

# > INTERNETPHÄNOMENE MOMO UND GAME MASTER

## AKTUELLE BEOBACHTUNG

Derzeit berichten wieder viele Kinder vor allem im Grundschulalter von negativen Onlineerlebnissen mit **Momo** und dem **Game Master**. Sie seien verängstigt, würden sich nachts nicht aus dem Bett trauen und schlecht schlafen. Außerdem hätten sie Angst, von Momo getötet oder dem GameMaster entführt zu werden.

Die Erfahrungen verarbeiten die Heranwachsenden durch den Austausch in ihrer Peer-Group. Sie zeigen sich die Nachrichten und Videos gegenseitig auf den Smartphones oder leiten sie, entsprechend der Aufforderung in den Mitteilungen von Momo, weiter an andere. Sie sprechen in den Schulpausen oder am Nachmittag in ihrer Freizeit über die Medienfiguren, tauschen ihr Wissen dazu aus und thematisieren mitunter spielerisch auch ihre Ängste.

## WER ODER WAS IST MOMO?

Momo war ursprünglich ein japanisches Kunstwerk<sup>1</sup>. Ein Foto dieser Figur wurde 2018 dafür genutzt, um bedrohliche Kettenbriefe überwiegend mithilfe des Messengers WhatsApp zu verschicken:

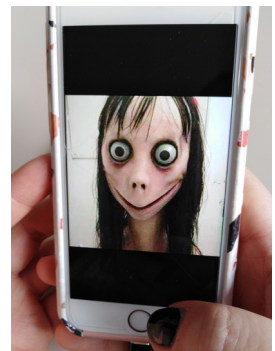
*„Hallo, ich bin Momo und bin vor 3 Jahren verstorben ich wurde von einem Auto angefahren und wenn du nicht möchtest das ich heute Abend um 00:00 Uhr in deinem Zimmer stehe und dir beim schlafen zuschaue dann sende diese Nachricht an 15 Kontakte weiter. Du glaubst mir nicht?*

*Angelina 11 hilt die Nachricht für fake und schickte sie an niemanden weiter in der Nacht hörte sie Geräusche aus einer Ecke ihres zimmers sie wollte nach gucken doch auf einmal rante etwas auf sie zu am nächsten Morgen wurde sie Tot in ihrem Bett gefunden*

*Tim 15 schickte die Nachricht nur an 6 Leute weiter am nächsten Morgen wachte er mit einem abgefressenen Bein und einem abgeschnittenen Arm auf*

*Linda 13 schickte die Nachricht an alle weiter heute hat die ihre wahre liebe gefunden und wohnt mit ihrem freund in einer modernen Villa*

*Falls du diese Nachricht nicht weiter schickst weisst du was passiert also pass auf und schicke sie weiter“*



Darüber hinaus fanden sich nach und nach WhatsApp-Profile, deren Telefonnummern in YouTube-Videos verbreitet wurden. Diese Profile können angeschrieben oder angerufen werden, woraufhin man Antworten per Nachricht erhält bzw. Kratzgeräusche oder auch hallende Schritte per Anruf zu hören sind.

Viele YouTuber\*innen griffen das Phänomen 2018 in ihren Videos auf, riefen Momo an oder schrieben ihr. Sie verbreiteten damit noch mehr Angst unter den jungen Menschen, weil in den Videos meist unerklärliche und unheimliche Dinge geschahen<sup>2</sup> und nur wenige Videos das Phänomen entzauberten und darüber aufklärten.

Im Herbst 2018 ebte die Hysterie zu Momo langsam ab, seit Anfang 2019 ist die Figur allerdings wieder aktuell, auch weil viele Medien den Hype aufgriffen und ihn dadurch noch bekannter machten. Seitdem tauchen, vor allem durch Trittbrettfahrer, auch YouTube-Videos auf, in denen Momo in Kinderserien wie Peppas Wutz hineingeschnitten wird.<sup>3</sup>

## WER ODER WAS IST DER GAME MASTER?



Der Game Master ist eine Figur, die derzeit auch viele deutsche YouTuber\*innen thematisieren. In den Videos ist ein in schwarz gekleideter Mann zu sehen, der eine weiße (Guy Fawkes) Maske trägt. Oft taucht er plötzlich bei den YouTuber\*innen zu Hause auf und übergibt oder versteckt verschiedene Aufgaben. Werden diese Mutproben, so genannte Challenges, nicht erfüllt, drohen den YouTuber\*innen vielseitige Strafen. Mitunter werden sie vom Game Master verfolgt, bedroht, angegriffen oder sogar entführt.

## HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Die Inhalte der Kettenbriefe von Momo und ähnlichen Figuren sind selbstverständlich nicht wahr. Auch der Game Master ist, angelehnt an eine Romanfigur, nur erfunden und wird in den YouTube-Videos meist von Freund\*innen oder Familienmitgliedern der YouTuber\*innen gespielt. Kindern im Kita- und Grundschulalter fehlt allerdings das Verständnis für eine Unterscheidung zwischen realem Geschehen und fiktiven Inhalten. Sie können sich mitunter nicht vorstellen, dass hinter jedem Kettenbrief „nur“ ein Mensch mit dummen Beweggründen steckt. Ihnen fehlt außerdem die Medienkompetenz, um zu verstehen, dass YouTube-Videos immer spannend und interessant gemacht sein müssen, um mög-

1 [www.bit.ly/2CWMaZC](http://www.bit.ly/2CWMaZC)

2 [www.bit.ly/2OQqIQa](http://www.bit.ly/2OQqIQa)

3 [www.bit.ly/2FXiT1s](http://www.bit.ly/2FXiT1s)

lichst viele Aufrufe und damit Geld zu erhalten. Und so erhöhen Fotos oder inszenierte Profile, programmierte Antwortnachrichten und verängstigte YouTuber\*innen, die aus ihrem „realen“ Leben berichten, den vermeintlichen Wahrheitsgehalt der Nachrichten und Videos.

Darüber hinaus wird die Wirkung der Internetphänomene beispielsweise durch das ständige Weiterleiten der Nachrichten untereinander verstärkt. Und wenn Videos zum Game Master durch erhöhte Zugriffszahlen an prominenter Stelle auf der YouTube-Plattform sofort zu finden sind, wird aus der fiktiven Nachricht schnell bedrohliche Realität.

Wichtig ist deshalb, mit den Kindern über die Erfahrungen mit Momo und dem Game Master zu sprechen. Ihnen muss erklärt werden, dass die Figuren nicht real sind, sondern immer Menschen dahinter stecken, die Kindern Angst machen wollen. Wichtig ist, dabei sachlich, ruhig und verständnisvoll zu bleiben und belustigte, vorwerfende oder abwiegeln-de Kommentare zu vermeiden. Kinder müssen das Gefühl erhalten, in Ihnen eine Vertrauensperson zu haben, die bei Problemen oder Ängsten jederzeit zu Rate gezogen werden kann.

Hilfreich ist auch das gemeinsame Schauen von YouTube Videos, die die Phänomene kritisch betrachten und aufklärenden Charakter haben<sup>4</sup>. Darüber hinaus können Erwachsene und Kinder gemeinsam auf Kindersuchmaschinen wie helles-koepfchen.de oder fragfinn.de nach Momo und Co recherchieren und sich zu den Ergebnissen austauschen. Bewegen Sie Heranwachsende außerdem dazu, den Kontakt zu Momo zu löschen, Kettenbriefe nicht weiter zu schicken und machen Sie verständlich, dass verängstigende Videos nicht angesehen werden sollten. Thematisieren Sie aktuelle Medientrends in der Familie oder mit der ganzen Klasse und vereinbaren sie gemeinsam Regeln zum Umgang damit.

Ein einzelnes Gespräch wird sicherlich nicht ausreichen. Es wird mehrere Tage, vielleicht sogar Wochen dauern, bis Kinder wirklich verstanden und verinnerlicht haben, dass es sich bei Momo und dem Game Master um einen dummen Scherz handelt, den man nicht ernst nehmen darf. Und bedenken Sie, dass solche Phänomene leider kein Einzelfall sind. Es gibt immer wieder Trends, die über soziale Medien verbreitet werden. Wichtig ist deshalb, stets in den Austausch mit den Kindern zu treten und sich selbst auf einem aktuellen Stand zu halten.

## > TIPPS

1. Seien Sie jederzeit ansprechbar. Reagieren Sie ruhig und mitfühlend – vermeiden Sie Vorwürfe oder Verteufelungen. Nehmen Sie die Angst der Kinder ernst!
2. Gehen Sie den Phänomenen gemeinsam auf den Grund und entzaubern Sie die Figuren.
3. Reagieren sie als Konsequenz nicht mit dem Verbot von Medien. Dies ist nicht zielführend und führt dazu, dass Sie als Vertrauensperson nicht mehr in Frage kommen.
4. Vereinbaren Sie gemeinsam Medienregeln an die sich alle halten. Nutzen Sie dafür beispielsweise die Seite [www.Mediennutzungsvertrag.de](http://www.Mediennutzungsvertrag.de).
5. Lassen Sie Heranwachsende nicht allein mit Tablet oder Smartphone. Konsumieren Sie Medieninhalte gemeinsam und sprechen sie darüber. Stellen Sie sicher, dass Sie selbst Medieninhalte möglichst vor dem kindlichen Konsum kennen.
6. Begleiten Sie die ersten Schritte mit Medien. Richten Sie Apps gemeinsam ein, sprechen Sie über Sicherheitseinstellungen und vor welchen Gefahren diese schützen können.
7. Es ist auch möglich, eine Jugendschutzsoftware zu installieren, mit deren Hilfe sie Internetseiten oder Apps sperren oder einschränken können.
8. Halten Sie sich selbst auf dem Laufenden. Internetangebote wie [schau-hin.de](http://schau-hin.de), [klicksafe.de](http://klicksafe.de), [handysektor.de](http://handysektor.de) oder [mimikama.de](http://mimikama.de) bieten aktuelle Informationen für Eltern und Fachkräfte.

Die Servicestelle Kinder- und Jugendschutz von fjp>media informiert und berät zu aktuellen Jugendschutzthemen. Sollten Sie Fragen zu Internetphänomenen oder weiteren Beratungsbedarf haben, setzen Sie sich jederzeit mit den Kolleg\*innen in Verbindung.



Gareisstraße 15  
39106 Magdeburg  
Tel: 0391 – 50 37638  
[servicestelle-jugendschutz.de](http://servicestelle-jugendschutz.de)  
[jugendschutz@fjp-media.de](mailto:jugendschutz@fjp-media.de)