbedarf“

Handzettel für Jugendliche: „Tipps für einen guten Umgang mit Gaming und sozialen Medien“

Endbericht: „FITING4YOU Endbericht: Finanzielle und zeitliche Auswirkungen von Gaming und Sozialen Medien auf Jugendliche mit besonderem Förderbedarf“

Detailberichte aus den Workshops, Interviews und Schreibtischforschung

FITING 4 YOU



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-3-DE04-KA210-YOU-000175113