

# Digitale Medienwelten

Tauchen unsere Kinder zu tief in die digitale Welt ein? Chancen und Risiken des Medienumgangs und Möglichkeiten erzieherischer Begleitung

**Prof. Dr. Daniel Hajok (d.hajok@akjm.de)**

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Honorarprofessor an der Universität Erfurt (Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft)

# Veränderte Rahmenbedingungen

Heranwachsen von Kindern und Jugendlichen in einer zunehmend mediatisierten Gesellschaft

# Verändertes Heranwachsen!?



# Verändertes Heranwachsen!? (Hajok 2018a,b)

**Beschleunigtes,  
zunehmend fragmentiertes  
Leben?**

**Durchlässiger  
Schonraum – risikoreicher  
Experimentierraum!**

**Sein heißt  
'medial stattfinden' im  
Hier und Jetzt!**

**Kinder und  
Jugendliche ...**

**Unmündig  
in das digitale Netz  
eingesponnen?**

... in der Welt digitaler  
Medien

**Kommunizieren, (nur)  
um zu kommunizieren?**

**Neue Formen von  
Vergemeinschaftung  
und Partizipation!**

# Alles 'riskanter' durch digitale Medien?

## 'Schonraum' durchlässig – 'Schutzraum' adé (Böhnisch 2009)

- Die bisherigen Experimentierräume junger Menschen waren im Ideal sozial, kulturell, rechtlich geschützt → die neuen medialen Experimentierräume sind **nicht 'schützbar'**
- Beim pädagogischen Umgang muss es immer mehr darum gehen, Heranwachsende beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die **Grenzen** im Medienumgang **selbst setzen** zu können

**X**

*Im bisherigen Moratoriumsgedanken des 20. Jahrhunderts wurde davon ausgegangen, dass Jugendliche geschützt werden müssen, damit sie risikolos experimentieren können. Nun experimentieren sie in den ungeschützten medialen Räumen. Mit der Gefahr, dass das, was sie dort heute tun, morgen immer wieder neu hervorgeholt werden kann. (Böhnisch 2009, S. 31)*

# Heranwachsen heute

## Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

→ (junge) Menschen leben immer mehr von Situation zu Situation und von Punkt zu Punkt – und sehen vor lauter Punkten das Ganze nicht mehr

## Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015a)

→ (wieder) weg vom pädagogisch idealisierten Bild des kritisch-reflexiven Subjektes hin zum ökonomischen Prinzipien gehorchenden Bild des sich situativ-anpassenden Individuums

**X**

*Gefragt ist immer mehr der flexible Mensch, der sich mit dem globalisierten Netzwerkkapitalismus arrangiert (hat), sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, nicht zu sehr an Zeit und Ort bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung (sogar) als Gewinn sieht. (Sennet 1998)*

# Auf der Suche nach Beachtung?

In Zukunft wird jeder für **15 Minuten berühmt sein!** (Andy Warhol 1968)

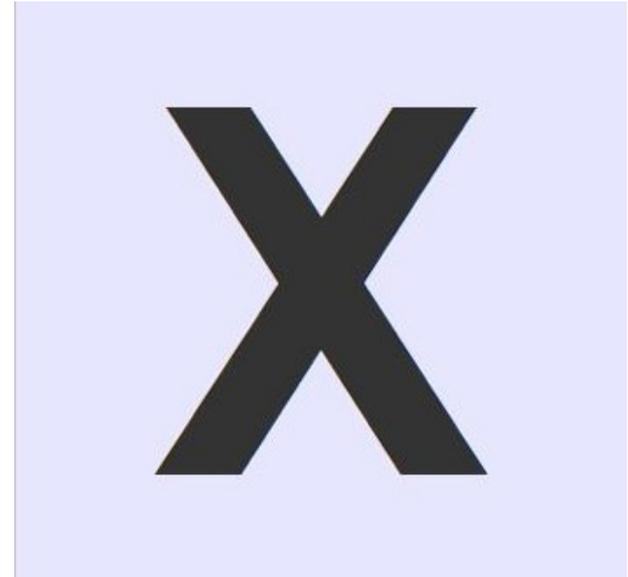


'Sein' heißt heute, **medial stattfinden:** mit Geschichten, starken Bildern, Konflikten, illustrativen Schicksalen, Wertungen (Pörksen & Krischke 2012)

# Veränderte Kommunikation

Immer häufiger kommunizieren wir,  
**nur um zu kommunizieren** – und  
empfinden eine unbändige Lust  
dabei. (Norbert Bolz 2008)

**Ich kommuniziere, also bin ich!**



**Zu Zeiten der SMS ...**

'Durchschnittsnutzer\*in' versendet 2-3 Nachrichten pro Tag

# Veränderte Kommunikation

Der am schnellsten gewachsene Internetdienst in der Geschichte des Internet. **'Einstiegsalter'** ist mittlerweile das 10. Lebensjahr.

**Ich whatsapppe, also bin ich!**



**Zu Zeiten von WhatsApp ...**

'Durchschnittsnutzer\*in' versendet 30-50 Nachrichten pro Tag

# Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

# Wandel in der Welt der Medien (Hajok/Lauber 2013)

## Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

## Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

Spektrum der Möglichkeiten erweitert  
**vieles kann genutzt werden**

**nur wenig wird genutzt**

Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

## Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

## Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

## Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

## Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.

# Bindungskraft digitaler Medien



# Besondere Bindungskraft (Hajok 2017, 2021a)

## ***Interaktivität und Multioptionalität***

- Selbstbestimmung und eigene Auswahl der subjektiv relevanten Möglichkeiten → alles aus ‚einer Hand‘

## ***Eigenaktivität und Selbstausdruck***

- Möglichkeit, sich anderen zu präsentieren, kreativ auszudrücken, Feedback einzuholen → Selbstwirksamkeit

## ***Involvement und soziale Vernetzung***

- Einbindung in mediales Geschehen (mit medialer Vernetzung) → Verpflichtung und Gruppendruck

## ***Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit***

- jederzeit und überall zur Verfügung stehende Angebot, die selbst kein 'natürliches Ende' haben → Omnipräsenz

# Alltag Vier- bis Fünfjähriger (nach KiMMo 2022)

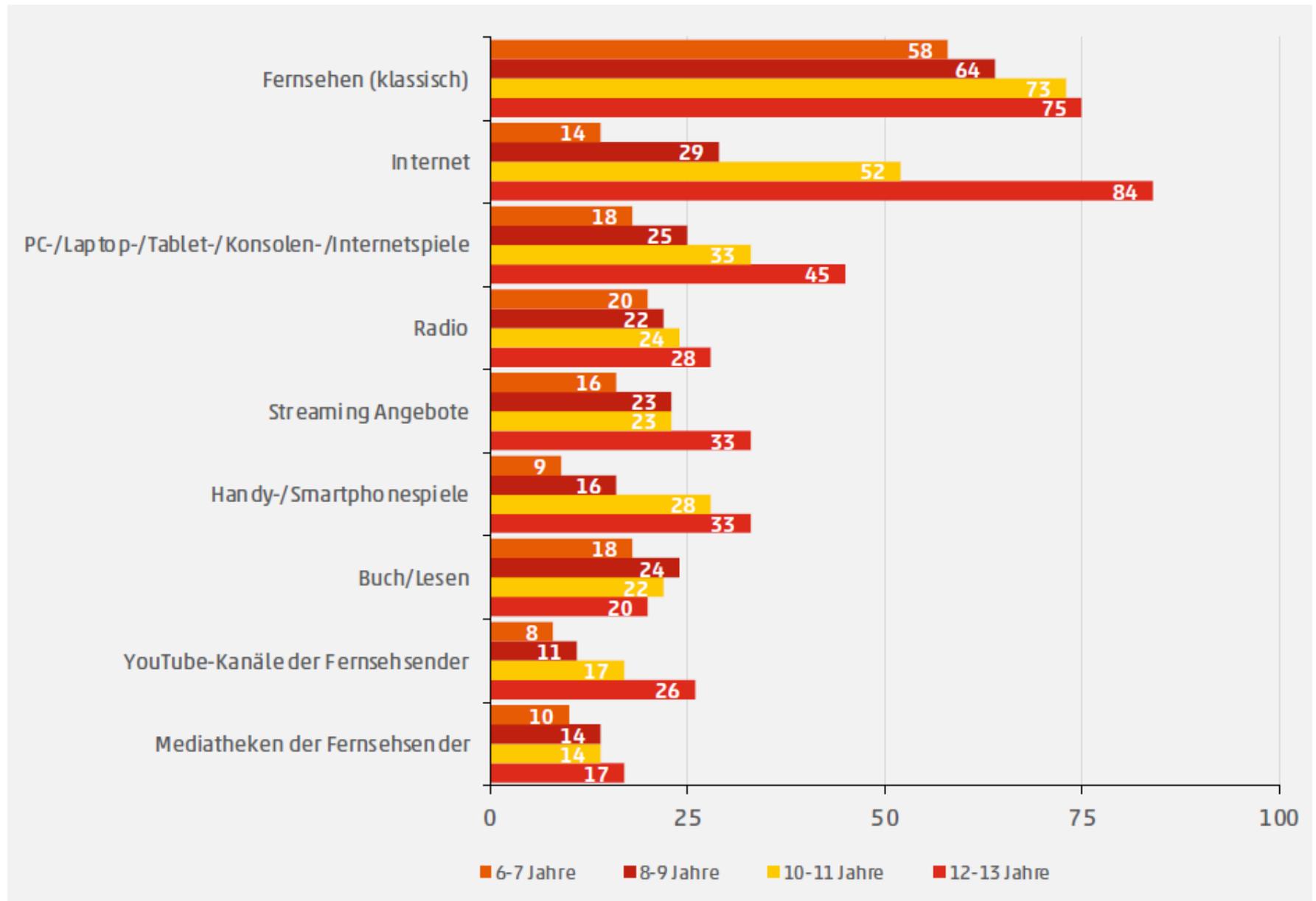
Magazine/Comics  
Bücher Fernsehen DVD/Blu-ray YouTube  
Malen/Basteln Netflix/Disney+/Amazon Prime Mediatheken  
Drinnen spielen Freund\*innen  
Sammeln Draußen spielen Mit Tieren  
Kochen/Backen PC/Laptop  
Puzzeln Familie Handy/Tablet Internet surfen  
PlayStation/Xbox Chillen Musik Radio Instrument spielen/Musizieren  
Nintendo Switch Sport Hörspiele Hörbücher  
Toniebox/V-Story/tigerbox Alexa/Google Home

# Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2020/2021a)

Kinder 6 bis 13 Jahre (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2020	Jugendliche 12 bis 19 Jahre (Tendenz seit 2010)
Hausaufgaben/Lernen (-)	1.	<u>Smartphone nutzen</u> (++)
Fernsehen (=)	2.	<u>Internet nutzen</u> (++)
Drinnen spielen (=)	3.	Musik hören (=)
<u>Handy/Smartphone nutzen</u> (++)	4.	<u>Online-Videos ansehen</u> (++)
Draußen spielen (-)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	<u>Streaming-Dienste</u> (++)
<u>Internet nutzen</u> (++)	7.	<u>Digitale Spiele</u> (++)
Mit Tier beschäftigen (=)	8.	Sport treiben (=)
Musik hören (-)	9.	Freunde / Leute treffen (--)
<u>Digitale Spiele</u> (++)	10.	Radio hören (=)
Radio hören (-)	11.	Familienunternehmungen (++)
<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)	12.	<u>Tablet nutzen</u> (++)
Bücher lesen (=)	13.	Bücher lesen (=)
Familien/Eltern (=)	14.	Selbst Musik machen (+)
Fotos/Videos machen (+)	15.	<u>DVDs/Bluerays/aufgez. Filme</u> (=)

# Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder in Minuten

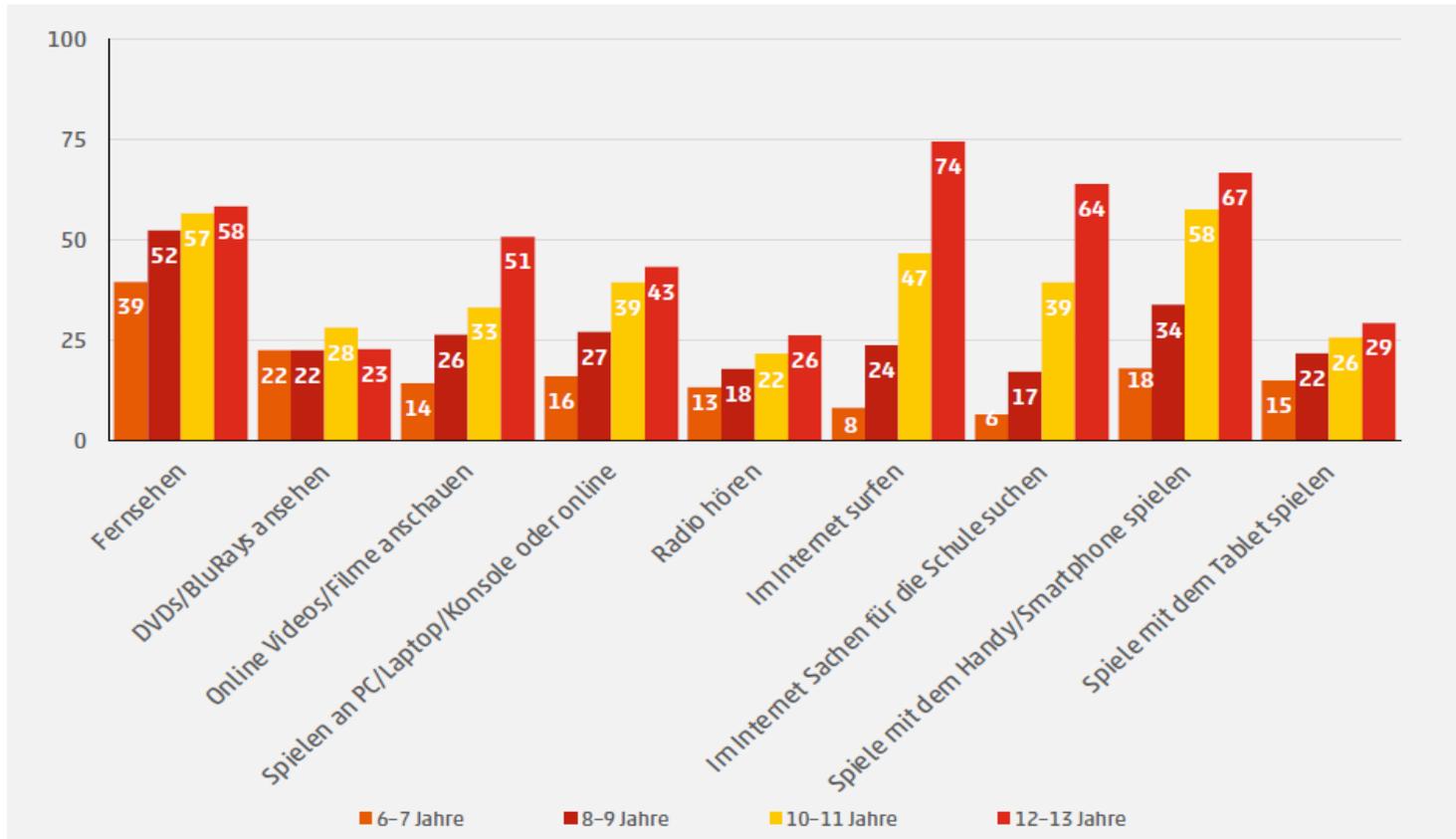
- Angaben der Haupterzieher\*innen -



Quelle: KIM 2020, Angaben in Minuten, Mittelwert, Basis: alle Haupterzieher\*innen, n=1.216

# Ab 6 Jahren zunehmend autonom! (MPFS 2021a)

Mediennutzung 2020: Mache ich eher alleine...



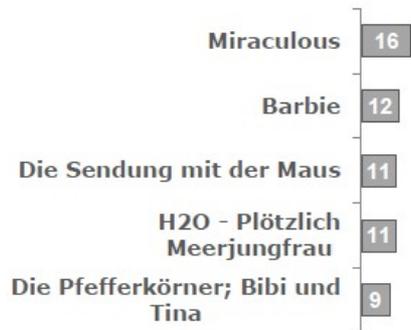
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.216

**Mit digitalen Medien entziehen sich Kinder immer früher einer direkten Kontrolle durch die Erziehenden!**

# Spezifische Fernsehvorlieben (vom Orde & Durner 2021)

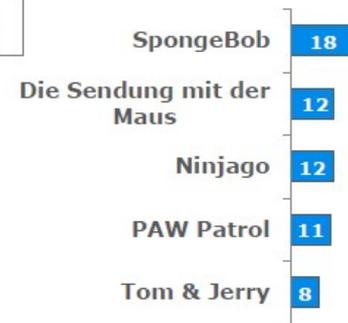
Ungestützt (Mehrfachnennungen möglich), Top 5, Auswahl, Angaben in %

## Mädchen

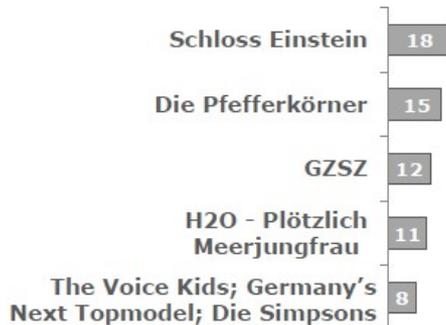


### 6-9 Jahre

## Jungen



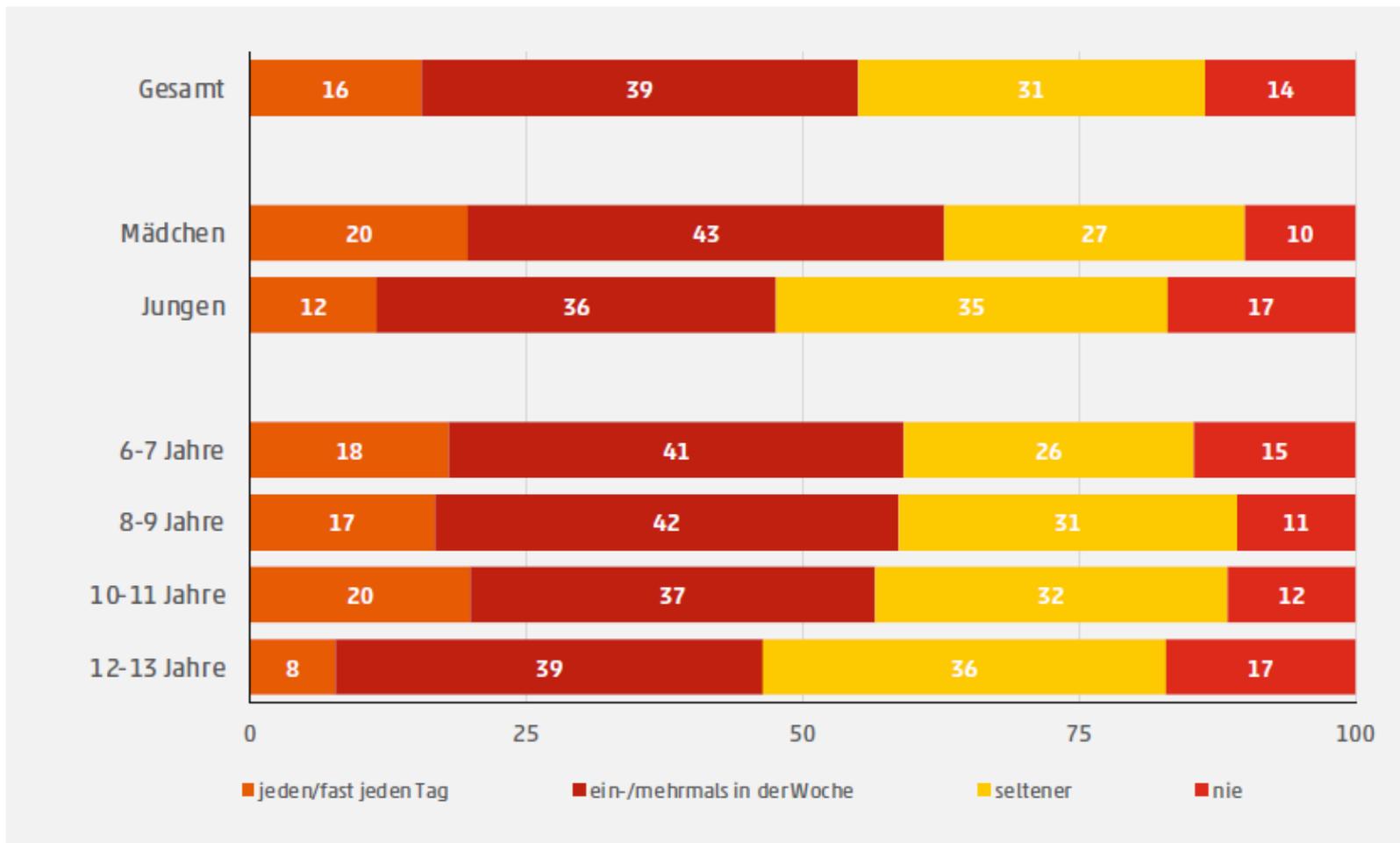
### 10-12 Jahre



Quelle: Trend Tracking Kids 2021, S. 23-24.

Basis: n=708 Mädchen; n=753 Jungen; 6-19 Jahre.

# Spezifische Zugänge zu Büchern (zuletzt MPFS 2021)



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.216

# Information/Orientierung im Netz (nach MPFS 2021)

## Jungen (6 bis 13 Jahre)

Spielseiten

Sport

Schule

Musik

Prominente

Sachen kaufen

News

...

## Mädchen (6 bis 13 Jahre)

Musik

Schule

Mode/Beauty

Prominente

Sachen kaufen

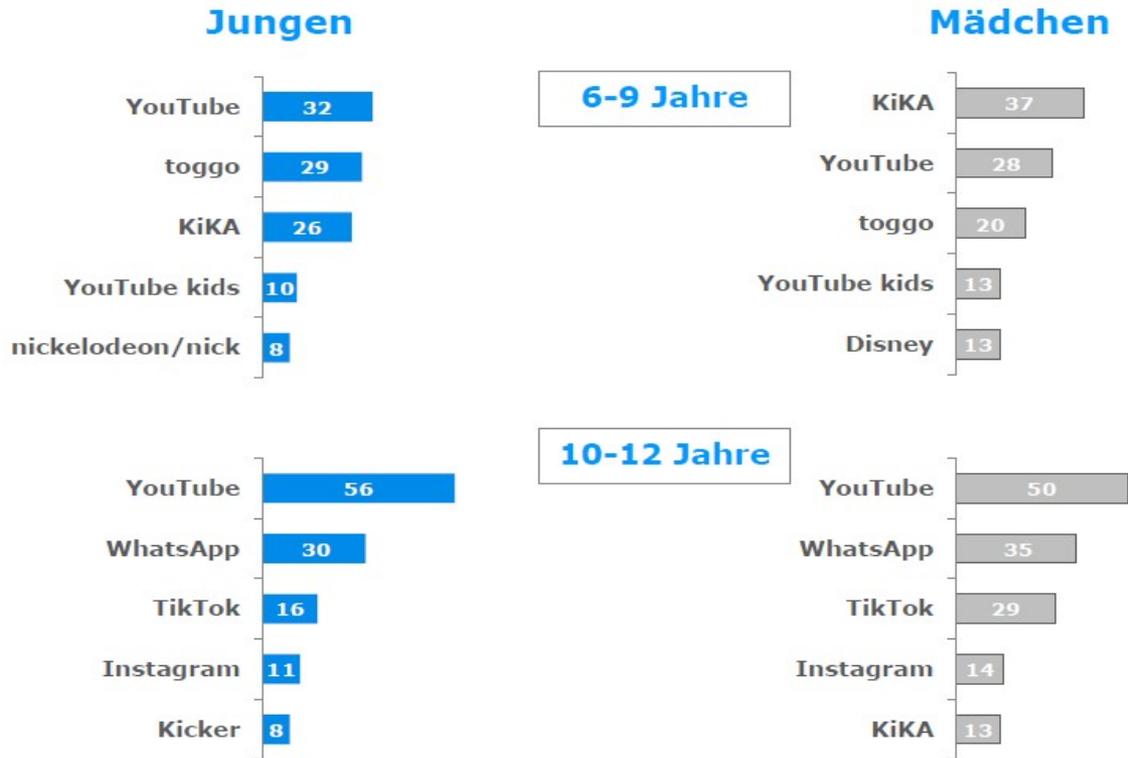
Spielseiten

News

...

# Beliebte Online-Angebote (vom Orde & Durner 2021)

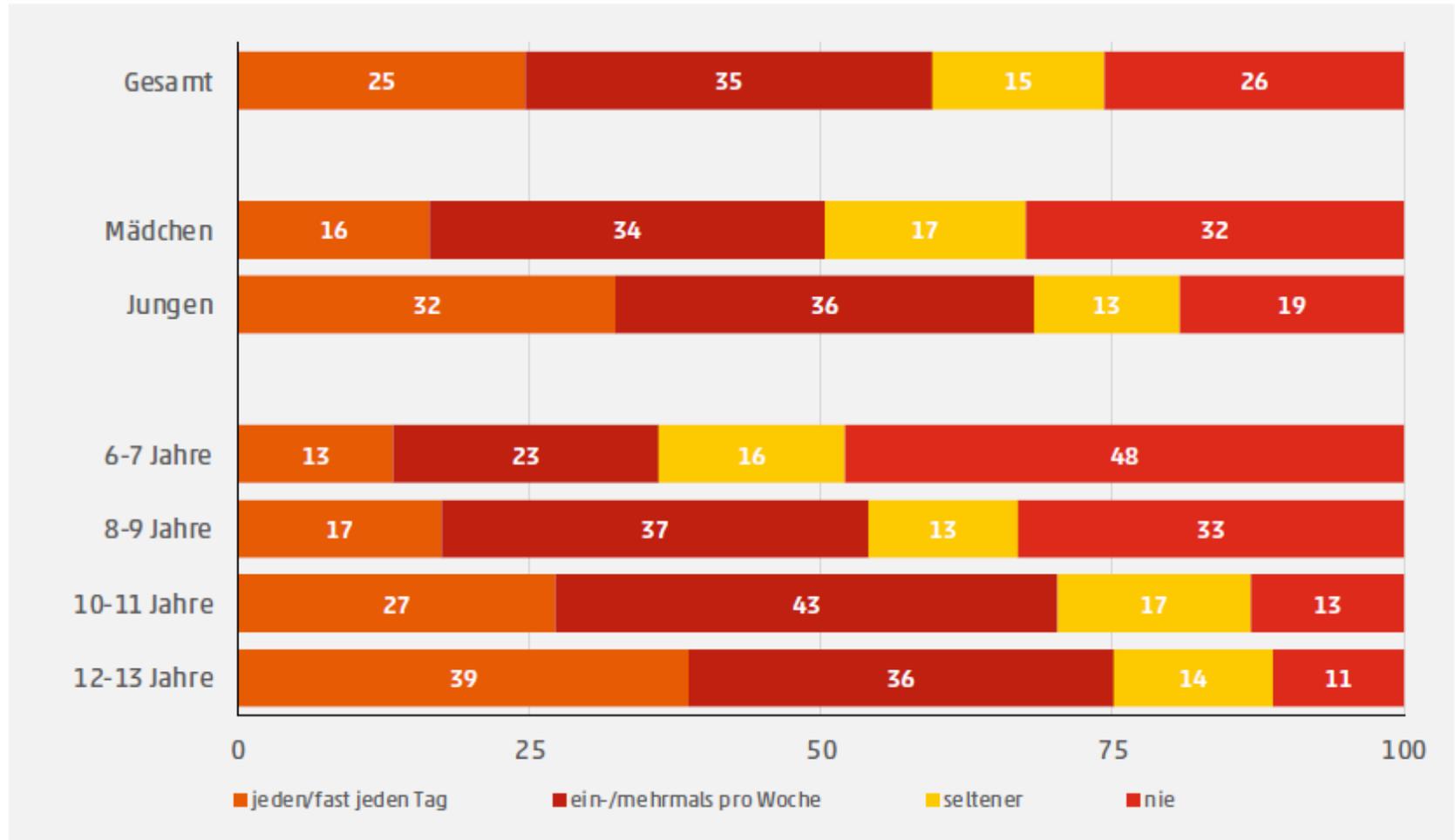
Ungestützt, Top 5, nach Alter und Geschlecht, Auswahl (Angaben in %)



Quelle: Trend Tracking Kids 2021, S. 195-196.

Basis: n=699 6-19-jährige Mädchen und n=741 6-19-jährige Jungen, die das Internet nutzen.

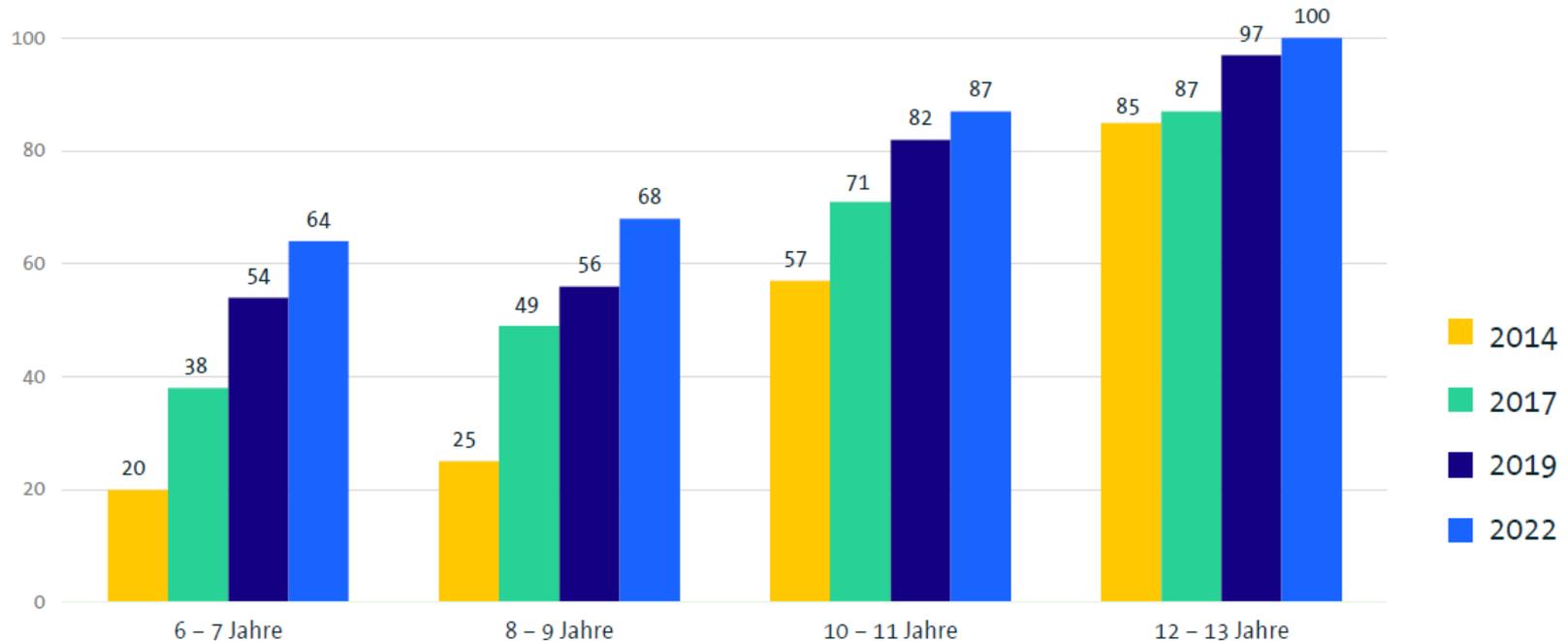
# Kinder und Digitale Spiele (MPFS 2021a)



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, n=1.216

# Smartphones: Nutzungstrend (Rohleder 2022)

Nutzt Du zumindest ab und zu – entweder selbstständig oder zusammen mit Deinen Eltern – ein Smartphone?

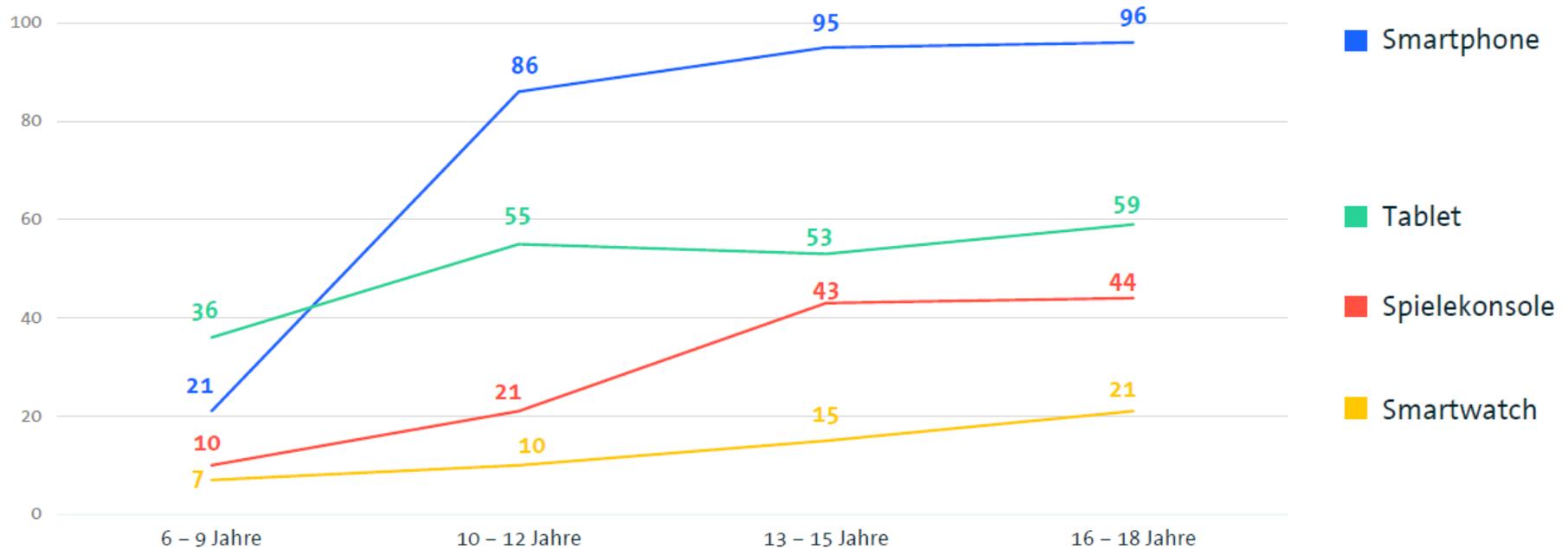


Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren (2022: n= 920, 2019: n= 915 , 2017: n= 926 , 2014: n= 962 ), in Prozent | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Besitz an Smartphones (Rohleder 2022)

Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?

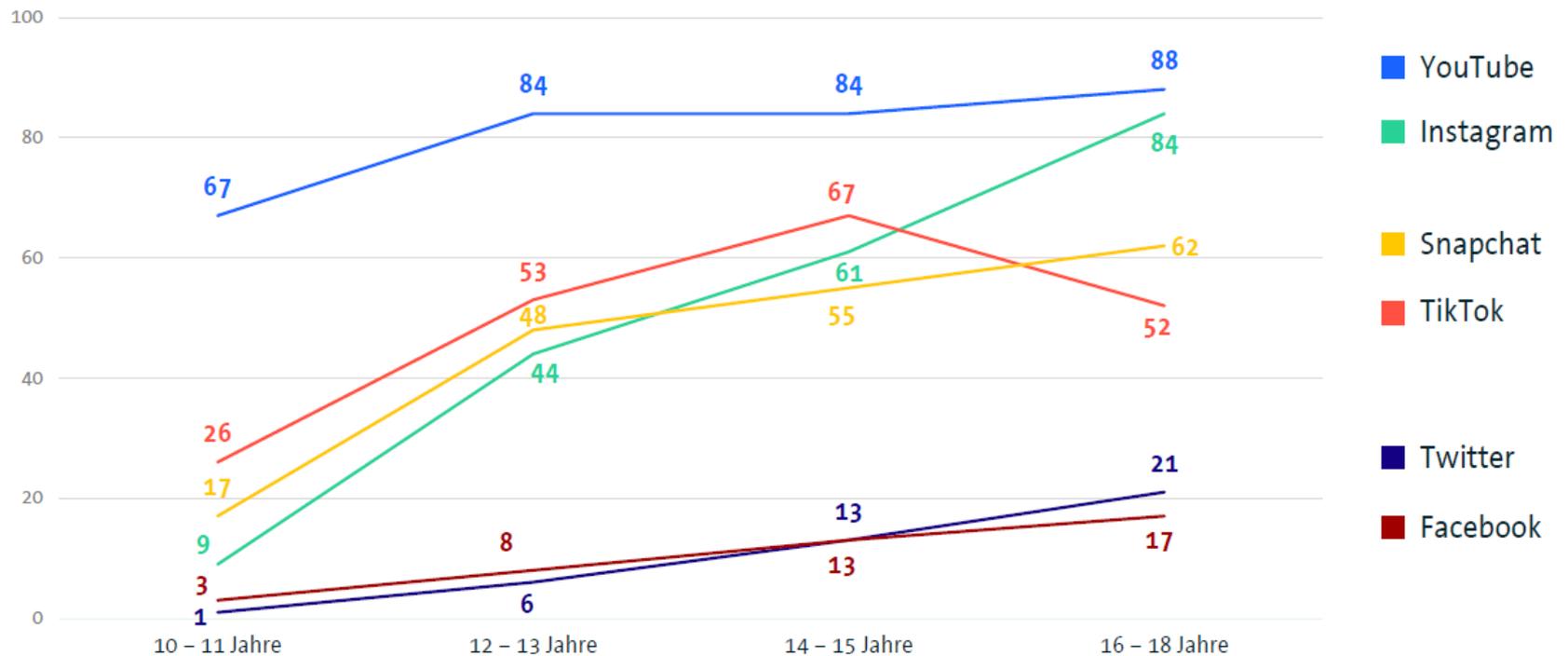


Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren (n= 920), in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# YouTube, TikTok, Insta & Co. (Rohleder 2022)

Welche sozialen Netzwerke nutzt Du zumindest ab und zu auch aktiv?

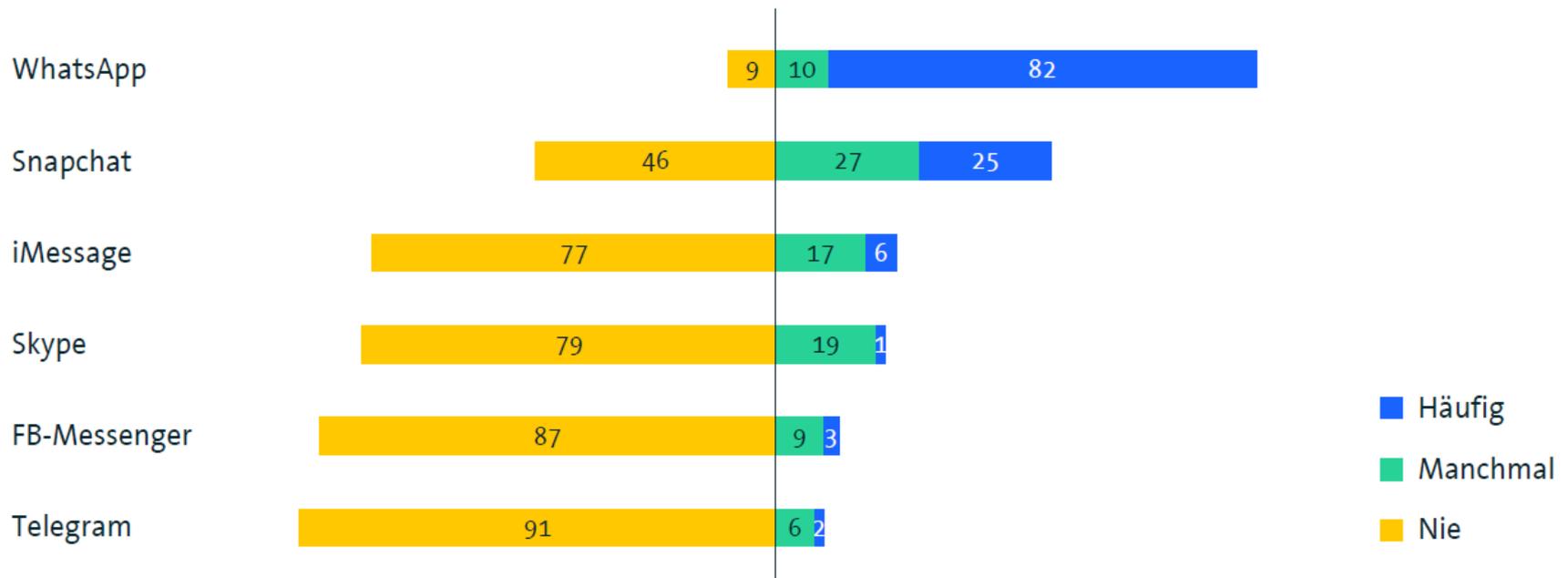


Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641), in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# WhatsApp ... und sonst? (Rohleder 2022)

Wie häufig nutzt Du folgende Kurznachrichtendienste bzw. Messenger-Apps?

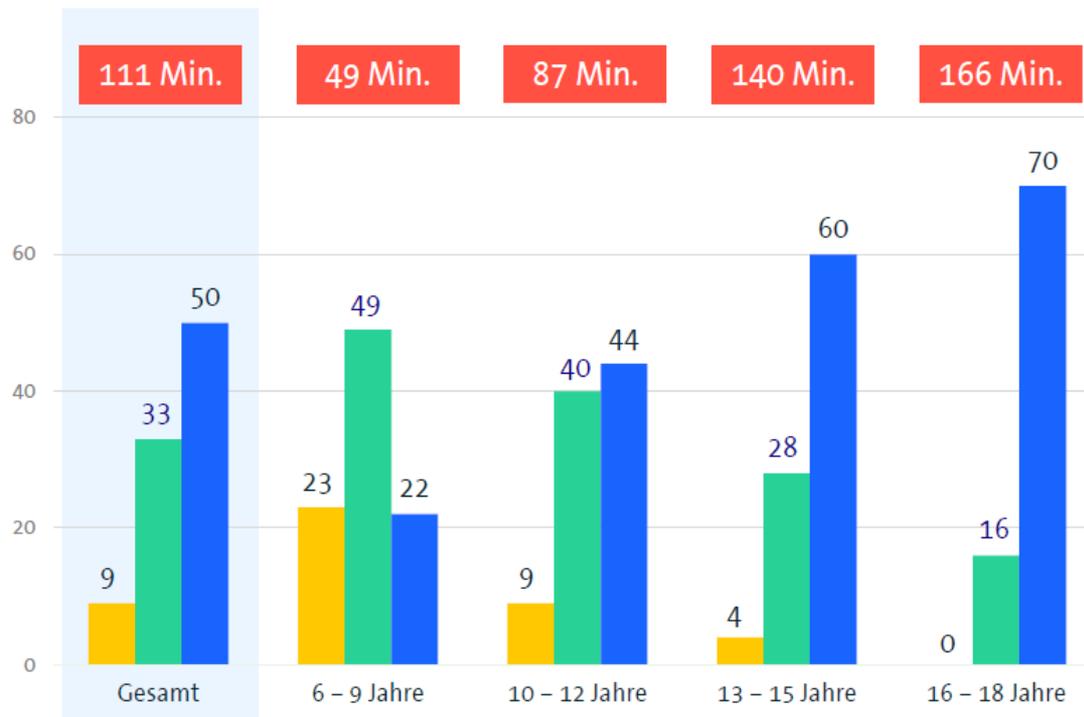


Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641), in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | fehlende Werte: »Weiß nicht/k. A« | rundungsbedingt kann die Summe der Prozentwerte von 100 abweichen | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Immer länger online (Rohleder 2022)

Wie viel Zeit verbringst Du durchschnittlich pro Tag im Internet, indem Du z.B. Videos schaust, mit Freunden chattest oder Dich über das aktuelle Geschehen informierst?



# 111

Minuten verbringen Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren im Schnitt pro Tag im Internet.

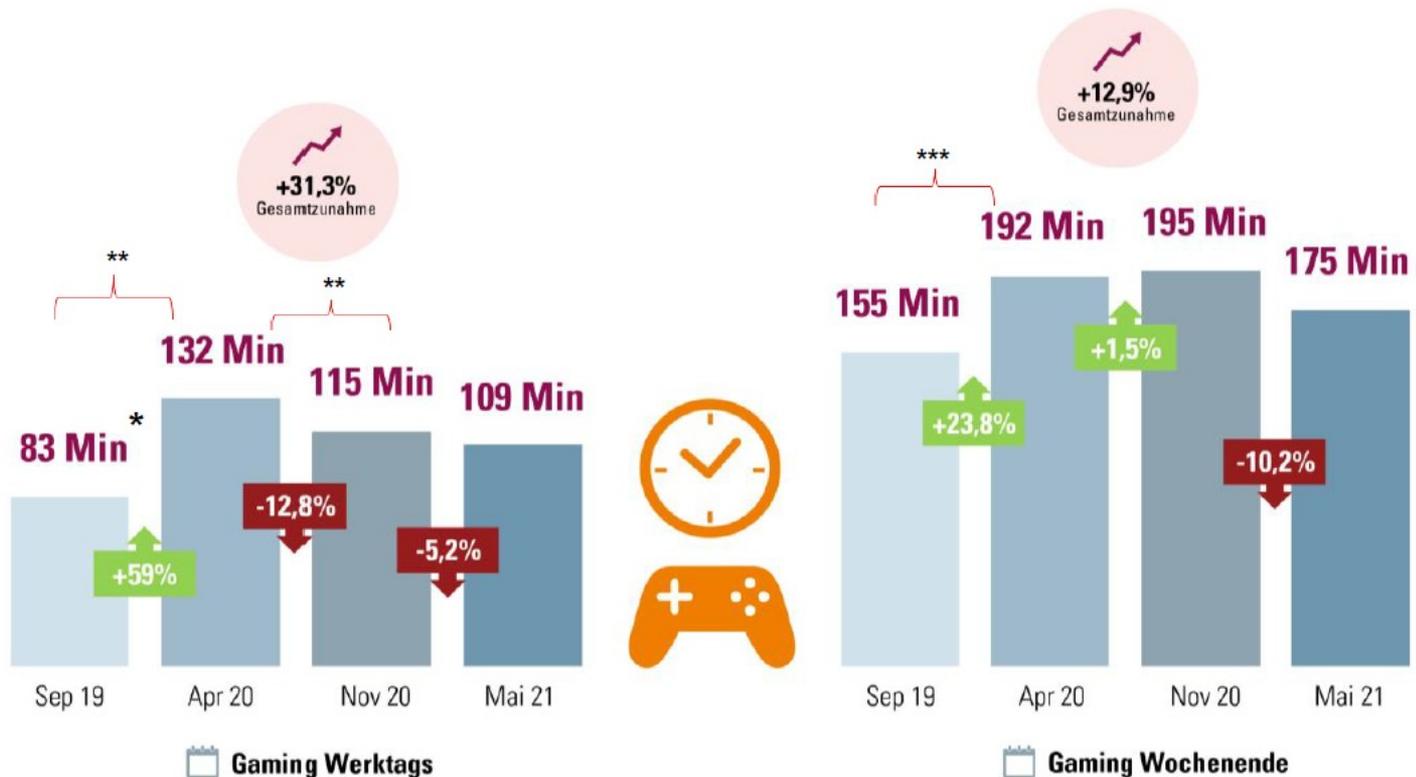
- Bis 15 Minuten
- Bis 1 Stunde
- Mehr als 1 Stunde

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen (n=811), in Prozent | fehlende Werte: »Weiß nicht/k. A.« | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Gaming im Corona-Trend (Thomasius 2021)

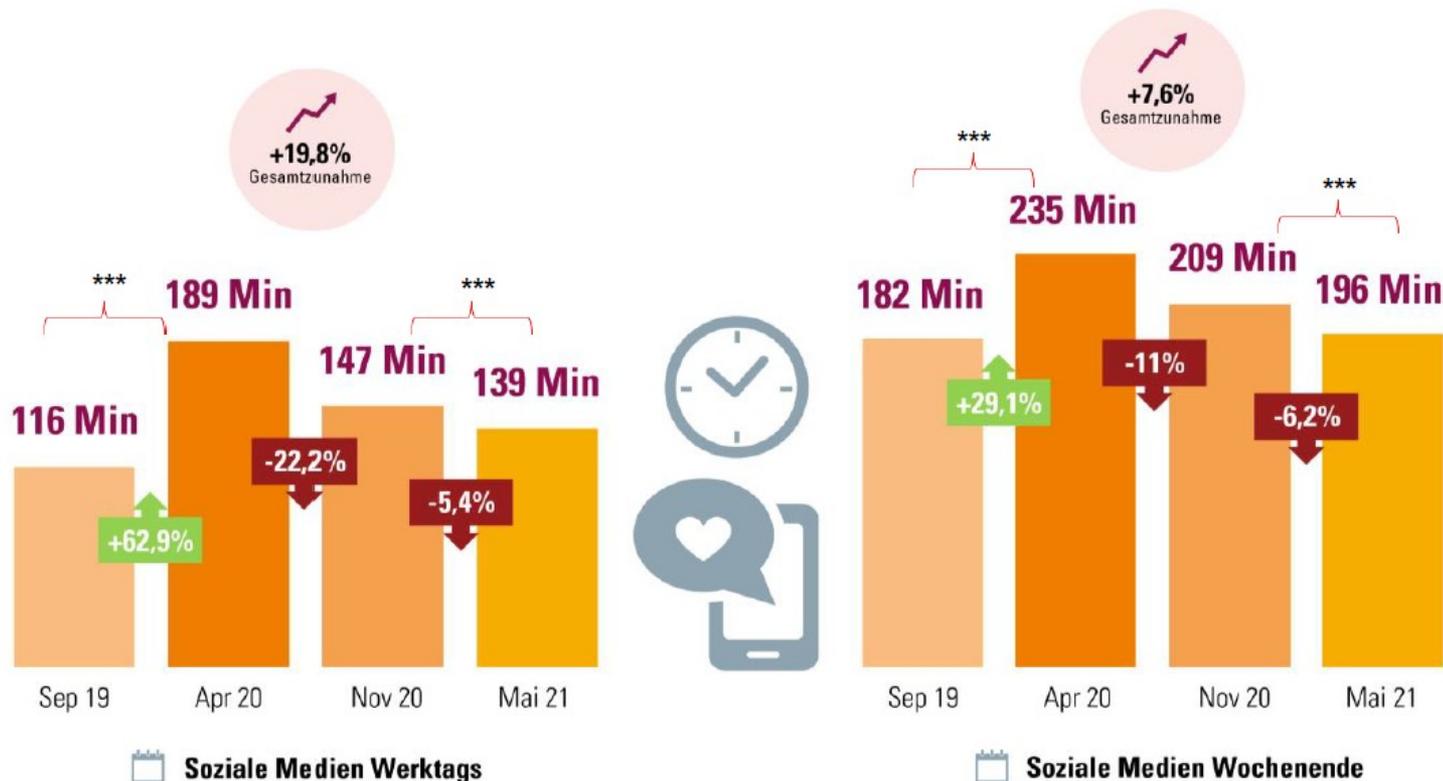
Nutzungszeiten digitaler Spiele über 4 Messzeitpunkte



Gamingzeiten 10- bis 19-Jähriger in Minuten im Verlauf der Covid19-Pandemie (\*\*\*)  $p < 0,001$

# Social Media im Corona-Trend (Thomasius 2021)

Nutzungszeiten sozialer Medien über 4 Messzeitpunkte



Social Media Nutzung 10- bis 19-Jähriger in Minuten im Verlauf der Covid19-Pandemie (\*\*\*)  $p < 0,001$

# Chancen & Risiken

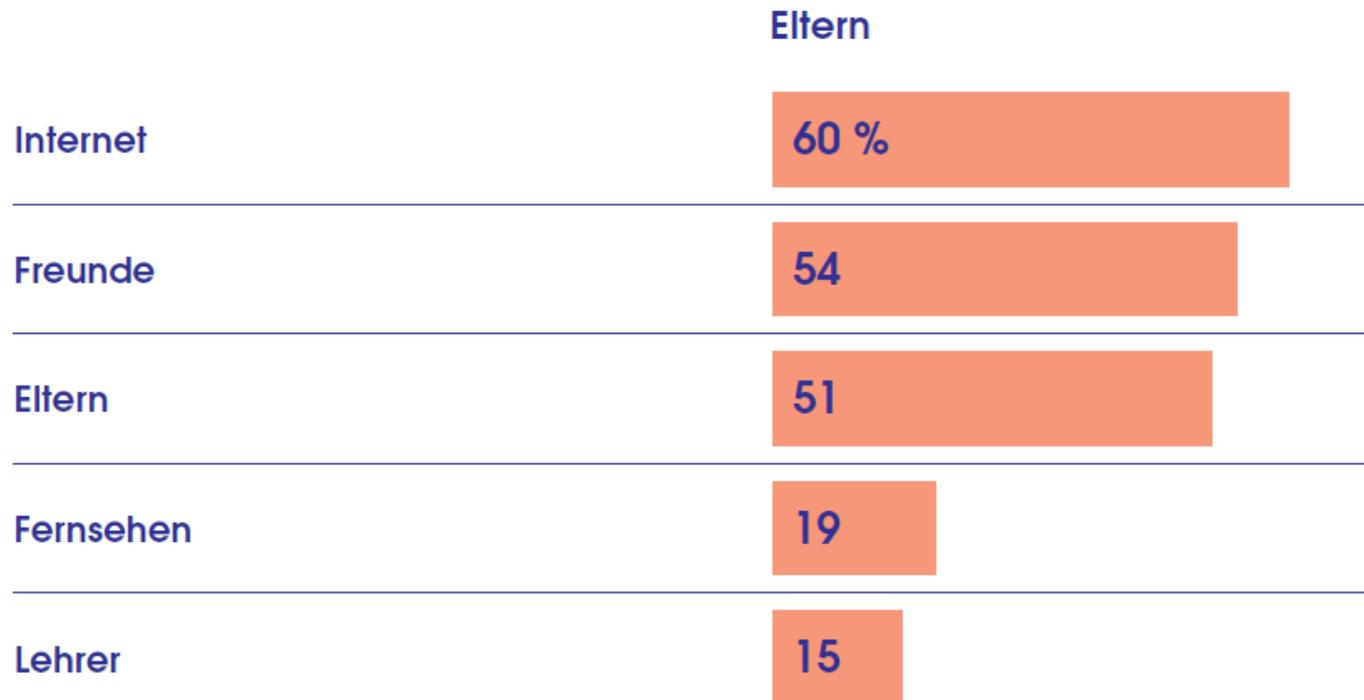
Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen in der digitalen Welt

# 'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2015a)

- Kinder/Jugendliche stehen (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und sind durch reale wie mediale Erfahrungen (noch) **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- Sie beginnen, digitale Medien selbstverständlich zu nutzen, haben aber noch Schwierigkeiten, die Folgen ihres Medienhandelns abzuschätzen: **Neugierde geht vor Vorsicht**
- Medienumgang ist oft in **unzureichende Begleitung und fehlende Kontrolle** durch Erziehende eingebunden
- Kinder/Jugendliche können in aktiver Aneignung von Medien in ihrer Entwicklung zu eigenverantwortlicher/gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit **gefördert und beeinträchtigt** werden

# Wirkmacht digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

Frage: "Wodurch werden Kinder und Jugendliche heute am meisten beeinflusst?"  
(Mehrfachangaben)



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5 bis 10  
Quelle: IfD-Umfrage 8266

© IfD-Allensbach

# ‘Einflüsse’ auf die Entwicklung (aus Hajok 2019a)

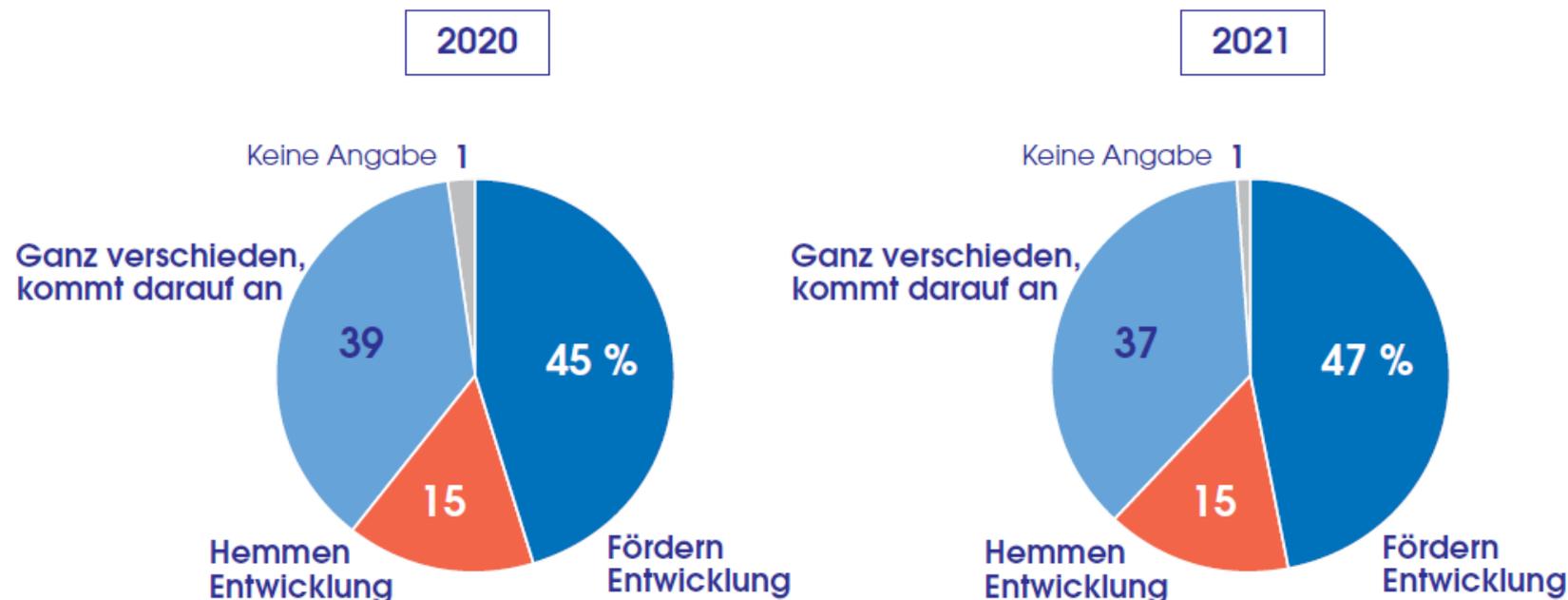
Entwicklungs-bereiche	Mögliche Implikationen des Medienumgangs
Identitätsbildung	Populäre Medienformate (etwa des Fernsehens) und Social Media Angebote repräsentieren diverse Stereotype, Verhaltensweisen und (Geschlechter-)Rollen, die vielfältige positive (etwa im Sinne von Geschlechtergerechtigkeit) und negative (etwa im Sinne der Verfestigung von Ungleichheiten) Anregungen zur Identitätsarbeit und Persönlichkeitsentwicklung bieten. Für die Ausbildung einer sozialen Identität sind medial vermittelte gesellschaftliche Ansprüche und Werte mittlerweile existenziell.
Kognitive Entwicklung	Die Aneignung und der Gebrauch von Sprache, Texten, Bildern etc. erfolgt in der digitalen Welt überwiegend mit Medien als Mittler. Die Entwicklung zuerst des logischen und rationalen, dann des abstrakten und hypothetischen Denkens ist vielfach mit medialen Inputs verschränkt. Beim Medienumgang werden Informationen verarbeitet, Erkenntnisprozesse initiiert und Wissen angeeignet, was die kognitive Entwicklung mehr (etwa bei der Auseinandersetzung mit komplexen Phänomenen) oder minder fördert (etwa bei »unreflektierter« Internalisierung).
Körperlich-physiologische Entwicklung	Medien bieten vielfältige Anregungen bei der (möglichst ungestörten) Entwicklung hin zum körperlich und geistig gefestigten Erwachsenen. Gut gemachte und zielgruppenspezifische Aufklärungs-, Informations- und Beratungsangebote (etwa zu Ernährung und Gesundheit) können hier unterstützen, als nachahmens- und anstrebenswert präsentierte Darstellungen von problematischen Verhaltensweisen und psychopathologischen Störungen (etwa von selbstschädigendem Verhalten und Essstörungen) beeinträchtigen.
Soziale Entwicklung	Medial vermittelte Modelle für Erziehung, Partnerschaft, Familie bieten vielfältige Möglichkeiten für soziale Vergleichsprozesse. Wichtig für die Entwicklung des Sozialverhaltens und die Ausbildung der Fähigkeit zu Empathie und Perspektivübernahme sind bereits die parasozialen Beziehungen zu den ersten Medienfiguren, später die Begegnungen mit »realen« Menschen in Messengerdiensten und sozialen Netzwerken. Hier kann sich ein von Respekt geprägtes Sozialverhalten ebenso etablieren wie ein von Hämie und Ausgrenzung gekennzeichnetes Konfliktverhalten.

Sexuelle Entwicklung	Die persönlichen Skripte von Sexualität bilden sich bereits in Kindheit und Vorpubertät aus. Sie werden später in realen Begegnungen »sexualisiert« und mit medialen Vorlagen abgeglichen. Sexualpädagogische Aufklärungs- und Beratungsangebote unterstützen die Entwicklung einer selbstbestimmten und gleichberechtigten Sexualität der Geschlechter. Darstellungen von sexueller Gewalt, bizarren Sexualpraktiken als üblich und normal, Frauen als Sexualobjekt etc. können irritieren, verunsichern, unter Druck setzen und sexualethisch desorientieren.
Ethisch-moralische Entwicklung	Die Entwicklung des moralischen Urteils ist in Aneignungsprozesse eingebettet, bei denen auch das Verhalten von Medienfiguren sowie medial vermittelte Krisen- und Kriegsereignisse in das persönliche Menschen- und Weltbild eingeordnet werden. Werden »unsere« Werte und soziale Normen selbstverständlich von den Protagonisten vorgelebt, kann dies die Ausbildung eines Bewusstseins für Verantwortung und regelkonformes Handeln fördern. Nachteilig ist, wenn Identifikationsfiguren etwa Devianz und Delinquenz als erfolgreiches Handeln propagieren.
Religiöse Entwicklung	Neben Elternhaus und Schule bieten auch die Medien vielfältige Inputs für die Ausbildung eines individuell-reflektierenden Glaubens im Sinne einer existenziellen Sinnsuche und Sinnfindung. Den Grundfragen menschlicher Existenz (etwa nach einem Leben nach dem Tod oder einer »höheren Macht«) wird vor einem übersinnlichen, göttlichen oder transzendenten Hintergrund nachgegangen. Förderlich sind hier Angebote zur interreligiösen und interkulturellen Bildung, nachteilig propagandistische Schriften, YouTube-Videos etc. (etwa des gewaltorientierten Islam).
Politische Sozialisation	Die Entwicklung zu einem Mitglied der Gesellschaft, das sich mit Akzeptanz der politischen Ordnung eigene Standpunkte erarbeitet und aktiv an der (Mit-)Gestaltung seiner sozialen und politischen Umwelt beteiligt, ist heute eng mit den Partizipationsmöglichkeiten bei Facebook, Twitter & Co. verschränkt. Sich frühzeitig und eigenaktiv in politische Diskurse einbringen und auf soziale Missstände aufmerksam machen zu können, fördert die politische Sozialisation, ein Umfeld von Hate Speech und Fake News evoziert gegebenenfalls aber auch eigene Grenzüberschreitungen.

Tab. 2: Ergänzte und aktualisierte Darstellung nach Hajok 2014, 2015a.

# Einfluss digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

Frage: "Wie sehen Sie eigentlich den Einfluss der modernen Technologien auf Kinder? Glauben Sie, dass Computer und andere digitale Medien die Entwicklung von Kindern fördern, oder hemmen Computer und andere digitale Medien die Entwicklung eher?"



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5 bis 10  
Quelle: IfD-Umfragen 8222, 8266

© IfD-Allensbach

# Chancen des Medienumgangs



# Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

## Information und Orientierung

- Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

## Austausch und Vernetzung

- Mischformen öffentlich-privater Kommunikation entgrenzen  
Face-to-face-Austausch räumlich, zeitlich, sozial-situativ

## Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

- Erstellen eigener Texte, Bilder, Videos und kreatives Bearbeiten/Verändern vorhandener (mult-)medialer Werke

## Kooperation und Kollaboration

- Schaffung gemeinschaftlicher Inhalte und Strukturen im Social Web durch Formen der Zusammenarbeit

# In den letzten 4 Wochen... (nach Hasebrink et al. 2019)

## Information und Orientierung

- für Schularbeiten (67 %), Sachen gesucht, die ich kaufen könnte (46 %), Arbeits-/Studienmöglichkeiten (43 %), Nachrichten/News (34 %), Infos zu Gesundheit (10 %)

## Austausch und Vernetzung

- Soziale Netzwerke (61 %), Skype/Facetime mit Familie oder Freunden (39 %), Gruppe mit Menschen mit gleichen Hobbys (25 %), Kontakt zu Menschen aus anderen Ländern (14 %)

## Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

- eigene Video/Musik gemacht und ins Netz gestellt (17 %)

## Kooperation und Kollaboration

- Online über politische/soziale Probleme diskutiert (11 %), Beteiligung an Kampagne/Protest oder Online-Petition (6 %)

# Internet aus Sicht von Kindern (MPFS 2021)

Was ist das Internet

- Kategorie -

Top Nennungen 2020 der jeweiligen Kategorie:

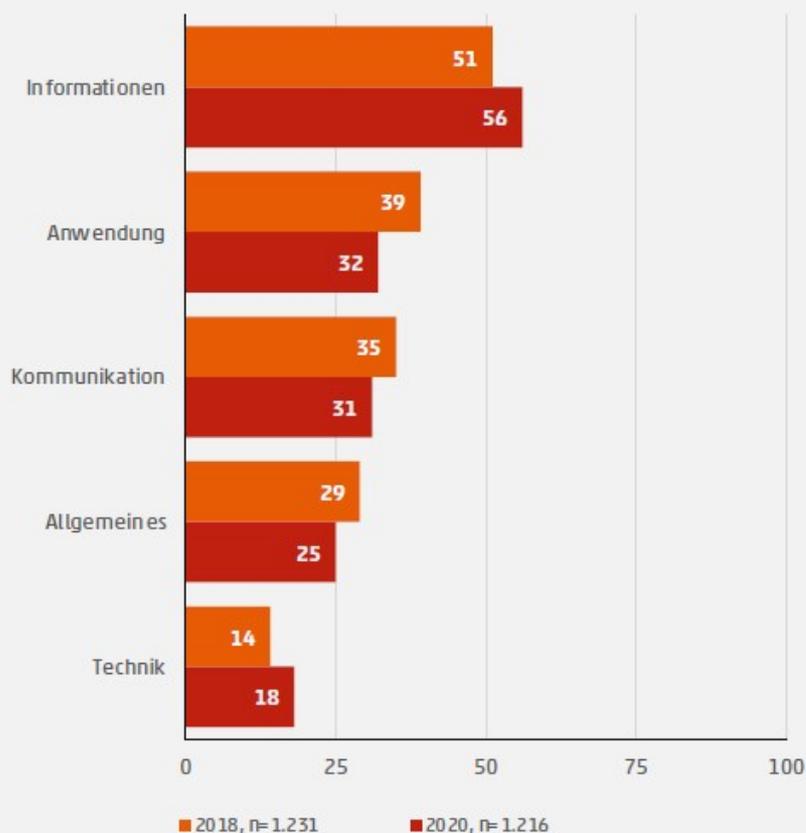
~ Informationsplattformen/ -quellen 15%  
~ Man findet alles/was man will zu allen Themen 14%

~ Spiele spielen 12%  
~ Filme sehen/Musik hören/Fotos ansehen 10%  
~ einkaufen 7%

~ Kontakt/Austausch/Verbindung zu Menschen (weltweit) / Verbindung mit der ganzen Welt (von zu Hause) 13%  
~ Netzwerk rund um die Welt 8%

~ man kann alles machen/unbegrenzt/vielseitig 5%  
~ muss aufpassen/vorsichtig sein/gefährlich 3%  
~ macht Spaß/wird nie langweilig/lustig/witzig 3%

~ man braucht Computer/Handy/PC zum reingehen 6%  
~ Computer/-system/-netzwerk / besteht aus vielen PCs, riesengroße Festplatte (weltweit) 4%



Quelle: KIM 2018, KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

# Internet aus Sicht von Jugendlichen (Rohleder 2022)

Welche dieser Aussagen zur Online- bzw. Internetnutzung kannst Du mit Ja beantworten?

59%

»Ich kann mir nicht vorstellen, nie wieder online zu sein.«

## Kommunikation & soziale Kontakte

- 68% Ich finde es gut, online immer mit meinen Freunden oder meiner Klasse **in Kontakt zu sein**.
- 31% Ich habe online **neue Freunde** gefunden.

## Information & Wissen

- 64% Ich habe online mein **Wissen erweitert**.
- 25% Ich habe online meine **Leistung in der Schule / Ausbildung verbessert**.

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Messenger und Streaming (Rohleder 2022)

## Messenger und Streaming dominieren

Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?



**86%**  
Nachrichten  
verschicken



**83%**  
Videos, Filme  
oder Serien  
anschauen



**71%**  
Musik oder  
Radio hören



**69%**  
Informationen  
für Schule etc.  
suchen



**61%**  
Online-Spiele  
spielen



**59%**  
Informationen  
für Hobby etc.  
suchen



**38%**  
Über Tages-  
geschehen  
informieren



**23%**  
Einkaufen in  
Online-Shops

# 97%

der Kinder und Jugendlichen  
ab 10 Jahren nutzen  
zumindest gelegentlich das  
Internet – egal ob zu Hause,  
unterwegs, bei Bekannten  
oder in der Schule.

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Potenziale von YouTube? (de Baey-Ernsten et al. 2021)

## Postdigitale Jugendkulturen

- beschleunigte, kommerzialisierte, algorithmisierte Lebenswelt
- communitybasiert, peerorientiert
- werteppluralismus
- hybride Lebenswelt digital-analog

## Nutzung - Kinder & Jugendl.

- zweitmeistbesuchte Website der Welt
- 87% der 12- bis 19-Jährigen nutzen YT regelmäßig; 58% täglich/mehrmals die Woche
- 41% der 6- bis 13- Jährigen wöchentlich

## Postdigitale kult. Bildung

- Modifizieren von Spielregeln
- digital-analog kreativ-kulturelle Praktiken: nichts neues und trotzdem alles anders
- Niedrigschwelligkeit und partizipative Chancen  
→ aber: Kluft zwischen Potentialen und tatsächlicher Umsetzung

## Kulturelle Bildung auf YouTube

- Hohes Anregungspotential
- Gezeigt ist leicht umsetzbar
- Archivcharakter der Plattform

### Aber:

- Kommerz und Materialismus vorherrschend
- werbefinanziertes Angebot, algorithm. personalisiert
- Verfestigung von Interessen

### Funk (ÖRR)

- Kulturauftrag!
- funk ist überall, wo Zielgruppe ist -> online only
- vielfältige "werbeunfreundliche Themen" auf kommerzialisierten Plattformen

## YouTube als (kultureller) Bildungsraum

## YouTube & Schule

- Veränderung der Lerngewohnheiten
- Hohe Bedeutung für den Bildungsbereich
- 65% der Schüler\*innen nutzen YouTube um sich zu informieren
- YouTube als Ergänzung; Bildungswelten verschränken

## Schlussfolgerung für KuBi

- (Post-)Digitalisierung: Aufgabe & Gegenstand der kult.Bildung inkl. Potentiale und Problematiken  
→ Mut zum Explorieren, Experimentieren & Perspektivwechsel
- Verantwortung: kulturelle Teilhabe → partizipative, diskriminierungsfreie Räume schaffen und kritisch-reflektive (Medien-) Kompetenzen stärken

Max de Baey-Ernsten und Lara Füssel

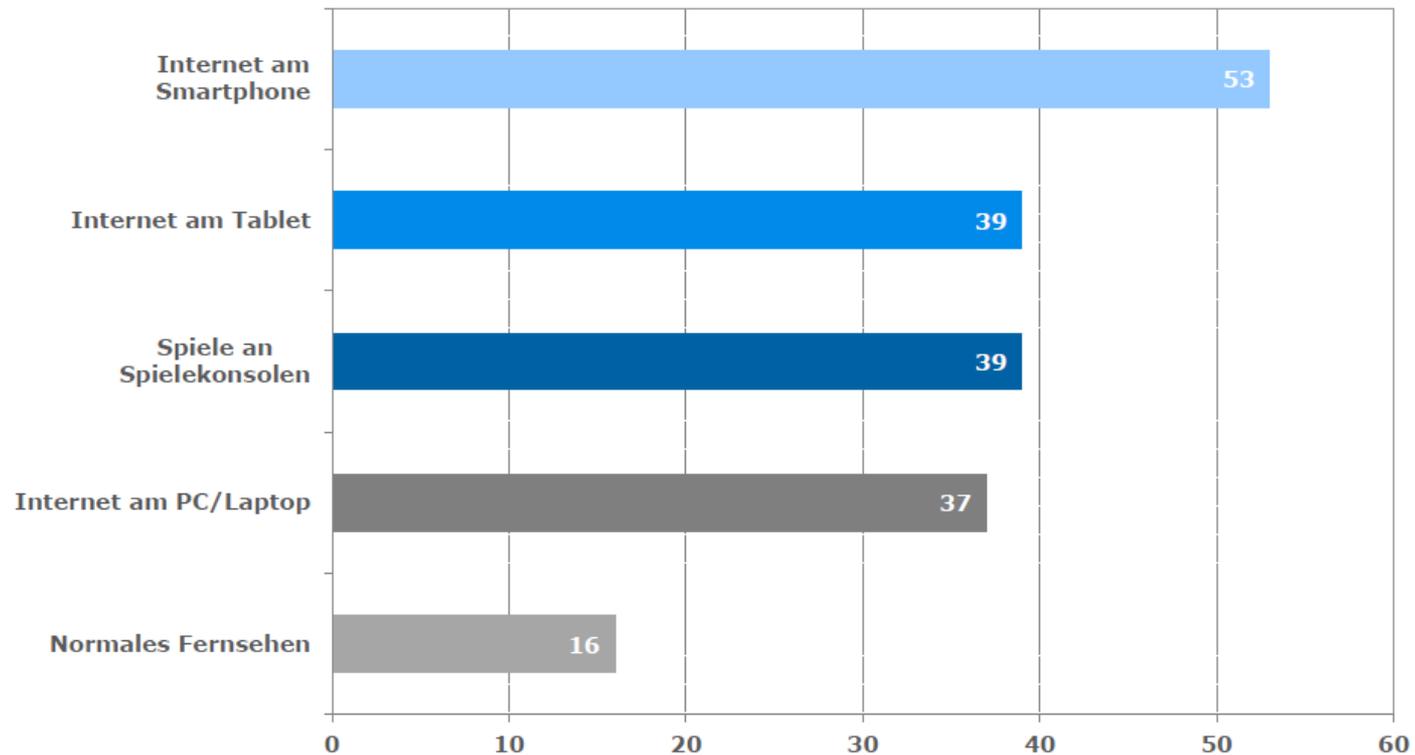
# Riskantes Heranwachsen? (nach Hasebrink et al. 2019)

Eltern von Mädchen (n = 523) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...	Rang	Eltern von Jungen (n = 521) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...
Wie sich Kind in der Schule macht	1.	Wie sich Kind in der Schule macht
<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>	2.	Verletzung auf der Straße
Opfer eines Verbrechens	3.	Gesundheit des Kindes
Verletzung auf der Straße	4.	Von Kindern verletzt/gemein behandelt
<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>	5.	<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>
Gesundheit des Kindes	6.	Opfer eines Verbrechens
Von Kindern verletzt/gemein behandelt	7.	<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>
<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>	8.	Genug Geld, um für Kind zu sorgen
Genug Geld, um für Kind zu sorgen	9.	Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen
Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen	10.	<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>
Sexuelle Aktivitäten des Kindes	11.	Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei
Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei	12.	Sexuelle Aktivitäten des Kindes

**Eltern sorgen sich um ihre Kinder! Neben den schulischen Leistungen legen sie den Fokus auf spezifische reale und mediale Risiken für die Entwicklung und Gesundheit von Mädchen und Jungen im Alter zwischen 9 und 17 Jahren.**

# Mediale Risiken für Kinder? (vom Orde & Durner 2021)

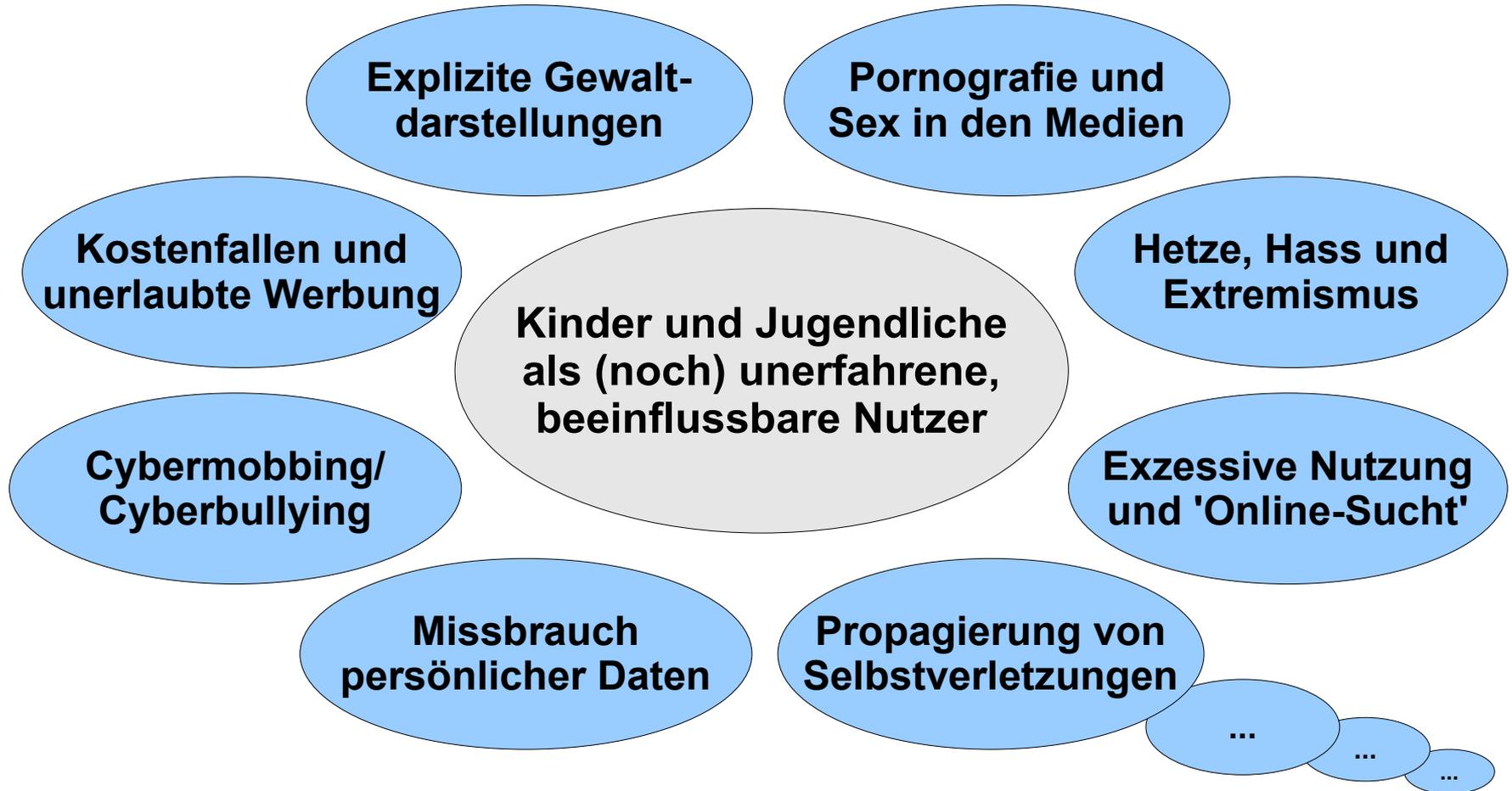
Top-2-Box auf einer 4er-Skala, Eltern von Kindern 3-13 Jahre



Quelle: Guth, Kinderwelten 2019, S. 21

Basis: n=1.231 Mütter von Kindern 3-13 Jahre.

# Risiken des Medienumgangs



# Gefährdungsatlas (BzKJ 2022)



**Teil des Strategieprozesses  
"Digitales Aufwachsen. Vom Kind  
aus denken. Zukunftssicher  
handeln."**

- ➔ Onlinenutzung junger Menschen in lebensweltlichen Kontexten
- ➔ Systematisierung von Onlinorisiken
- ➔ Beschreibung von 43 Medienphänomenen mit spezifischem Gefährdungspotenzial
- ➔ unbeschwerte Teilhabe als Ziel des Kinder- und Jugendmedienschutzes

# Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

## Neue Akteursrollen – neue Gefahren (Dreyer et al. 2013)

- als **Nutzer\*innen standardisierter Inhalte** werden Heranwachsende weiterhin mit problematischen Darstellungen von Gewalt, Sexualität, Extremismus etc. konfrontiert
- als **Marktteilnehmer\*innen** machen sie auch unliebsame Erfahrungen mit versteckten Kosten, Targeting und der Weitergabe persönlicher Daten
- als **Kommunizierende** sind sie im Kontakt mit anderen zuweilen Mobbing und Gruppendruck ausgesetzt
- als **Akteur\*innen** sind sie es manchmal selbst, die andere attackieren, sich zu freizügig präsentieren oder zu tief in die Welt der Medien eintauchen

# Online-Risiken aus Sicht von... (nach Brüggem et al. 2017)

## Kinder (9 bis 16 Jahre)

# Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

## Eltern (28 bis 67 Jahre)

# Kontaktrisiken

# Inhaltsbezogene Risiken

# Persönliche Konsequenzen

# Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

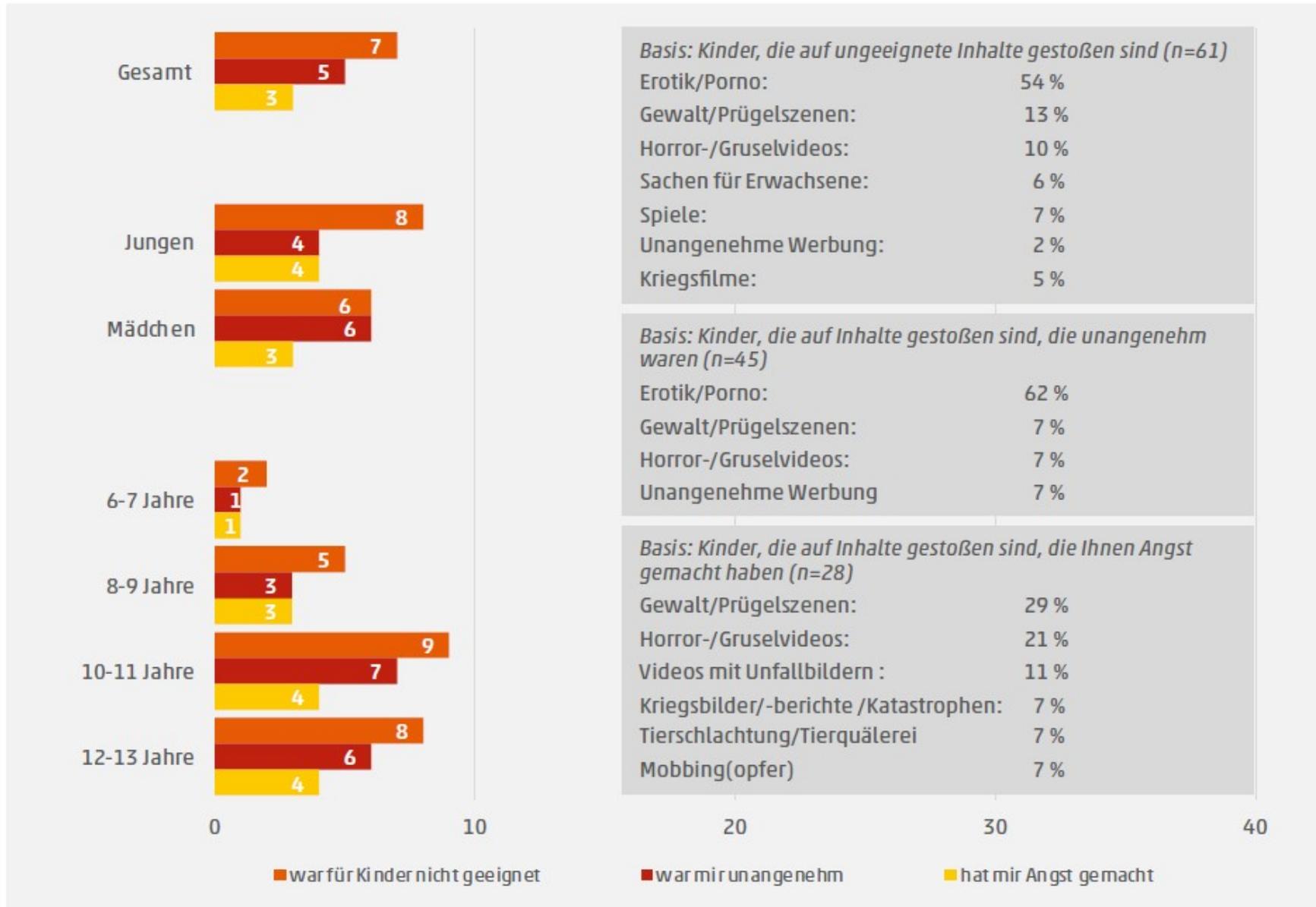
Zeitbezogene Risiken

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

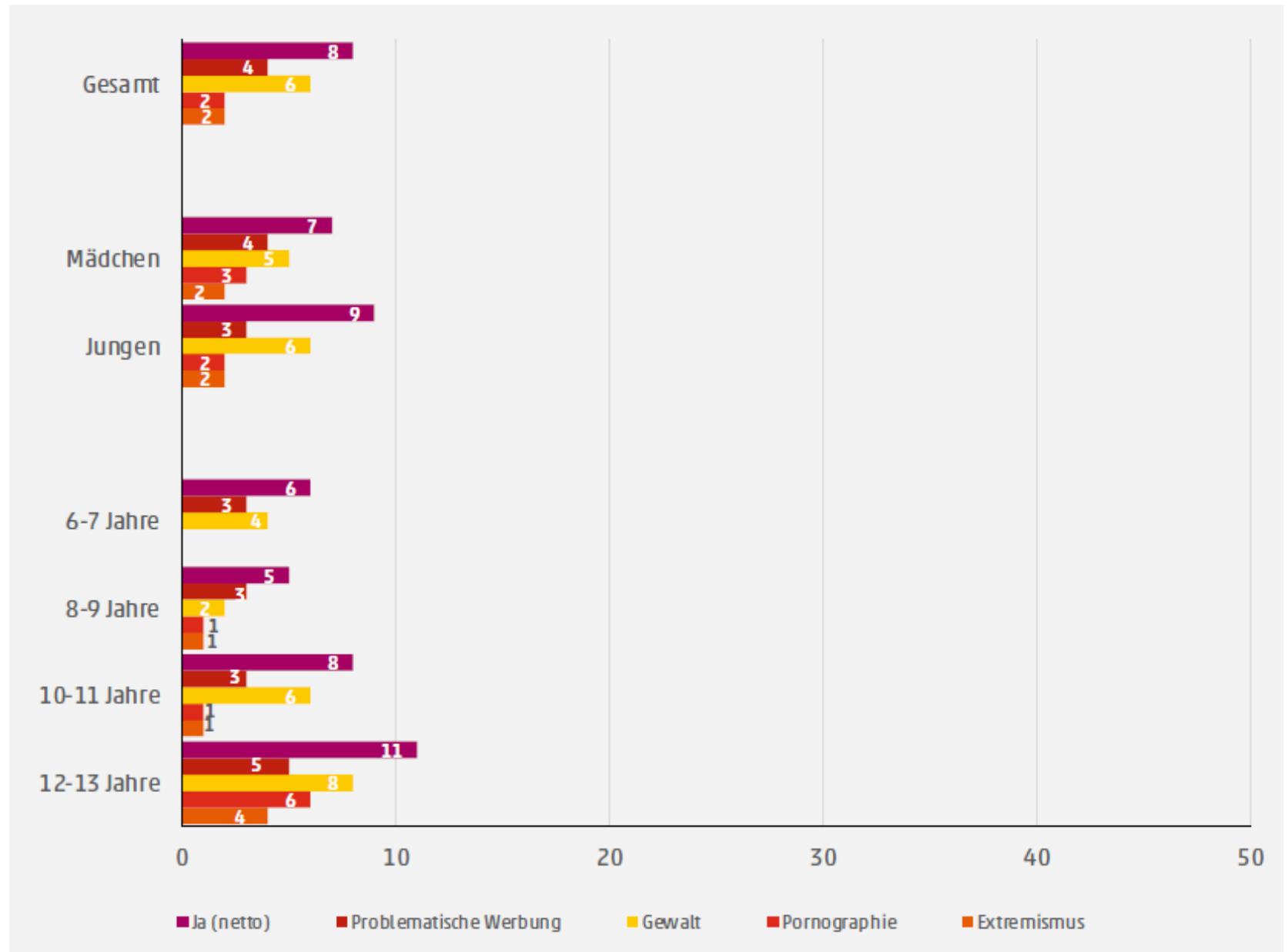
# Probleme im Internet 2020

– „Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“ –



# Kind ist schon einmal auf gewalthaltige/pornografische/extremistische Seiten gestoßen

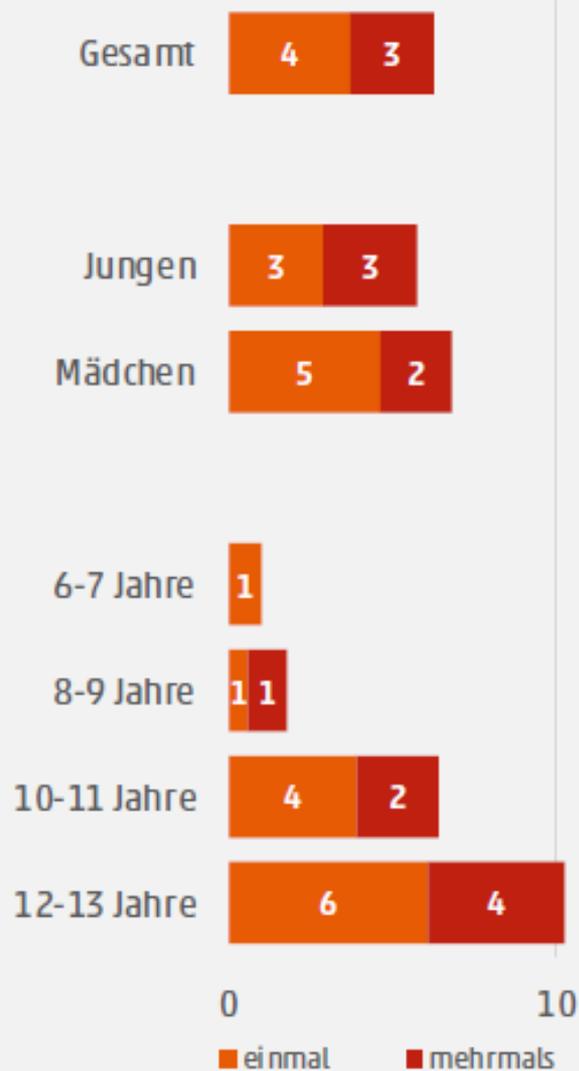
- „Angaben der Haupterzieher\*innen“ -



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Haupterzieher\*innen von Internet-/Online-Plattformen-/Apps-Nutzer\*innen, n=905

# Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2020

- „Ja, ich habe schon einmal/mehrmals unangenehme Leute im Internet getroffen“ -



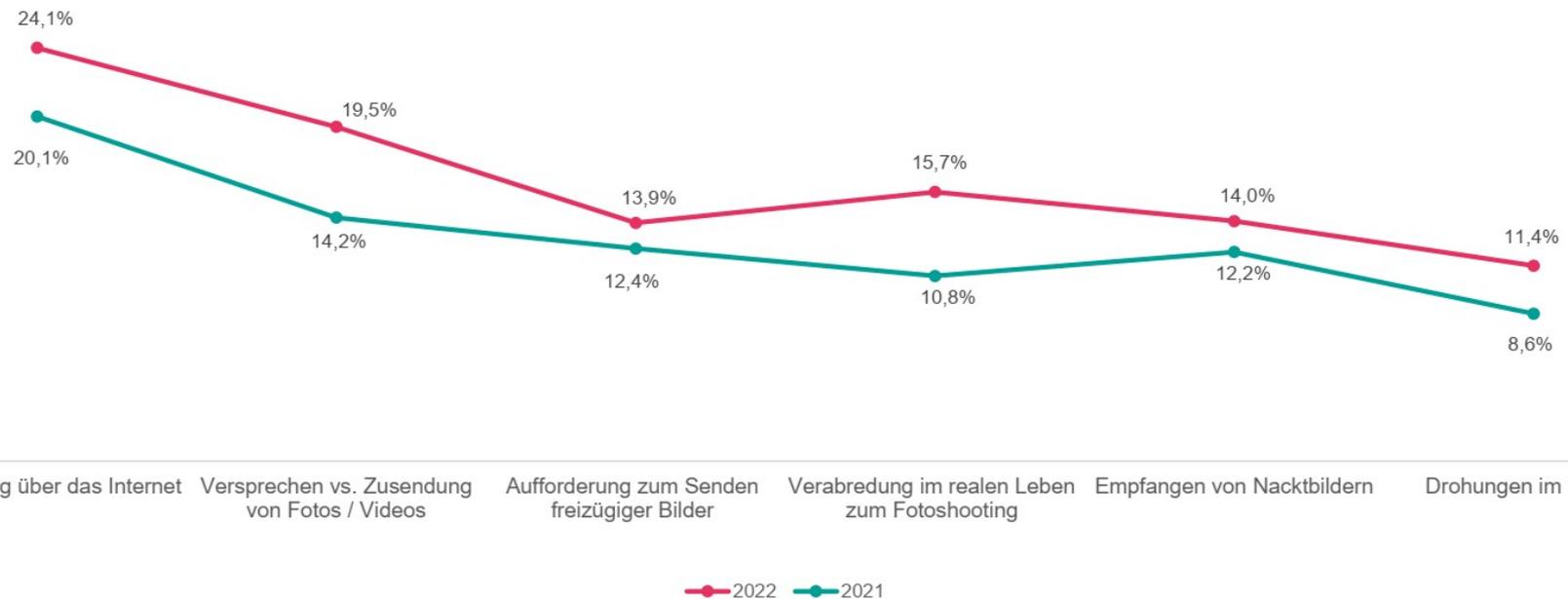
Wo im Internet ist das passiert (n=54)?

Instagram:	24 %
Facebook:	13 %
WhatsApp:	7 %
YouTube:	7 %
TikTok:	7 %
Beim Chatten allgemein:	15 %

# Erfahrungen mit Grooming (LfM 2021)

	Ø	8-9 J.	10-12 J.	13-15 J.	16-18 J.
Verabredung über das Internet	24%	9%	14%	25%	37%
Versprechen vs. Zusendung von Fotos / Videos	16%	8%	12%	16%	22%
Aufforderung zum Senden freizügiger Bilder	14%	8%	10%	15%	20%
Verabredung im realen Leben zum Fotoshooting	12%	7%	10%	12%	18%
Empfangen von Nacktbildern	15%	7%	8%	13%	27%
Drohungen im Internet	10%	7%	7%	10%	12%

# Erfahrungen mit Grooming (LfM 2022)



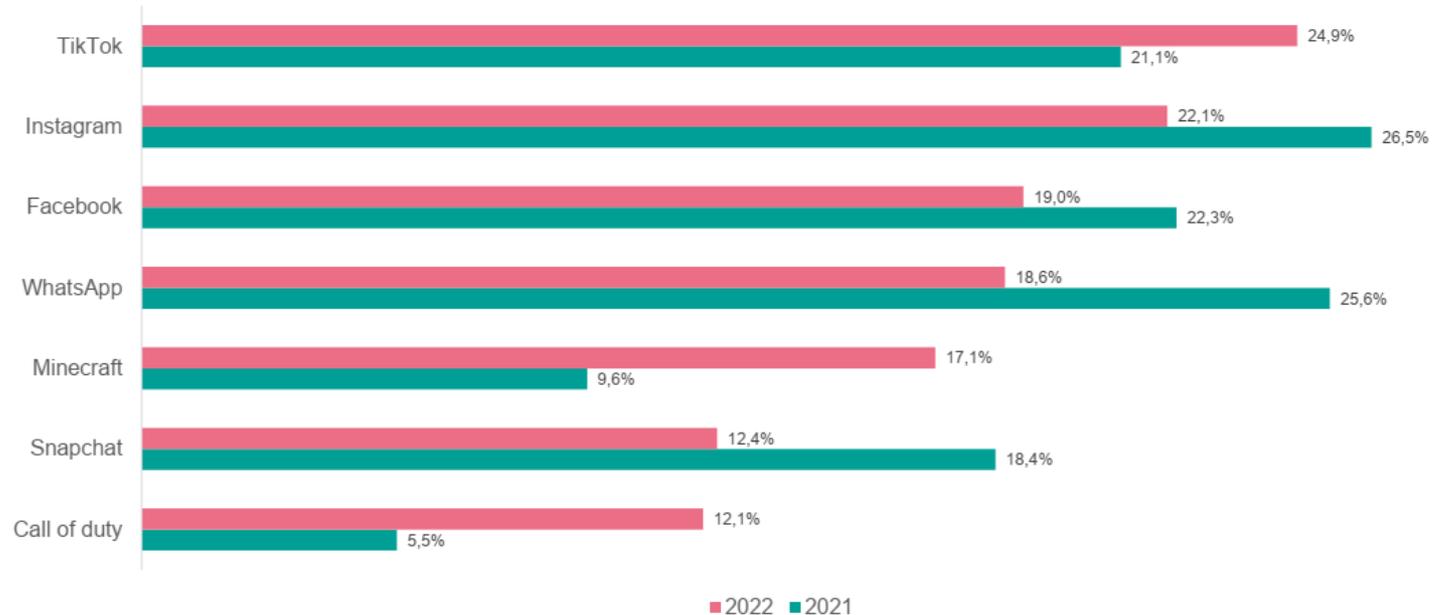
Angabe der „Ja“-Werte

Basis (n): 2022: 2.002 Befragte  
2021: 1.905 Befragte

# Genutzte digitale Kanäle (LfM 2022)

## CYBERGROOMING

Die sieben häufigsten Social Media Kanäle, Internet-Dienste und Online-Games



Frage 20: „Kannst du sagen, auf welchem Social Media Kanal oder über welchen Online-Dienst oder über welchen Messenger-Dienst oder bei welchem Online-Game du eine der eben beschriebenen Erfahrungen gemacht hast?“

Basis (n): 2021: 532 Befragte  
2022: 619 Befragte  
Mehrfachnennungen

# In den letzten 12 Monaten... (nach Hasebrink et al. 2019)

## Online-Erfahrungen 9- bis 17-Jähriger

- 9 Prozent der Heranwachsenden online mit belastenden, schlimmen, ängstigenden etc. Sachen konfrontiert
- negative Erfahrungen nehmen im Altersverlauf zu, bei Mädchen doppelt so häufig verbreitet wie bei Jungen

## Häufigkeit negativer Online-Erfahrungen

- 76 Prozent der Heranwachsenden nicht permanent, sondern nur punktuell (ein paar Mal) → 6 Prozent (fast) täglich

## Belastend, schlimm, ängstigend?

- Beispiele: *gemeine Sachen über mich geschrieben worden, von Fremden angeschrieben, Kettenbrief erhalten, in Video wurde süßer Hund gequält, Fotos von nackten Menschen ...*

# Negative Online-Erfahrungen (Rohleder 2022)

Welche der folgenden negativen Erfahrungen hast Du im Internet bereits gemacht?



# 45%

der Kinder und Jugendlichen haben negative Erfahrungen im Internet gemacht.

- Sachen gesehen, die mir Angst gemacht haben
- Beleidigt oder gemobbt worden
- Über mich wurden Lügen verbreitet

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641), in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

**Negative Erfahrungen nehmen zu: 2017 = 29 %, 2019 = 41 % und 2022 = 45 %**

# Ansprechpartner\*innen und Coping



# Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

**Neun- bis 17-Jährige wenden sich bei schlimmen oder verstörenden Erfahrungen im Netz an:**

1. **Freund/Freundin** (ihren Alters) (54 %) → v.a. weibliche und ältere Heranwachsende
2. **Vater/Mutter** (bzw. ihre Stief- oder Pflegeeltern) (46 %) → v.a. jüngere und männliche Heranwachsende
3. **Niemanden** (16 %) → v.a. ältere Heranwachsende
4. **ihre Geschwister** (14 %) → unabhängig von Alter und Geschlecht
5. **andere Erwachsene** (Lehrer, Fachkraft, Vertrauensperson) (8 %) → v.a. weibliche Heranwachsende

**15 % machen Bildschirmfoto als Beweis und 5 % melden das Problem online (beim Anbieter).**

# Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

## Verbreitete Bewältigungs-/Copingstrategien von Neun- bis 17-Jährigen in Netz:

- **Kontaktabbruch**: Person geblockt bzw. alle ihre Nachrichten gelöscht (v.a. ältere Heranwachsende)
- **Ausweichen/Vermeiden**: Medienangebot verlassen bzw. App schließen (v.a. jüngere Heranwachsende) oder Problem ignoriert (v.a. ältere/weibliche Heranwachsende)
- **Mitverantwortung**: schuldig fühlen, dass es passiert ist (v.a. jüngere/weibliche Heranwachsende)
- **Auseinandersetzen**: versuchen, andere Person dazu zu bringen, mich in Ruhe zu lassen oder Screen (v.a. ältere/weibliche Heranwachsende)

# Risiken im Fokus

Aktuelle Daten zur Verbreitung ausgewählter medienbezogener Risiken und  
Materialien zur Prävention und Intervention

# Fokus 1: Medienabhängigkeit

Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät...

# Aktuelles 'Krankheitsbild' (AG PCC 2020)

**Gaming Disorder (online/offline) von der WHO April 2019 als weitere stoffungebundene abhängige Verhaltensform in die ICD-11 aufgenommen → Suchtstörung, wenn:**

- verminderte Kontrolle durch die Verhaltensaussführung
- überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessenfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen

**'Symptome' über einen Zeitraum von 12 Monaten → Verhalten trägt zu anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus bei.**

# Kriterien (Teil 1) (klicksafe 2021)

## 1. Einengung des Alltag

→ die jeweilige Mediennutzung wird als wichtigste Tätigkeit empfunden und anderes darauf abgestimmt

## 2. Regulation negativer Gefühle

→ Mediennutzung zur Belohnung und Verdrängung (z.B. schlechter Schulnoten, Beziehungsstress, Streitereien)

## 3. Toleranzentwicklung

→ die beliebten Medien müssen häufiger und länger genutzt werden, um das positive Erleben aufrecht zu erhalten

## 4. Entzugserscheinungen

→ es kommt zu Nervosität, Unruhe, Gereiztheit, wenn die gewünschte Mediennutzung nicht erfolgt/nicht möglich ist

# Kriterien (Teil 2) (klicksafe 2021)

## 5. Kontrollverlust

→ Es wird immer schwieriger, das eigene Verhalten zu hinterfragen und zeitliche Beschränkungen durchzuhalten

## 6. Rückfälle

→ Versuche, die Mediennutzung auf Dauer einzuschränken, misslingen immer wieder

## 7. Negative Auswirkungen

→ Verpflichtungen von Schule, Arbeit, Freunden etc. werden verdrängt, der Alltag verliert an Reiz

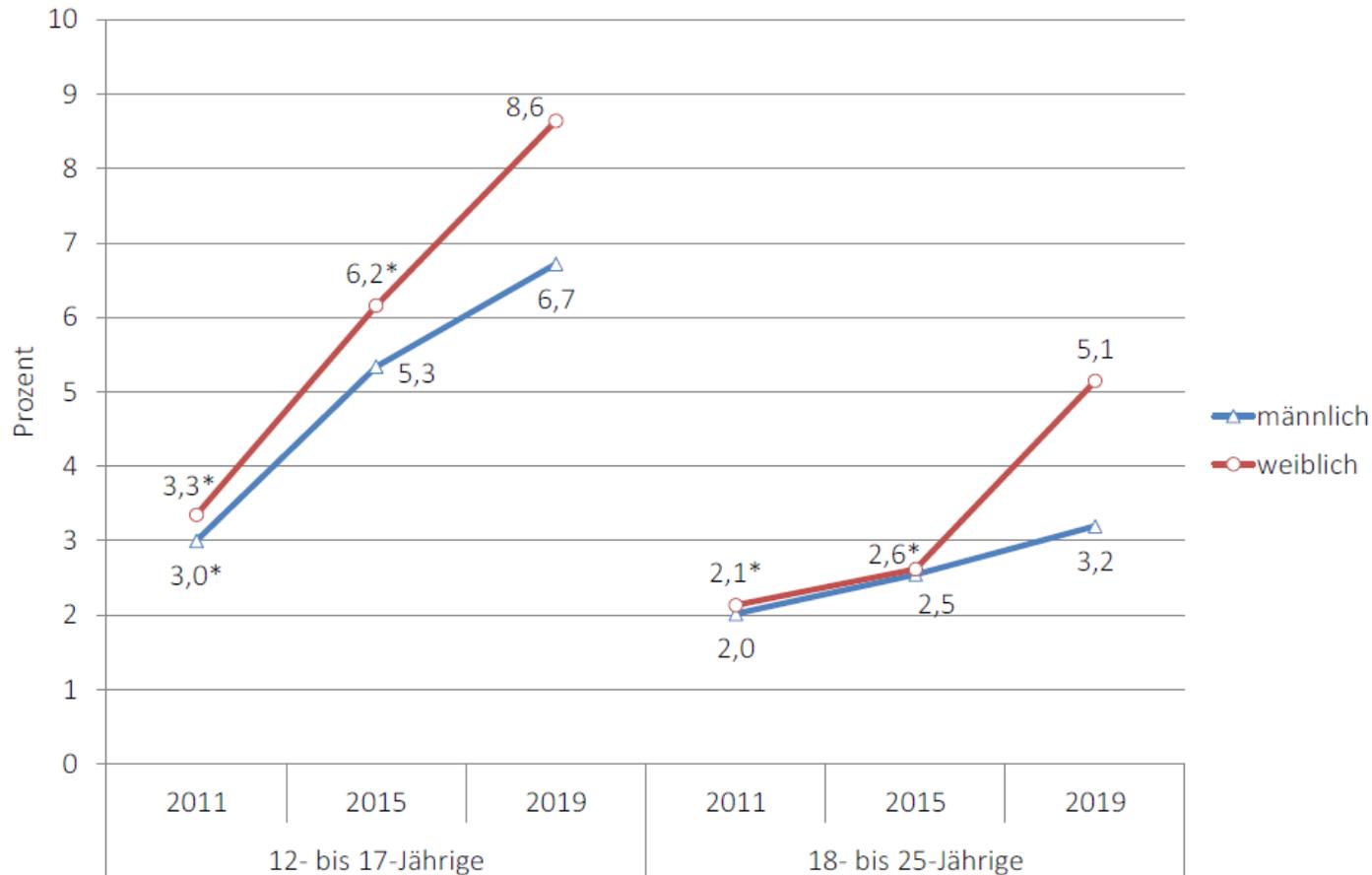
**Zu viel ist es, wenn mindestens drei Kriterien über einen 'längeren' Zeitraum (3 Monate) zutreffen!**

# Verbreitung unter Jugendlichen

## Jugendliche = Hauptrisikogruppe (zfsd. Hajok 2019b)

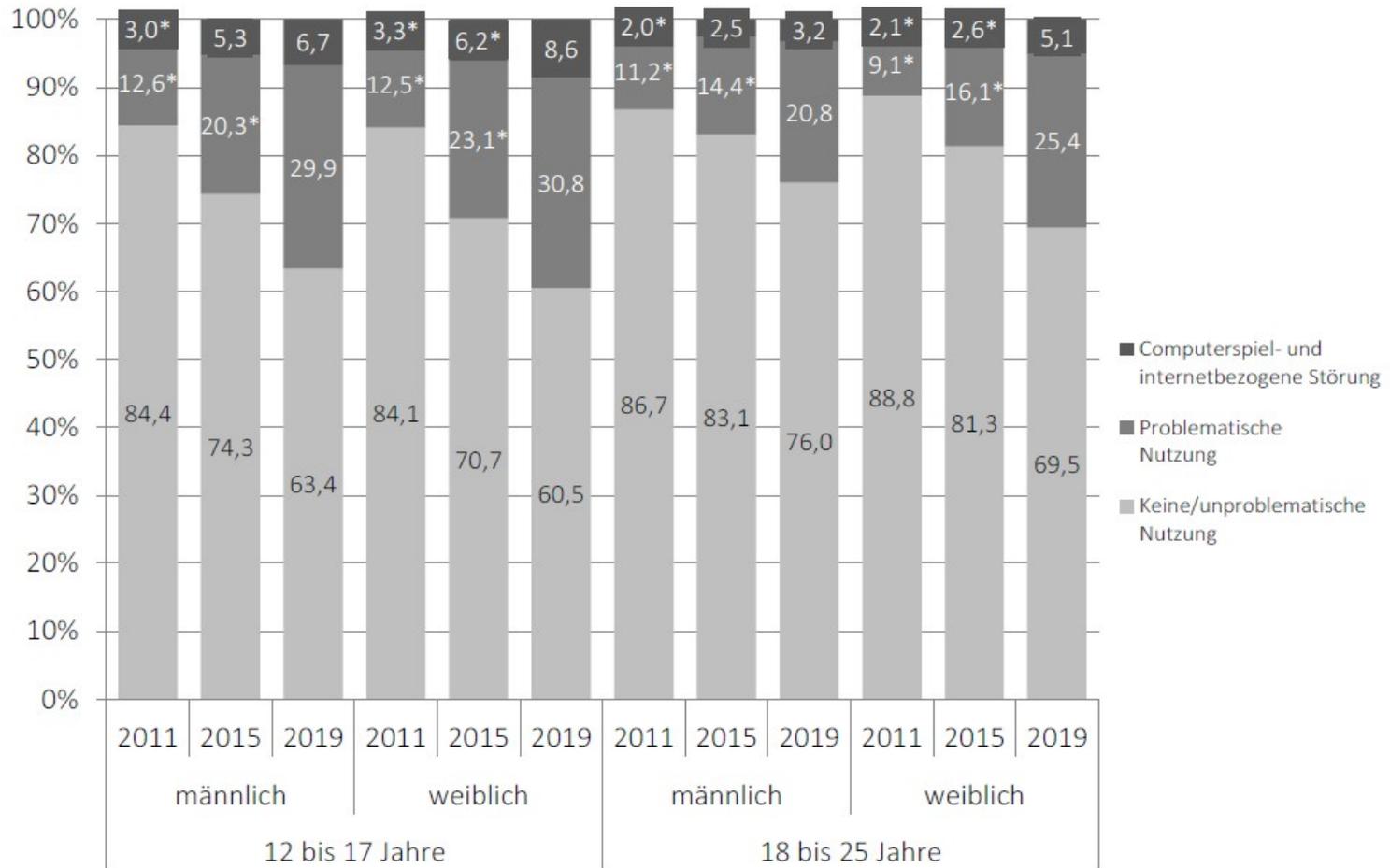
- 6 bis 8 Prozent der 12- bis 17-Jährigen mit **pathologischer Internet- oder Computerspielnutzung** → Tendenz steigend
- zudem >20 Prozent der Jugendlichen zeigen bereits **problematisches bzw. riskantes Nutzungsverhalten**
- markante **Geschlechterunterschiede** → Social Media = doppelt so viele Mädchen betroffen wie Jungen, digitale Spiele = 3 mal so viele Jungen betroffen wie Mädchen
- gestörtes Familienklima mit problematischen Eltern-Kind-Beziehungen als **zentraler Risikofaktor** → Rückzug in die digitale Welt

# Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)



Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

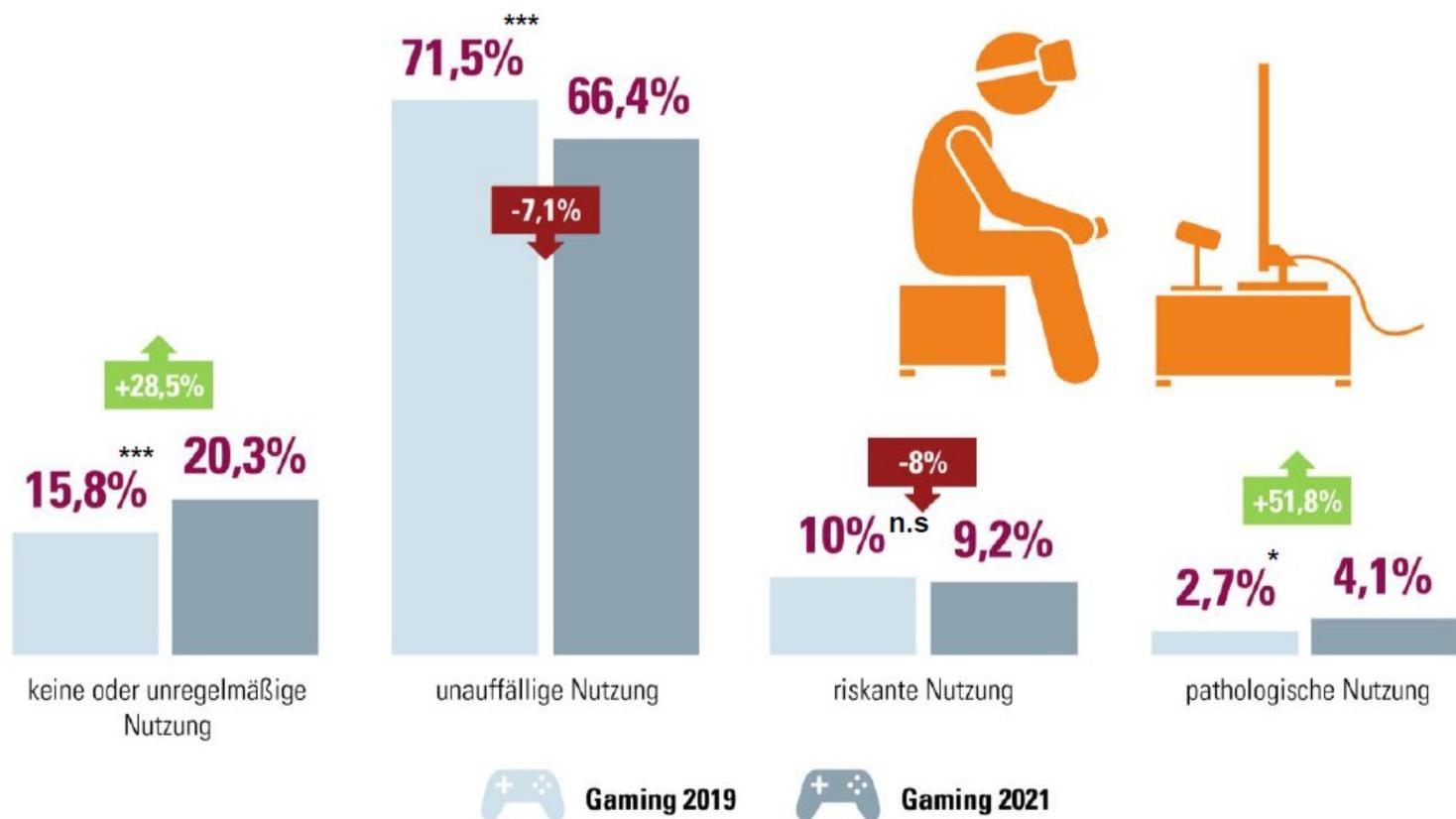
# Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)



Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

# Gaming-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11: Erhebungen September 2019 und Mai 2021



Gaming Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger vor/während der Covid19-Pandemie (\*\*\*)  $p < 0,001$

# Gaming-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

**Risikante und pathologische Nutzung digitaler Spiele [in %] vor und unter Corona**  
Mädchen- und Jungen-Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung September 2019 und Erhebung Mai 2021



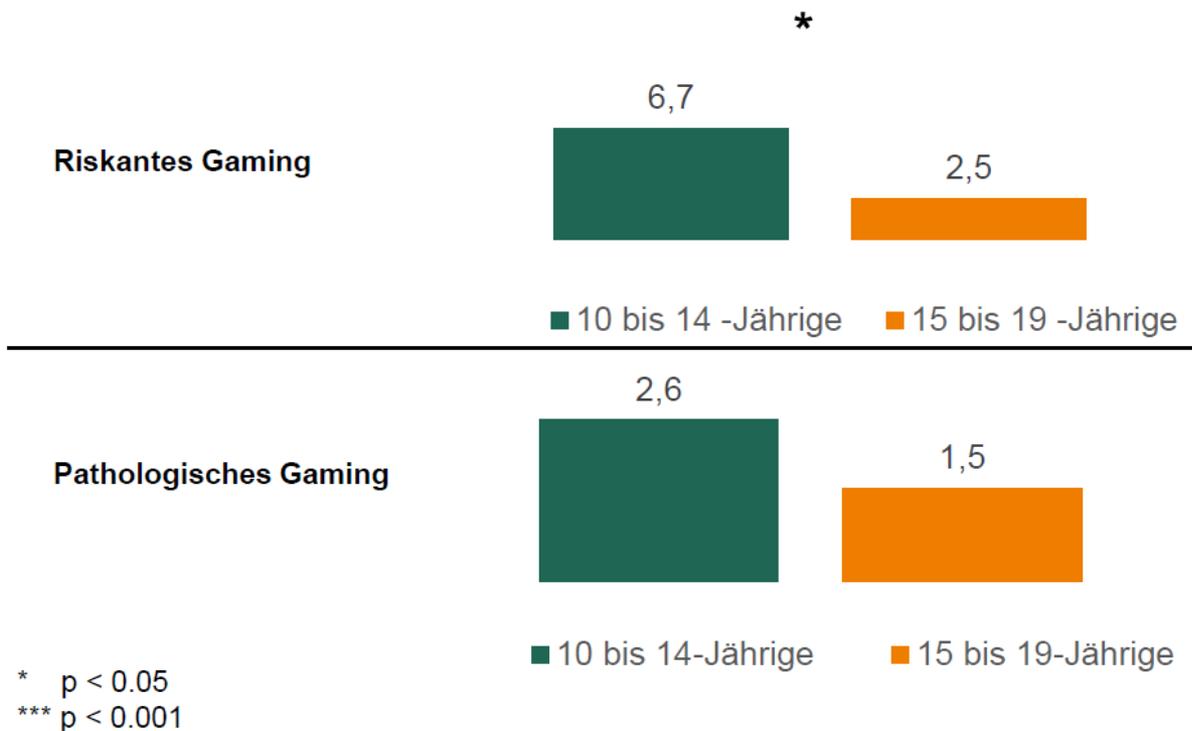
\*  $p < 0.05$   
\*\*\*  $p < 0.001$

**Gaming Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger (m/w) vor/während der Covid19-Pandemie (\*\*\*)  $p < 0,001$**

# Gaming-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

## Riskante und pathologische Nutzung digitaler Spiele [in %]

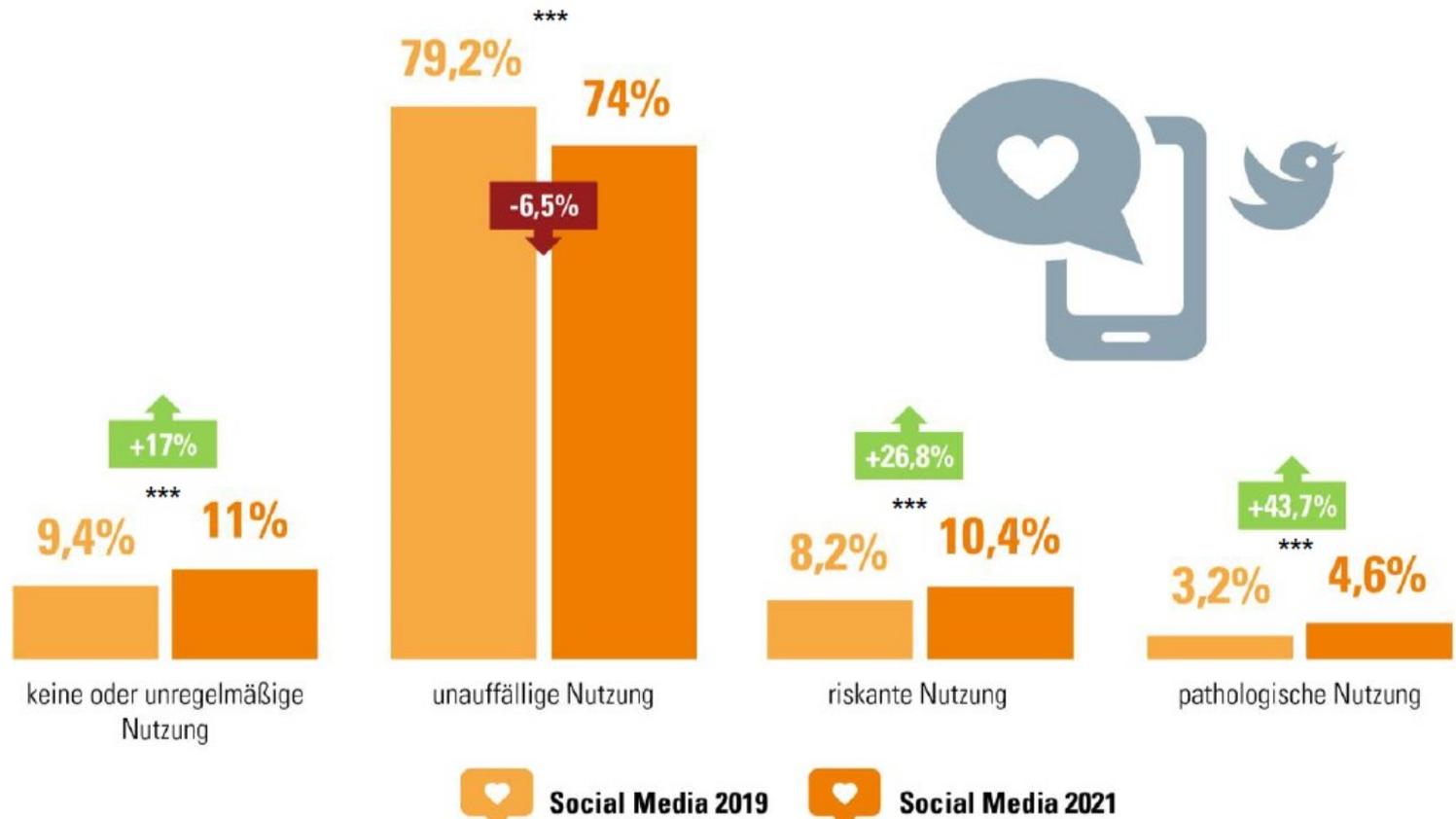
Alters-Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021



## Gaming Nutzungsmuster Kinder und Jugendliche vor/während der Covid19-Pandemie

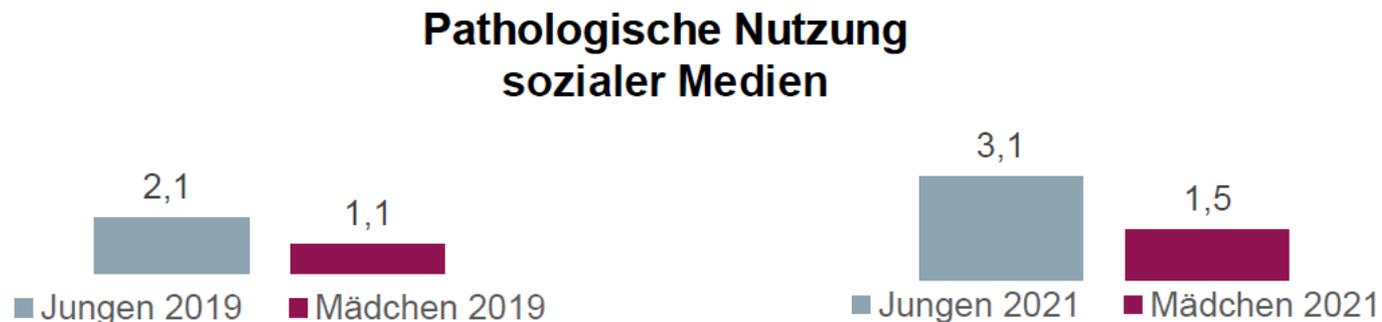
# Social Media-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11: Erhebungen September 2019 und Mai 2021



**Social Media Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger vor/während der Covid19-Pandemie (\*\*\*) p < 0,001)**

# Social Media-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

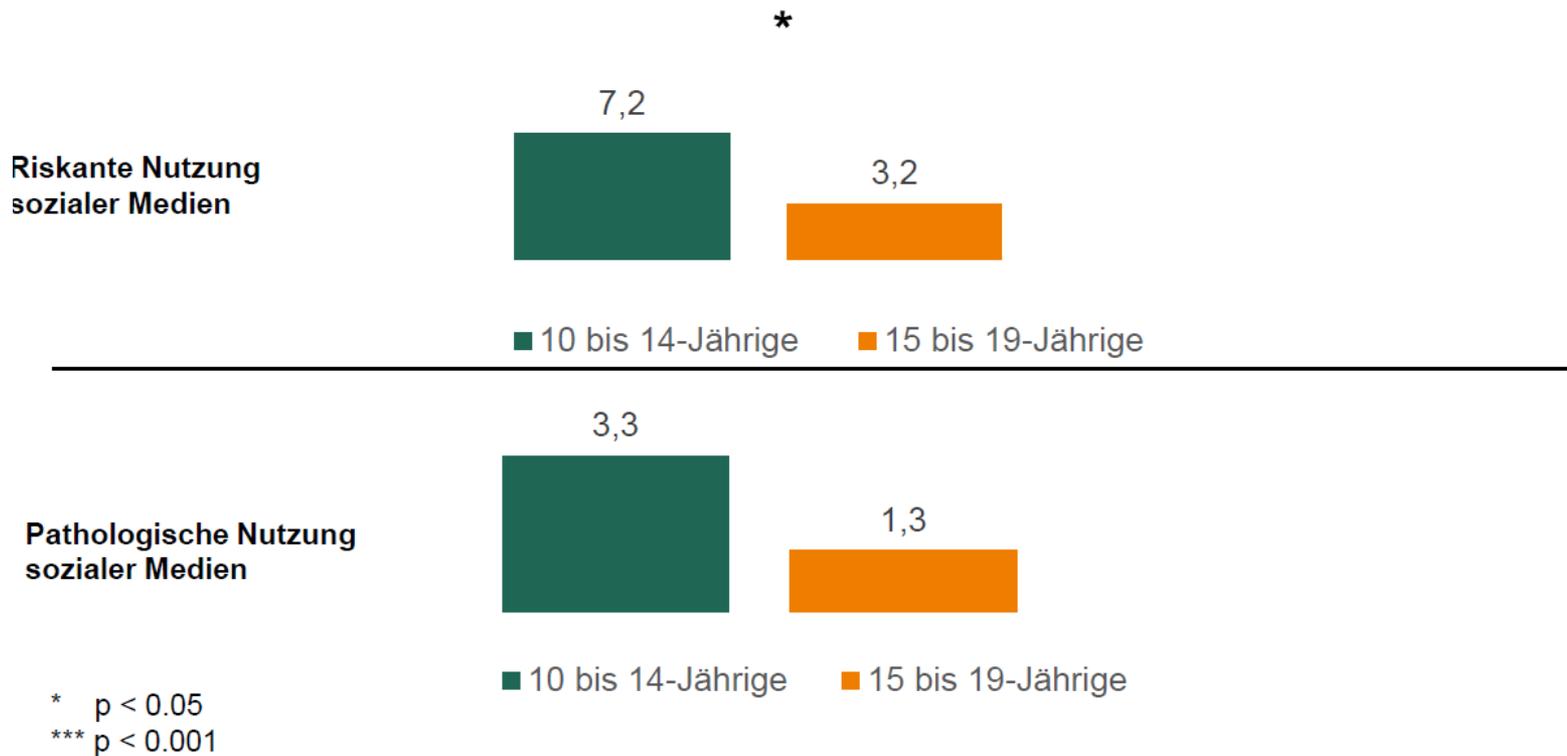


Social Media Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger (m/w) vor/während der Covid19-Pandemie (\*\*\*)  $p < 0,001$

# Social Media-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

## Risikante und pathologische Nutzung sozialer Medien [in %]

Alters- Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021

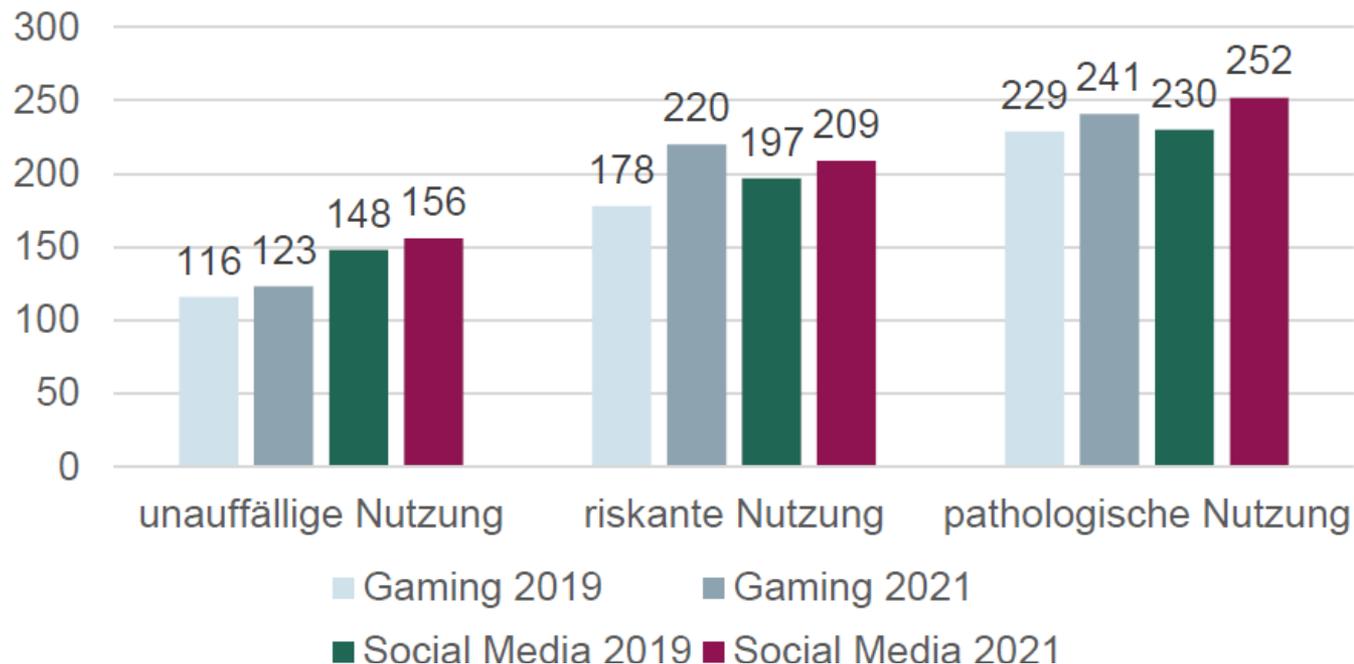


Social Media Nutzungsmuster von Kindern und Jugendlichen vor/während der Covid19-Pandemie

# Medienabhängigkeit (Thomasius 2021)

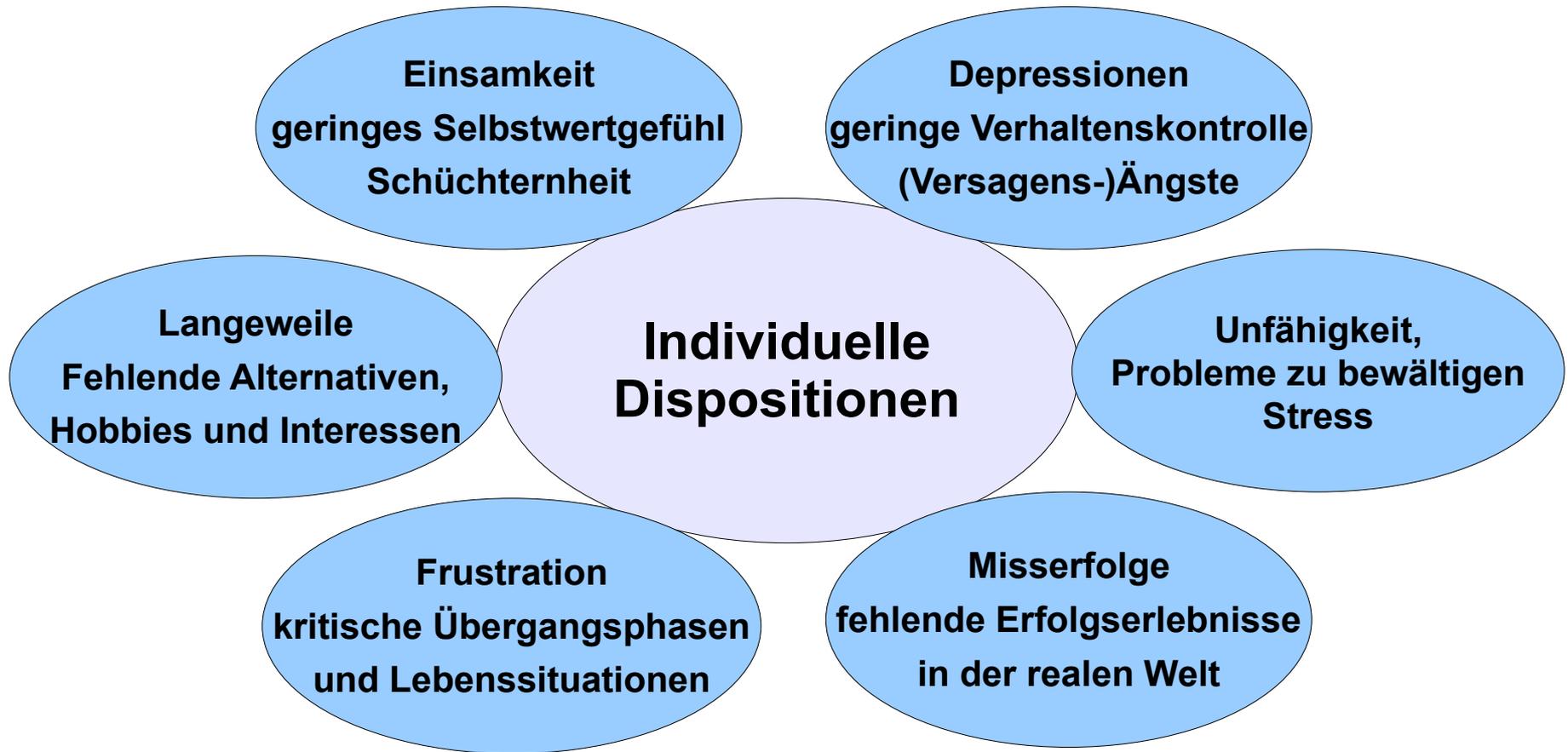
## Nutzung digitaler Medien [in Minuten] vor und unter Corona

Mittlere tägliche Nutzungszeiten in Abhängigkeit vom Nutzungsverhalten



Zusammenhang Nutzungsmuster/Nutzungszeiten bei 10- bis 19-Jähriger vor/während der Covid19-Pandemie

# Fokus 1: Individuelle Dispositionen (zsf. Hajok 2017)



# Soziale Faktoren (zsf. Hajok 2017)

## Soziale Faktoren, die eine Medienabhängigkeit begünstigen (können):

- soziale Ausgrenzung, Desintegrationserfahrung und fehlende Einbindung in Klassenverband und Peer-group
- zu wenig (alternative) gemeinsame Beschäftigungen in Peer-group und Familie
- gestörtes Familienklima mit problematischen Eltern-Kind-Beziehungen ein zentraler Risikofaktor → Nebeneinander anstatt Miteinander als Normalzustand
- Fehlende Grenzsetzungen bei der Erziehung und fehlendes Wissen der Erziehenden bzgl. des Medieumgangs ihrer Kinder

# Negative Konsequenzen (zfsd. Hajok 2021a)

## Breites Spektrum an beobachtbaren Folgen:

- Verschiebung Tag-Nacht-Rhythmus
- Vernachlässigung anderer (nichtmedialer) Freizeitinteressen und schulischer/familiärer Verpflichtungen
- Täuschung Nahestehender bzgl. Umfang der Nutzung
- Betroffenen ‚reagieren‘ mit Unruhe auf Beschränkungen und widersetzen sich ihnen
- Einengung sozialer Kontakte auf Social Media/Games
- häufigeres Fehlen in Schule und Hyperaktivität, Konzentrationsschwäche, Übermüdung, schwächere Schulleistungen
- in der Tendenz mehr Verhaltensprobleme und emotionale Probleme

# Heranwachsende ernst nehmen

## Ansetzen an Schwachstellen und Vorschlägen, die Heranwachsende artikulieren (Wölfing et al. 2015)

- sie empfehlen selbst mediale Abstinenzräume und medienfreie Zeiten (z.B. während des Schlafens)
- sie verweisen auf fehlendes Wissen von Eltern/Pädagogen zu ihrem Medienumgang und die Möglichkeit, ergriffene regulatorische Maßnahmen leicht zu umgehen
- sie stören sich an Vorurteilen und einer zu großen Besorgtheit Erwachsener und kritisieren dämonisierende und pauschalisierende Informations- und Lernmaterialien
- sie wünschen sich eine Kommunikation mit den Erwachsenen 'auf Augenhöhe' und ein gemeinsames Aushandeln von klaren Regeln zum Medienumgang

# Tipps für Erziehende (Klicksafe 2021)



## Digitale Abhängigkeit

Tipps für Eltern



# Selbstaufklärung (www.handysektor.de)



 handysektor



## Sucht

Ab wann ist Medien- und Handynutzung nicht mehr "normal"? Erfahre, woran du die Zeichen von Sucht erkennen kannst.



### Vorsicht Suchtgefahr?! – Bist du mediensüchtig?

Sucht

### FOMO – Bist du auch betroffen?

Sucht

### Nachts offline – Was dein Leben schöner macht

Real Life

### Do's und Dont's im Handyalltag – Medienknigge 2.0

Sucht

# Selbsttest für 'Betroffene' (www.ins-netz-gehen.de)

**Startseite**   **Bleib im Netz**   **Halt mal an**   **Mach was anderes**   **Check dich selbst**   **Lass dir helfen**   **Sei mit dabei**

**BIN ICH SÜCHTIG?**  
PROBLEME MIT  
COMPUTER ODER  
INTERNET? MACH  
UNSEREN SELBSTTEST!

WIE EIN  
COMPUTERSPIEL MEIN  
LEBEN VERÄNDERT HAT  
EIN BETROFFENER BERICHTET.

WIE COMPUTER UND  
CO. SÜCHTIG MACHEN  
KÖNNEN  
EIN SUCHTBERATER  
ERZÄHLT.

24 STUNDEN OHNE  
INTERNET  
YOUTUBER MACHEN DEN  
SELBSTVERSUCH

## Selbsttest zu Computerspiel- und Internetsucht



# Präventive Erziehung (www.schauhin.info)



[Impressum](#) [Kontakt](#) [Presse](#) [Stichwortverzeichnis](#) [Leichte Sprache](#) [DE](#)

Jetzt deine #medienmomente teilen! **MEDIEN ERLEBEN**



[News](#)

[Informieren](#)

[Mitmachen](#)

[Medien erleben](#)

[Service](#)

[Über uns](#)

Suchen...



↑ [Extrathemen](#)

[Partizipation und Medien](#) →

[Home](#) > [Informieren](#) > [Extrathemen](#) > [Medienzeiten](#)

## Medien ohne Ende - wann ist viel zu viel?

Medien üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. Die Nutzung sozialer Netzwerke, das Surfen und Spielen im Internet, die Spielkonsole und das Smartphone sind manchmal sogar so reizvoll, dass die Zeit darüber vergessen wird. Konflikte können entstehen, wenn die Nutzung so intensiv wird, dass darüber alle anderen Aktivitäten vernachlässigt werden. SCHAU HIN! gibt Tipps, wie Eltern für so einen Fall vorbeugen können.



### Teilen



Facebook



Google



Twitter



E-Mail



Komplette Seite drucken

### Linktipps

**05.07.2018** [klicksafe.de](#)

Aktuelles EU-Projekt zu Online-Hassrede: SELMA - hacking hate

**04.07.2018** [Seitenstark e.V.](#)

Webinar "Meine Forscherwelt - Lernspiele mit und ohne Computer"

**04.07.2018** [SCHAU HIN!](#)

fragFINN-Serie ausgezeichnet mit Kinder-Medien-Preis

# Beratung/Hilfe vor Ort (www.fv-medienabhaengigkeit.de)



Fachverband  
**Medienabhängigkeit e.V.**



AKTUELLES  
KONTAKT  
MITGLIEDSCHAFT  
NEWSLETTER BESTELLEN

PUBLIKATIONEN ▾

VERANSTALTUNGEN ▾

PROJEKTE ▾

LAND & REGION ▾

HILFE FINDEN ▾

FACHVERBAND ▾

## AKTUELLE INFORMATIONEN

### SAVE THE DATE

»1. WOCHEN DER  
MEDIENABHÄNGIGKEIT«

### AKTUELLE POSITION 1

»Statement zur Neufassung der Medienregulation im neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG)«



### CYBERFLUCHT

Das Präventionsprojekt "Bildersucht & Cyberflucht" hat eine eigene Webseite

# Fokus 2: Cybermobbing

Wenn das soziale Konfliktverhalten online eskaliert...

# Mobbing vs. Cybermobbing

## Was ist Mobbing?

- gezielte, über eine längere Phase und indirekt ausgeübte aggressive Verhaltensweisen einer oder mehrerer Personen gegenüber einer Person
- zielt darauf ab, immer wieder mit voller Absicht andere zu verletzen, sie zu bedrohen, sie zu beleidigen, Gerüchte über sie zu verbreiten oder ihnen Angst zu machen

## Was ist Cybermobbing/Cyberbullying?

- Mobbing unter Einsatz digitaler Medien in Sozialen Netzwerken, Chats, Apps etc.
- Formen: Beleidigung/Beschimpfung, Belästigung, Anschwärzen, Gerüchte verbreiten, Ausgrenzungen, offene Androhung von Gewalt

# Besonderheit des Cybermobbing

## **Anonymität → Täters ggf. unbekannt**

- ➔ Opfer kann sich schwieriger wehren, wenn es Täter nicht kennt, und Täter greifen auch Menschen an, die sie in der realen Lebenswelt nicht angreifen würden

## **Medial vermittelt → nicht von Angesicht zu Angesicht**

- ➔ Täter kann Zustand des Opfers nicht einschätzen und geht u.U. aggressiver vor als ohne zwischengeschaltete Medien

## **Orts- und Zeitunabhängigkeit → Allgegenwärtigkeit**

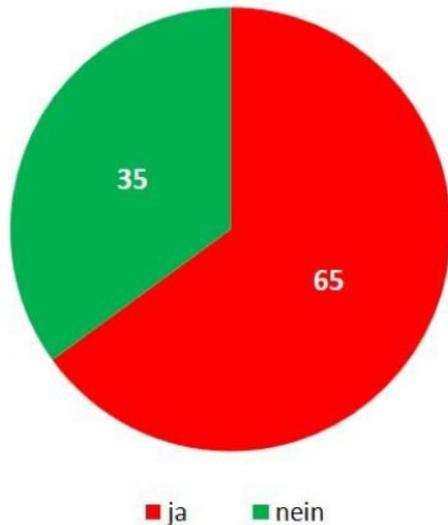
- ➔ Opfer können gezielten Attacken schwieriger aus dem Weg gehen, da sie nicht auf einen ausgewählten öffentlichen Raum (z.B. Schulhof, Schulweg etc.) begrenzt sind

# Zunehmende Verbereitung? (zfsd. Hajok/Krahnert/Schlupp 2022)

- In den letzten Jahren (je nach Studie) **zwischen 10 und 20 Prozent betroffen** → für weibliche Heranwachsende Hauptrisiko in der digitalen Welt
- Cybermobbingerfahrungen gehen meist auf das **nähere (schulische) Umfeld** zurück → Betroffene und Ausübende meist in der (eigenen) Schülerschaft
- **2022 waren 17 Prozent der Schüler\*innen** im Alter zwischen 7 und 20 Jahren betroffen → entspricht 1,8 Mio. mit eigener Cybermobbingerfahrung
- **markanter Anstieg während der Covid19-Pandemie** → v.a. in Messengerdiensten und Sozialen Netzwerken, immer häufiger auch in Chatrooms und Foren

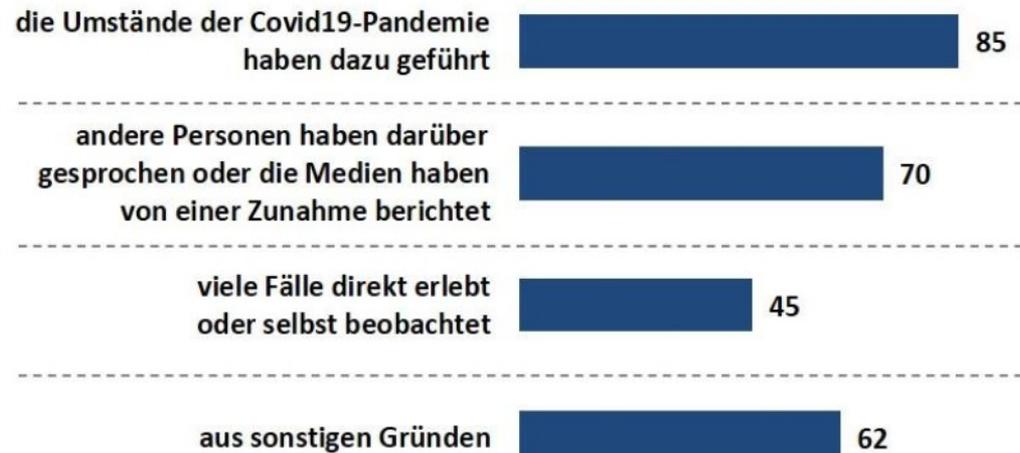
# Zunehmende Verbreitung? (Beitzinger et al. 2022)

Hast Du das Gefühl, dass Cybermobbing seit der Corona-Pandemie zugenommen hat?



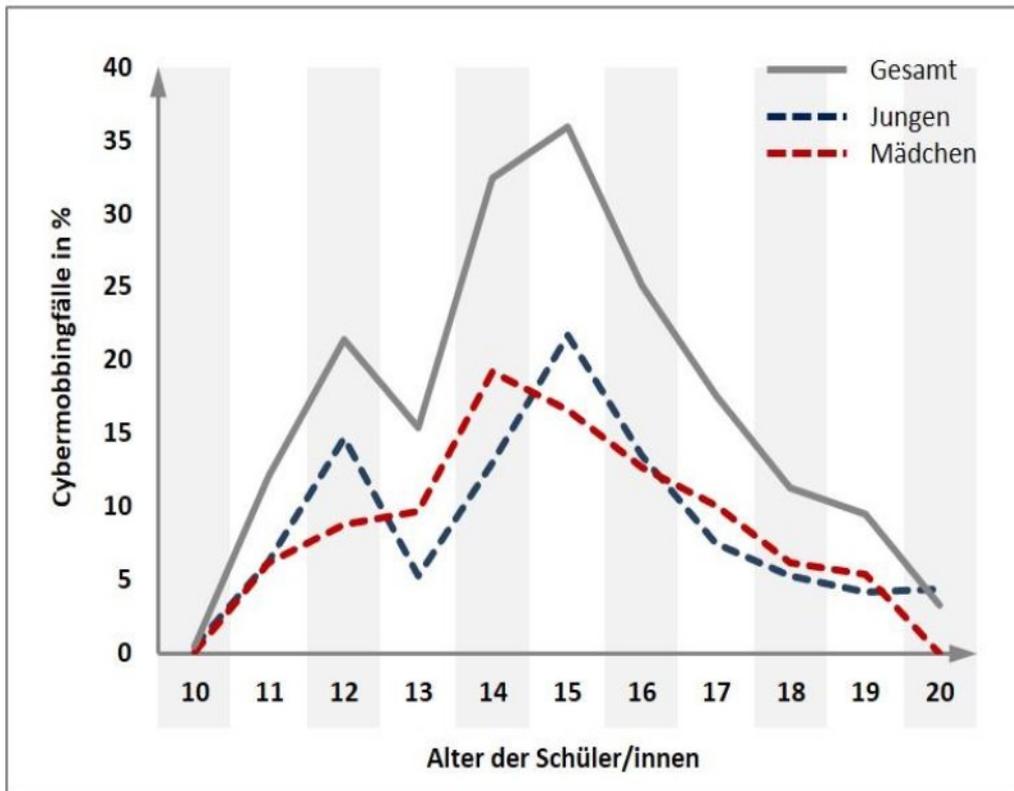
n=3.011; Angaben in %

Gründe für Zunahme von Cybermobbing seit der Corona-Pandemie



n=900; Angaben in %

# Differenzierung Alter/Schulform (Beitzinger et al. 2022)



n=467; Angaben in %; die Gesamtlinie entspricht der kumulierten Anteile der Jungen und Mädchen in den betreffenden Alterskohorten

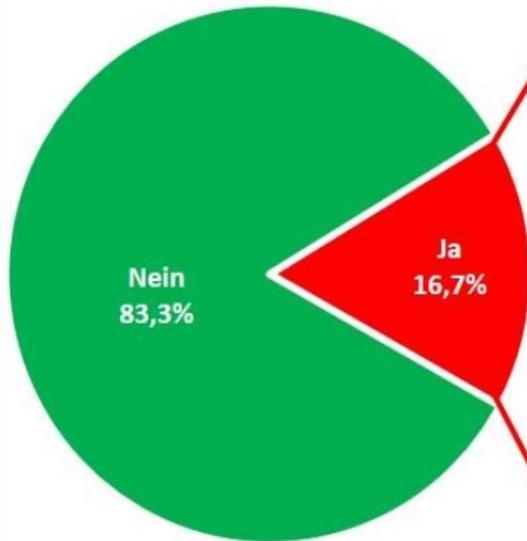
Cybermobbing nach Schulart		Differenz zu 2020 bzw. 2017	
Haupt-/Werkrealschule	28	+4	+12
Berufsschule	23	-2	-3
Realschule	21	+2	+7
Gesamtschule	22	+5	+12
Gymnasium	11	-2	-3
Grundschule	11	+3	-*

n=467; Angaben in %; \*keine Grundschulen in 2017

# Formen von Cybermobbing (Beitzinger et al. 2022)

## Cybermobbingfälle

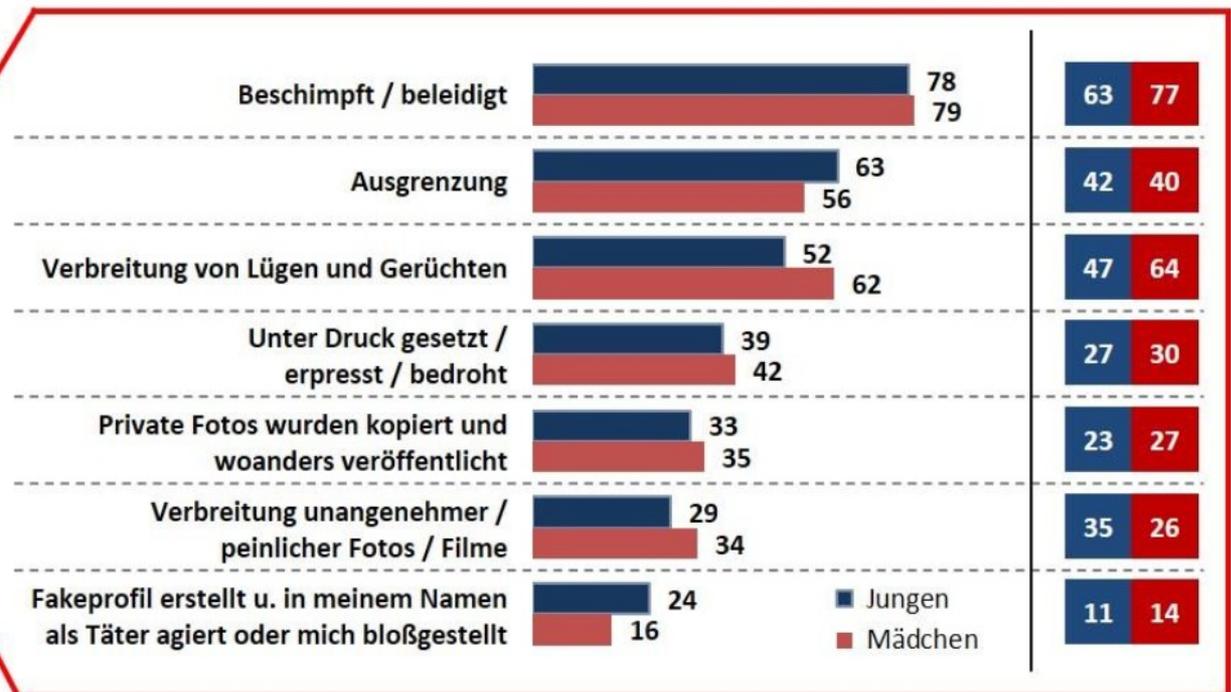
2020: „Ja“ = 17,3%



n=3.011; Angaben in %

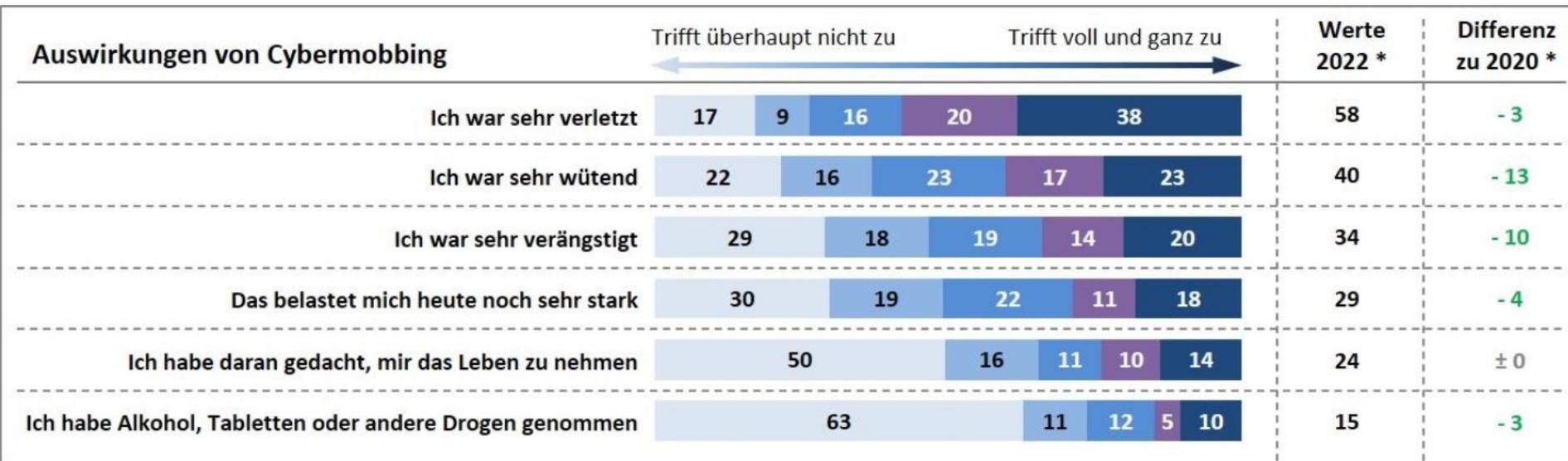
## Art und Weise des Cybermobbings

2020



n=467; Angaben in %

# Reaktionen und Folgen (Beitzinger et al. 2022)



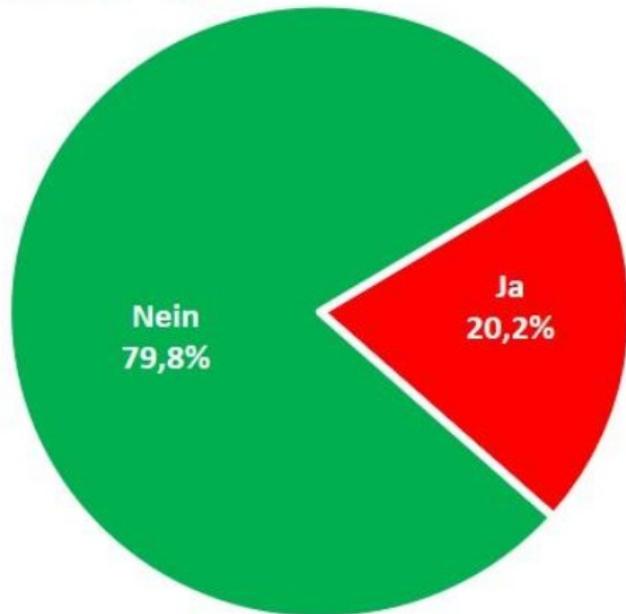
n=467; Mehrfachnennungen; Angaben in %; \* summierte Werte von 4+5 (Skala: 1=trifft überhaupt nicht zu bis 5=trifft voll und ganz zu)

**Verletzungen und starken psychischen Belastungen: Fast jede\*r Vierte hat Suizidgedanken, fast jede\*r Sechste hat aus Verzweiflung zu Alkohol oder Tabletten gegriffen!**

# Ausübende nach Schulart (Beitzinger et al. 2022)

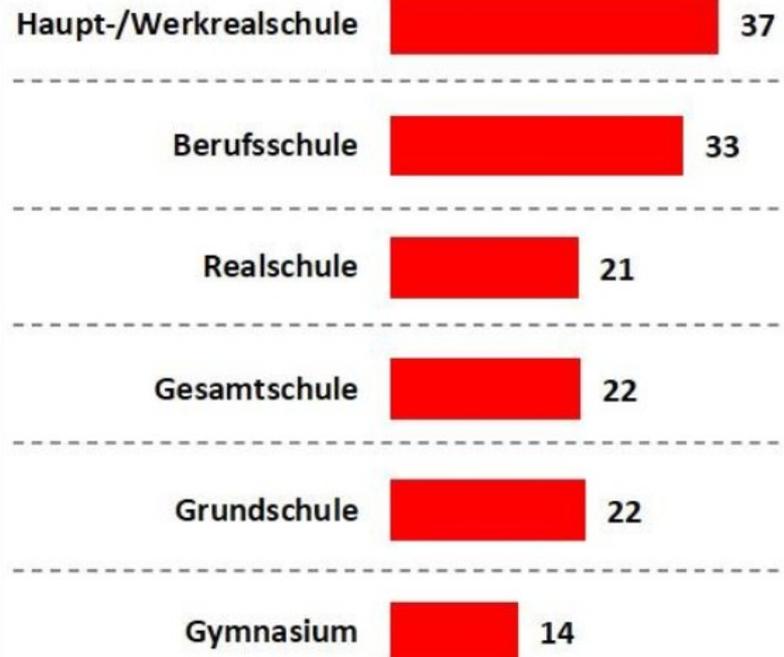
Ist es schon mal vorgekommen, dass Du selbst auch schon mal andere „gemobbt“ hast also gehänselt, beleidigt oder fertig gemacht hast?

2020: „Ja“ = 12,7%



n=3.011; Angaben in %

Mobbing-Täter/-innen nach Schulart



n=521; Angaben in %

# Prävention gegen Mobbing

## Wichtige Schritte der präventiven Arbeit:

- sich offen **als Ansprechpartner zuständig erklären** und anonyme Meldemöglichkeiten schaffen → Kummerkasten
- **Sensibilisierung von Fachkräften** für Notwendigkeit einer Sensibilisierung in pädagog. Praxis → spätestens wenn die meisten Schüler einer Klasse ein Smartphones haben
- **Initiierung von Projekten** zur gemeinsamen Erarbeitung von Regeln bei WhatsApp & Co. → spätestens mit erstem Klassenchat
- **aktive Elternarbeit fördern** durch medienbezogene Informationsveranstaltungen → Aktualität!

**Materialien für Schüler, Eltern und Lehrer bereit halten!**

# Umfassender Ratgeber (Klicksafe 2020/2021)



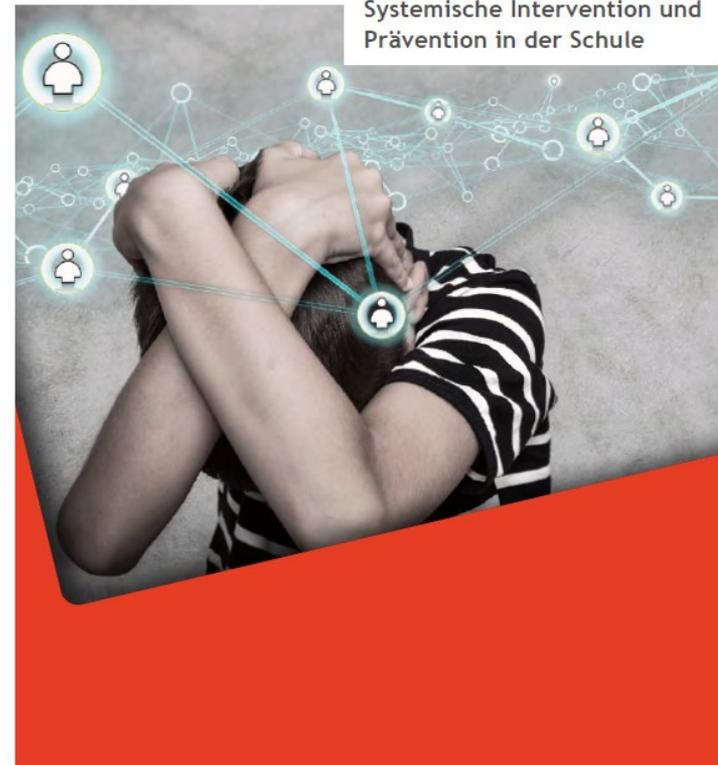
Informationen für Eltern, pädagogische Fachkräfte und andere Interessierte

 Klicksafe wird cofinanziert von der Europäischen Union.



## WAS TUN BEI (CYBER)MOBBING?

Systemische Intervention und Prävention in der Schule



In Zusammenarbeit mit:

**Konflikt-KULTUR**  
Demokratie | Bildung | Prävention

 Kofinanziert von der Europäischen Union

# Intervention? (Klicksafe.de & Konflikt-Kultur.de)

## Systemische Kurzintervention bei Konflikten und (Cyber-)Mobbing → SMI

- sorgfältige **Verhaltensfolgenkonfrontation** → in Verbindung mit Perspektivübernahmetechniken
- Techniken zur **Auflösung von Rechtfertigungsstrategien** → konzentrieren sich auf schikanierendes Verhalten, nicht auf die Person
- **konkrete Vereinbarungen**, die von Erwachsenen langfristig thematisiert und kontrolliert werden

# Neue Herausforderungen

Handlungskonzepte und Materialien für Erziehung und pädagogische Praxis

# (Medien-)pädagogische Konzepte (nach Süß et al. 2013)



*Auch bzgl. Medien ist ein 'guter' Zugang kommunikativ, subjekt-/handlungsorientiert*

# Medienbildung – Medienkompetenz

## **Leitidee von Medienbildung** (Tulodziecki1997)

- Förderung Fähigkeit und Bereitschaft zum sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in der von Medien mitgestalteten Welt

## **Medienkompetenz als Ziel** (Schorb & Wagner 2013)

- Befähigung des Menschen zur souveränen Lebensführung in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

## **Subjekt-/Handlungsorientierung als Weg** (Hajok & Lauber 2013)

- von der Wissensvermittlung/Unterrichtung durch 'Lehrende' hin zur Unterstützung 'Lernender' beim (selbsttätigen) Erwerb von Medienkompetenz → Learning-by-Doing

# Projektarbeit: Über Medien 'lernen' (Fleischer/Hajok 2016)

## ***Aktive Medienarbeit* zur Förderung kommunikativer Kompetenz in Learning-by-Doing-Prozessen**

- Äußere Rahmenbedingungen erkennen, sich eigenen Bedürfnissen bewusst werden, Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen und tatsächlich (Baacke 1980)
- Selbständig/in Kooperation mit anderen arbeiten, Lernziele/Projektlauf selbst bestimmen, notwendige Materialien selbst erschließen und in authentischen Settings arbeiten, sich selbst kontrollieren/in Leistungen bewerten (Schell 2003)
- Ausgangspunkt des Medienprodukts sollen die Themen der Zielgruppe sein: Es geht darum, diese zu äußern und anderen mitzuteilen → **Artikulation!** (Fleischer/Hajok 2016)

# Digitales Lernen an der Schule (Knaus 2015)

- Multimedialität als Voraussetzung für **lern-konzeptionelle Wahlfreiheit**
- Mobile Medien formen **neue Sozialformen und Interaktionsstrukturen**
- Interaktion als Voraussetzung für **koevolutives Kompetenzerleben** → gemeinsame Begeisterung
- Adaptivität und **konzeptionelle Offenheit** als Voraussetzung für Autonomieerleben

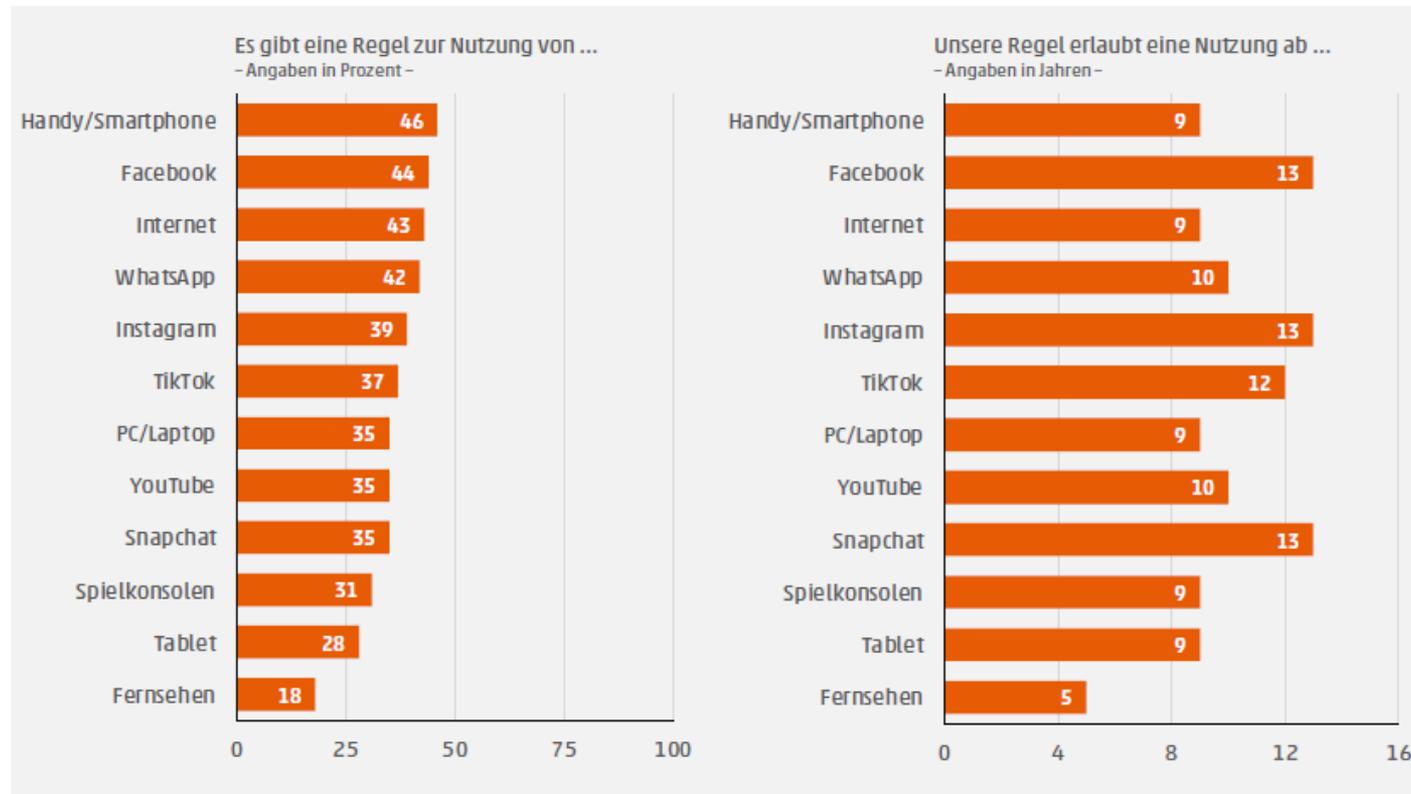


*Smarte und mobile Technik motiviert nicht unmittelbar, sondern sie vernetzt uns mit anderen, die uns motivieren. (Knaus 2015)*

# Elterliche Medienerziehung (MPFS 2021)

Gibt es in Ihrer Familie generell Regelungen, ab welchem Alter Medien/Medienangebote genutzt werden dürfen?

- Angaben Haupterzieher\*innen -



Quelle: KIM 2020, links: Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher\*innen, n=1.216, rechts: Basis Haupterzieher\*innen, bei denen es jeweils Regeln gibt

# Defizitäre Medienerziehung? (Hasebrink et al. 2019)

## Aktive Begleitung und Unterstützung

- regelmäßig über Onlinenutzung sprechen (44 %), (Un-)Angemessenheit best. Angebote erklären (41 %), Optionen sicherer Nutzung aufzeigen (30 %), helfen, wenn Kind etwas negativ berührt/verstört (20 %), gemeinsame Nutzung (17 %) ...

## Restriktiver Umgang mit Internetnutzung

- Verbot von In-App-Käufen (45 %), Sozialen Netzwerken (29 %), Kamera-Nutzung (26 %), Filme/Musik herunterzuladen oder Fotos/Bilder zu teilen (je 24 %), Apps herunterzuladen (17 %)

**Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!**

# Defizitäre Medienerziehung? (Hasebrink et al. 2019)

## Einsatz technischer Hilfsmittel

- Programm zur Blockierung von Werbung (29 %), zum Filtern/Blockieren bestimmter Webseiten (24 %) oder zur Filterung von Apps, die Kind herunterladen kann (15 %), Vertrag/Programm zur zeitlichen Limitierung (12 %)

## Monitoring und Überwachung

- Geräte/Programme die anzeigen, wo mein Kind ist (16 %), die überwachen, welche Webseiten/Apps das Kind nutzt (14 %) oder die benachrichtigen, wenn Kind Inhalte kaufen will (12 %)

**Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!**

# Sicherheit technisch?

Technische Schutzmechanismen bieten einigen Schutz, aber **keine 100prozentige Sicherheit**

- **Sicherheitseinstellungen bei Smartphones & Co.** → PIN-Schutz, Kindersicherung, Inhaltsfilter
- **Begrenzung des heimischen W-LANs** oder Schulnetzes → zeitliche Begrenzungen, aktivierte Blacklist etc.
- **Alternativen für Google & Co.** nutzen → erste Onlinezugänge über sichere Surfräume (z.B. fragFINN), anonymisierte Googleuche (Startpage) oder YouTubeKids
- **Drittanbietersperre einrichten** → je nach Anbieter online in den Einstellungen („meine Verträge“ etc.)
- Google **Family Link App** → Apps verwalten, Bildschirmzeiten begrenzen, Standort ...

# Schutzinstrumente

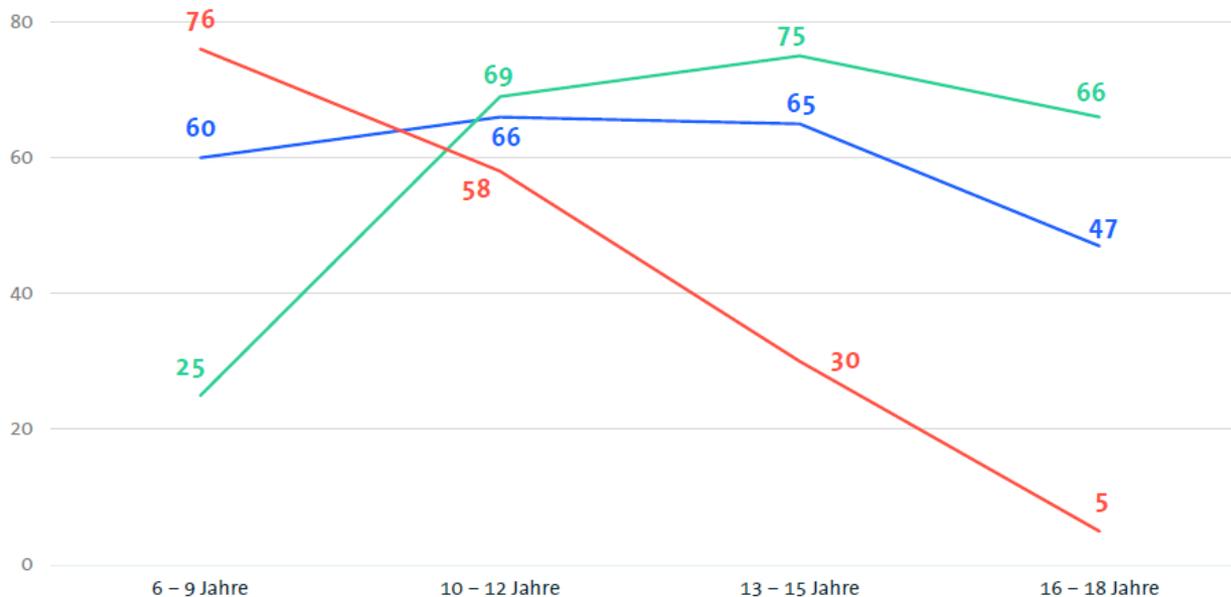
Altersfreigaben sind **das wichtigste Instrument** des Jugendmedienschutzes in Deutschland

- nach einer (Vorab-)Prüfung von Medienangeboten vergeben
- bieten Erziehenden (und ihren Kindern) Orientierung, dass Nutzung ab bestimmten Alter unbedenklich/ungefährlich ist
- **Achtung: Keine pädagogische Empfehlung!**
- große Bedeutung in den Bereichen Film, Computerspiele, Apps, Fernsehen → Sendezeitschienen (20, 22 und 23 Uhr)
- seit Jahrzehnten: ab 0 Jahre (ohne Altersbeschränkung), ab 6, ab 12, ab 16 und ab 18 Jahre (keine Jugendfreigabe)

# Autonomien bei Onlinezugang (Rohleder 2022)

## Kontrolle durch Eltern nimmt mit Alter stark ab

Welche der folgenden Aussagen zum Thema »Eltern und Internet« kannst Du mit Ja beantworten?



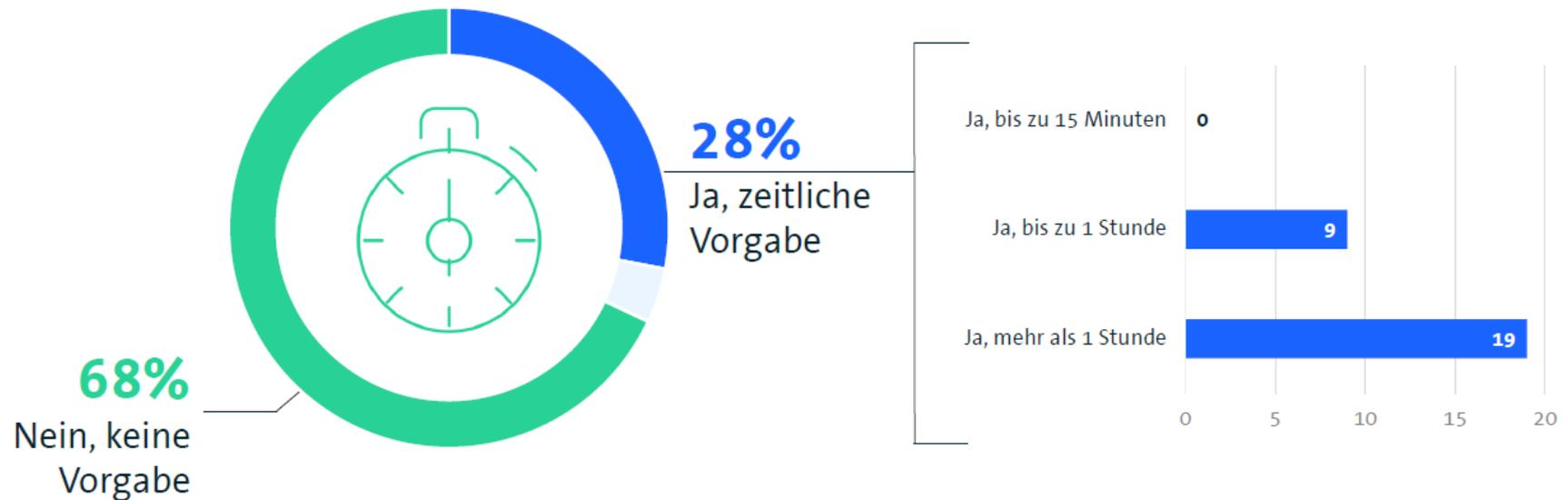
- Meine Eltern bitten mich, nicht zu viel **Privates zu posten.**
- Meine Eltern erklären mir, **was online erlaubt** ist und was nicht.
- Ich darf nur eine **bestimmte Zeit online** sein.

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen (n= 811), in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Zeitliche Vorgaben? (Rohleder 2022)

Geben Deine Eltern Dir vor, wie lange Du täglich digitale Medien, also z. B. Smartphone, in Deiner Freizeit ohne Verwendung für Schulzwecke, nutzen darfst?

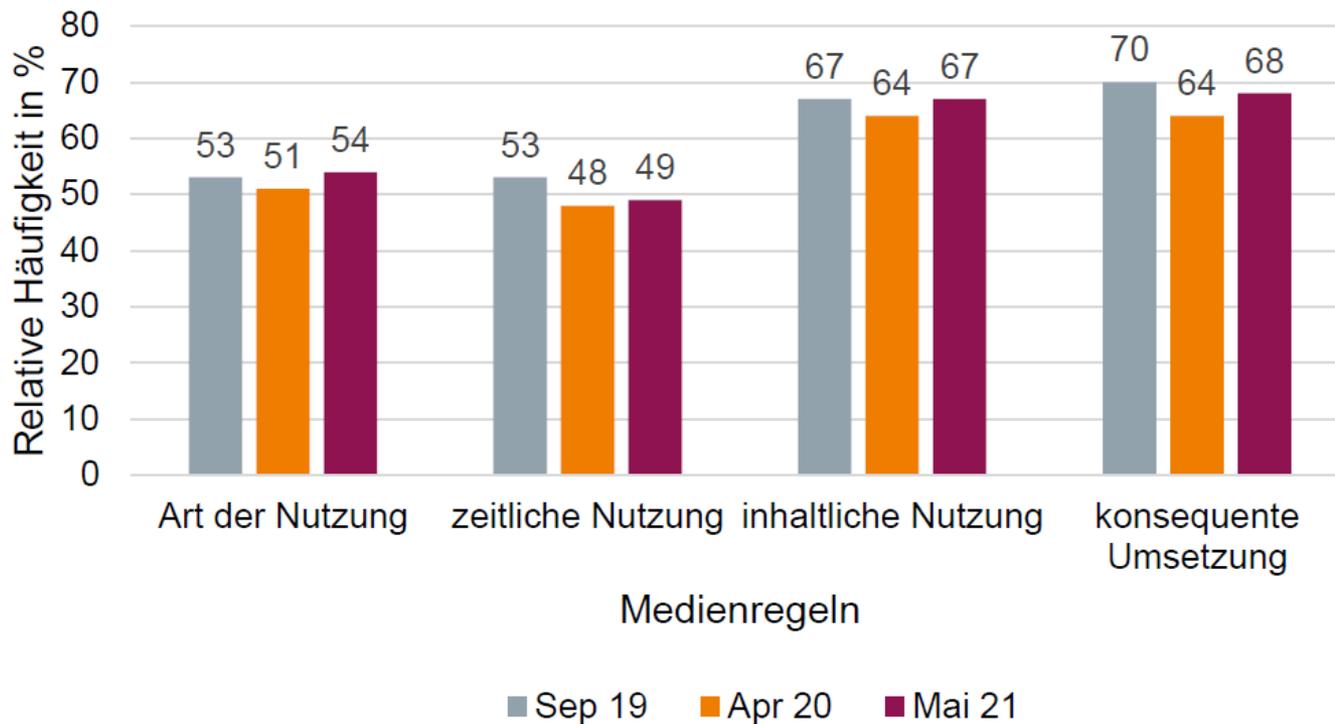


Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n = 641) | fehlende Werte: »Weiß nicht/k. A« | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

# Begleitung vor/während Corona (Thomasius 2021)

## Medienregeln und deren Umsetzung [%] im Pandemieverlauf aus Elternsicht



# Medien als familiäres 'Problem' (Wagner et al. 2016)

## **Zunehmende Bedeutung in (fast) allen Familien**

- Konflikte mit Medien gibt es in ganz unterschiedlichen Familien → kein Problem nur von Familien mit Migrationshintergrund oder niedrigem soziökonomischem Status

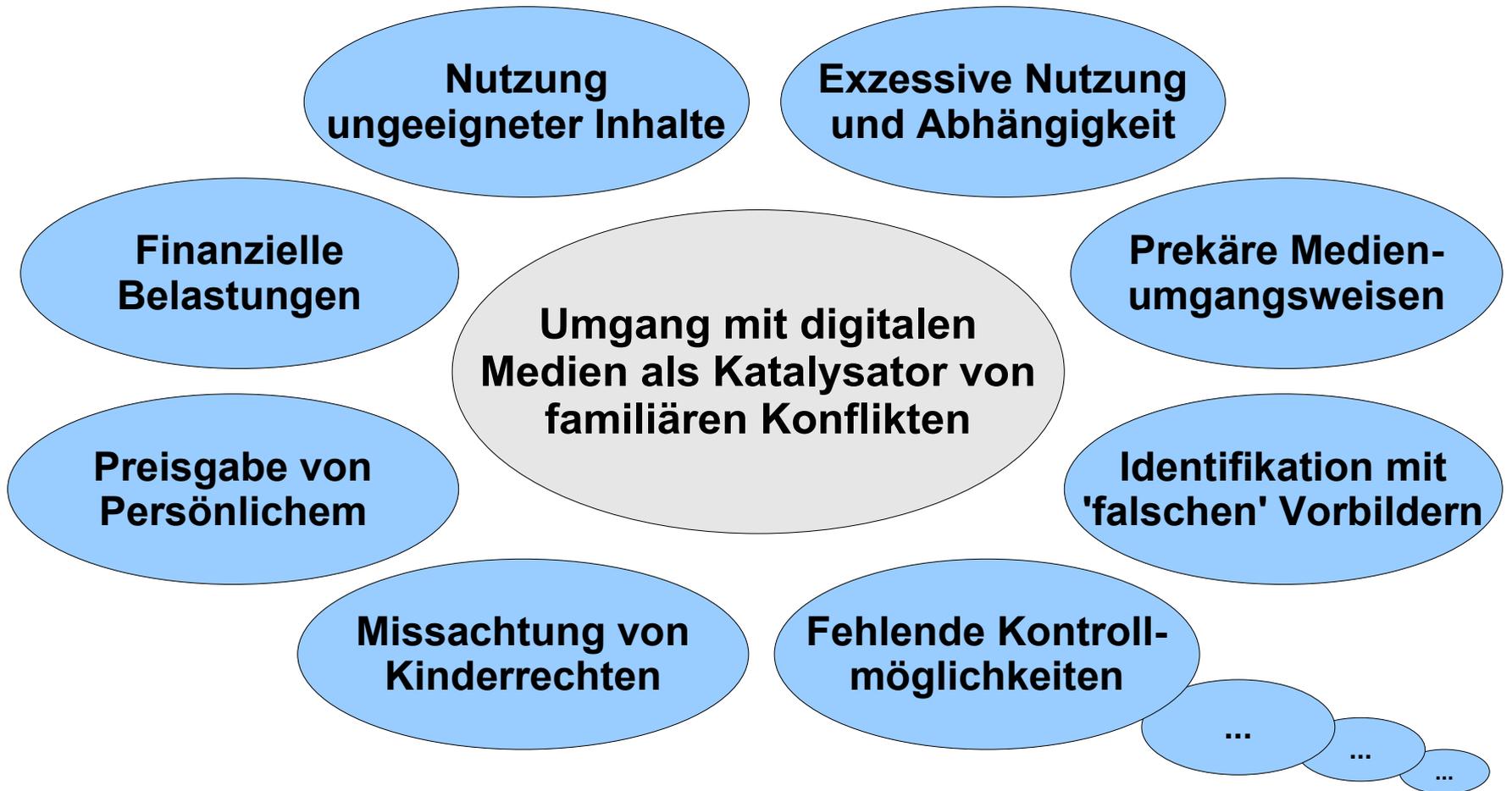
## **Umgang mit digitalen Medien nur 'ein' Problem**

- medienbezogene Konflikte oft Ausdruck von generellem familiären Kommunikations- und Beziehungsproblem → im erzieherischen 'überdeckt', anstatt aufgearbeitet

## **Besondere Herausforderung und Belastung**

- Konflikte im Umgang mit digitalen Medien für alle sehr anstrengend → multiproblematische Familiensituationen 'blockieren' positive Eltern-Kind-Interaktion

# Konfliktpotenziale (Wagner et al. 2016)



# Im Zusammenhang sehen...

## **Unwissenheit, Unsicherheit, Unverständnis** (Lampert 2011)

→ viele Eltern kennen die beliebten Medien ihrer Kinder nicht und können die Faszination nicht nachvollziehen → keine überzeugenden Vereinbarungen oder Unterstützung leisten

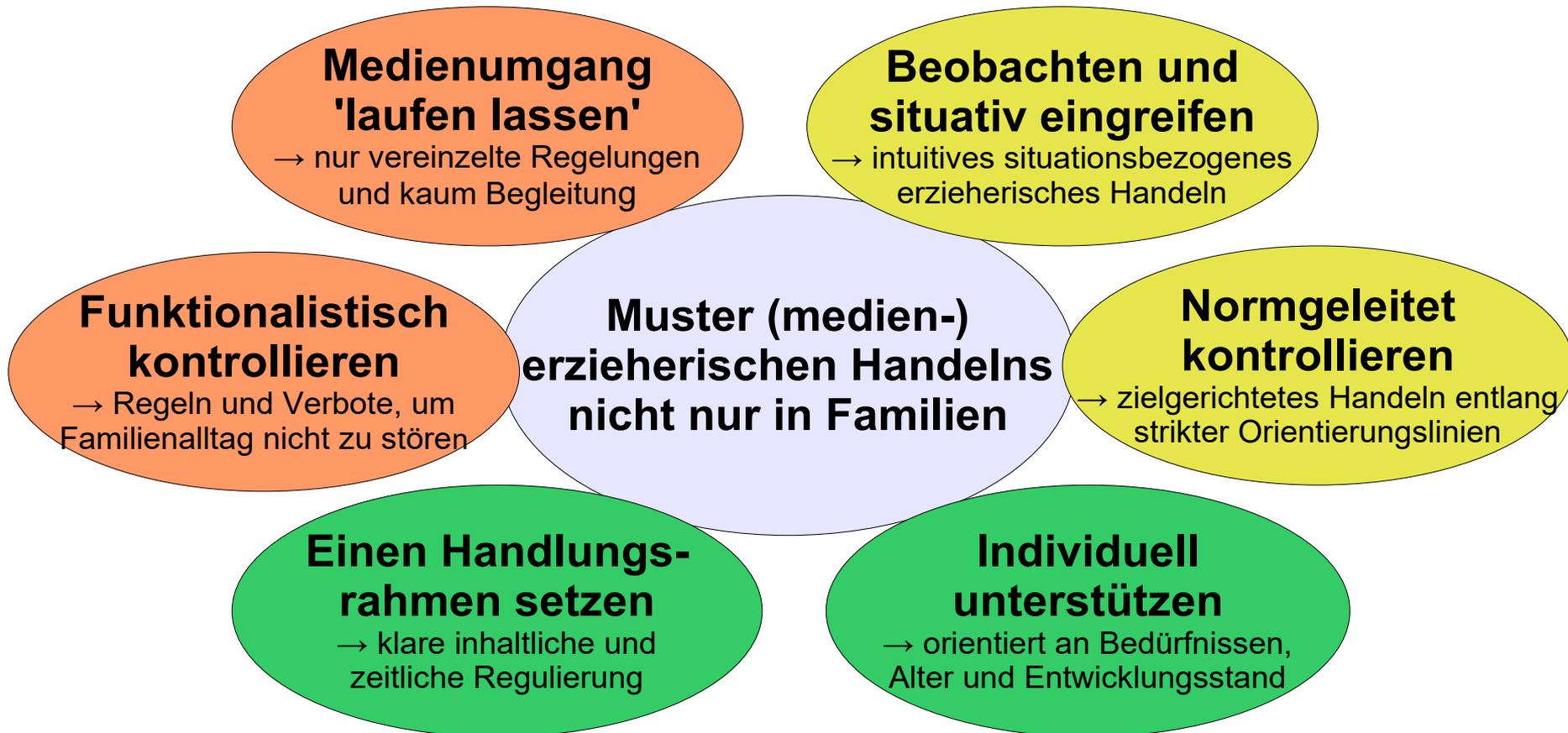
## **Negative Folgen exzessiver Nutzung** (Wölfing 2011)

→ neben den innerpsychischen Problemen bei Betroffenen selbst auch zwischenmenschlichen Konflikte im sozialen Umfeld als Reaktion auf eskaliertes Nutzungsverhalten

## **Fehlende Vorbildfunktion** (Feibel 2011, Wagner et al. 2016)

→ Wenn Eltern kein gutes Vorbild sind, fehlt es bei den Kindern an Einsicht → die Kinder fordern das für sich ein, was die Eltern ihnen vorleben

# Erziehungskonzepte (Eggert et al. 2013, Eggert 2019)



# Hilfsmittel zur Erziehung

**Mediennutzungsvertrag** 

Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag



00:00     01:56

**Neuen Vertrag öffnen** **Bestehenden Vertrag öffnen**

[www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

- gemeinsame Vereinbarungen von Heranwachsenden und ihren Erziehenden
- inhaltliche/zeitliche Absprachen treffen, Verhaltensregeln aufstellen
- Orientierung an Richtwerten für verschiedene Altersgruppen und unterschiedliche Medien
- erster Schritt zur Etablierung einer diskursiven Begleitung des Medienumgangs

## Allgemeine Regeln



Regeln

### ✓ Informieren und austauschen

Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 

### > Verhalten gegenüber anderen

### > Verhalten gegenüber anderen

### > Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

### > Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

### > Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

### > Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

### > Erst fragen, dann einschalten

### > Gerechte Nutzung der Familiengeräte

### > Sorgsamer Umgang mit Geräten



# Hilfsmittel zu Erziehung

Über uns | Service

 **SCHAU HIN**

Suche | ☰

Smartphone & Tablet Games Soziale Netzwerke Streaming Internet für Kinder Hörmedien | Alle Themen

## INTERESSANTE ARTIKEL



**Kreativmodus für Fortnite:  
Was sollten Eltern wissen?**



**Wieviel ist gut für dich? Feste  
Medienzeiten vereinbaren**



**TikTok: Mehr Sicherheit für  
Kinder**



**Papa, leg das Handy weg!  
Eltern als Vorbild bei der  
Mediennutzung**



## AKTUELLE THEMEN

Soziale Netzwerke



Medienzeiten



Smartphone & Tablet



Games

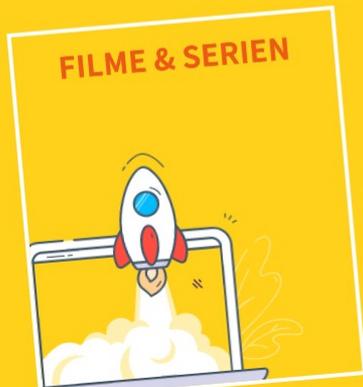


# Quiz für Eltern: Wissensstand

← ZURÜCK

**!** **SCHAU  
HIN**  
Was Dein  
Kind mit  
Medien macht.

# THEMEN



[https://medienquiz.schau-hin.info/Quizzes\\_1](https://medienquiz.schau-hin.info/Quizzes_1)

# Hilfsmittel zur Erziehung



**Internetguide** für Eltern

[> Über uns](#) [> Beschwerdestelle](#)



[Guided Tour](#)

[Lebensphasen](#)

[Medienwelten](#)

[Medien in der Familie](#)

[Sie fragen – Wir antworten](#)

## Medien in der Familie - Ihre Kinder bei der Nutzung von Apps, Spielen, Websites und sozialen Netzwerken begleiten

[Unsere Angebote](#)



### Guided Tour

Der Guide führt Sie Schritt für Schritt zu Antworten auf Ihre Fragen.



# Vor(!) den Zugängen in die digitale Welt!

für Kinder

für Lehrkräfte

für Eltern



Wonach suchst du?



Text anhören



Lernmodule

Die Lernmodule zeigen dir, wie das Internet funktioniert und worauf du achten musst. Schritt für Schritt wirst du zum Profi. Klick einfach auf ein Thema, für das du dich interessierst, und schon geht die Reise ins Internet los!

## 1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet



Unterwegs im Internet – so geht's!



Suchen und Finden im Internet



So funktioniert das Internet – die Technik



Mobil im Internet – Tablets und Smartphones



## Surftipps

### Hinweis für Lehrer

In unserem Bereich für Lehrkräfte finden Sie zu den Lernmodulen viele passende Materialien für Ihren Unterricht!

[zu den Unterrichtsmaterialien der Lernmodule](#)

### Lernmodule: Funktioniert etwas nicht?

Manche Browser oder Browser-Einstellungen verhindern die richtige Darstellung der Lernmodule, v.a. wenn in einer Schule ein Schutzfilter verwendet wird: Das Internet-ABC gibt ein paar Tipps, was Sie in diesem Fall machen [...]



# Kinder im Internet

klicksafe unterstützt Sie als Eltern dabei, Ihr Kind Schritt für Schritt an Internet, PC-Spiele, Smartphone und Apps heranzuführen.

- » Kinder bis ca. 10 Jahre
- » Kinder ab ca. 10 Jahre



## klicksafe beantwortet Elternfragen



Wann ist mein Kind alt genug für ein Smartphone? Ab wann darf es WhatsApp nutzen? Diese und weitere typische Elternfragen werden hier beantwortet.

## Materialien und Linktipps für Eltern



Sie wollen sich zu einem bestimmten Thema noch genauer informieren? Dann finden Sie unter *Materialien* viele passende Flyer und Broschüren. Unter *Links* stellen wir Ihnen passende Links und Webseiten mit

## Gute Internetseiten und Apps für Kinder



Eine Sammlung von guten Internetangeboten und Apps für Kinder kann hier abgerufen werden. Zudem wird erklärt, woran man gute Angebote für jüngere Surfer erkennen kann.



FLIMMO sieht fern

FLIMMO hilft durchblicken

Übers Fernsehen hinaus

Über FLIMMO

Presse & Kooperationen

Mein FLIMMO

Login

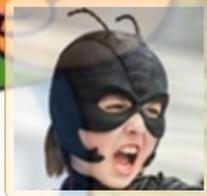
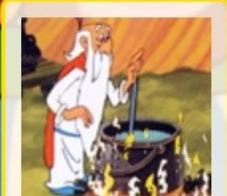
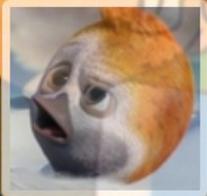
### Highlights der Woche



#### ● Asterix der Gallier

SuperRTL, 05. März 2021, 20:15

Wenn der gewitzte Gallier Asterix und der unschlagbare Obelix auftauchen, haben die Römer nichts zu lachen. Respektlos und mit den haarsträubendsten Einfällen treiben sie den großen Feldherrn Cäsar...



Sendungen oder andere Inhalte suchen



Merkzettel

Aktuelles TV-Programm

Sendungsarchiv

# Handys, Apps und Social Media



Ein Ratgeber zu Smartphones, Apps und mobilen Netzen für Eltern und andere Interessierte



Wirkung wird gefördert  
von der Europäischen Union.



# WhatsApp & Instagram

Handysektor präsentiert: Nutzungsbedingungen kurzgefasst

## Dein Vertrag mit WhatsApp

Das sagt WhatsApp in den Nutzungsbedingungen



### Mindestalter

16 oder mit Zustimmung der Eltern



### Kosten

keine



### Werbung

darf keine



### Persönliche Angaben

Bei Registrierung musst du deine Handynummer angeben und auf die Telefonnummern deiner Kontakte Zugriff geben.



### Sicherheit

End-zu-End-Verschlüsselung: Niemand (auch nicht WhatsApp) kann deine Nachrichten mitlesen.



### Account löschen

Über „Meinen Account löschen“ in den Einstellungen kann das Nutzerkonto gelöscht werden.



### Datenschutz: WhatsApp ...

- sammelt Handdaten (Modell, Betriebssystem, Mobilfunkanbieter usw.)
- benutzt deine Nachrichten nicht, du gibst WhatsApp nur die Erlaubnis sie zu verschicken.
- speichert versendete Nachrichten bis zur Zustimmung. Sie können nach 30 Tagen gelöscht werden.
- teilt Informationen mit Facebook (z. B. deine Telefonnummer). Facebook versucht damit, Fake-Accounts zu entdecken und Spam zu verhindern und sagt, dass es die Infos nicht für Werbung verwendet.



### Nutzungsregeln

- Du darfst andere WhatsApp-Nutzer nicht beleidigen, bedröhen, belästigen usw.
- Du darfst keine Spam-Nachrichten (z. B. Kettenbriefe) versenden.
- Erläut WhatsApp, dass du gegen Regeln verstößt, kann dein Account deaktiviert werden.

**Achtung!** Diese kurze Zusammenfassung soll dir einen ersten Überblick über die Nutzungsbedingungen von WhatsApp geben. Sie ist jedoch nicht verbindlich und kein Ersatz für das Lesen der vollständigen und aktuellen Nutzungsbedingungen von WhatsApp unter [www.whatsapp.com/legal](https://www.whatsapp.com/legal).

**Was bedeutet das für mich?** Wenn du WhatsApp nutzt, legst du deine Kommunikation in die Hände eines riesigen Unternehmens, das genau weiß, wie du den Dienst nutzt und wann du dich mit wem unterhältst. Problematisch ist, dass WhatsApp auf die Handnummern deiner Kontakte zugreifen kann, was ohne deren Zustimmung nicht erlaubt ist. Technisch ist die Kommunikation aber sehr gut geschützt.

Weitere Informationen zu WhatsApp inkl. App-Test findest du unter [handysektor.de/whatsapp](https://handysektor.de/whatsapp)

Stand der Nutzungsbedingungen: 06. April 2018

handysektor

Ein Angebot der LFK: Die Medienwelt für Kinder und Jugendliche

klicksafe



Internetguide für Eltern

## Kurz vorgestellt: Foto- und Videocommunity - Instagram

# YouTube, Netflix & Co.

**Was macht mein Kind eigentlich bei YouTube?**

Informationen zu Videotrends, YouTube-Stars und Co.

klicksafe

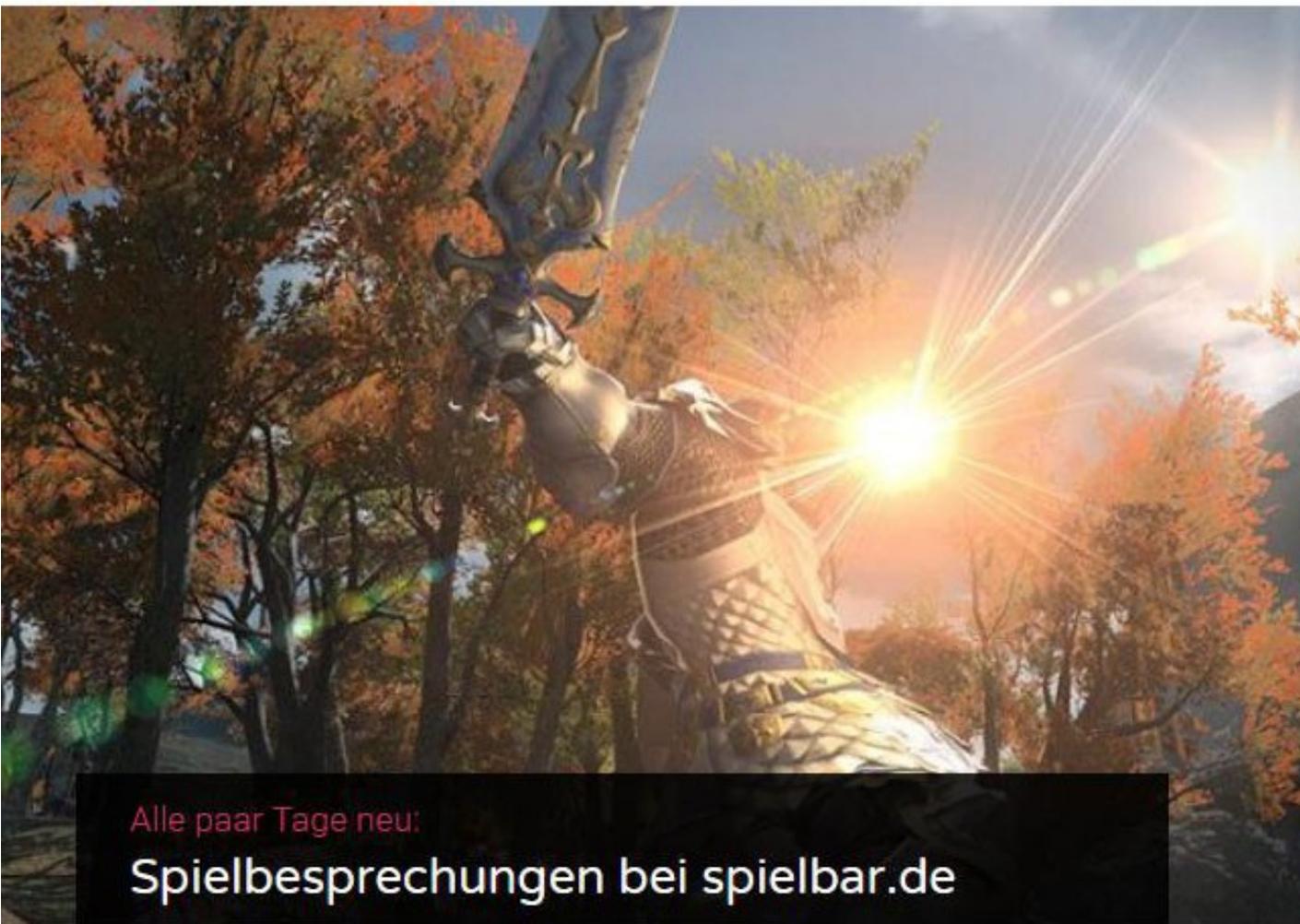
klicksafe

Klicksafe wird finanziert von der Europäischen Union

**Leitfaden für Eltern**  
Netflix, Disney+ & Co.  
Streamingdienste sicher nutzen

DARF ICH FERNSEHEN???

prime video  
NETFLIX  
Disney+  
joyn PLUS  
maxdome



## Computerspiele gehen jeden was an!

Deshalb machen wir mehr als Spiele zu testen und Trends zu erforschen. Wir klären Eltern auf, bilden unterschiedliche Meinungen ab und fördern Beteiligung im Netz.

# Für Heranwachsende: Sich Selbst stärken!



# Präventive Arbeit: (Selbst-)Schutz?!

The screenshot shows the Klicksafe website interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Home, Themen, Service, Materialien, Spots, and Über klicksafe. To the right of the navigation bar, there is a link for 'Impressum | Datenschutz | Presse | Sitemap' and a 'Newsletter abonnieren' button. Below the navigation bar, there is a search bar with the placeholder text 'Suchbegriff' and a 'Suchen' button. To the right of the search bar, there are language options: 'English | русском | Türkçe | عربي'. The main content area is divided into several sections:

- 2 / 9** (Page indicator)
- DIGITALE SPIELE im Familienalltag** (Section header) with a sub-header 'TIPPS FÜR ELTERN'. It features an image of a flyer with a green alien character and the text 'DIGITALE SPIELE im Familienalltag TIPPS FÜR ELTERN'.
- Neuer Flyer** (Section header) with the text: 'Wie begegnet man exzessivem Spielen? Wie vermeidet man Kostenfallen? Wie trifft man Familienregeln für Nutzungszeiten? Im neu erschienenen klicksafe-Flyer erhalten Eltern Tipps für eine verantwortungsbewusste Medienerziehung.' Below this text is a 'Weiterlesen' button.
- News** (Section header) with a list of news items:
  - 16.06.2020: [Neue Checkliste: Videochat in der Schule sicher nutzen](#)
  - 10.06.2020: [Neuer Flyer: Digitale Spiele im Familienalltag](#)
  - 09.06.2020: [Selbstdarstellung und Rollenbilder im Internet](#)
  - 05.06.2020: [jugendschutz.net veröffentlicht Jahresbericht 2019](#)Below the news list is an 'Alle Meldungen anzeigen' button.
- Videochat sicher nutzen** (Section header)
- Neuer Flyer** (Section header)
- Was macht mein Kind eigentlich bei TikTok?** (Section header)
- klicksafe für Eltern** (Section header) with an illustration of hands holding a smartphone and a game controller. Below the illustration is the text: 'klicksafe unterstützt Sie als Eltern dabei, Ihr Kind Schritt für Schritt an Internet,'.
- klicksafe für PädagogInnen** (Section header) with an illustration of a woman pointing at icons representing various media and safety topics. Below the illustration is the text: 'In diesem Bereich finden Sie Materialien, Unterrichtseinheiten und Arbeitsblätter'.
- Top-Thema** (Section header) with an illustration of people wearing face masks. Below the illustration is the text: 'klicksafe informiert Lehrkräfte und Eltern zum kompetenten Umgang mit Medien in'.

# Rechtliche Rahmungen

Digitale Rechte von Heranwachsenden und gesetzliche Bestimmungen und Regelungen zu deren Schutz, Förderung und Teilhabe

# Verfassungsrechtliche Grundlagen

Art. 1 Abs. 1 GG: *Die **Würde des Menschen** ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.*

Art. 2 Abs. 1 GG: *Jeder hat das **Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit**, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.*

Art. 5 Abs. 1 GG: *Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die **Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung** durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine **Zensur findet nicht statt.***

Art. 5 Abs. 2 GG: *Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen **zum Schutze der Jugend** und in dem Recht der persönlichen Ehre.*

# Erstarkende Persönlichkeitsrechte (Hajok 2021e)

## Spätestens mit dem Jugendalter (14. Lebensjahr) weitreichend (und selbst wahrgenommen)

- Schutz der Privat- und Intimsphäre im nichtöffentlichen Bereich → Wahrung höchstpersönlichen Lebensbereichs
- eingeschränkte/bedingte Geschäftsfähigkeit → Recht zu Vertragsabschlüssen, Käufen, Nutzung von Onlinediensten (selbständige Einwilligung in AGBs)
- informationelle Selbstbestimmung → Recht an der selbstbestimmten Verwendung persönlicher Daten (setzt Eltern/Fachkräften in digitaler Welt enge Grenzen)
- sexuelle Mündigkeit bei Einsichtfähigkeit (Abschätzung der Folgen des eigenen Handelns) → Sexting unter ab 14-Jährigen Jugendlichen hierzulande erlaubt

# Schutz/Förderung als Aufgabe (Schäfer 2014)

## Gesetzliche Verankerung in SGB VIII

- Recht eines jeden auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer verantwortlichen Persönlichkeit (§ 1 Abs. 1 SGB VIII) als Handlungsrahmen für Kinder- und Jugendhilfe
- Umfasst erzieherischen Kinder-/Jugendschutz → Befähigung zu 'Selbstschutz' sowie Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit (§ 14 Abs. 2 Nr. 1 SGB VIII)

## Orte von Medienbildung/Medienerziehung

- Neben der Familie alle(!) Einrichtungen der Bildung, Förderung und Erziehung in öffentlicher und freier Trägerschaft
- Mittlerweile breite Verankerung in den Institutionen formaler Bildung und den Orten non-formaler und informeller Bildung → Thema in Kita, Schule, Kinder-, Jugend-, Familienhilfe ...

# Medienkompetenz in Familien?

## § 16 SGB VIII Förderung der Erziehung in der Familie

- Sorgeberechtigten sollen Leistungen angeboten werden, die sie bei der Wahrnehmung ihrer Erziehungsverantwortung unterstützen
- Beitrag zu Aneignung von Kenntnissen und Fähigkeiten in Fragen von Erziehung, Beziehung und Konfliktbewältigung, von Gesundheit, Bildung, **Medienkompetenz**, Hauswirtschaft, Vereinbarkeit von Familie und Erwerbstätigkeit
- Stärkung der Fähigkeiten zur aktiven Teilhabe und Partizipation und Aufzeigen von Wegen zur gewaltfreien Lösung von Konfliktsituationen in der Familie

# Gesetze zum Jugendmedienschutz

## **(reformiertes) Jugendschutzgesetz (JuSchG)**

- Abschnitt 3 regelt den Jugendschutz im Bereich der Medien
  - Filmveranstaltungen, Bildträger mit Filmen oder Spielen, Alterskennzeichnungen, jugendgefährdende Medien
- Abschnitt 4 regelt Arbeit der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ, vormals BPjM) → Teile A/B und C/D der Liste für jugendgefährdende Medien (Indizierung)

## **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)**

- enthält Vorschriften zum Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (v.a. TV und Internet, auch Mobilfunk, Teletext)
- Kennzeichnungspflichten, TV-Sendezeitbeschränkungen, Einsatz technischer Mittel (Vorsperren, Jugendschutzprogramme etc.), Jugendschutz in Werbung und Teleshopping

# Ziele nach neuem JuSchG

## Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes nach neu gefasstem § 10a JuSchG:

1. **Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden Medien** → geeignet, die Entwicklung/Erziehung von Kindern/Jugendlichen zu eigenverantwortlicher und gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit zu beeinträchtigen
2. **Schutz vor jugendgefährdenden Medien**, geeignet, die Entwicklung/Erziehung von Kindern/Jugendlichen zu eigenverantwortlicher und gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit zu gefährden
3. **Schutz der persönlichen Integrität** von Kindern/Jugendlichen bei der Mediennutzung und
4. **Förderung von Orientierung** für Kinder, Jugendliche, personensorgeberechtigte Personen, pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung/Medienerziehung → die Vorschriften des Achten Buches Sozialgesetzbuch bleiben unberührt

# Nutzungsrisiken nach neuem JuSchG

## Entwicklungsbeeinträchtigende Medien nach neu gefasstem § 10b JuSchG:

1. **Dazu zählen nach § 10a Nummer 1** insbesondere übermäßig ängstigende, Gewalt befürwortende oder das sozialetische Wertebild beeinträchtigende Medien
2. Bei der Beurteilung können **auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände** der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden
3. Insbesondere sind nach konkreter Gefahrenprognose **als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität** von Kindern und Jugendlichen angemessen zu berücksichtigen

**Problem: Berücksichtigung von Mediennutzungsrisiken hat „Kann“-Charakter und es fehlt an Verbindlichkeit für Medienanbieter** (vgl. Liesching & Zschammer 2021)

# Erstarkte digitale Rechte (Council of Europe 2019, Hajok 2020b)

## Leitlinien des Europarates zur Umsetzung der UN-KRK als Basis für drei digitale Grundrechte:

### 1. Recht auf Zugang und Teilhabe

→ Uneingeschränkter, gleichberechtigter Zugang zur digitalen Welt → altersangemessen und diskriminierungsfrei

### 2. Recht auf Sicherheit und Schutz

→ Bei allen Maßnahmen, die Minderjährige betreffen, ist deren Wohl vorrangig zu betrachten

### 3. Recht auf Bildung und Förderung

→ Umfasst in zunehmend digitalen Lebenswelten explizit auch den Anspruch auf Medienbildung/-kompetenzförderung

## Intelligentes Risikomanagement als zentrale Aufgabe

# Erstarkte digitale Rechte [www.kinderrechte.digital](http://www.kinderrechte.digital)



Kinderrechte.  
digital



EINSTIEG

FOKUS

HINTERGRUND

AKTUELLES

PROJEKT



Kinderrechte und das europäische Gesetz über Digitale Dienste

Weiterlesen



**EINSTIEG**

Lernen Sie das Thema Kinderschutz



**FOKUS**

Hier finden Sie aktuelle Beiträge und



**HINTERGRUND**

Für die Vertiefung finden Sie hier

**Danke für Aufmerksamkeit!**

# Literatur

- Baacke, D. (1980):** Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa.
- Beitzinger, F. / Leest, U. / Süss, D. (2022):** Cyberlife IV. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Karlsruhe. [\[LINK\]](#)
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröder, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim u.a.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlitz, M. (2017):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Berlin.
- Council of Europe (2019):** Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Empfehlung CM/Rec(2018)7 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten. Berlin.
- DAK (2020) (Hrsg.):** Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. Hamburg. [\[LINK\]](#)
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4, S. 195-199.
- Eggert, S. (2019):** Familiäre Medienerziehung in der Welt digitaler Medien: Ansprüche, Handlungsmuster und Unterstützungsbedarf von Eltern. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart, S. 105-118.
- Eggert, S. / Oberlinner, A. / Pfaff-Rüdiger, S. / Drexl, A. (2021):** FAMILIE DIGITAL GESTALTEN. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München. [\[LINK\]](#)
- Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin, S. 141-219.
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2016):** Einführung in die medienpädagogische Praxis und Forschung. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld der Medien. Weinheim u.a.
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2015):** Medienbildung. In: Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hrsg.), Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Bildungsansprüche von Kindern und Jugendlichen. Erfurt, S. 299-323.
- Gebel, C. / Brüggen, N. / Hasebrink, U. / Lauber, A. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Rechlitz, M. (2018):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften. Berlin.
- Hajok, D. (2021a):** Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät... Zunehmende Verbreitung einer Medienabhängigkeit unter Jugendlichen. In: EJ – Evangelische Jugendhilfe, Jg. 98, H. 3, S. 208-214.
- Hajok, D. (2021c):** Fake News – ein Problem mit zunehmender Relevanz. In: JMS-Report, Jg. 44, Heft 4, S. 7-8.
- Hajok, D. (2021e):** Medienbezogene Rechte junger Menschen und gesetzliche Bestimmungen zu deren Schutz und Förderung auch im digitalen Raum. In: EJ – Evangelische Jugendhilfe, Jg. 98, Heft 4, S. 262-266.
- Hajok, D. (2020a):** Heranwachsende im Ausnahmezustand. Homeschooling, verändertes Zusammenleben und Medienumgang in Corona-Zeiten. In: tv diskurs, Jg. 24, Heft 3, S. 10-13.
- Hajok, D. (2020b):** Teilhabe, Schutz und Förderung auch in der digitalen Welt. Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention als Ausgangspunkt. In: KJug, Jg. 65, Heft 3, S. 101-104.
- Hajok, D. (2018a):** Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.
- Hajok, D. (2018b):** Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus. In: JMS-Report, Jg. 41, Heft 2, S. 2-6.
- Hajok, D. (2017):** Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Köln, S. 89-110.
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München, S. 99-110.
- Hajok, D. / Siebert, P. / Engling, U. (2019):** Digital Na(t)ives. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung und Konsequenzen für den präventiven Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 42, H. 1, S. 2-5.

# Literatur

- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019):** Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg.
- IfD-Allensbach (2021):** Lernen in Zeiten von Corona. Ergebnisse einer Befragung von Schülern und Eltern von Kindern der Klassenstufen 5 bis 10 im Frühjahr 2021. Bonn. [\[LINK\]](#)
- KiMMo (2022):** Kinder Medien Monitor 2022. Berichtsband. [\[LINK\]](#)
- Klickssafe (2021):** Befragung von 14- bis 24-Jährigen zu Nachrichteninformationsquellen und Falschmeldungen. Safer Internet Day 2021. [\[LINK\]](#)
- Knaus, T. (2015):** Me, my Tablet – and Us. Vom Mythos eines Motivationsgenerators zum vernetzten Lernwerkzeug für autonomopoietisches Lernen. In: K. Friedrich / F. Siller / A. Treber (Hrsg.), smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, S. 17-42
- Lauber, A. & Hajok, D. (2013):** Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 277-286.
- Liesching, M. & Zschammer, V. (2021):** Das reformierte Jugendschutzgesetz. Wesentliche Neuerungen und zentrale Fragestellungen für die künftige Anwendungspraxis. In: JMS-Report, Jg. 44, Heft 3, S. 2-6.
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2022/21):** Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 1./2. Befragungswelle 2021/2022. Hamburg. [\[LINK\]](#)
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2022a/2021b/2020):** JIM-Studie 2020/2021. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2022b):** JIMplus 2022. FakeNews und Hatespeech im Alltag von Jugendlichen. Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2021a):** KIM-Studie 2020. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2021c):** miniKIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- vom Orde, H. & Durner, A. (2021):** Grunddaten Kinder und Medien 2021. Zusammengefasst aus aktuellen Befragungen und Studien. München. [\[LINK\]](#)
- Orth, B. & Merkel, C. (2020):** Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland. 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA. Köln. [\[LINK\]](#)
- Paus, I. & Börsch-Supan, J. (2020):** Die Jugend in der Infodemie. Eine repräsentative Befragung zum Umgang junger Menschen in Deutschland mit Falschnachrichten während der Coronakrise. Düsseldorf. [\[LINK\]](#)
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz, S. 57-70.
- Rohleder, B. (2022):** Kinder- & Jugendstudie 2022. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Schell, F. (2003):** Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. München.
- Schorb, B. & Wagner, U. (2013):** Medienkompetenz - Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: BMFSFJ (Hrsg.), Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Berlin, S. 18-23.
- Sennett, R. (1998):** Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin.
- Süss, D. / Lampert, C. / Trültzsch-Wijnen, C.W. (2018):** Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden.
- Thomasius, R. (2021):** Mediensucht während der Corona-Pandemie. Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg. [\[LINK\]](#)
- Tulodziecki, G. (1997):** Medien in Erziehung und Bildung. Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik. Bad Heilbrunn.
- Wagner, U. / Eggert, S. / Schubert, G. (2016):** MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München. [\[LINK\]](#)
- Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 159-167.
- Wöfling, K. / Brand, M. / Klimmt, C. / Krämer, N. / Löber, S. / Müller, A. / te Wildt, B. (2015):** Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Ambulanz für Spielsucht: Uni Mainz.