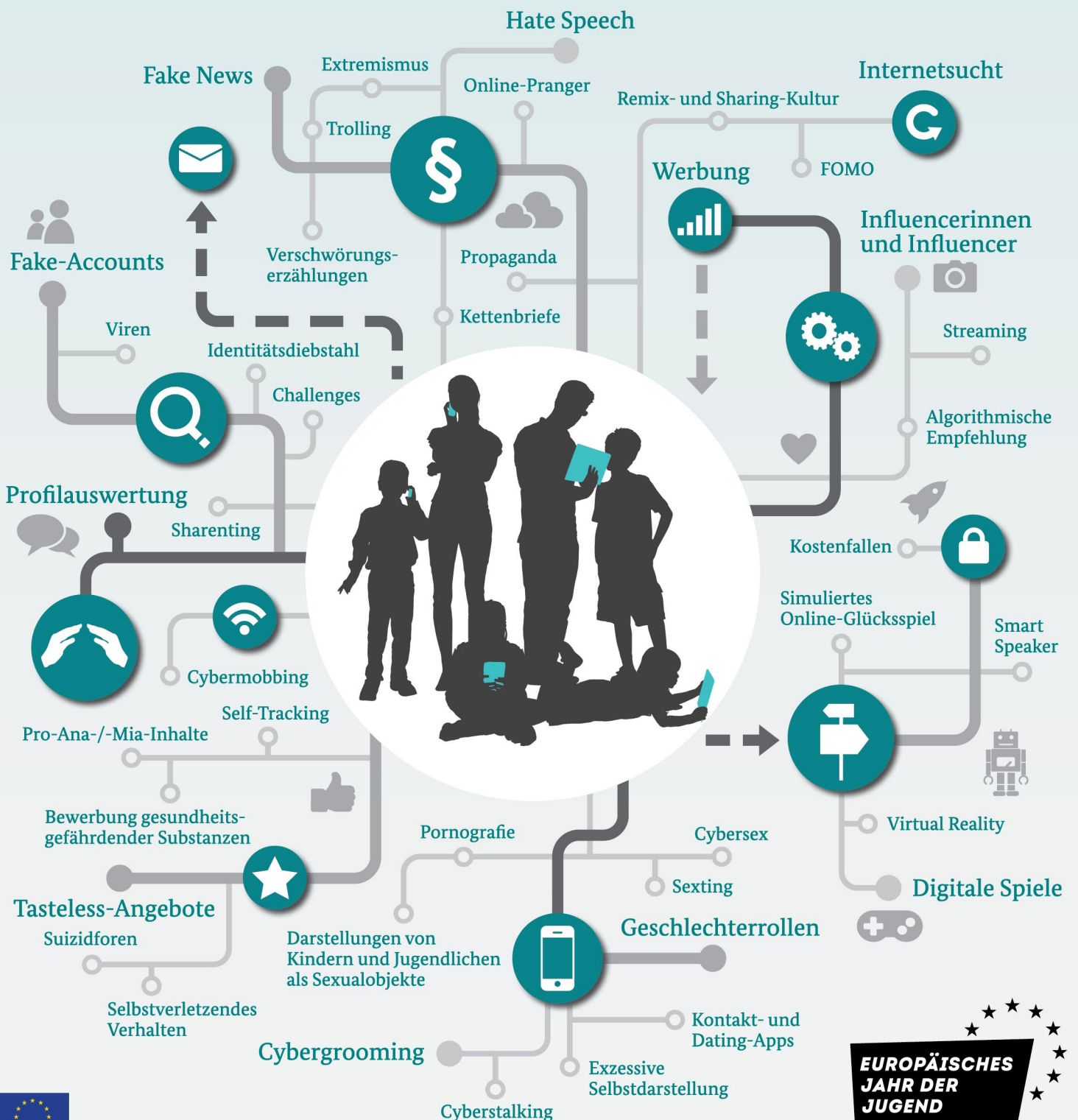




# Gefährdungsatlas

Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.  
Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage





**Gefährdungsatlas**

Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.  
Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage.

Niels Brüggem, Stephan Dreyer, Christa Gebel, Achim Lauber, Georg Materna,  
Raphaella Müller, Maximilian Schober und Sina Stecher.

Herausgegeben von: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz.

Bonn 2022.

# *Grußwort von Bundesministerin Lisa Paus*

Sehr geehrte Damen und Herren,

Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.

Diesen Untertitel trägt der Gefährdungsatlas. Er zeigt, wie Kinder und Jugendliche Medien nutzen, welchen Gefahren sie dabei ausgesetzt sein können und auch, was wir als Gesellschaft in Zukunft beachten müssen.

Seit der ersten Auflage 2019 hat sich viel verändert. Interaktionen über Social Media Dienste und selbstbestimmtes Gestalten durch Kinder und Jugendliche sind in den Vordergrund ihrer Mediennutzung getreten. Hiermit haben sich die Anforderungen an Schutz und unbeschwerter Teilhabe für Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung grundlegend verändert. Verstärkt wurde dies noch durch die Covid-19-Pandemie.

Die Frage lautet: Wie gelingt uns Schutz, Befähigung und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen bei der Nutzung digitaler Medien? Dieser Frage widmet sich die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes wurde 2021 aus der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). Ihr gesetzlicher Auftrag geht über den der Vorgängerbehörde weit hinaus. Sie ist nun auch damit betraut, Maßnahmen, die Kinder und Jugendliche vor Risiken wie Cybergrooming oder Cybermobbing, Hass und Hetze aber auch exzessiver Mediennutzung und Kostenfallen schützen, von Anbietern konsequent einzufordern. Leitlinien für entsprechend

erforderliche Anbietervorsorgemaßnahmen werden mit Anbietern und Expertinnen und Experten entwickelt und deren Einhaltung durch die BzKJ kontrolliert.

Mit dem Strategieprozess ZUKUNFTSWERKSTATT lädt die BzKJ alle Fachleute ein, sich an der Diskussion zu beteiligen. Dafür liefert die aktualisierte zweite Auflage des Gefährdungsatlas eine gute wissenschaftliche Grundlage.

Dem Team der Bundeszentrale wünsche ich für seine wichtige Arbeit viel Erfolg.

Mit freundlichen Grüßen

*Lisa Paus*

*Lisa Paus*  
*Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*



# *Grußwort von Ministerin Katharina Binz*

Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) im Jahr 2021 wurde der Kinder- und Jugendmedienschutz auf ein zeitgemäßes Fundament gestellt. Ich freue mich, dass es gelungen ist, nach langjähriger und umfangreicher Vorarbeit diesen wichtigen Schritt zu gehen.

Maßgeblich hierfür war ein Beschluss der Jugend- und Familienministerkonferenz aus dem Jahr 2018 über ein Eckpunktepapier „Kinder- und Jugendmedienschutz als Aufgabe der Jugendpolitik“. In diesem Beschluss wurde festgehalten, wie sich ein zeitgemäßer Kinder- und Jugendmedienschutz entwickeln muss, um den sich stetig verändernden medialen Gegebenheiten und dem darauf ausgerichteten Mediennutzungsverhalten zu entsprechen. In diesem Zusammenhang war und ist der unter dem Dach der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz angesiedelte Strategieprozess der ZUKUNFTSWERKSTATT ein wertvoller Ort für Austausch und Zusammenarbeit, um in gemeinsamen Diskursen kontinuierlich neue, intelligente Lösungen zu entwickeln. Diese sollten einerseits aus effizienten Schutzmaßnahmen vor Gefährdungen bestehen. Ebenso wichtig ist es aber auch, Kindern und Jugendlichen gleichermaßen wirkungsvolle wie ansprechende Instrumente an die Hand zu geben, die sie zu einer kompetenten Teilhabe befähigen.

Einen zentralen und ganz wichtigen Überblick über das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen und über aktuelle Gefährdungslagen stellt der „Gefährdungsatlas“ der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz dar. Nicht nur aufgrund der Aufnahme neuer, aktueller Gefährdungsphänomene und der Skizzierung eines in Zeiten der COVID-19-Pandemie veränderten Mediennutzungsverhaltens dient er unter anderem den Akteurinnen und Akteuren der Kinder- und Jugendhilfe als

Wegweiser und zentrales Nachschlagewerk, auf das sie in ihrer täglichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zurückgreifen können.

Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes wurde auch das Mandat der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz verstetigt, den gesamtgesellschaftlichen Strategieprozess weiter zu koordinieren, Prozesse gemeinschaftlicher Verantwortung zu strukturieren und dabei alle relevanten Partnerinnen und Partner an einem Tisch zusammenzubringen, um einen zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutz auszugestalten. Dabei wünsche ich allen Beteiligten größtmöglichen Erfolg!

Ihre



*Katharina Binz  
Ministerin für Familie, Frauen, Kultur  
und Integration Rheinland-Pfalz*



# Inhalt

Grußwort von Bundesministerin Lisa Paus

Grußwort von Ministerin Katharina Binz

|   |           |
|---|-----------|
| Vorwort von Sebastian Gutknecht .....   | 1         |
| Zusammenfassung .....   | 4         |
| <b>I Einleitung.....</b>  | <b>16</b> |
| <b>II Grundlagen .....</b>  | <b>22</b> |
| <b>2.1 Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen in lebensweltlichen Kontexten.....</b> | <b>22</b> |
| 2.1.1 Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen als Kontext der Mediennutzung.....  | 22        |
| 2.1.1.1 Mediatisierung und Digitalisierung aller Lebensbereiche.....                      | 29        |
| 2.1.1.2 Kommerzialisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen .....              | 33        |
| 2.1.1.3 Familie und Peergroup als sozial differente Kontexte der Mediennutzung.....       | 34        |
| 2.1.2 Die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche.....                      | 42        |
| 2.1.2.1 Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen im Altersverlauf .....               | 45        |
| 2.1.2.2 Kommunikative Medientätigkeiten.....  | 47        |
| 2.1.2.3 Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten.....                                   | 51        |
| 2.1.2.4 Spielerische Medientätigkeiten .....  | 53        |
| 2.1.2.5 Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten.....                       | 56        |
| 2.1.2.6 Rezeptive Medientätigkeiten .....   | 59        |
| 2.1.2.7 Konsumorientierte Medientätigkeiten.....  | 62        |
| 2.1.2.8 Mediengeräte – Zugang und Besitz von Kindern und Jugendlichen.....                | 63        |
| 2.1.2.9 Angebote und Dienste im Fokus von Kindern und Jugendlichen .....                  | 67        |



|            |  |            |
|------------|--|------------|
| <b>2.2</b> | <b>Staatlicher Schutzauftrag und Kinderrechte .....</b>  | <b>73</b>  |
| 2.2.1      | Kommunikationsgrundrechte und verfassungs-<br>rechtlicher Kinder- und Jugendmedienschutz .....                               | 73         |
| 2.2.2      | Erziehungsrecht der Eltern und Grundrechte Dritter.....  | 77         |
| 2.2.3      | Interpretation und Konkretisierung der<br>Schutzziele im Lichte der Kinderrechtskonvention<br>der Vereinten Nationen.....    | 78         |
| 2.2.3.1    | Eigenverantwortlichkeit und<br>die Kinderrechtskonvention.....   | 83         |
| 2.2.3.2    | Gemeinschaftsfähigkeit und<br>die Kinderrechtskonvention.....  | 84         |
| 2.2.3.3    | Grundlegende Schutzziele weiterer Grundrechte.....   | 85         |
| 2.2.4      | Zwischenfazit: Sicherung unbeschwerter Teilhabe<br>als Kern des staatlichen Kinder- und<br>Jugendmedienschutzauftrages ..... | 86         |
| <b>2.3</b> | <b>Sozialethischer Diskurs zu Sozialisationszielen<br/>in einer mediatisierten Gesellschaft .....</b>                        | <b>87</b>  |
| <b>III</b> | <b>Gefährdungserhebung.....</b>  | <b>96</b>  |
| <b>3.1</b> | <b>Einleitung und Bezugspunkte .....</b>   | <b>96</b>  |
| <b>3.2</b> | <b>Medienphänomene .....</b>   | <b>102</b> |
| 3.2.1      | Algorithmische Empfehlungssysteme von<br>Online-Inhalten.....  | 102        |
| 3.2.2      | Bewerbung und Verbreitung<br>gesundheitsgefährdender Substanzen<br>am Beispiel Legal-Highs.....                              | 105        |
| 3.2.3      | Cybergrooming.....   | 107        |
| 3.2.4      | Cybermobbing (auch Cyberbullying).....   | 111        |
| 3.2.5      | Cybersex .....   | 114        |
| 3.2.6      | Cyberstalking .....  | 118        |
| 3.2.7      | Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als<br>Sexualobjekte .....  | 120        |
| 3.2.8      | Digitale Spiele .....  | 123        |
| 3.2.9      | Extremistische Inhalte.....  | 127        |
| 3.2.10     | Exzessive Selbstdarstellung.....   | 129        |
| 3.2.11     | Fake News .....  | 132        |

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| 3.2.12     | Fake-Profile bzw. Fake-Accounts .....   | 134        |
| 3.2.13     | Fear of missing out .....   | 137        |
| 3.2.14     | Gesundheitsgefährdende Challenges .....   | 139        |
| 3.2.15     | Hate Speech .....   | 142        |
| 3.2.16     | Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“ .....  | 145        |
| 3.2.17     | Immersives Erleben durch Virtual Reality .....                                    | 147        |
| 3.2.18     | Influencerinnen und Influencer .....  | 149        |
| 3.2.19     | Internetsucht und exzessive Nutzung .....   | 153        |
| 3.2.20     | Kettenbriefe .....  | 158        |
| 3.2.21     | Kontakt- und Dating-Apps .....  | 160        |
| 3.2.22     | Kostenfallen .....  | 162        |
| 3.2.23     | Online-Pranger/Doxing .....   | 165        |
| 3.2.24     | Online-Werbung und Werbeverstöße .....  | 167        |
| 3.2.25     | Pornografie und Unsittlichkeit .....  | 171        |
| 3.2.26     | Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte .....  | 177        |
| 3.2.27     | Profilbildung und -auswertung .....   | 179        |
| 3.2.28     | Propaganda und Populismus .....   | 181        |
| 3.2.29     | Remix- und Sharing-Kultur<br>(Urheberrechtsverletzungen) .....                    | 184        |
| 3.2.30     | Selbstverletzendes Verhalten .....  | 187        |
| 3.2.31     | Self-Tracking .....   | 189        |
| 3.2.32     | Sexting .....   | 192        |
| 3.2.33     | Sharenting .....  | 196        |
| 3.2.34     | Shitstorm .....   | 198        |
| 3.2.35     | (Simuliertes) Online-Glücksspiel .....  | 201        |
| 3.2.36     | Smart Speaker und vernetztes Spielzeug .....                                      | 205        |
| 3.2.37     | Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern<br>und Audiodateien .....          | 208        |
| 3.2.38     | Suizidforen .....   | 210        |
| 3.2.39     | Tasteless-Angebote .....  | 212        |
| 3.2.40     | Trolling .....  | 214        |
| 3.2.41     | Überzeichnete Geschlechterrollen .....  | 216        |
| 3.2.42     | Verschwörungserzählungen .....  | 219        |
| 3.2.43     | Viren und Schadprogramme .....  | 224        |
| <b>IV</b>  | <b>Einordnung</b> .....   | <b>226</b> |
| <b>4.1</b> | <b>Kinderrechtliche Einordnung</b> .....  | <b>226</b> |
| 4.1.1      | Möglichkeiten einer Zusammenschau strukturell<br>ähnlicher Gefährdungslagen ..... | 227        |
| 4.1.2      | Medienbezogenes Handeln Dritter .....   | 229        |
| 4.1.2.1    | Mediale Darstellungen .....   | 230        |
| 4.1.2.2    | Interaktionsbasierte Inhalte .....  | 232        |

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| 4.1.2.3    | Angebotsübergreifende Aspekte digitaler Kommunikation .....   | 234        |
| 4.1.3      | Eigenes medienbezogenes Handeln.....  | 236        |
| 4.1.4      | Kinderrechtsgestützte Erweiterung und Konkretisierung des Schutzauftrags unter neuen kommunikativen Bedingungen ..... | 237        |
| 4.1.5      | Regulatorische Zugänge zum Verhältnis von Schutz, Befähigung und Teilhabe .....                                       | 241        |
| <b>4.2</b> | <b>Pädagogische Einordnung.....</b>   | <b>247</b> |
| 4.2.1      | Ansatzpunkte für Befähigung in einem entwicklungsbezogenen Chancen- und Risikomanagement .....                        | 252        |
| 4.2.2      | Überblick über Institutionen sowie Akteurinnen und Akteure im Kinder- und Jugendmedienschutz.....                     | 263        |
| <b>4.3</b> | <b>Fazit – Perspektiven aus den Einordnungen für die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes.....</b>  | <b>267</b> |
|            | Literaturverzeichnis .....  | 272        |
|            | Begriffsindex.....  | 290        |
|            | Impressum .....   | 308        |
|            | <b>Abbildungsverzeichnis</b>  |            |
|            | Abb. 1: Drei-Ebenen-Modell.....   | 250        |
|            | Abb. 2: Medienkompetenz.....  | 255        |
|            | Abb. 3: Rolle der Lehr- und Fachkräfte im Kinder- und Jugendmedienschutzsystem .....                                  | 264        |



## Vorwort

Unterhaltung und Kreativität, Lernen auf Distanz, Kommunikation mit Freundinnen und Freunden sowie mit der Familie – in den zurückliegenden zwei Jahren seit Beginn der Covid-19-Pandemie hat die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche noch einmal zugenommen. Zudem hat sie auch eine andere Relevanz und Selbstverständlichkeit erhalten – in einer inzwischen vollkommen konvergenten Medienwelt. Nutzen und Teilhabechancen standen und stehen im Mittelpunkt. Um Teilhabe unbeschwert zu gestalten, gilt es Gefährdungen für Kinder und Jugendliche bei der Nutzung digitaler Medien zu minimieren und Entwicklungschancen zu maximieren.

Mit der im Mai 2021 in Kraft getretenen Novelle des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) hat der Bundesgesetzgeber einen großen Schritt getan: Kinder- und Jugendmedienschutz wird nun konsequent vom Kind aus gedacht. Nicht das Medium oder sein Verbreitungsweg sind Ausgangspunkt der Organisation und des Verständnisses von Schutz, sondern die ganzheitliche Verwirklichung der in der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen festgeschriebenen Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen bei der Nutzung digitaler Medien. Damit sind wir, die Akteurinnen und Akteure im Feld des Kinder- und Jugendmedienschutzes, im besten Sinne in die Pflicht genommen.

Durch das neue Jugendschutzgesetz wurden die gesetzlichen Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes maßgeblich erweitert. Neben den Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Medien sind der Schutz der persönlichen Integrität und die Förderung von Orientierung für Kinder, Jugendliche, Eltern und pädagogische Fachkräfte getreten. Zur Umsetzung dieser Aufgaben wurde die bisherige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) umgewandelt. Es ist nun unser gemeinsamer Auftrag, diese Schutzziele für ein gutes Aufwachsen mit Medien langfristig zur Wirkung zu bringen.

Der hierfür vom Gesetzgeber zur Verfügung gestellte Instrumentenkasten ist vielfältig. Unter anderem sieht er als

Auftrag an die BzKJ vor, eine gemeinsame Verantwortungsübernahme von Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zu fördern, um die Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes im Rahmen einer koordinierten Gesamtstrategie zu verwirklichen. Maßgebliches Wesensmerkmal dieser Strategie ist ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement unter Einbeziehung der gesamten Verantwortungsgemeinschaft für ein gutes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit Medien. Ziel ist es, Kindern und Jugendlichen eine unbeschwerter Teilhabe an den für sie relevanten Medien in sicheren Interaktionsräumen zu ermöglichen, sie mit Angeboten der Orientierung zu unterstützen und auch Eltern und die Medienpädagogik entsprechend zu stärken.

Hierfür gilt es zusammenzuarbeiten – jede Akteurin, jeder Akteur in ihrem/seinem Verantwortungsbereich, aber dort gemeinsam, wo koordiniertes Zusammenwirken den Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes dient. Mit der sogenannten ZUKUNFTSWERKSTATT hat bereits die Bundesprüfstelle hierfür auf der Grundlage jugendpolitischer Beschlüsse einen Diskurs- und Entwicklungsraum geschaffen. Der neue gesetzliche Auftrag lässt es zu, diesen Weg zu verstetigen und zu vertiefen. Ein hierfür neu geschaffener Beirat bei der BzKJ begleitet diese Arbeit und sichert insbesondere die ständige Einbeziehung der unmittelbaren Perspektive von Kindern und Jugendlichen.

Voraussetzung für das gemeinsame Zusammenwirken zur Förderung unbeschwerter Teilhabe ist es, Gefährdungen bei der Nutzung digitaler Medien zu identifizieren, Entwicklungschancen zu erkennen und beides aus der Perspektive der Kinder und Jugendlichen zu analysieren. Die wissenschaftliche Basis hierfür bietet der Gefährdungsatlas, der Ihnen nun in der aktualisierten und erweiterten zweiten Auflage vorliegt.

Im Gefährdungsatlas werden das Mediennutzungsverhalten von Heranwachsenden und ihre Lebensrealitäten im Kontext dessen beleuchtet, aktuelle Medienphänomene benannt, hinsichtlich ihrer Chancen und Risiken erörtert und letztlich kinderrechtlich und pädagogisch eingeordnet. Auf diese Weise stellt der Gefährdungsatlas die Wissensbasis für unsere Arbeit dar.

Bei der zweiten Auflage des Gefährdungsatlas handelt es sich um eine Aktualisierung und Erweiterung der ersten Ausgabe. Zunächst werden die Lebenswirklichkeit und das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen thematisiert, mit besonderem Fokus auf durch die Covid-19-Pandemie bedingte Veränderungen. Deutlich werden dabei die Mediatisierung und Digitalisierung aller Lebensbereiche von Kindern und Jugendlichen sowie die hierdurch beförderte Kommerzialisierung ihrer Lebenswelt. Erkenntnisse über das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen werden entlang verschiedener Medientätigkeiten strukturiert dargestellt und in erzieherische Kontexte gesetzt. In einer Gefährdungserhebung werden nun 43 Medienphänomene überblicksartig präsentiert, die mit Gefährdungen für eine

unbeschwerte Teilhabe verbunden sind. Die so vorgenommene Erweiterung und Differenzierung der 35 Medienphänomene aus der ersten Auflage verdeutlicht die Relevanz einer fortschreitenden Gefährdungserhebung – unter Beachtung neuer Forschungserkenntnisse sowie der stetigen Entwicklung der digitalen Nutzungsrealität.

Neben den Gefährdungen werden auch fördernde Funktionen für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen in den Blick genommen. Sie sind teilweise ebenfalls mit den Medienphänomenen assoziiert und begründen gerade den kinderrechtlichen Teilhabeanspruch an der digitalen Mediennutzung. Auch die verschiedenen Rollen, in denen Kinder und Jugendliche mit den Medienphänomenen in Berührung kommen können, werden ausgeleuchtet.

Ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement kann schließlich nur gelingen, wenn die Maßnahmenentwicklung auf der Grundlage breiter Beteiligung und unter Einbeziehung einer interdisziplinären Perspektive erfolgt. Hierbei setzen wir auch auf einen engen und laufenden Dialog mit den Medienanbietern mit dem Ziel, die Verwirklichung der Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in ihren Angeboten zu fördern und weiterzuentwickeln.

Einen herzlichen Dank für die hervorragende wissenschaftliche Arbeit möchte ich an das Autorinnen- und Autorenteam des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis um Dr. Niels Brügger und an das Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI), hier insbesondere Dr. Stephan Dreyer, richten, die uns erneut mit ihrer Expertise hervorragend bei der Umsetzung dieses wichtigen Projektes unterstützen haben.

Ich freue mich darauf, im konstruktiven Diskurs und in vertrauensvoller Zusammenarbeit den Kinder- und Jugendmedienschutz weiterzuentwickeln – im Interesse und zum Wohle der Kinder und Jugendlichen!

Ihr



**Sebastian Gutknecht**  
*Direktor der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz*



## Zusammenfassung

Der Gefährdungsatlas, der hier in seiner zweiten aktualisierten und erweiterten Auflage vorliegt, vereint die Arbeitsgrundlage und Ergebnisse aus der ersten Phase des bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (heute BzKJ) angesiedelten Strategieprozesses „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Damit stellt er eine erweiterte Arbeitsgrundlage für diese Aufgabe bereit, die mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes auch gesetzlich explizit als Aufgabenbereich der neu geschaffenen Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) gefasst ist. So greift der Gefährdungsatlas die Perspektive der Kinder und Jugendlichen sowie die kinderrechtliche Verortung auf und schafft damit eine Basis, um im Rahmen der Rechtsanwendung und des Modernisierungsprozesses des regulatorischen Kinder- und Jugendmedienschutzes sinnvolle Wege der Gefährdungsbegegnung im Rahmen der institutionellen und rechtlichen Zuständigkeiten weiterzuentwickeln und auszugestalten.

Bereits jetzt hat sich der Atlas als fortzuschreibendes Werk in diesem Prozess als Navigationshilfe bewährt und ermöglicht Orientierung in mehrererlei Hinsicht:

Erstens dient er als Nachschlagewerk zu der Frage, mit welchen Medienphänomenen und damit verbundenen Gefährdungen Kinder und Jugendliche im Zuge ihrer Online-Aktivitäten in Berührung kommen können. Damit diese Gefährdungserhebung die Ableitung sinnvoller Konsequenzen ermöglicht, reicht es nicht aus, lediglich Angebotsstrukturen und -inhalte zu betrachten, sondern das Medienhandeln der Kinder und Jugendlichen muss in seinen lebensweltlichen Kontexten in den Blick genommen werden; vor allem aber muss die Perspektive der Kinder und Jugendlichen als handelnde Subjekte einbezogen sein.

Der Ansatz, vom Kind aus zu denken, spiegelt sich im Aufbau des Gefährdungsatlas unter anderem darin, dass er im Grundlagenteil mit einer Darstellung relevanter Kontexte des Online-Medienhandelns von Kindern und Jugendlichen sowie einem Überblick über ihre Mediennutzung beginnt. Diese Aufarbeitung stellt altersdifferenziert Handlungsschwerpunkte und insbesondere die Tatsache heraus, dass Kinder und Jugendliche heute nicht nur Rezipierende potenziell gefährdender Inhalte sind, sondern auch in der Interaktion mit anderen oder als Produzierende an der digitalen Medienwelt teilhaben und so auch mit ganz unterschiedlich gelagerten Herausforderungen und Lebenssachverhalten konfrontiert werden. Zudem ist auch bei den Medienphänomenen – soweit hierzu Daten vorlagen – die Perspektive von Kindern und Jugendlichen einbezogen.



Zweitens unterstützt der Gefährdungsatlas mit dem Anspruch, „vom Kind aus zu denken“, den damit verbundenen Perspektivwechsel im Kinder- und Jugendmedienschutz. Von fundamentaler Bedeutung ist hierfür die kinderrechtliche Perspektive auf die Medienphänomene und Gefährdungen. Aus der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen (VN-KRK) leiten sich Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe ab, die auch für den Kinder- und Jugendmedienschutz zentral sind. Kinder und Jugendliche sind schon lange nicht mehr lediglich beiläufig Mediennutzende in einer Medienwelt für Erwachsene, die vor dem In-Kontakt-Kommen mit ungeeigneten Inhalten um jeden Preis geschützt werden müssen. Sie sind vielmehr integraler Teil der digitalen IT- und Medienwelten, nehmen die Angebote aktiv und kreativ in Anspruch und erleben so neue Formen kommunikativer Teilhabe. Diesen Wechsel der Rolle von Kindern bzw. Jugendlichen und der Perspektive vom klassischen Schutz zu einem modernen Schutz-, Befähigungs- und Teilhabeansatz hat der Gesetzgeber 2021 mit dem neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) berücksichtigt und damit nicht weniger als einen Paradigmenwechsel im gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz eingeleitet.

Drittens bietet auch das in der zweiten Auflage neu eingefügte Kapitel zu Sozialisationszielen in einer mediatisierten Gesellschaft Orientierung. Die aus dem Grundgesetz abgeleiteten Schutzziele „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ werden darin vor dem Hintergrund der Sozialisation in mediatisierten Lebenswelten betrachtet. Konkretisiert werden Sozialisationsziele in den Bereichen Sexualität, gesellschaftliche Teilhabe und informationelle Selbstbestimmung/Datensouveränität und wie diese angesichts aktueller Medienrealitäten (neu) gefasst werden. Daraus lassen sich Notwendigkeiten für Schutz und Befähigung ableiten, damit die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen geschützt werden kann.

## *Staatlicher Schutzauftrag und Kinderrechte*

Das Grundgesetz verpflichtet den Staat, Kinder und Jugendliche vor Beeinträchtigungen und Gefährdungen ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu schützen. Ziele dieser verfassungsrechtlich erwünschten Entwicklung sind Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit. Bei Hinweisen auf Gefährdungen dieser Schutzziele ist der Staat berechtigt und verpflichtet zu intervenieren. Dabei hat er das Erziehungsrecht der Eltern und die Grundrechte von Erwachsenen und (Medien-)Unternehmen, aber auch die Rechte der Kinder und Jugendlichen selbst zu beachten.

Angesichts der Unbestimmtheit der beiden Entwicklungsziele „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ obliegt dem Staat die Aufgabe, die Schutzziele zu konkretisieren und dabei auch an jeweils neue Entwicklungen anzupassen. Die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen ist bei der Interpretation

und Konkretisierung mit Blick auf das Gebot der völkerrechtsfreundlichen Auslegung des Grundgesetzes heranzuziehen. Für die Erfüllung der staatlichen Schutzpflicht im Kinder- und Jugendmedienschutz ist die Konvention leitlinienprägend und handlungsleitend.

Die Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in der VN-KRK werden auf diese Weise zu wichtigen Teilaspekten einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung. Die drei Dimensionen stehen dabei nicht im Widerspruch zueinander, sondern sind sich wechselseitig beeinflussende mögliche Steuerungsrichtungen innerhalb einer kohärenten Ausgestaltung des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags: Alle drei Komponenten – Schutz, Befähigung, Teilhabe – sind basaler Bestandteil der Gewährleistung eines unbeeinträchtigten Aufwachsens.

Durch neue Angebotsformen und neue Praktiken der Medienutzung sind vermehrt Phänomene zu beobachten, die aufgrund ihrer Interaktivitätsmöglichkeiten neue Potenziale für (auch) negative Auswirkungen auf die kindliche und adoleszente Entwicklung aufweisen. Dieser Umstand erweitert die Perspektive des Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags auf Interaktionsrisiken. Hier hat der Gesetzgeber mit der Aufnahme der Risiken für die „persönliche Integrität“ in die Schutzziele des neuen JuSchG deutlich gemacht, dass Einflüsse auf die entwicklungsbezogenen Ausprägungen des allgemeinen Persönlichkeitsrechts vom Schutzauftrag umfasst sind. Der Entwicklungsschutz von Kindern berührt damit auch Aspekte wie Privatheit, sexuelle Selbstbestimmung oder den sozialen Geltungsanspruch des Einzelnen.

Eine durch die Kinderrechtskonvention geprägte Schutzauftragsinterpretation mündet so in ein Verständnis von umfassender unbeeinträchtigter Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung, das zentral geprägt ist von der Teilhabeidee, die einerseits durch Befähigung und Förderung realisiert und andererseits durch Schutzmaßnahmen in ihrer Unbeschwertheit abgesichert wird. Daneben fordert die VN-KRK die systematische und strukturelle Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der gesetzgeberischen Konkretisierung des Schutzauftrags durch den Gesetzgeber.

## Gefährdungserhebung

Ziel der Gefährdungserhebung ist es, solche Medienphänomene zu bündeln, die einer unbeschwernten Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medien entgegenstehen können, weil Gefährdungen für ihre persönliche Integrität damit verbunden sein können bzw. weil ihre Entwicklung oder Erziehung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten beeinträchtigt oder gefährdet sein kann. Zu diesen Medienphänomenen zählen:

- Phänomene, bei denen bereits auf einen Diskurs über ihre Gefährdungspotenziale verwiesen werden kann, da sie schon bezüglich anderer Medien in der Diskussion stehen und gleichzeitig auch online Relevanz haben (wie beispielsweise Phänomene mit Konfrontationsrisiken bzgl. kinder- und jugendbeeinträchtigender oder -gefährdender Inhalte),
- Phänomene, die online-spezifisch sind und deren Gefährdungspotenzial bekannt ist (wie beispielsweise Cybergrooming) sowie auch
- Phänomene, die online Relevanz haben oder online-spezifisch sind, bei denen aber das Gefährdungspotenzial (noch) nicht in vergleichbarem Umfang wie bei anderen Phänomenen geklärt ist (beispielsweise Virtual Reality oder algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten).

Da sowohl solche Phänomene aufgenommen werden sollten, bei denen das Gefährdungspotenzial bereits im Diskurs steht, als auch solche, bei denen zunächst nur eine begründete Gefährdungsvermutung besteht, basieren die Darstellungen auf einer sehr ungleichen Erkenntnisbasis. Bei den folgenden Medienphänomenen gibt der Gefährdungsatlas einen Einblick in den Diskussionsstand und zeigt auf, wie die Medienphänomene – auch über die unterschiedlichen Rollen, die Kinder und Jugendliche diesbezüglich einnehmen – miteinander vernetzt sind.

## Überblick über die erfassten Medienphänomene

- ▶ Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten
- ▶ Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs
- ▶ Cybergrooming
- ▶ Cybermobbing (auch Cyberbullying)
- ▶ Cybersex
- ▶ Cyberstalking
- ▶ Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte
- ▶ Digitale Spiele
- ▶ Extremistische Inhalte
- ▶ Exzessive Selbstdarstellung
- ▶ Fake News
- ▶ Fake-Profile bzw. Fake-Accounts
- ▶ Fear of missing out
- ▶ Gesundheitsgefährdende Challenges
- ▶ Hate Speech
- ▶ Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“
- ▶ Immersives Erleben durch Virtual Reality
- ▶ Influencerinnen und Influencer
- ▶ Internetsucht und exzessive Nutzung
- ▶ Kettenbriefe
- ▶ Kontakt- und Dating-Apps

- ▶ Kostenfallen
- ▶ Online-Pranger/Doxing
- ▶ Online-Werbung und Werbeverstöße
- ▶ Pornografie und Unsittlichkeit
- ▶ Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte
- ▶ Profilbildung und -auswertung
- ▶ Propaganda und Populismus
- ▶ Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)
- ▶ Selbstverletzendes Verhalten
- ▶ Self-Tracking
- ▶ Sexting
- ▶ Sharenting
- ▶ Shitstorm
- ▶ (Simuliertes) Online-Glückspiel
- ▶ Smart Speaker und vernetztes Spielzeug
- ▶ Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien
- ▶ Suizidforen
- ▶ Tasteless-Angebote
- ▶ Trolling
- ▶ Überzeichnete Geschlechterrollen
- ▶ Verschwörungserzählungen
- ▶ Viren und Schadprogramme

### *Kinderrechtliche Einordnung*

Die Zusammenschau der Online-Medienphänomene im Bericht weist auf hohe Dynamiken bei Medienangeboten und der Mediennutzung hin. Die Rollen von Kindern und Jugendlichen sind vielschichtig und weisen entsprechende Risikoausprägungen auf. Basal dabei ist die mit dem Alter zunehmende Erweiterung der Nutzungskontexte von Rezeptionssituationen auf Sachverhalte, bei denen Kinder und Jugendliche als Akteurinnen und Akteure interaktiver Kommunikation auftreten.

Hinsichtlich des durch die VN-KRK konkretisierten Schutzauftrags scheinen strukturell neue Aufgaben auf, darunter als Konkretisierung der Gemeinschaftsfähigkeit etwa die Gewährleistung des Schutzes der Grundwerte Demokratie, Friedfertigkeit und Toleranz oder der Achtung des eigenen Körpers bzw. der eigenen Gesundheit. Auch weisen insbesondere Social-Media-Angebote Aspekte auf, die Risiken für das Entwicklungsziel „Eigenverantwortlichkeit“ bergen. Der Schutzauftrag umfasst hier zum Beispiel die Gewährleistung selbstbestimmten Identitätsmanagements und den Schutz vor Formen kommunikativer Manipulation und Propaganda. Mit Blick auf die teilhabezentrierte Perspektive der VN-KRK sind auch faktische Beschränkungen der Teilhabe durch Angst vor böswilligen anderen Kommunikationsteilnehmenden oder durch die Sorge vor möglichen Rechtsfolgen, wenn über die Rechtmäßigkeit des eigenen Verhaltens Unsicherheit besteht, von Relevanz. Der Schutzauftrag geht bei Formen der Selbstgefährdung so weit, dass

das eigene Interesse von Kindern und Jugendlichen bei fehlenden Selbstregulierungsmechanismen überprägt werden kann.

Insgesamt zeigt die Gefährdungserhebung, dass aus der kinderrechtbasierten Interpretation und Konkretisierung der staatlichen Pflicht zur Gewährleistung einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung eine strukturelle Ausweitung des Kinder- und Jugendmedienschutzes folgt. Neue Beeinträchtigungen und Gefährdungspotenziale sowie insbesondere Formen der interaktiven Kommunikation erweitern den klassischen Schutzauftrag signifikant; der Schutzauftrag umfasst dabei auch Kommunikationskontexte, die staatlichen wie privaten Einblicken Dritter strukturell entzogen sind.

Die systematisch nötige Berücksichtigung von Teilhabe und Befähigung als Dimensionen bei der Ausgestaltung des Schutzauftrags führen dazu, dass das Schutzziel zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutzes im Gegensatz zur klassischen Abschirmung ein „Wehrhaftmachen“ gegen Gefährdungen durch Dritte in interaktiven Kommunikationsumgebungen ist. Das neue Jugendschutzgesetz nimmt sich dieser Strukturveränderung des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes an und expliziert nicht nur das Verständnis, dass sich die Schutzziele erweitert haben, sondern benennt den konkreten Schutz vor Interaktionsrisiken mit negativen Auswirkungen auf die persönliche Integrität und sieht neue Regulierungsansätze wie das Vorhalten von angemessenen Vorsorgemaßnahmen für Anbieter von Plattformen mit nutzungsgenerierten Inhalten vor. Entscheidend für die Zukunft ist nun vor allem auf Rechtsanwendungsebene ein ganzheitlicher Blick auf Teilhaberechte, Befähigung zum Selbstschutz und staatlichen Schutz vor Gefährdungen. Durch die in unterschiedlichen Kommunikationskontexten aufscheinenden, sehr verschiedenen Risikopotenziale für die entwicklungsbezogenen Facetten des allgemeinen Persönlichkeitsrechts sowie grundsätzlich die Eigenverantwortlichkeit und die Gemeinschaftsfähigkeit als Entwicklungsziele scheint Kinder- und Jugendmedienschutz zunehmend zu einer rechtlichen Querschnittsaufgabe zu werden.

## *Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen in lebensweltlichen Kontexten*

Wie einleitend bereits festgestellt, muss die Gefährdungserhebung als Grundlage für eine Ableitung sinnvoller Konsequenzen auch das Medienhandeln der Kinder und Jugendlichen in ihren lebensweltlichen Kontexten berücksichtigen. Der Gefährdungsatlas fasst die hierzu vorliegenden Erkenntnisse zusammen, die im Folgenden knapp gebündelt werden.

## Die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche

Das Alter ist einer der zentralen Bedingungsfaktoren, die Einfluss darauf nehmen, wie Kinder und Jugendliche das Internet nutzen. In der Zusammenschau einschlägiger Studien ergeben sich folgende Schlaglichter auf die Entwicklung der Online-Nutzung im Altersverlauf.

### Kita- und Vorschulalter (ca. 2- bis 6-Jährige)

- Die Internetnutzung ist noch relativ begrenzt und findet in der Regel gemeinsam mit den Eltern statt. Die Nutzung nimmt im Altersverlauf zu und auch der technische Umgang mit den Geräten wird bereits etwas unabhängiger von den Eltern.
- Wenn Kinder in diesem Alter online gehen, findet dies vorrangig in Form von Bewegtbildnutzung statt. Auch digitale Spiele werden – vor allem an Smartphones – genutzt.
- Kinder beobachten bereits kommunikative Medientätigkeiten bei ihren Eltern oder Geschwistern und machen somit erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsplattformen.

### Grundschul- und spätes Kindesalter (ca. 6- bis 13-Jährige)

- Ab dem Eintritt in die Schule bis zum Ende der Grundschule bekommen immer mehr Kinder ein eigenes Gerät. Häufigkeit und Dauer der Internetnutzung steigen, sie findet häufiger mobil und gemeinsam mit Gleichaltrigen statt.
- Für Bewegtbildnutzung ist YouTube für viele eine wichtige Anlaufstelle im Internet – ebenso aber auch Videostreaming-Dienste für audiovisuelle Inhalte. Mit wachsender Lese- und Schreibkompetenz bewegen sich Grundschulkinder zunehmend freier im Netz.
- Spielerische Medientätigkeiten gewinnen immens an Bedeutung. Dabei spielen Jungen in der Regel häufiger und länger als Mädchen und auch häufiger Spiele, die für ihre Altersgruppe nicht freigegeben sind.
- Neben der Suchmaschine Google ist YouTube das meistgenutzte Angebot und insbesondere YouTube-Stars werden relevant. Spielbegeisterte ältere Jungen orientieren sich an spielbezogenen Tipps und Tricks der einschlägigen YouTube-Stars.
- Das Internet wird auch wissens- und informationsorientiert genutzt, um für die Schule und in der Freizeit Themeninteressen und Informationsbedarfen nachzugehen. Bereits im sechsten und siebten Lebensjahr nutzen mehr als 60 Prozent der Kinder Suchmaschinen.
- Es wird ein Anstieg der Kommunikation über den Messenger-Dienst WhatsApp deutlich.

### Jugendalter (ca. 12- bis 18-Jährige)

- Das Internet gehört zum Alltag. Alle gängigen Dienste im Internet werden in Anspruch genommen. Dabei erfolgt der Zugang hauptsächlich über das Smartphone.

- Nach WhatsApp gehören zu den am häufigsten genutzten auf Kommunikation ausgerichteten Diensten Instagram, TikTok und Snapchat. Dabei hat die Bildkommunikation in Form von Emojis, Fotos und Videos große Relevanz. Mit User-generated Content sind neben redaktionell betreuten Inhalten auch solche von anderen Nutzenden zugänglich.
- Musikhören ist nach dem Videoschauen die wichtigste rezeptive Medientätigkeit; besonders relevant sind neben YouTube dabei Dienste wie Spotify, Netflix und Amazon Prime.
- Im Jugendalter wird die Wahrnehmung von Quellen für Informationen vielfältiger und differenzierter. Angebote von Social-Media-Plattformen werden ebenfalls als Informationsquellen wahrgenommen.
- Jugendliche orientieren sich in vielerlei Hinsicht an ihren Internet-Stars auf YouTube und Instagram.

Die Schlaglichter verdeutlichen, dass Kinder schon im Kita- und Vorschulalter mit digitalen Medien umgehen und dabei mit Gefährdungen wie beispielsweise der Konfrontation mit ängstigenden Inhalten oder problematischen Werbeformen in Kontakt kommen können. Relevant ist auch bereits die Sammlung personenbezogener Daten durch Dritte, entweder im Zuge der eigenen Mediennutzung der Kinder oder durch die Veröffentlichungen kindbezogener Informationen durch Eltern oder Familienangehörige. Mit zunehmendem Alter differenziert sich das Spektrum der Medientätigkeiten aus, womit auch Berührungspunkte zu weiteren Gefährdungen entstehen. Mit der weiter verbreiteten Verfügbarkeit von Mobiltelefonen bereits im Grundschulalter und der späten Kindheit können insbesondere Interaktionsrisiken relevant werden. Spätestens im Jugendalter ist zumindest potenziell das gesamte Spektrum an Medienphänomenen und damit verbundenen Gefährdungen zu betrachten.

Auffällig ist diesbezüglich, dass bei Kindern und Jugendlichen insbesondere auch Online-Angebote im Fokus der Nutzung stehen, die laut Nutzungsbedingungen des jeweiligen Anbieters erst ab einem Mindestalter von 13 oder 16 Jahren vorgesehen sind, bei denen zum Teil eine Anmeldung aber ohne Altersprüfung möglich ist.

### Lebensweltliche Kontexte

Online-Medien und onlinefähige mobile Endgeräte sind zunehmend integraler Bestandteil des Familienlebens, der Kinder- und Jugendkulturen, des Freizeitsektors, der Konsumwelt und vor allem der Peerkontakte sowie der Bildungsinstitutionen und des Vereins- und Gemeindelebens. Das Leben von Kindern und Jugendlichen wird durch diese Entwicklungen einerseits bereichert, gleichzeitig wächst für sie aber auch die Unverzichtbarkeit bzw. Unvermeidbarkeit der Nutzung von Online-Medien und onlinefähigen mobilen Endgeräten, wenn sie am gesellschaftlichen Leben teilhaben und in die Peergroup integriert sein wollen. In

besonderem Maße hat sich dies angesichts der Covid-19-bedingten Kontaktbeschränkungen gezeigt. Mit der wachsenden Relevanz der Online-Mediennutzung steigen sowohl die Anforderungen an die Medienkompetenz der Beteiligten als auch der Schutzbedarf der Kinder und Jugendlichen. Welche Online-Medien Kinder und Jugendliche in welcher Weise nutzen, welchen Medientätigkeiten sie nachgehen, mit welchen Gefährdungen sie im Zuge dessen in diesen spezifischen Konstellationen mit welcher Wahrscheinlichkeit konfrontiert sind und welche schützenden Faktoren wirksam werden, wird von vielerlei individuellen und sozialen Faktoren beeinflusst. Den direktesten Einfluss haben hier die Familie und die Peergroup.

### Medienhandeln und Medienerziehung in der Familie

Die zunehmende Unverzichtbarkeit der Nutzung onlinefähiger Geräte betrifft auch die Familie als engsten Lebenskreis von Kindern und Jugendlichen. Die zeitliche Flexibilisierung von Arbeits- und Alltagsabläufen sowie eine erhöhte räumliche Mobilität durch Migration, arbeitsbedingte Mobilität oder Trennung der Eltern lassen Online-Medien und mobile Endgeräte zu einem unverzichtbaren Instrument der familiären Kommunikation und Alltagsorganisation werden.

Eltern sind prinzipiell motiviert, ihre Medienerziehung so zu gestalten, dass sie ihren Kindern zuträglich ist. Das Ausmaß des medienerzieherischen Engagements und dessen Ausgestaltung in Bezug auf Online-Medien hängt empirischer Erkenntnis zufolge von diversen Einflussgrößen ab, allen voran dem Alter der Kinder und Jugendlichen.

Eltern verringern die Ausübung erzieherischer Praktiken bezüglich der Online-Nutzung mit ansteigendem Alter der Kinder und auch die elterliche Selbsteinschätzung ihrer medienerzieherischen Kompetenz nimmt mit dem Alter der Kinder ab. Eltern wie Kinder gehen davon aus, dass ab einem Alter von ca. 13 Jahren die Kinder ihre Eltern in puncto Online-Kompetenz überflügeln. Die mit zunehmendem Alter der Kinder verringerten Schutzmaßnahmen gehen mit einer zunehmenden Verantwortungszuschreibung im Hinblick auf eine sichere Online-Nutzung an die Kinder und Jugendlichen und eine höhere Verantwortungsübernahme durch diese selbst einher. Auch das Vorhandensein älterer Geschwister ist von Bedeutung für die Ausgestaltung der Medienerziehung. Unter anderem fällt es Eltern mit Kindern unterschiedlichen Alters mitunter schwer, in der Medienerziehung zwischen den Kindern zu differenzieren.

Wesentlich ist auch die Einstellung der Eltern zu Chancen und Risiken des Internets: Je negativer beispielsweise Eltern von 5- bis 12-Jährigen „das Internet“ sehen, desto weniger nutzen es auch ihre Kinder. Hierbei ist außerdem zu beachten, dass Besorgnis nicht unbedingt mit medienerzieherischem Engagement korrespondiert.



Zum Einfluss des Bildungshintergrunds bzw. des damit korrelierenden sozioökonomischen Status zeigt sich ein facettenreiches Bild. Tendenziell ergeben diverse Studien, dass sich die Ressourcenlage der Familie sowohl auf medienerzieherische Stile als auch auf Risikoerfahrungen auswirkt. Andere Studien können dagegen keinen maßgeblichen Einfluss des Bildungshintergrunds auf die Medienerziehung feststellen und stellen das allgemeine Kommunikationsklima der Familien bzw. die Sicherheit in der Eltern-Kind-Bindung als einflussreicher heraus.

### **Peergroup als Kontext der Mediennutzung**

Der Einfluss der Peergroup nimmt mit dem Alter der Kinder und Jugendlichen stetig zu und ist vor allem im Jugendalter eine der wichtigsten Orientierungsgrößen. Die Mediennutzung kann den Einfluss der Peergroup in positiver wie negativer Hinsicht verstärken. Eine herausragende Rolle spielt dabei die Smartphone-Nutzung, die als primärer Zugang von Jugendlichen zu Online-Angeboten und zur Peer-Kommunikation gelten kann. Die Freizeitoptionen „Kontakt zu Freunden“ und „Mediennutzung“ sind durch die Möglichkeiten der Online-Medien enger verknüpft denn je. Entsprechend hat die Peergroup erheblichen Einfluss darauf, welche Apps und Online-Angebote die Kinder und Jugendlichen in Gebrauch nehmen. Durch die große Verbreitung bestimmter Kommunikationskanäle entsteht nahezu eine „Pflicht“, diese zu verwenden, um nicht von der Kommunikation in der Peergroup abgeschnitten zu sein.

Auch das Ausmaß riskanten Medienhandelns hängt von tatsächlichen oder angenommenen Gruppennormen ab: Teilweise stellen sich die Bewertungen der Freundesgruppe als stärkster Einflussfaktor heraus, vor allem bei Kindern und Jugendlichen, die ein distanzierteres oder unsicheres Verhältnis zu ihren Eltern haben.

### **Kinder- und Jugendmedienschutz und Medienerziehung in pädagogischen Institutionen**

Pädagogische Institutionen versuchen zunehmend, die pädagogisch-didaktischen Potenziale von Medien für Bildungsprozesse nutzbar zu machen, und sind dabei aufgefordert, medienpädagogische Konzepte zu entwickeln, die auch die Belange des Kinder- und Jugendmedienschutzes berücksichtigen. Medienkompetenzförderung ist in pädagogischen Institutionen jedoch noch relativ wenig verankert und besonders in Kindertagesstätten bestehen noch deutliche Vorbehalte gegen die Verwendung mobiler onlinefähiger Geräte.

Die Forschungslage zum Umgang mit Fragen des Kinder- und Jugendmedienschutzes in pädagogischen Institutionen ist noch dürftig. Nach ersten explorativen Befragungsergebnissen befürworteten Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte einen effektiven Kinder- und Jugendmedienschutz, der ggf. nur einen altersentsprechenden Zugang ermöglicht. Den höchsten

Verantwortungsanteil für den Kinder- und Jugendmedienschutz schreiben die Befragten den Eltern zu, am wenigsten den Kindern selbst. Die tatsächliche Verantwortungsübernahme von Eltern und Kindern bzw. Jugendlichen schätzen sie allerdings als eher gering ein. Die Verantwortung für den Kinder- und Jugendmedienschutz sehen Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte nach den Eltern vor allem bei Anbietern von Inhalten und Medienstrukturen sowie bei Aufsichtsbehörden und Politik.

Es liegen Befunde vor, wonach nur die Hälfte der in der zugrunde liegenden Studie befragten Lehrkräfte und pädagogischen Fachkräfte der Meinung ist, Kinder und Jugendliche „(sehr) gut“ im Umgang mit Online-Risiken unterstützen zu können. Damit steht diese Selbsteinschätzung in einem deutlichen Kontrast zu den Forderungen, die an die Bildungseinrichtungen herangetragen werden: So erwarten Eltern, dass Schulen und außerschulische Bildungseinrichtungen Verantwortung für den Kinder- und Jugendmedienschutz übernehmen.

### *Pädagogische Einordnung*

In der kinderrechtlichen Trias von Schutz, Befähigung und Teilhabe kann Befähigung nicht allein auf das Vermitteln von Bedienfertigkeiten im Umgang mit Medien beschränkt sein. Vielmehr muss Befähigung gedacht werden als ein Beitrag dazu, dass Kinder und Jugendliche Medien so in Gebrauch nehmen können, dass dies ihrer Persönlichkeitsentwicklung mit den Zielen Mündigkeit und Sozialität respektive Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit zuträglich ist. Befähigung soll in diesem Sinne einen Beitrag leisten zur unbeschwertten Teilhabe an medialer Kommunikation und zur unbeschwertten Nutzung digitaler Dienste. Ein solches Verständnis von Befähigung impliziert, dass der Fokus nicht allein auf die einzelnen zu befähigenden Subjekte gerichtet wird. Vielmehr müssen darüber hinaus die verschiedenen Kontextfaktoren in den Blick genommen werden, die Einfluss auf die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit und über Medien sowie auf die Entwicklung entsprechender Kompetenzen haben und die ihrerseits einen Beitrag hierzu leisten müssen.

Der direkte Kontakt zu den Kindern und Jugendlichen ist für ein Chancen- und Risikomanagement unverzichtbar. Aus der Individualisierung des Medienumgangs und der Unübersichtlichkeit des globalen Angebots an digitalen Medien folgt, dass Kinder- und Jugendmedienschutz im hier zugrunde gelegten Sinne ohne den direkten Kontakt zur Zielgruppe und deren Beteiligung nicht mehr denkbar ist. Der Bedarf an Unterstützungs- und Hilfsangeboten zu risikobehafteten Medienphänomenen und die Frage, ob Vermeidung oder Bewältigung angeraten ist, kann nur mit Blick auf ein konkretes Medienphänomen und die damit verbundenen Risiken und nur in Bezug auf die konkret betroffenen Kinder und Jugendlichen und deren Teilhabeinteressen entschieden werden.

So setzen Maßnahmen zur Befähigung im Sinne des Kinder- und Jugendmedienschutzes eine Einschätzung des psychosozialen Entwicklungsstandes, insbesondere der Resilienz, der individuellen Medienkompetenz sowie der konkreten Mediennutzung der Kinder bzw. Jugendlichen voraus. Orientierung bietet dabei kulminiertes Wissen dazu,

- welche Medieninhalte im jeweiligen Entwicklungsschritt typischerweise attraktiv und/oder herausfordernd sind,
- welche medialen Struktureigenschaften (wie die automatische Wiedergabe nachfolgender Episoden, inhaltebezogene Filtermöglichkeiten, Deskriptoren etc.) in welchem Entwicklungsschritt bedienbar sind, da die erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten bereits entwickelt wurden,
- welche Fähigkeiten und Fertigkeiten altersgemäß gerade entwickelt werden, deren Entwicklung positiv durch eine entsprechende Unterstützung in pädagogischen Angeboten wie auch in Medieninhalten und medialen Strukturen angeregt werden kann, sowie
- welche Medienangebote und medialen Strukturen die vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten übersteigen und somit ein eigenverantwortlicher Umgang (ggf. noch) nicht möglich ist bzw. umgekehrt eine Beeinträchtigung oder Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung möglich ist.

So können bezogen auf Inhalte wie auch mediale Strukturen Einschätzungen getroffen werden. Herausfordernd bleibt dabei, dass gerade bei Plattformen mit nutzendengenerierten Inhalten eine Einordnung nur nach den medialen Strukturen möglich ist, wenn nicht gleichzeitig auch eine inhaltliche Einschätzung vorgehalten oder analytisch von außen beigesteuert wird.

Befähigung bezieht sich nicht nur auf das Handeln mit Medien, sondern muss zunehmend auch so konzipiert werden, dass die Gestaltung von Online-Medien auf Befähigung ausgerichtet ist, sie unterstützt oder auch ermöglicht. Ein derartig ausgestaltetes Supportive Design als Gestaltungsprinzip von Online-Diensten ist als eine Konkretisierung des Prinzips „Safety by Design“ zu verstehen. Ansatzpunkte hierfür werden im entsprechenden Kapitel des Gefährdungsatlas ausgeführt. Die so entwickelten technischen Konzepte müssen pädagogische Prinzipien positiv unterstützen und dürfen diese nicht konterkarieren.

In der Zusammenschau tritt deutlich zutage, dass Kinder- und Jugendmedienschutz eine Gemeinschaftsaufgabe ist, die von vielen Akteurinnen und Akteuren sowie in unterschiedlichen pädagogischen und alltagsweltlichen Kontexten zu leisten ist, nicht zuletzt aber auch durch die Medien bzw. Medienanbieter. Hierfür bedarf es den aktuellen Verhältnissen angepasster gesetzlicher Grundlagen und Strukturen, die den Handelnden einen klaren Orientierungsrahmen geben.

# I Einleitung

In unserer Gesellschaft, in die Kinder und Jugendliche heute hineinwachsen, sind digitale Medien allgegenwärtig. Viele erleben die Smartphones ihrer Eltern und Großeltern bereits als Kleinkinder, wenn sie fotografiert werden oder wenn die Älteren damit telefonieren, Nachrichten schreiben oder online Informationen suchen. Immer früher nutzen Kinder Smartphones und Tablets auch selbstständig, um Videos per Streaming-Angebot anzusehen oder sich mit Spiele-Apps zu unterhalten. Sobald sie, begleitet oder allein, mit digitalen Medien umgehen, ist in den Blick zu nehmen, welche Potenziale für die Entwicklung der Kinder und später Jugendlichen im Medienhandeln liegen können – aber auch, welche Beeinträchtigungen und Gefährdungen ihre Entwicklung dadurch erfahren kann.

Beide Blickrichtungen sind in Deutschland fest etabliert. So gibt es einen umfangreichen Literaturbestand, der ausweist, welche Chancen Medien für die persönliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, für das Lernen und die Entfaltung von Kreativität oder für ihre Möglichkeiten der Teilhabe am sozialen und gesellschaftlichen Leben bereitstellen. Zugleich beschäftigt sich ein nicht minder großer und relevanter Literaturkorpus mit möglichen Beeinträchtigungen oder gar der Gefährdung der Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit und stellt dar, dass Kinder und Jugendliche beim Umgang mit Online-Medien auch schutzbedürftig sind. Der Blick in die jeweiligen Diskurse verdeutlicht vor allem zwei Dinge:

- die Notwendigkeit eines ständigen Monitorings: Die äußerst dynamischen Veränderungen und Weiterentwicklungen auf der Seite von Medienangeboten und Technologien machen eine fortwährende Beobachtung dieser Entwicklungen wie auch der Aneignung der medialen Offerten durch die Zielgruppen Kinder und Jugendliche erforderlich. Nur so lässt sich einschätzen, wo neue Potenziale oder Gefährdungen entstehen.
- die Notwendigkeit eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements: Eine Reihe von Phänomenen birgt sowohl Potenziale als auch Risiken, insbesondere auch deshalb, weil sie in Interaktionskontexte eingebunden sind. Als Beispiel kann das Phänomen des sexuellen Online-Kontakts bzw. Cybersex herangezogen werden. Während ein verantwortlicher Umgang Jugendlicher mit Online-Medien für die Bearbeitung sexueller Entwicklungsaufgaben durchaus Potenziale bieten kann, birgt gerade die spezifische Konstellation in Online-Medien auch das Risiko der sexuellen Belästigung sowie des sexuellen Missbrauchs oder das nachgängige Risiko, dass intime Aufnahmen ohne Einverständnis und mit dem Ziel der Rufschädigung veröffentlicht werden. Eine auf vollständige Abschirmung ausgerichtete Strategie würde hier das Realisieren von Potenzialen verhindern; andererseits kann die tatsächlich erfolgte

Verletzung der betroffenen Schutzgüter auch besonders gravierende Folgen haben, etwa weil eine belastende Situation noch lange nachwirkt oder weite soziale Kreise berührt.

In der Konsequenz bedeutet dies, dass mit dem Ziel, Kindern und Jugendlichen das Ausschöpfen von Chancen zu ermöglichen und sie zugleich vor Gefährdungen zu schützen, gegenwärtige und auch neu entstehende Medienphänomene genau in dieser potenziellen Ambivalenz und nicht einseitig als Chance oder als Gefährdung in den Blick zu nehmen sind. So kann identifiziert werden,

- wo Befähigung oder befähigende Rahmenbedingungen das Realisieren von Potenzialen und Teilhabe unterstützen,
- wo Schutz notwendig ist, um Teilhabe weitgehend unbeschwert zu ermöglichen und/oder
- wo Befähigung die unbeschwerte Teilhabe im Sinne von Selbstschutz befördert.

In diesem Dreieck aus Schutz, Befähigung und Teilhabe ist es möglich, eine zeitgemäße und zukunftsfähige Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu leisten.

Der Gesetzgeber hat diese Entwicklungen aufgegriffen und mit dem Zweiten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes, das am 1. Mai 2021 in Kraft getreten ist, nicht nur die gesetzlichen Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes ausdrücklich auf Interaktionsrisiken erweitert, sondern auch die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) damit beauftragt, durch geeignete Maßnahmen die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu fördern. Hierzu gehört die Förderung einer gemeinsamen Verantwortungsübernahme von Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zur Koordinierung einer Gesamtstrategie, um die Schutzziele des kinderrechtlich geprägten neuen Kinder- und Jugendschutzgesetzes zu verwirklichen (vgl. § 17a Absatz 2 Nummer 1 JuSchG).

Der hier in seiner zweiten aktualisierten und erweiterten Auflage vorliegende Gefährdungsatlas soll in diesem Sinne Orientierung bei der Wahrnehmung dieses gesetzlichen Auftrags zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes in Deutschland bieten. Dabei spiegelt sich im Inhalt, dass die erste Auflage bereits eine Arbeitsgrundlage für den bei der vormaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) angesiedelten Strategieprozess „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes bildete. So wurden die Inhalte in diesem Prozess diskutiert und die Diskussionsergebnisse eingearbeitet. Damit ermöglicht auch die zweite Auflage des Gefährdungsatlas Orientierung in mehrerer Hinsicht:

- Der Gefährdungsatlas stellt ein Nachschlagewerk dafür bereit, mit welchen Gefährdungen Kinder und Jugendliche im Zuge ihrer Online-Aktivitäten in Berührung kommen können. Gegliedert ist dieses Nachschlagewerk nach Medienphänomenen. Dies erlaubt, Medienphänomene und die mit ihnen verbundenen Gefährdungen so in den Blick zu nehmen, wie sie auch von Kindern und Jugendlichen erlebt werden. Entsprechend geht der Gefährdungsatlas von der Perspektive der Kinder und Jugendlichen aus, berücksichtigt auch ihre Umgangsweisen und Motivationen. In der neuen Auflage unterstützt ein Begriffsindex den Zugriff auf die Medienphänomene über ausgewählte Risikodimensionen, beispielhafte Konkretisierungen, Medientechnologien und Fachbegriffe, wodurch auch die Vernetzung der Medienphänomene miteinander und Bezüge zu verwandten Begriffen und Synonymen deutlich werden. Der Gefährdungsatlas ist eine Grundlage, um im gesetzlichen Folgeprozess im Rahmen der institutionellen und rechtlichen Zuständigkeiten sinnvolle Wege der Gefährdungsbegegnung weiterzuentwickeln und auszugestalten.
- Mit dem Anspruch, den Kinder- und Jugendmedienschutz „vom Kind aus zu denken“, unterstützt der Gefährdungsatlas den damit verbundenen Perspektivwechsel. Zentral ist dabei die kinderrechtliche Perspektive auf die Medienphänomene und Gefährdungen. Aus der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen leiten sich Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe ab, die auch für den Kinder- und Jugendmedienschutz zentral sind. Der Ansatz, vom Kind aus zu denken, spiegelt sich im Aufbau des Gefährdungsatlas unter anderem dadurch wider, dass er im Grundlagenteil mit einer Darstellung relevanter Kontexte des Online-Medienhandelns von Kindern und Jugendlichen sowie mit einem Überblick über ihre Mediennutzung beginnt. Die Aufarbeitung stellt altersdifferenziert Schwerpunkte und insbesondere die Tatsache heraus, dass Kinder und Jugendliche heute nicht nur Rezipierende potenziell gefährdender Inhalte sind, sondern auch in der Interaktion mit anderen oder selbst als Produzierende an der digitalen Medienwelt teilhaben und so auch mit ganz unterschiedlich gelagerten Herausforderungen und Lebenssachverhalten konfrontiert werden. Zudem ist auch bei den Medienphänomenen – soweit hierzu Daten vorlagen – die Perspektive von Kindern und Jugendlichen einbezogen. Dass nicht für alle Medienphänomene Studien zur Perspektive von Kindern und Jugendlichen vorliegen, unterstreicht die Notwendigkeit, diese Perspektive im weiteren Verlauf des Strategieprozesses über geeignete Formate der Beteiligung systematisch und nachhaltig einzubeziehen.
- Durch die Aufnahme neuer, teils noch wenig diskutierter Medienphänomene bietet der Gefährdungsatlas auch Ansatzpunkte, um zukünftige Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz zu antizipieren. Unter umfassender Beteiligung kinder- und jugendpolitischer Akteurinnen und Akteure wurden auch solche Medienphänomene aufgegriffen,

bei denen die Erkenntnislage aus der Praxis wie aus der Wissenschaft noch dürftig ist, zugleich aber aus Praxis und/oder Wissenschaft der Hinweis gegeben wurde, dass die Phänomene künftig an Relevanz gewinnen und sie im Sinne des intelligenten Risikomanagements in den Blick genommen werden sollten.

- Orientierung bietet auch das in der zweiten Auflage neu eingefügte Kapitel zu Sozialisationszielen in einer mediatisierten Gesellschaft. Darin wird aufgezeigt, wie Sozialisationsziele in den Bereichen Sexualität, gesellschaftliche Teilhabe und informationelle Selbstbestimmung/Datensouveränität im gesellschaftlichen Aushandlungsprozess konkretisiert werden. Die aus dem Grundgesetz abgeleiteten Schutzziele „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ werden damit in Bezug auf die Sozialisation in mediatisierten Lebenswelten argumentativ untermauert.

Eine wichtige Basis des Gefährdungsatlas ist, dass in ihm Beiträge verschiedener Disziplinen zum Gegenstandsbereich aufgenommen wurden.

Dieser multiperspektivische Ansatz ist auch ein Wesensmerkmal des Strategieprozesses „Digitales Aufwachen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher Handeln.“, den die BPjM (jetzt BzKJ) als dauerhaft angelegte ZUKUNFTSWERKSTATT koordiniert und deren Aktivitäten in den Jahren 2018 bis 2020 in diese Auflage des Gefährdungsatlas einfließen.

Die Basis für die Erstellung des Gefährdungsatlas war:

- Erstens wurde eine Befragung im Vorfeld der am 9. Oktober 2018 realisierten Auftaktveranstaltung zur ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ durchgeführt, in deren Rahmen unterschiedliche Akteurinnen und Akteure aus den Bereichen Kinder- und Jugendmedienschutz, Kinder- und Jugendhilfe, Kinderrechte, Kriminologie, Medienpädagogik, Medizin, Extremismusprävention, Verbraucher- und Datenschutz etc. sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus verschiedenen Fachbereichen zur Teilnahme eingeladen waren. Zudem ermöglichte die Dokumentation der Auftaktveranstaltung, an der ein ebenso breites Spektrum an Akteurinnen und Akteuren aus den genannten Arbeitsfeldern teilgenommen hat, den Einbezug eben dieser unterschiedlichen Fachhintergründe.
- Zweitens wurden die Dokumentationen der im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT in den Jahren 2019 und 2020 durchgeführten Veranstaltungen einbezogen. Bei diesen Veranstaltungen stand je ein Bündel von Medienphänomenen im Fokus, das im Hinblick auf Handlungs- und Vertiefungsbedarfe diskutiert wurde. Mit Blick auf die Cluster Sexualität, gesellschaftliche Teilhabe und informationelle Selbstbestimmung/Datensouveränität wurden sozialetische

Grundlagen in Form von Erziehungszielen diskutiert, die Medienphänomene mit Erfahrungen aus den verschiedenen Handlungsfeldern der Teilnehmenden abgeglichen, um Vertiefungsbedarfe wie auch besonders markante Handlungsnotwendigkeiten zu eruieren, und schließlich Schutz- und Unterstützungsmaßnahmen bzw. -konzepte betrachtet. Letzteres mit dem Ziel, Lücken und Verbesserungsbedarfe an bestehenden Ansätzen zu identifizieren und gute Erfahrungen mit Ansätzen zu sichern. Die Aufbereitung dieser Diskussionen wurde in die Überarbeitung der verschiedenen Textteile des Gefährdungsatlas einbezogen. Auch aus dem 2020 durchgeführten Anbieterdialog flossen Erkenntnisse in die Aktualisierung des Gefährdungsatlas ein.

- Drittens wurden für die Erstellung des Gefährdungsatlas Beiträge aus einschlägigen Zeitschriften und Dokumentationen von Forschungsergebnissen aus dem Feld des Kinder- und Jugendmedienschutzes, der Medienpädagogik, der Medienutzungsforschung sowie der Kinder-, Jugend- und Familienforschung, die bis zum 30. November 2020 publiziert waren, sowie einschlägige rechtswissenschaftliche Quellen recherchiert und aufbereitet. Vereinzelt konnten auch wichtige Veröffentlichungen jüngerer Datums berücksichtigt werden.
- Viertens konnten aus der Praxis des Kinder- und Jugendmedienschutzes Erkenntnisse aus der Arbeit von jugendschutz.net sowie aus der Spruchpraxis der BPjM (jetzt Prüfstelle der BzKJ) einbezogen werden.

Schließlich war an der Erstellung des Gefährdungsatlas ein interdisziplinäres Team beteiligt. Erarbeitet wurde der Gefährdungsatlas vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Zusammenarbeit mit dem Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) im Rahmen eines Auftrags der BzKJ (ehemals BPjM) im Zeitraum bis Dezember 2021.





## II Grundlagen

### 2.1 *Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen in lebensweltlichen Kontexten*

#### 2.1.1 *Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen als Kontext der Mediennutzung*

Personale und soziale Kontexte haben Einfluss auf den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen

Der Medienumgang von Kindern und Jugendlichen findet eingebettet in personale<sup>1</sup> und soziale Kontexte statt, die ihn auf allen Ebenen beeinflussen: Nicht nur die Art und Qualität von Medien-tätigkeiten (Kommunikation, Rezeption, Produktion etc.), die Auswahl von Mediengeräten, -kanälen und -angeboten sowie die Häufigkeit und Dauer ihrer Nutzung sind dadurch moderiert, sondern auch das Verständnis und die Verarbeitung von Medien- und Kommunikationsinhalten. Im Fokus dieses Kapitels stehen die sozialen Kontexte, die auf der Grundlage des aktuellen Forschungsstandes<sup>2</sup> im Überblick beschrieben werden. Die sozialen Kontexte werden wiederum selbst durch mediale Entwicklungen mitgeprägt. Die Verschränkung von medialem und sozialem Wandel erfährt durch die Digitalisierung eine hohe Dynamik und wurde mit dem Begriff „Mediatisierung“ (Krotz 2017b) belegt.

Pandemie als Treiber der Mediatisierung

Die Mediatisierung dürfte durch die Notwendigkeit, auf Online-Kontaktformen auszuweichen, um mit den durch die Covid-19-Pandemie bedingten Einschränkungen des öffentlichen und privaten Lebens seit dem Frühjahr 2020 umzugehen, an Dynamik gewonnen haben. Viele der grundlegenden Befunde zur Mediatisierung und Digitalisierung, die in der ersten Auflage des Gefährdungsatlas ausgeführt sind, haben weiterhin Bestand. Sie werden im Folgenden daher vor allem um den Fokus der Medien-nutzungsrealität unter den Pandemiebedingungen in Deutschland im Jahr 2020 ergänzt. Zum Status während der Einschränkungen im Frühjahr 2020 und in der Folgezeit liegen einige Studien vor, jedoch fehlen in etlichen Bereichen noch repräsentative empirische Daten. Wie weitgehend diese bereits dauerhafte Veränderungen anzeigen, lässt sich zum Zeitpunkt der Aktualisierung des Gefährdungsatlas noch nicht abschätzen. Die Ergebnisse

1 Hierzu zählen beispielsweise der aktuelle Entwicklungsstand, das Ausmaß der kognitiven Fähigkeiten und kognitive Einschränkungen, sensorische Einschränkungen sowie persönliche Erfahrungen (etwa Gewalterfahrungen oder kritische Lebensereignisse wie z. B. Fluchterfahrung), die etwa einen erhöhten Schutzbedarf begründen können.

2 In der Aktualisierung des Gefährdungsatlas wurden neue Befunde nur dann berücksichtigt, wenn sie den Wissensstand der ersten Auflage wesentlich korrigieren oder differenzieren.

zu pandemiebedingten Veränderungen werden nachfolgend zusammengefasst und es wird an relevanten Stellen in den Abschnitten 2.1.1 und 2.1.2 Bezug darauf genommen.

### **Veränderungen der Lebenswelt und des Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen durch die Covid-19-Pandemie**

Die Covid-19-Pandemie – insbesondere die Situation der Betreuungsstätten- und Schulschließungen sowie der Kontaktbeschränkungen erstmalig im Frühjahr 2020 – war für Kinder, Jugendliche und Familien ein abrupter und starker Einschnitt in den Alltag. Kinder und Jugendliche konnten Bildungs- und Betreuungseinrichtungen sowie Sport-, Freizeit- und Kulturstätten über längere Zeiträume nicht bzw. nur eingeschränkt aufsuchen. Eltern mussten über Wochen die Berufstätigkeit unterbrechen oder mehr und länger arbeiten als üblich, sei es außer Haus oder im Homeoffice. Auf Besuche und gemeinsame Unternehmungen im Freundes- oder Verwandtenkreis musste verzichtet werden. Dies bedeutete in vielen Fällen eine komplette Veränderung der Lern- und Betreuungssituation, des Familienlebens und der Kontakte zu Gleichaltrigen auf zunächst unbestimmte Zeit.

Diese Situation wurde von Eltern, Kindern und Jugendlichen überwiegend als Belastung und Mangelsituation empfunden (Andresen et al. 2020b; Lemm 10.07.2020). So gaben Jugendliche und junge Erwachsene an, dass ihre Zufriedenheit mit der verbrachten Zeit nach Beginn der Coronakrise im Frühjahr 2020 deutlich geringer war als zuvor (Andresen et al. 2020a, S. 10–11). Vergleichbare Angaben machten Eltern für sich selbst und ihre Kinder unter 15 Jahren (Andresen et al. 2020b, S. 9). Während vor der Pandemie ca. ein Drittel der bundesweit rund 1.000 online befragten Kinder und Jugendlichen eine niedrige Lebensqualität beklagte, waren es Ende Mai / Anfang Juni 2020 doppelt so viele (Lemm 10.07.2020). Ca. ein Drittel der von Langmeyer et al. (2020, S. 23) befragten Eltern von 3- bis 15-Jährigen gab an, dass ihre Kinder Schwierigkeiten hatten, mit der Situation zurechtzukommen. Über ein Viertel (27 %) der 11- bis 17-Jährigen und nahezu zwei Fünftel (37 %) der Eltern von 7- bis 17-Jährigen berichteten, sich häufiger zu streiten als vor der Coronakrise (Lemm 10.07.2020, S. 2).

### **Belastung für Kinder, Jugendliche und Familien**



In ohnehin benachteiligten Familien bewältigten die Kinder die Situation schlechter: Geringere finanzielle Mittel der Familie, eine weniger hohe Bildung der Eltern und beengte Wohnverhältnisse erwiesen sich als erschwerende Faktoren (Langmeyer et al. 2020; Lemm 10.07.2020).

### Freundschaftsbeziehungen beeinträchtigt

Bei jedem zweiten Kind hat das Verhältnis zu den Freundinnen bzw. Freunden durch den mangelnden physischen Kontakt gelitten (Lemm 10.07.2020). Während des ersten sogenannten Lockdowns im Frühjahr 2020 gaben drei Viertel der von forsa befragten 8- bis 17-Jährigen an, ihre Freundinnen und Freunde zu vermissen, mehr als die Hälfte klagte über Langeweile. Jede bzw. jeder Befragte fühlte sich allein und unwohl (forsa-Studie zitiert nach vom Orde 2020, S. 14). Nach Langmeyer et al. (2020, S. 21) erlebte etwa ein Viertel der Kinder Einsamkeitsgefühle, wobei besonders Einzelkinder sowie jüngere Kinder davon betroffen waren.

### Jugendliche hatten negative Emotionen

Darüber hinaus bestanden Ängste und Ungewissheit über das Ausmaß der Pandemiefolgen für den persönlichen Lebenskreis. Ein Großteil der befragten 14- bis 17-jährigen Jugendlichen der qualitativ angelegten Sinus-Studie beschrieben Ende April/Anfang Mai 2020 neben Langeweile auch andere negative Gefühle wie Angst, Verunsicherung und Trauer, Verärgerung, Stress und Anspannung (Calmbach et al. 2016, S. 579). Sorgen machte 60 Prozent der Jugendlichen das Wohlergehen älterer Familienmitglieder (ebd., S. 580). Auch in der JIM-Studie gaben fast zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen an, sich um die Gesundheit ihrer Familie und des Freundeskreises Sorgen zu machen, weniger als ein Drittel sorgte sich um die eigene Gesundheit. Um die persönliche Zukunft und das Mithalten in der Schule war ebenfalls ca. ein Drittel der Jugendlichen besorgt. Die bereits angesprochene forsa-Studie kommt zu ähnlichen Ergebnissen (zitiert nach vom Orde 2020, S. 14). Von den durch die Sinus-Studie befragten 14- bis 17-Jährigen geben sogar 45 Prozent Sorgen um die Zukunft an. Jugendliche in Milieus mit niedrigerer Bildung äußern zwar negative Emotionen in Bezug auf ihre persönliche Situation in der Corona-Krise, zeigen sich aber weniger beeinträchtigt durch Sorgen über allgemeingesellschaftliche Folgen (Calmbach et al. 2016, S. 579). Sorgen über wirtschaftliche Konsequenzen machte sich lediglich ein Drittel, vor allem diejenigen, deren Familien bereits finanzielle Folgen verspürten (ebd., S. 581).

### Potenziale von Online-Medien in der Pandemiesituation

Dass Online-Medien das Potenzial haben, negative Aspekte der Pandemiesituation zumindest teilweise zu kompensieren, liegt auf der Hand. Online-Medien können die Pflege sozialer Kontakte durch Kommunikation und gemeinsames Spiel unterstützen sowie Zugang zu Unterricht und Lernangeboten, zu Unterhaltung und kultureller Bildung bieten. Sie machen Informationen über das Virus, die Pandemie und ihre Folgen verfügbar. Inwieweit die Potenziale von Online-Medien in der akuten Situation durch Bildungs- und Erziehungsinstitutionen, Kinder, Jugendliche und Familien genutzt werden konnten und inwieweit sich dadurch

auch negative Folgen der Mediennutzung und Online-Risiken vergrößerten, war Gegenstand öffentlicher Diskussionen. Einige empirische Studien geben hierzu Hinweise.

Mit welchen Medien Jugendliche Anfang April 2020 Kontakt zu Freundinnen und Freunden hielten, wurde in der JIMplus-Studie erfragt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020). Obenan standen bei weiblichen wie männlichen Befragten Messengerdienste wie z. B. WhatsApp. Während jedoch bei Mädchen danach das Telefon folgte, rangierten bei Jungen Computerspiele/Teamspeak auf dem zweiten Platz. Diese nahmen bei Mädchen dagegen erst den sechsten Rang ein. Für den Kontakt zu den Großeltern und anderen älteren Verwandten nahm jedoch das Telefon den ersten Rang der genutzten Medien ein, während Messenger und Videochats seltener eingesetzt wurden.

Während des sogenannten Lockdowns im Frühjahr 2020 hatten die Kinder und Jugendlichen nach Auskunft der Eltern offenbar wenig Kontakt zu Erzieherinnen und Erziehern sowie Lehrkräften. Wenn es medialen Kontakt gab, so am häufigsten über E-Mail, Videochat oder Textnachrichten. Je älter die Kinder bzw. Jugendlichen, desto häufiger bestand Kontakt zu den Pädagoginnen und Pädagogen (Langmeyer et al. 2020, S. 5 ff.). Auch aus der Perspektive der Lehrkräfte ergab sich ein ähnliches Bild. Es gelang nur einem Drittel der Befragten der Studie „Schule auf Distanz“ den Kontakt zu allen Schülerinnen und Schülern zu halten, gut die Hälfte hielt Kontakt zur Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (Vodafone Stiftung Deutschland 2020, S. 3). Überwiegend wurden E-Mails eingesetzt, des Weiteren Lernplattformen, Messengerdienste, Telefon und Videochats. In der JIMplus-Studie gaben je nach technischer Anwendung und Alter der Befragten zwischen 15 und 30 Prozent der Kinder und Jugendlichen an, mit Lehrkräften online zu lernen, mehr als die Hälfte bekam Aufgaben per E-Mail zugesandt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020). Fehlende digitale Geräte waren in der höher gebildeten Stichprobe von Langmeyer et al. (2020, S. 55) nicht der Grund für eine geringe Kontaktfrequenz zu Lehrkräften. In eine andere Richtung weist eine Elternbefragung zum Homeschooling während des sogenannten Lockdowns: „Mehr als ein Viertel der Eltern gibt an, dass sie vor technischen Problemen bei der Umsetzung des Homeschooling stehen. Das betrifft in erster Linie fehlende bzw. nicht ausreichend vorhandene Endgeräte und unzureichende Internetverbindungen“ (Wildemann/Hosenfeld 2020, S. 29). Ebenso berichteten Jugendliche, dass anspruchsvollere Online-Anwendungen an unzureichenden technischen Voraussetzungen wie z. B. überlasteten Verbindungen oder mangelndem Datenvolumen scheiterten (Andresen et al. 2020a, S. 13). Auch die Schulen waren auf die Situation überwiegend nicht gut vorbereitet. Nur ein Drittel der Lehrkräfte gab an, dass in der Schule bereits vor den pandemiebedingten Schulschließungen digitale Technologien eingesetzt wurden. Dies war eher an anderen weiterführenden Schulen der Fall als an Gymnasien und sehr selten in Grundschulen (Vodafone Stiftung Deutschland 2020, S. 11).

Geschlechterdifferente Mediennutzung für private Kontakte

Wenig medial vermittelte Kontakte zu pädagogischen Bezugspersonen

### Wenig Kontakt zur Klientel der außerschulischen Jugendarbeit

Wenige und zugleich heterogene Ergebnisse mit vergleichsweise kleinen Stichproben liegen zur Erreichbarkeit von Angeboten der Kinder- und Jugendhilfe wie auch der Kinder- und Jugendarbeit vor. Mit Blick auf die offene Kinder- und Jugendarbeit in Hamburg stellt Voigts (2020) dar, dass die Fachkräfte trotz der Kontaktbeschränkungen versuchten, mit regelmäßig betreuten Personen in Kontakt zu bleiben. Allerdings zeigen die Ergebnisse, dass dabei erhebliche Einschränkungen bestanden. So gaben zwar 5 Prozent der befragten Fachkräfte an, mit mehr als 75 Prozent der auch zuvor betreuten Kinder und Jugendlichen in Kontakt zu stehen. Jedoch berichteten knapp 49 Prozent, dass es auch nach mehreren Wochen nicht gelungen sei, mehr als 25 Prozent der Klientel zu erreichen (Voigts 2020, S. 11). Auch bezüglich des Alters der Kinder und Jugendlichen ergeben sich deutliche Disparitäten: So wurden eher ältere Jugendliche ab 14 Jahren erreicht, wohingegen der Kontakt zu jüngeren Altersgruppen weniger möglich war (Voigts 2020, S. 15 f.). Für die verbandliche Kinder- und Jugendarbeit weist eine Befragung unter Hauptamtlichen der evangelischen Kinder- und Jugendarbeit auf einen Rückgang der Zahl von Kinder- und Jugendgruppen hin. So geben im Vergleich zum September 2019 für den September 2020 19 Prozent der befragten Hauptamtlichen an, dass die Anzahl der Jungschaargruppen rückläufig sei (Ilg 2020, S. 2). Zugleich weisen die Befragten auch hier auf die große Bedeutung digitaler Medien für das Aufrechterhalten des Kontakts zu den Kindern und Jugendlichen hin.

### Online-Angebote für die Unterhaltung

Auch zur Unterhaltung stiegen Kinder und Jugendliche stärker auf Online-Angebote um. Sie schauten Videos, Filme und Serien häufiger als im Vorjahr online, wobei Streamingabonnements und Videoplattformen hier eine große Rolle spielen, aber auch Mediatheken der Fernsehsender (Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest 16.10.2020).

### Medien für Informationen über die Pandemie

Für Informationen über das Virus und die Pandemie nutzten die 14- bis 17-Jährigen der Sinus-Studie in erster Linie öffentlich-rechtliche Sender, (Online-)Zeitungen und Informations-Apps, aber auch Social-Media-Angebote, denen sie jedoch weniger vertrauten. Am meisten Vertrauenswürdigkeit schrieben die Jugendlichen den öffentlich-rechtlichen Informationsangeboten zu (Calmbach et al. 2020, S. 601 ff.). Positiv bewertet wurden unterhaltsame Informationsangebote. Auch auf ► Fake News und ► Verschwörungserzählungen sind die Jugendlichen im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie gestoßen, wobei die wenigsten diesen Glauben schenkten (ebd., S. 605). Der Informationsstand der von Götz und Mendel (2020) zu typischen themenbezogenen Falschinformationen befragten 9- bis 13-Jährigen erwies sich als sehr gut. Während es für Kinder spezifisch aufbereitete Informationsangebote zur Coronalage gab, wurden jugendgerechte Informationsangebote offenbar vermisst (Andresen et al. 2020a, S. 14).

Insgesamt ist die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen während der Coronakrise im Frühjahr 2020 gestiegen (vgl. auch Abschnitt 2.1.2).

Mediennutzung ist stark gestiegen

- In der zweiten Aprilhälfte haben in der DAK-Studie (Thomasius 2020a, S. 82 f.) nahezu alle befragten 10- bis 17-Jährigen angegeben, digitale Spiele regelmäßig zu nutzen. Im September 2019 waren es lediglich gut zwei Fünftel. Bis Mai 2021 fiel der Anteil bei den 10- bis 19-Jährigen in etwa auf das Niveau vom September 2019 (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2021, S. 46). Der Anteil der täglich Spielenden stieg im April 2020 von knapp zwei Fünftel der 10- bis 17-Jährigen (38 %, November 2019) auf knapp die Hälfte (48 %). Im Mai 2021 betrug er dann lediglich gut ein Drittel (34 %) der 10- bis 19-Jährigen (ebd.). Auch die durchschnittlichen täglichen Nutzungszeiten digitaler Spiele verlängerten sich im sogenannten Lockdown im Frühjahr 2020 um 55 Minuten an Werktagen und 37 Minuten an Wochenenden. Bis Mai 2021 fielen die Zeiten wieder ab (auf 109 bzw. 175 Minuten) (DAK-Gesundheit 2021, S. 17), kehrten damit allerdings nicht auf das Niveau vom November 2019 zurück (Steigerung im Vergleich zu 2019 um 31,3 % bzw. 12,9 %; Thomasius 04.11.2021).
- Der Anteil der täglich Social-Media-Angebote Nutzenden erhöhte sich von zwei Dritteln (65 %) der 10- bis 17-Jährigen im September 2019 auf drei Viertel (74 %) im April und November 2020. Im Mai 2021 betrug er dann jedoch lediglich 59 Prozent (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2021, S. 34). Auch der durchschnittliche Umfang der täglichen Social-Media-Nutzung wuchs um 73 Minuten auf gut drei Stunden an Werktagen sowie um 53 Minuten an Wochenenden auf einen Umfang von knapp vier Stunden (DAK-Gesundheit 2021, S. 18). Auch hier gab es im Anschluss einen Rückgang, der jedoch über dem ursprünglichen Niveau vom November 2019 blieb (Steigerung im Vergleich zu 2019 um 19,8 % bzw. 7,6 %; Thomasius 04.11.2021).
- Nach differenzierten Analysen von Thomasius (2020b, S. 74) wiesen Kinder und Jugendliche mit riskanter bzw. pathologischer Mediennutzung besonders hohe Steigerungsraten der Nutzungszeiten auf (siehe auch Kapitel 3.2.19 ► Internetsucht und exzessive Nutzung).

Auch die nicht repräsentativen Daten von Langmeyer et al. (2020, S. 14 ff.) weisen auf die Zunahme der Nutzung von Online-Medien während der Lockdown-Zeit in allen Altersstufen hin. Ihre gestiegene Mediennutzung wurde von Jugendlichen selbst zum Teil kritisch gesehen. Nach Calmbach (Calmbach et al. 2020, S. 596 f.) merkten viele 14- bis 17-Jährige an, dass sich ihr Medienkonsum nicht gut anfühle und auf Dauer langweilig werde, sie allerdings kaum Alternativen fänden.

### Motive für die Mediennutzung

Als Motive der Social-Media-Nutzung standen nach Angaben der DAK-Studie im April 2020 das Aufrechterhalten der sozialen Kontakte obenan (89 %) und die Bekämpfung von Langeweile (86 %). In etwa gleich häufig wurden die Beweggründe genannt, Sorgen zu vergessen (38 %), Coronainformation zu erhalten (37 %), der Realität zu entfliehen und Stress abzubauen (je 36 %); die letztgenannten Motive spielen für Jungen eine etwas größere Rolle als für Mädchen (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2020, S. 13). Für das Gaming führte die Bekämpfung von Langeweile die Motivliste an (89 %) – insbesondere bei 10- bis 12-jährigen Jungen –, gefolgt vom Kontakthalten (55 %), der Realitätsflucht (38 %), dem Stressabbau (35 %) und dem Vergessen von Sorgen (30 %) (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2020, S. 27 ff.).

### Begleitung des Medienumgangs der Kinder und Jugendlichen

Für Eltern konnte die Betreuung der Kinder und Jugendlichen unter den Bedingungen des sogenannten Lockdowns aufgrund von Mehrfachbelastungen eine große Herausforderung darstellen (Andresen et al. 2020b; Langmeyer et al. 2020). Zu der Frage, inwieweit dies auch die Begleitung des Medienumgangs tangierte, liegen nur wenige Daten vor. In Bezug auf Mediennutzungsregeln gab nur ein kleiner Teil der Befragten der DAK-Studie (je nach Regelungsbereich bis zu 6 % sowohl der Kinder und Jugendlichen als auch der Eltern) an, dass die zeit- und inhaltsbezogenen Regeln im Lockdown weniger konsequent umgesetzt wurden (Thomasius 2020a, S. 85 ff.). Hierbei ist allerdings zu beachten, dass nur bei einem Teil der 10- bis 17-Jährigen – je Regelungsbereich bei ca. der Hälfte bis zu vier Fünfteln – Regeln etabliert waren (ebd.).





### 2.1.1.1 Mediatisierung und Digitalisierung aller Lebensbereiche

Prozesse der Digitalisierung und Mediatisierung erfassen alle Lebensbereiche von Kindern und Jugendlichen und wirken auf ihren Medienumgang zurück: So nutzen Kinder in Gesellschaften, in denen die Aneignung von Online-Kommunikation weiter fortgeschritten ist, Online-Medien in früherem Lebensalter und mit einer höheren Aktivitätsvielfalt (Hasebrink 2017). Online-Medien und onlinefähige mobile Endgeräte sind zunehmend integraler Bestandteil des Familienlebens, der Kinder- und Jugendkulturen, des Freizeitsektors, der Konsumwelt und vor allem der Peerkontakte sowie der Bildungsinstitutionen und des Vereins- und Gemeindelebens. Die Zugriffsmöglichkeiten auf eine nahezu unbegrenzte Menge an Informations-, Unterhaltungs-, Aktivitäts- und Kommunikationsmöglichkeiten bergen für Kinder und Jugendliche ein hohes Anregungs- und Partizipationspotenzial (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2020). Das Leben von Kindern und Jugendlichen wird durch diese Entwicklungen also einerseits bereichert, andererseits wächst für sie gleichzeitig aber auch die Unverzichtbarkeit bzw. Unvermeidbarkeit der Nutzung von Online-Medien und onlinefähigen mobilen Endgeräten, wenn sie am gesellschaftlichen Leben teilhaben und in die Peergroup integriert sein wollen.

Insbesondere mit Blick auf Kommunikation und Gemeinschaftsbildung spielen Online-Medien eine so zentrale Rolle, dass die einzelnen Funktionen, die Medien für das Gemeinschaftserleben einnehmen, kaum mehr isolierbar sind: Neben der Kontaktpflege und Organisation von Gemeinschaften bieten beispielsweise allerorten und jederzeit einstell- und abrufbare Medieninhalte in allen sozialen Kontexten Bezugspunkte für Gespräche und Auseinandersetzungen. Dieser Austausch kann mediengestützt oder face-to-face stattfinden, unter Jugendlichen nicht selten auch auf beiden Wegen gleichzeitig. Vor allem die ortsunabhängige Kontaktpflege wird durch Online-Kommunikation und digitale Dienste erleichtert. So werden etwa aus sozialräumlicher Perspektive (Tillmann/Hugger 2014) Prozesse der Verinselung der kindlichen Lebenswelt beschrieben, die sowohl mit erhöhten Mobilitätsanforderungen als auch mit einer Verhäuslichung von Kindheit einhergehen. Dies ist beispielsweise durch verkehrsreiche urbane Umwelten, aber auch infrastrukturell schwache Gebiete bedingt, in denen sich Kinder und Jugendliche häufig nicht ihren Aktivitäts- und Kontaktbedürfnissen entsprechend frei bewegen können. Diese Beschränkungen lassen sich durch den Gebrauch von Online-Medien und mobilen Endgeräten teilweise überwinden, indem die räumliche Distanz zu Freundinnen und Freunden mit ihrer Hilfe überbrückt wird. Die pandemiebedingten Einschränkungen der physischen sozialen Kontakte unterstreichen den Stellenwert der Online-Medien in diesem Bereich. Darüber hinaus ermöglicht der Besitz mobiler Endgeräte den Kindern und Jugendlichen mehr selbstständige Mobilität, weil sie bei Bedarf

Mediatisierung birgt hohes Anregungs- und Partizipationspotenzial, gleichzeitig wächst Unvermeidbarkeit der Nutzung von Online-Medien

Vielfältige Funktionen der Online-Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen

und vor allem in Notfällen leichter Kontakt zu Vertrauenspersonen aufnehmen und insbesondere die Unterstützungsleistung der Eltern anfordern können. Damit weiten sich allerdings auch ihre Möglichkeiten aus, Online-Medien außerhalb der elterlichen Kontrolle zu nutzen (Knop et al. 2015).

### Funktion der Online-Medien in der Familienkommunikation

Die zunehmende Unverzichtbarkeit der Nutzung onlinefähiger Geräte betrifft auch den engsten Lebenskreis: Die zeitliche Flexibilisierung von Arbeits- und Alltagsabläufen (z. B. verlängerte Öffnungszeiten, Teilzeit-/Schichtarbeit) kann bedeuten, dass Kontakt und Austausch in der Familie stärker ad hoc organisiert werden müssen, um die individuellen Tagesabläufe der Familienmitglieder aufeinander abzustimmen. Der Gebrauch onlinefähiger mobiler Geräte kann die Bewältigung dieser Aufgaben für Eltern und Kinder erleichtern. Je älter die Kinder, desto wichtiger ist für Eltern das Smartphone zur Organisation des Familienalltags (Feierabend et al. 2017a, S. 49). Die Auswirkungen der Medienentwicklung auf das Familienleben werden von gut der Hälfte der in der FIM-Studie befragten Eltern ambivalent bewertet: 51 Prozent sehen positive wie negative Folgen, gut ein Viertel äußert sich positiv, 14 Prozent negativ und ein Zehntel kann keine Auswirkungen erkennen (Feierabend et al. 2017a, S. 73).

### Funktion der Online-Medien bei multilokalen Familienkonstellationen

Auch eine erhöhte räumliche Mobilität spielt im Familienkontext eine Rolle: Durch Migration, arbeitsbedingte Mobilität oder Trennung der Eltern entstehen multilokale Familienkonstellationen (Schier 2013). Hier unterstützen Online-Medien und mobile Endgeräte Kinder und Jugendliche dabei, die Verbindung zu entfernten Familienmitgliedern aufrechtzuerhalten (vgl. Eggert et al. 2013; Oberlinner et al. 2018; Schier 2013) sowie auch zu Freundinnen und Freunden. Insbesondere gilt dies für Kinder und Jugendliche mit Fluchterfahrung (Kutscher/Kreß 2015). Aber auch Kinder in Nachtrennungsfamilien, die zwischen unterschiedlichen elterlichen Wohnsitzen wechseln, können beispielsweise via Online-Gaming oder Social-Media-Diensten mit befreundeten Personen im konstanten Kontakt bleiben. Auch die eingeschränkten Kontaktmöglichkeiten zu älteren Familienmitgliedern während der Covid-19-Pandemie wurden teilweise mit Online-Medien überbrückt (vgl. 2.1.1).

### Integration von Online-Medien in die Arbeit von Bildungsinstitutionen

Pädagogische Institutionen setzen sich ebenfalls mit der Mediatisierung der sozialen Beziehungen sowie der Lehr- und Lernprozesse auseinander. Auch hier werden Online-Medien zunehmend integriert. Als Reaktion auf die fortschreitende Mediatisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und um die pädagogisch-didaktischen Potenziale von Medien für Bildungsprozesse nutzbar zu machen, sind Bildungseinrichtungen aufgefordert, medienpädagogische Konzepte zu entwickeln, die auch die Belange des Kinder- und Jugendmedienschutzes berücksichtigen. Für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in Kindertagesstätten, Schulen und in der Jugendhilfe besteht die Notwendigkeit, eine pädagogisch begründete Haltung zur Online-Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen innerhalb

der Institutionen und im eigenen Kontakt mit der Zielgruppe zu finden. Diese sollte die gesellschaftliche Teilhabe fördern, nicht behindern und dabei gleichzeitig ausreichenden Schutz für die Entwicklung zu Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit gewährleisten. Die Relevanz einer entsprechenden Auseinandersetzung zeigt sich eindeutig anhand der Anforderungen, denen die Institutionen im Rahmen der Covid-19-Pandemie gegenüberstehen. (vgl. 2.1.1). Die Forschungslage ist auf diesem Gebiet noch sehr begrenzt. Die vorliegenden Arbeiten konzentrieren sich in erster Linie auf den Einsatz aktueller digitaler Medien als Lehrmittel, die Vermittlung von Medienkompetenz in Schulen<sup>3</sup> und Kindertagesstätten<sup>4</sup> sowie Fragen der Mediatisierung sozialer Arbeit<sup>5</sup>. Vorhandene Studien zeichnen das übergreifende Bild eines noch geringen Einsatzes digitaler Medien in Bildungskontexten ab (zusammenfassend: Autorengruppe Bildungsberichterstattung 2020, S. 14 ff.). Pandemiebedingte Veränderungen sind hier noch nicht berücksichtigt. Medienkompetenzförderung ist in pädagogischen Institutionen noch relativ wenig verankert und besonders in Kindertagesstätten bestehen noch große Vorbehalte gegen die Verwendung mobiler onlinefähiger Geräte (Albrecht/Revermann 2016; Autorengruppe Bildungsberichterstattung 2020; Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017; Niding/Klaudy 2020).

Zur Haltung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften in Bezug auf die Online-Nutzung 9- bis 16-Jähriger in pädagogischen Institutionen und ihre Rahmenbedingungen sowie zu Fragen des Kinder- und Jugendmedienschutzes kann auf den zweiten Teil des FSM-Jugendmedienschutzindex verwiesen werden (Gebel et al. 2018). Die Ergebnisse der explorativen Untersuchung zeigen, dass aus Sicht der teilnehmenden Lehr- und Fachkräfte dem Themenfeld Medienbildung und Medienpädagogik in ihren Einrichtungen ein höherer Stellenwert zukommen sollte. Die grundlegende Notwendigkeit eines effektiven Kinder- und Jugendmedienschutzes, der ggf. einen nur altersentsprechenden Zugang ermöglicht, erfährt sehr hohe Zustimmung. Den höchsten Verantwortungsanteil für den Kinder- und Jugendmedienschutz schreiben die Befragten den Eltern zu, am wenigsten den Kindern selbst. Die tatsächliche Verantwortungsübernahme von Eltern und Kindern schätzen sie allerdings eher gering ein. Verantwortung für den Kinder- und Jugendmedienschutz sprechen die Lehrkräfte und pädagogischen Fachkräfte – nach den Eltern – in höchstem Maße Anbietern von Inhalten und Medienstrukturen sowie Aufsichtsbehörden und Politik zu. Den Bildungssektor sehen sie dagegen nicht im Spitzenfeld der verantwortlichen Akteure. Die Befragten haben einen vergleichsweise hohen kinder- und jugendmedienschutzbezogenen Kenntnisstand; die Einschätzung der eigenen

Pädagoginnen und Pädagogen befürworten altersentsprechende Zugangsbeschränkungen

3 Bitkom 2015a; Bos et al. 2016; Breiter et al. 2010; Breiter et al. 2013; Deutsche Telekom Stiftung 2020; Eickelmann et al. 2019; Lorenz et al. 2017.

4 Aufenanger 2017; Brüggemann et al. 2013; Friedrichs-Liesenkötter 2016) Koschei et al. 2020; Lembke 2017; Schubert et al. 2018a.

5 Siller et al. 2020.

Kompetenz, Kinder und Jugendliche im Umgang mit Online-Risiken zu unterstützen, fällt jedoch zurückhaltend aus. Nur die Hälfte ist der Meinung, dies „(sehr) gut“ zu können. Insgesamt zeigt sich in diesem Feld ein deutlicher Handlungsbedarf (Brüggen/Siller 2020).

### Eltern erwarten von Bildungseinrichtungen mehr Unterstützung

Die Selbsteinschätzung der Pädagoginnen und Pädagogen bezüglich der eigenen Kompetenz, die Kinder und Jugendlichen zu unterstützen, steht in einem gewissen Kontrast zu den Erwartungen, die an die Bildungseinrichtungen herangetragen werden. So erwarten Eltern, dass Schulen und außerschulische Bildungseinrichtungen Verantwortung für den Kinder- und Jugendmedienschutz übernehmen (Brüggen et al. 2017, S. 46). Auch in der Medienerziehung sollen sie sich engagieren, was Alleinerziehende<sup>6</sup> in verstärktem Maße erwarten (Gebel 2013, S. 90). Eine Unterstützung bei der Begleitung und beim Schutz durch Kita und Schule fänden 87 Prozent der Eltern (sehr) hilfreich (Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2020). Allerdings gibt nur eine Minderheit der 9- bis 17-jährigen Kinder und Jugendlichen an, durch Lehrpersonen „(sehr) oft“ unterstützt zu werden. Am häufigsten findet die Unterstützung nach Angabe der befragten Kinder und Jugendlichen durch das Aufstellen von Regeln statt. Gut ein Drittel (35 %) gibt an, dass es Regeln für die Internetnutzung in der Schule gibt, gut ein Viertel (26 %) stimmt der Aussage zu, dass erklärt wird, warum bestimmte Dinge im Internet gut oder schlecht sind (Hasebrink et al. 2019, S. 42 f.).

---

<sup>6</sup> Laut Datenreport 2018 leben 17 Prozent der unter 18-Jährigen bei Alleinerziehenden (Bundeszentrale für politische Bildung 2018, S. 50).

### 2.1.1.2 Kommerzialisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Seit Jahrzehnten wird in der Kindheits- und Jugendforschung sowie in der Medienpädagogik auf eine fortschreitende Kommerzialisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen hingewiesen. Sozialer Alltag und Konsum sind eng verwoben (Hurrelmann/Albrecht 2014), Spiel- und Freizeitaktivitäten finden vielfach in einem kommerziellen Rahmen statt, Shoppen avanciert zur Freizeitbeschäftigung (Tully/van Santen 2016) und jugendkulturelle Trends werden von gewerblichen Akteurinnen und Akteuren aufgegriffen und kommerziell abgeschöpft (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017, S. 226). Konsumgüter und Markenartikel gelten nicht nur als Gebrauchsgegenstand oder Ware, sondern als identitätsstiftende Elemente, dienen dem Ausdruck von Zugehörigkeit, Abgrenzung oder Status (ebd., S. 219), wenn auch nicht in allen Milieus im gleichen Maße (Calmbach et al. 2020, S. 216 ff.). Durch die Online- und mobile Mediennutzung erfährt auch diese Entwicklung eine gesteigerte Dynamik.

Der allgemeine gesellschaftliche Trend der Kommerzialisierung ist mit der Mediatisierung eng verflochten. So wird Kommerzialisierung als ein Motor von Mediatisierung betrachtet (Krotz 2007; Reißmann 2014), umgekehrt befördern Digitalisierung und Mediatisierung die Kommerzialisierung, indem sie neue Zugänge zur Zielgruppe und neue Geschäftsfelder eröffnen sowie neue Erlösmodelle ermöglichen. Mit In-App-Käufen, Bestell-, Download- und Streaming-Möglichkeiten sind Kauf und Verkauf rund um die Uhr und ortsunabhängig möglich.

Die Online-Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ist untrennbar in diese neuen ökonomischen Entwicklungen eingebunden, wenn z. B. Online-Plattformen deren Kommunikationsinhalte und Datenspuren zu Marktforschungs- und Werbezwecken auswerten und für personalisierte Werbung verwenden. Kinder und Jugendliche sind online jedoch nicht nur in hohem Maße Adressaten und Adressatinnen von Werbung und Kaufangeboten, sondern sie sind auch selbst (absichtlich oder unabsichtlich) Werbende, wenn sie beispielsweise in Social-Media-Kanälen ihre Konsumpräferenzen und positiven Konsumerlebnisse thematisieren. Dies kann professionelle Dimensionen annehmen: Auch wenn Datenmaterial zum quantitativen Ausmaß fehlt, ist offensichtlich, dass auch Kinder und Jugendliche weitgehend kommerziell ausgerichtete Social-Media-Kanäle bespielen oder eine entsprechende Professionalisierung anstreben, um hierdurch Erlöse durch Klickraten und Werbeeinnahmen zu erzielen (Gebel et al. 2019, S. 11). Vorbilder hierfür sind Social-Media-Stars bzw. sogenannte ► Influencerinnen und Influencer, die als Werbeträgerinnen und -träger fungieren, Merchandising-Artikel im eigenen Onlineshop sowie „eigene“ Produktlinien vertreiben (Gebel/Brüggen 2017).

Konsumgüter und Markenartikel als identitätsstiftende Elemente

Verflechtung von Kommerzialisierung und Mediatisierung

Kinder als Zielgruppe und als Werbende

### 2.1.1.3 Familie und Peergroup als sozial differente Kontexte der Mediennutzung

Steigende Anforderungen an Medienkompetenz und Schutzbedarf

Mit der wachsenden Relevanz der Online-Mediennutzung steigen sowohl die Anforderungen an die Medienkompetenz der Beteiligten als auch der Schutzbedarf der Kinder und Jugendlichen. Denn dass die Nutzung von Online-Angeboten und -Strukturen insbesondere für Kinder und Jugendliche mit Herausforderungen und Gefährdungen verbunden ist, lässt sich nicht von der Hand weisen, wie in Kapitel III weiter ausgeführt wird.

Familie und Peergroup als wichtigste Einflussfaktoren auf Medienerfahrungen

Welche Online-Medien Kinder und Jugendliche in welcher Weise nutzen, welchen Medientätigkeiten sie nachgehen, mit welchen Gefährdungen sie im Zuge dessen in diesen spezifischen Konstellationen mit welcher Wahrscheinlichkeit konfrontiert sind und welche schützenden Faktoren wirksam werden, wird von vielerlei individuellen und sozialen Faktoren beeinflusst. Alter und Geschlecht, Bildungsgang, kultureller und sozioökonomischer Hintergrund der Kinder und Jugendlichen sind die relevantesten soziodemografischen Faktoren. Die drei letztgenannten sind eng mit den beiden sozialen Kontexten verknüpft, die den direktesten Einfluss haben: Familie und Peergroup. Beide Kontexte werden im Folgenden näher beleuchtet.

#### Medienerziehung in der Familie

Die meisten Eltern setzen Regeln

Eltern sind prinzipiell motiviert, ihre Medienerziehung so zu gestalten, dass sie ihren Kindern zuträglich ist. Dies beinhaltet aus fachlicher Sicht, dass Partizipationsmöglichkeiten genutzt und Risiken minimiert werden, sowie das Ziel, Kinder und Jugendliche zu einer gelingenden Selbstregulation und Selbststeuerung des eigenen Medienhandelns zu befähigen. Die meisten Eltern setzen Regeln, um die Online-Mediennutzung erzieherisch zu gestalten. Elterliche Beschränkungen der Internetnutzung von 1- bis 15-Jährigen betreffen primär genutzte Inhalte (82 %), Nutzungsdauer (77 %) und genutzte Geräte (64 %). Deutlich seltener gibt es festgelegte Nutzungszeiten im Tagesverlauf (41 %). Mehr als die Hälfte (54 %) der befragten Eltern verwenden technische Schutzmaßnahmen, um ihr Kind vor Gefahren aus dem Internet zu schützen (Grobbin 2016). In der EU Kids Online-Studie (Hasebrink et al. 2019) gibt dagegen ein deutlich geringerer Anteil der befragten deutschen Eltern an, technische Schutzvorrichtungen zu nutzen (je nach Schutzbereich zwischen 5 % und 29 %). Dies dürfte darauf zurückzuführen sein, dass hier Eltern von 9- bis 17-Jährigen befragt wurden. Von diesen Eltern geben 44 Prozent an, mit ihrem Kind regelmäßig über seine Online-Aktivitäten zu sprechen. Ähnlich viele (41 %) erklären ihrem Kind, warum manche Internetseiten angemessen bzw. unangemessen sind. Etwas weniger als ein Drittel (30 %) zeigt dem Kind Möglichkeiten der sicheren Internetnutzung. Gemeinsame Medienaktivitäten mit ihrem Kind geben nur 17 Prozent an. Mit Verboten belegt sind insbesondere In-App-Käufe (45 %), die Nutzung Sozialer Online-Netzwerke (29 %) und Kamera-Chats (26 %), Downloads von Filmen und Musik (24 %)



sowie Uploads von Fotos/Bildern, Videos oder Musik (24 %). Zwischen 8 und 18 Prozent kontrollieren die Internetaktivitäten ihrer Kinder auf die eine oder andere Weise (ebd., S. 39 ff.).

Zur (Medien-)Erziehung in Familien gehören auch Konflikte. Ihr Fehlen kann sogar ein Anzeichen für allzu geringes medien-erzieherisches Engagement sein (Eggert et al. 2013). Die Häufigkeit regelmäßiger Konflikte steigt mit dem Alter der Kinder an, bei Eltern von 9- bis 10-Jährigen war es bereits mehr als ein Viertel und bei Eltern von 11- bis 12-Jährigen ein Drittel (Gebel 2013, S. 102 f.). Familiäre Krisensituationen wegen der Mediennutzung sind in einem Fünftel der Familien von 3- bis 19-Jährigen bereits vorgekommen, wobei die Hälfte davon die Nutzungsdauer betrifft. Weitere Krisenthemen sind unter anderem Medieninhalte, hier insbesondere Altersbeschränkungen. Auch für Krisen gilt, dass diese bereits umso häufiger vorgekommen sind, je älter die Kinder sind (Feierabend et al. 2017a, S. 77 ff.). Erziehungskonflikte gibt es jedoch nicht nur zwischen Eltern und Kindern. Ein Drittel der befragten Eltern von 9- bis 16-Jährigen (überwiegend Mütter) gibt an, mit der wichtigsten anderen Erziehungsperson uneinig über die Online-Nutzung des Kindes zu sein (Brüggen et al. 2017, S. 85). Ergebnisse qualitativer Studien weisen darauf hin, dass zwischenelternliche Medienerziehungskonflikte insbesondere bei der Erziehung von Jungen auftreten und wenn die Väter wesentlich medienaffiner als die Mütter sind. Medienerziehungskonflikte zwischen den Eltern können in Trennungs- und Scheidungsfamilien eine verstärkte Dynamik aufweisen (Eggert et al. 2013).

Konflikte rund um Medien-  
erziehung gehören dazu

Elterliche Medienerziehung ist bezüglich angestrebter Ideale und umgesetzter Praxis äußerst vielfältig (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015; Eggert et al. 2013). Das Ausmaß des medienerzieherischen Engagements und dessen Ausgestaltung in Bezug auf Online-Medien hängt empirischer Erkenntnis zufolge<sup>7</sup> von diversen Einflussgrößen ab:

- vom Alter der Kinder und Jugendlichen,
- von den Mediennutzungsgepflogenheiten der Eltern,
- von der Medienkompetenz der Eltern sowie ihrer Einschätzung der Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen,
- von elterlichen Bewertungen der Chancen und Risiken des (Online-)Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen,
- vom Bildungshintergrund und sozioökonomischen Status der Eltern.

Förderung und Reglementierung der Online-Mediennutzung je nach Alter der Kinder und Jugendlichen

Das Alter der Kinder und Jugendlichen ist sinnfälligerweise eine entscheidende Größe dafür, wie stark Eltern die Online-Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen fördern und reglementieren bzw. wie viel Autonomie sie ihnen hierbei einräumen. Eltern von 5- bis 12-Jährigen gehen davon aus, dass sie sich noch einige Jahre um den Umgang ihrer Kinder mit Computer und Internet werden kümmern müssen: Über vier Fünftel sind der Meinung, dass man sich mindestens bis zum Alter von 14 Jahren darum kümmern müsse, mehr als die Hälfte hält dies bis zu einem Alter von 16 Jahren für notwendig (Gebel 2013, S. 87, S. 131).

Weniger Schutzmaßnahmen und mehr Vertrauen, je älter die Kinder sind

Eltern verringern die Ausübung erzieherischer Praktiken bezüglich der Online-Nutzung mit ansteigendem Alter der Kinder. Eltern Jugendlicher geben deutlich weniger Regeln vor als Eltern jüngerer Kinder (Festl/Langmeyer 2018, S. 165). Im FSM-Jugendmedienschutzindex zeigt sich, dass Eltern von 9- bis 12-Jährigen noch sehr aktiv sind, um ihre Kinder vor Online-Risiken zu schützen, ab einem Alter von 13 Jahren die Aktivitäten zur Regelung und Begleitung der Online-Nutzung aber deutlich nachlassen. Insbesondere der Einsatz technischer Maßnahmen, für die Eltern prinzipiell überwiegend offen sind (Brüggen et al. 2017, S. 34), nimmt bereits ab dem Alter von 11 Jahren ab (ebd., S. 88 ff.).<sup>8</sup> Als Gründe gegen den Einsatz technischer Schutzmaßnahmen werden vor allem Unkenntnis der Möglichkeiten und Skepsis gegenüber ihrer Wirksamkeit angeführt (Grobbin 2016, S. 24 f.). In der Studie „EU Kids Online“ ist in der Altersspanne der 9- bis 17-Jährigen eine kontinuierliche Abnahme aller

<sup>7</sup> Einen aktuellen Forschungsüberblick zur Medienerziehung mit Fokus auf die Mediennutzungsdauer liefert Pfetsch (2018), weitere einschlägige Zusammenfassungen finden sich in Lampert/Schwinge (2013) und Knop et al. (2015, S. 45 ff.).

<sup>8</sup> Zu dem Anschein nach abweichenden Ergebnissen kommen Rechlitz/Lampert (2015, S. 6) bei einer qualitativen Studie mit 40 Familien: In den befragten Familien sind Kinder zwischen 6 und 14 Jahren von inhaltsorientierten Einschränkungen durch Jugendschutzsoftware betroffen. Der Großteil der betroffenen Kinder ist zwischen 11 und 14 Jahren alt. Die Studien sind jedoch aus methodischen Gründen nicht direkt vergleichbar.



online-bezogenen medienerzieherischen Strategien (Begleitung, Verbote, technischer Schutz und Kontrollen) erkennbar (Hasebrink et al. 2019, S. 40 ff.). Zu vergleichbaren Ergebnissen aus Sicht der 10- bis 18-Jährigen kommt die DAK-Studie (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2020, S. 62). Die mit zunehmenden Alter der Kinder verringerten Schutzmaßnahmen gehen mit einer zunehmenden Verantwortungszuschreibung im Hinblick auf eine sichere Online-Nutzung an die Kinder und Jugendlichen und eine höhere Verantwortungsübernahme durch diese selbst einher (Brüggen et al. 2017, S. 44 f.).

Auch Knop und Hefner (2018) bestätigen, dass unterschiedliche elterliche Maßnahmen zur Mobiltelefonerziehung mit zunehmendem Alter der Kinder und Jugendlichen weniger eingesetzt werden. Gleichzeitig weisen sie darauf hin, dass diese Maßnahmen vor allem dann wirkungsvoll erscheinen, wenn es um die Zeitspanne geht, in der das Smartphone überhaupt angeschaltet und nutzungsbereit ist. Handelt es sich allerdings darum, Kinder und Jugendliche vor einer riskant-dysfunktionalen Nutzung zu bewahren, so scheinen erzieherische Maßnahmen in geringem Maße wirksam zu sein. Das Autorinnenteam vermutet, dass Erziehung erst bei negativen Vorkommnissen begonnen oder intensiviert werde. Zudem stellen die Autorinnen fest: „Kinder, deren Eltern selbst eine ausgeprägte Nutzung zeigen, nutzen das Handy ebenfalls aktiver – auch auf eine riskant-negative Weise“ (ebd., S. 212).

Über zwei Drittel (70 %) der Eltern von Kindern und Jugendlichen sind der Meinung, ihr Kind bei der Mediennutzung angemessen unterstützen zu können (Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2020), 14 Prozent sind diesbezüglich unschlüssig, 15 Prozent sind mehr als im Zweifel. Die elterliche Selbsteinschätzung ihrer medienerzieherischen Kompetenz nimmt mit dem Alter der Kinder ab (Feierabend et al. 2017a, S. 72 f.). Entsprechend bestätigen Daten des Medien-Zusatzmoduls des AIDA-Befragungssurveys, dass Eltern von 11- bis 15-Jährigen sich weniger erziehungskompetent in Bezug auf das Internet fühlen als Eltern jüngerer Kinder (Festl/Langmeyer 2018, S. 166; Grobbin 2016). Dies ist zum Teil auf die komplexeren Fragestellungen bei älteren Kindern zurückzuführen (Langmeyer/Zerle-Elsässer 2017, S. 11). Eine weitere Rolle spielt in diesem Zusammenhang, dass Eltern vielfach davon ausgehen, dass Jugendliche sie ab einem Alter von ca. 13 Jahren hinsichtlich ihrer Online-Kompetenz überflügeln, wie die Ergebnisse des FSM-Jugendmedienschutzindex zeigen: Während 62 Prozent der Eltern von 11- bis 12-Jährigen die eigenen Online-Fähigkeiten für „sehr gut“ oder „gut“ halten und nur 55 Prozent davon ausgehen, dass dies auch auf ihre Kinder zutrifft, dreht sich das Verhältnis bei den 13- bis 14-Jährigen um: Hier halten 52 Prozent der Eltern die eigenen Fähigkeiten für (sehr) gut und 69 Prozent schätzen die Fähigkeiten ihrer Kinder als „(sehr) gut“ ein. Die Kinder liegen mit der Beurteilung ihrer eigenen Online-Fähigkeiten jeweils noch zehn Prozent über den Einschätzungen durch die Eltern.

Erziehungsmaßnahmen bei  
Smartphonennutzung eher in  
Bezug auf den Nutzungsumfang  
erfolgreich

Eltern schätzen ihre medien-  
erzieherische Kompetenz  
geringer ein, je älter die Kinder  
sind

Gleichzeitig teilen die ab 13-Jährigen die Perspektive der Eltern, dass deren Kompetenzen geringer ausfallen als die eigenen (Brüggen et al. 2017, S. 61). Die Verantwortlichkeit für die Medienerziehung wird entsprechend vonseiten der Eltern mit ansteigendem Alter der Kinder stärker außerhalb der Familie und bei den Schulen gesehen (Wagner et al. 2016).

### Einschätzung von Chancen und Risiken des Internets haben Auswirkung auf den Nutzungsumfang

Festl und Langmeyer (2018) weisen nach, dass Eltern, die selbst häufig das Internet nutzen, ihre eigene internetbezogene Erziehungskompetenz eher positiv einschätzen sowie generell einem Aufwachsen mit digitalen Medien durchaus positiv gegenüberstehen (ebd., S. 172). Die Einstellung der Eltern zu Chancen und Risiken des Internets wirkt sich auf das Ausmaß der Internetnutzung von 5- bis 12-Jährigen aus: Je negativer „das Internet“ gesehen wird, desto weniger nutzen es auch Kinder in diesem Alter (Gebel 2013, S. 83). Eltern wie auch Kinder und Jugendliche selbst sehen vielfältige Risiken bezüglich der (mobilen) Internetnutzung (Brüggen et al. 2017; Kühn/Lampert 2015; Wagner et al. 2016). Basierend auf dem Ausmaß der Besorgnis der Eltern (wenig besorgt/sehr besorgt), der Kinder (nicht besorgt/besorgt) und der von Kindern erlebten Risiken (geringe vs. hohe Risikoerfahrung) ergeben sich unterschiedlichste familienbezogene Konstellationen<sup>9</sup>, die in Hinblick auf medienerzieherische Beratung und die Gestaltung des Kinder- und Jugendmedienschutzes relevant sind.<sup>10</sup> Hierbei ist außerdem zu beachten, dass Besorgnis nicht unbedingt mit medienerzieherischem Engagement korrespondiert (Brüggen et al. 2017, S. 96 f.).

### Zusammenhang von Bildungshintergrund und sozioökonomischem Status mit Medienerziehung

Zum Einfluss des Bildungshintergrundes bzw. des damit korrelierenden sozioökonomischen Status zeigt sich ein facettenreiches Bild. Tendenziell ergeben diverse Studien, dass Eltern mit niedrigerem Bildungshintergrund medienerzieherisch weniger engagiert sind (z. B. Eggert et al. 2013, S. 149; Lampert/Schwinge 2013, S. 28). Eltern nennen einen geringeren Grad an Besorgnis über die Konfrontation mit emotional überfordernden Medieninhalten (Gebel 2013, S. 84 f.) und geben seltener Regeln zur inhaltlichen Nutzung von Social-Media-Angeboten und digitalen Spielen vor,

<sup>9</sup> Die befragten Eltern wurden in zwei Gruppen unterteilt nach der Anzahl der Phänomene, die ihnen starke oder sehr starke Sorgen bereiten: mit Sorgen zu bis zu zwei bzw. zu mehr als zwei Phänomenen. Die Kinder wurden danach aufgeteilt, inwiefern sie – offen gefragt – keine oder mindestens eine Sorge nannten. Zudem wurden die Kinder danach unterteilt, ob sie bis zu zwei oder mehr risikobehaftete Phänomene bereits selbst erlebt hatten (Brüggen et al. 2017, S. 96).

<sup>10</sup> So kontrastieren etwa Eltern, die über mögliche Online-Risiken besorgt sind, sich schutzbezogen engagieren und von der Wirksamkeit von Schutzmaßnahmen überzeugt sind, gegen solche, die unbesorgt sind, ansonsten aber ebenfalls von Schutzmaßnahmen überzeugt und engagiert sind. Bei den Erstgenannten ist die Risikoerfahrung der Kinder zwar höher als bei den Zweitgenannten, deren Kinder unbelasteter sind. Gleichzeitig weisen aber die Kinder dieser unbesorgten Eltern die geringsten Online-Safety-Fähigkeiten auf und sind dadurch weniger auf mögliche Gefährdungen vorbereitet (siehe ausführlich hierzu: Brüggen et al. 2017, S. 96 f.).

aber auch zu anderen auf diese Medien bezogenen Regeln (forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2020, S. 58). Vor allem zeigen sie sich weniger konsequent in der Umsetzung der Regeln (ebd.). Auch die Ressourcenlage der Familie wirkt sich sowohl auf medienerzieherische Stile als auch auf Risikoerfahrungen aus (im Überblick: Kutscher 2014). Festl und Langmeyer (2018) stellen fest, dass geringer gebildete Mütter jüngerer Kinder mit diesen häufiger das Internet gemeinsam nutzen als höher gebildete. Die Autorinnen gehen wegen der außerdem festzustellenden höheren Internetnutzung niedrig gebildeter Mütter davon aus, dass hier wahrscheinlich nicht die kindliche Internetnutzung begleitet wird, sondern vielmehr das Kind bei der mütterlichen Internetnutzung dabei ist. Bei älteren Kindern wurde eine gemeinsame Nutzung dagegen „häufiger von kompetenteren Eltern praktiziert, die diese gemeinsamen Aktivitäten eher als bewusste Strategie zur Interneterziehung und zur Regulierung des kindlichen Nutzungsverhaltens wahrzunehmen scheinen“ (ebd., S. 174 f.). Höher gebildete Eltern fühlen sich kompetenter bei der Interneterziehung (Grobbin 2016). In der EU Kids Online-Befragung unterscheiden sich Eltern unterschiedlicher formaler Bildung allerdings nur geringfügig in ihrer subjektiven Kompetenz, ihre 7- bis 17-jährigen Kinder bei der Internetnutzung zu unterstützen. Auch ergibt sich in dieser Studie kein bildungsabhängiger Unterschied bezüglich der Häufigkeit, mit der Kinder bzw. Jugendliche aus ihrer Sicht schlimme Online-Erfahrungen machen. Vielmehr hängt dies vom Typ der kindlichen bzw. jugendlichen Internetnutzung ab (Hasebrink et al. 2019, S. 45).

Es gibt zudem Studien, die keinen maßgeblichen Einfluss des Bildungshintergrundes auf die Medienerziehung feststellen (so z. B. Knop et al. 2015, S. 258). Als einflussreich stellte sich hier das allgemeine Kommunikationsklima der Familien bzw. die Sicherheit in der Eltern-Kind-Bindung heraus (Knop/Hefner 2018, S. 212). Auch Kammerl et al. (2018) weisen auf die hohe Bedeutung des Familienklimas auf die Entwicklung einer (un)problematischen Internetnutzung hin.

Ebenfalls einflussreich:  
Kommunikationsklima und  
Eltern-Kind-Bindung

### Peergroup als Kontext der Mediennutzung

Der Einfluss der Peergroup nimmt mit dem Alter der Kinder und Jugendlichen stetig zu und ist vor allem im Jugendalter eine der wichtigsten Orientierungsgrößen (Eggert/Wagner 2016, S. 23 f.), wobei Freundschaftsgruppen und Cliques insbesondere für sozial schwächere Kinder und Jugendliche wichtig für die Erfahrung von Anerkennung und Zugehörigkeit sind (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017, S. 209 ff.; Calmbach et al. 2016, S. 75). Die Mediennutzung kann den Einfluss der Peergroup in positiver wie negativer Hinsicht verstärken (Döring 2015e). Eine herausragende Rolle spielt dabei die Smartphone-Nutzung, die als primärer Zugang von Jugendlichen zu Online-Angeboten und zur Peer-Kommunikation gelten kann. Konnte eine Studie zur Mediennutzung Jugendlicher im Jahr 2001

Zunehmender Einfluss der  
Peergroup mit steigendem Alter  
der Kinder und Jugendlichen

noch mit „Erst die Freunde, dann die Medien“ (Barthelmes/Sander 2001) übertitelt werden, beginnt die JIM-Studie im Jahr 2017 mit der Bemerkung: „Heute kann man sich kaum vorstellen, [...] wie man im Freundeskreis ohne Smartphone und die Kommunikation mit Messengern wie WhatsApp zurechtkam“ (Feierabend et al. 2017b, S. 3). Die Freizeitoptionen „Kontakt zu Freunden“ und „Mediennutzung“ standen sich zwar auch in früheren Zeiten nicht grundsätzlich alternativ gegenüber, durch die Möglichkeiten der Online-Medien sind sie jedoch enger verknüpft denn je. Allerdings zeigt sich, dass das Treffen mit Freundinnen und Freunden als Freizeitbeschäftigung von 12- bis 19-Jährigen im vergangenen Jahrzehnt rückläufig ist (von 88 % im Jahr 2008 auf 71 % im Jahr 2018, Feierabend et al. 2018, S. 12). Inwieweit dies mit der Nutzung von Online-Medien zusammenhängt, lässt sich auf dieser Datenbasis nicht entscheiden, denn im Gegenzug werden andere Aktivitäten, z. B. Familienunternehmungen, häufiger angegeben als vor einem Jahrzehnt. Rein online-basierte Freundschaften sind nicht die Regel. Nur fünf Prozent der 12- bis 25-Jährigen geben an, dass sie mindestens die Hälfte ihrer Freundschaften ausschließlich über Soziale Online-Netzwerke pflegen (Wolfert/Quenzel 2019, S. 157 f.).

### Einfluss der Peergroup auf App- und Online-Nutzung

Die Peergroup hat erheblichen Einfluss darauf, welche Apps und Online-Angebote die Kinder und Jugendlichen nutzen. So orientieren sich 10- bis 14-Jährige bei der Wahl von Messengern, Sozialen Online-Netzwerken und Online-Spielen naheliegenderweise an ihren Freundinnen und Freunden. Durch die hohe Verbreitung bestimmter Kommunikationskanäle, wie z. B. von WhatsApp, entsteht nahezu eine „Pflicht“, diese zu verwenden, um nicht von der Kommunikation in der Peergroup abgeschnitten zu sein (Gebel et al. 2015). Aber auch die Auswahl von Online-Inhalten, etwa von YouTube-Kanälen und -Videos, erfolgt vielfach auf der Grundlage der Präferenzen im Kreis der Freundinnen und Freunde, wobei hier die Empfehlungsmechanismen in Sozialen Online-Netzwerken für einen permanenten Austausch und eine weitere Bindung an das Angebot sorgen.<sup>11</sup>

### Einfluss der Peergroup auf riskantes Medienhandeln

Auch das Ausmaß riskanten Medienhandelns hängt von tatsächlichen oder angenommenen Gruppennormen ab. Knop et al. (2015) fassen den diesbezüglichen Forschungsstand folgendermaßen zusammen: Teilweise stellen sich die Bewertungen der Freundesgruppe als stärkster Einflussfaktor heraus, vor allem bei Kindern und Jugendlichen, die ein distanzierteres oder unsicheres Verhältnis zu ihren Eltern haben (ebd., S. 58). Diejenigen 8- bis 14-Jährigen, die einen starken Anpassungsdruck und einen großen Wunsch nach Anerkennung verspüren, zeigen ein höheres Involvement in Bezug auf das Mobiltelefon und öfter dysfunktionale, deviant-destruktive Verhaltensweisen wie ► (Cyber-)Mobbing, ► Sexting und Happy Slapping, in der Täterinnen- und Täter- ebenso wie in

<sup>11</sup> Zu bedenken ist an dieser Stelle auch der kaum abschätzbare Einfluss hinterlegter Algorithmen, die auf den Nutzungspräferenzen der Netzwerkkontakte aufbauen können, ohne dass aktive Empfehlungen des Freundeskreises erfolgen müssen (vgl. Abschnitt 3.2.1 ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten).

der Opferrolle. Ebenfalls negativ auswirken kann sich, wenn in einer Peergroup Normen der ständigen Verfügbarkeit bestehen, die sogenannte ► Fear of Missing out verstärken und zu hoher Ablenkbarkeit durch das Smartphone führen (Knop/Hefner 2018, S. 211).



## 2.1.2 Die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche

### Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen aus neutral-deskriptiver Perspektive

Das nachfolgende Kapitel eröffnet eine Übersicht über die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche. Der Blick auf die Mediennutzung erfolgt aus einer neutral-deskriptiven Position, um in der Gefährdungsanalyse eine vom Kind aus argumentierende Position des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu ermöglichen und eine Konjunktion von Kinderrechten und der Praxis des Kinder- und Jugendmedienschutzes vorzubereiten. Die Zusammenstellung der empirischen Ergebnisse zur Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche basiert auf einschlägigen Studien, die zum einen Teil regelmäßig durchgeführt werden und zum anderen Teil punktuell Fragestellungen vertiefen.

### Einteilung in drei Altersgruppen

Das Alter – und damit einhergehende Fähigkeiten und Entwicklungen – ist einer der zentralen Bedingungsfaktoren, die Einfluss darauf nehmen, wie Kinder und Jugendliche das Internet nutzen. Entsprechend werden nachfolgend die Internetnutzung im Kindergarten- und Vorschulalter (und damit von ca. 2- bis 6-Jährigen), im Grundschul- und späten Kindesalter (ca. 6- bis 13-Jährige) sowie im Jugendalter (ca. 12- bis 18-Jährige) dargestellt.

### Zusammenfassung der Online-Mediennutzung nach Altersgruppen

Schlaglichter der Entwicklung der Online-Mediennutzung sind:

#### Kindergarten- und Vorschulalter (ca. 2- bis 6-Jährige)

- Die Internetnutzung ist noch relativ begrenzt und findet in der Regel gemeinsam mit den Eltern statt. Die Nutzung nimmt im Altersverlauf zu und auch der technische Umgang mit den Geräten wird bereits etwas unabhängiger von den Eltern.
- Die Kinder schauen Fotos sowie Videos auf YouTube und bei Streaming-Diensten auf den Geräten ihrer Eltern an.
- Auch digitale Spiele werden am PC, der Konsole, dem Tablet oder Smartphone genutzt. Dabei handelt es sich häufig um vorinstallierte Offline-Spiele oder gemeinsam mit den Eltern gespielte Online-Spiele.
- Kinder beobachten bereits kommunikative Medientätigkeiten bei ihren Eltern oder Geschwistern und machen auch selbst erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsplattformen, indem sie beispielsweise an Videotelefonaten mit Verwandten teilnehmen.

#### Grundschul- und spätes Kindesalter (ca. 6- bis 13-Jährige)

- Ab dem Eintritt in die Schule haben deutlich mehr Kinder ein eigenes Gerät. Häufigkeit und Dauer der Internetnutzung steigen, sie findet öfter mobil und gemeinsam mit Gleichaltrigen statt.
- Zunächst sind Online-Angebote der Kinderfernsehsender relevant. Mit wachsender Lese- und Schreibkompetenz bewegen sich Grundschul Kinder zunehmend freier im Netz.
- Spielerische Medientätigkeiten gewinnen immens an Bedeutung. Dabei spielen Jungen in der Regel häufiger und

länger als Mädchen und auch öfter Spiele, die für ihre Altersgruppe nicht freigegeben sind.

- Neben der Suchmaschine Google ist YouTube das meistgenutzte Angebot und insbesondere YouTube-Stars werden relevant. Spielbegeisterte ältere Jungen orientieren sich an spielbezogenen Tipps und Tricks der einschlägigen YouTube-Stars.
- Das Internet wird auch wissens- und informationsorientiert genutzt, um für die Schule und in der Freizeit Themeninteressen und Informationsbedarfen nachzugehen. Zwischen dem sechsten und dem siebten Lebensjahr verdoppelt sich der Anteil der Kinder, die Suchmaschinen nutzen.
- Es wird ein Anstieg der Kommunikation über den Messengerdienst WhatsApp deutlich.

Jugendalter (ca. 12- bis 18-Jährige)

- Das Internet gehört zum Alltag. Alle gängigen Dienste im Internet werden in Anspruch genommen. Dabei erfolgt der Zugang hauptsächlich über das Smartphone.
- Nach WhatsApp gehören zu den am häufigsten genutzten Diensten Instagram, Snapchat und TikTok. Dabei hat die Bildkommunikation in Form von Emojis, Fotos und Videos große Relevanz. Mit User-generated Content sind neben redaktionell betreuten Inhalten auch solche von anderen Nutzenden zugänglich.
- Musikhören und Videoschauen sind die wichtigsten rezeptiven Medientätigkeiten; besonders relevant sind neben YouTube dabei Dienste wie Spotify, Netflix und Amazon Prime.
- Im Jugendalter wird die Wahrnehmung von Quellen für Informationen vielfältiger und differenzierter. Angebote von Social-Media-Plattformen werden ebenfalls als Informationsquellen wahrgenommen.
- Jugendliche orientieren sich in vielerlei Hinsicht an ihren Internet-Stars auf YouTube und Instagram.

Die Schlaglichter verdeutlichen, dass Kinder schon im Kindergarten- und Vorschulalter mit digitalen Medien umgehen und dabei mit Gefährdungen wie beispielsweise der Konfrontation mit ängstigenden Inhalten oder problematischen Werbeformen in Kontakt kommen können. Relevant ist auch bereits die Sammlung personenbezogener Daten durch Dritte, entweder im Zuge der eigenen Mediennutzung der Kinder oder durch die Veröffentlichungen kindbezogener Informationen durch Eltern oder Familienangehörige. Mit zunehmendem Alter differenziert sich das Spektrum der Medientätigkeiten aus, womit auch Berührungspunkte zu weiteren Gefährdungen entstehen. Mit der weiter verbreiteten Verfügbarkeit von Mobiltelefonen bereits im Grundschulalter und in der späten Kindheit können neben Inhaltsrisiken auch insbesondere Interaktionsrisiken relevant werden. Spätestens im Jugendalter ist zumindest potenziell das gesamte Spektrum an Medienphänomenen und damit verbundenen Gefährdungen zu betrachten.

Auffällig ist diesbezüglich, dass bei Kindern und Jugendlichen insbesondere auch Online-Angebote im Fokus der Nutzung stehen,

### Tätigkeitsbezogene Differenzierung der Online-Nutzung

die laut Nutzungsbedingungen des jeweiligen Anbieters erst ab einem Mindestalter von 13 oder 16 Jahren vorgesehen sind.

Die weitere Ergebniszusammenschau basiert auf dem Begriff „Medientätigkeiten“, der für ein Verständnis von Kindern und Jugendlichen als gesellschaftlich handlungsfähige Subjekte steht. Ausgehend von den Medientätigkeiten (kommunikative, gestaltend-produzierende, spielerische, informations- und wissensorientierte, rezeptive sowie konsumorientierte) werden die Angebotsstrukturen der digitalen Medien differenziert, an denen Kinder und Jugendliche ihr Medienhandeln ausrichten und umsetzen. Eine tätigkeitsbezogene Darstellung trägt zudem der Besonderheit von Online-Angeboten Rechnung, die häufig unterschiedliche Nutzungsmodi zur Verfügung stellen und beispielsweise auch bei schwerpunktmäßig rezeptiv angelegten Angeboten Kommunikation ermöglichen (z. B. mittels Kommentarfunktionen).

### Zugang zu/Besitz von Endgeräten sowie populäre Angebote

Gesondert werden Ergebnisse zum Zugang zu und Besitz von digitalen Endgeräten sowie zu bei der jeweiligen Altersgruppe populären Angeboten und Diensten dargestellt. In der Binnengliederung der Teilkapitel spiegeln sich die unterschiedlichen Altersgruppen von Kindern und Jugendlichen wider, wodurch typische Strukturen der Mediennutzung im Altersverlauf angedeutet werden.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Die hier vorgestellte Bündelung an Befunden gibt eine Übersicht über die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Erkenntnisse zu Motiven werden im Zuge der Darstellung gefährdungsrelevanter Medienphänomene und der im Verlauf der ZUKUNFTSWERKSTATT folgenden Gefährdungsanalysen herangezogen.



### 2.1.2.1 Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen im Altersverlauf

Im Kindergarten- und Vorschulalter legen die vorliegenden Daten nahe, dass die Internetnutzung noch relativ begrenzt stattfindet. Die miniKIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest fasst zusammen: „Computer, Laptop und Tablet werden nach Angaben der Haupterzieher\*innen nur von einem kleinen Teil der Kindergarten- und Vorschulkinder genutzt. Knapp ein Drittel der Kinder nutzt mindestens wöchentlich ein Tablet (29 %), sechs Prozent einen Computer/Laptop“ (Feierabend et al. 2021, S. 47). Da es für die jüngste Altersgruppe außer der zitierten miniKIM-Studie wenig aktuelle Daten aus Deutschland gibt, ist auch ein Blick auf Daten aus dem deutschsprachigen Raum sinnvoll. So geben in einer Studie aus Österreich 72 Prozent der Haupterziehenden von 0- bis 6-Jährigen an, dass ihre Kinder sich zumindest gelegentlich mit internetfähigen Geräten beschäftigen. Der erste Kontakt findet dabei mit durchschnittlich einem Jahr statt (Saferinternet.at 2020, S. 12). Wenn Kinder in diesem Alter online gehen, sehen sie sich vorrangig bewegte Bilder an. 74 Prozent nutzen zusätzlich zum Fernsehen Streaming-Plattformen und 16 Prozent verwenden diese ausschließlich (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 8). Die Internetnutzung im Allgemeinen wie auch die Nutzung von Videoportalen im Internet werden bei 50 Prozent der Kinder unter 6 Jahren von den Eltern begleitet (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 8; Saferinternet.at 2020, S. 21). Im Altersverlauf kann man eine zunehmende Unabhängigkeit von den Eltern bei der Nutzung erkennen (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 18). Auch die Eigenständigkeit im Umgang mit dem Gerät und die damit verbundenen technischen Fähigkeiten steigen mit dem Alter an.

Begrenzte und meist begleitete Internetnutzung im Kindergarten- und Vorschulalter

Ab dem Grundschulalter ist eine deutliche Zunahme der Online-Aktivitäten bei Kindern zu erkennen. Von den Kindern ab 6 Jahren ist bereits über ein Drittel online, ab 8 Jahren sind es 58 Prozent. Ab 12 Jahren werden von 94 Prozent Dienste im Internet in Anspruch genommen. 40 Prozent der 6- bis 13-Jährigen sind jeden Tag online (Feierabend et al. 2019, S. 32). Die Internetnutzenden in diesem Alter gehen überwiegend mit dem PC oder Laptop online, die mobile Nutzung mit dem Smartphone oder Tablet hat in den vergangenen Jahren jedoch deutlich an Relevanz gewonnen. In einer etwas älteren Studie gibt ein Drittel der 10- bis 12-Jährigen an, die Eltern um Erlaubnis zur Internetnutzung fragen zu müssen (Gebel et al. 2016b, S. 18). Nach Einschätzung der Haupterziehenden steigt die Zeit, die Kinder an einem durchschnittlichen Wochentag online verbringen, deutlich mit dem Alter an. Bei den 6- bis 7-Jährigen sind es durchschnittlich 15 Minuten, bei den 8- bis 9-Jährigen 27 Minuten, bei den 10- bis 11-Jährigen 51 Minuten und bei den 12- bis 13-Jährigen bereits 83 Minuten (Feierabend et al. 2019, S. 35). Die technischen Kompetenzen im Umgang mit dem Internet entwickeln sich mit der Zunahme des Alters. So fühlen sich nur drei Prozent der 6- bis 7-Jährigen kompetent genug, Dateien aus

Ab 12 Jahren werden alle gängigen Online-Dienste genutzt



Jugendliche: 97 Prozent nutzen das Internet täglich – meist über das Smartphone

dem Internet herunterzuladen, bei den 10- bis 12-Jährigen sind es bereits 29 Prozent und bei den 12- bis 13-Jährigen 59 Prozent (ebd., S. 59).

Für Jugendliche gehört das Internet zum Alltag. 97 Prozent in dieser Altersgruppe gingen 2019 täglich ins Internet, was einen Höchststand in der JIM-Studienreihe darstellt (Feierabend et al. 2020, S. 13). Dabei wird das Internet hauptsächlich mit dem Smartphone genutzt; stationärer PC, Laptop und Tablet sind mit Abstand weniger relevant (ebd., S. 21). Nach eigenen Angaben lag die Internetnutzungsdauer im Jahr 2017 bei Jugendlichen an einem Wochentag bei ca. 221 Minuten täglich (Feierabend et al. 2017b, S. 30). 2019 ist die Nutzungsdauer das dritte Jahr in Folge leicht rückläufig und liegt bei 205 Minuten (Feierabend et al. 2020, S. 24)<sup>13</sup>. Für das Wochenende wurden häufig auch längere Nutzungszeiten angegeben. Nach den Medientätigkeitsfeldern der JIM-Studie gegliedert, verteilt sich die Aktivität von Jugendlichen auf Kommunikation (33 %), Unterhaltung (z. B. Musik, Bilder, Videos) (30 %), Spiele (26 %) und Informationssuche (10 %) (Feierabend et al. 2020, S. 25). Dabei weisen die Autorin und die Autoren darauf hin, dass die Grenzen dieser Felder unscharf sind und in vielen Angeboten die Tätigkeiten ineinander übergehen. Deutlich wird aber, dass entsprechend der unterschiedlichen Medientätigkeiten auch unterschiedliche Gefährdungen zu erwarten sind.

<sup>13</sup> Die vorliegenden Daten aus dem Jahr 2020 sind angesichts der pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen nicht direkt vergleichbar und finden sich ab S. 33 bei Feierabend et al. (2020a).

### 2.1.2.2 Kommunikative Medientätigkeiten

Kommunikative Medientätigkeiten erfüllen im Alltag von Kindern und Jugendlichen verschiedene Funktionen des zwischenmenschlichen Austausches, der Freundschafts- und Beziehungspflege, der sozialen Zuordnung sowie der Abgrenzung und sind so in wichtige Prozesse der psychosozialen Entwicklung, Identitätsarbeit und gesellschaftlichen Teilhabe eingebunden. Unter „kommunikative Medientätigkeiten“ fällt die direkte Kommunikation zu zweit oder in überschaubaren selbst definierten „Freundeskreisen“ mittels Messengern, SMS oder anderen Diensten. Erfasst werden hiermit auch der Austausch und die Selbstpräsentation in mehr oder weniger genau definierten größeren Öffentlichkeiten, z. B. mittels persönlicher Profile in Sozialen Online-Netzwerken.

Verschiedene Funktionen der kommunikativen Medientätigkeiten

#### Kommunikative Medientätigkeiten im Kindergarten- und Vorschulalter (2- bis 6-Jährige)

Bei der Altersgruppe der 2- bis 6-jährigen Kinder spielen digitale Medien für die Kommunikationsbedürfnisse im Vergleich zu älteren Altersgruppen noch eine geringe Rolle. Allerdings verweisen Studienergebnisse darauf, dass die Wahrnehmung von und die ersten Kontakte mit Online-Kommunikationsdiensten und -plattformen bereits in der frühen Kindheit stattfinden. In der FIM-Studie wird in Bezug auf die 3- bis 5-Jährigen ausgeführt, dass es für „ein Viertel der Kinder eine regelmäßige Freizeitbeschäftigung [ist], Fotos und Videos auf dem Smartphone anzuschauen“ (Feierabend et al. 2017a, S. 59). Drei Viertel der Eltern nutzen laut dieser Studie täglich oder mehrmals in der Woche mit ihren Kindern Social-Media-Angebote und ein Drittel gibt an, mit ihnen Fotos oder Videos auf dem Smartphone anzuschauen (ebd.). Da die Rezeption von Bildern und Videos eng gekoppelt ist an die Nutzung von Social-Media-Plattformen und Messengerdiensten wie WhatsApp, Instagram, Facebook und YouTube, ist davon auszugehen, dass Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter mit diesen Angeboten in Kontakt kommen, selbst wenn sie diese nicht selbstständig nutzen. Ein Fallbeispiel aus der MoFam-Studie veranschaulicht solche familiären Praktiken: „Für Familie Ritter spielt ritualisierte Mediennutzung noch keine allzu große Rolle, insbesondere weil ihr Sohn Laurin erst ein Jahr alt ist. Trotzdem gibt es aber bereits Rituale mit Medienbezug. Ein Ritual, das die Familie pflegt, ist das regelmäßige Video-Telefonieren von Laurin mit seinen Großeltern über WhatsApp oder Skype per Handy oder Tablet“ (Oberlinner et al. 2018, S. 10). Festgehalten werden kann, dass Kinder bereits ab der frühen Kindheit – vermittelt über ihre Eltern – kommunikative Medientätigkeiten beobachten und begleiten. Es liegt nahe, dass sie dabei auch erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsdiensten und -plattformen machen.

Erste Kontakte mit Social-Media-Angeboten, insbesondere Foto- und Videorezeption

### Kommunikative Medientätigkeiten im Grundschulalter und in der späten Kindheit (6- bis 13-Jährige)

Relevanz digitaler Medien für die Kommunikation nimmt zu

Im Grundschulalter nimmt die Relevanz digitaler Medien zur Kommunikation mit anderen Menschen stetig zu. Darauf verweist die DIVSI U9-Studie des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet: „88 Prozent der 6-Jährigen und 95 Prozent der 8-Jährigen wissen, dass man über das Internet mit Freunden ‚Kontakt haben‘ bzw. chatten kann. Fragt man Kinder, was sie gerne im Internet machen, geben 49 Prozent der 6- bis 8-Jährigen Internetnutzer an, dass sie dies sehr gerne oder gerne tun“ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 71). Die Kommunikation mit Freundinnen und Freunden im Internet geschieht dabei auf vielfältige Weise. 70 Prozent der 6- bis 13-Jährigen schreiben Textnachrichten, 49 Prozent senden Sprachnachrichten und 43 Prozent kommunizieren, indem sie Bilder oder ihren Status posten (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2019, S. 65). Die Nutzungsrelevanz steigt dabei mit dem Alter. Dies zeigt sich in der KIM-Studie 2018 bei der Beantwortung der Frage „Was machst du, wenn du dich mit Freunden verabreden willst?“. Während unter 10-Jährige am häufigsten angeben vorbeizugehen, verabreden Kinder ab 10 Jahren sich am häufigsten über Messengerdienste, indem sie Sprach- oder Textnachrichten verschicken (Feierabend et al. 2019, S. 36). Erste Kontakte zur Videotelefonie finden häufig schon im Kleinkindalter statt und die Nutzung dieser Kommunikationsform nimmt mit dem Alter weiter zu. 19 Prozent der 9- bis 11-Jährigen sprechen mindestens wöchentlich mit Freundinnen bzw. Freunden oder Familienmitgliedern über Dienste wie Skype oder Facetime (Hasebrink et al. 2019, S. 11).

Wichtig: Telefonate mit den Eltern über das Mobiltelefon

Kommunikation in Form von Telefonaten, etwa mit den Eltern, spielt bei 6- bis 13-Jährigen eine große Rolle. Von den unter 8-Jährigen nutzt ein Viertel der Kinder dazu ein Mobiltelefon oder Smartphone, zwischen 8 und 13 Jahren steigt dieser Anteil auf über ein Drittel. Die Kommunikation mit den Eltern verläuft häufiger über Telefonate und weniger über Textnachrichten (Feierabend et al. 2019, S. 37).

WhatsApp-Nutzung an erster Stelle

Auch andere Kommunikationsfunktionen von Smartphones gewinnen im Grundschulalter an Bedeutung. Die Kommunikation mittels Textnachrichten steht laut KIM-Studie mit 38 Prozent bei den 6- bis 13-Jährigen an erster Stelle. Insgesamt 62 Prozent der 6- bis 13-Jährigen lesen und verschicken regelmäßig WhatsApp-Nachrichten und 47 Prozent der 6- bis 13-Jährigen Internetnutzerinnen und -nutzer verwenden den Messenger täglich. In dieser Lebensphase steigt die WhatsApp-Nutzung mit zunehmendem Alter stetig an: Von den 6- und 7-Jährigen nutzen 17 Prozent den Messenger, von den 8- und 9-Jährigen 36 Prozent, von den 10- und 11-Jährigen bereits 73 Prozent. Im Übergang zum Jugendalter, unter den 12- und 13-Jährigen, hat sich der Messenger bei der überwiegenden Mehrheit (83 %) als Standard-Kommunikationsangebot etabliert (Feierabend et al. 2019, S. 33).

Ein Schwerpunkt der Kommunikation via WhatsApp ist der Austausch mit Gleichaltrigen. 65 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen den Messenger täglich oder mehrmals pro Woche, um sich mit Freunden und Freundinnen auszutauschen (Feierabend et al. 2019, S. 33). Dabei sind 75 Prozent der WhatsApp-Nutzerinnen und -Nutzer mindestens in einer WhatsApp-Gruppe Mitglied, im Durchschnitt nehmen die WhatsApp nutzenden Kinder bei 2,3 Gruppen teil (Feierabend et al. 2019, S. 37). Diese Gruppen setzen sich vor allem aus Freundinnen und Freunden oder der Schulklasse zusammen. So gehören 44 Prozent der 6- bis 13-Jährigen WhatsApp-Nutzenden einer WhatsApp-Klassengruppe an (ebd.). Ihre noch geringeren Lese- und Schreibfertigkeiten kompensieren Kinder im jüngeren Grundschulalter mittels der Sprachnachrichtenfunktion der Messenger (ebd., S. 15 f.).

Austausch mit Gleichaltrigen  
zentral

In der späteren Kindheit nehmen die kommunikativen Medientätigkeiten insgesamt weiter zu und neben Telefonie und Textnachrichten werden zunehmend auch Soziale Online-Netzwerke kommunikativ genutzt. Die am häufigsten und ausführlichsten diskutierten Angebote sind der bereits angesprochene Dienst WhatsApp sowie Instagram, Snapchat und TikTok. Bildkommunikation hat in diesem Kontext große Relevanz. Insgesamt 39 Prozent der 6- bis 13-Jährigen verschicken regelmäßig Fotos und Videos mit dem Smartphone (Feierabend et al. 2019, S. 17). Neben WhatsApp (62 %) werden für die kommunikativen Medientätigkeiten der 6- bis 13-Jährigen auch regelmäßig Facebook (26 %), Snapchat (21 %) und Instagram (16 %) genutzt (ebd., S. 38).

Ab 10 Jahren: Soziale  
Online-Netzwerk-,  
Foto- und Videoplattformen

Damit sind im Medienhandeln der Altersgruppe Dienste etabliert, von deren Nutzung Kinder gemäß den aktuellen allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) ausgeschlossen sein sollen. Das Mindestalter laut AGB liegt beispielsweise bei WhatsApp bei 16 Jahren und bei Instagram, Snapchat und Facebook bei 13 Jahren. TikTok darf laut Anbieter ab 18 Jahren und mit Einverständnis der Eltern ab 13 Jahren genutzt werden.

Kinder und Jugendliche nutzen  
Dienste, die sie eigentlich noch  
gar nicht nutzen dürften

### Kommunikative Medientätigkeiten im Jugendalter

#### (ca. 12- bis 18-/19-Jährige)

Mit dem Übergang zum Jugendalter nehmen die Medientätigkeiten im Bereich der sozialen Kommunikation weiter zu, werden differenzierter und von den älteren Jugendlichen teils auch kritisch reflektiert. Bei den 10- bis 14-Jährigen, die in den Jahren 2015 und 2016 an der ACT ON!-Monitoringstudie beteiligt waren, sind WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook und YouTube die am häufigsten und ausführlichsten diskutierten Angebote. Vor allem die 12- bis 14-Jährigen fokussieren auf die Medienangebote zu Kommunikation. Sie thematisieren Messenger, Chats und Soziale Online-Netzwerke und diskutieren in diesem Zusammenhang Aspekte der sozialen Einbindung, der sozialen Kontrolle und des sozialen Drucks, aber auch kommunikationsbezogene Risikobereiche wie Datensicherheit, Mobbing oder Belästigung durch Fremde (Gebel et al. 2016a; Stecher et al. 2020).

WhatsApp, Instagram, Snapchat,  
Facebook und YouTube werden  
am häufigsten genutzt

Kommunikation über das Smartphone macht größten Teil der Online-Nutzung aus

Laut JIM-Studie macht die Nutzung digitaler Medien zur Kommunikation bei 12- bis 19-Jährigen mit 33 Prozent den größten Anteil der Online-Nutzung aus und ist bei Mädchen (41 %) noch etwas stärker ausgeprägt als bei Jungen (29 %) (Feierabend et al. 2020, S. 26). Social-Media-Angebote haben dementsprechend eine zentrale Bedeutung in den Mediennutzungsstrukturen Jugendlicher. Sie werden von 89 Prozent der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig und von 75 Prozent (fast) täglich genutzt (DAK-Gesundheit 2020, S. 7). Kommunikative Medientätigkeiten Jugendlicher stehen dabei im Kontext der großen Verbreitung und Bedeutung des Smartphones als zentrales Endgerät in dieser Altersgruppe.

Nahezu Vollversorgung der 14- bis 15-Jährigen durch WhatsApp bei Textnachrichten

In dieser Altersgruppe werden alle Tätigkeiten mit dem Smartphone mit steigendem Alter häufiger ausgeführt. Dabei konstatiert das Autorinnen- und Autorenteam der KIM-Studie: „Die stärkste Dynamik zeigt sich hier beim Verschicken von Nachrichten“ (Feierabend et al. 2019, S. 18). Bereits mehr als die Hälfte (57 %) der 12- bis 13-Jährigen verschickt täglich Nachrichten (ebd.). Laut JIM-Studie nutzen 93 Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals die Woche WhatsApp und 86 Prozent täglich (Feierabend et al. 2020, S. 37). Als Werkzeug zur zwischenmenschlichen Kommunikation erreicht WhatsApp im Jugendalter damit hinsichtlich seiner Verbreitung einen Status, der einer Vollversorgung nahekommt.

Ebenfalls häufig genutzt: Sprachnachrichten

Eine Besonderheit der Messenger-Nutzung durch Jugendliche ist die Versendung von Sprachnachrichten. Sie sind, wie die sprachbasierte Bedienung des Smartphones, für knapp ein Fünftel der Jugendlichen alltäglich geworden (Initiative D21 e. V. 2018, S. 17).

Wichtige Rolle der Bildkommunikation

Neben Text- und Sprachnachrichten hat auch die Bildkommunikation im Jugendalter einen hohen Stellenwert. Sie ist zentral für die Nutzung des Messengerdienstes Snapchat und der Netzwerkplattform Instagram. Unter den 12- bis 19-Jährigen verwenden 46 Prozent Snapchat und 64 Prozent Instagram (fast) täglich (Feierabend et al. 2020, S. 37), wobei Mädchen beide Plattformen deutlich intensiver nutzen. Im Durchschnitt laden die Jugendlichen zwischen drei und fünf Bilder pro Woche auf Instagram hoch, wobei rund 40 Prozent ihr Profil öffentlich gestellt haben, sodass die Bilder auch von Personen außerhalb des persönlichen Netzwerks gesehen werden können (ebd., S. 30 f.). Durch die Nutzung von Snapchat und Instagram sind Jugendliche beim Verschicken und Verbreiten von Fotos mit den Themen Datenschutz und Persönlichkeitsrechte konfrontiert. Zugleich verschwimmt hier die Grenze zu gestaltend-produzierenden Medientätigkeiten.

### 2.1.2.3 Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten

Bei den gestaltend-produzierenden Medientätigkeiten hat die Bildkommunikation einen besonderen Stellenwert. Das Erstellen, Gestalten und Verbreiten von Fotos und Videos ist bereits in der Kindheit beliebt und gewinnt mit steigendem Alter an Bedeutung. Insgesamt zeigt sich jedoch, dass die Überblicksstudien bisher nur einen verhältnismäßig oberflächlichen Einblick in produzierende Tätigkeiten von Kindern und Jugendlichen ermöglichen.

Herstellung und Gestaltung von Bildern und Videos

#### Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten im Kindergarten- und Vorschulalter (2- bis 6-Jährige)

Mit Apps malen, fotografieren oder Filme erstellen sind gestaltend-produzierende Tätigkeiten, die mit aktuellen digitalen Medien „kinderleicht“ sind. Es liegen jedoch kaum Daten vor, inwiefern Kinder dies im Kindergarten- und Vorschulalter bereits (selbst) tun. In der pädagogischen Praxis werden digitale Medien insgesamt selten in Gebrauch genommen. Hauptsächlich findet der Medieneinsatz zum Recherchieren statt, ist gezielt und wird durch pädagogisches Personal begleitet. Das Produzieren von bspw. Ton- oder Videoaufnahmen spielt kaum eine Rolle. Somit kommt nur eine Minderheit der Jüngsten in pädagogischen Einrichtungen wie Kindergarten und Vorschule mit gestaltend-produzierenden Medientätigkeiten in Berührung (Nieding et al. 2020; Oberlinner et al. 2018; Schubert et al. 2018b).

Wenig Daten zu 2- bis 6-Jährigen vorhanden

#### Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten in Grundschulalter und später Kindheit (6- bis 13-Jährige)

Im Grundschulalter und in der späten Kindheit sind entsprechende Medientätigkeiten bereits weiter verbreitet: Etwas mehr als die Hälfte der 6- bis 13-jährigen Smartphone-Nutzenden macht regelmäßig Fotos oder Videos, 18 Prozent erstellen zumindest einmal pro Woche digitale Werke, indem sie am Tablet malen (Feierabend et al. 2019, S. 17). 10 Prozent der Kinder geben an, den Computer im Schulkontext für kreative Bildbearbeitung zu nutzen, sowohl zu Hause als auch in der Schule selbst (Feierabend et al. 2019). Bei der Nutzung von Sozialen Online-Netzwerken, vor allem bei Plattformen wie Instagram, Snapchat und TikTok, bei denen die Bildkommunikation im Vordergrund steht, verschwimmen die Grenzen zwischen kommunikativer und gestalterisch-produzierender Medientätigkeit. Zudem geben bereits sieben Prozent der 6- bis 13-Jährigen an, selbst Videos für YouTube zu produzieren (Feierabend et al. 2019, S. 46).

Knapp die Hälfte macht Fotos oder Videos

#### Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten im Jugendalter (ca. 12- bis 18-/19-Jährige)

Im Jugendalter gehören gestaltend-produzierende Medientätigkeiten zum Repertoire der Peerkommunikation. Die JIM-Studie 2019 verweist darauf, dass bei den 12- bis 19-Jährigen Instagram

Jugendliche verbreiten Bilder auf Instagram und über Snapchat

für 46 Prozent und Snapchat für 20 Prozent die wichtigsten Apps sind. Bei beiden Plattformen steht die Veröffentlichung von Fotos und Videos im Vordergrund (Feierabend et al. 2020, S. 28; Hasebrink et al. 2019).

### Erstellen und Posten von Videos wird wichtiger

Neben dem Fotografieren gewinnt im Jugendalter auch das Erstellen und Posten von Videos an Gewicht. 57 Prozent der Jugendlichen im Alter von 12 bis 14 Jahren geben an zu wissen, wie sie Musik oder Videos selbst produzieren und ins Internet stellen können, bei den 15- bis 17-Jährigen sind es bereits 75 Prozent (Hasebrink et al. 2019, S. 14).





### 2.1.2.4 Spielerische Medientätigkeiten

Viele ältere Kinder und Jugendliche machen Games zum Ausgangspunkt und Anker ihrer jugendkulturellen Orientierung. Zugleich sind Spiele in den konvergenten Angebotsstrukturen digitaler Medien ein fest etabliertes und differenziert entwickeltes Marktsegment. Digitale Spiele existieren als Offline- und Online-medien, sind gerätespezifisch oder geräteübergreifend angelegt und können allein oder in (auch anonym) vernetzten Gruppen gespielt werden. Aus der konkreten Spielstruktur und den Spielmodalitäten ergeben sich im Zusammenspiel mit den Nutzungsmustern von Kindern und Jugendlichen potenzielle Gefährdungen im Hinblick auf Inhalte, Interaktionsrisiken sowie Abhängigkeitsphänomene. Vor diesem Hintergrund werden im Folgenden Befunde dazu dargestellt, welche spielerischen Medientätigkeiten Kinder und Jugendliche im Altersverlauf mit Medien verfolgen.

Spiele als Ausgangspunkt oder Anker jugendkultureller Orientierung

#### Spielerische Medientätigkeiten im Kindergarten- und Vorschulalter (2- bis 6-Jährige)

Im Kindergarten- und Vorschulalter kann das Spiel als die zentrale Tätigkeit des Alltags und der Weltaneignung von Kindern betrachtet werden. In der miniKIM-Studie geben die Haupterziehenden<sup>14</sup> von 2- bis 5-Jährigen an, dass 17 Prozent der Kinder in diesem Alter regelmäßig, d. h. täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele nutzen, ein weiteres Viertel ein bis mehrmals pro Woche. 58 Prozent nutzen (noch) keine digitalen Spiele (Feierabend et al. 2021, S. 31).

Einstieg in die Welt der digitalen Spiele

Als Endgeräte zum Spielen sind vor allem Handys und Smartphones von Bedeutung (Feierabend et al. 2021, S. 32). Bemerkenswert ist, dass 17 Prozent der 2- bis 5-Jährigen alleine, also ohne das Beisein der Eltern, mit digitalen Spielen umgehen (Feierabend et al. 2021, S. 12 f.).

Spielkontext

Die in der miniKIM befragten Eltern von 2- bis 5-Jährigen nennen überwiegend Spieletitel, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ohne Altersbeschränkung freigegeben sind und keine jugendgefährdenden oder entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte beinhalten. Die meisten Nennungen kann das Jump'n'Run-Spiel „Super Mario“ (15 %) auf sich vereinen, gefolgt von der Haustier-App „Talking Tom“ (3 %), dem Spiel zur Fernsehserie „Paw Patrol“ und dem Open-World-Spiel „Minecraft“ (je 2 %) (Feierabend et al. 2021, S. 32). Die DIVSI U9-Studie verweist in diesem Kontext darauf, dass bei 3- bis 8-jährigen Kindern von Eltern mit geringer formaler Bildung ein stärkerer Unterhaltungsfokus in der Spieleauswahl festgestellt werden kann, während Kinder von höher gebildeten Eltern mehr digitale Lernspiele nutzen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015).

Spieleauswahl und Altersfreigabe

<sup>14</sup> Im Studiendesign der FIM-Studie wird in der Altersgruppe der 3- bis 5-Jährigen stellvertretend für die Kinder die Person befragt, die hauptsächlich für die Erziehung des Kindes zuständig ist.

### Spielerische Medientätigkeiten im Grundschulalter und in der späten Kindheit (6- bis 13-Jährige)

Faszination für digitale Spiele steigt

Gegenüber der noch geringen Nutzung von digitalen Spielen im Kindergarten- und Vorschulalter gewinnen spielerische Medientätigkeiten im Grundschulalter immens an Bedeutung. 60 Prozent der 6- bis 13-Jährigen beschäftigen sich regelmäßig mit Computer-, Konsolen- und Online-Spielen (Feierabend et al. 2019, S. 11). Ein Fünftel der 6- bis 13-Jährigen zählt digitale Spiele zu den Lieblingsfreizeitbeschäftigungen, bei den Jungen sind es 29 Prozent, bei den Mädchen 12 Prozent (Feierabend et al. 2019, S. 14).

Tägliche Spieldauer

Zwei Drittel geben außerdem an, regelmäßig digitale Spiele zu nutzen, 22 Prozent (fast) täglich. Auch hier lässt sich im Geschlechtervergleich ein Unterschied erkennen: mit 68 Prozent spielen deutlich mehr Jungen regelmäßig digitale Spiele als Mädchen (52 %) und auch die tägliche Nutzung kommt bei Jungen fast doppelt so häufig vor wie bei den Mädchen. Die Nutzungsfrequenz nimmt außerdem mit dem Alter zu. Während bei den 6- bis 7-Jährigen 42 Prozent mindestens einmal die Woche digitale Spiele nutzen, sind es im Alter von 8 bis 9 Jahren bereits 55 Prozent, mit 10 bis 11 Jahren 69 Prozent und bei den 12- bis 13-Jährigen 73 Prozent (Feierabend et al. 2019, S. 52).

Spielkonsole und Spiele auf anderen Endgeräten werden regelmäßig genutzt

Regelmäßig, d. h. mindestens einmal wöchentlich, werden von dieser Altersgruppe Konsolenspiele (43 %), aber auch Computerspiele (37 %), Smartphone-Spiele (38 %) und Tablet-Spiele (17 %) genutzt. Die Nutzungsfrequenz steigt über alle Endgeräte mit dem Alter, am stärksten zeigt sich diese Dynamik beim Spielen mit dem Smartphone (Feierabend et al. 2019, S. 53).

Digitale Spiele werden oft allein, aber auch mit Freunden gespielt

Digitale Spiele werden zwar häufig allein genutzt, das gilt vor allem für ältere Kinder und für Spiele, die mit dem Handy oder Smartphone gespielt werden, im Vergleich mit anderen Medientätigkeiten wie fernsehen sowie online Videos oder Filme schauen, findet die Nutzung aber nicht häufiger statt (Feierabend et al. 2017a, S. 14). Spielerische Medientätigkeiten als Teil der Kinderkultur sind zudem auch beliebt, wenn Gleichaltrige Zeit miteinander verbringen. Wenn 6- bis 13-Jährige mit Freundinnen und Freunden zusammen sind, dann sind Computerspiele für gut jedes vierte Kind die relevanteste Medientätigkeit (Feierabend et al. 2019, S. 15).

Quellen zur Orientierung und Information über Spiele

Information und Orientierung auf dem Spielmarkt verschaffen sich die 6- bis 13-Jährigen auf verschiedene Weise. Die beliebtesten Games in dieser Altersgruppe sind laut KIM-Studie FIFA, Minecraft, Die Sims und Mariokart (Feierabend et al. 2020b, S. 63). Spielbegeisterte ältere Jungen zwischen 10 und 12 Jahren orientieren sich in der Vielzahl der Apps, Mods, Launcher und Server an den einschlägigen YouTuberinnen und YouTubern, die auch in diesen Bereichen Tipps geben und Tricks verraten (Gebel et al. 2016b, S. 20).

36 Prozent der 6- bis 13-Jährigen haben schon einmal Spiele gespielt, für die sie nach USK-Freigabe zu jung sind. Die Hinwendung zu solchen Spielen steigt mit dem Alter an. Bei den 12- bis 13-jährigen Spielerinnen und Spielern, denen die Kennzeichnung schon einmal aufgefallen ist, hat bereits jede bzw. jeder Zweite schon einmal entsprechende Spiele genutzt. Für die Beschaffung dieser Spiele kommt der Peergroup und auch den Eltern eine wichtige Rolle zu (Feierabend et al. 2019, S. 55). Umso bedeutender ist die Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit der Alterskennzeichen insbesondere bei den Eltern, aber auch die Vermittlung der den Alterskennzeichen zugrunde liegenden Erwägungen gegenüber den Kindern und Jugendlichen selbst.

Alterskennzeichnung wird nicht immer beachtet

### Spielerische Medientätigkeiten im Jugendalter (ca. 12- bis 18-/19-Jährige)

Im Jugendalter gewinnen die spielerischen Medientätigkeiten an Relevanz, besonders bei den Jungen. Laut JIM-Studie 2019 werden digitale Spiele am PC, der Konsole, dem Tablet oder dem Smartphone von 63 Prozent der 12- bis 19-Jährigen zumindest mehrmals pro Woche genutzt, bei den Jungen von 80 Prozent, bei den Mädchen lediglich von 44 Prozent (Feierabend et al. 2020, S. 44). Insgesamt spielen Jugendliche nach eigener Schätzung wochentags durchschnittlich 81 Minuten; im Vergleich zu 2018 ist die Nutzungsdauer damit um ca. 20 Prozent gesunken (2018: 103 Minuten; 2017: 84 Minuten). Es wird vermutet, dass die starke Schwankung innerhalb von drei Jahren mit kurzfristigen Spielertrends zusammenhängt. Jungen spielen dabei etwa 2,5-mal so lange wie Mädchen (116 gegenüber 43 Minuten) (Feierabend et al. 2020, S. 47). Im Kontext der Covid-19-Pandemie verweist die Studie der DAK-Gesundheit auf einen Anstieg der Nutzungsdauer von digitalen Spielen bei Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren. Die durchschnittliche Dauer stieg innerhalb eines halben Jahres von 80 auf 139 Minuten wochentags. Während des Lockdowns im April 2020 gab mehr als ein Viertel aller Befragten an, wochentags drei Stunden und länger mit digitalen Spielen beschäftigt zu sein, bei jedem/jeder Zehnten waren es mehr als fünf Stunden (DAK-Gesundheit 2020, S. 22).

Nutzungsfrequenz und Spieldauer

Für ihre spielerischen Medientätigkeiten nutzen vor allem Mädchen das Mobiltelefon bzw. Smartphone (63 %) am häufigsten, Jungen hingegen scheinen keine so eindeutige bzw. eine differenziertere Präferenz für ein Gerät zu haben. Die Nutzung verteilt sich relativ gleichmäßig auf feste Spielkonsolen (36 %), Computer oder Laptop (34 %) und Smartphones (23 %). Smartphone-Spiele werden von 41 Prozent der Jugendlichen mehrmals pro Woche gespielt (Feierabend et al. 2020, S. 46).

Genutzte Endgeräte – je nach Geschlecht unterschiedlich häufig

## 2.1.2.5 Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten

Wissenserweiterung für die Schule und in der Freizeit

Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten hängen einerseits eng mit den Anregungen und Anforderungen zusammen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erfahren. Andererseits nutzen Kinder und Jugendliche das Internet auch wissens- und informationsorientiert, um in der Freizeit ihren Themeninteressen und Informationsbedürfnissen nachzugehen. Für die Erledigung von Schularbeiten sucht etwa jedes vierte Kind mit 6 oder 7 Jahren Informationen im Internet (Feierabend et al. 2019, S. 48), bei den 15- bis 17-Jährigen 77 Prozent (Hasebrink et al. 2019, S. 11). Dabei spielen gerade auch die im Internet verfügbaren Antworten auf eine Vielzahl an alltagsrelevanten und -praktischen Fragen eine große Rolle für Kinder und Jugendliche.

Informationssuche zusammen mit den Eltern

### Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten im Kindergarten- und Vorschulalter (2- bis 6-Jährige)

Selbst wenn die jüngste Altersgruppe überwiegend noch keine eigenen internetfähigen Geräte besitzt und für die Nutzung digitaler Medien auf die Unterstützung Erwachsener angewiesen ist, lernen Kinder das Internet bereits als Wissensquelle und digitale Endgeräte als Werkzeuge zur Informationssuche oder zum Lernen kennen. Da es für die jüngste Altersgruppe kaum aktuelle Daten aus Deutschland gibt, ist ein Blick auf Daten aus dem deutschsprachigen Raum sinnvoll. So gaben in einer österreichischen Studie 25 Prozent der Haupterziehenden von Kindern zwischen 0 und 6 Jahren an, dass ihr Kind zumindest gelegentlich ein internetfähiges Gerät zum Lernen nutzt (z. B. von Sprachen oder Rechnen) (Saferinternet.at 2020, S. 16).

Informationssuche – vor allem über Google – gewinnt immer mehr an Bedeutung

### Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten im Grundschulalter und in später Kindheit (6- bis 13-Jährige)

Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten gewinnen mit dem Beginn des Grundschulalters an Bedeutung. Bereits 63 Prozent der 6- bis 7-Jährigen nutzen das Internet, um über Suchmaschinen Informationen zu erhalten. Mit zunehmendem Alter wird das Recherchieren von Informationen für Kinder wichtiger. Nahezu alle (98 %) der 12- bis 13-Jährigen nutzen das Internet zu diesem Zweck (Feierabend et al. 2019, S. 47). Google ist die bekannteste Suchmaschine bei Kindern und wird über alle Themen hinweg als erste Anlaufstelle genannt; Kindersuchmaschinen wie fragFINN und Blinde Kuh werden vorrangig für die Erledigung von Hausaufgaben, zum Recherchieren von Internetspielen und für Anleitungen zum Kochen und Basteln verwendet (Feierabend et al. 2019, S. 49).

YouTube als wichtige Informationsquelle

Neben den Suchmaschinen erweist sich YouTube für die Altersgruppe als subjektiv wichtiges Angebot für ihre informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten. Insgesamt sehen 12 Prozent der 6- bis 13-Jährigen mindestens einmal wöchentlich Videos

zu Schulthemen an. Vor allem ältere Kinder ab 10 Jahren nutzen die Videoplattform im schulischen Kontext (10 bis 11 Jahre: 14 %, 12 bis 13 Jahre: 21 % (Feierabend et al. 2019, S. 50)). Tutorials, also Videos, die Alltagserklärungen und Gebrauchsanweisungen liefern, nutzen 29 Prozent mindestens wöchentlich, ähnlich häufig werden Erklärvideos für Schule und Unterricht angesehen (25 %). Let's-play-Videos, in denen neue Games erklärt werden oder man anderen beim Spielen und Erreichen verschiedener Levels zusehen kann, schauen sich 25 Prozent wöchentlich an (Feierabend et al. 2019, S. 46). Kinder schätzen YouTube als Quelle für die Lösung praktischer Alltagsfragen und orientieren sich in vielerlei Hinsicht an ihren YouTube-Lieblingen (Gebel et al. 2016, S. 33 f.).

Die Suche nach Information und Wissen im Internet bezieht sich im Grundschulalter auf schulische wie auf Freizeithemen. 48 Prozent der 6- bis 13-Jährigen verwenden Suchmaschinen für Schule und Hausaufgaben und 33 Prozent, um Infos über Prominente zu finden. Knapp ein Drittel sucht nach Nachrichten und aktuellen Meldungen. Bei der Suche nach Unterstützung bei persönlichen Problemen setzen 13 Prozent Suchmaschinen ein (Feierabend et al. 2019, S. 47).

Insgesamt finden informations- und wissensbezogene Medientätigkeiten von Kindern im Grundschulalter bei Weitem nicht flächendeckend in der Schule statt. Nur 31 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen einen PC in der Schule (Feierabend et al. 2019, S. 51). Dabei unterscheidet sich der Computereinsatz deutlich nach dem Alter. Bei den Schulanfängerinnen und -anfängern zwischen 6 und 7 Jahren nutzen nur 7 Prozent wöchentlich einen PC und 3 Prozent einen Laptop. Hingegen nutzt die Hälfte der 12- bis 13-Jährigen wöchentlich einen Computer (8 bis 9 Jahre: 17 %, 10 bis 11 Jahre: 38 %), und ein Viertel einen Laptop (8 bis 9 Jahre: 9 %, 10 bis 11 Jahre: 88 %). Im Schulkontext steht das Schreiben von Texten am Computer im Fokus, ein Drittel führt dies mindestens wöchentlich aus, gefolgt von der Verwendung des Computers als Rechercheinstrument (24 %) und zur Nutzung von Lernprogrammen (23 %) (Feierabend et al. 2019, S. 51). Die Digitalisierung des Schulunterrichts hat während der Covid-19-Pandemie einen Schub erhalten.

### **Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten im Jugendalter (ca. 12- bis 18-/19-Jährige)**

Im Jugendalter nehmen die informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten im Umfang deutlich zu und werden hinsichtlich der verwendeten Quellen und Werkzeuge vielfältiger und differenzierter. Ein Zehntel ihrer Online-Nutzungszeit verwenden Jugendliche für informative Inhalte (Feierabend et al. 2020, S. 25). Laut JIM-Studie führen 87 Prozent der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig Online-Recherchen durch (Feierabend et al. 2020, S. 41). Eine Studie des Hans-Bredow-Instituts zu Online-Erfahrungen von Jugendlichen weist aus, dass drei Viertel der 12- bis 17-Jährigen im Internet nach Themen aus der Schule recherchieren.

## Wissensbereiche

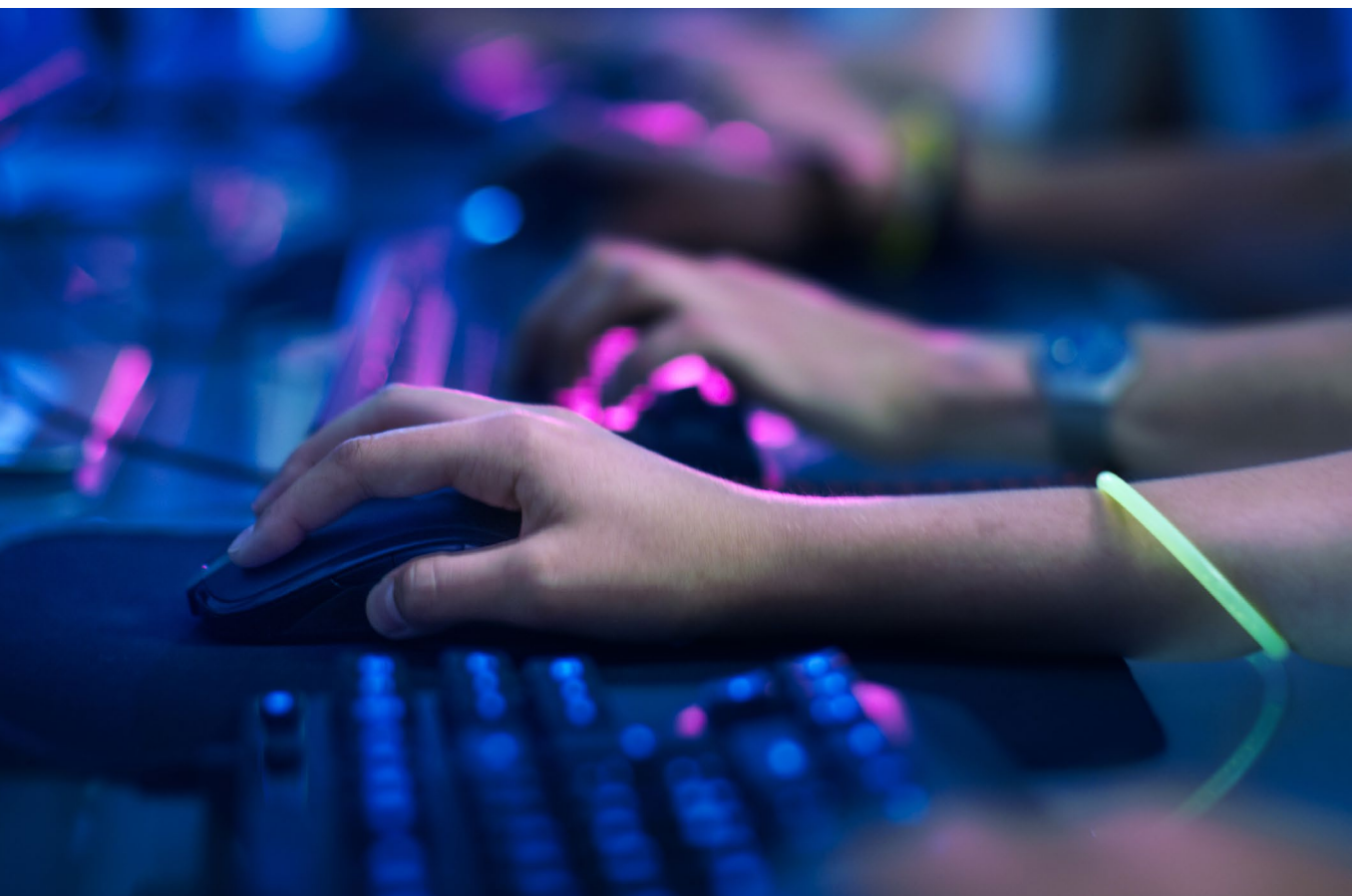
## Computernutzung in der Schule

## Anteil informationsorientierter Mediennutzung

43 Prozent suchen nach aktuellen Nachrichten und jeder oder jede Zehnte nach Gesundheitsinformationen (Hasebrink et al. 2019, S. 11). Durch die seit Beginn der Covid-19-Pandemie veränderten Lernbedingungen nimmt die informations- und wissensbezogene Medientätigkeit im Leben der Jugendlichen einen noch höheren Stellenwert ein. In einer Zusatzerhebung der JIM-Studie 2020 geben 44 Prozent an, dass ihnen Tutorials im Internet beim Lernen helfen. 83 Prozent der Befragten gaben YouTube als genutztes Lernangebot an (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 21.04.2020). Zum Vergleich: In der JIM-Studie 2019 geben 18 Prozent der 12- bis 19-Jährigen an, sich Erklärvideos für die Schule anzusehen (Feierabend et al. 2020, S. 40).

### Quellen für Informationssuche

Während Grundschülerinnen und -schüler bei der Informationssuche überwiegend auf Suchmaschinen oder Lernsoftware zugreifen, wird das Spektrum an Quellen bei der Informationssuche im Jugendalter deutlich breiter. Suchmaschinen nutzen 87 Prozent der Jugendlichen mindestens mehrmals pro Woche. Darüber hinaus nehmen sie aber auch Social-Media-Angebote als Informationsquellen wahr. Etwas mehr als die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen informiert sich themenbezogen bei YouTube, ein Drittel informiert sich auf Wikipedia, etwas weniger als ein Fünftel auf Nachrichtenportalen von Zeitungen und jeder oder jede Zehnte liest das Nachrichtenangebot von Online-Providern wie GMX, web.de oder T-Online. Auch Facebook ist für 16 Prozent eine relevante Informationsquelle (Feierabend et al. 2020, S. 41).



### 2.1.2.6 Rezeptive Medientätigkeiten

Rezeptive Medientätigkeiten sind traditionell im Kinderalltag wie auch in der Jugendkultur verankert. Zu Bilderbuch, Kinderfernsehen, Teen-Movie usw. ist auf der Angebotsseite im Zuge der Digitalisierung eine Vielzahl weiterer Optionen für rezeptive Medientätigkeiten von Kindern und Jugendlichen hinzugekommen. Mit mobil verfügbaren Angeboten zum Lesen, Schauen und Hören verändern sich die soziale Konstellation der Mediennutzung und die zeitliche und örtliche Bindung der Mediennutzung in Alltagsverläufen. Über internationale Online-Portale und Streaming-Dienste steht Kindern und Jugendlichen eine erweiterte Auswahl an verfügbaren Angeboten bereit. Und mit Social-Media-Angeboten und dem dort verfügbaren User-generated Content sind neben redaktionell betreuten Inhalten auch Inhalte von anderen Nutzenden zugänglich, die anregend, aber auch ängstigend, verstörend oder als entwicklungsbeeinträchtigend bzw. jugendgefährdend zu bewerten sind. Schwerpunkte rezeptiver Medientätigkeiten im Altersverlauf werden nachfolgend entlang zentraler Befunde dargestellt.

Anteil informationsorientierter  
Mediennutzung

Vorweggenommen sei, dass die Bedeutung von Social-Media-Plattformen für die rezeptiven Medientätigkeiten von Kindern und Jugendlichen auf der Grundlage der vorliegenden Studienlage schwer einzuschätzen ist (außer bei YouTube). Allerdings stellt die miniKIM-Studie fest: „Es besteht eine Vollausrüstung beim Internetzugang und fast alle Familien verfügen über ein Smartphone und Fernsehgerät, bei einem Großteil der Familien sind zudem Laptop/PC, Tablets oder Video-Streamingdienste vorhanden. Dadurch spielen, neben dem audiovisuellen Medium Fernsehen, mittlerweile auch Online-Angebote der Fernsehsender, kostenfreie Videoportale sowie kostenpflichtige Streamingdienste eine wichtige Rolle in der Mediennutzung von Kindern im Kindergarten- und Vorschulalter“ (Feierabend et al. 2021, S. 19). Weitere Befunde zur Nutzung dieser Angebote könnten beispielsweise hinsichtlich der Co-Nutzung mit Erwachsenen und der Vernetzung von Nutzenden untereinander hilfreich sein. Es gibt Hinweise darauf, dass die Grundlagen für rezeptive Medientätigkeiten in Bezug auf Social-Media-Plattformen heute bereits in der frühen Kindheit und häufig im Beisein der Eltern geschaffen werden (Feierabend et al. 2017a, S. 52). Weitgehend ungeklärte Fragen ergeben sich im Kontext der rezeptiven Medientätigkeiten auch hinsichtlich der Praxis des Following, wodurch sich nicht nur neue Kontaktmöglichkeiten, sondern auch Verweisstrukturen auf Inhalte verändern. Ein Drittel der Jugendlichen in der JIM-Studie 2018 folgt häufig Stars und Prominenten auf Instagram (Feierabend et al. 2018, S. 40).

Daten zur rezeptiven  
Social-Media-Nutzung

### Rezeptive Medientätigkeiten im Kindergarten- und Vorschulalter (2- bis 6-Jährige)

#### Eltern bestimmen Inhalte

Im Kindergarten- und Vorschulalter sind die rezeptiven Medientätigkeiten von Kindern noch weitgehend davon bestimmt, was ihnen Eltern und andere Bezugspersonen verfügbar machen. Streaming-Dienste und das Videoportal YouTube dienen Eltern als Quellen für Videos, die sie ihre Kinder ansehen lassen. Nach den Aussagen der Haupterziehenden schauen 74 Prozent der 3- bis 6-Jährigen Bewegtbilder zusätzlich zum Fernsehen auch auf Streaming-Plattformen und 16 Prozent nutzen diese ausschließlich (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 8). Nach den Aussagen der Haupterziehenden in der miniKIM-Studie 2020 schauen 18 Prozent der 4- bis 5-Jährigen täglich/mehrmals täglich Sendungen auf Streaming-Diensten und 12 Prozent der 4- bis 5-Jährigen sehen sich täglich/mehrmals täglich YouTube-Videos an (Feierabend et al. 2021, S. 21 f.). Da in diesen Studien die Erziehenden befragt wurden und die Aussagen zur Videonutzung von Kindern eventuell von sozialer Erwünschtheit geprägt sind, kann vermutet werden, dass der Anteil von Kindern im Kindergarten- und Vorschulalter, die bereits erste Kontakte mit YouTube und Streaming-Diensten haben, tatsächlich größer ist.

#### Konvergente Online-Angebote von Kinderfernsehsendern

Eine feste Größe für rezeptive Medientätigkeiten von jüngeren Kindern sind auch die konvergenten Online-Angebote von etablierten Kindermarken des Fernsehens wie z. B. Toggo von SuperRTL und KiKA von ARD und ZDF. Diese Anbieter erreichen Kinder sowohl über ihr Fernseh- als auch über ihr Online-Angebot. So sehen 50 Prozent der 3- bis 6-Jährigen, die Online-Videoplattformen benutzen, dort TV-Inhalte (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 22).

### Rezeptive Medientätigkeiten im Grundschulalter und in der späten Kindheit (6- bis 13-Jährige)

#### YouTube-Videos werden mit zunehmendem Alter attraktiver

In der Altersgruppe der 6- bis 13-Jährigen zeigt sich auch bezüglich der rezeptiven Medientätigkeiten eine große Dynamik. 54 Prozent schauen regelmäßig YouTube-Videos. Bei den Jüngsten dieser Altersgruppe sind es 17 Prozent, bei den Ältesten bereits 62 Prozent die mindestens wöchentlich Videos auf YouTube ansehen (Feierabend et al. 2019, S. 44).

#### Mediatheken werden nur von einem Drittel genutzt

Das Angebot, Fernsehsendungen aus dem linearen Fernsehen im Internet, also über Mediatheken oder andere Plattformen anzusehen, wird nur von etwa 15 Prozent der 6- bis 13-Jährigen wahrgenommen (Feierabend et al. 2019, S. 68). Videostreaming-Dienste spielen mittlerweile eine große Rolle: 83 Prozent der 7- bis 13-Jährigen nutzen diese zusätzlich zum Fernsehprogramm, 10 Prozent nutzen Bewegtbildangebote ausschließlich über diese (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 8).

#### Musikrezeption – klassisch und über Internetdienste

Musikhören ist nach dem Videoschauen die wichtigste rezeptive Medientätigkeit im Grundschulalter. 30 Prozent der 6- bis 13-Jährigen hören täglich Musik über CDs, MP3-Player oder über das



Internet (Feierabend et al. 2019, S. 11). Ein knappes Drittel der 6- bis 13-Jährigen hört über das Internet Musik (ebd., S. 33). Laut KIM-Studie rezipieren 26 Prozent der Altersgruppe regelmäßig Hörspiele bzw. Hörbücher (ebd., S. 24). Inwiefern dafür Online-Quellen oder -Dienste genutzt werden, wurde nicht erfasst.

### Rezeptive Medientätigkeiten im Jugendalter (ca. 12- bis 18-/19-Jährige)

Die rezeptiven Medientätigkeiten im Jugendalter sind insgesamt stark an die Nutzung digitaler, teils mobiler Endgeräte und entsprechender Plattformangebote gebunden. Bestimmte Angebote wie WhatsApp, Instagram, Facebook oder YouTube bezeichnen die Jugendlichen der ACT ON!-Monitoringstudie als „Standard“ oder „Pflicht“ (Gebel et al. 2015).

Die rezeptiven Medientätigkeiten von Jugendlichen beziehen sich zu einem großen Teil auf Videos, die Jugendliche sich online verfügbar machen. Bei den 12- bis 19-Jährigen sehen 84 Prozent mindestens mehrmals pro Woche Online-Videos (Feierabend et al. 2020, S. 12).

War YouTube in der JIM-Studie 2018 noch eindeutig im Vordergrund der rezeptiven Online-Video-Nutzung und wurde als beliebtestes Angebot – als „uneinholbar an erster Stelle“ stehend – geführt (Feierabend et al. 2018, S. 35), so steht es mittlerweile in der Beliebtheit zusammen mit Netflix etwa auf einer Stufe (Feierabend et al. 2020). 49 Prozent der 12- bis 19-Jährigen geben an, YouTube mehrmals pro Woche zu nutzen, bei Netflix sind es 46 Prozent. Festzustellen ist auch eine Entwicklung der YouTube-Nutzung im Altersverlauf: 35 Prozent der befragten 12- und 13-Jährigen verwenden YouTube mehrmals pro Woche, bei den 14- und 15-Jährigen sind es 49 Prozent, bei den 16- bis 17-Jährigen 61 Prozent und 49 Prozent bei den 18- bis 19-Jährigen (Feierabend et al. 2020, S. 37). Bei Jugendlichen beliebte Genres bei den YouTube-Videos sind Musikvideos (54 %), Comedy (41 %), Let's Plays (33 %), Sportvideos (22 %), Tutorials (20 %), aktuelle Nachrichten (19 %), Videos zum Thema Schule (18 %) und Videos zu Mode/Beauty (17 %) (ebd., S. 39).

Andere Quellen, die für Bewegtbild aus der Sicht von Jugendlichen relevant sind, sind also Streaming-Plattformen wie Netflix. Knapp die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen nutzt mindestens mehrmals pro Woche Netflix (Feierabend et al. 2020, S. 37). Ein Grund dafür könnte die Beliebtheit von Serien und Filmen aus dem angloamerikanischen Raum sein: „Mindestens einmal pro Woche sieht ein Viertel der Jugendlichen englischsprachige Serien, ein Fünftel englischsprachige Filme – vornehmlich ältere Jugendliche und jene mit formal hoher Bildung“ (Feierabend et al. 2017b, S. 42). Auch die Angebote und Kanäle der Pay-per-View-Videothek Amazon Prime wird von 17 Prozent mindestens mehrmals pro Woche genutzt (Feierabend et al. 2020, S. 37). Erstmals wurde in der JIM-Studie 2018 auch das sogenannte Binge Watching, also das

Medientätigkeiten stark an digitale/mobile Endgeräte und Online-Plattformen gebunden

Rezeption von Online-Videos

YouTube als beliebtestes Angebot für Online-Videos

Online-Streaming-Dienste

Anschauen mehrerer Folgen einer Serie en bloc abgefragt: 65 Prozent der Jugendlichen geben an, Binge Watching zu praktizieren, wobei offen bleibt, wie häufig dies jeweils vorkommt (Feierabend et al. 2018, S. 48).

### Musikrezeption: lieber Audio-Streaming-Dienste und YouTube

Musikhören zählt für 93 Prozent der in der JIM-Studie 2019 befragten Jugendlichen zu den regelmäßigen Medientätigkeiten (Feierabend et al. 2020, S. 12). 66 Prozent hören mindestens mehrmals pro Woche über Streaming-Dienste Musik, 50 Prozent täglich. Aber auch die Videoplattform YouTube ist für Jugendliche eine relevante Quelle für Musik. 62 Prozent der Jugendlichen nutzen mindestens mehrmals pro Woche YouTube zum Musikhören, 25 Prozent täglich (Feierabend et al. 2020, S. 18).

## 2.1.2.7 Konsumorientierte Medientätigkeiten

### Suche nach Informationen zu Waren und Dienstleistungen

Konsumierende Medientätigkeiten wie Bestell- und Kaufvorgänge und sonstige Aktivitäten in und um Onlineshops werden in den vorliegenden Mediennutzungsstudien wenig thematisiert. Doch bereits 6-Jährigen ist bewusst, dass man im Internet etwas kaufen kann. So gibt in der KIM-Studie 2018 jeder oder jede Zehnte der 6- bis 7-Jährigen an, mindestens einmal pro Woche im Internet etwas zu suchen, was er oder sie kaufen möchte. Bei den 12- bis 13-Jährigen trifft dies bereits auf 41 Prozent zu (Feierabend et al. 2019, S. 48). In der Studie des Hans-Bredow-Instituts zu Online-Erfahrungen von Jugendlichen geben 45 Prozent der 12- bis 14-Jährigen an, mindestens wöchentlich online nach Sachen zum Kaufen oder nach Preisen zu suchen, bei den 15- bis 17-Jährigen sind es 69 Prozent (Hasebrink et al. 2019, S. 11). Der gesamte Anteil der konsumorientierten Tätigkeiten in der Altersstufe von 9 bis 17 Jahren ist bei Mädchen (54 %) deutlich höher als bei Jungen (38 %) (ebd.). In der JIM-Studie 2018 gibt die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen (93 %) an, dass ihnen bereits eine Produktdarstellung bei YouTuberinnen und YouTubern aufgefallen ist. Jede bzw. jeder Fünfte gibt an, daraufhin schon einmal ein bestimmtes Produkt gekauft zu haben. Dies trifft öfter auf Mädchen (24 %) als auf Jungen (16 %) zu und häufiger auf Jüngere (12- bis 13-Jährige: 23 %) als auf Ältere (18- bis 19-Jährige: 17 %) (Feierabend et al. 2018, S. 51).

### Datenlage zu (unbeabsichtigten) Internetkäufen

Zu tatsächlichen Internetkäufen von Kindern und Jugendlichen liegen widersprüchliche Angaben vor, aktuelle Daten fehlen fast vollkommen. Die FIM-Studie 2016 weist aus, dass lediglich ein Prozent der 6- bis 19-Jährigen im Internet regelmäßig etwas kauft oder verkauft (Feierabend et al. 2017a, S. 57). Der Datenreport gibt dagegen an, dass 30 Prozent der 10- bis 15-Jährigen im Internet einkaufen, macht jedoch über die Regelmäßigkeit der Tätigkeit keine Angabe. Gekauft werden vor allem Kleidung und Sportartikel, gefolgt von Filmen, Musik und Computersoftware einschließlich Videospiele und Software-Upgrades (Bundeszentrale für politische Bildung 2018, S. 213). Acht Prozent der

12- bis 19-jährigen Online-Spielerinnen und -spieler haben beim Spielen bereits unbeabsichtigt Käufe getätigt oder Abonnements abgeschlossen (Feierabend et al. 2018, S. 61). Dies betrifft Jüngere stärker als Ältere, Jungen häufiger als Mädchen sowie Jugendliche, die eine Haupt- oder Realschule besuchen, häufiger als solche, die auf ein Gymnasium gehen.

### 2.1.2.8 Mediengeräte – Zugang und Besitz von Kindern und Jugendlichen

Grundsätzlich ist bei Kindern und Jugendlichen zwischen dem Zugang zu Mediengeräten (z. B. in der Familie), dem Umfang des Umgangs und dem eigenen Besitz zu unterscheiden. In fast allen Haushalten, in denen Kinder und Jugendliche zwischen 3 und 19 Jahren leben, gibt es mindestens ein Smartphone, einen Internetzugang und einen Fernseher (Feierabend et al. 2019, S. 9). Zugang zu onlinefähigen Mediengeräten haben Kinder und Jugendliche demnach flächendeckend von Anfang an. Der tatsächliche Umgang damit und der eigene Besitz von Mediengeräten differenzieren sich aber unter anderem altersbezogen.

Flächendeckender Zugang zu onlinefähigen Mediengeräten

#### Smartphones und Tablets

Smartphones und Tablets sind Kindern in der jüngsten Altersgruppe (2- bis 6-Jährige) zunächst über die Geräte ihrer Eltern zugänglich. Für die miniKIM-Studie sollten die Eltern entscheiden, auf welches Medium ihr Kind ihrer Ansicht nach am wenigsten verzichten könnte. Dabei wurde das Tablet an dritter Stelle genannt (8 %) und das Smartphone an fünfter (5 %). Ein Drittel dieser Altersgruppe der Kinder nutzt mindestens wöchentlich ein Tablet (29 %), nur sechs Prozent einen Computer/Laptop (Feierabend et al. 2021, S. 33). „Vier Prozent der Kinder im Alter zwischen zwei und fünf Jahren besitzen ein eigenes Mobiltelefon, knapp ein Fünftel der Kinder nutzt ein Smartphone oder Handy mindestens ein- bis mehrmals in der Woche, ein Viertel zumindest selten“ (Feierabend et al. 2021, S. 29).

Smartphone- und Tabletnutzung der Jüngsten über Eltern

Mit dem Eintritt ins Grundschulalter haben deutlich mehr Kinder in Deutschland ein Mobiltelefon, 2018 hatten schon über die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen ein eigenes Mobiltelefon und mit knapp 30 Prozent eine große Gruppe auch ein Smartphone (Feierabend et al. 2019, S. 9). 42 Prozent der befragten Kinder setzen das Mobiltelefon täglich ein (ebd., S. 11). Innerhalb der Altersgruppe ist eine differenzierte Betrachtung der Smartphone-Nutzung sinnvoll. Sind es bei den 6- bis 7-Jährigen 54 Prozent der Kinder, die ein Smartphone nutzen, so steigt die Anzahl bei den 10- bis 11-Jährigen bereits auf 82 Prozent (Bitkom 2019, S. 1).

Mobil- und Smartphonebesitz im Grundschulalter

### Ab 12 Jahren ist das eigene Smartphone Standard

Für Jugendliche ab 12 Jahren gehört das Smartphone zur Standardausstattung. So besitzen 97 Prozent der 12- bis 13-Jährigen, 98 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 97 Prozent der 16- bis 18-Jährigen ein eigenes Gerät (Bitkom 2019, S. 1). Für 73 Prozent der Jugendlichen ist das Smartphone auch das Gerät, mit dem sie das Internet am häufigsten nutzen (Feierabend et al. 2020, S. 21). 92 Prozent der Jugendlichen nutzen ihr Smartphone täglich (Feierabend et al. 2020, S. 12).

Genutzt werden das Smartphone und Tablet für:

- kommunikative Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.2),
- gestaltend-produzierende Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.3),
- spielerische Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.4),
- informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.5),
- rezeptive Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.6),
- konsumorientierte Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.7).

### Spielkonsolen

#### Ausstattung mit Spielkonsolen

Bei der Ausstattung mit Spielkonsolen hat es im Verlauf der letzten Jahre keine großen Veränderungen gegeben. 2018 gab es in 76 Prozent der Haushalte mit Kindern zwischen 6 und 12 Jahren ein entsprechendes Gerät (2016: 75 %) (Feierabend et al. 2016, S. 8; Feierabend et al. 2019, S. 9). Spielkonsolen spielen besonders bei Jungen eine große Rolle und sind bei diesen im Alter zwischen 6 und 12 Jahren genauso häufig im eigenen Besitz (49 %) wie das Handy oder Smartphone (50 %). Mädchen hingegen besitzen deutlich häufiger ein eigenes Handy oder Smartphone (51 %) als eine Konsole (34 %) (Feierabend et al. 2019, S. 10).

#### Bedeutung der Spielkonsolen bei den Jüngsten

Laut der miniKIM-Studie gab es 2020 in 67 Prozent der Haushalte mit unter 6-Jährigen ein solches Gerät, womit die Verfügbarkeit von Spielkonsolen im Vergleich zu den Vorjahren gestiegen ist (Feierabend et al. 2021, S. 6). 8 Prozent der 4- bis 5-Jährigen können auf ihre Spielkonsolen selbstbestimmt, also ohne Begleitung der Eltern zugreifen (ebd., S. 7).

#### Anstieg bei eigenen Konsolen um den zehnten Geburtstag

Von den 6- bis 13-Jährigen haben 41 Prozent der Kinder eine eigene Konsole (Feierabend et al. 2019, S. 10). Daten einer weiteren Studie lassen vermuten, dass ein Anstieg rund um den zehnten Geburtstag stattfindet. So besitzen laut Kinder-Medien-Studie 2018 bei den 6- bis 9-Jährigen nur 13,5 Prozent eine eigene Konsole (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 44). Fast die Hälfte der Altersgruppe spielt damit mehrmals pro Woche (ebd., S. 56).

#### Spielkonsolen bei Jugendlichen

Im Jugendalter besitzt knapp die Hälfte der Jugendlichen eine eigene Spielkonsole (stationäre: 42 %, tragbare: 41 %). Der Anteil stationärer Spielkonsolen ist bei Jungen mit 56 Prozent mehr als doppelt so hoch wie bei Mädchen (26 %) (Feierabend et al. 2020, S. 8).

Genutzt werden Spielkonsolen für:

- spielerische Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.4),
- rezeptive Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.6).

### Computer/PC und Laptop

Laut miniKIM-Studie hatten 2020 4 Prozent der Kinder in den Betreuungseinrichtungen für 2- bis 5-Jährige Zugriff auf einen Computer (Feierabend et al. 2021, S. 34) – ob und mit welcher Häufigkeit dieser allerdings zum Einsatz kommt, ist unklar.

Mit dem Eintritt ins Schulalter beginnt ein Relevanzzuwachs in der Nutzung von Computern, Notebooks und Laptops. Bereits knapp vier Prozent der Kinder ab sechs Jahren besitzen einen eigenen Computer; bei den 10- bis 13-Jährigen sind es schon 35 Prozent. Darüber hinaus haben fast alle Kinder und Jugendlichen ab dem Schulalter Zugriff auf mindestens einen Computer im Haushalt. Vier von fünf der 6- bis 13-Jährigen geben an, dass sie mindestens „selten“ den PC nutzen. Im Altersverlauf steigt der Anteil der Kinder, die regelmäßig einen Computer benutzen – von 50 Prozent der Jüngsten bis auf 97 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2019, S. 27).

Wenig Erkenntnisse über Bedeutung von Computer und Co. für die Jüngsten

Einschnitt: Eintritt ins Schulalter



Der Einsatz digitaler Medien in der Schule selbst fällt dabei deutlich geringer aus. Nur 31 Prozent der Schülerinnen und Schüler geben an, mindestens einmal in der Woche im Unterricht einen stationären Computer zu nutzen. Handys/Smartphones und Notebooks/Laptops werden nur bei circa 15 Prozent regelmäßig im Unterricht verwendet.<sup>15</sup> Hierbei lässt sich mit zunehmendem Alter und somit höherer Klassenstufe eine steigende Tendenz feststellen. In der Altersgruppe der 12- bis 13-Jährigen gibt die Hälfte an, mindestens einmal wöchentlich einen Computer im Unterricht zu nutzen. Das Schreiben von Texten als Verwendungsaspekt des Computers steht zwar in den Schulen noch an erster Stelle, ist aber dicht gefolgt vom Recherchieren im Internet. Die Nutzung von Computer und Internet als Mittel zur Wissensvermittlung findet also eher zu Hause als in der Schule statt (Feierabend et al. 2019, S. 50).

Während bei Smartphones nahezu von einer Vollausrüstung Jugendlicher ausgegangen werden kann (95 %), besitzen nur 65 Prozent einen eigenen Computer oder Laptop (Feierabend et al. 2020, S. 7). Das Smartphone ist dementsprechend der am häufigsten genutzte Zugangsweg zum Internet (73 %). Den PC geben nur 12 Prozent als bevorzugtes Gerät für die Internetnutzung an, bei dem Laptop sind es nur 8 Prozent (Feierabend et al. 2020, S. 21).

Genutzt werden Computer/PC und Laptop für:

- kommunikative Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.2),
- gestaltend-produzierende Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.3),
- spielerische Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.4),
- informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.5),
- rezeptive Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.6),
- konsumorientierte Medientätigkeiten (vgl. 2.1.2.7).

---

<sup>15</sup> Zur pandemiebedingten Sondersituation im Jahr 2020 siehe 2.1.1.

## 2.1.2.9 Angebote und Dienste im Fokus von Kindern und Jugendlichen

Über die verschiedenen Geräte sind Kindern speziell für die jeweilige Altersgruppe erstellte Angebote zugänglich, wie beispielsweise Kinder-Apps, Kinderseiten im Internet oder auch altersgerechte Online-Spiele. Ältere Kinder beginnen sich darüber hinaus auch anderen jugendaffinen Angeboten im Internet zuzuwenden. Diese bei Kindern und Jugendlichen beliebten Online-Angebote entsprechen zu einem großen Teil allerdings nicht den Anforderungen, die an Angebote für diese Altersgruppen zu stellen sind (Glaser et al. 2018b).

Zuwendung zu ungeeigneten Angeboten bei älteren Kindern

### Kinderangebote

Viele Kinder erforschen zunächst die Online-Angebote der großen Kinderfernsehsender. Die Internetseite von Toggo (SuperRTL) nennen 25 Prozent der 6- bis 7-Jährigen als ihre Lieblingsseite im Internet, bei KiKA sind es 17 Prozent (Feierabend et al. 2019, S. 34). Tendenziell besuchen Kinder aus Familien mit höheren Bildungsabschlüssen häufiger Internetseiten von öffentlich-rechtlichen oder nichtkommerziellen Anbietern (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 43).

Angebote der Kinderfernsehsender

Mit wachsender Lese- und Schreibkompetenz bewegen sich Grundschul Kinder zunehmend freier im Netz. 41 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen weiterhin regelmäßig spezielle Kinderseiten, wobei ältere Kinder diese immer seltener besuchen (Feierabend et al. 2019, S. 33). Suchmaschinen wie fragFINN und Blinde Kuh werden von 6- bis 13-Jährigen zum Recherchieren nach unterschiedlichen Themen genutzt. So gibt ein Fünftel an, auf fragFINN nach Infos für die Schule und Hausaufgaben zu suchen (Feierabend et al. 2019, S. 43).

Ältere Kinder: Nutzung von Kinderseiten und (Kinder-) Suchmaschinen

### Videoportale

Ein Zehntel der jüngsten Altersgruppe nutzt die Online-Angebote der Fernsehsender auf Webseiten, Mediatheken oder Apps jeden oder fast jeden Tag (Feierabend et al. 2020b, S. 20). Noch etwas mehr, nämlich 12 Prozent nutzen regelmäßig Bewegtbild auf YouTube oder vergleichbaren Video-Plattformen (ebd., S. 21). Die Ergebnisse zu den jüngeren Kindern basieren auf Befragungen der Erziehenden und sind insofern nicht direkt mit den nachfolgenden Nutzungsdaten der älteren vergleichbar, die aus Erhebungen hervorgehen, in denen die Kinder und Jugendlichen selbst befragt wurden.

Regelmäßige Bewegtbild-Nutzung bei den Jüngsten

Die Nutzung von Videoportalen zählt ab dem Grundschulalter zum Medienalltag der meisten Kinder und Jugendlichen: So nutzen fast alle 7- bis 17-Jährigen (7 bis 10 Jahre: 92 %; 11 bis 13 Jahre: 93 %; 14 bis 17 Jahre: 96 %) zumindest gelegentlich Videos im Internet (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 8). 56 Prozent der

Nutzung von Videoportalen ist ab dem Grundschulalter stark verbreitet

12- bis 19-Jährigen geben an, täglich Online-Videos zu schauen (Feierabend et al. 2020, S. 12).

### Funktionen der Videoportale für Kinder

Dabei erfüllen die Videoportale für Kinder unterschiedliche Funktionen. Am häufigsten schauen sie humoristische Clips oder Musikvideos (Feierabend et al. 2019, S. 46). Darüber hinaus nutzen insbesondere Kinder ab 10 Jahren (10 bis 11 Jahre: 15 %; 12 bis 13 Jahre: fast 25 %) YouTube zur Informationsgewinnung für Schulthemen (Feierabend et al. 2019, S. 50) oder zu Alltagsfragen. 29 Prozent der Befragten schauen mindestens wöchentlich Tutorials (Feierabend et al. 2019, S. 46). Je nach Erhebung sehen sich zwischen 16 und 27 Prozent der 6- bis 13-Jährigen regelmäßig, also mindestens einmal die Woche, Sendungen aus dem linearen Fernsehen über Plattformen wie YouTube an (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2019, S. 59; Feierabend et al. 2019, S. 33).

### Beliebteste Plattform: YouTube

Die mit Abstand beliebteste Internetseite und einflussreichste Plattform für Bewegtbildangebote ist YouTube (Feierabend et al. 2020, S. 27). 21 Prozent der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2019, S. 32) und 90 Prozent der 12- bis 19-Jährigen nutzen YouTube täglich oder mehrmals die Woche (Feierabend et al. 2020, S. 38). 41 Prozent der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2019, S. 34) und etwas weniger als zwei Drittel (71 % der Jungen und 55 % der Mädchen) der 12- bis 19-Jährigen geben YouTube als ihre Lieblingsseite an (Feierabend et al. 2020, S. 27). Bei den Jugendlichen verliert die Seite jedoch mit zunehmendem Alter an Bedeutung. Obwohl sie YouTube weiterhin als eines ihrer liebsten Angebote benennen, gehört das Videoportal für nur 41 Prozent der Befragten zwischen 12 und 19 Jahren zu den drei wichtigsten Apps (Feierabend et al. 2020, S. 28).

### Funktionen von YouTube

YouTube wird von Jugendlichen insbesondere auch zum Musikhören genutzt: 52 Prozent der Befragten gaben an, mindestens mehrmals pro Woche Musik auf YouTube zu hören, 25 Prozent sogar täglich (Feierabend et al. 2020, S. 18). Auch Fernsehsendungen werden von 18 Prozent der 12- bis 19-Jährigen über YouTube geschaut (Feierabend et al. 2020, S. 35). Insgesamt nutzen Jungen YouTube häufiger als Mädchen (93 % gegenüber 86 % regelmäßige Nutzung) (Feierabend et al. 2020, S. 38). Jugendliche schauen am häufigsten Musikvideos (54 %) oder lustige Clips und fremdsprachige (vorwiegend englische) Videos (41 %). Nur Mode- und Beauty-Videos sind bei Mädchen beliebter als bei Jungen. Bei den Jungen führen die Genres Let's Play sowie Action-Cam- und Sportvideos (Feierabend et al. 2020, S. 39). 55 Prozent der Jugendlichen verwenden YouTube-Videos regelmäßig, um sich über Themen zu informieren (Feierabend et al. 2020, S. 41).

### Die Bedeutung der YouTube-Stars

25 Prozent der Kinder und Jugendlichen zwischen 11 und 13 Jahren nennen Influencerinnen und Influencer und YouTuberinnen und YouTuber als ihr Vorbild. Bei den 14- bis 17-Jährigen sind es 20 Prozent (AGF Videoforschung GmbH 2020, S. 13 f.). Im Alter von etwa 10 bis 14 Jahren ist der Einfluss der YouTube-Idole sehr hoch. Deren Aussagen werden von den Kindern nur selten kritisch



hinterfragt bzw. die Prüfstrategien von Kindern und Jugendlichen sind mitunter nicht zielführend (Gebel et al. 2016b; Oberlinner et al. 2020). Besondere Anziehungskraft übten bei 6- bis 13-jährigen Mädchen im Jahr 2018 die Angebote BibisBeautyPalace (21 %) und DagiBee (15 %) aus. Bei den Jungen waren die Meinungen insgesamt geteilter, wobei Die Lochis (8 %) und Gronkh (9 %) am häufigsten genannt wurden. 7 Prozent der Kinder produzieren mindestens wöchentlich selbst Videos für YouTube (Feierabend et al. 2019, S. 46).

Die registrierte Nutzung von YouTube ist laut Nutzungsbedingungen des Anbieters erst ab einem Mindestalter von 16 Jahren vorgesehen (jugendschutz.net o. J.). Die Altersangabe kann jedoch bei der Anmeldung ohne weitere Prüfung selbst vorgenommen werden.

Eigentliches Mindestalter für  
YouTube: 16 Jahre

### WhatsApp

Auch die Bedeutung von WhatsApp für Kinder und Jugendliche ist seit einigen Jahren belegt. WhatsApp ist mit Abstand die beliebteste und wichtigste App für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren, wobei der regelmäßige Gebrauch der App im Grundschulalter beginnt: So waren es 2016 41 Prozent (Feierabend et al. 2017c, S. 34) und zwei Jahre später 47 Prozent (Feierabend et al. 2019, S. 38) aller 6- bis 13-Jährigen, die jeden oder fast jeden Tag WhatsApp-Nachrichten verschickten. 17 Prozent der Kinder zwischen 6 und 7 Jahren und gut vier von fünf der 12- bis 13-Jährigen nutzen WhatsApp regelmäßig (ebd., S. 33).

WhatsApp ab 10 Jahren  
beliebteste App

Gerade für die tägliche Kommunikation mit Gleichaltrigen hat WhatsApp eine hohe Relevanz: 23 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen den Messenger, um sich mit Freundinnen und Freunden auszutauschen. Dabei sind 75 Prozent der WhatsApp-Nutzerinnen und -Nutzer mindestens in einer WhatsApp-Gruppe Mitglied, im Durchschnitt nehmen die WhatsApp-nutzenden Kinder an 2,3 Gruppen teil (Feierabend et al. 2019, S. 37). 86 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren nutzen die App täglich, 93 Prozent mindestens mehrmals pro Woche (Feierabend et al. 2020, S. 31).

Diese Nutzungsdaten stehen im Widerspruch zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Anbieters, in denen seit Frühjahr 2018 die Altersgrenze für die Nutzung auf mindestens 16 Jahre festgelegt wurde (jugendschutz.net o. J.). Das Alter der Nutzenden wird allerdings derzeit nicht verifiziert.

Mindestalter nach Geschäfts-  
bedingungen 16 Jahre

### TikTok

Die videofähige Social-Media-Plattform TikTok bietet Kindern und Jugendlichen kreative Nutzungsmöglichkeiten. Mit der Smartphone-App der Plattform können Kurzvideos gedreht, bearbeitet und veröffentlicht werden. Laut KIM-Studie 2020 zählt TikTok für 19 Prozent der 6- bis 13-Jährigen zu den beliebtesten Apps auf dem

Smartphone (Feierabend et al. 2020b, S. 22). Die etwas ältere JIM-Studie 2019 stellt fest, dass TikTok zum Erhebungszeitpunkt von ca. einem Fünftel der Jugendlichen im Alter von 12 bis 15 Jahren regelmäßig genutzt wurde und bei Mädchen beliebter ist als bei Jungen (Feierabend et al. 2020, S. 32). Dies belegen auch die Ergebnisse der ACT ON!-Monitoring-Befragung (Stecher et al. 2020). Von knapp 100 befragten Jugendlichen im Alter von 12 bis 15 Jahren nutzt ein Drittel die TikTok-App – darunter lediglich ein Junge. Mehr als die Hälfte der Nutzenden „hat schon einmal eigene Videos hochgeladen. Attraktiv sind für die Videoproduzent\*innen die Unaufwendigkeit der Videoherstellung und der unkomplizierte Einsatz der verfügbaren Effekte und Filter. Ferner reizt sie an der Produktion, dass die Plattform die inhaltliche Ausrichtung nicht durch vorgegebene Genres eingrenzt und sie die Videos beispielsweise zur Darstellung der eigenen Hobbys nutzen können“ (Stecher et al. 2020, S. 2). Laut Nutzungsbedingungen müssen Kinder und Jugendliche mindestens 13 Jahre alt sein, um TikTok zu nutzen. Unter 18 Jahren benötigen sie die Einwilligung eines Erziehungsberechtigten. Diese wird jedoch in der App nicht überprüft.



## Instagram

Instagram ist vor allem bei Jugendlichen beliebt. Laut der Befragung „Jung und digital“ aus dem Jahr 2019 nutzten etwas mehr als 70 Prozent der 14- bis 18-Jährigen die Plattform (Bitkom 2019, S. 9). In der JIM-Studie aus demselben Jahr gaben 64 Prozent der 12- bis 19-Jährigen an, mindestens mehrmals die Woche Instagram zu nutzen (52 % täglich). In derselben Studie wurde auch ein Unterschied zwischen Jungen und Mädchen in der Nutzung der App festgestellt: Demnach verwendeten 71 Prozent der Mädchen und 59 Prozent der Jungen die Plattform regelmäßig (Feierabend et al. 2020, S. 31).

Vor allem bei Jugendlichen beliebt

Instagram weist in den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) ein Mindestalter von 13 Jahren aus (jugendschutz.net o. J.). Eine Verifikation des Alters wird seitens des Anbieters allerdings nicht vorgenommen.

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

## Snapchat

Snapchat wird wie Instagram speziell von Jugendlichen verwendet: 38 Prozent der 12- bis 13-Jährigen, 52 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 64 Prozent der 16- bis 18-Jährigen nutzen Snapchat (Bitkom 2019, S. 9).

Vor allem von Jugendlichen verwendet

Aus der JIM-Studie 2019 geht außerdem hervor, dass die Plattform bei Jungen und Mädchen in unterschiedlichem Maß beliebt ist: Bei der Frage nach dem liebsten Internetangebot stimmten insgesamt zwölf Prozent der Jugendlichen für Snapchat, 20 Prozent der Mädchen und 4 Prozent der Jungen (Feierabend et al. 2020, S. 27).

Die allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) von Snapchat legen 13 Jahre als Mindestalter fest (jugendschutz.net o. J.). Auch bei Snapchat nimmt der Anbieter keine Altersprüfung vor.

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

## Facebook

Auch wenn die Anmelde- und Nutzungszahlen von Facebook insgesamt rückläufig sind, ist das Netzwerk für Jugendliche weiterhin von Relevanz. Verzeichnete die KIM-Studie 2018 noch 26 Prozent der 6- bis 13-Jährigen, die die Plattform mindestens wöchentlich nutzen, so sind dies in der KIM-Studie 2020 nur noch 17 Prozent (Feierabend et al. 2019, S. 33 f.).

Facebook-Nutzung rückläufig, aber immer noch relevant

Die geringer werdende Bedeutung von Facebook zeigt sich auch in der Altersgruppe der Jugendlichen. Nur noch 15 Prozent der 12- bis 19-Jährigen nutzen die Plattform mindestens wöchentlich und nur 4 Prozent in dieser Altersgruppe nennen Facebook als eines ihrer liebsten Internetangebote (Feierabend et al. 2020, S. 27 f.). Dabei verwenden ältere Jugendliche das Netzwerk häufiger: Im Jahr 2019 nutzten 10 Prozent der 12- bis 13-Jährigen und 39 Prozent der 16- bis 18-Jährigen Facebook (Bitkom 2019, S. 9).

### Facebook als Informationsquelle

Facebook dient Jugendlichen auch häufig zur Information über aktuelle Ereignisse. 16 Prozent der 12- bis 19-Jährigen geben an, mindestens wöchentlich Nachrichten und Informationen aus aller Welt auf Facebook (oder Twitter) zu suchen. Bei den 18- bis 19-Jährigen tut dies jeder oder jede Vierte (Feierabend et al. 2020, S. 41 f.).

### Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

Auch bei Facebook stehen die Nutzungsdaten von Kindern im Widerspruch zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), nach denen der Dienst erst ab 13 Jahren genutzt werden darf (jugendschutz.net o. J.). Das Alter der Nutzenden wird bei der Anmeldung nicht überprüft.

### Streaming-Dienste (Video)

Inzwischen nutzen 73 Prozent der Familien Streaming-Dienste wie Netflix oder Amazon Prime (Feierabend et al. 2020, S. 6).

### Bedeutung nimmt mit dem Alter zu

Kostenpflichtige Streamingdienste nutzen 18 Prozent der Vorschulkinder täglich (Feierabend et al. 2021, S. 9), wobei die Bedeutung mit zunehmendem Alter der Befragten stetig wächst. So geben 55 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren die Nutzung von Streaming-Diensten als regelmäßige Freizeitbeschäftigung an (Feierabend et al. 2020, S. 14).

### Besondere Rolle von Netflix

Insbesondere Netflix wird für die Älteren immer relevanter: Von 24 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen steigt die Rate der regelmäßig Nutzenden auf 56 Prozent bei den 18- bis 19-Jährigen (Feierabend et al. 2020, S. 37). Für knapp ein Fünftel der Jugendlichen gehört Netflix sogar zu den drei liebsten Angeboten aus dem gesamten Internet (Feierabend et al. 2020, S. 27).

### Streaming-Dienste (Audio)

### Ein Fünftel der 6- bis 13-Jährigen nutzt Audio-Streaming-Dienste

Während zum Audio-Streaming für jüngere Kinder noch keine Daten vorliegen, hört gut ein Viertel (25,9 %) der 6- bis 13-Jährigen mindestens mehrmals pro Woche über das Internet Musik (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2019, S. 60). Mit Blick auf Kinder, die das Internet generell nutzen, sind es bereits fast ein Drittel, die mindestens mehrmals pro Woche Audio-Streaming-Dienste verwenden (Feierabend et al. 2019, S. 33).

### Mehr als die Hälfte der Jugendlichen hört Musik über Streaming-Dienste

Die regelmäßige Nutzung von Audio-Streaming-Angeboten steigert sich im Jugendalter. 66 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren hören mehrmals pro Woche Musik über Audio-Streaming-Dienste, 50 Prozent sogar täglich. Bei den 16- bis 19-Jährigen liegt der Anteil der regelmäßig Nutzenden bei 75 Prozent (Feierabend et al. 2020, S. 18 f.). Dennoch wird Spotify, als einer der bekanntesten Dienste, nur von sechs Prozent der Jugendlichen als eines der drei liebsten Angebote im Internet benannt (Feierabend et al. 2020, S. 27).

## 2.2 Staatlicher Schutzauftrag und Kinderrechte

### 2.2.1 Kommunikationsgrundrechte und verfassungsrechtlicher Kinder- und Jugendmedienschutz

Kinder und Jugendliche sind Grundrechtsträgerinnen und -träger wie Erwachsene. Die im Grundgesetz garantierten Grund- und Menschenrechte gelten unabhängig vom Alter der einzelnen Person. Auch Kinder und Jugendliche können sich daher auf Kommunikationsgrundrechte wie die Informationsfreiheit und die Meinungsäußerungsfreiheit aus Art. 5 Absatz 1 Satz 1 des Grundgesetzes (GG) berufen. Daneben ist unbestritten, dass ihnen das allgemeine Recht auf Handlungsfreiheit aus Art. 2 Absatz 1 GG zusteht, das in erster Linie die Freiheitlichkeit der aktiven persönlichen Entfaltung absichern soll. Aus der Zusammenschau dieser allgemeinen Handlungsfreiheit (Art. 2 Absatz 1 GG) und der Menschenwürdegarantie (Art. 1 Absatz 1 GG) hat das Bundesverfassungsgericht (BVerfG) zudem ein Allgemeines Persönlichkeitsrecht entwickelt, das „die engere persönliche Lebenssphäre und die Erhaltung ihrer Grundbedingungen“ gewährleisten soll (BVerfGE 54, 148, 153; 72, 155, 170). Einzelaspekte des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts umfassen den sozialen Geltungsanspruch und das Recht der persönlichen Ehre (BVerfGE 54, 208, 217; 93, 266, 290) sowie die geistigseeelische Integrität (BVerfGE 27, 344, 351) und weitere Spezialausprägungen, darunter das Recht auf Privatheit, das Recht am eigenen Wort (BVerfGE 34, 238, 246 f.; 54, 148, 154) und am eigenen Bild (BVerfGE 87, 334, 340; 101, 361, 380) sowie das Recht auf informationelle Selbstbestimmung (BVerfGE 65, 1, 42 f.). Betrachtet man die durch das Bundesverfassungsgericht erfolgte Auffächerung, so wird deutlich, dass das Allgemeine Persönlichkeitsrecht insgesamt die Sicherung der Ausübungsbedingungen freier, autonomer Individualität in einer Gemeinschaft gewährleisten soll.

Kinder und Jugendliche sind Grundrechtstragende



Staatliche Pflicht zum Schutz vor Beeinträchtigung oder Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche geht das Bundesverfassungsgericht davon aus, dass Art. 2 Absatz 1 in Verbindung mit Art. 1 Absatz 1 GG neben den angesprochenen entfaltungsbezogenen Garantien auch eine entwicklungsbezogene Gewährleistungspflicht enthält: Die vor allem mit Blick auf Erwachsene herausgearbeiteten Dimensionen des allgemeinen Persönlichkeitsrechts setzen die Annahme von über längere Zeiträume stabilen Eigenschaften bei Menschen voraus, die ihre Persönlichkeit ausmachen. Diese Eigenschaften aber sind stets das Ergebnis von biologischen, psychologischen und sozialen Entwicklungsprozessen, die insbesondere in der Kindheit noch von Phasen des Lernens, Verstehens und Verinnerlichens gekennzeichnet sind. Die angeborenen Persönlichkeitseigenschaften werden nach einer ersten Phase vor allem instinkt-, reflex- und triebgesteuerter Verhaltensweisen zunehmend überlagert durch individuelle Persönlichkeitsstrukturen mit ganz eigenen Handlungsmustern und Wertvorstellungen, die sich erst mit zunehmendem Alter stabilisieren (Greve/Thomsen 2019, S. 163).

Beeinträchtigungen und Gefährdungen als nachhaltige Belastungen der Persönlichkeitsentwicklung

Entwicklungsbezogen erscheinen Beeinträchtigungen und Gefährdungen dort, wo sie eine Entwicklung nachhaltig beeinflussen. Kurze Irritationen, die nicht nachhaltig wirken und ggf. sogar die Resilienz einer unter 18-jährigen Person stärken, zählen insoweit nicht dazu. Hier ist zu unterscheiden zwischen herausfordernden oder kurzen belastenden Situationen, an denen Heranwachsende lernen oder Erfahrung sammeln, und solchen Ereignissen, die nachhaltige Spuren in der Entwicklung hinterlassen können. Nur wenn der Entwicklungsprozess von derartigen Belastungen möglichst unbeeinträchtigt bleibt, ist die Grundlage für eine freie Persönlichkeitsentfaltung geschaffen. Der staatliche Schutzauftrag ist so in erster Linie ein prozessbezogener Schutz, an dessen Ende ein aus Sicht der Verfassung mündiger Bürger bzw. eine mündige Bürgerin steht, der bzw. die dem Staat Legitimation verleiht und Teil einer vielfältigen (Staats-)Gesellschaft ist. Kern des Schutzauftrags ist die Abwendung von Fehlentwicklungen, wobei Begriffe wie „Fehlentwicklungen“ und „Beeinträchtigungen“ in erheblichem Umfang wertende Elemente enthalten (Dreyer 2018a, S. 347 ff.).

Entwicklungsziele: Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit

Wer Fehlentwicklungen verhindern will, muss von bestimmten positiven Zielvorstellungen einer wünschenswerten Entwicklung ausgehen. Das Bundesverfassungsgericht – und in dieser Folge praktisch die gesamte rechtswissenschaftliche Literatur – hat zwei eher abstrakte Grundpfeiler einer aus Sicht des Grundgesetzes entfaltungs-fähigen Person abgeleitet: Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit (BVerfGE 24, 119, 144; 34, 165, 182; 59, 360, 378 f.). Wer selbstbestimmtes Handeln gelernt hat und eigene Entscheidungen treffen kann und wer innerhalb einer Gemeinschaft ein soziales Individuum ist, dessen Wertvorstellungen kompatibel mit den Wertentscheidungen und Leitprinzipien des Grundgesetzes sind, hat das Ziel des auf der Grundlage von Art. 2 Absatz 1 in Verbindung mit Art. 1 Absatz 1 GG abzusichernden Entwicklungsprozesses erreicht. Deutlich wird hier, dass es für

die Konkretisierung von Schutzziele im Rahmen des staatlichen Schutzauftrags weiterer normativer Leitlinien bedarf. Der Staat hat dabei Einschätzungs- und Entscheidungsspielräume, er kann aber nicht komplett frei entscheiden. Er ist bei der Interpretation stets an die grundgesetzliche Werteordnung und an verfassungsrechtliche Leitprinzipien gebunden.

Auf der einen Seite trifft den Staat hier das sogenannte Untermaßverbot. Angesichts des verfassungsrechtlichen Schutzauftrags muss der Staat den Kinder- und Jugendmedienschutz regeln. Eine Entscheidung über das Ob steht ihm insoweit nicht frei. Bei Hinweisen auf eine mögliche Gefährdung von Schutzziele hat der Staat also im Zweifel zu intervenieren. Auf der anderen Seite begrenzt das Übermaßverbot die gesetzgeberischen Spielräume. Bei verfassungsrechtlich gebotenen Interventionen, aber auch bei politisch gewünschten Maßnahmen gilt, dass staatliche Maßnahmen geeignet, erforderlich und zumutbar sein müssen und sie den ggf. widerstreitenden Grundrechten in optimaler Weise zur Geltung verhelfen müssen (siehe dazu Abschnitt 2.2.2).

Versteht man den Kinder- und Jugendschutzauftrag als staatliche Pflicht, ein Aufwachsen möglichst frei von persönlichkeitsbezogenen Gefährdungen und Beeinträchtigungen zu gewährleisten, umfasst diese Schutzpflicht alle auf der Grundlage des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts herausgearbeiteten Komponenten jeweils auch in ihrer spezifischen Entwicklungsdimension (Dreyer 2021a, S. 51). Verletzungen des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts im Kindesalter weisen dabei besondere Risikopotenziale auf, weil Minderjährige dabei über die Entfaltungsmöglichkeiten der eigenen Person hinaus auch und insbesondere in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt sind: So kann eine Verletzung des sozialen Geltungsanspruchs im Kindesalter besonders nachhaltige Beeinträchtigungen mit Blick auf die Entwicklung eines gesunden Selbstbewusstseins haben. Eingriffe in die Privatsphäre, in das Recht am eigenen Wort oder das am eigenen Bild im Kindes- und Jugendalter können unvorhersehbare, langwierige Konsequenzen haben, die sich auch negativ auf die demokratische Teilhabe als Bürgerin oder Bürger auswirken kann, etwa aus Angst vor Angriffen oder Repressalien Andersdenkender. Die Beobachtung des privaten Informationsverhaltens oder der höchstpersönlichen Kommunikation von Kindern und Jugendlichen führt ggf. zur Anpassung an vermeintlich sozialadäquates Verhalten und gerade nicht zu einer freien Persönlichkeitsentwicklung. Die Gewährleistung der geistig-seelischen Integrität durch das Allgemeine Persönlichkeitsrecht soll extern begünstigte Pathologien während des Aufwachsens verhindern und den Weg zu einer psychisch gesunden und starken – in Fällen von drohenden Persönlichkeitsrechtsverletzungen auch im Sinne einer resilienten – Person ermöglichen. Ein Recht auf eine unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung im Sinne des oben umrissenen normativen Zielkonzepts eines eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen sozialen Individuums, das Beeinträchtigungen und Gefährdungen des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts im

Staatliche Interventionspflicht bei Hinweisen auf die Gefährdung von Schutzziele

Integrität als Maßstab für erweiterte Gefährdungs- und Beeinträchtigungspotenziale

Kindesalter umfasst, dient dem umfassenden Schutz der Integrität der sich noch in Entwicklung befindlichen Person (Dreyer 2021b). Die Integrität der Persönlichkeitsentwicklung ist zu verstehen als das Gleichlaufen von faktischen Entwicklungs- und Entfaltungsmöglichkeiten und der theoretischen Erreichbarkeit der zentralen normativen Entwicklungsziele. Diese „persönliche Integrität“ als Schutzziel des gesetzlichen Jugendmedienschutzes (vgl. § 10a Nr. 3 JuSchG) erscheint als umfassendes Recht auf eine Entwicklung frei von Persönlichkeitsrechtsverletzungen (Salzmann 2021, S. 13). Der staatliche Schutzauftrag zielt insoweit auf die Minimierung von entwicklungsbezogenen Persönlichkeitsrechtsverletzungen. Dass die persönliche Integrität hier in einer Reihe ganz unterschiedlicher Dimensionen betroffen sein kann, ergibt sich aus der oben beschriebenen Auffächerung des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts in seine unterschiedlichen Ausprägungen. Das Schutzgut der persönlichen Integrität beinhaltet damit die Abwehr von Rechtsverletzungen in verschiedenen Rechtssphären. Da Beeinträchtigungen hier stets vonseiten Dritter erfolgen, muss ein so verstandener Schutzauftrag dabei auch und gerade die infrastrukturellen Bedingungen ins Visier nehmen, die die Teilhabevoraussetzungen von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medien ausmachen.

#### Dynamisches Grundrechtsverständnis – kontinuierliche Interpretation der Schutzziele und Anpassung der Maßnahmen

Bei der Ausfüllung der staatlichen Wertungs- und Entscheidungsspielräume im Rahmen seines verfassungsrechtlichen Schutzauftrags muss der Gesetzgeber von einem dynamischen Grundrechtsverständnis ausgehen. Die gesetzgeberische Absicherung einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung von Kindern und Jugendlichen kann nicht statisch erfolgen, sondern muss immer wieder vor dem Hintergrund neuer Technologien, neuer Angebotsformen und sich verändernder Mediennutzung – und daraus entstehender, ggf. auch neuartiger Risiken für die persönliche Integrität – angepasst und neu ausgerichtet werden. Die staatlichen Annahmen darüber, welche Entwicklungsziele unter den aktuellen Vorzeichen und in mediatisierten Lebenswelten zu erreichen sind und welche medienbezogenen Aktivitäten möglicherweise Risikopotenziale für diese Zielerreichung aufweisen, müssen angesichts der schnellen Veränderungen digitaler Medienumgebungen regelmäßig überprüft und aktualisiert werden. Dort, wo ihm Entscheidungswissen fehlt, benötigt der Gesetzgeber auch Erkenntnisse aus der Wissenschaft und Praxis.



## 2.2.2 Erziehungsrecht der Eltern und Grundrechte Dritter

Bei der Erfüllung des Schutzauftrags hat der Staat auch die (übrigen) Grundrechte der Kinder und Jugendlichen sowie die Grundrechte Dritter zu berücksichtigen. Dazu gehören neben den Kommunikationsgrundrechten der unter 18-Jährigen sowie Erwachsener auch die Meinungsfreiheit, Rundfunkfreiheit, Berufsfreiheit und die Eigentumsfreiheit von Medienanbietern. Bei staatlichen Maßnahmen, die der Umsetzung des verfassungsrechtlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags dienen, muss der Staat die unterschiedlichen, teils sich widersprechenden Grundrechtspositionen in einen möglichst schonenden Ausgleich bringen. Dabei hat der Staat insbesondere auch das Erziehungsrecht der Eltern aus Art. 6 Absatz 2 Satz 1 GG zu beachten. Danach obliegen das Recht und die Pflicht für die Pflege und Erziehung von Kindern und Jugendlichen zunächst den Eltern. Diese sind es, die in erster Linie Erziehungsziele und Erziehungsstile für ihre Kinder festlegen und im Alltag umsetzen. Das Erziehungsrecht und die Pflicht werden aber nicht grenzenlos gewährt: Vielmehr ist das Grundrecht der Eltern auf Erziehung ein sogenanntes fremdnütziges oder pflichtgebundenes Grundrecht, das den Eltern vor allem deswegen zusteht, damit diese die Pflege und Erziehung im Interesse des Kindes übernehmen. Ziel der elterlichen Erziehung ist damit nach Art. 6 Absatz 2 Satz 1 GG genau jener erfolgreiche Entwicklungsprozess, wie er aus Art. 2 Absatz 1 in Verbindung mit Art. 1 Absatz 1 GG gelesen wird (siehe Abschnitt 2.2.1).

Dort, wo Eltern ihre Kinder nicht mehr fremdnützig im Interesse deren unbeeinträchtigter Persönlichkeitsentwicklung pflegen und erziehen oder den Erfolg dieses Prozesses gar gefährden, können sie sich nicht auf ihr Erziehungsrecht aus Art. 6 Absatz 2 Satz 1 GG berufen. In Fällen, in denen Eltern außerhalb ihres treuhänderischen Erziehungsrechts agieren oder Entwicklungsziele im Interesse des Kindes systematisch nicht mehr verfolgen können, wird eine Auffangfunktion des Staates aktiviert: Nach Art. 6 Absatz 2 Satz 2 GG kommt dem Staat die sogenannte Wächterfunktion über die Erziehung und Pflege von Kindern und Jugendlichen zu. Der Staat hat die Übernahme der elterlichen Verantwortung im Hinblick auf die Pflege und Erziehung durch die Eltern zu überwachen und ist im Fall von Verletzungen der elterlichen Erziehungspflicht verpflichtet, die verfassungsgemäße Pflege und Erziehung der Kinder und Jugendlichen sicherzustellen (BVerfGE 60, 79, 88; 24, 119, 144). In erster Linie ist diese staatliche Übernahmepflicht dann darauf gerichtet, die Eltern wieder in die Lage zu versetzen, der eigenen Erziehungsverantwortung gerecht zu werden, um dem Erziehungsprimat zu entsprechen. Damit erscheint das Wächteramt des Staates im Kern als eine staatliche Überwachungs- und Unterstützungsaufgabe, die sich nur in krassen Sonderfällen und zeitlich beschränkt dazu verdichten kann, dass der Staat selbst und unmittelbar die Erziehung und Pflege von Kindern und Jugendlichen übernimmt. Primär hat der Staat die Eltern bei der Ausübung des Erziehungsrechts

Praktische Konkordanz – Primat von Erziehungsrecht und -pflicht der Eltern

Eintrittspflicht des Staates

dort zu unterstützen, wo Eltern an strukturelle Grenzen der Wahrnehmung des Erziehungsrechts stoßen. Die Unterstützungsaufgabe kann auch in Zeiten zusätzlicher elterlicher Erziehungsbelastung besondere Relevanz erfahren, wie etwa aufgrund aktueller Herausforderungen durch die Covid-19-Pandemie (vgl. 2.1.1). Leitlinie auch in diesen Fällen ist der staatliche Schutzauftrag aus Art. 2 Absatz 1 in Verbindung mit Art. 1 Absatz 1 GG, wie er oben skizziert wurde (siehe Abschnitt 2.2.1).

### 2.2.3 Interpretation und Konkretisierung der Schutzziele im Lichte der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen

#### Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit – Konkretisierung

Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit als direkt aus der Verfassung gelesene entwicklungsbezogene Leitziele eines verfassungsrechtlich verankerten Kinder- und Jugendmedienschutzes sind angesichts der Vielfalt von Lebenssachverhalten sehr unbestimmt und bedürfen einer weiteren Interpretation und Konkretisierung. Der Staat ist dabei an die Vorgaben des Grundgesetzes gebunden (siehe oben Abschnitt 2.2.1), doch kann auch das Grundgesetz selbst bei einer weiteren Konkretisierung der beiden Zieldimensionen nur begrenzt helfen. Auch die daneben geltenden Menschenrechtsrahmen auf der Basis der Europäischen Menschenrechtskonvention (EMRK) und der EU-Grundrechtecharta (GRCh) gelten in gleichem Maße für Kinder und Jugendliche wie für Erwachsene. Eine besondere Rolle kommt hier aber Art. 24 GRCh zu, der Kindern und Jugendlichen eine besondere Schutzwürdigkeit attestiert und ein Menschenrecht minderjähriger Personen etabliert hat, das auf Schutz und Fürsorge gerichtet ist, „die für ihr Wohlergehen notwendig sind“. Auch hier verweist der Begriff des Kindeswohls spezifisch auf einen gelingenden entwicklungsbezogenen Prozess. Allerdings machen weder die EMRK noch die GRCh Aussagen zu konkreten, erwünschten Entwicklungszielen oder -etappen von Kindern und Jugendlichen, sie sind dabei wie die deutsche Verfassung ihrerseits auf eine Konkretisierung angewiesen (Hölscheidt 2019, Rn. 22).

#### Die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen

Eine zentrale Rechtsquelle für die weitere Konkretisierung ist das Übereinkommen über die Rechte des Kindes der Vereinten Nationen (Kinderrechtskonvention, kurz: VN-KRK), das weltweite Schutzstandards für Kinder festschreibt. Kinder im Sinne der VN-KRK sind alle Personen unter 18 Jahren. Von der VN-Generalversammlung am 20. November 1989 angenommen, hat Deutschland das Übereinkommen in Form eines Bundesgesetzes vom 17. Februar 1992 beschlossen (BGBl. 1992 II, S. 121). Zunächst erklärte Vorbehalte bezüglich seiner Anwendbarkeit wurden 2010 zurückgenommen (BGBl. 2011 II, S. 600). Damit gelten die Normen der Kinderrechtskonvention auch in Deutschland umfassend. Wie bei Konventionstexten üblich, verpflichten die Vorgaben der VN-KRK den Staat, Vorkehrungen für

kinderbezogene Schutzziele zu treffen und den in der Konvention enthaltenen Kinderrechten durch Gesetzeswerke, behördliche Verfahren und gerichtliche Entscheidungen zur Geltung zu verhelfen. Soweit die Konvention unmittelbare Rechte und Ansprüche enthält, stehen diese den Kindern und Jugendlichen ohne weitere Umsetzung unmittelbar zu (Wapler 2017, S. 3).

Als ratifiziertes völkerrechtliches Übereinkommen wirkt die Kinderrechtskonvention zunächst wie ein sogenanntes einfaches Gesetz. Darüber hinaus ist ihr Inhalt aber auch bei der Interpretation und Konkretisierung verfassungsrechtlicher Garantien heranzuziehen (Kirchhof 2018, S. 2691). Dies folgt aus dem Grundsatz der völkerrechtsfreundlichen Auslegung von Verfassungsrecht (BVerfGE 58, 1, 34; 59, 63, 89; 74, 358, 370). Der Grundsatz besagt, dass Verletzungen des Völkerrechts, die in der fehlerhaften Anwendung oder Nichtbeachtung völkerrechtlicher Normen liegen, bei staatlichen Maßnahmen nach Möglichkeit verhindert oder beseitigt werden sollen. Ein unmittelbarer Schutzauftrag, der über die verfassungsrechtliche Schutzpflicht im Kinder- und Jugendmedienschutz hinausgeht, ergibt sich aus der Ratifizierung der VN-KRK dagegen nicht. Der Vorrang der Verfassung bleibt im Völkerrecht unangetastet. Das BVerfG hat erklärt, dass das Grundgesetz „keine jeder verfassungsrechtlichen Begrenzung und Kontrolle entzogene Unterwerfung unter nichtdeutsche Hoheitsgewalt“ beabsichtigt (BVerfGE 111, 307, 318 f.; 112, 1, 25). Um Verletzungen der VN-KRK zu vermeiden, ist der Staat also angehalten, den staatlichen Schutzauftrag des verfassungsrechtlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes im Lichte des Völkerrechts zu interpretieren und zu konkretisieren. Auf diese Weise erlangen die Vorgaben der Kinderrechtskonvention unmittelbare Relevanz auf zwei Ebenen: Erstens bestätigt und verstärkt die Konvention kinderspezifische Gewährleistungsgehalte von bestehenden Grundrechten, z. B. mit Blick auf die Menschenwürde, die Identität, die Gesundheit, die Versammlungsfreiheit, die Glaubensfreiheit, die Privatsphäre oder das aus Art. 5 Absatz 1 GG gelesene medienbezogene Vielfaltsgebot. Zweitens wirken sich die Konventionsinhalte auf die staatlichen Konkretisierungsaufgaben seines kinder- und jugendmedienschutzrechtlichen Auftrags aus.

Dieser Zusammenhang hat bei der Gestaltung eines modernen Rechtsrahmens im Kinder- und Jugendmedienschutz mit Blick auf mehrere Dimensionen Gewicht:

Die Kinderrechtskonvention weist selbst nur einige wenige direkt medienbezogene bzw. mediennutzungsrelevante Teilrechte auf (insb. Art. 13, 16, 17 VN-KRK). Der ausdrückliche kommunikations- und medienbezogene Kinder- und Jugendschutz hat nur einen sehr kleinen Anteil an der Konvention (insb. Art. 17 Buchstabe e) VN-KRK). Diese unmittelbaren informations-, kommunikations- und medienbezogenen Gewährleistungen und Schutzaufträge decken sich im Grunde mit den altersunabhängigen Grundrechten sowie dem dargestellten verfassungsrechtlichen Schutzauftrag

VN-KRK bei der Interpretation und Konkretisierung verfassungsrechtlicher Garantien maßgeblich

VN-KRK leitlinienprägend und handlungsleitend für Konkretisierung staatlicher Schutzpflicht

im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Für die Interpretation und Konkretisierung dessen, was die staatliche Schutzpflicht aus dem Grundgesetz für ein unbeeinträchtigtes Aufwachsen in digitalen Medienumgebungen umfasst, sind diese Vorgaben und die gesamte Konvention aber leitlinienprägend und handlungsleitend. Deutlich wird dieses uneingeschränkte Verständnis der VN-KRK beim Blick in die „Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021)“, die der UN-Kinderrechtsausschuss am 24. März 2021 veröffentlicht hat: Alle Vorgaben der Kinderrechtskonvention gelten unverändert auch im digitalen Umfeld und bezogen auf medial vermittelte Information und Kommunikation. Die zentralen Grundsätze bei der Anwendung der Konventionsvorgaben auf digitale Sachverhalte sind auch hier Nichtdiskriminierung, das Kindeswohl („best interest of the child“), Anspruch auf Überleben und Entwicklung und die Einbeziehung der Ansichten von Kindern. Ein gleichlaufendes Verständnis hatte 2019 der Europarat in seinen „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) an den Tag gelegt. Die spezifischen Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in der VN-KRK werden so zu relevanten Konkretisierungen der verfassungsrechtlich verfolgten Entwicklungsziele einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung. Sie erscheinen als völkerrechtliche Bestätigung spezifisch kinder- und jugendbezogener Schutzgehalte entsprechender Grund- und Menschenrechte. Die Schutz-, Befähigungs- und Teilhabedimensionen der VN-KRK stehen bei der Schutzauftragserfüllung nicht im Widerspruch zueinander, sondern sind sich wechselseitig beeinflussende Steuerungsrichtungen innerhalb einer kohärenten Ausgestaltung des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags. Alle drei Komponenten sind basaler Bestandteil der Gewährleistung eines unbeeinträchtigten Aufwachsens. Dies bedeutet, dass neben Verboten und Maßnahmen zur Zugangsverhinderung auch Befähigungs- und Teilhabeansätze zur Gewährleistung des staatlichen Schutzauftrags beitragen können, dürfen und ggf. sogar müssen (siehe Abschnitt 4.1.4).

Prämisse bei der Konkretisierung des Schutzauftrags: Kindeswohl im Zweifel vorrangig

Das Leitprinzip des Kindeswohls<sup>16</sup> in Art. 3 VN-KRK entfaltet auch bei der Interpretation und Konkretisierung des verfassungsrechtlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags seine Wirkung: Der Gesetzgeber ist gehalten, von sich aus die berührten Belange von Kindern und Jugendlichen in die Ausgestaltung der legislativen Spielräume einzubeziehen. Soweit das Prinzip einfachgesetzlich als Auslegungsleitlinie angewendet wird, verdichtet sich die vorrangige Beachtung des Kindeswohls bei der Konkretisierung verfassungsrechtlicher Schutzaufträge zu einer

<sup>16</sup> Die – völkerrechtlich nicht bindende – deutsche Übersetzung der „best interests of the child“ als „Kindeswohl“ ist wegen der vorwiegend familien- und sorgerechtlichen Determinierung des Begriffs in Deutschland zumindest missverständlich. Wenn daher im Folgenden von „Kindeswohl“ die Rede ist, ist das im Sinne von „Wohl und Interessen des Kindes“ oder auch der „wohlverstandenen Kindesinteressen“ zu verstehen.

In-dubio-pro-Kindeswohl-Prämisse: Ist sich der Gesetzgeber über die Breite oder Tiefe der möglicherweise berührten Belange von Kindern und Jugendlichen unsicher, so muss er mit Blick auf Art. 3 VN-KRK im Zweifel diejenige Einschätzung vornehmen, die dem besten Interesse des Kindes entspricht. Dieses Interesse ist aus zweierlei Richtungen bestimmbar: Zum einen geht die Konvention hier klassisch von einer objektiven Bestimmbarkeit eines im normativen Sinne verstandenen Kindeswohls aus; die aus der VN-KRK gelesenen Entwicklungsziele wirken sich hier objektiv auf die Bestimmbarkeit und Bestimmung des Kindeswohls aus. Zum anderen weist das Kindeswohlinteresse auch die Dimension subjektiver Wünsche und Erwartungen der betroffenen unter 18-Jährigen auf (zu dieser Mehrschichtigkeit des Kindeswohlinteresses siehe Liebel 2018, S. 206 ff.). Außerdem wirkt das Kindeswohlprinzip als Prämisse bei der Auswahl von Schutz-, befähigungs- und teilhabebezogenen Maßnahmen: Ziel der gesetzlichen Schutzpflichtenerfüllung muss nicht der 100%ige Schutz vor jedwedem beeinträchtigenden oder gefährdenden Inhalt sein, sondern der Gesetzgeber muss bereits bei der Auswahl seiner gesetzlichen Steuerungsansätze und -instrumente mit Blick auf das Kindeswohl berücksichtigen, inwieweit einem bestimmten Risiko für die unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung am ehesten durch eine Maßnahme begegnet werden kann, die neben dem Schutz im Sinne einer Abschirmung auch die Teilhaberechte gewährleistet. Dies kann insbesondere bei befähigenden Ansätzen der Fall sein, die einen besseren Schutz und Selbstschutz gewähren, ohne dabei Teilhaberechte einzuschränken. Die gesetzliche und untergesetzliche Förderung von Schutz und Selbstschutz ist dabei nicht auf die beiden Instrumente der Abschirmung oder individuellen Befähigung der jungen Nutzerinnen und Nutzer beschränkt. Auch die Infrastrukturen und Kommunikationsumgebungen derjenigen Angebote, die zunehmend den Alltag von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, können zum Gegenstand kinder- und jugendmedienschutzrechtlicher Maßnahmen werden.

Der konsequente Ausgangspunkt vom Kind (unter 18-Jährigen) und von den kindbezogenen Zielen Schutz, Befähigung und Teilhabe kommt einem Paradigmenwechsel im klassischen Kinder- und Jugendmedienschutz gleich, der bisher von Mediengattungen und Verbreitungswegen aus gedacht und dann vor allem aus einer Schutzperspektive heraus gestaltet wurde. Der Ansatz der Kinderrechtskonvention, die positiven Rechte und Freiheiten von Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt zu stellen, ihnen die Förderung und Bildung zur tatsächlichen Ausübung dieser Rechte zuteilwerden zu lassen und ihnen dort den Schutz vor Beeinträchtigungen und Gefährdungen zu bieten, wo das Kindeswohl gefährdet ist, mündet in ein Verständnis von unbeeinträchtigter Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung, das zentral geprägt ist von einer Teilhabeidee, die einerseits durch Befähigung und Förderung realisiert und andererseits durch Schutzmaßnahmen in ihrer Unbeschwertheit abgesichert wird (siehe dazu Abschnitt 4.1.4).

Paradigmenwechsel im Kinder- und Jugendmedienschutz

### Systematische und strukturelle Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Daneben erwächst aus Art. 3 VN-KRK als verfahrensrechtlichem Prinzip und aus Art. 12 VN-KRK als konkreter Anforderung die Pflicht zur systematischen und strukturellen Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der gesetzgeberischen Konkretisierung des Wohls und der Interessen von Kindern. Es bedarf altersangemessener Beteiligungsformen, um das wohlverstandene Interesse von Kindern im Rahmen der legislativen Ausarbeitungen und Überlegungen zu ermitteln (Wapler 2017, S. 14, S. 48 ff.). Ein Verweis auf vorliegende empirische Erkenntnisse Dritter reicht allein nicht aus. Mit Blick auf die Zielwerte Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit bestärkt Art. 3 VN-KRK den verfassungsrechtlichen Schutzauftrag in eine Richtung, bei der auch die Perspektive der Betroffenen selbst Aufschluss darüber gibt, was als Beeinträchtigung oder Störung einer freien Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung empfunden wird (siehe auch Rosen-Stadtfeldt 2004, S. 6). Hier bedarf es neuer Konzepte aus dem Bereich des Generationing, in deren Umsetzungsrahmen nicht nur verhandelt wird, wie Kinder und Jugendliche in politische Prozesse bestmöglich eingebunden, sondern auch, wie die oben beschriebenen subjektiven und objektiv-normativen Positionen in der Kindeswohlermittlung zwischen Erwachsenen und Kindern – und ggf. auch zwischen Kindern und anderen Kindern – verhandelt werden können (Wihstutz 2018, S. 99).

### Auswirkungen auf das Gebot der praktischen Konkordanz

Was Art. 3 der Kinderrechtskonvention allerdings nicht vermag, ist eine veränderte Berücksichtigung des Gebots der praktischen Konkordanz: Bedarf es im Rahmen von legislativen Plänen und Entscheidungen der Abwägung widerstreitender Grundrechtsgelände, z. B. Kinder- und Jugendmedienschutzauftrag versus Informationsfreiheit Dritter, bleibt der Gesetzgeber angehalten, allen grundrechtlich geschützten Positionen zu einer möglichst optimalen Geltung zu verhelfen. Ein Vorrang von Kinderrechten vor anderen Grundrechten kann aus dem Kindeswohlprinzip nicht folgen, da die VN-KRK nicht über dem Verfassungsrecht steht (Kirchhof 2018, S. 2691). Dadurch, dass die wohlverstandenen Kindesinteressen aber über Art. 3 Absatz 1 VN-KRK schon bei der Interpretation kollidierender Rechtspositionen berücksichtigt werden müssen, gibt es auch im Rahmen der praktischen Konkordanz eine herausgehobene Stellung des Wohls und der Interessen von Kindern und Jugendlichen, die eine gesetzgeberische Entscheidung zum Nachteil wohlverstandener Kindesinteressen jedenfalls stets begründungspflichtig macht. Insbesondere mit Blick auf Art. 5 Absatz 2 GG, der eine Beschränkung der Informations- und Kommunikationsfreiheiten aufgrund von „gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend“ vorsieht, kann der Vorrang des Kindeswohls zudem als wichtiges Kriterium für die Gewichtung von Kindeswohl auf der einen und der Meinungs- und Informationsfreiheit auf der anderen Seite gelten.

Die hier vertiefte konventionsbasierte Interpretation und Konkretisierung der beiden verfassungsgerichtlich herausgearbeiteten Dimensionen Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit als Kernelemente des verfassungsrechtlichen Schutzauftrags

im Kinder- und Jugendmedienschutz zeigt bereits auf den ersten Blick Verknüpfungen und Wechselbeziehungen zwischen den beiden Ebenen auf.

### 2.2.3.1 Eigenverantwortlichkeit und die Kinderrechtskonvention

Die Ausübung der von der VN-KRK genannten Teilhaberechte ist regelmäßig nur dann möglich, wenn Kinder und Jugendliche mit zunehmendem Alter eigenständig und – im wahrsten Sinne des Wortes – selbstbewusst Entscheidungen treffen können. Ansonsten ist die Ausübung der in der Konvention garantierten Rechte und Freiheiten gerade keine Manifestation eigener Rechtspositionen. Eigenverantwortlichkeit ist die Grundbedingung ausgeübter Kinderrechte wie z. B. der Gewissens-, Glaubens- oder Meinungsfreiheit. Daneben weisen eine Reihe von Konventionsbestimmungen Ansatzpunkte für die Interpretation und weitere Konkretisierung von Eigenverantwortlichkeit und damit verbundenen Entwicklungszielen auf:

- Entfaltung der eigenen Talente sowie der geistigen und körperlichen Fähigkeiten (Art. 29),
- selbstbestimmte Gewissens- und Meinungsbildung (Art. 14),
- selbstbestimmtes Entscheiden (Art. 12), auch über die Darstellung der eigenen Person nach außen,
- Bildung und Äußern der eigenen Meinung (Art. 13); auch: Abschätzenkönnen des eigenen Handelns und Verantwortungsübernahme für eigene Entscheidungen (Art. 40),
- Achtung des eigenen Körpers und der eigenen Gesundheit (Art. 24; Art. 33),
- autonome wirtschaftliche Entscheidungen (Art. 32; Art. 36),
- Übernahme der Aufgaben des täglichen Lebens (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe a)),
- aktive Lebensgestaltung inkl. Freizeit, Spiel und Kultur (Art. 31),
- sexuelle Selbstbestimmung (Art. 19; Art. 34),
- sozialer Geltungsanspruch und Ehre (Art. 7; Art. 16).

Eigenverantwortlichkeit erscheint vor dem Hintergrund dieser Konkretisierung als ein vor allem nach innen gerichtetes Entwicklungsziel, das persönliche Integrität so weit wie möglich voraussetzt. Die innere Autonomie des Individuums als Vorbedingung einer freien Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung steht hier im Mittelpunkt, im Gegensatz zu einer freiheitsbeschränkenden Fremdbestimmung. Manipulationen von außen, die die Entwicklung hin zur Eigenverantwortlichkeit erschüttern, sollen ausgeschlossen werden. Zu solchen Einwirkungen gehören etwa die Beeinflussung einer freien eigenen Meinungsbildung, aufoktroierte oder identitätsverzerrende Persönlichkeitszuschreibungen oder die Verhinderung des Treffens freiwilliger, autonomer Entschlüsse.

Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen: mit dem Alter zunehmende Fähigkeiten

Konventionsbestimmungen der VN-KRK mit Ansatzpunkten für das Entwicklungsziel Eigenverantwortlichkeit

Eigenverantwortlichkeit bedeutet innere Autonomie

### Wichtige Vorbedingungen für Eigenverantwortlichkeit

Mit Blick auf die genannten Schutzziele unterhalb der Eigenverantwortlichkeit ist auch deutlich geworden, dass die Selbstbestimmtheit entwicklungsbezogene Vorbedingungen umfasst. So kann etwa ohne die Gewährleistung von Privatsphäre und Datenschutz (Art. 16 VN-KRK) schon die unbeeinträchtigte Entwicklung eigenverantwortlicher Individuen gehemmt sein, etwa weil der Einzelne das Gefühl hat, unter ständiger Beobachtung durch bekannte und unbekannte Dritte zu stehen und (vermeintlichen) sozialen Normen auch in seiner Intim- und Privatsphäre zu unterliegen. Auch solche Vorbedingungen für eine freie Entwicklung zeigen insoweit Berührungspunkte zur persönlichen Integrität von Kindern auf.

### Gemeinschaftsfähigkeit als Übereinstimmung der inneren Haltungen und Werte mit grundlegenden Verfassungsgütern

## 2.2.3.2 Gemeinschaftsfähigkeit und die Kinderrechtskonvention

Die VN-KRK sieht – wie das Bundesverfassungsgericht – Kinder nicht nur als physische und psychische Individuen, sondern auch als soziale Wesen, die innerhalb einer Gemeinschaft aufwachsen und sich in Interaktion mit anderen entfalten. Die einzelne Person als Teil vieler unterschiedlicher sozialer Gruppen soll – für einen nachhaltigen Zusammenhalt, aber auch zur Wahrung des eigenen sozialen Geltungsanspruchs – die für die jeweilige Gemeinschaft geltenden rechtlichen und sozialen Normen kennen und respektieren. Gemeinschaftsfähigkeit bedeutet in dieser Lesart vor allem eine Übereinstimmung der inneren Haltungen und Werte mit grundlegenden Verfassungsgütern (Baum 2007, S. 277). Auch hinsichtlich der Konkretisierung der Gemeinschaftsfähigkeit als Entwicklungsziel bietet die Kinderrechtskonvention Anhaltspunkte, mit Blick auf die Sozialbezogenheit dieses Entwicklungsziels vor allem hinsichtlich des Unterziels des Rechts auf Bildung aus Art. 28, Art. 29 VN-KRK:

### Konventionsbestimmungen der VN-KRK mit Ansatzpunkten für das Entwicklungsziel Gemeinschaftsfähigkeit

- soziales und sittliches Wohlergehen (Art. 17; Art. 32),
- Achtung und Schutz des Lebens von Menschen, Lebewesen und Umwelt (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe d) und e)),
- Respekt vor der Eigenständigkeit und dem Willen anderer Menschen (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe b) und d)),
- Friedfertigkeit, Verabscheuung von Krieg und Gewalt (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe d)),
- Akzeptanz von Eigentum, sozialem Geltungsanspruch und Privatsphäre anderer (Art. 13; Art. 29 Absatz 1 Buchstabe c)),
- Toleranz gegenüber anderen Weltanschauungen und Lebenskonzepten (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe d)),
- aufgeklärte Einstellung zu Sexualität (Art. 24),
- Hilfsbereitschaft und Solidarität mit Schwächeren (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe d)),
- Akzeptanz von Eltern und hoheitlichen Institutionen (Art. 29 Absatz 1 Buchstabe c)).



Die bildungszielbasierte Herleitung der gemeinschaftsbezogenen Fähigkeiten verdeutlicht, dass das Grundziel der Gemeinschaftsfähigkeit in erster Linie aus externer Perspektive zu bestimmen ist. Die Innenperspektive der Betroffenen ist hier weniger relevant, da die Unterziele vor allem normative Erwartungen der Gemeinschaft an ihre Mitglieder sind. Als solche werden die Normen und die für sie bestehenden Risiken gemeinsam von der Gemeinschaft ausgehandelt und nicht aus der Perspektive einzelner Individuen gesetzt. Wo die Erreichung dieser Entwicklungsziele durch äußere Einflüsse gehemmt oder gar verhindert wird, scheint die staatliche Schutzpflicht auf.

Gemeinschaftsfähigkeit als normative Erwartung (externe Bestimmung)

### 2.2.3.3 Grundlegende Schutzziele weiterer Grundrechte

Die hier nur spezifisch in ihren Gehalten für die Konkretisierung von Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit untersuchten Konventionsartikel sehen daneben unmittelbare Vorgaben für die Umsetzung von Kinderrechten vor, die strukturell so auch im Grundrechtskatalog des Grundgesetzes enthalten und durch den Gesetzgeber zu gewährleisten sind, wie etwa das Recht auf seelische und körperliche Unversehrtheit und den Schutz vor Gewaltanwendung und Misshandlung (Art. 2 Absatz 2 GG; Art. 6, Art. 27,

Ganzheitlicher Kinder- und Jugendmedienschutz vom Kind aus gedacht



Art. 32 VN-KRK). Dort, wo Kinder- und Jugendmedienschutz relevante Entwicklungen im Vorfeld dieser Gewährleistungsbereiche beeinflussen kann, kann der Staat sich zusätzlich auf diese Schutzziele berufen; ihm ist es nicht verwehrt, sich bei einer Maßnahme auch auf mehrere grundrechtliche Schutzaufträge zu stützen und so ganzheitlich im Sinne des Kindes zu handeln.

### *2.2.4 Zwischenfazit: Sicherung unbeschwerter Teilhabe als Kern des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags*

Befähigung und unbeschwerter Teilhabe als wichtige Facetten des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes

Der Überblick über den derzeitigen Grund- und Menschenrechtsrahmen hat die Bedeutung der VN-KRK für die Interpretation und weitere Konkretisierung des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags deutlich gemacht. Das verfassungsrechtliche Ziel einer möglichst unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung deckt sich mit dem Ziel der Kinderrechtskonvention und besteht in einer staatlichen Verpflichtung zur Gewährleistung bestmöglicher Entwicklungschancen und zur Schaffung von Räumen und Rahmenbedingungen, in denen Kinder und Jugendliche die Entwicklungsziele Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit erreichen können. Die – auch im neuen JuSchG erfolgte – Erweiterung des Verständnisses des verfassungsrechtlichen Schutzauftrags auf die persönliche Integrität und damit auf ein umfassendes Recht von Kindern und Jugendlichen auf eine Entwicklung frei von Persönlichkeitsrechtsverletzungen kann das dynamische Verständnis der grundrechtlichen Gewährleistung unterstreichen und insbesondere neuartige Risiken und Beeinträchtigungen für die kindliche Entwicklung umfassen helfen.

Ein mit der VN-KRK konform gehender staatlicher Kinder- und Jugendmedienschutz umfasst neben den klassischen Schutzkomponenten wichtige Facetten von Befähigung und Teilhabe. Der Schutzauftrag, im Kern verstanden als Recht auf unbeschwerter Teilhabe, bildet dies entsprechend ab: Die Gewährleistung der tatsächlichen Ausübungsmöglichkeit der Teilhaberechte wird auf der einen Seite durch Schutzmaßnahmen gegen beeinträchtigende oder gefährdende Phänomene, auf der anderen Seite durch befähigende Maßnahmen abgesichert und abgestützt. Förderung und Befähigung erscheinen so als zentrale Voraussetzungen für die Ausübung der Teilhaberechte. Kinder- und Jugendmedienschutz bedeutet die Pflicht, einen kohärenten Rechtsrahmen zu schaffen, der die drei Dimensionen Schutz, Befähigung und Teilhabe vereint und miteinander verschränkt. Hierfür bedarf es eines Regulierungsverständnisses, das Teilhabe und Befähigung systematisch mitdenkt und Instrumente der aktiven Unterstützung sowie Maßnahmen mit infrastruktureller Wirkung in Bezug auf Förderung, Schutz, Rat und Hilfe zur Verfügung stellt.

Angesichts der Vielzahl der aus der Kinderrechtskonvention herauslesbaren Unterziele von Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit und der hohen Dynamik von Medientechnik, -angeboten und -nutzungspraktiken erscheint ein gesellschaftlicher und institutioneller Diskurs über neue Phänomene und deren Wirkungen mit Blick auf das Erreichen dieser Ziele als zentraler Bestandteil der weiteren Zielkonkretisierung, der Zusammenschau von Schutz, Befähigung und Teilhabe sowie des Diskurses über ihr Verhältnis zu widerstreitenden Grund- und Menschenrechten. Gesellschaftlich ausgehandelte Sozialisationsziele konkretisieren die Schutzziele in unterschiedlichen Lebensbereichen und spiegeln im Optimalfall die Selbstverständigung der Gesellschaft über die für das jeweils zeitgenössische Konzept von „Kindheit“ erwünschten Einzelaspekte. Dies macht einen näheren Blick auf den sozialetischen Diskurs notwendig (siehe Abschnitt 2.3). Mit Blick auf das Kindeswohl als verfahrensleitendes Prinzip folgt daraus auch, dass die Berücksichtigung der Perspektive der Kinder und Jugendlichen beim gesellschaftlichen wie politischen Prozess der Zielkonkretisierung und Abwägung bei der Maßnahmendiskussion zwingend notwendig erscheint.

## 2.3 Sozialethischer Diskurs zu Sozialisationszielen in einer mediatisierten Gesellschaft

Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit sind die normativen Sozialisationsziele, auf die im Kinder- und Jugendmedienschutz Bezug genommen wird und die sich aus dem Grundgesetz ableiten. Die inhaltliche Konkretisierung dieser Begriffe muss in ethischen Begründungen auf human-, sozial- und kulturwissenschaftliche Grundlagen zurückgreifen und deren aktuellen Erkenntnisstand berücksichtigen. In der ZUKUNFTSWERKSTATT der damaligen BPjM (heutigen BzKJ) wurden in Kooperation mit dem JFF im Jahr 2019 Workshops mit Expertinnen und Experten durchgeführt, in deren Rahmen der Frage nach Sozialisationszielen in einer mediatisierten Gesellschaft durch Fachbeiträge in einem diskursiven Austausch nachgegangen wurde. Dabei wurden drei zentrale Entwicklungsbereiche des Kindes- und Jugendalters in den Blick genommen: Sexualität, gesellschaftliche Teilhabe und informationelle Selbstbestimmung/Datensouveränität. Die Festlegung auf die drei andiskutierten Entwicklungsbereiche erfolgte auf der Grundlage einer Analyse und Clusterung der im Gefährdungsatlas (1. Auflage, 2019) ausgeführten Medienphänomene. Die Clusterung verlief entlang der Fragestellung, für welche Entwicklungsbereiche die Medienphänomene besondere Gefährdungen und Chancen bieten können. Im Folgenden werden die in diesem Kontext erarbeiteten Erkenntnisse und Überlegungen dargelegt. Sie sind dabei nicht als abgeschlossen

Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit konkretisieren

zu verstehen, sondern als erster Anstoß für weitergehende Auseinandersetzung mit der Thematik der Sozialisationsziele in diesen Entwicklungsbereichen.

### Sozialethische Bestimmung von Sozialisationszielen

Eine zentrale Grundlage für den Kinder- und Jugendmedienschutz ist die Frage, wie sich Kinder und Jugendliche optimalerweise entwickeln sollen. Diese Frage bildet die Basis, um zu beurteilen, in welchem Lebensalter welche Art des Medienumgangs ihre Entwicklung und ihre Auseinandersetzung mit der Umwelt fördern kann. Nur so lässt sich auch abschätzen, inwieweit welche Ausprägungen und Inhalte ihres Medienumgangs das Risiko bergen, sie in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen oder zu gefährden. Allerdings ist die Konkretisierung von optimaler Entwicklung bzw. die Bestimmung von Entwicklungszielen keine einfache Aufgabe. Denn aus sozialisationstheoretischer Perspektive müssen Überlegungen zu normativen Zielen der menschlichen Entwicklung berücksichtigen, dass der Mensch ein soziales Wesen ist und in seiner sozialen Umwelt angemessen agieren können muss. „Angemessenheit“ bedeutet in diesem Sinne, dass ein Mensch seinen Bedürfnissen entsprechend und orientiert an gesellschaftlichen Anforderungen handeln kann. Dies impliziert nicht nur Idealvorstellungen vom Menschen, sondern auch von der Gesellschaft, in die Kinder und Jugendliche hineinwachsen und die sie mitgestalten. Dabei lässt sich dieser Prozess, der gemeinhin als „Sozialisation“ bezeichnet wird, nur eingeschränkt durch Bildung und Erziehung sowie die Gestaltung von Umweltbedingungen steuern.

### Sozialisation als offener und interaktiver Prozess

Die Sozialisation eines Menschen ist ein offener Prozess, dessen Beschreibung gesellschaftliche Veränderungen, die nicht zuletzt durch die nachwachsenden Generationen angestoßen und vorangetrieben werden, mitdenken muss, ohne sie vorwegnehmen zu können. Diese Veränderungen können sich auf die gesellschaftlichen Werte und Normen, die die Sozialisationsziele mitbestimmen, beziehen. Offen ist der Prozess jedoch auch aufgrund der Eigenaktivität und Selbststeuerung der Individuen, die nicht vollständig durch die Entwicklungsbedingungen determiniert sind. Neuere Sozialisationstheorien verstehen Sozialisation als Interaktionsprozess. Sie schenken der Perspektive, dass das Individuum in seiner aktiven Auseinandersetzung mit sich selbst und der sozialen Umwelt die eigene Entwicklung, die eigene Lebenswelt und letztlich die Gesellschaft mitgestaltet und verändert, mindestens ebenso viel Aufmerksamkeit wie derjenigen, dass das Individuum in seiner Entwicklung durch die Bedingungen seiner Lebenswelt beeinflusst wird. Nach Hurrelmann und Bauer (2020, S. 97) bezeichnet Sozialisation demnach „... die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen, die sich aus der produktiven Verarbeitung der inneren und der äußeren Realität ergibt. [...] Die Realitätsverarbeitung ist produktiv, weil ein Mensch sich stets aktiv mit seinem Leben auseinandersetzt und die damit einhergehenden Entwicklungsaufgaben zu bewältigen versucht. Ob die Bewältigung gelingt oder nicht, hängt von den zur Verfügung stehenden personalen und sozialen Ressourcen ab.“

Normative Ziele der Sozialisation sind in der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben angesprochen. In diese Entwicklungsaufgaben fließen kulturelle Erwartungen und gesellschaftliche Normen ein. Als Ziel einer durch Bildung und Erziehung unterstützten gelungenen Sozialisation wird Hurrelmann und Bauer (2020) zufolge in psychologischer und pädagogischer Tradition der Begriff der Reife genannt. Unter „Reife“ „... wird ein Entwicklungsstand der Persönlichkeit gefasst, bei dem ein optimales Maß von Verhaltenssicherheit und sozialer Orientierung erreicht ist, sodass ein Mensch in bestmöglichem Einklang mit seinen persönlichen Ressourcen den Anforderungen der Umwelt gerecht werden kann und zu einer vollen Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben in der Lage ist“ (ebd., S. 16). Neben den persönlichen Ressourcen wären hier sicher auch noch die individuellen und entwicklungstypischen Bedürfnisse als Faktoren zu benennen, die in Einklang mit Umwelтанforderungen zu bringen sind. In Bezug auf Kinder und Jugendliche werden hier häufig die Bedürfnisse nach Autonomie und Selbstwirksamkeitserleben betont, aber auch diejenigen nach sozialer Bindung und Anerkennung. Letztere konfrontieren das Subjekt wiederum mit sozialen und kulturellen Erwartungen. Soziologische Traditionen, die noch stärker die gesellschaftliche Teilhabe und Handlungsfähigkeit des Subjekts als normatives Ziel gelungener Sozialisation herausstellen, sind auch in Bezug auf die Verfasstheit der Gesellschaft normativ. Die dort betonten Sozialisationsziele sind „mit gesellschaftlichen Bedingungen der Gleichheit, Gerechtigkeit und Mitbestimmung in demokratisch verfassten Gesellschaften [...] verknüpft“ (Hurrelmann/Bauer 2020, S. 56). Normative Sozialisationsziele lassen sich also einerseits aus den gesellschaftlichen und kulturellen Werten und Normen ableiten, andererseits aus zugrunde gelegten Menschenbildern und wissenschaftlichen Erkenntnissen über menschliche Bedürfnisse.

Die Frage, wie normative Sozialisationsziele inhaltlich zu konkretisieren sind, ist damit nur auf der Basis gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse zu beantworten. In diese Aushandlungsprozesse fließen wissenschaftliche Erkenntnisse relevanter Disziplinen ein. Grundlegend sind jedoch Wertentscheidungen, für die in einer demokratischen, pluralistischen und multikulturellen Gesellschaft die in der Verfassung verankerten Werte den primären Bezugspunkt bilden. Dieser Bezug wird beispielsweise in Gesetzen hergestellt, die auf Erziehungs- und Bildungsziele eingehen.

Im Jugendhilferecht ist als Bildungs- und Erziehungsziel mit Rekurs auf die freie Entfaltung der Persönlichkeit die Entwicklung zur eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit angesprochen (SGB VIII, § 1, (1)). Und auch das Jugendschutzgesetz bezieht sich speziell im Bereich der Medien unter anderem auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen und ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (JuSchG, § 10a). Die Begriffe „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ sind anschlussfähig an den bereits verwendeten Begriff der Reife (Hurrelmann/

## Normative Ziele von Sozialisation

## Konkretisierung von Sozialisationszielen auf der Basis gesellschaftlicher Aushandlung

## Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit

Bauer 2020, S. 16), der zudem die gesellschaftliche Teilhabe unterstreicht, die im Jugendschutzgesetz ebenfalls angesprochen ist. Den Begriffen der Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit nahe sind die in der Pädagogik verwendeten Begriffe der Selbstbestimmung (Hurrelmann/Bauer 2020, S. 96 f.) sowie der Mündigkeit und Sozialität (z. B. Hartung-Griemberg/Schorb 2017, S. 277). Diese notwendigerweise relativ abstrakten Begriffe sind für die Ausformulierung von Zielen für verschiedene Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung und der Gestaltung des Verhältnisses der Person zu ihrer sozialen Umwelt richtungsweisend. Drei Aspekte davon, die durch Mediatisierung und Digitalisierung besonders herausgefordert werden, sollen im Weiteren beleuchtet werden, um schließlich auf die Rolle der Medien im Prozess der Sozialisation zu fokussieren und auf das Bildungsziel der Medienkompetenz einzugehen, das mit den Sozialisationszielen der übrigen Bereiche verquickt ist: sexuelle Selbstbestimmung, gesellschaftliche Teilhabe sowie informationelle Selbstbestimmung und Datensouveränität.

### Sexuelle Selbstbestimmung als Sozialisationsziel

Für den Bereich der Sexualität gilt eine gemeinschaftsfähige sexuelle Selbstbestimmung als anerkanntes Ziel von Bildung und Erziehung.<sup>17</sup> Sexuelle Selbstbestimmung ist als Sozialisationsziel im Sinne von Handlungsfähigkeit zu verstehen. Diese umfasst die Fähigkeiten, die eigene Sexualität und eigenes sexuelles Handeln und Erleben selbst bestimmen zu können, sowie die Bestimmung darüber, welches Wissen man über Sexualität erlangen möchte und welches nicht. Das Ergebnis der sexuellen Sozialisation sind sexuelle Skripte, die mit sexueller Orientierung, sexueller Identität und sexuellen Präferenzen verbunden sind. Sie bilden die Grundlage für sexuelle Interaktion. Als aktuell relevante gesellschaftliche Normen für sexualitätsbezogene Sozialisations- und Entwicklungsziele lassen sich benennen (a) eine erfüllende Sexualität im Sinne einer Realisierung individueller emotionaler, sozialer und sexueller Bedürfnisse und Wünsche auf der Basis partnerschaftlicher, egalitärer Aushandlung, (b) sexuelle Exploration und Wahlfreiheit in Bezug auf Geschlecht und sexuelle Praktiken. Die Themen Sexualität, Liebe und Partnerschaft sind in der Beschreibung von Sozialisationszielen relativ eng verknüpft; in der Fachdiskussion gibt es jedoch Stimmen, die dafür plädieren, diese getrennt zu betrachten. In Bezug auf Sexualnormen lässt sich eine Liberalisierung feststellen, die sich in einem größeren Spektrum an sexuellen Skripten manifestiert. Eine Flexibilisierung von sexueller Orientierung, Geschlechtsidentität und Rollenübernahme steht dabei häufig im Vordergrund. Das Sexuelle wird entpathologisiert und auf individueller wie kollektiver Ebene weniger tabuisiert. Der Liberalisierungsprozess ist jedoch durch Ambivalenzen geprägt:

---

<sup>17</sup> Die Ausführungen in diesem und dem nachfolgenden Abschnitt geben Ergebnisse des Workshops mit Expertinnen und Experten der ZUKUNFTSWERKSTATT „Sexuelle Selbstbestimmung im digitalen Wandel“ vom 12. November 2019 wieder. Hierzu haben maßgeblich die Referentinnen Prof. Dr. Maika Böhm (Hochschule Merseburg), Prof. Dr. Dagmar Hoffmann (Universität Siegen) und Dr. Anja Schmidt (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg) beigetragen.

Der größeren Handlungsfreiheit stehen alte (Rollenvorurteile und Stereotype, Leistungsdruck) und neue Zwänge (Ritualisierung bis hin zu Suchthaftem) gegenüber, von denen sich das Individuum idealerweise zu befreien lernt.

Sexuelle Sozialisation in der Jugendzeit ist geprägt von ersten intimen Beziehungen, der Erprobung des eigenen sexuellen Selbst, der Auseinandersetzung mit Sexual- und Geschlechterbildern sowie der Abgrenzung gegenüber Eltern und Erwachsenen. Hier besteht eine hohe Relevanz von digitalen Medien, die Interaktions-, Informations- und Erfahrungsräume eröffnen. Damit bieten Medien und insbesondere Online-Medien sowohl Chancen als auch Risiken für eine gelingende sexuelle Sozialisation. Die bereits angesprochene Ambivalenz der Liberalisierung lässt sich auch in Bezug auf mediale Angebote und Handlungsoptionen nachvollziehen. So kann beispielsweise die leichte Verfügbarkeit von Pornografischem (► Pornografie) mit einer großen Bandbreite sexueller Praktiken statt zu einem Fundus an Anregungen („good to know“) unter anderem durch Gruppendruck in der Peergroup zu einem Zwang führen, alles kennen oder anschauen zu müssen („have to know“). Zudem zeigen sich angesichts der multioptionalen Vielfalt auch Überforderungen durch Orientierungslosigkeit und (infolgedessen) Tendenzen der Entliberalisierung. Auch zeigen sich im Bereich der sexuellen Online-Interaktion besondere Herausforderungen in Bezug darauf, die eigenen Grenzen und die der Interaktionspartnerinnen und -partner kennen und wahren zu lernen sowie die spezifischen Bedingungen des Mediums gerade für den sensiblen Bereich der Sexualität einschätzen zu können. Um das Sozialisationsziel zu erreichen, ist ein Zusammenspiel von sexual- und medienpädagogischer Bildung notwendig.

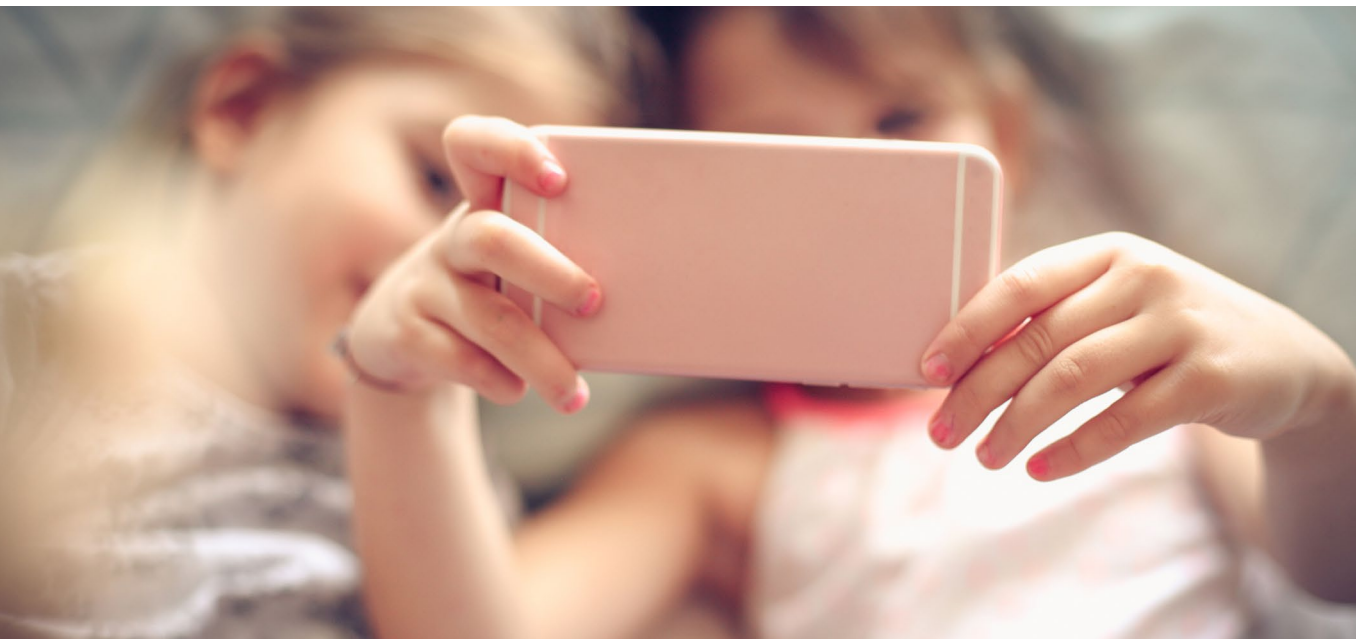
### Medien und sexuelle Sozialisation

In beteiligungsorientierten Demokratietheorien wird gesellschaftliche Teilhabe verstanden als „politische Beteiligung möglichst vieler an möglichst vielem, und zwar im Sinne von Teilnehmen, Teilhaben, Seinen-Teil-Geben und innerer Anteilnahme am Schicksal des Gemeinwesens“ (Schmidt 2019, S. 227). Sozialisationsziele sind unter diesem Vorzeichen also die Motivation zur und die aktive Beteiligung an der Gestaltung einer an Freiheit, Gleichheit, Gerechtigkeit und Solidarität orientierten Gesellschaft. Dies zu erreichen, setzt voraus, dass Kinder und Jugendliche entsprechend ihrem Entwicklungsstand Möglichkeiten zur Mitgestaltung bekommen, in denen demokratische Prinzipien zur Geltung kommen. Dies gilt sowohl für nonmediale wie für mediale Beteiligungsmöglichkeiten am eigenen Lebensumfeld und der Öffentlichkeit.

### Gesellschaftliche Teilhabe als Sozialisationsziel

Der Umgang mit Medien und insbesondere Online-Medien spielt für die gesellschaftliche Teilhabe eine zentrale Rolle (Krotz 2017a). Der Medienumgang ist jedoch in vielerlei Hinsicht voraussetzungsvoll, wenn er die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen tatsächlich stärken soll. Neben positiven Möglichkeiten der Information und Orientierung, der Meinungsäußerung, des

### Medien und gesellschaftliche Teilhabe von Kindern und Jugendlichen



kulturellen und gesellschaftlichen Engagements bis hin zu politischer Aktivität können Online-Medien auch falsch informieren, desorientieren, pseudo-partizipative oder gar antidemokratische Optionen anbieten (Wagner 2017). Im ungünstigsten Fall tragen sie dazu bei, das Engagement junger Menschen gegen deren eigene Interessen und/oder für antidemokratische Zwecke zu instrumentalisieren. Auch beteiligungsdemotivierende Erfahrungen sind besonders in Social-Media-Angeboten möglich, beispielsweise wenn Engagement folgenlos bleibt oder Artikulationen von Jugendlichen in Online-Medien Hasskommentare (► Hate Speech) oder Beleidigungen nach sich ziehen. Negativ auf die gesellschaftliche Teilhabe kann sich auch auswirken, wenn ► Fake News zum alltäglichen Phänomen werden.<sup>18</sup> Neben der manifesten Gefahr der inhaltsbezogenen Irritation junger Menschen in Bezug auf den Wahrheitsgehalt von Informationen liegt darin die latente Gefahr einer Veralltäglichsung und Banalisierung von Unwahrheit. Daraus kann auf der individuellen Ebene eine Haltung entstehen, die überindividuelle Wahrheit negiert („Alles ist relativ.“) und von strategischer Selbstbezogenheit geprägt ist („Ich-Armeen“). Auf der gesellschaftlichen Ebene kann dies zu einer Auflösung der demokratisch verfassten Interaktions- und Kommunikationsordnung und zur Schädigung des Gemeinwesens führen. Als problematisch in Bezug auf die informierende und orientierende Funktion von Medien, die eine wichtige Grundlage der gesellschaftlichen Teilhabe darstellt, kann sich zudem die Personalisierung des Informationsangebots auf der Basis von Algorithmen in Online-Medien erweisen (► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten).

---

<sup>18</sup> Die nachfolgenden Ausführungen fußen auf Ergebnissen des Workshops mit Expertinnen und Experten „Unbeschwerter Teilhabe an digitaler Kommunikation“ der ZUKUNFTSWERKSTATT vom 1. Oktober 2019, insbesondere auf den Beiträgen von Prof. Dr. Klaus Neumann-Braun (Universität Basel), Prof. Dr. Friederike Siller (Technische Hochschule Köln) und des Fachanwalts für IT-Recht Chan-jo Jun.



Das Sozialisationsziel der Selbstbestimmtheit ist in besonderem Maße von den mit der Digitalisierung verbundenen Möglichkeiten der Datenaggregation und -auswertung tangiert.<sup>19</sup> Die Sammlung, Verwertung, Vermarktung und Analyse digitaler Daten durch anbietende Unternehmen und staatliche Institutionen eröffnet Mediennutzenden viele praktische Vorteile, stellt aber auch eine Ökonomisierung digitaler Umwelten und eine zunehmende Fremdbestimmung von Nutzenden dar. Dies fordert die Erziehungs- und Sozialisationsziele der Mündigkeit, Emanzipation und Selbstbestimmung heraus, die auch im Recht auf informationelle Selbstbestimmung enthalten sind. Die freie Selbstbestimmung von Kindern und Jugendlichen ist objektiv bedroht, etwa in Bezug auf Kaufentscheidungen, Informationsauswahl und Alltagsroutinen. Diese Bedrohung wird von Kindern und Jugendlichen aber subjektiv nicht unbedingt wahrgenommen, wie sich am Beispiel ihrer Bewertung personalisierter Online-Werbung zeigt (► Online-Werbung und Werbeverstöße). Personalisierte Online-Werbung nehmen Kinder und Jugendliche mitunter als Oberflächenphänomen wahr, kennen jedoch nicht die dahinterliegenden Prozesse und empfinden sich daher in ihrer Selbstbestimmung nicht eingeschränkt, obwohl sie es objektiv betrachtet sind. Ein Bildungsziel zur Unterstützung dieses Sozialisationsziels wäre es also, bezüglich der Datenaggregation und -auswertung kritische Reflexionsprozesse anzustoßen und das entsprechende Wissen zu vermitteln, um Kinder und Jugendliche in die Lage zu versetzen, selbstbestimmte Entscheidungen zu treffen – soweit sich Selbstbestimmung in diesem Zusammenhang überhaupt realisieren lässt.

Medien sind ein zentrales Mittel der Selbst- und Weltauseinandersetzung. Kinder und Jugendliche verarbeiten Medieninhalte und die dort angebotenen Interpretationen gesellschaftlicher Wirklichkeit und kultureller Normen vor dem Hintergrund ihrer persönlichen und sozialen Kontexte aktiv und weisen ihnen auf dieser Grundlage Bedeutung zu. Neben diesem auf Rezeption bezogenen Aspekt der Medienaneignung (Schorb 2017a) nutzen Kinder und Jugendliche Medien auch, um ihrer Selbst- und Weltauseinandersetzung medialen Ausdruck zu verleihen. Ferner kommunizieren sie mit anderen medial und nichtmedial über Medieninhalte – sei es, indem sie sich mit ihnen über deren mediale Äußerungen oder andere Medieninhalte austauschen, sei es, dass sie mit ihnen über die eigenen medialen Äußerungen kommunizieren. Je nach inhaltlichem Gegenstand arbeiten Kinder und Jugendliche damit mehr oder minder zentral an ihrer Weltdeutung und der eigenen Identitätsentwicklung und beteiligen sich mehr oder weniger direkt am gesellschaftlichen Leben. Insbesondere dienen Medien auch zur Teilhabe an Jugendkulturen, die häufig Kulturen der Abgrenzung

Informationelle Selbstbestimmung und Datensouveränität unter Sozialisationsperspektive

Medienhandeln als integraler Bestandteil von Sozialisation

<sup>19</sup> Die nachfolgenden Ausführungen geben Ergebnisse des Workshops mit Expertinnen und Experten der ZUKUNFTSWERKSTATT „Identität und Datensouveränität angesichts der Digitalisierung“ am 1. Dezember 2019 wieder. Maßgeblich beigetragen haben dazu die Referenten Prof. Dr. Stefan Iske (Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg) und Dr. Stephan Dreyer (Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut Hamburg).

### Medienkompetenz als Bildungsziel in einer mediatisierten Gesellschaft

und nicht selten auch ausgesprochene Medienkulturen sind. Kinder und Jugendliche können Medien nutzen, um auf ihre Lebenswelt einzuwirken, sich gesellschaftlich zu engagieren – bis hin zur Teilnahme an politischen Diskussionen und Aktionen. All diese medialen Möglichkeiten sind als Prozesse der (Medien-)Sozialisation mitzudenken. Medienkompetenz kristallisiert sich somit als Mittel der gelingenden Sozialisation und als Bildungsziel heraus, um so die Sozialisationsziele zu gewährleisten.

Als Zielvorstellung umfasst Medienkompetenz „[...] die Fähigkeit, auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen, sich Medien anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen zu gestalten, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln“ (Schorb/Wagner 2013, S. 21). Im Zuge des Medienwandels gehen zudem immer mehr soziale Vorgänge ganz oder teilweise medial bzw. online vonstatten, was – verkürzt dargestellt – mit dem Begriff „Mediatisierung“ belegt ist (Krotz 2017b). Beispiele dafür sind etwa die Anbahnung von Liebesbeziehungen via ► Kontakt- und Dating-Apps oder soziale Vergleichsprozesse bezüglich Fitness via Self-Tracking-Apps (► Self-Tracking). Unter einem normativen Blickwinkel ist für eine gelingende Sozialisation also die Ausbildung von Medienkompetenz essenziell, um gegen Fremdbestimmtheit und Manipulation gerüstet zu sein. Allerdings kann Medienkompetenzförderung nicht in allen Fällen ausreichen, um Kindern und Jugendlichen ein selbstbestimmtes Medienhandeln zu ermöglichen. Dort, wo Medien Selbstbestimmung strukturell nicht zulassen – etwa bei intransparenter Datensammlung oder manipulativer Steuerung – lässt sich ein objektiv selbstbestimmter Medienumgang auch durch Kompetenzförderung nicht annähernd erreichen.



# III Gefährdungserhebung

## 3.1 Einleitung und Bezugspunkte

Gefährdungserhebung als Grundlage der Gefährdungsanalyse und -begegnung

Die nachstehende Gefährdungserhebung ist auch in der vorliegenden zweiten Fassung Ergebnis der zurückliegenden Arbeitsschritte in dem bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendschutz (BzKJ, ehemals BPjM) angesiedelten Strategieprozess „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Eingeflossen sind in die Gefährdungserhebung neben vorliegenden wissenschaftlichen und empirischen Arbeiten insbesondere auch die Diskussionen aus den verschiedenen im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT durchgeführten Workshops mit interdisziplinären Akteurinnen und Akteuren, insbesondere des Kinder- und Jugendmedienschutzes, der Kinder- und Jugendhilfe sowie der Bildungspraxis. Nach wie vor bietet die Gefährdungserhebung eine Grundlage für Gefährdungsanalysen von Medienphänomenen sowie für deren Gefährdungsbegegnung.

Ziel der Gefährdungserhebung

Ziel der Gefährdungserhebung ist es, solche Medienphänomene zu bündeln, die einer unbeschweren Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medien entgegenstehen, weil Gefährdungen für ihre persönliche oder informationelle Integrität bestehen können bzw. weil ihre Entwicklung oder Erziehung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten beeinträchtigt oder gefährdet sein kann. Dies umfasst

- Phänomene, bei denen bereits auf einen Diskurs über die Gefährdungspotenziale verwiesen werden kann, da sie schon bezüglich anderer Medien in der Diskussion stehen und gleichzeitig auch online Relevanz haben (wie beispielsweise Konfrontationsrisiken mit kinder- und jugendbeeinträchtigenden oder -gefährdenden Inhalten),
- Phänomene, die online-spezifisch sind und deren Gefährdungspotenzial bekannt ist (wie beispielsweise Cybergrooming) sowie auch
- Phänomene, die online Relevanz haben oder online-spezifisch sind, bei denen aber das Gefährdungspotenzial (noch) nicht in vergleichbarem Umfang geklärt ist (beispielsweise Virtual Reality oder algorithmische Empfehlungssysteme für Online-Inhalte).

Ungleiche Erkenntnisbasis

Da sowohl solche Phänomene aufgenommen werden sollten, bei denen das Gefährdungspotenzial bereits im Diskurs steht, als auch solche, bei denen zunächst nur eine begründete Vermutung vorliegt, basieren die nachfolgenden Darstellungen auf einer mitunter ungleichen Erkenntnisbasis. Zu einigen Phänomenen liegen bereits eine Vielzahl von Studien und ein breiter Fachdiskurs vor, sodass die Herausforderung in der Beschränkung auf

die wesentlichen Erkenntnislinien besteht. Hier werden für die weitergehende Auseinandersetzung jeweils Literaturhinweise zur Vertiefung ausgewiesen. Zu anderen Phänomenen liegen dagegen kaum Quellen vor, die sich bereits differenziert mit dem Phänomen befassen. Unter anderem zur Relevanz solcher Medienphänomene wurden im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT Einschätzungen aus der Praxis eingeholt und dann aufbereitet. Ziel der nachfolgenden Darstellung der Medienphänomene ist vor diesem Hintergrund, je Phänomen einen Einblick in den Diskussionsstand zu geben und aufzuzeigen, wie die Medienphänomene – auch über die unterschiedlichen Rollen, die Kinder und Jugendliche dabei jeweils einnehmen – miteinander vernetzt sind.

### **Konzeptionelle Bezugspunkte der Gefährdungserhebung**

In der Fachdiskussion wurden bereits verschiedene Systematiken zur Strukturierung von Online-Risiken entwickelt (Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg 2014; Livingstone et al. 2011; Youth Protection Roundtable/ Stiftung Digitale Chancen 2009). Zentrale Überlegungen dieser Systematiken wurden inhaltlich in der Gefährdungserhebung aufgegriffen, wenngleich die Gliederung der Medienphänomene nicht entsprechend diesen Systematiken erfolgt. Die konzeptionellen Bezüge und Weiterentwicklungen werden nachfolgend skizziert:

Eine wichtige Grundlage stellt die am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut entwickelte „Systematik möglicher Problemlagen für Kinder und Jugendliche“ (Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg 2014, S. 8) dar, die auch auf die Arbeit im Projekt „EU Kids Online“ rekurriert. Wesentlich ist darin die Unterscheidung verschiedener Rollen von Kindern und Jugendlichen, in denen Gefährdungen für sie relevant werden. Aus den online-spezifischen Nutzungsoptionen und der Tatsache, dass Kinder und Jugendliche diese auch ausschöpfen (vgl. Abschnitt 2.1.2), ergeben sich die folgenden Rollen (in leichter Variation zu Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg 2014, S. 7):

- als Rezipierende können Kinder und Jugendliche ungeeignete Inhalte wahrnehmen, die von anderen Akteurinnen und Akteuren (Erwachsenen, Kindern oder Jugendlichen) bereitgestellt wurden.
- als Marktteilnehmende können sie mit vertragsrechtlichen, kostenbezogenen oder datenschutzrelevanten Problemen konfrontiert sein, die eine unbeschwerter Teilhabe an der Online-Kommunikation gefährden.
- als Kommunizierende sind sie in wechselseitige Interaktionen eingebunden, in denen sie bedrängt oder beleidigt werden oder selbst andere Kinder und Jugendliche bedrängen oder beleidigen können. Sie können ungeeignete Inhalte und Hinweise auf risikobehaftete Angebote, die sie im Netz gefunden oder von anderen bekommen haben, in der Peergroup

[Vorliegende Systematiken zu Online-Risiken](#)

[Hans-Bredow-Institut: Rollen der Kinder bzw. Jugendlichen](#)

weiterverbreiten.

- als Produzierende können sie selbst ungeeignete Inhalte herstellen und verbreiten oder/und durch die Veröffentlichung von eigenen Fotos, Videos etc. Persönlichkeitsrechte anderer verletzen.

### Berücksichtigung aller Rollen von Kindern und Jugendlichen

Ausgehend von Medienphänomenen, mit denen Gefährdungen verbunden sind, zeigt sich, dass Kinder und Jugendliche häufig in unterschiedlichen Rollen tangiert sein können. Entsprechend werden bei den dargestellten Medienphänomenen jeweils alle relevanten Rollen angesprochen, die im Zuge der Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes ggf. unterschiedliche Maßnahmen erfordern.

### Berücksichtigung des Alters der Kinder bzw. Jugendlichen

Des Weiteren wird in der Fachdiskussion die Bedeutung des Alters der Kinder und Jugendlichen betont, nach dem sich u. a. differenziert, welche Risiken und Gefährdungen relevant sind und welche unterschiedlichen Maßnahmen zur Begegnung angemessen erscheinen. Systematisch wurde dies im „Byron Review“ 2008 differenziert erarbeitet (Byron 2008) und in Deutschland im Konzept des intelligenten Risikomanagements angelegt (Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg; I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet 2014, 2015; Wagner/Gebel 2015). Soweit im Fachdiskurs Anhaltspunkte verfügbar waren, wurde in die Darstellung aufgenommen, für welche Altersgruppen die Medienphänomene und damit verbundene Gefährdungen relevant sind.

### Berücksichtigung der Perspektive der Kinder und Jugendlichen

Der Einbezug der Perspektive der Zielgruppe ist ein weiterer zentraler Aspekt, der insbesondere auch durch die „Allgemeine Bemerkung zu den Rechten der Kinder in Bezug auf das digitale Umfeld“ (Committee on the Rights of the Child 2021) herausgestellt und auch in die Novellierung des Jugendschutzgesetzes eingeflossen ist. Hierfür soll mit der Gefährdungsanalyse ebenfalls eine Grundlage geschaffen werden, indem insbesondere auch Quellen einbezogen wurden, in denen die Perspektive von Kindern und Jugendlichen Berücksichtigung fanden. Inhaltlich weisen u. a. die Ergebnisse des ACT ON!-Monitorings aus, dass aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen durchaus eigene Systematiken entstehen, wenn beispielsweise betrachtet wird, welche Gefährdungen miteinander zusammenhängen (Gebel et al. 2016b). So wird eine Perspektive auf Gefährdungen deutlich, die vor Augen führt, dass Maßnahmen vom Kind aus gedacht nicht nur medien- und geräteübergreifend, sondern auch phänomenübergreifend abgestimmt sein sollten, um Gefährdungen in ihrer Vernetzung zu begegnen. Soweit auf der Basis von Daten möglich, ist in der Gefährdungserhebung jeweils die Perspektive von Kindern und Jugendlichen gesondert dargestellt.

### Gefährdungsdimensionen über Begriffsindex zugänglich

Mit dem Ansatz „vom Kind aus zu denken“ sind tradierte Systematisierungen nach Gefährdungsdimensionen als Gliederungsstruktur nicht dienlich, da damit gerade die Vernetzung von Medienphänomenen potenziell verdeckt werden kann. Um

dennoch im Kinder- und Jugendmedienschutz etablierte Begriffe besser in der Darstellung zu verankern (Hajok 2019), wurde ein Begriffsindex integriert. Dieser ermöglicht nun einen nach Gefährdungsdimensionen wie z. B. Gewalt, wirtschaftliche Schädigung oder Silencing (verringerte Teilhabebereitschaft durch Gefahrenpotenziale) strukturierten Zugriff auf die einzelnen Medienphänomene. Damit wird deutlich, dass zentrale Aspekte wie beispielsweise Gewalt in der Gefährdungserhebung keinesfalls unzureichend bedacht werden. Vielmehr ist – um stellvertretend bei diesem Beispiel zu bleiben – Gewalt als Gefährdungsdimension sowohl in inhaltebasierten Erscheinungsformen berücksichtigt (Tasteless-Angebote, Pornografie etc.) als auch in ihren in die Interaktion integrierten Erscheinungsformen (Cybermobbing, Hate Speech etc.).

Abschließend sei noch angemerkt, dass mit Ausnahme der kinder- und verfassungsrechtlichen Einordnung eine rechtliche Einordnung der Medienphänomene (einfachgesetzlich bzgl. Urheberrecht, Strafrecht etc.) überwiegend nicht erfolgt, wenngleich diese gegenüber der ersten Ausgabe des Gefährdungsatlas bei weiteren Medienphänomenen einbezogen wurde.

### Arbeitsbasis der Gefährdungserhebung

Auf der Grundlage der beschriebenen konzeptionellen Bezugspunkte wurde für die Beschreibung der 43 Medienphänomene folgende Materialbasis herangezogen:

Die Basis stellte die für die erste Ausgabe des Gefährdungsatlas recherchierte Literaturdatenbank dar. Hierfür wurden Beiträge in thematisch einschlägigen Fachzeitschriften recherchiert, die vom 1. Januar 2013 bis zum 30. November 2018 erschienen sind. Diese Recherche wurde aktualisiert durch Veröffentlichungen bis einschließlich 30. November 2020; bei einzelnen Medienphänomenen konnten auch wichtige Veröffentlichungen jüngeren Datums berücksichtigt werden. Einbezogen wurden Artikel, die im Abstract einschlägige Stichworte bezogen auf die Gefährdungen enthielten und in den Publikationen „KJuG“, „BPJMAKTUELL“, „pro Jugend“, „Jugend Medien Schutz-Report“, „TVdiskurs“, „TelevIZion“, „epd Medien“ oder „Media Perspektiven“ erschienen sind oder über die „Literaturdatenbank Kinder- und Jugendschutz“ der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) recherchierbar waren. Einbezogen wurden zudem Berichte und Arbeitspapiere von jugendschutz.net und Entscheidungen aus der Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM). In etlichen Fällen mussten darüber hinaus ergänzende Quellen herangezogen werden, um die Medienphänomene sowie die Gefährdungen auf der Grundlage des aktuellen Erkenntnisstandes zu beschreiben und insbesondere die Perspektive von Kindern und Jugendlichen auf die Medienphänomene einzuschließen.

### Materialbasis auf der Grundlage der angeführten Bezugspunkte

In den vorliegenden Atlas flossen auch die Ergebnisse der Veranstaltungen im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT ein. Dazu gehören die Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018<sup>20</sup> sowie die Inhalte der Auftaktveranstaltung selbst. Berücksichtigt werden auch die Erkenntnisse aus den seit der ersten Auflage des Gefährdungsatlas realisierten Workshops „Unbeschwerte Teilhabe an digitaler Kommunikation“ vom 1. Oktober 2019, „Sexuelle Selbstbestimmung im digitalen Wandel“ vom 12. November 2019 und „Identität und Datensouveränität angesichts der Digitalisierung“ vom 2. Dezember 2019. Dort wurde auf der Basis von wissenschaftlichen Inputs zu relevanten Sozialisationszielen jeweils eine Auswahl an Medienphänomenen mit den Teilnehmenden diskutiert und damit eine Validierung der Phänomendarstellung der ersten Auflage des Gefährdungsatlas durchgeführt.

Diese verschiedenen Quellen wurden ausgewertet. In der Darstellung der Medienphänomene wird mit Rücksicht auf die Lesbarkeit allerdings nicht das gesamte Quellenmaterial explizit ausgewiesen.

### **Begrenzung des Fokus auf Medienphänomene und damit verbundene Gefährdungen**

Die nachfolgende Gefährdungserhebung ist fokussiert auf Medienphänomene im Bereich der digitalen Medien, mit denen Gefährdungen für die unbeschwerte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an der Online-Kommunikation verbunden sind. Wie in der ersten Ausgabe stehen in der Gefährdungserhebung weiterhin kompetenzbezogene und strukturelle Defizite<sup>21</sup> nicht im Fokus.

**Wichtig, aber nicht im Fokus:  
kompetenzbezogene und  
strukturelle Defizite**

Bereits in der ersten Ausgabe des Gefährdungsatlas wurde auf entsprechende Ergebnisse der Vorabbefragung hingewiesen. Verschiedene Akteurinnen und Akteure hoben damals hervor, dass viele Kinder und Jugendliche Online-Medien weitgehend unbegleitet nutzen, dass Eltern medienerzieherische Handlungskompetenz fehlt, dass auch pädagogisch Handelnde nicht über die notwendige Medienkompetenz verfügen und zudem Angebote der Medienkompetenzvermittlung qualitativ teils mangelhaft

---

<sup>20</sup> Alle eingeladenen Expertinnen und Experten aus den Bereichen Kinder- und Jugendmedienschutz, Kinder- und Jugendhilfe, Kinderrechte, Kriminologie, Medienpädagogik, Medizin, Extremismusprävention, Verbraucher- und Datenschutz etc. sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus verschiedenen Fachbereichen hatten im Vorfeld der Veranstaltung die Möglichkeit, über einen Fragebogen eine Einschätzung aktueller Gefährdungen einzubringen. Von insgesamt 29 Einrichtungen konnten entsprechende Experteneinschätzungen in die Entwicklung des Gefährdungsatlas einbezogen werden.

<sup>21</sup> Als strukturelle und kompetenzbezogene Defizite werden entsprechende Nennungen auch in der Systematik des FSM-Jugendmedienschutzindex geführt (Gebel et al. 2018, S. 33).



sind und angesichts der großen Gruppe an Kindern und Jugendlichen letztlich zufällig bereitgestellt werden. Zudem wurde darauf hingewiesen, dass trotz einer zahlenmäßig annähernden Vollausrüstung mit Smartphones auch Kinder und Jugendliche durch fehlende Zugangsmöglichkeiten von der Teilhabe an der Online-Kommunikation ausgeschlossen sind und hier oftmals sozioökonomische Strukturaktoren eine Rolle spielen. All diese Aspekte seien an dieser Stelle genannt, da sie für die Entwicklung geeigneter Maßnahmen ausschlaggebende Rahmenbedingungen beschreiben, die von großer Relevanz sind. Teils wird darauf in den Einordnungskapitel auch Bezug genommen. Die Gefährdungserhebung selbst behält allerdings den eingangs genannten Fokus bei.

## 3.2 Medienphänomene

### 3.2.1 Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten

#### Kurzbeschreibung

Auf Interessen  
abgestimmtes Angebot

Unter „algorithmischen Empfehlungssystemen“ werden solche Technologien verstanden, die Nutzenden auf Online-Plattformen weitere Inhalte vorschlagen und dabei Verfahren der Datenverarbeitung anwenden. Ziel ist es, ein möglichst gut auf persönliche Interessen abgestimmtes Angebot zu präsentieren (Personalisierung). Es gibt eine Vielzahl an algorithmischen Verfahren, die für Empfehlungssysteme genutzt werden können und die für eine Empfehlung zu unterschiedlichen Anteilen Charakteristika der Angebotsseite (z. B. Ähnlichkeit der Inhalte) und Informationen oder Annahmen über die Nutzenden (personenbezogene Informationen) heranziehen. Algorithmische Empfehlungssysteme führen sowohl die Datenerfassung und -analyse als auch die Deutung und Interpretation der Ergebnisse durch. In diese Prozesse können sich gesellschaftliche Ungleichbehandlungen einschreiben und so potenziell Vorurteile und Diskriminierung reproduzieren (Hagendorff 2019; Kolleck/Orwat 2020).

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Neben dem aus subjektiver Sicht positiven Effekt der Empfehlung relevanter Inhalte werden algorithmische Empfehlungssysteme in Bezug auf das Risiko sogenannter Filterblasen und Echokammern als dem Anspruch an Vielfalt entgegenstehendes Organisationsprinzip medialer Inhalte und im Hinblick auf die Empfehlung jugendschutzrelevanter Inhalte thematisiert.

Filterblasen und Echokammern

Seit dem Jahr 2011 wird über die These diskutiert, ob algorithmische Empfehlungssysteme zu geschlossenen Filterblasen führen. Die Annahme der Filterblasen hat im Kern zwei Bestandteile (Krafft et al. 2018): erstens die Selektion als technologiebasierte Personalisierung, die zweitens zu einer weitgehenden Isolation von abweichenden Informationen führt. Empirisch lässt sich diese starke Wirkungsannahme der Technologie nicht vollständig belegen. So wird in der Diskussion stärker auf den Effekt von Echokammern abgehoben, bei dem der Technologie zwar ein verstärkender Einfluss vorhandener Meinungen und Einstellungen zugeschrieben, aber nicht allein als ursächlich für die Meinungsbestätigung angenommen wird (Lischka 2018). Vielmehr bediene die Technologie eine bei Menschen vorzufindende Tendenz, der zufolge Menschen assoziativ eher Informationen Glauben schenken, die an eigene Überzeugungen anschlussfähig sind. Solche Informationen würden auch weiter verbreitet. So finden sich Menschen ähnlicher Überzeugung in polarisierten Gruppen zusammen und erhalten durch Empfehlungssysteme verstärkt immer wieder confirmierende Inhalte dargestellt.

Schmidt et al. (2018) analysieren algorithmische Empfehlungen im Hinblick auf die für die öffentlich rechtlichen Anbieter zentralen normativen Gestaltungsvorgaben Vielfalt, Relevanz und Transparenz. Gerade für den Online Zugriff auf Inhalte von öffentlich rechtlichen Rundfunkanbietern abseits des linearen Programmangebots ist zu fragen, inwiefern algorithmische Empfehlungssysteme auch nach den genannten Vorgaben gestaltet werden können, um demokratische Meinungsbildungsprozesse adäquat zu unterstützen. Diese Überlegungen sind über die öffentlich rechtlichen Angebote hinaus auf die Funktion von Online Plattformen für den öffentlichen Diskurs und die demokratische Meinungsbildung auszuweiten.

Vielfalt, Relevanz und Transparenz

In der aktuellen Fachdiskussion zu algorithmischen Empfehlungssystemen wird aufgezeigt, dass sich in die Prozesse der Datenerfassung und -analyse gesellschaftliche Ungleichbehandlungen einschreiben können (Hagendorff 2019; Kolleck/Orwat 2020). So können Vorurteile und Diskriminierungen potenziell auch bei der algorithmusbasierten Empfehlung von Online-Inhalten reproduziert werden. Diskriminierung auf der Grundlage algorithmischer Prozesse ist oftmals schwer nachzuvollziehen. Die Ursache für die jeweilige Ungleichbehandlung zu erkennen sowie die Schwierigkeit, zwischen gerechtfertigter und ungerechtfertigter Ungleichbehandlung zu unterscheiden, stellen dabei die größten Herausforderungen dar (Kolleck/Orwat 2020, S. 9). Orwat (2019, S. 34 ff.) zeigt zahlreiche internationale Beispielfälle auf, in denen algorithmische Empfehlungssysteme zur Ungleichbehandlung von Personen geführt haben, die als potenzielle Diskriminierungsrisiken diskutiert werden oder die als Diskriminierung gerichtlich festgestellt wurden. Beispielsweise wird eine Studie von Noble (2018) angeführt, in der die Autorin anhand von zahlreichen Beispielen zeigt, wie Suchmaschinen zur Verstärkung von Rassismus beitragen, indem Suchergebnisse bei der Rangfolge der Ausgabe der Links in den dargestellten Bildern oder bei Wortergänzungen bei der Autovervollständigung im Sucheingabefeld auf herabsetzende Stereotypen verweisen (z. B. überwiegend pornografische Bilder bei der Suche nach dem Stichwort „black girls“).

Mögliche Reproduktion von Vorurteilen und Diskriminierung

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche ist dieser Effekt nicht allein im Hinblick auf die Meinungsbildung relevant, sondern darüber hinaus können auch kinder- und jugendmedienschutzrelevante Inhalte über algorithmische Empfehlungssysteme hervorgehoben werden. Gerade hinsichtlich ► gesundheitsgefährdender Challenges, ► selbstverletzenden Verhaltens, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalten, ► extremistischen Inhalten, ► Fake News, ► Verschwörungserzählungen, ► Online-Werbung und Werberverstöße sowie ► Pornografie und Unsittlichkeit besteht die Möglichkeit, dass algorithmische Empfehlungssysteme einen risikoverstärkenden Effekt haben. Hier können diese Technologien dazu führen, dass immer weitere entsprechende Inhalte zugänglich gemacht werden und damit ein von sozialetisch desorientierenden Inhalten geprägtes Orientierungsumfeld entsteht.

Gefahr der Empfehlung kinder- und jugendmedienschutzrelevanter Inhalte

## Rollen der Kinder und Jugendlichen

Von den beschriebenen Gefährdungen sind Kinder und Jugendliche vorrangig als Rezipierende betroffen. Wenn allerdings auch Nutzungsdaten in die algorithmischen Empfehlungen einbezogen werden, steuern Kinder und Jugendliche ebenfalls Daten bei und sind in die soziotechnischen Systeme eingebunden.

Dezierte Studienergebnisse zur Perspektive von Kindern und Jugendlichen auf das Medienphänomen und die Folgen des Medienphänomens liegen bislang nicht vor. Zugleich wurde es auch in der Vorabbefragung<sup>22</sup> als eines der Medienphänomene benannt, die zukünftig einer verstärkten Aufmerksamkeit bedürfen.

[Das Medienphänomen Algorithmische Empfehlungssysteme ist vernetzt mit den Phänomenen ► Extremistische Inhalte, ► Fake News, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Pornografie und Unsittlichkeit, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte, ► Profilbildung und -auswertung, ► Selbstverletzendes Verhalten und ► Verschwörungserzählungen.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit algorithmischen Empfehlungssystemen von Online-Inhalten**

## Alle Social-Media-Angebote und Verkaufsplattformen

Das Phänomen kann in allen Social-Media-Angeboten auftreten. Darüber hinaus kommen entsprechende Verfahren auch bei Verkaufsplattformen, Suchmaschinen sowie Streaming- und Videoportalen zum Einsatz. Inhalte können auch von sog. Social Bots<sup>23</sup> empfohlen werden, die auf Algorithmen basieren und (teil-)automatisiert personalisierte Inhalte erstellen und verbreiten können. Entsprechend ist eine große Anzahl von Kindern und Jugendlichen von dem Medienphänomen betroffen, das in seiner Ausprägung neuartig ist.

Zur Vertiefung:

- Lischka (2018)
- Orwat (2019)
- Schmidt et al. (2018)

<sup>22</sup> Befragung der eingeladenen Expertinnen und Experten zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018, vgl. Abschnitt 3.1.

<sup>23</sup> In Kapitel 3.2.12 (► Fake-Profil bzw. Fake-Accounts) wird näher auf den Begriff „Social Bot“ eingegangen.

### 3.2.2 Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs

#### Kurzbeschreibung

Kinder und Jugendliche können in Online-Medien mit der Verbreitung und Bewerbung von gesundheitsgefährdenden Genuss- und Rauschmitteln konfrontiert werden. Teils handelt es sich dabei um illegale Drogen nach dem Betäubungs- bzw. Arzneimittelrecht, aber auch um Tabak und Alkohol sowie um psychoaktive Substanzen, die unter das 2016 in Kraft getretene Neue-psychoaktive-Stoffe-Gesetz (NpSG) fallen. Teils handelt es sich jedoch auch um sogenannte Legal-Highs, die aufgrund ihrer Zusammensetzung unter keine gesetzliche Verbotsnorm fallen. Diese werden im Internet frei angeboten. Sie sind leicht aufzufinden und werden in Onlineshops unter verharmlosenden Namen und irreführenden Bezeichnungen wie Kräutermischungen, Badesalze etc. ohne Altersprüfung auch an unter 18-Jährige verkauft (Glaser et al. 2015).

Begegnung mit Angeboten zu verschiedenen Genuss- und teils illegalen Rauschmitteln

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Bewerbung und Verbreitung von Legal-Highs wird vor allem bezüglich der sozioethisch desorientierenden Beeinflussung und gesundheitlicher Risiken (unter anderem Angstzustände, Panikattacken, Organschäden und Herzversagen, Suchtrisiken) diskutiert. In der Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) liegt eine „Verherrlichung oder Verharmlosung von Drogen“ vor, wenn positive Wirkungen des Drogenkonsums herausgestellt und gleichzeitig negative Folgen bewusst oder unbewusst ausgeblendet werden. Hinreichend ist dabei die Förderung der Konsumbereitschaft.

Sozioethisch desorientierende Beeinflussung und Gesundheitsrisiken durch Legal-Highs

Legal-Highs geben sich dem Namen nach als eher harmlos und im Gegensatz zu Drogen wie Tabak und Alkohol wissen Kinder und Jugendliche in der Regel nicht durch die Erziehungsinstanzen um die gesundheitsgefährdenden Folgen. Legal-High-Online-shop-Betreiber propagieren, dass das Leben durch Legal-Highs bereichert werde. Oftmals verschweigen sie dabei die gesundheitlichen Gefahren. Des Weiteren richten Betreiberinnen und Betreiber von Legal-High-Onlineshops sowohl Produktnamen als auch Werbetexte auf einen jugendlichen Lebensstil aus und nutzen Soziale Online-Netzwerke (Glaser et al. 2018a, S. 9), um durch Gruppeneinladungen neue Konsumierende zu gewinnen und dort kostenlose Testprodukte zu vertreiben (jugendschutz.net 2016b).

Werbung auf Jugendliche ausgerichtet – Gefahren werden verschwiegen

## Rollen der Kinder und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche kommen als Rezipierende in Kontakt mit Legal-High-Werbung. Als Marktteilnehmende können sie in Legal-High-Onlineshops und -Gruppen psychoaktive Substanzen kaufen. Als Kommunizierende ist es ihnen möglich, sich in den Social-Media-Kanälen über Legal-Highs auszutauschen oder diese in den jeweiligen Onlineshops öffentlich zu bewerten.

## Datenlage

Zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Legal-High-Werbung und -Verkauf liegen keine konkreten Daten vor. Im Rahmen des FSM-Jugendmedienschutzindex geben neun Prozent der Befragten (9 bis 16 Jahre) an, dass sie sich online zu riskanten Verhaltensweisen, wie beispielsweise Mutproben, Drogen-/Alkoholkonsum oder Selbstverletzung, verleiten ließen (Brüggen et al. 2017).

Für das Jugendalter ist es typisch, eigene Grenzen austesten zu wollen und neue Erfahrungen zu erproben. Dazu kann möglicherweise auch selbstgefährdendes Verhalten in Form von Legal-High-Konsum gehören. Im Rahmen von Social-Media-Gruppen kann zudem Gruppendruck eine Rolle spielen.

## Keine Altersprüfung beim Online-Vertrieb

Das Phänomen des Online-Vertriebs von Legal-Highs steht in Verbindung mit unrealistischen Altersbeschränkungen in den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Obwohl in den AGBs der einschlägigen Onlineshops die Volljährigkeit der Konsumierenden verlangt ist, wird diese gleichzeitig aber nicht überprüft. Die Social-Media-Plattformen, auf denen Jugendliche der einschlägigen Werbung begegnen, enthalten in ihren AGBs häufig ein Mindestalter von 16 Jahren, werden jedoch oft auch von Jüngeren ohne Überprüfung durch die Anbieter genutzt (jugendschutz.net 2016b) (vgl. Abschnitt 2.1.2.9).

[Das Phänomen der Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs ist vernetzt mit den Phänomenen ► Online-Werbung und Werbeverstöße und ► Selbstverletzendes Verhalten.]

## Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit der Bewerbung und Verbreitung von Legal-Highs

## Social-Media-Angebote

jugendschutz.net führte im Zeitraum von Oktober 2015 bis Mai 2016 eine Untersuchung durch. Dabei konnten unter 86 deutschsprachigen Webangeboten 76 Onlineshops ausgemacht werden, die Legal-Highs ohne Altersprüfung anboten. Die Recherche wurde auf Facebook, Twitter, YouTube, Tumblr, Flickr, Instagram und Pinterest ausgeweitet mit dem Ergebnis, dass über 100 Web-Auftritte einschlägiger Onlineshops in diesen Sozialen Online-Netzwerken festgestellt werden konnten (jugendschutz.net 2016b).

Zur Vertiefung:

- Glaser et al. (2015)
- Glaser et al. (2018a)
- jugendschutz.net (2016b)



### 3.2.3 Cybergrooming

#### Kurzbeschreibung

„Cybergrooming“ bezeichnet die internetbasierte systematische Anbahnung von on- oder offline stattfindenden sexuellen Übergriffen. „Als Grooming werden gerade nicht Verhaltensweisen bezeichnet, die für sich betrachtet sexualisierte Gewalt darstellen, sondern allein die Vorbereitung darauf“ (Dekker et al. 2016, S. 23). Allerdings muss das vorbereitende Verhalten selbst argumentativ als unangemessen identifizierbar sein (Bennett/O’Donohue 2014). Die missbrauchsmotivierte Person baut zunächst über mehrfache Kontakte gezielt ein Vertrauensverhältnis zur Zielperson auf, um sie später unter Ausnutzung von deren Unerfahrenheit, Abhängigkeit oder einer absichtlich herbeigeführten Zwangssituation on- oder offline in sexuelle Interaktionen zu verwickeln. Die Merkmale Wiederholung, Missbrauch von Vertrauen und Bestehen einer Beziehung zwischen Täterin bzw. Täter und Opfer grenzen Grooming gegen andere Formen der sexuellen Online-Belästigung ab (Bergmann/Baier 2016). In Deutschland wird gemäß § 176b Absatz 1 Strafgesetzbuch (StGB) mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft, wer auf ein Kind durch einen Inhalt (§ 11 Absatz 3) einwirkt, um erstens das Kind zu sexuellen Handlungen zu bringen, die es an oder vor dem Täter oder an oder vor einer dritten Person vornehmen oder von dem Täter oder

Online-Anbahnung sexueller Übergriffe

einer dritten Person an sich vornehmen lassen soll, oder zweitens eine Tat nach § 184b Absatz 1 Satz 1 Nummer 3 oder nach § 184b Absatz 3 zu begehen. Der Versuch ist in den Fällen strafbar, in denen eine Vollendung der Tat allein daran scheitert, dass der Täter irrig annimmt, sein Einwirken beziehe sich auf ein Kind.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Rollen der Kinder und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind in Bezug auf Cybergrooming in der Rolle der Kommunikationspartner bzw. -partnerinnen; wenn es zu missbräuchlicher Interaktion kommt ggf. auch in der Rolle der Rezipierenden und Produzierenden von Bild- oder Videomaterial mit sexuellem Inhalt. Sie sind regelmäßig in der adressierten Rolle der zielgerichteten Groomingaktivitäten und dadurch gefährdet, zum anderen können Jugendliche auch in der Grooming ausführenden Rolle auftreten.

#### Kommunikationsdynamik und typische Phasen des Cybergrooming

Im Zentrum der Fachdiskussion stehen Kommunikationsdynamiken und typische Phasen: Opferauswahl, Beziehungsaufbau, Risikobewertung, Aufbau von Exklusivität im Sinne eines Ausschlusses potenzieller Kontrolle durch das Umfeld und sexuelle Interaktionen, wobei die Abfolge nicht immer typisch verläuft (Bergmann/Baier 2016, S. 173). Die sexuelle Interaktion kann unter anderem das Einfordern von (sexuellen) Selbstabbildungen beinhalten, die Konfrontation mit Pornografie, sexuelle Handlungen via Webcam, sexuelle Chats oder Offline-Kontakte (Telefonkontakt, physische Treffen) (Unabhängiger Beauftragter für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs 2018). Ist das Herstellen von Bildmaterial Teil der sexuellen Interaktion, kann es vom Täter erpresserisch verwendet oder in Umlauf gebracht werden (► Sexting). Huber (2019, S. 140) weist auf das sogenannte Lover-Boy-Prinzip hin: Erwachsene oder ältere Jugendliche täuschen ein wertschätzendes amouröses Interesse vor und gewinnen so das Vertrauen, um an sexuelle Fotos oder Videos zu gelangen.

#### Forschung zu risikosteigernden Verhaltensweisen und psychosozialen Risikofaktoren

Auf der Opferseite wird zu risikosteigernden Online-Verhaltensweisen und psychosozialen Risikofaktoren geforscht. Die öffentliche Diskussion konzentriert sich auf die im Netz erleichterte Kontaktaufnahme durch Fremde, allerdings nutzen auch Personen aus dem sozialen Nahfeld das Internet, um Kontaktdelikte anzubahnen oder auszuweiten. Bisher wenig diskutiert wurden Täterinnen- bzw. Täter- und Opferrollen von Jugendlichen sowie Abgrenzungsprobleme früher Phasen des Cybergrooming gegen einvernehmlichen, nichtmanipulativen ► Cybersex zwischen Jugendlichen (Dekker et al. 2016, S. 24).

#### Potenzielle Risikofaktoren

Die Sichtweise von Kindern und Jugendlichen wird in der Fachdiskussion vor allem unter der Perspektive potenzieller Risikofaktoren behandelt. Neben besonderen Vulnerabilitätsfaktoren wie einem hohen Zuwendungsbedürfnis und Mangel an Vertrauenspersonen werden die Motivationen und Bedürfnisse sexueller Neugier und Erprobung, Austesten von Grenzen sowie der Wunsch nach Anerkennung angeführt (Bergmann/Baier 2016). Studien und



Einzelfallanalysen zeigen, dass Betroffene von ► (Cyber-)Mobbing ein erhöhtes Risiko aufweisen, Opfer von Cybergrooming zu werden, wobei unterschiedliche kausale und zeitliche Zusammenhänge der Phänomene diskutiert werden (Näheres hierzu: Wachs/Kratzer 2015, S. 91 ff.). Ferner werden in der Fachdiskussion Einzelfälle aufgegriffen, in denen Kinder bzw. Jugendliche durch langjährige Bindung und emotionale Abhängigkeit von der Cybergrooming ausführenden Person bei der Aufdeckung des Missbrauchs nicht in der Lage sind, die ausbeuterische Asymmetrie der Beziehung zu erkennen (Rüdiger 2015).

Sexueller Missbrauch kann gravierende psychische und soziale Folgen haben bis hin zur Ausbildung einer posttraumatischen Belastungsstörung. Dies gilt auch für sexuelle Übergriffe, die ausschließlich online stattfinden, insbesondere wenn sexuelle Abbildungen des Opfers in Umlauf gebracht worden sind. Es kann angenommen werden, „... dass der Einsatz von Grooming-Strategien zusätzliche psychische Schäden über die unmittelbaren Folgen sexualisierter Gewalt hinaus hervorrufen kann, da sie zu langfristigem Misstrauen und einem beschädigten Selbstkonzept führen und die zukünftige Beziehungsfähigkeit einschränken“ (Dekker et al. 2016, S. 25).

In Befragungen von Kindern und Jugendlichen variieren die Angaben zu berichteten Erfahrungen mit Cybergrooming von zwei bis sieben Prozent (Wachs/Kratzer 2015). Allerdings handelt es sich um ein schwieriges Forschungsgebiet, sodass höhere Raten nicht auszuschließen sind. Auch polizeiliche Kriminalstatistiken, die seit 2011 einen stetigen Anstieg der jährlichen Betroffenenzahlen verzeichnen (Rettenberger/Leuschner 2020, S. 246), können wegen geringer Anzeigebereitschaft der Opfer nur bedingt Aufschluss geben (Rüdiger 2015).

Nach Befunden von Neutze et al. (2018) geben knapp 28 Prozent der im Zeitraum 2013/2014 befragten 14- bis 17-Jährigen an, im vergangenen Jahr mindestens eine fremdinitiierte sexuelle Online-Annäherung erlebt zu haben. Bei gut der Hälfte erfolgte die Annäherung durch eine erwachsene Person. Da ein Teil der Jugendlichen von sexuellen Online-Kontakten mit Unbekannten berichtet, ist ein tatsächlich höherer Anteil an Kontaktaufnahmen durch Erwachsene nicht auszuschließen. Insgesamt berichtet gut ein Fünftel aller Befragten von (selbst- oder fremdinitiierten) sexuellen Online-Kontakten mit Erwachsenen; als belästigend empfunden haben solche Kontakte 10,4 Prozent von diesen bzw. 2,3 Prozent aller Befragten (Sklenarova et al. 2018, S. 230). In diesem Zusammenhang ist allerdings zu beachten, dass auch solche Kontakte mit Erwachsenen und unbekanntem Peers, die (zunächst) nicht als unangenehm erlebt werden, der Vorbereitung sexuellen Missbrauchs und sexueller Ausbeutung dienen können. Bei Hajok et al. (2019) berichten von den im Jahr 2018 Befragten der fünften bis zehnten Jahrgangsstufe 11 Prozent, schon einmal Nacktbilder oder Erotikfilme von Erwachsenen zugesandt bekommen zu haben. Dieser Anteil liegt bei den Befragten mit Erfahrungen

Psychosoziale Folgen von Cybergrooming und sexuellem Missbrauch

Betroffenenrate schwer zu bestimmen

Sexuelle Online-Kontakte mit Erwachsenen

sexueller Belästigung (etwa ein Fünftel der Befragten) bei ca. 39 Prozent. Auch gezielte Anfragen nach Nacktbildern erfolgten in den meisten Fällen von Personen, die die Schülerinnen und Schüler nicht aus ihrem Offline-Umfeld, sondern nur aus dem Netz kannten.

### Unterschiedliche Einschätzung sexuell motivierter Annäherungsversuche

Ältere Kinder und Jugendliche schätzen das Phänomen sexuell motivierter Annäherungsversuche Erwachsener im Internet sehr unterschiedlich ein. In einer qualitativen Gruppenbefragung mit 12- bis 14-Jährigen (Gebel et al. 2016a, S. 24) zeigen sich zwei Haltungen: Während in einigen Gruppen das Risiko als quantitativ überschätzt diskutiert wird und als leicht zu erkennen und abzuwenden, berichten Befragte, die auf Belästigungserlebnisse (eigene oder von Freundinnen und Freunden) verweisen, von Belastung und Verunsicherung. Grooming oder sexuelle Belästigung durch Jugendliche wurde von den Befragten nicht angesprochen.

### Jugendliche Täterinnen und Täter stärker in den Blick nehmen

Auf die mögliche Strafbarkeit von Cybergrooming wurde oben bereits hingewiesen. Dabei muss das Opfer aus Sicht der Täterin bzw. des Täters ein Kind, d. h. unter 14 Jahre alt sein. Unter dem Aspekt, dass Jugendliche hierbei mit Strafvorschriften in Konflikt geraten können, bedarf das Handeln von Jugendlichen in der Täterinnen- bzw. Täterrolle stärkerer Beachtung, auch da Hinweise für einen gestiegenen Anteil jugendlicher Täterinnen bzw. Täter bei Sexualstraftaten im Netz vorliegen.<sup>24</sup>

[Das Phänomen Cybergrooming ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybersex, ► Cyberstalking, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts, ► Kontakt- und Dating-Apps, ► Sexting, ► Pornografie und Unsittlichkeit.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybergrooming

#### Social-Media-Angebote, Online-Games, Chats und Kinder-Communitys

Kinder und Jugendliche kommen mit Cybergrooming vor allem in Social-Media-Angeboten, insbesondere in Online-Games bzw. auf Spieleplattformen, in Chats und Kinder-Communitys (Glaser 2020b, S. 10), aber auch auf Verkaufsportalen (z. B. Versteigerungsportale, Kleinanzeigen) in Berührung. Die erste Ansprache findet häufig in Online-Umgebungen statt, die durch andere Kommunikationsteilnehmende einsehbar sind, wird dann aber zügig in exklusive Kommunikationskanäle verlagert.

#### Problem: Anonymität und Fake-Profilen

Anonymität, ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts ermöglichen es Erwachsenen, sich gegenüber Kindern und Jugendlichen (zunächst) als gleichaltrig auszugeben. Es gibt Belege, dass auch explizite Kinder-Communitys von Täterinnen und Tätern gezielt

<sup>24</sup> Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018.

aufgesucht werden. Die asymmetrische Kommunikationssituation auf Live-Streaming-Plattformen bzw. durch entsprechende Apps wie z. B. YouNow (Glaser et al. 2017, S. 10) oder TikTok (jugendschutz.net 2019c) wird dahin gehend diskutiert, dass sie Missbrauchsmotivierten die Identifizierung potenzieller Opfer erleichtern, weil Kinder und Jugendliche dort ggf. in großem Umfang persönliche Informationen preisgeben, sich in Nachahmung von Musikstars stark sexualisiert darstellen und ihre Videos sexualisiert kommentiert werden. Ungeklärt ist, in welchem Maße es im Kontext von Augmented-Reality-Games zu Grooming kommt und inwieweit ► Kontakt- und Dating-Apps eine Rolle spielen.

Zur Vertiefung:

- Bergmann/Baier (2016)
- Dekker et al. (2016)
- Rüdiger (2015)
- Vogelsang (2017)

### 3.2.4 Cybermobbing (auch Cyberbullying)

#### Kurzbeschreibung

Petras und Petermann (2019) verstehen Cybermobbing (im englischen Sprachraum Cyberbullying) als eine absichtliche und wiederholte Schädigung, Belästigung, Verletzung und/oder Beschämung anderer mittels Informations- und Kommunikationstechnologien (Petras/Petermann 2019; Pfetsch et al. 2014).

(Wiederholtes) aggressives Verhalten im Netz, um anderen zu schaden

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Im Fachdiskurs und in der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT (vgl. Abschnitt 3.1) wird Cybermobbing als eine derjenigen Herausforderungen benannt, die einer verstärkten Aufmerksamkeit bedürfen, zumal es eines der vorrangigen Themen darstellt, deretwegen Kinder und Jugendliche sich an Beratungsstellen wenden.

Vorrangiges Thema in Beratungssituationen

Charakteristisch ist für Cybermobbing die Möglichkeit, dass mittels digitaler Medien aggressive Botschaften potenziell anonym, zu jeder Zeit und unabhängig vom Ort vor einem potenziell großen Publikum veröffentlicht werden. Dabei ist es auch möglich, dass die betroffenen Personen selbst keinen Zugang zu den Botschaften haben, da diese in geschlossenen Nutzergruppen oder Diensten veröffentlicht wurden, die eine Anmeldung erfordern. Anders als die direkte Kommunikation ist die Online Kommunikation häufig nicht durch Mimik, Gestik oder Modulation der Stimme qualifiziert, was Fehlinterpretationen und Missverständnisse begünstigt, die zu zunehmend aggressiven Reaktionen führen können.

(Anonyme) aggressive Botschaften an großes Publikum unabhängig von Ort und Zeit

Oftmals können aggressiv Kommunizierende auch die direkten Folgen, die ihr Verhalten bei Zielperson und Publikum auslöst, nicht unmittelbar wahrnehmen, sodass hier Hemmfaktoren entfallen. Häufig ist zudem ein Ineinandergreifen von Off- und Online-Mobbing gegeben (Pfetsch et al. 2014).

### Folgen von Cybermobbing

Als potenzielle Folgen können massive Beeinträchtigungen der Betroffenen eintreten: externale sowie internale Auffälligkeiten, emotionale und auch körperliche Belastungen, Scham, sozialer Rückzug, Hilf- und Hoffnungslosigkeit sowie Verzweiflung bis hin zu Depression, Selbstwertproblemen und Suizidgedanken (Kowalski et al. 2014; Porsch/Pieschl 2014). Besonders intensiviert wird die negative Erfahrung durch die Demütigung vor einem großen und potenziell unbestimmten Publikum, die schnelle Verbreitung im Internet und der damit einhergehende Mangel an Kontrolle. Cybermobbing ist somit nicht nur als Zweierkommunikation zwischen Aggressor bzw. Aggressorin und Opfer, sondern immer auch mit Blick auf die Personengruppe zu betrachten, die als Beobachtende (oder Bystander) die Botschaften wahrnehmen und sich ggf. dazu verhalten.

Die Wahrnehmung des Risikos, selbst zu Betroffenen von Cybermobbing zu werden, kann Kinder und Jugendliche in ihrer freien Meinungsäußerung im Internet hemmen und steht ihrem Teilhabeanspruch entgegen (Silencing).

### Rollen der Kinder und Jugendlichen

In den folgenden Rollen können Kinder und Jugendliche das Phänomen erleben:

- Rezipierende können Kinder und Jugendliche sowohl als Opfer oder als Beobachtende sein. Die Botschaften können für das Opfer und auch für Beobachtende belastend oder verstörend sein. Entsprechend kann auch eine Entwicklungsbeeinträchtigung der Bystander gegeben sein.
- Als Kommunikationsteilnehmende sind sowohl die Rollen Aggressor bzw. Aggressorin, Opfer wie auch ggf. sich beteiligende Dritte zu betrachten. Die sich beteiligenden Dritten können die Angreifenden unterstützen (Verstärker bzw. Verstärkerin), sich auf die Seite des Opfers stellen (Verteidiger bzw. Verteidigerin) oder potenziell den Konflikt zu lösen versuchen, ohne Partei zu ergreifen.
- Sobald Kommentare, Bilder oder Videos erstellt werden, ist auch die Rolle als Produzierende relevant.

### Definitionsfragen

Im Fachdiskurs um Cybermobbing werden vor allem zwei weitere Aspekte diskutiert: Oftmals wird auf eine Machtungleichheit zwischen den Aggressoren bzw. Aggressorinnen und den Opfern, die sich nur schwer gegen die intendierte Schädigung wehren können, hingewiesen (Pfetsch et al. 2014, S. 24). Mit der Frage nach der Absicht wird diskutiert, ob auch eine als Scherz gemeinte Botschaft Cybermobbing darstellen kann. Gerade auch aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen herrscht hier Unklarheit, wann von Cybermobbing oder von anderen Konfliktformen gesprochen werden sollte (Wagner et al. 2012).

Dem unterschiedlichen Verständnis von Cybermobbing entsprechend liegen in ihren Ergebnissen variierende Erhebungen zur Auftrittshäufigkeit vor, die jedoch alle die hohe quantitative Relevanz des Phänomens belegen. Für Deutschland bieten der FSM Jugendmedienschutzindex und die JIM-Studienreihe repräsentative Daten. Im Jugendmedienschutzindex berichten 18 Prozent der befragten 9- bis 16 Jährigen davon, dass sie selbst bereits online von anderen gemobbt wurden, 27 Prozent berichten von entsprechenden Vorfällen im Umfeld (Brüggen et al. 2017, S. 28). In der JIM-Studie 2019 gibt ein Fünftel der befragten 12- bis 19-Jährigen an, dass „schon einmal falsche oder beleidigende Inhalte über die eigene Person per Smartphone oder generell online verbreitet wurden. Bei Mädchen (18 %) sind diese Vorfälle etwas seltener als bei Jungen (24 %) und die Wahrscheinlichkeit, betroffen zu sein, nimmt mit dem Alter der Jugendlichen zu“ (Feierabend et al. 2020, S. 49). Auf die Relevanz bereits im Grundschulalter weist Nolden hin (Nolden 2017a, 2017b).

Hohe quantitative Relevanz

[Das Medienphänomen Cybermobbing (auch Cyberbullying) ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Digitale Spiele, ► Online-Pranger/Doxing, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Hate Speech, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Sexting, ► Shitstorm sowie ► Trolling.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybermobbing

Cybermobbing kann in allen Diensten auftreten, in denen Kinder und Jugendliche miteinander in Interaktion treten. Bei den Altersgruppen relevant sind Soziale Online Netzwerke,

Alle Online-Angebote mit Interaktionsmöglichkeit



### Entscheidend: Beschaffenheit des Kommunikationsraums

insbesondere dort eingebundene Beichtseiten (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 17), Messenger- und Streamingdienste. Darüber hinaus wurde in der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT (vgl. Abschnitt 3.1) auf die Chaträume in Online-Computerspielen hingewiesen, in denen ebenfalls teils aggressive und abwertende Botschaften ausgetauscht werden.

Von jugendschutz.net wird deutlich darauf hingewiesen, dass die Beschaffenheit des Kommunikationsraums einen bedeutenden Einfluss auf das Auftreten von Cybermobbing hat. So werden Voreinstellungen in Diensten bemängelt, bei denen Profile standardmäßig öffentlich geschaltet sind, Sammlungen unter abwertenden Hashtags zusammengestellt werden können und Beschwerden nicht angemessen bearbeitet werden (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 16 f.). Demnach reagierten im Jahr 2017 nur Instagram und Snapchat angemessen auf Meldungen von Mobbing, was einen Handlungsbedarf anzeigt (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 29).

Zur Vertiefung:

- Hilt (2015)
- Nolden (2017b)

## 3.2.5 Cybersex

### Kurzbeschreibung

### Online-Kommunikation mit der Absicht sexueller Erregung bzw. sexueller Handlungen in Live-Situationen

Unter „Cyber- oder Online-Sex“ sind in weitem Sinne „Formen der Internetkommunikation mit der expliziten Absicht sexueller Erregung“ (Martyniuk/Matthiesen 2015, S. 49) zu verstehen<sup>25</sup>; im engeren Sinne handelt es sich um sexuelle Handlungen in einer Live-Situation (via Chat oder Videochat) (Sklenarova et al. 2018, S. 228).

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

### Sexuelle Selbstbestimmung als Entwicklungsaufgabe Jugendlicher

Es gehört zu den „... Entwicklungsaufgaben Jugendlicher, zu lernen, wie sie am besten steuern, welche sexuelle Aufmerksamkeit sie erregen wollen und welche nicht, und sich im Zweifelsfall vor ungewollten sexuellen Angeboten zu schützen“ (Martyniuk/Matthiesen 2015, S. 55). Online-Kommunikation bietet Jugendlichen durch räumliche Distanz und (ggf. lediglich vermeintlicher) Anonymität ein unverbindliches Experimentierfeld mit schnellen Ausstiegsoptionen, das sie jedoch nicht vor unangenehmen Erlebnissen schützt. So gehen „... die Bereitschaft, im Netz mit Unbekannten zu interagieren und ihnen persönliche Informationen zu senden sowie die Bereitschaft zur sexuellen Betätigung im Netz [...] mit einem höheren Risiko unerwünschter sexueller Annäherung einher“ (Dekker et al. 2016, S. 18), zumal auch das

<sup>25</sup> Steht das Versenden bzw. der asynchrone Austausch sexuell betonter Selbstbilder/-videos im Vordergrund, wird dies als „Sexting“ bezeichnet (► Sexting).

Gegenüber durch diese Bedingungen ggf. mit weniger Hemmungen agiert. Zu den Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Cybersex liegt wenig Forschung vor. Interviews mit 16- bis 19-Jährigen<sup>26</sup> (Martyniuk et al. 2013) verweisen auf die Motive Neugier und Spaß, vor allem im Kontext anonymer Ad-hoc-Interaktionen in Chats oder Online-Games. Nach einer in den Jahren 2013/2014 durchgeführten Studie (Neutze et al. 2018; Sklenarova et al. 2018) mit 14- bis 17-Jährigen sind sexuelle Online-Kontakte jugendlicher relativ verbreitet (jeweils bezogen auf die letzten zwölf Monate nennen 24,7 Prozent sexuelle Gespräche, 43,3 Prozent Bilderaustausch ▶ Sexting; Cybersex im engeren Sinne ist jedoch mit 6,2 Prozent eher selten). Auch in der deutschen EU Kids Online-Studie (Hasebrink et al. 2019, S. 24) geben ein Viertel der 12- bis 17-jährigen Jungen und 16 Prozent der Mädchen an, in den letzten zwölf Monaten Nachrichten mit sexuellem Inhalt online verschickt zu haben. Gut die Hälfte davon (54 %) hat jemanden im Internet selbst etwas Sexuelles gefragt, z. B. wie sein bzw. ihr Körper ohne Kleidung aussieht oder welche sexuellen Dinge er bzw. sie schon getan hat.

Kinder und Jugendliche können in Bezug auf sexuelle Online-Kontakte die Rollen der Kommunizierenden, Produzierenden und Rezipierenden einnehmen. Gefährdungsbezogen können sie sich sowohl in der Opfer- als auch in der Täterinnen- und Täterrolle befinden.

Inwieweit mit sexuellen Online-Kontakten und Cybersex Gefährdungen verbunden sind, die eine klare Zuschreibung von Täterinnen- bzw. Täter- und Opferrolle ermöglichen, hängt unter anderem von den miteinander in Beziehung stehenden Kriterien der Einvernehmlichkeit bzw. Freiwilligkeit, des Machtgefälles sowie insbesondere des Alters der betroffenen Personen ab.

Besteht eine fehlende Fähigkeit eines Kommunikationsteilnehmers zur sexuellen Selbstbestimmung, kann keine wirksame Einwilligung gegeben sein. Ist kein Einvernehmen gegeben bzw. wird dies nicht abgesichert oder sind etwa aus rechtlichen Gründen einvernehmliche sexuelle Handlungen bzw. eine Einwilligung – etwa aufgrund des Alters – in diese nicht möglich, besteht entsprechend ein hohes Risiko, dass eine unvermittelte sexuelle Ansprache (z. B. Online-Exhibitionismus) eine Belästigung darstellt oder – je nach Einzelfall – auch die Tatbestände des sexuellen Missbrauchs oder anderer Straftaten erfüllt werden.

Ein Machtgefälle läge beispielsweise vor, wenn Kinder im sexuellen Kontakt zu Jugendlichen oder Erwachsenen stehen würden bzw. jüngere Jugendliche zu Erwachsenen;<sup>27</sup> hier besteht die

Datenlage zu Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Cybersex

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Kriterien für Gefährdung: fehlende Einvernehmlichkeit und Machtgefälle

Fehlende Einvernehmlichkeit

Machtgefälle

<sup>26</sup> Aufgrund forschungsethischer und forschungspraktischer Probleme finden sich hierzu kaum Studien mit jüngeren Jugendlichen.

<sup>27</sup> In diesen Fällen sind unter der Erfüllung der jeweiligen Voraussetzungen einzelner Straftatbestände auch Handlungen unter Strafe gestellt: Der Gesetzgeber hat unter anderem den sexuellen Missbrauch von Kindern (§ 176 StGB) – neben weiteren Qualifika-

Gefahr, dass die Jüngeren mit sexuellen Inhalten und Ansprüchen konfrontiert sind, die ihren Entwicklungsstand überschreiten und/oder dass ihre Unerfahrenheit für sexuellen Missbrauch ausgenutzt wird (► Cybergrooming). Ebenfalls mit Gefährdungen verbunden sind zudem sexuelle Interaktionen, die Herabsetzungen oder Prostitutionsangebote enthalten, sowie solche, die die Kommunikationsteilnehmenden unter Druck setzen.

#### Straftatbestände

Bei fehlender Einvernehmlichkeit und/oder einem Machtgefälle sowie der Wahrnehmung von Belästigung sind neben psychischen Beeinträchtigungen Konsequenzen im strafrechtlichen Bereich zu bedenken. Sind etwa aus rechtlichen Gründen einvernehmliche sexuelle Handlungen bzw. eine Einwilligung in diese nicht möglich – etwa aufgrund des Alters –, kann je nach Einzelfall auch sexueller Missbrauch vorliegen oder es können andere Straftatbestände erfüllt sein, insbesondere bei der Verwendung pornografischer Darstellungen (vgl. Fußnote im vorstehenden Absatz).

#### Weitere Gefährdungen

Im Einzelnen und darüber hinausgehend sind Gefährdungen und Konstellationen in Betracht zu ziehen, die in den Abschnitten zu den Phänomenen ► Sexting, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Cybergrooming und ► Pornografie und Unsittlichkeit beschrieben sind, wie z. B. Rache pornos oder auch die heimliche Aufzeichnung von Cybersex.

#### Erfahrung mit sexueller Belästigung

Knapp 30 Prozent der Befragten der deutschen EU Kids Online-Studie geben an, in den letzten zwölf Monaten online bzw. im Internet nach sexuellen Dingen gefragt worden zu sein, obwohl sie diese Fragen eigentlich nicht beantworten wollten. Dies betrifft 15 Prozent der 12- bis 14-Jährigen und 43 Prozent bei den 15- bis 17-Jährigen sowie mehr Mädchen (34 %) als Jungen (23 %) (Hasebrink et al. 2019, S. 25). In einer Studie von Hajok et al. (2019) geben 21 Prozent der Befragten aus den Klassenstufen fünf bis zehn an, bereits via Smartphone/Internet sexuell belästigt worden oder nach einem Nacktbild gefragt worden zu sein. Auch hier berichten Mädchen insgesamt häufiger von negativen Erlebnissen als Jungen. In der fünften Klassenstufe haben elf Prozent der Mädchen Erfahrung mit sexueller Belästigung. Für jüngere Kinder liegen keine Zahlen zu sexueller Belästigung vor, sondern lediglich zu bisher erfahrener Online-Belästigung allgemein: Je nach Alter betrifft dies ein bis neun Prozent der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2019, S. 63).

#### Jugendliche Täterinnen und Täter stärker in den Blick nehmen

Die Raten sexueller Belästigung im Online-Kontakt mit anderen Jugendlichen sind nach Sklenarova et al. (2018, S. 232) mit 2,6 Prozent gering (zu sexuellen Kontakten mit Erwachsenen

---

tionsdelikten – und den sexuellen Missbrauch von Jugendlichen (§ 182 StGB) geregelt und jeweils unterschiedliche Handlungen unter Strafe gestellt. U. a. besteht unter den weiteren Voraussetzungen des § 182 StGB eine Strafbarkeit durch einen sexuellen Missbrauch bei der Ausnutzung einer Zwangslage von Jugendlichen durch Erwachsene oder auch das Ausnutzen der fehlende Fähigkeit des Opfers zur sexuellen Selbstbestimmung seitens einer mindestens 21 Jahre alten Täterin bzw. einem Täter. § 176a StGB stellt den sexuellen Missbrauch von Kindern ohne Körperkontakt mit dem Kind unter Strafe.



siehe ► Cybergrooming). Sexuelle Belästigung im Netz kann Strafrechtsnormen verletzen. Je nach Einzelfall können einzelne oder mehrere Straftatbestände verwirklicht sein und damit Straftaten begründen. Neu ist die zum 1. Juli 2021 mit dem Gesetz zur Bekämpfung sexualisierter Gewalt gegen Kinder eingeführte Vorschrift des § 176a StGB, die auch den sexualisierten Missbrauch von Kindern ohne Körperkontakt mit dem Kind unter Strafe stellt. Strafbar ist u. a. das Einwirken auf das Kind durch einen pornografischen Inhalt oder durch entsprechende Reden (§ 176a Absatz 1 Nr. 3 StGB). Ferner kann etwa das unverlangte Zusenden oder Zugänglichmachen von Nacktbildern oder -videos unter die Verbreitung von pornografischen Schriften fallen (§§ 184, 184a, 184c StGB). Vor dem Hintergrund, dass Jugendliche so oder auf andere Weise mit Strafvorschriften in Konflikt geraten können, bedarf das Handeln von Jugendlichen in der Täterinnen- oder Täterrolle stärkerer Beachtung, nachdem Hinweise für einen gestiegenen Anteil jugendlicher Täter bzw. Täterinnen bei Sexualstraftaten im Netz vorliegen.<sup>28</sup>

[Das Medienphänomen Cybersex ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), Cyberstalking, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Kontakt- und Dating-Apps, ► Pornografie und Unsittlichkeit und ► Sexting.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybersex

Als Berührungspunkte mit Cybersex für Kinder und Jugendliche infrage kommen Messenger, ► Kontakt- und Dating-Apps, Social-Media-Angebote einschließlich Online-Games und Live-Streaming-Angebote (Glaser 2020b, S. 10).

Ungeklärt ist, welche Rolle Sexchatangebote, ► Kontakt- und Dating-Apps und Live-Streaming-Plattformen in diesem Zusammenhang für Kinder und Jugendliche spielen. Diese Angebote werden auf Social-Media-Plattformen von ► Influencerinnen und Influencern mitunter stark beworben. Explizite Sexchatangebote und Dating-Apps schließen eine Nutzung durch Kinder und/oder jüngere Jugendliche in ihren AGB zwar häufig aus, eine Altersprüfung durch die Anbieter findet jedoch nicht durchgängig statt (vgl. auch Abschnitt 2.1.2.9).

Zur Vertiefung:

- Dekker et al. (2016)
- Martyniuk/Matthiesen (2015)
- Sklenarova et al. (2018)

Social-Media-Angebote und Online-Games

Rolle von Sexchatangeboten, Dating-Apps und Live-Streaming-Plattformen

---

<sup>28</sup> Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018.

## 3.2.6 Cyberstalking

### Kurzbeschreibung

#### Obsessive Verfolgung online

Das Phänomen „Cyberstalking“ meint die „... obsessive Verfolgung oder Belästigung einer Person in der virtuellen Welt“ (Hoffmann 2010, S. 65). Kernmerkmale sind ein asymmetrischer Beziehungswunsch und die Aufrechterhaltung der Belästigung über einen längeren Zeitraum. Cyberstalking kann als eigenständiges Phänomen oder gemeinsam mit dem herkömmlichen Offline-Stalking auftreten. Neue Technologien potenzieren die Möglichkeiten des Stalkings und ermöglichen via Internet, dass sich Dritte ebenfalls an Kampagnen gegen die betroffene Person beteiligen (Hoffmann 2010).

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Ausweitung der Zweierkonstellation möglich, Unabhängigkeit von Zeit und Ort

Stalking beschränkt sich in der Offline-Form in der Regel auf eine Zweierkonstellation. Durch das Internet besteht die Möglichkeit, dass sich weitere Personen am Stalking beteiligen. Cyberstalking ist damit zu jeder Tages- und Nachtzeit und über große Distanzen hinweg möglich. Durch räumliche Distanz und Anonymität sinkt die Hemmschwelle im Vergleich zum Offline-Stalking. Der gestalkten Person physisch aufzulauern ist nicht mehr notwendig. Es fehlen sensorische Reize, nonverbale Rückmeldungen des Gegenübers und soziale Kontrolle, die Grenzüberschreitungen, Aggressivität und Feindseligkeit abmildern können. Aus Sicht der stalkenden Person kann „[...] virtuell eine befriedigende Beziehung konstruiert [werden], und er [bzw. sie] erlebt sich selbst in einer Annäherung an eine narzisstische Perfektion, welche als Verstärker für eine Fortsetzung eines Stalkingverhaltens wirken kann“ (Hoffmann 2010, S. 68).

#### Erscheinungsformen

Cyberstalking wird im Kontext von Kontakttrisiken, aber auch im Rahmen psychischer Traumatisierung und ihrer Folgen diskutiert (Fissel/Reyns 2020; Stevens et al. 2021). Schwere Formen des Stalkings können Drohungen und physische Gewalt beinhalten. In seinen Erscheinungsformen kann Stalking damit Gemeinsamkeiten mit Mobbing (► Cybermobbing) aufweisen. Die belästigenden Handlungen sind grenzverletzend, jedoch nicht notwendigerweise in offen aggressiver Form.

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Ähnlich wie beim Mobbing können Kinder und Jugendliche im Rahmen von Cyberstalking in verschiedenen Rollen agieren. Als Rezipierende von Cyberstalking-Botschaften können sie Zielperson und Beobachtende sein. Je nach persönlicher Beteiligung können sie die Botschaften nicht nur als direkt Betroffene, sondern auch als Beobachtende als belastend oder verstörend empfinden sowie entsprechendes Handeln auch als vermeintlich normal wahrnehmen. Hier besteht das Risiko der sozial-ethischen Desorientierung bezüglich sozialer Umgangsweisen. Cyberstalking kann zur Folge haben, dass sich Betroffene aus der

Online-Kommunikation bzw. Social-Media-Angeboten zurückziehen, um der Belästigung zu entgehen (Silencing).

Als Kommunikationsteilnehmende können Kinder und Jugendliche in den Rollen Aggressor/Aggressorin, Opfer und beteiligte Dritte in Erscheinung treten. Dritte können sich auf die Seite Betroffener stellen und diese verteidigen, aber auch auf die Seite des Aggressors bzw. der Aggressorin und diesen bzw. diese verstärken.

Kinder und Jugendliche können die Aggressor-/Aggressorin-Rolle bei Cyberstalking erfüllen, indem sie die betroffene Person kontaktieren, private Informationen über sie weitergeben, Gerüchte verbreiten, ► Identitätsdiebstahl begehen, Datenspionage betreiben oder sich im Internet Informationen über das Opfer beschaffen.

Die Motivation hinter Cyberstalking ist bei Erwachsenen wie Jugendlichen ähnlich: Der Wunsch nach einer Beziehung zur anderen Person (Hoffmann 2010). Das Spektrum erstreckt sich dabei von Wünschen nach Freundschafts- oder Liebesbeziehungen bis hin zu Rachemotiven nach erfolgter Zurückweisung oder empfundenem Unrecht. Wenn Jugendliche von „stalken“ oder „gestalkt werden“ sprechen, meinen sie jedoch in der Regel kein systematisches oder ausgesprochen aggressives Stalking im oben beschriebenen Sinne. Vielmehr generalisieren sie den Begriff umgangssprachlich und meinen damit, dass eine Person die Online-Aktivitäten einer anderen aufgrund eines (nicht immer auf Gegenliebe stoßenden) Beziehungswunsches engmaschig verfolgt und sich häufig einseitig in Beziehung setzt (z. B. durch Likes, Kommentare, Kommunikationsangebote).

Über Cyberstalking unter Jugendlichen ist derzeit wenig bekannt, obwohl eine Relevanz in dieser Altersgruppe vermutet wird. Der Aufbau neuer eigenständiger Beziehungen gehört zu den Entwicklungsaufgaben Jugendlicher, wozu sie selbstverständlich die Möglichkeiten virtueller Welten nutzen, weshalb dieser Altersgruppe auch eher eine Affinität zu dieser Ausprägung des Stalkings unterstellt wird. Aus einer österreichischen Studie mit Jugendlichen geht hervor, dass insbesondere Mädchen mit geringer formaler Bildung häufiger Beobachtende und Opfer von Cyberstalking sind (Atzmüller et al. 2019, S. 19).

[Das Medienphänomen Cyberstalking ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Fake-Profil bzw. Fake-Accounts, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Kontakt- und Dating-Apps.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cyberstalking**

Cyberstalking kann in jeglicher Form der Online-Kommunikation auftreten, darunter E-Mails, Social-Media-Angebote, Messenger-Dienste und Telefonie. Meist findet Online-Stalking in der privaten

### Motive für Cyberstalking

### Relevantes Thema, aber wenig Daten

### Angebote zur Online-Kommunikation

Interaktion zwischen Stalkenden und Gestalkten statt (Atzmüller et al. 2019, S. 17). Es kann außerdem sogenannte Stalkerware, also ein Programm auf dem Smartphone des Opfers, genutzt werden, um Chat-Nachrichten, SMS oder den Standort der Person auf Endgeräte der Täterin oder des Täters zu übermitteln. Auch Apps, die eigentlich dazu dienen, das Smartphone im Falle eines Verlusts zu lokalisieren, können für Stalking missbraucht und von Stalkenden installiert werden (Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik 2020a).

Zur Vertiefung:

- Atzmüller et al. (2019)
- Hoffmann (2010)
- Rettenberger/Leuschner (2020)

### 3.2.7 Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte

#### Kurzbeschreibung

#### Inszenierung als Sexualobjekte

Im Internet sind viele Darstellungen zu finden, die Kinder oder Jugendliche als Sexualobjekte inszenieren. Dies reicht von Inszenierungen mit sexuell assoziierten Accessoires bis hin zu Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Dabei kann es sich um authentische Abbildungen handeln, aber auch um computergenerierte oder durch nachträgliche Bearbeitung sexualisierte Fotos oder Videos, die wirklichkeitsnah erscheinen. Zu finden sind aber auch entsprechende textliche Beschreibungen.

Veröffentlichte sexualisierte Darstellungen von Kindern und Jugendlichen bergen in mehrerlei Hinsicht Gefahren für deren Schutzbedürfnisse. Die Darstellungen können vermitteln, es sei normal, dass Kinder und Jugendliche als sexuelles Anschauungsobjekt verfügbar sind und/oder sexuelle Kontakte mit Älteren bzw. Erwachsenen eingehen. Eine solche Normalitätsannahme kann Kinder und Jugendliche in ihren Möglichkeiten schwächen, sich gegen sexuelle Ausbeutung und Übergriffe zu schützen. Daneben können die abgebildeten Kinder und Jugendlichen durch die Herstellung und/oder Verbreitung der Darstellungen geschädigt werden.

#### Straf- und Kinder-/Jugendmedienschutzrecht

Nach § 184b Strafgesetzbuch (StGB) sind die Verbreitung, der Erwerb und der Besitz kinderpornografischer Inhalte sowie nach § 184c StGB die Verbreitung, der Erwerb und der Besitz jugendpornografischer Inhalte unter Strafe gestellt. Während die Kinder-eigenschaft im Sinne des Straftatbestandes nach § 184b StGB bei Personen unter 14 Jahren vorliegt, sind Jugendliche nach § 184c StGB Personen von 14 bis noch nicht 18 Jahren. Kinderpornografisch ist ein pornografischer Inhalt (§ 11 Absatz 3 StGB), wenn

er sexuelle Handlungen von, an oder vor einer Person unter 14 Jahren, die Wiedergabe eines ganz oder teilweise unbedeckten Kindes in aufreizend geschlechtsbetonter Körperhaltung oder die sexuell aufreizende Wiedergabe der unbedeckten Genitalien oder des unbedeckten Gesäßes eines Kindes zum Gegenstand hat. Als jugendpornografisch ist ein Inhalt (§ 11 Absatz 3 StGB) zu qualifizieren, wenn er sexuelle Handlungen von, an oder vor einer 14, aber noch nicht 18 Jahre alten Person, die Wiedergabe eines ganz oder teilweise unbedeckten Jugendlichen in aufreizend geschlechtsbetonter Körperhaltung oder die sexuell aufreizende Wiedergabe der unbedeckten Genitalien oder des unbedeckten Gesäßes eines Jugendlichen zum Gegenstand hat.

Neben diesen strafrechtlichen Vorschriften regelt das Jugendschutzgesetz einen Fall der schweren Jugendgefährdung in § 15 Absatz 2 Nr. 4 Jugendschutzgesetz (JuSchG), wenn Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung dargestellt werden.

Ungeachtet der strafrechtlichen Verantwortung sind zudem u. a. Angebote (damit gemeint sind Sendungen oder Inhalte von Telemedien) nach dem Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) unzulässig, wenn sie Kinder oder Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen (§ 4 Absatz 1 Satz 1 Nr. 9 JMStV) oder kinder- oder jugendpornografisch im Sinne des Strafgesetzbuches sind (§ 4 Absatz 1 Satz 1 Nr. 10 JMStV).

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

An jugendschutz.net wurden im Jahr 2018 39.500 URL mit Missbrauchsdarstellungen gemeldet (jugendschutz.net 2019c, S. 8). Aufgefunden wurden beispielsweise Inszenierungen von Kindern mit Kleidung, Gegenständen oder Symbolen, die einen sexuellen Bezug aufweisen, Darstellungen von Mimik, Gestik oder Körperhaltung, die sexuelle Verfügbarkeit signalisieren, Kameraeinstellungen, die auf das Gesäß oder die Geschlechtsmerkmale zentrieren, Abbildungen von (teilweiser) Nacktheit sowie die Andeutung oder Abbildung sexueller Handlungen von, an oder vor Kindern bzw. Jugendlichen.

Durch die öffentlich zugängliche Präsenz sexualisierter Darstellungen im Netz kann der Eindruck sexueller Verfügbarkeit von Kindern und Jugendlichen entstehen, was zu einer höheren Wahrscheinlichkeit sexueller Grenzverletzungen gegenüber Kindern und Jugendlichen on- oder offline führen kann. So stellt jugendschutz.net (2019a, S. 4) fest, dass auf Social-Media-Plattformen sexualisierte bzw. leicht sexualisierbare Kinderbilder zu finden sind, zu denen Nutzende Komplimente und anzügliche Kommentare hinterlassen. Positives Feedback erhöht die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche sich bei der Herstellung und Verbreitung

Menge und Arten sexualisierter Darstellungen

Risiken sexualisierter Darstellung von Kindern und Jugendlichen

von Fotos und Videos an entsprechenden Darstellungen orientieren und sich damit dem Risiko unerwünschter sexuell motivierter Kontaktaufnahme aussetzen (► Cybergrooming, ► Überzeichnete Geschlechterrollen).

### Opfer sexualisierter Gewalt

Bei Opfern von sexualisierter Gewalt kann die Verbreitung von Fotos oder Videos, die im Rahmen des sexuellen Missbrauchs entstanden sind, eine psychische Traumatisierung verstärken oder auslösen (Vogelsang 2017). Das Gleiche gilt für Bilder oder Videos, die im Rahmen ursprünglich einvernehmlichen ► Sextings entstanden sind und später missbräuchlich verwendet werden. Entsprechendes Bildmaterial wird in unterschiedlichen Internetstrukturen, in denen sich Personen mit sexuellem Interesse an Kindern vernetzen, gezielt verbreitet (jugendschutz.net 2019c).

### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Neben der Opferrolle können Kinder und Jugendliche aber auch in der Rezipierendenrolle mit sexualisierten Darstellungen von Kindern und Jugendlichen in Kontakt kommen, als Kommunikationsteilnehmende, wenn sie entsprechendes Material versenden oder erhalten, sowie als Distribuierende, z. B. in Sozialen Online-Netzwerken oder Messengern. Prinzipiell kommt auch die Rolle der Produzierenden infrage, so bspw. im Kontext von ► Sexting.

### Jugendliche in der Kriminalstatistik

Im Jahr 2019 standen gemäß der Strafverfolgungsstatistik des Bundes erheblich mehr Jugendliche wegen Verbreitung, Erwerb und Besitz von Kinder- oder Jugendpornografie vor Gericht als im Jahr zuvor.<sup>29</sup> Auch die bayerische Kriminalstatistik weist für das Jahr 2019 einen Anstieg des Tatverdachts „Verbreitung von Pornografie“ auf, der in erster Linie auf Tatbestände im Zusammenhang mit Kinder- und Jugendpornografie zurückzuführen ist (Bayerisches Landeskriminalamt 2020). Der Bericht zur Kriminalität und Viktimisierung junger Menschen in Bayern 2019 vertieft die Datenlage zu diesen Straffällen daher in einem Sonderteil: Bei den Tatverdächtigen handelt es sich häufig um 14- bis 15-jährige männliche Jugendliche, die Aufnahmen besitzen oder weiterverbreiten, die sie selbst in Chatgruppen erhalten oder im Internet gefunden haben. Eine größere Rolle spielen auch Fotos oder Videos von 12- bis 15-jährigen Mädchen aus dem sozialen Umfeld der Tatverdächtigen, die einvernehmlich (► Sexting) oder unter Druck entstanden sind bzw. die ihnen von den Mädchen freiwillig oder erzwungen überlassen wurden. Die Aufnahmen wurden von den Tatverdächtigen nicht selten ohne Wissen oder Einwilligung der Mädchen weitergegeben. Motive sind Imponiergehabe oder die Absicht, die Mädchen bloßzustellen.

<sup>29</sup> Im Jahr 2019: 116 Jugendliche nach § 184b und 83 Jugendliche nach § 184c StGB; Statistisches Bundesamt 2020b, S. 32; im Jahr 2018: 55 Jugendliche nach § 184b und 59 Jugendliche nach § 184c; Statistisches Bundesamt 2020a, S. 32.

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit sexualisierten Darstellungen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche können mit sexualisierten Darstellungen von Kindern und Jugendlichen auf Social-Media-Plattformen, in Foren, Chatgruppen oder durch Messenger-Nachrichten in Kontakt kommen. Personen, die in Social-Media-Angeboten sexualisierte Darstellungen von Kindern verbreiten, nutzen oft Kinderfotos als Profilbilder und ziehen somit auch jüngere User an (jugendschutz.net 2018c).

Online-Kommunikation,  
Werbung, Social-Media-  
Angebote

[Das Medienphänomen Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte ist vernetzt mit den Phänomenen  
▶ Cybergrooming, ▶ Cybersex, ▶ Pornografie und Unsittlichkeit,  
▶ Sexting und ▶ Überzeichnete Geschlechterrollen.]

Zur Vertiefung:

- Dekker et al. (2016)
- jugendschutz.net (2019c)
- Vogelsang (2017)

## 3.2.8 Digitale Spiele

### Kurzbeschreibung

Unter dem Begriff „Digitale Spiele“ werden verschiedenste spielbasierte Medienangebote zusammengefasst. Zu diesen zählen unter anderem Computer- und Konsolenspiele, Browser Spiele oder Spiele-Apps für das Mobiltelefon und Tablet. Ihre Nutzung ist geprägt durch Faktoren wie das Eintauchen in eine andere Realität (Immersion), das vollständige Aufgehen in der Tätigkeit (Flow) sowie das Erleben von Selbstwirksamkeit. Spielen ist eine der Haupttätigkeiten von Kindern und Jugendlichen an digitalen Geräten (vgl. Abschnitte 2.1.2.4 und 2.1.2.8), denn neben dem unterhaltenden Charakter stellt Spielen einen wichtigen Zugang zur Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt dar (Fritz 2004).

Spiel als Angebot und Tätigkeit

Ein großer Teil der digitalen Spiele findet online und gemeinsam mit anderen Spielenden statt und ihre Nutzung ist häufig durch soziale Interaktion mittels Chat und/oder mittels der Spielfigur geprägt. Spielpräsenz und Interaktion beschränken sich jedoch häufig nicht nur auf das Spiel selbst, sondern setzen sich auf Social-Media-Plattformen in Form von Fanvideos, -gruppen und -seiten fort.

Interaktion im Spiel und im  
konvergenten Medienensemble

Kinder und Jugendliche interagieren in digitalen Spielen mit dem Spielsystem. Damit handeln sie zum einen in einem vom Spielangebot gesetzten Rahmen, der ggf. aber auch überschritten werden kann, etwa in der Kommunikation mit anderen Spielenden inner- oder außerhalb des Spiels. Je nach Art des Spiels

Rollen von Kindern und  
Jugendlichen

können Kinder und Jugendliche selbst Spielinhalte produzieren bzw. gestalten. Ferner sind sie in der Rolle von Rezipierenden von Inhalten, die durch das Spiel vorgegeben oder durch Spielende präsentiert werden.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Computerspiele als Lern- und Orientierungsrahmen

Die Nutzung von digitalen Spielen durch Kinder und Jugendliche wird kontrovers diskutiert: Lern- und kreativitätsförderlichen Potenzialen stehen mögliche Gefahren wie negative Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung gegenüber (Jöckel 2018). Ein erster kritisch diskutierter Aspekt ist auch bei digitalen Spielen ein möglicher Einfluss von Medieninhalten auf Emotionen, Realitätsvorstellungen, Verhalten und Wertorientierungen (Tulodziecki et al. 2010). Dieser ist vor allem vor dem Hintergrund der verbreiteten Darstellung von Gewalt, Pornografie oder auch ► extremistischen Inhalten (vgl. z. B. jugendschutz.net 2020) in digitalen Spielen als problematisch zu betrachten.

#### Gewalt in digitalen Spielen

In Bezug auf die Konfrontation mit Gewaltdarstellungen und -handlungen verweist eine (Meta-)Analyse auf die relativ unstrittige Einschätzung von Risikopotenzialen bezüglich eines negativen Einflusses auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auf kognitiver, emotionaler und auf Verhaltens-ebene (Kunczik 2013), wie zum Beispiel Auswirkungen auf das





Wohlbefinden (Ängstigung, Verstörung), das Verhalten und die Minderung der Empathiefähigkeit. Es existiert ein weitgehender Konsens, dass keine einfache Ursache-Wirkungs-Beziehung zwischen der Nutzung gewalthaltiger digitaler Spiele und Gewaltbereitschaft besteht, sondern multikausale Zusammenhänge von Bedeutung sind. Die Möglichkeit einer gewaltmindernden Wirkung von Gewalt im digitalen Spiel wird allerdings höchst kontrovers diskutiert (Breiner/Kolibius 2019, S. 54 ff.; Kunczik 2017). Mit Blick auf Kinder und Jugendliche kommt zum Tragen, dass vor allem Jüngere noch nicht über ein gefestigtes Moral- und Wertesystem verfügen und dieses sowie auch das Lernen von Problemlösungsstrategien negativ beeinflusst werden können (Kunczik 2017).

Ein zweiter Risikoaspekt liegt in der Erfahrung psychischer oder sexualisierter Gewalt. Hierzu zählt nicht nur die Konfrontation mit beleidigendem und erniedrigendem Verhalten in Chats oder durch Spielfiguren (Fischer 2015), sondern auch die mögliche Kontaktaufnahme zur Anbahnung sexueller Kontakte (► Cybergrooming). Die Anonymität und die alternative spielbasierte Realität erleichtern es Täterinnen und Tätern, bei der Zielperson ein Gefühl des Vertrauens aufzubauen. Statt mit einer erkennbaren Person interagieren Spielende bspw. mit einer attraktiven und erfolgreichen Spielfigur, mit der sie gemeinsam Herausforderungen meistern. Beide Faktoren können zu verminderter Vorsicht bei Kindern und Jugendlichen führen (Rüdiger 2016). Gleichzeitig sind Kinder und Jugendliche auch aufgrund der häufig leicht zu umgehenden Altersprüfung nicht direkt als solche erkennbar und daher ggf. unangemessener Ansprache ausgesetzt.

Eine dritte Gefahr liegt schließlich in Anreizen zum exzessiven Spielen (► Internetsucht und exzessive Nutzung). Für gefährdete Personen, zu denen Kinder und Jugendliche insoweit zählen, als ihre Selbstkontrollmechanismen noch wenig entwickelt sind, besteht dadurch das Risiko, ein suchtförmiges Spielverhalten („Internet Gaming Disorder“ nach DSM-5 bzw. „Gaming Disorder“ nach ICD-11, WHO) zu entwickeln (Paschke et al. 2020; Thomasius 2020b). Besonders onlinebasierte Multiplayer-Spiele weisen eine hohe Dichte solcher Anreize auf, beispielsweise: Realitätsflucht/Rollenwechsel, Gruppendruck, Belohnungen, Anerkennung, Herausforderung, Wettbewerb (Rumpf 2017, implizit in Breiner/Kolibius 2019, S. 118 ff.).

Darüber hinaus geht von Glücksspielelementen, wie etwa bestimmten Arten von Lootboxen<sup>30</sup>, die Gefahr aus, einen Übergang zu Online-Glücksspielen bzw. zum Risiko der Glücksspielsucht zu schaffen (► (Simuliertes) Online-Glücksspiel).

### Gewalt durch andere Spielende

### Anreize zum exzessiven Spielen

### Glücksspielelemente

---

<sup>30</sup> Lootboxen enthalten virtuelle Verbrauchsgegenstände, die erst beim „Öffnen“ der Box „... eine bestimmte Anzahl an unbekanntem virtuellen Gegenständen aus einer feststehenden Auswahl gewähr[en]“ (Schwiddessen 2018, S. 445).

## Kommerzielle Risiken

Da beim Kauf von Lootboxen vorher nicht bestimmt werden kann, welche Spielgegenstände diese enthalten, kann der Impuls entstehen, immer neue Boxen zu kaufen, bis das gewünschte Ereignis eintritt. Dass dadurch insgesamt sehr viel mehr Geld ausgegeben wird als für ein digitales Spiel üblich, ist vielen nicht bewusst (► Kostenfallen). Ein Großteil der Spiele wird als zunächst kostenfreier Free-to-Play-Titel veröffentlicht, der durch die Sammlung und den Verkauf von Daten (► Profilbildung und -auswertung), Werbeeinblendungen und/oder In-Game-Käufe finanziert wird. Die scheinbare Kostenfreiheit ist besonders für Kinder und Jugendliche verführerisch. Entscheidungen über Spielinvestitionen werden „... nicht rein finanziell getroffen, vor allem nicht im Spielverlauf – ein Umstand, der durch manipulatives Game Design ausgenutzt werden kann“ (Koubek 2020, S. 4). Werden In-Game-Käufe in Spielwährung getätigt, besteht die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche den Überblick über ihre tatsächlichen Ausgaben verlieren. Sieben Prozent der in der EU Kids Online-Studie befragten 9- bis 17-Jährigen geben an, in den letzten zwölf Monaten zu viel Geld für Online-Spiele oder In-App-Käufe ausgegeben zu haben (Hasebrink et al. 2019, S. 7). Ein Test von 100 kindaffinen Spiele-Apps erbrachte, dass 48 Apps Werbung nicht ausreichend von Spielinhalten abgrenzten, indem z. B. für den Konsum von Werbung Belohnungen innerhalb des Spiels versprochen wurden (Frankenberger et al. 2017; jugendschutz.net 2019b, S. 3; Knierim/Korn 2019, S. 19).

[Das Medienphänomen Digitale Spiele ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Extremistische Inhalte, ► Hate Speech, ► Internetsucht und exzessive Nutzung, ► Kostenfallen, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Profilbildung und -auswertung, ► (Simuliertes) Online-Glücksspiel und ► Viren und Schadprogramme.

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Digitalen Spielen

## Digitale Spiele als Teil der Lebenswelt

Umsätze in Milliardenhöhe, Turniere mit Millionenpreisdauern (game - Verband der deutschen Games-Branche 2020) zeigen die wirtschaftliche Bedeutung und die Anzahl von 34,3 Millionen deutscher Spielerinnen und Spieler (ebd., S. 9) die breite Präsenz digitaler Spiele in der Gesellschaft. Faktoren wie Vorinstallationen auf neuen Geräten, geringe Anforderungen an spezifische Hardware bei Browserspielen, eine starke Präsenz auf Fanpages und den ebenfalls beliebten Online-Plattformen durch Videos und Streams (sogenannte Let's Plays) sowie Free-to-Play-Angebote sorgen für eine einfache Zugänglichkeit für Kinder und Jugendliche.

Zur Vertiefung:

- Fischer (2015)
- Jöckel (2018)
- Jöckel/Schumann (2019)
- jugendschutz.net (2019b)

### 3.2.9 Extremistische Inhalte

#### Kurzbeschreibung

„Extremismus wird als Bestrebungen zur Systemüberwindung verstanden, die sich – auch unter Anwendung von Gewalt – gegen die freiheitlich demokratische Grundordnung richten“ (Kemmesies 2006, S. 10). Die freiheitlich-demokratische Grundordnung umfasst die Menschenrechte, das Demokratie- und Rechtsstaatsprinzip sowie den Föderalismus (vgl. GG Art. 79, Absatz 3). Mediale Inhalte, die sich in ihrer Aussage gegen die freiheitlich-demokratische Grundordnung stellen bzw. klar Gruppen zuzuordnen sind, von denen dies bekannt ist, gelten als extremistisch. Gemeinsam ist diesen Inhalten zumeist, dass sie eine gesellschaftlich polarisierende Argumentation verfolgen, das heißt, deutlich zwischen Eigen- und Fremdgruppe unterscheiden. Amtliche Extremismusdefinitionen beziehen mehrheitlich Gewaltaufrufe als Strategie zur Systemüberwindung mit ein (Neugebauer 2010, S. 5).

Extremismus als Verletzung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Fachdiskussion zu extremistischen Medieninhalten konzentriert sich auf rechtsextremistische und islamistische Inhalte, weil diese zahlenmäßig am bedeutsamsten sind, bezieht aber auch linksextremistische Inhalte mit ein. Allgemein wird davon ausgegangen, dass extremistische Inhalte unterschiedlicher ideologischer Prägung aufeinander reagieren und auf diese Weise Radikalisierungsspiralen in Bezug auf mediale Rhetorik und Darstellung strategisch befördert werden können (Ebner 2017). Die allgemeine Aufmerksamkeit für und die Kontakthäufigkeit mit extremistischen Inhalten – und den damit verbundenen Risiken – ist gestiegen, seitdem diese über internetfähige Endgeräte und Soziale Online-Netzwerke an eine große Anzahl von Nutzenden verbreitet werden.

Radikalisierungsspiralen können befördert werden

Wichtig ist die Unterscheidung zwischen eindeutigen, expliziten extremistischen Inhalten und denen, die niederschwellige, subtile extremistische Bezüge erkennen lassen. Explizite extremistische Inhalte beinhalten beispielsweise die Symbole verfassungswidriger Institutionen, Verletzungen der Menschenwürde oder Gewaltaufrufe bzw. Gewaltverherrlichungen. Die Häufigkeit expliziter Inhalte sank zuletzt tendenziell. Eine Zunahme findet sich jedoch bei niederschweligen extremistischen Inhalten, deren Bezüge zu extremistischen Ideologien zwar vorhanden, aber nicht so stark ausgeprägt sind, dass sie indiziert werden könnten. Niederschwellige Inhalte weisen in Ansprache und Ästhetik oftmals eine Nähe zu jugendlichen Lebenswelten auf und sind auf vielen jugendaffinen Plattformen verbreitet (Frankenberger et al. 2019, S. 17; Nordbruch/Asisi 2019). Inwieweit Jugendliche niederschwellige extremistische Inhalte erkennen und welchen Einfluss sie auf ihre politische Meinungsbildung haben, ist jedoch erst in Ansätzen erforscht (Griese et al. 2020). Vorliegende Ergebnisse

Explizite und subtile extremistische Inhalte

weisen darauf hin, dass der kritische Umgang mit niederschweligen extremistischen Inhalten für Jugendliche eine Herausforderung darstellt (Materna et al. 2021; Reinemann et al. 2019; Reinemann/Riesmeyer 2018).

#### Gefahr der (Selbst-)Radikalisierung

Im Zusammenhang mit der Kontakthäufigkeit mit expliziten und subtilen extremistischen Inhalten wird diskutiert, ob Kinder und Jugendliche dadurch einer erhöhten Gefahr der Radikalisierung ausgesetzt seien. Radikalisierung meint, dass sich vormals diffuse, systemkritische Positionen von Kindern und Jugendlichen verstärken und letztendlich zur Übernahme von Positionen führen, die die bestehende Ordnung diskursiv bis gewaltsam delegitimieren sowie die Eigengruppe stark von der als einheitlich wahrgenommenen Gesamtgesellschaft abgrenzen. Der Verfassungsschutzbericht 2017 stellt gerade im Bereich des islamistischen Extremismus selbstradikalisierte Einzeltäter als eines der relevanten Bedrohungsszenarien heraus (Bundesamt für Verfassungsschutz 2017, S. 165 f.).

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Mit Blick auf den Kontakt mit extremistischen Inhalten werden Kinder und Jugendliche primär als Rezipierende betrachtet. Jugendliche, die mit extremistischen Inhalten sympathisieren, können digitale Medien aber auch als Sozialräume nutzen, (Brüggen/Schemmerling 2013), in denen sie selbsttätig extremistische Inhalte verbreiten und sich gegenseitig in ihren extremistischen Ansichten bestärken. Besonders in geschützten, semiprivaten Räumen können auf diese Weise Dynamiken entstehen, in deren Rahmen extremistische Inhalte positiv bewertet werden oder die bis zur Anschlagsvorbereitung reichen (Kiefer et al. 2018). Auf diese Weise können Kinder und Jugendliche die Verbreitung extremistischer Inhalte aktiv befördern, ohne dass sie die ideologische Argumentation der Inhalte in Gänze erfassen.

#### Extremistische Inhalte unter dem Deckmantel jugendkultureller Phänomene

Relevant für die Verbreitung extremistischer Inhalte ist die Strategie, dass sie gezielt attraktiv für ältere Kinder und Jugendliche gestaltet werden, indem Schnittmengen mit jugendlichen Lebenswelten und Entwicklungsphasen gesucht sowie popkulturelle Elemente aufgegriffen werden. So kann ihr Emotionen und Ratio ansprechender, gesellschaftskritischer Charakter auch eine jugendtypische Protesthaltung gegen Ungerechtigkeiten adressieren (ufuq.de 2015). Beispiele für das Aufgreifen jugendkultureller Elemente sind Rechtsextreme, die sich als belebte Nipster (Nazi-Hipster) zeigen, oder Salafisten, die ihren Kampf gegen die Demokratie als Gangster-Rapper verfolgen.

#### Breites Spektrum der Ansprache

Das Spektrum der Ansprache ist dabei breit. Es gibt extremistische Inhalte, die sich speziell an Kinder und deren Eltern richten, andere sind geschlechtsspezifisch, z. B. an Frauen adressiert, einige verfolgen eine intellektuelle Ansprache, aber auch erlebnisorientierte Ansprachen werden genutzt.

#### Gefahr der sozialetischen Desorientierung

Eine sozialetische Desorientierung im Hinblick auf antipluralistische und antidemokratische Positionen oder

Einstellungen kann zur Radikalisierung beitragen und ist als kinder- und jugendmedienschutzrelevante Gefährdung zu bewerten.

[Das Medienphänomen Extremistische Inhalte ist vernetzt mit den Phänomenen ► Fake News, ► Hate Speech, ► Online-Pranger/Doxing, ► Propaganda und Populismus, ► Verschwörungserzählungen.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit extremistischen Inhalten**

Eine aktuelle repräsentative Erhebung konstatiert, dass 26 Prozent der Jugendlichen im Internet auf Nachrichtenseiten und ebenso häufig in Sozialen Online-Netzwerken mit extremistischen Inhalten in Kontakt kommen. Ebenso treffen sie auf YouTube (17 %) und in Messenger-Diensten (15 %) auf extremistische Inhalte (Reinemann et al. 2019, S. 84 ff.). Auch während der Covid-19-Pandemie nutzten rechtsextremistische Gruppierungen bekannte, jugendaffine Plattformen, um ihre Inhalte zu verbreiten (Glaser 2020a). Zugleich weist jugendschutz.net darauf hin, dass Angebote von extremistischen Gruppen teils einen harmlosen Eindruck erwecken (Glaser et al. 2018a, S. 10 ff.), womit Befragungsdaten nur einen Orientierungspunkt darstellen können. Im Jahr 2017 entfielen in der Monitoring-Praxis von jugendschutz.net 20 Prozent der registrierten Verstöße in den Bereich politischer Extremismus, der damit nach sexueller Ausbeutung von Kindern die zweitgrößte Kategorie an Verstößen darstellt (Glaser et al. 2018a, S. 38).

Zur Vertiefung:

- Kiefer et al. (2018)
- Neumann (2016)
- Reinemann et al. (2019)

[Nachrichtenseiten, Social-Media-Angebote, YouTube, Messenger](#)

## **3.2.10 Exzessive Selbstdarstellung**

### **Kurzbeschreibung**

Exzessive Selbstdarstellung beschreibt in Anlehnung an exzessive Mediennutzung (Kammerl 2013) eine ausufernde Inszenierung des eigenen Selbst online. Dabei verbringen die heranwachsenden Nutzenden zunehmend Zeit damit, sich selbst im Netz darzustellen und die für die Identitätsentwicklung benötigte Anerkennung erfolgt zu größeren Anteilen auf der Grundlage der Selbstdarstellung online.

[Ausufernde Online-Selbstinszenierung](#)

### **Fokuspunkte der Fachdiskussion**

Kinder und Jugendliche wachsen im Spannungsfeld zwischen Anpassung und Individualität auf: Sie sind herausgefordert, den gesellschaftlichen und sozialen Erwartungen gerecht zu werden und gleichzeitig an ihrer Einzigartigkeit zu arbeiten (Gaupp/

[Aufwachsen zwischen Anpassung und Individualität](#)

Lüders 2016). Social-Media-Plattformen bieten hierzu vielfältige Darstellungsmöglichkeiten und auch Orientierungsvorlagen (z. B. an YouTube-Stars und ► Influencerinnen und Influencern) (Gebel et al. 2016).

### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche orientieren sich dabei einerseits an anderen Profilen (Rezipierendenrolle), schlüpfen aber, sobald sie Informationen von sich preisgeben und sich über Bilder, Videos oder Posts darstellen, in eine Produzierendenrolle. Die bereits angeführte Anerkennung erfolgt innerhalb kommunikativer Einbettung der exzessiven Selbstdarstellung (Kommunikation und Interaktion).

### Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung

Problematisiert wird im Fachdiskurs das Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung. So können unrealistische Ansprüche an sich selbst entwickelt werden, wenn Kinder und Jugendliche die authentische Inszenierung von Stars als tatsächliche Authentizität missverstehen und sowohl die technischen Konstruktionslogiken (Visualität, Ansprache, Live-Charakter) als auch die dahinterliegenden Vermarktungskontexte nicht erkennen. Gleichzeitig kann die eigene Inszenierung als Expression Effect die Selbstwahrnehmung beeinflussen, indem die dargestellten Identitätsaspekte in das eigene Selbstbild internalisiert werden (Valkenburg/Piotrowski 2017). Wenn das öffentlich inszenierte Selbst und das private Erleben voneinander abweichen, kann dies zu emotionalem Druck führen (Cwielong 2016; Döring 2015b).

### Risiken der exzessiven Selbstdarstellung

Die exzessive Selbstdarstellung wird auch in Verbindung mit weiteren Entwicklungsaufgaben problematisiert. So z. B. mit Blick auf die Geschlechtsidentität, wenn sich Kinder und Jugendliche in geschlechtsstereotypen Posen (z. B. Jungen beim Training oder Mädchen mit Schmolzmund) fotografieren, oder bezüglich der Berufswahl, wenn sich der Selbstoptimierungsanspruch auch auf formelle und informelle Bildung im Sinne des ständigen Erwerbs zweckdienlicher Kompetenzen ausdehnt (Gaupp/Lüders 2016). Als Risiko wird weiterhin diskutiert, dass die exzessive Selbstinszenierung gerade mit Bildern die Zufriedenheit mit dem eigenen Körper negativ beeinflussen kann und mit von Normalgewichtigen häufig nicht zu erreichenden Normen wie Thigh Gap oder Bikini Bridge problematische Orientierungen (► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte) begünstigt und damit von einem gesunden Körper- und Selbsterleben wegführt (Korte 2016).

### Soziale Anerkennung

Aus der Sicht von Kindern und Jugendlichen ist eine attraktive Selbstdarstellung online ein Weg, um eigene Fähigkeiten und positive Seiten von sich zu zeigen und dafür Anerkennung zu erfahren. Hier erfüllt die Selbstdarstellung eine wichtige Funktion für die Identitätsarbeit. Zugleich finden sich in Untersuchungen auch Hinweise darauf, dass Kinder und Jugendliche zumindest in Teilen offensiv auf Resonanz getrimmten Selbstdarstellungen skeptisch gegenüberstehen. Erkennbar wird aber auch, dass quantifizierende Rückmeldeformen (Anzahl von Likes etc.) in die Orientierung von



Kindern und Jugendlichen einfließen, wenn sie sich auf Social-Media-Plattformen bewegen (Cwielong 2016; Schulz 2015; Wagner/Brüggen 2013).

[Das Medienphänomen Exzessive Selbstdarstellung ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Fear of missing out, ► Influencerinnen und Influencer, ► Internetsucht und exzessive Nutzung, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte, ► Profilbildung und -auswertung, ► Self-Tracking, ► Sharenting, ► Überzeichnete Geschlechterrollen.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit exzessiver Selbstdarstellung**

Im Fokus stehen insbesondere Dienste, in denen Kinder und Jugendliche miteinander interagieren können und die z. B. mit der Veröffentlichung von Bildern oder Videos dazu anregen, „äußerst vorteilhafte Mosaik des Selbst“ (Korte 2016, S. 13) zu zeigen.

Eine besondere Facette des Problems der exzessiven Selbstdarstellung kommt hinzu, wenn Eltern ähnlich handeln und dabei auch Informationen über ihre Kinder teilen. Hier werden die Rechte der Kinder teils von den eigenen Eltern missachtet (► Sharenting) (Frantz et al. 2016; Kutscher/Bouillon 2018).

Zur Vertiefung:

- Eilers/Hajok (2017)
- Frantz et al. (2016)
- Gaupp/Lüders (2016)
- Korte (2016)

[Alle Online-Interaktionsangebote](#)

[Verletzung der Kinderrechte durch Eltern](#)

### 3.2.11 Fake News

#### Kurzbeschreibung

Fake News als wichtiger Bestandteil propagandistischer Aktivitäten

Der Begriff „Fake News“ wurde 2017 in den Duden aufgenommen. Fake News kann man als intentional konstruierte Falschmeldungen definieren, die aus ökonomischen (d. h. mit dem Ziel, hohe Werbeeinnahmen durch viele Klicks zu erzielen) und/oder ideologischen Gründen (um eine bestimmte politische Gesinnung zu unterstützen) erfunden wurden. Diese Meldungen zielen auf eine rasche und weite Verbreitung über Soziale Online-Netzwerke ab, etwa durch ein hohes Emotionspotenzial der Inhalte, die meistens stark polarisierenden, moralisch aufgeladenen Themen zuordenbar sind (Arendt et al. 2019). Darüber hinaus werden für das Phänomen auch die Begriffe „Digitale Desinformation“ oder im Netzsargon „Hoax“ (engl. für Scherz, Schwindel) oder „Hoaxmeldung“ verwendet. In Abgrenzung zur Misinformation, die die unabsichtliche Verbreitung von unwahren Informationen beschreibt, ist die Desinformation durch die absichtliche und wissentliche Verbreitung unwahrer oder dekontextualisierter Information definiert (Möller et al. 2020, S. 2). Ihre Verbreitung kann aus verschiedenen Absichten erfolgen, häufig sind sie Bestandteil propagandistischer Aktivitäten in Sozialen Online-Netzwerken.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Desinformation und Stimmungsmache

Die Verbreitung von Fake News kann mit diversen Motivationen in Zusammenhang gebracht werden. Sogenannte Clickbait-Nachrichtenportale bedienen sich falscher Informationen hauptsächlich, um durch Neugierde Klicks zu generieren und somit ihre Werbeeinnahmen zu steigern. Ein Anspruch auf Glaubwürdigkeit der jeweiligen Meldung steht dabei nicht im Vordergrund und ist für die Erfüllung der Absichten auch nicht ausschlaggebend (Brodnig et al. 2019, S. 15). Darüber hinaus können Clickbait-Falschnachrichten auch als Köder für Betrügereien und Phishing fungieren. Sehr häufig sind Fake News allerdings Bestandteil von Propaganda und haben die Funktion von politischer Desinformation und Stimmungsmache. Sie sind verbunden mit Narrativen, die auf eine Skandalisierung und das Hervorrufen von Empörung hinauslaufen, und generieren durch das Geteiltwerden in Sozialen Online-Netzwerken eine hohe Reichweite. Verbreitet werden sie dort zum einen aufgrund der (zum Teil über Social Bots<sup>31</sup> gezielt simulierten) Rezeptionsmuster von Nutzerinnen und Nutzern, die emotionalisierende, schnell zu erfassende, kontroverse Beiträge überdurchschnittlich häufig teilen, kommentieren und/oder (dis-) liken. Zum anderen wird die Verbreitung von Fake News dadurch gefördert, dass Algorithmen Sozialer Online-Netzwerke auf hohe Interaktionszahlen positiv reagieren und dem jeweiligen Inhalt zusätzlich Reichweite verschaffen (Schmid et al. 2018).

31 In Abschnitt 3.2.12 wird näher auf den Begriff „Social Bot“ eingegangen.



Kinder und Jugendliche können in Bezug auf Fake News in der Rolle der Rezipierenden sein, Fake News aber auch selbst (weiter-)verbreiten, insbesondere wenn sie die Inhalte nicht als falsch erkennen.

In Bezug auf die beabsichtigten Wirkungen von Fake News lassen sich drei Ebenen unterscheiden (Frischlich 2018), die zugleich die Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen umschreiben. (1) Auf der gesamtgesellschaftlichen Ebene werden Fake News genutzt, um bestimmte Stimmungen zu erzeugen, das heißt beispielsweise, Furcht zu schüren, Personen zu diffamieren oder das Vertrauen in Institutionen zu erschüttern. (2) Propagandistische Fake News können jedoch auch auf spezifische Gruppen abzielen, deren Einstellungen und Meinungen entweder bestärkt oder erschüttert werden sollen. (3) Auf der Ebene der Rezipientinnen und Rezipienten können Fake News neben den bereits beschriebenen Aspekten aufgrund ihrer emotionalisierenden, Für- oder Widerspruch anregenden Verfasstheit zu gesteigerten Interaktionen wie Teilen, Kommentieren, (Dis-)Liken und Ähnlichem führen.

Rund 51 Prozent von 618 befragten 14- bis 24-Jährigen geben in einer repräsentativen Umfrage an, mindestens einmal in der Woche mit Fake News im Internet in Berührung gekommen zu sein, fast ein Fünftel sogar täglich. Die Mehrheit der Befragten (60 Prozent) glaubt dabei, dass sie in der Lage sind, Falschnachrichten erkennen zu können. Ein Drittel der Befragten ist sich hierbei hingegen unsicher (Vodafone Stiftung Deutschland 2018, S. 10, S. 24 f.). Während zu den Berührungspunkten mit Fake News mittlerweile einige Erkenntnisse vorliegen, gibt es bisher kaum Daten über ihre Wirkung auf Einstellungen und politische Meinungen, besonders in Bezug auf Kinder und Jugendliche. Da jedoch gerade Jugendliche vor der offenen Entwicklungsaufgabe der eigenen politischen Orientierung stehen, kann von einer erhöhten Bereitschaft zur Übernahme medialer Inhalte und somit einer größeren Gefährdung der sozialetischen Orientierung durch Fake News ausgegangen werden (Eschenbeck/Knauf 2018).

Als gesichert gelten kann zudem, dass jüngere Menschen Online-Medien häufig als Informationsquellen nutzen. Die aktuelle JIM-Studie zeigt, dass Jugendliche sich größtenteils online informieren. Sie nutzen dabei vor allem Suchmaschinen wie Google, Videoportale wie YouTube und Online-Enzyklopädien wie Wikipedia. Klassische, von Journalistinnen und Journalisten kuratierte Nachrichtenangebote, spielen dabei keine besonders große Rolle für Jugendliche (Feierabend et al. 2020, S. 42). Allerdings vertrauen 12- bis 25-Jährige klassischen Nachrichtenmedien deutlich häufiger als Social-Media-Angeboten (Wolfert/Leven 2019, S. 242 f.).

Dass Jugendliche sich häufiger online informieren, erklärt auch, warum jüngeren Menschen Fake News etwas häufiger auffallen als Älteren. 90 Prozent der 14- bis 24-Jährigen haben schon einmal

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Drei Wirkebenen von Fake News

Datenlage zu Begegnung mit und Wirkung von Fake News

Fake News im Internet bemerkt, während es nur 60 Prozent bei den über 60-Jährigen sind (Welzenbach-Vogel/Knop 2019, S. 68). Darüber hinaus geben befragte Jugendliche mehrheitlich an, dass die Verbreitung von Falschnachrichten den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Deutschland gefährdet und Wirtschaft, Politik, Medien und Zivilgesellschaft gemeinsam in der Pflicht stehen, dagegen aktiv zu werden (Vodafone Stiftung Deutschland 2018, S. 10).

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Fake News

Soziale Online-Netzwerke,  
Messenger, Nachrichtenportale

Ältere Kinder und Jugendliche treffen auf Fake News zum Beispiel in großen Sozialen Online-Netzwerken und Messenger-Diensten sowie auf Nachrichtenportalen, die von ideologisch geprägten Interessengruppen finanziert werden. Verbreitende von Fake News können beispielsweise linksextremistische, rechtsextremistische oder islamistische Gruppen sein, die Fake News nutzen, um durch Skandale Aufmerksamkeit zu erregen. Unter Umständen werden Fake News auch zum Bestandteil massenmedialer Berichterstattung, wodurch sie zusätzlich an Reichweite gewinnen. Da Kinder und Jugendliche Fake News nicht zwangsläufig als solche erkennen, geraten sie mitunter in die Rolle, Propaganda selbst zu teilen und weiterzuverbreiten.

[Das Medienphänomen Fake News ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Extremistische Inhalte, ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts, ► Hate Speech, ► Kettenbriefe, ► Online-Pranger/Doxing, ► Propaganda und Populismus, ► Shitstorm, ► Verschwörungserzählungen.]

Zur Vertiefung:

- Brodnig et al. (2019)
- Frischlich (2018)
- Schmid et al. (2018)
- Zywietz (2020a)

## 3.2.12 Fake-Profile bzw. Fake-Accounts

### Kurzbeschreibung

Verschleierung der Identität

Fake-Profile bzw. Fake-Accounts sind mit falschen Angaben erstellte Profile in Sozialen Online-Netzwerken, aber auch anderen Social-Media-Angeboten, die meist gezielt für den Zweck geschaffen werden, die eigene Identität zu verschleiern. In Abgrenzung zur pseudonymen Nutzung von entsprechenden Angeboten, bei der u. a. Fantasienamen verwendet werden, um ggf. schwerer auffindbar zu sein, wird nur dann von Fake-Profilen gesprochen, wenn eine Verschleierung der Identität auch gegenüber den Kommunikationspartnerinnen und -partnern intendiert ist. Damit sind Fake-Profile auch mit spezifischen Gefährdungen verbunden. Sogenannte Social Bots können als eine besondere

Form von Fake-Profilen betrachtet werden. Damit werden Programme bezeichnet, die in Social-Media-Angeboten agieren als wären sie echte Personen.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Fake-Profile werden insbesondere im Zusammenhang mit den Gefährdungen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybergrooming, ► Hate Speech und der Verbreitung von ► Fake News, ► Propaganda und Populismus, ► Verschwörungserzählungen sowie ► Viren und Schadprogramme diskutiert.

Im Zuge von ► Cybermobbing-Attacken können Fake-Profile dazu genutzt werden, aggressive Botschaften zu versenden und zugleich den Absender zu verschleiern (Roll 2017). Alternativ können Botschaften mittels Fake-Profilen auch anderen Personen oder gar den Opfern selbst zugeschrieben werden. So können Fake-Profile mit realen Namen geschaffen werden, um darüber Inhalte zu posten. Adressiert wird mithin meist entweder nur die angegriffene Person oder deren allerdings unbestimmt weit gefasstes Netzwerk an Online-Kontakten.

Im Bereich von ► Cybergrooming werden Fake-Profile genutzt, um Kontakt mit potenziellen Opfern herzustellen. Entsprechend werden diese Fake-Profile ggf. gepflegt, um in der Kommunikationssituation einen positiven Eindruck zu hinterlassen. Aufgrund der missbräuchlichen Ziele der Agierenden dienen die Accounts im Kern dazu, die Identität der Person zu verschleiern.

Im Bereich von ► Hate Speech werden Fake-Profile auch genutzt, um die Sichtbarkeit entsprechender Botschaften durch viele Interaktionen wie Likes in der (Plattform-)Öffentlichkeit zu erhöhen (jugendschutz.net 2017b). Sie werden entsprechend in großer Zahl und systematisch angelegt, um mit einem redundanten „Memetischen Sperrfeuer“ (jugendschutz.net 2017b) die Relevanz der Inhalte zu suggerieren. In diesen Strategien des „Memetic Warfare“ werden auch gezielt Mechanismen von ► Algorithmischen Empfehlungssystemen von Online-Inhalten funktionalisiert.

Im Zusammenhang mit ► Fake News dienen Fake-Profile wie bei Hate Speech dazu, Botschaften über viele Interaktionen eine möglichst große Sichtbarkeit zu verschaffen. Neben der hohen Sichtbarkeit können Fake-Profile eine große Zustimmung zu den Aussagen vortäuschen und somit eine hohe Glaubwürdigkeit der Aussagen suggerieren. Dieselben Mechanismen werden auch für die Verbreitung von ► Propaganda und Populismus sowie ► Verschwörungserzählungen genutzt.

Als mögliche Gefährdung durch Social Bots als Spezialfall von Fake-Profilen wird die Beeinflussung von Online-Diskursen und damit von Meinungsbildungsprozessen diskutiert (Kind et al. 2017). Als Wirkungsbereiche von Social Bots werden diskutiert: „qualitative und quantitative Verzerrung von Diskussionen zur

Zusammenhang mit  
Cybermobbing

Zusammenhang mit  
Cybergrooming

Zusammenhang mit Hate Speech

Zusammenhang mit Fake News

Bedeutung von Social Bots  
für die Beeinflussung von  
Online-Öffentlichkeiten

Störung der Debattenkultur im Internet bis hin zur Störung des gesellschaftlichen Friedens, die Verunsicherung in Krisensituationen, beispielsweise durch Posten von Falschmeldungen, die Beeinflussung von Themen, die dadurch zu Trending Topics werden können, die Verzerrung von Statistiken bei der Auswertung von Daten in sozialen Medien, wie z. B. der Auswertung der Popularität anhand von Retweets“ (ebd., S. 8). Insbesondere angesichts der potenziellen Manipulation und Polarisierung von Online-Debatten wird befürchtet, dass Social Bots zur Desinformation und auch zur Störung des demokratischen Diskurses beitragen.

#### Zusammenhang mit Viren und Schadprogrammen

Zudem werden Fake-Profile auch mit dem Verbreiten von ► Viren und Schadprogrammen wie auch Spam-Nachrichten in Verbindung gebracht. Fake-Profile werden somit mit verschiedenen Störungen der Online-Kommunikation assoziiert, weshalb viele Plattformen insbesondere technische Maßnahmen ergreifen, um Fake-Profile zu identifizieren (Masood et al. 2019).

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind entsprechend als Rezipierende bzw. Kommunikationsteilnehmende von Fake-Profilen betroffen. Zudem können sie auch Produzierende sein, beispielsweise falls sie als Aggressorinnen bzw. Aggressoren in Form von ► Cybermobbing Fake-Profile anlegen.

#### Fake-Profile zunehmend als Risiko empfunden

In der DIVSI-U25-Studie geben 44 Prozent der befragten 14- bis 24-Jährigen an, dass Fake-Profile und die „Täuschung durch gefälschte Nutzerprofile“ für sie eines der größten Risiken der Internetnutzung darstellen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 73). Mit einem Zuwachs von



16 Prozent gegenüber den Angaben von 2014 hat die Gefährdung durch Fake-Profilen damit aus Sicht der Befragten deutlich an Bedeutung gewonnen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 77).

Bei der Betrachtung von Fake-Profilen ist wichtig, diese von einer pseudonymen Nutzung der Plattformen zu differenzieren, die eine Strategie von Kindern und Jugendlichen sein kann, sich selbst und persönliche Informationen im Internet zu schützen (Wagner et al. 2010, S. 32 f.).

[Das Medienphänomen Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cyberstalking, ► Fake News, ► Hate Speech, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Kontakt- und Dating-Apps, ► Propaganda und Populismus, ► Trolling, ► Verschwörungserzählungen und ► Viren und Schadprogramme.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts**

Auf allen Social-Media-Plattformen, auf denen Nutzende die Möglichkeit haben, sich mit frei wählbaren Namen zu registrieren, können Kinder und Jugendliche grundsätzlich mit Fake-Profilen in Berührung kommen. Eine Einschätzung der Relevanz ist jeweils bezogen auf die mit Fake-Profilen vernetzten Medienphänomene und Gefährdungen zu differenzieren.

Zur Vertiefung:

- jugendschutz.net (2017b)
- Roll (2017)

## **3.2.13 Fear of missing out**

### **Kurzbeschreibung**

Fear of missing out (FOMO) bezeichnet das Bedürfnis, permanent über die Aktivitäten anderer Bescheid zu wissen, bei gleichzeitiger „Sorge, dass sie Dinge tun, die erstrebenswerter sind als die eigenen“ (Knop et al. 2015, S. 41 f.). Diese Sorge kann zur intensiven Verwendung von Social-Media-Angeboten motivieren und gleichzeitig durch deren Verwendung ansteigen.

### **Fokuspunkte der Fachdiskussion**

Die individuell unterschiedlich ausgeprägte Angst, von den Aktivitäten der relevanten anderen ausgeschlossen zu sein, wird als Erklärung herangezogen, warum Soziale Online-Netzwerke für ältere Kinder und Jugendliche, die sich zunehmend an der Peer-group orientieren, bedeutsam und attraktiv sind.

Differenzierung von pseudonymer Nutzung

Alle Social-Media-Plattformen

Angst, etwas zu verpassen/ ausgeschlossen zu sein

Bedürfnis nach Anschluss an die Peergroup

Social-Media-Angebote eignen sich in besonderem Maße dazu, über die Aktivitäten der Peergroup informiert zu sein. Allerdings kann „... durch diese Kommunikationsmedien selbst die Angst verstärkt werden, ständig anderswo etwas vermeintlich Wichtigeres und Besseres zu versäumen“ (Knop et al. 2015, S. 42). Die Anforderung beschränkt sich dabei nicht allein auf das Rezipieren: „Um zu wissen, was Freunde gerade unternehmen oder welche Informationen über das Handy innerhalb der Peergroup ausgetauscht werden, empfiehlt es sich, möglichst häufig aktuelle Mitteilungen zu prüfen und selbst Informationen über sich zu posten, um tatsächlich dazuzugehören“ (Knop/Hefner 2018, S. 211). FOMO kann dadurch gesteigert sein, dass eine Ausgrenzung von der Online-Kommunikation der Peergroup eine Form des ► Cybermobbing (auch Cyberbullying) darstellen kann (Wagner et al. 2012, S. 32).

### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Das Phänomen FOMO kann für Kinder und Jugendliche in allen Rollen der Nutzung von Online-Medien von Bedeutung sein: Wenn sie sich durch Rezeption und Kommunikation über die Aktivitäten der anderen auf dem Laufenden halten, aber auch dann, wenn sie selbst Medieninhalte produzieren, um in der Peergroup präsent zu sein.

### Fear of missing out als digitaler Stressor

Die Sorge, etwas zu verpassen, kann zum Empfinden von digitalem Stress beitragen (Kinnebrock/Nitsch 2020), insbesondere weil FOMO zu Multitasking-Verhalten motiviert, also zur Nutzung Sozialer Online-Netzwerke parallel zu anderen On- oder Offline-Tätigkeiten (Müller 2020; Reinecke et al. 2017). Allerdings wird das Empfinden von Stress durch die Nutzung digitaler Angebote nicht nur durch FOMO bedingt. Weinstein und Selman (2016) zählen weitere Faktoren auf, die sie als Auslöser für digitalen Stress bei Jugendlichen identifizieren. Diese beinhalten zum einen übergreifendes Verhalten in Bezug auf die digitale Privatsphäre in engen Beziehungen. Zum anderen verweisen sie teilweise auf Online-Risiken, die beispielsweise bei ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Hate Speech, ► Cyberstalking, ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts und ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“ eine Rolle spielen.

### Risiko der suchtförmigen Nutzung von Social-Media-Angeboten

FOMO wird als einer der Faktoren diskutiert, die eine ablenkende, andere Aktivitäten störende, zeitlich ausgedehnte bis exzessive oder suchtförmige Nutzung von Social-Media-Angeboten begünstigen und dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche mehr Online-Aktivität entwickeln und in Sozialen Online-Netzwerken mehr über die eigene Person preisgeben, als sie es selbst für sinnvoll halten. Je ausgeprägter FOMO ist, desto mehr Online-Risiken erleben 8- bis 14-Jährige (Knop/Hefner 2018).

### Datenlage

In einer Erhebung stimmen von den 12- bis 14-Jährigen 35 Prozent und von den 15- bis 17-Jährigen 40 Prozent der Aussage zu: „Bei den sozialen Netzwerken muss man dabei sein. Sonst bekommt man nicht mit, was die anderen so machen“ (Wolfert/

Leven 2019, S. 237). Ein Viertel der handy-/smartphonebesitzenden 12- bis 19-Jährigen hat Angst, etwas zu verpassen, wenn das Mobiltelefon ausgeschaltet ist, und gleichzeitig sind 71 Prozent der Meinung, dass sie mit den Apps und Communitys viel Zeit verschwenden (Feierabend et al. 2020, S. 23). 44 Prozent der Eltern von 9- bis 16-Jährigen sind besorgt, dass ihr Kind zu viel Zeit im Internet verbringt (Brüggen et al. 2017, S. 22), was auch zu Erziehungs-konflikten führt (► Internetsucht und exzessive Nutzung).

[Das Medienphänomen FOMO ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cyberstalking, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Internetsucht und exzessive Nutzung.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Fear of missing out**

FOMO kann bei der Nutzung aller Social-Media-Angebote auftreten. Die Angebotsgestaltung spielt jedoch eine Rolle dafür, wie stark FOMO befeuert wird. So kann eine hohe Frequenz automatisierter Benachrichtigungen und Reaktionsaufforderungen FOMO im Zusammenspiel mit sozialem Druck verstärken, wenn beispielsweise Peers im Bewusstsein automatisierter Funktionen Kenntnisnahme und prompte Reaktionen erwarten (Gebel et al. 2015, S. 19, 2016b, S. 19). Auf der anderen Seite können die Angebote Optionen vorhalten, die FOMO entgegenwirken bzw. Möglichkeiten der Selbstkontrolle stärken.

[Alle Social-Media-Angebote](#)

Zur Vertiefung:

- Knop/Hefner (2018)

## **3.2.14 Gesundheitsgefährdende Challenges**

### **Kurzbeschreibung**

Bei Challenges – oder Herausforderungen bzw. Mutproben – handelt es sich vorrangig um ein Medienphänomen in Sozialen Online-Netzwerken. Bei Challenges geht es darum, sich einer Aufgabe zu stellen und diesen Prozess im Internet festzuhalten. Die Aufgaben können harmlos oder sogar prosozial sein, sie können jedoch auch entweder von vornherein gefährlich sein oder durch Überbietungsdynamiken gesundheitsgefährdende Ausmaße annehmen. Nach Beendigung der Challenge werden zumeist weitere Personen aufgefordert, sich der Aufgabe zu stellen, sodass sie sich nach dem Schneeballprinzip verbreitet (klicksafe 2017).

[Herausforderungen und Mutproben](#)

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Als berühmtes Beispiel kann die ALS Ice Bucket Challenge gelten, die 2014 ins Leben gerufen wurde, um auf die Krankheit ALS aufmerksam zu machen. An dieser Challenge mit Benefizcharakter nahmen Zehntausende teil, darunter zahlreiche Prominente. Inwieweit die Vorbild- und Orientierungsfunktion bei Challenges greift, wird eher selten thematisiert.

#### Physische Gefährdungen/ Verletzungsgefahr

Challenges werden vornehmlich im Hinblick auf physische Gefährdungen bzw. eine Verletzungsgefahr diskutiert. In Medienberichten werden auch immer wieder Challenges mit Todesgefahr aufgegriffen (z. B. Taser-Challenge, Skinny Check ▶ Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte; Suizid-Challenge Blue Whale). Challenges werden zumeist im Kontext der Selbstgefährdung diskutiert und eher nachrangig im Hinblick auf weitere Gefährdungen wie Gefahren für Dritte. Selbst wenn Medienberichte eine präventive Absicht verfolgen, kann die Berichterstattung über riskante Challenges aufmerksamkeitsfördernd wirken und die Beteiligung steigern.

#### Begünstigung durch entwicklungsbedingtes Risikoverhalten

Die Perspektiven von Kindern und Jugendlichen werden in die Fachdiskussion miteinbezogen. Auf Gleichgesinnte zu treffen und Aufmerksamkeit für das eigene Handeln zu generieren stellen mögliche Motive dar, an Challenges teilzunehmen. Darüber hinaus spielt auch sozialer Druck in Form von Gruppenzwang, Wettbewerbsdruck sowie der subtilere Druck, etwas Neues zur Challenge beizutragen und zugleich nicht auffallend anders sein zu wollen, eine Rolle für die Nominierten (Burgess et al. 2018; Grant-Alfieri et al. 2013).

Außerdem kann die Teilnahme an riskanten Challenges als entwicklungsbedingtes Risikoverhalten im Jugendalter gelten, das dazu dient, sich zu beweisen und sich von den Eltern abzugrenzen. Gefährdungsgeneigte Kinder und Jugendliche können durch Aufforderungen und Schilderungen, die das Risikoverhalten verherrlichen oder verharmlosen, zu selbstschädigendem Verhalten verleitet oder darin bestärkt werden. So können beispielsweise Videos von selbstschädigendem oder selbstzerstörerischem Verhalten eine Inszenierung und Idealisierung von selbstgefährdendem Risikoverhalten als nachahmenswerte Mutprobe darstellen (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2021). Auch ältere Erkenntnisse (Raithel 2003) sowie die entwicklungspezifische Neigung zu Risikoverhalten in der Kindheit und Adoleszenz (Eschenbeck/Knauf 2018; Konrad/König 2018) lassen darauf schließen, dass gesundheitsgefährdende Challenges insbesondere für Kinder und Jugendliche ein Gefährdungsphänomen darstellen können.

#### Gefährdete Personen anhand von Suchmaschinenanfragen identifiziert

Nach Mukhra et al. (2019) wurden gefährdete Personen durch Schadsoftware auf Endgeräten (▶ Viren und Schadprogramme) anhand relevanter Daten (z. B. Suchmaschinenabfragen) identifiziert und gezielt zu entsprechenden Challenges via Social Media aufgefordert.



Auf rezeptive Art und Weise können sich Kinder und Jugendliche mit Challenges auseinandersetzen, indem sie sich im Internet darüber informieren, Bilder, Videos sowie Berichterstattung verfolgen und Bewertungen vornehmen. Sobald sie Challenges mit anderen teilen oder sich mittels Kommentar- bzw. Chatfunktion dazu austauschen, agieren Kinder und Jugendliche als Kommunikationspartnerinnen und -partner. Durch die öffentliche Darstellung der Challenges sowie durch Kommentare, Bewertungen und Nominierungen kann in der Kommunikationssituation Gruppendruck entstehen. Den starken Aufforderungscharakter haben Challenges mit sogenannten Dare Games gemeinsam. Deren Ziel ist es zumeist, andere Mitspielerinnen und Mitspieler zu peinlichen Aktionen zu bewegen, denen sie sich aufgrund der Spielregeln nicht entziehen können. Kinder und Jugendliche können auch an Challenges direkt teilnehmen, ihre Fortschritte im Internet veröffentlichen und Dritte nominieren, wodurch sie auf der produzierenden Seite der Kommunikation stehen.

Laut FSM-Jugendmedienschutzindex geben neun Prozent der 9- bis 16-Jährigen an, dass sie sich online zu riskantem Verhalten (z. B. Mutproben, Drogen-, Alkoholkonsum oder Selbstverletzung) anstiften ließen. Die Befragten sind der Meinung, dass dies insgesamt bei Kindern bzw. Jugendlichen in ihrem Alter häufig vorkommt (16 %) (je älter, desto häufiger, von 5 % der 9- bis 10-Jährigen bis 23 % der 15- bis 16-Jährigen; Brügggen et al. 2017, S. 29). jugendschutz.net dokumentierte 2019 insgesamt 151 Fälle, in denen zu gefährlichen Mutproben mit Wettbewerbscharakter aufgefordert wurde; diese fanden sich v. a. auf YouTube, TikTok, Instagram und Facebook (Glaser 2020b).

[Das Medienphänomen Gesundheitsgefährdende Challenges ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Influencerinnen und Influencer, ► Kettenbriefe, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte, ► Selbstverletzendes Verhalten, ► Suizidforen, ► Viren und Schadprogramme.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit gesundheitsgefährdenden Challenges**

Challenges können sowohl in Texten, Bildern als auch Videos und somit über sämtliche Messenger-Dienste und Social-Media-Plattformen Verbreitung finden.

Zur Vertiefung:

- Burgess et al. (2018)
- Glaser (2020b)
- klicksafe.de (2017)

## Rollen von Kindern und Jugendlichen

## Datenlage

## Messenger-Dienste und Social-Media-Plattformen

### 3.2.15 Hate Speech

#### Kurzbeschreibung

Hassrede – digitale Gewalt in Text, Sprache und Bild

Hate Speech (auch Hassrede, Hetze) beschreibt eine Form der digitalen Gewalt, die vor allem in Social-Media-Angeboten in Text, Sprache und Bild verbreitet wird und als gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit verstanden werden kann (Felling/Fritzsche 2017; Hajok 2017b). Als wesentliche Merkmale von Hate Speech werden genannt: Öffentlichkeit, Kommunikation, Diskriminierung und Intentionalität (Sponholz 2018, S. 58 f.). Hate Speech wird insofern nicht nur als Sprechakt und mediales Phänomen betrachtet, sondern als bewusstes gesellschaftspolitisches Handeln, das in engem Zusammenhang steht mit Straftatbeständen wie der Volksverhetzung und der Missachtung der Menschenwürde (Sponholz 2018, S. 431 ff.). In Hasskommentaren werden einzelne Menschen oder Menschengruppen erniedrigt, beleidigt oder in ihrer Menschenwürde herabgesetzt, weil sie tatsächlich oder vermutet einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe zugeordnet werden, die im Kontext der Äußerung diskreditierend dargestellt wird. Hierunter fallen unter anderem rassistische, antisemitische, fremdenfeindliche, homophobe oder auch sexistische Äußerungen.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Rollen der Kinder und Jugendlichen

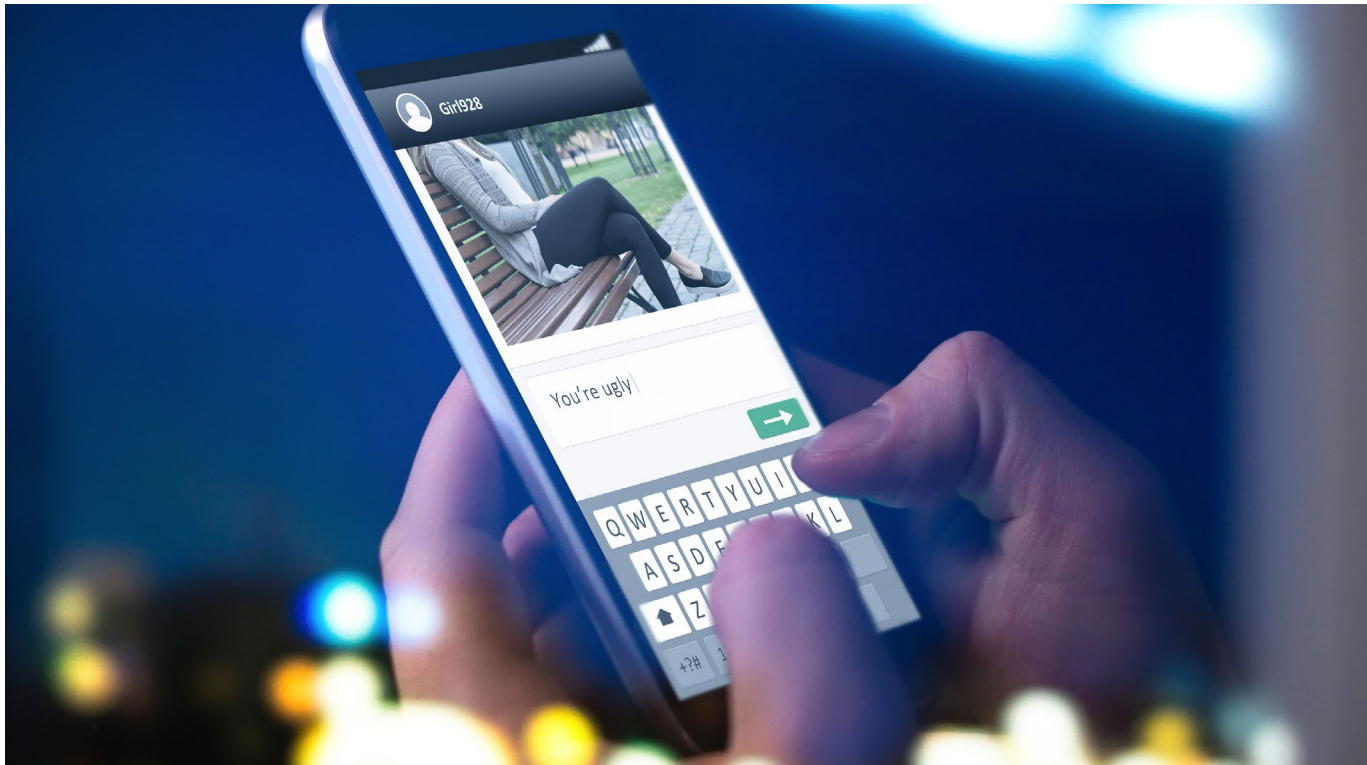
Kinder und Jugendliche begegnen Hate Speech aus der Perspektive der Opfer, als Täterinnen und Täter und/oder Bystander. Sie können als nicht direkt Betroffene rezipierende Zeugen von Hate Speech werden und ebenso als Kommunizierende oder Produzierende selbst eine aktive Rolle im Zusammenhang mit Hate Speech spielen.

Zusammenhang mit Cybermobbing

Hate Speech und ► Cybermobbing stellen verwandte Phänomene dar – beide sind durch aggressives oder hasserfülltes Verhalten charakterisiert. Während Cybermobbing meist Einzelpersonen betrifft und Betroffene die Verantwortlichen kennen, richtet sich Hate Speech gegen Gruppen, auch wenn deren Vertreterinnen und Vertreter zum Teil persönlich angegriffen werden (Felling/Fritzsche 2017).

Charakteristika von Hasskommentaren

Die Verfasserinnen und Verfasser von Hasskommentaren verbreiten dabei entweder bewusst falsche Aussagen (auch in Memes oder anderen vermeintlich lustigen Inhalten; ► Fake News), verwenden herabwürdigende oder verunglimpfende Begriffe, greifen auf Stereotype zurück, arbeiten mit plakativer Bildsprache, grenzen die Eigengruppe mit einer Wir-vs.-die-Rhetorik von der herabzuwürdigenden Fremdgruppe ab oder rufen sogar bewusst zu Gewalttaten auf (Hajok 2017a). Hate Speech kann auch indirekt stattfinden, wenn sich die Verunglimpfungen auf jemanden beziehen, der eigentlich nicht zur bezeichneten Gruppe gehört, oder implizit, wenn beispielsweise betont wird, dass bestimmten Gruppen per se kriminelles Verhalten zu unterstellen sei (Stefanowitsch 2015).



Die schnelle Online-Kommunikation, das fehlende Gegenüber beziehungsweise die Möglichkeit, anonym zu bleiben, begünstigen Hasskommentare. Nicht selten wird bei Hasskommentaren aber auch der Klarname verwendet (Felling/Fritzsche 2017). Mitunter wird die allgemeine Verrohung der Online-Kommunikation bis hin zu einer regelrechten Beleidigungskultur moniert.<sup>32</sup> Laut einer FORSA-Studie (Landesanstalt für Medien NRW 2018) haben 96 Prozent der 14- bis 24-Jährigen mindestens einmal Hasskommentare gelesen oder wahrgenommen. Die Mehrheit unter ihnen ignoriert diese Nachrichten, ein Drittel (32 %) antwortet, um diese zu kritisieren, oder die Befragten melden die Kommentare (42 %).

Hassrede ist nicht nur ein Problem des kommunikativen Umgangs und ein (schlechtes) Vorbild für Kinder und Jugendliche, sondern erzeugt selbst Hass und stellt die für Hass notwendigen Denkmuster bereit (Stefanowitsch 2015). Kinder und Jugendliche nehmen diese Hassnachrichten wahr, können diese adaptieren und/oder aufgrund ihrer Herkunft, ihrer Religion, ihres Geschlechts oder ihrer sexuellen Orientierung auch selbst Ziele solcher Attacken sein, was zu Gefühlen der Hilflosigkeit, der Angst oder Scham bis zu körperlichen oder psychischen Erkrankungen führen kann (Schramm 2015).

Der Kinder- und Jugendmedienschutz sieht weitere Gefahren in erster Linie in der sozialetischen Desorientierung, die Jugendliche

Online-Kommunikation  
begünstigt Hasskommentare

Risiken und Gefahren der  
Rezeption von Hate Speech

<sup>32</sup> Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT am 9. Oktober 2018.

durch das Lesen von Hate Speech erfahren können. Entwicklungsbeeinträchtigungen bzw. -gefährdungen liegen vor, wenn beispielsweise extremistische Meinungen offensiv geäußert oder zu Gewalt aufgerufen beziehungsweise mit den Äußerungen die Menschenwürde verletzt oder sogar der Straftatbestand der Volksverhetzung erfüllt wird (Hajok 2017b).

[Das Medienphänomen Hate Speech ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Extremistische Inhalte, ► Fake News, ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts, ► Online-Pranger/Doxing, ► Propaganda und Populismus, ► Shitstorm, ► Trolling und ► Verschwörungserzählungen.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Hate Speech

Ein Fünftel der befragten 12- bis 19-Jährigen gibt in der JIM-Studie 2019 an, dass „schon einmal falsche oder beleidigende Inhalte über die eigene Person per Smartphone oder generell online verbreitet wurden. Bei Mädchen (18 %) sind diese Vorfälle etwas seltener als bei Jungen (24 %) und die Wahrscheinlichkeit, betroffen zu sein, nimmt mit dem Alter der Jugendlichen zu“ (Feierabend et al. 2020, S. 49). Ein Fünftel der Jugendlichen in der JIM-Studie 2018 gibt an, auf solche Hassbotschaften bei YouTube und Instagram zu stoßen, vereinzelt werden auch Facebook, WhatsApp, Twitter, Online-Spiele und Kommentarbereiche von Nachrichtenangeboten als Plattformen für Hate Speech genannt (Feierabend et al. 2018, S. 63). Zur Konfrontation mit Hate Speech im Kindesalter liegen keine Nutzungsdaten vor.

#### Hate Speech in Social-Media-Angeboten

#### Ziele von Hate Speech: Stimmungsmache und Einschüchterung

Hate Speech kann in allen Gesinnungsrichtungen auftreten (z. B. linksextrem und religiös-fanatisch). Insbesondere rechtsextreme Gruppierungen nutzen Facebook, um eigene Anhängerinnen und Anhänger zu mobilisieren, neue zu rekrutieren oder mit Hate Speech Gegnerinnen und Gegner einzuschüchtern. Dies kann den Rückzug der Betroffenen aus der Diskussion zur Folge haben (Silencing). Sie setzen Social-Media-Angebote wie Facebook oder YouTube ein, um mit Begriffen wie „Kinderschänder“ oder „Lügenpresse“ sowie auch durch den Einsatz von Bots den gesellschaftlichen Diskurs zu dominieren und zu prägen. Öffentliche Debatten werden erschwert und die „vereinfachenden Welterklärungsmuster der extremen Rechten [gewinnen] an Attraktivität“ (Amadeu Antonio Stiftung 2015, S. 21). Darüber hinaus werden Jugendliche auf Social-Media-Plattformen aktiv rekrutiert: Wer sich auf Kampagnenseiten gegen Flüchtlinge zustimmend zu den Protesten äußert, wird in geschlossene Facebook-Gruppen eingeladen und dort ermuntert, sich an der Diskussion über Themen aus rechtsextremer Warte zu beteiligen (Baldauf 2015).

Zur Vertiefung:

- Amadeu Antonio Stiftung (2015)
- Felling/Fritzsche (2017)
- Hajok (2017a)
- Sponholz (2018)

### 3.2.16 Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“

#### Kurzbeschreibung

Mit digitalem Identitätsdiebstahl ist das missbräuchliche Nutzen eines von einer Person angelegten Accounts oder Profils bei einem digitalen Dienst gemeint.

Missbräuchliche Nutzung eines Accounts/Profils

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Der Identitätsdiebstahl ist mit finanziellen Risiken verbunden, wenn über ein missbräuchlich genutztes Profil kostenpflichtige Verträge eingegangen werden. Zudem sind Verletzungen von Persönlichkeitsrechten und Rufschädigung potenzielle Gefährdungen, die mit Identitätsdiebstahl einhergehen können. Zu unterscheiden sind entsprechend drei Risikodimensionen: Erstens das Tätigen finanzieller Transaktionen über die gestohlene Identität, zweitens der unberechtigte Zugang zu personenbezogenen Daten und drittens das (nicht kommerzielle) Handeln im Namen der betroffenen Person online.

Folgen des Identitätsdiebstahls

Viel diskutiert ist das Problem, dass über betrügerische Seiten, Kettenbriefe oder Gewinnspiele Zugangsdaten zu Plattformen gesammelt werden. Durch dieses Abfischen (Phishing) von Nutzendaten können kostenpflichtige Transaktionen veranlasst und den Betroffenen finanzielle Schäden zugefügt werden. Auch Kinder und Jugendliche können von diesem Risiko als Marktteilnehmende betroffen sein, insbesondere wenn sie in den Diensten (wie bei Online-Spielen) Guthaben gespeichert haben oder wenn sie mit Nutzendaten von Zahlungsdiensten ihrer Eltern agieren (► Kostenfallen). Eine weitere Variante ist die Verbreitung von Schadprogrammen oder weiteren Kettenbriefen und Gewinnspielen über die missbräuchlich genutzten Profile, wodurch potenziell über ein Schneeballsystem weitere Profile betroffen sein können.

Zusammenhang mit Phishing, Kostenfallen und Schadprogrammen

Weniger mittelbar sind potenzielle Folgen, wenn durch den Zugriff auf ein Profil personenbezogene Daten eingesehen und ggf. für Auswertungen herangezogen werden. Verursachende sind in diesen Fällen in der Regel unbekannte Akteurinnen und Akteure und potenziell Kriminelle.

Auswertung personenbezogener Daten

Identitätsdiebstahl kann aber auch im sozialen Umfeld eine Rolle spielen. So wird von Kindern und Jugendlichen die Gefahr gesehen, dass gehackte Profile für ► Cybermobbing, sexuelle Belästigung (► Cybergrooming) und/oder rufschädigende Äußerungen genutzt werden können (Gebel et al. 2016a). In diesen Fällen sind Kinder und Jugendliche in Kommunikations- und Interaktionszusammenhängen primär innerhalb des sozialen Umfelds zu sehen. Sie können von diesem Risiko betroffen oder auch selbst die „Identitätsdiebe“ sein.

Risiken im sozialen Umfeld

## Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche können mit der Nutzung digitaler Dienste, die eine Registrierung erfordern, allein durch die Marktteilnahme potenziell auch von Identitätsdiebstahl betroffen sein. Gerade im sozialen Umfeld kann es aber auch dazu kommen, dass sie eine aktive Rolle innehaben und gezielt Accounts von Personen in ihrem Umfeld „hacken“ bzw. den Identitätsdiebstahl ausführen.

## Größtes empfundenes Risiko der Internetnutzung

Das Risiko, „gehackt zu werden“, ist entsprechend der ACT ON!-Erhebung mit 10- bis 14-Jährigen Kindern und Jugendlichen eines, das von der Zielgruppe eigeninitiativ als relevant eingebracht wird und zugleich hochgradig mit anderen Risiken wie z. B. ► Kostenfallen, dem Veröffentlichen von Privatem oder Online-Belästigung verknüpft ist (Gebel et al. 2016b, S. 28). Aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen wird das Risiko primär mit Blick auf die Gefährdung der Privatsphäre betrachtet. Laut der DIVSI U25-Studie wählen 52 Prozent der befragten 14- bis 24-Jährigen das Risiko „dass mein Profil gehackt wird und andere in meinem Namen posten/kommentieren“ als das persönlich größte Risiko der Internetnutzung aus (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2014, S. 72). Aus weiter zurückliegenden Untersuchungen ist zugleich bekannt, dass es unter Jugendlichen als Vertrauensbeweis gelten kann, die Zugangsdaten zu einem Profil zu teilen, woraus jedoch das Risiko eines Identitätsdiebstahls resultieren kann (Brüggen 2008, S. 200 f.). In neueren Untersuchungen scheint sich die Gefahr unter Kindern und Jugendlichen eher selten zu realisieren. So geben nur zwei Prozent der Befragten in der neuesten EU Kids Online-Befragung an, dass das eigene Passwort in den letzten zwölf Monaten durch Dritte missbraucht wurde (Hasebrink et al. 2019, S. 30).

[Das Medienphänomen Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“ ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cyberstalking, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts, ► Kostenfallen, ► Profilbildung und -auswertung, ► Viren und Schadprogramme.]

## Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Identitätsdiebstahl

## Medienangebote mit Registrierung

Potenziell sind alle Medienangebote betroffen, bei denen sich Kinder und Jugendliche mit Benutzendenerkennung und Passwort registrieren.

Zur Vertiefung:

- Gebel et al. (2016b)

### 3.2.17 Immersives Erleben durch Virtual Reality

#### Kurzbeschreibung

Bei Virtual Reality (VR) handelt es sich um eine noch vergleichsweise junge, aber sich schnell entwickelnde Technologie, die derzeit vorrangig in der Computerspieleindustrie Einsatz findet. Bei jener computergestützten, softwaregenerierten Simulation der Umwelt benötigen die Nutzenden Hardware, um in die virtuellen Realitäten einzutauchen. Insbesondere spezielle VR-Brillen gestatten den Nutzenden ein neues und immersives (= eintauchendes) Spielerlebnis, weil sie so interaktiv in das virtuelle Spiel einbezogen werden, ohne eine Begrenzung des Sichtfeldes durch einen statischen Monitor hinnehmen zu müssen (Grashof/Hilse 2017). Zusätzlich zur Erweiterung der visuellen Wahrnehmung durch VR-Brillen werden Geräte (z. B. Hand-Controller) verwendet, die die akustische, haptische oder – deutlich weniger weit entwickelt – olfaktorische Erfahrung stimulieren. Der Immersionsgrad ist bei Virtual Reality – im Vergleich zu Augmented Reality<sup>33</sup> und Mixed Reality<sup>34</sup> – am höchsten. Neben der Nutzung in der Spieleindustrie werden derzeit weitere Anwendungsszenarien entwickelt, im Bereich „Medien und Unterhaltung“ vorrangig hinsichtlich sozialer virtueller Realität, des immersiven Erlebens von Live-Events oder des Videoentertainments wie beispielsweise 3D-Filme in Streaming-Diensten, hinsichtlich pornografischer Inhalte und des immersiven Journalismus (Kind et al. 2019).

Eintauchen in virtuelle Welten, insbesondere Spiele

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die immersive Erfahrung von Virtual Reality wird im Hinblick auf psychische und physische Gefährdungen diskutiert. Durch VR-Brillen verschwindet die bisher vorhandene Distanz zu den dargebotenen Bildern und die ansonsten omnipräsente Lebensumwelt wird ausgeblendet, weshalb VR-Medienangeboten eine intensivere Erfahrungsqualität und eine höhere Wirkmacht zugesprochen werden. Klassische inhaltsbezogene Risikodimensionen – wie die sozialethische Desorientierung im Sinne der Entwicklung oder Verstärkung gewaltfördernder bzw. gewaltbefürwortender Einstellungen oder Entwicklungsbeeinträchtigungen aufgrund beispielsweise einer übermäßigen Ängstigung – würden dann in entsprechenden VR-Angeboten verstärkt relevant. Dabei stehen insbesondere Virtual Reality-Spiele in der Diskussion, da zu telemedialen Angeboten bislang keine Erfahrungswerte vorliegen. Durch die angenommene erhöhte Wirkmacht durch Virtual Reality werden auch die Kontroversen um exzessiven Spielkonsum und Eskapismustendenzen virulent.

Psychische und physische Gefährdungen

<sup>33</sup> Augmented Reality ist definiert als Erweiterung der natürlichen Umwelt durch computergenerierte/-simulierte Einblendungen (Kind et al. 2019, S. 21).

<sup>34</sup> Mixed Reality präsentiert gleichzeitig natürliche und künstliche Sinnesreize wie z. B. bei Flugsimulatoren (Kind et al. 2019, S. 21).

### Verstärkungsfunktion durch „perfekte“ Simulation

Aus Expertinnen- und Experteninterviews mit 20 Forschenden zu Virtual und Augmented Reality geht hervor, dass die Technologie Potenziale beispielsweise für neue soziale Netzwerke, Lehr-Lern-Umgebungen, das Erleben anderer Perspektiven sowie Lebens- und Arbeitsformen hat, zeitgleich aber auch Risiken durch das Eintauchen in virtuelle Welten für die Nutzenden entstehen können (Kind et al. 2019, S. 14, S. 37). Potenzielle Effekte bei einem zu hohen Konsum werden in einer daraus resultierenden Isolation und Entfremdung gesehen. Sowohl die Persönlichkeitsentwicklung als auch das Verhalten in der realen Welt könnten, so wird weiter diskutiert, durch prägende Erfahrungen in einer beispielsweise sowohl visuell als auch emotional idealisierten Virtual Reality verändert werden. Zudem können Virtual Reality-Umgebungen die Gefahr bergen, dass Empathie bzw. die Empfindung gegenüber der Realität abstumpft oder mit einer manipulativen Absicht instrumentalisiert werden, beispielsweise für politische Propagandazwecke (► Propaganda und Populismus, ► Extremistische Inhalte) (Kind et al. 2019, S. 14, S. 74). Mithilfe äußerst realistischer virtueller Darstellungen kann eine große Glaubwürdigkeit vermittelt werden, die insbesondere im Kontext des immersiven Journalismus Risiken birgt (► Fake News). Außerdem scheinen eine Intensivierung von Belästigung, Mobbing oder Missbrauch durch den höheren Immersionsgrad, das Erleben aus der Ich-Perspektive und der daraus resultierenden stärkeren Identifikation mit dem eigenen Avatar relevante Themen zu sein (Kind et al. 2019, S. 15). Die Expertinnen und Experten nehmen an, dass die hohe Intensität des Erlebens virtueller Realität die beschriebenen Risiken tendenziell erhöht (Kind et al. 2019).

### Motion Sickness

Im Hinblick auf physische Risiken werden Schwindelgefühl, Unwohlsein, Übelkeit und Kopfschmerzen thematisiert. Diese Symptome werden im Kontext von Virtual Reality auch als „Motion Sickness“ bezeichnet. Sie kommt nach aktuellem Wissensstand zustande, wenn sich die einzelnen Sinneseindrücke der Spielenden widersprechen – sie sich beispielsweise in der virtuellen Welt schnell fortbewegen und diese Bewegung über die Augen, jedoch nicht mit dem restlichen Körper erfasst wird. Aufgrund möglicher gesundheitlicher Beeinträchtigungen empfehlen Hersteller von VR-Brillen eine Nutzung erst ab 12 bzw. 13 Jahren (Grashof/Hilse 2017). Bislang liegen kaum Forschungsergebnisse zu weiteren gesundheitlichen Folgen vor. Eine US-amerikanische Studie legte jüngst nahe, dass Kinder (4 bis 10 Jahre) nicht in besonderem Ausmaß von gesundheitlichen Beeinträchtigungen wie Motion Sickness, verminderte Visuomotorik und Stabilität der Körperhaltung durch Virtual Reality betroffen sind – zumindest nicht bei einer kurzen Spieldauer von zwei aufeinanderfolgenden Spielsitzungen von jeweils 30 Minuten (Tychsen/Foeller 2019).

### Keine Daten über VR-Nutzung

Über die tatsächliche Nutzung von VR-Technologie durch Kinder und Jugendliche sowie über ihre Perspektive auf entsprechende Angebote liegen keine Daten vor.



Bei derzeitigen Anwendungen der Technologie sind Kinder und Jugendliche in der Rolle der Rezipierenden und Spielenden.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

[Das Medienphänomen Immersives Erleben durch Virtual Reality ist vernetzt mit den Phänomenen ► Digitale Spiele, ► Extremistische Inhalte, ► Fake News, ► Internetsucht und exzessive Nutzung sowie ► Propaganda und Populismus.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit immersivem Erleben durch Virtual Reality**

VR-Brillen sind verhältnismäßig neuartig und aus diesem Grund noch nicht weit verbreitet. Zugleich stellen Streaming-Anbieter Animationsfilme aus dem Kinderprogramm bereits als 3D-Filme zur Verfügung, womit ein Anreiz gegeben ist, gerade auch Kindern die Technologie nahezubringen. Durch die Möglichkeit, selbst gebastelte Brillengestelle mit einem Smartphone zu einer funktionalen VR-Brille umzurüsten, ist eine schnelle Verbreitung möglich. Entsprechend ist es gerade angesichts der dürftigen Forschungslage angezeigt, die Entwicklungen auch aus der kinder- und jugendpolitischen Perspektive zu verfolgen.

Annahme zunehmender Verbreitung

Zur Vertiefung:

- Grashof/Hilse (2017)
- Kind et al. (2019)
- Tychsen/Foeller (2019)

## **3.2.18 Influencerinnen und Influencer**

### **Kurzbeschreibung**

Als „Influencerinnen und Influencer“ werden Personen bezeichnet, die aufgrund ihrer hohen Reichweite in Social-Media-Angeboten und der damit verbundenen medialen Präsenz auch werbliche Dienste anbieten können. Das Influencer-Marketing nutzt die Reichweite und Reputation von Social-Media-Stars, um Kommunikations- und Markenziele zu erreichen (Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e. V. 2017, S. 3). Etliche Influencerinnen und Influencer bieten „eigene“ Produktlinien an oder sind über Affiliate-Links an Online-Käufen ihrer Zielgruppe beteiligt.

Personen mit hoher Social-Media-Reichweite

### **Fokuspunkte der Fachdiskussion**

Das Medienphänomen „Influencing“ begegnet Kindern und Jugendlichen als Rezipierende und Kommunizierende ebenso wie als Produzierende und Marktteilnehmende. Influencerinnen und Influencer sind zu großen Teilen junge Erwachsene, selbst Jugendliche oder auch Kinder. Influencing gilt als Einstiegssegment in der Medienbranche, weshalb gerade auch Jugendliche versuchen, mit eigenem Content in diesem Segment Fuß zu fassen. Die

Rollen von Kindern und Jugendlichen

### Parasoziale Beziehungen und Orientierung für Kinder und Jugendliche

Aktivierung der Zielgruppe ist auch Bestandteil entsprechender Marketingkonzepte, in denen die damit erzielte Medienpräsenz als „Earned Media“ bezeichnet wird (Ryte Wiki – Digitales Marketing Lexikon 2018).

Die Szene der Influencerinnen und Influencer ist sehr vielfältig. Unterschiedliche Themen (von Gaming, Lifestyle, Mode und Beauty, über Comedy bis hin zu privaten Einblicken in den Alltag) werden behandelt, die für Kinder und Jugendliche interessant sind und über die sie sich on- und offline austauschen (Kühnle et al. 2018, S. 20 ff.). Kinder und Jugendliche fühlen sich mit den Social-Media-Stars (YouTuberinnen und YouTuber, Instagram-Stars, Let's Playerinnen und Let's Player oder Bloggerinnen und Blogger/Vloggerinnen und Vlogger) verbunden, da sie sich in den gleichen Netzwerken bewegen wie ihre Freundinnen und Freunde, was zu einer Vermischung von sozialen und parasozialen Beziehungen führen kann (Wegener 2008). Durch die Möglichkeit, Beiträge der Influencer und Influencerinnen zu liken, zu kommentieren und im besten Fall auch Antwort zu bekommen, werden freundschaftliche Nähe und die Teilnahme an deren Leben suggeriert. Das Herausbilden von Idolen und parasozialen Beziehungen ist Teil des Sozialisationsprozesses und der Identitätsfindung (Nitsche/Ganguin 2018). Meinungen und Werthaltungen beliebter Influencerinnen und Influencer können für Kinder und Jugendliche damit eine wichtige Informationsquelle darstellen und ggf. Orientierung in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen bieten.

### Influencer-Marketing setzt auf Vertrauen in die Personen

Influencer-Marketing versucht, diese Vertrauensstellung und die verschwommene Trennlinie von Freundschaft und Vorbild für werbliche Zwecke zu nutzen. Deutlich wird die werbliche Relevanz für die Zielgruppe in Studienergebnissen zum Influencer-Marketing (Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e. V. 2017). Demnach sind Influencerinnen und Influencer neben Freundinnen und Freunden und Online-Bewertungen die glaubwürdigste Quelle für Kaufentscheidungen.

Das Segment des Influencer-Content ist von hoher Intransparenz geprägt, bezahlte Inhalte sind nicht immer von unbezahlten zu unterscheiden. Noch wenig untersucht ist, inwieweit Kinder und Jugendliche diese Strukturen durchschauen. Eine explorative Befragung einer sehr kleinen Stichprobe 11- bis 17-Jähriger weist darauf hin, dass Werbebotschaften als solche erkannt und teilweise als willkommen und inspirierend bewertet werden, wenn das Idol ästhetisch positiv wahrgenommen wird sowie authentisch und ehrlich erscheint (Kühnle et al. 2018, S. 30). Die Expertise von YouTuberinnen und YouTubern wird von 10- bis 14-Jährigen wenig hinterfragt (Gebel et al. 2016b, S. 21). Zwar haben ältere Kinder Kriterien entwickelt, mit denen sie die Glaubwürdigkeit von YouTuberinnen und YouTubern zu bewerten versuchen. Diese sind jedoch zum Teil nicht geeignet, um die Strategien zu hinterfragen (Oberlinner et al. 2020). In der Fachdiskussion fehlt es noch immer an tiefergehenden Rezeptionsstudien zu den einzelnen Genres (Gebel/Brüggen 2017).

Über den Werbekontext und Kaufappelle hinaus gibt es bei Influencerinnen und Influencern eine starke Ausprägung in der Darstellung von klischeehaften Geschlechterrollen. So sind diejenigen Angebote, die genderstereotype Darstellungen manifestieren, am populärsten (► Überzeichnete Geschlechterrollen). Die jungen Zuschauenden scheinen diese überwiegend weder zu erkennen, noch in ihren Kommentaren zu reflektieren oder zu thematisieren (Bock/Mahrt 2017; Gebel/Brüggen 2017; Gebel et al. 2016). Mädchen, die Beauty-Influencerinnen auf Instagram folgen, werden von diesen klar in ihrer Selbstdarstellung beeinflusst. Sie wiederholen die typischen Posen, Gestik und Mimik ihrer Vorbilder – und da die eigene Erscheinung meist als nicht ausreichend angesehen wird, helfen sie mit Inszenierungstricks und Filtern nach (Götz 2019; Götz/Becker 2019).

Des Weiteren werden bei Influencerinnen und Influencern, die sich mit Gaming befassen (sog. Let's Playerinnen und Let's Player) und auch bei jüngeren Kindern beliebt sind, häufig Spiele mit den Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) „Freigegeben ab sechzehn Jahren“ („ab 16“) und „Keine Jugendfreigabe“ („ab 18“) thematisiert (Gebel/Brüggen 2017). In den Videos sind Ausschnitte aus den Spielen zu sehen, wodurch den Kindern

Klischeehafte Geschlechterrollen

Zugang zu nicht alters-  
angemessenen Spielevideos



also auch Szenen aus Spielen, die für ihr Alter keine Freigabe haben, gezeigt werden (► Digitale Spiele).

### Problematische Inhalte und Challenges

Im Content von Influencerinnen und Influencern finden sich auch antidemokratische, diskriminierende und abwertende Haltungen. Nicht selten versuchen auch extremistische Bewegungen über Influencerinnen und Influencer und zunächst harmlos erscheinende Hashtags mehr Reichweite bei jungen Menschen zu erzielen (jugendschutz.net 2018b) (► Extremistische Inhalte, ► Propaganda und Populismus). Das Aufrufen zu gesundheitlich oder moralisch bedenklichen Aktivitäten oder Mutproben durch Vorbilder im Netz kann ebenfalls eine potenzielle Gefährdung darstellen (► Gesundheitsgefährdende Challenges).

### Gegenbewegungen und „Sinnfluencing“

In sozialen Netzwerken bilden sich darüber hinaus auch Gegenbewegungen, die sich gemeinsam gegen Gefährdungspotenziale des Influencing einsetzen. So werden gegen überzeichnete Geschlechterrollen und gesundheitsgefährdende Schönheitsbilder z. B. unter den Hashtags „body positivity“ oder „nomakeup“ Bilder von Körpern gepostet, die mit diesen Idealen brechen (SCHAU HIN! o. J.). Gegen extremistische Narrative in Sozialen Online-Netzwerken positionieren sich politisch motivierte Influencerinnen und Influencer. Zum Beispiel verfolgen diese in Abgrenzung zu rechtsextremistischen Ansprüchen das Ziel, mit Vorurteilen und Stereotypen zu brechen und kulturelle Unterschiede zu normalisieren (Liedtke/Marwecki 2019). Darüber hinaus gibt es zunehmend sogenannte „Sinnfluencerinnen und Sinnfluencer“, die sich z. B. für Nachhaltigkeit, Pluralismus und Umweltthemen einsetzen.

### Kinder in der Rolle von Influencerinnen und Influencern

Eine besondere Form des Influencing liegt vor, wenn Kinder als Influencerinnen oder Influencer fungieren oder entsprechend vermarktet werden. Dies wird in der Fachdiskussion u. a. als „Kidfluencing“, die Kinder selbst auch als „micromicrocelebrities“ bezeichnet. Dies findet gerade bei kleineren Kindern häufig im familiären Kontext statt und wird teils gezielt von den Eltern gefördert. Die Grenzziehung zwischen Unterstützung der kindlichen Persönlichkeitsrechte aus einer wirtschaftlichen Intention der Eltern auf der anderen Seite ist hier eine besondere Herausforderung (Dreyer et al. 2019).

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Influencerinnen und Influencern

#### Social-Media-Plattformen

Influencer-Marketing findet auf zielgruppenaffinen Social-Media-Plattformen wie Instagram, YouTube oder TikTok (vormals musical.ly) statt (Gebel/Brüggen 2017; Stecher et al. 2020). Kinder und Jugendliche folgen dabei Influencerinnen und Influencern auch über mehrere Social-Media-Plattformen in für sie neue Kommunikationsumgebungen. Neben den verschiedenen Social-Media-Plattformen treten bekannte Influencerinnen und Influencer auch zunehmend im (medien-)konvergenten Kontext in Erscheinung.

[Das Medienphänomen Influencerinnen und Influencer ist u. a. vernetzt mit den Phänomenen ► Digitale Spiele, ► Extremistische Inhalte, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Fear of missing out, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Internetsucht und exzessive Nutzung, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Propaganda und Populismus ► Sharenting und ► Überzeichnete Geschlechterrollen.]

Zur Vertiefung:

- Bröckling (2018)
- Gebel/Brüggen (2017)
- Kühnle et al. (2018)
- Nitsche/Ganguin (2018)

### 3.2.19 Internetsucht und exzessive Nutzung

#### Kurzbeschreibung

Die Eingrenzung und Differenzierung von Internetsucht sind durch laufende Diskussionsprozesse gekennzeichnet. So stellt Thomasius fest: „Eine einheitliche Lehrmeinung gibt es derzeit nicht. Manche Wissenschaftler warnen vor einer Pathologisierung üblichen gesellschaftlichen Lebens und andere stellen die Gemeinsamkeiten sogenannter internetbezogener Störungen („Mediensucht“) mit anderen Verhaltenssuchten heraus“ (DAK-Gesundheit 2018, S. 32).

In Studien zum Thema Internetsucht wird der Begriff der Störung in unterschiedlich enger Weise definiert. Diese unterschiedlichen Definitionen sind zu beachten, wenn es um die Einordnung von Studienergebnissen in Bezug auf praxisbezogene Schlussfolgerungen geht. So unterscheiden z. B. die Studien der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Orth 2017; Orth/Merkel 2020) zwischen dem Vorliegen einer computerspiel-/internetbezogenen Störung in einem engeren Sinne auf der einen und problematischer Internet- oder Computerspielnutzung oder riskanter Internetnutzung, die Vorstufen einer Sucht/Abhängigkeit darstellen können, auf der anderen Seite (Orth 2017, S. 10 f.). Dagegen verwendet die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) den Begriff „internetbezogene Störung“ in einem breiteren Sinne: „Neben der suchthaften Nutzung von Internetanwendungen beinhaltet der Begriff Internetbezogene Störung auch eine fortgesetzte schädliche oder missbräuchliche Nutzung, die mit negativen Folgen verbunden ist, aber (noch) nicht die Kriterien für eine Abhängigkeit erfüllt. Weiterhin werden hierunter auch riskante Nutzungsweisen verstanden, die als Vorformen einer ausgeprägten Störung verstanden werden, bei der bereits einzelne Kriterien erfüllt sein können, ohne das Vollbild der Störung zu erreichen“ (Rumpf 2017, S. 218). Daneben existieren Begriffe, die bewusst offenlassen, inwieweit klassische Suchtkriterien erfüllt sind oder eine Störung vorliegt, wie z. B. „exzessive

Definition in der Diskussion

Unterschiedliche Definition von Sucht bzw. Störung

Nutzung“ (Kammerl/Wartberg 2018) oder „dysfunktionale Nutzung“ (Knop/Hefner 2018). Paschke et al. (2020) schlagen die Verwendung des Begriffs „medienbezogene Störungen“ vor, wenn sowohl eine problematische bzw. pathologische Nutzung des Internets generell als auch bestimmter Anwendungen (z. B. von Computerspielen oder Sozialen Online-Netzwerken) zusammengefasst gemeint ist.

#### Angebots- und tätigkeitsspezifische Süchte

Zudem gibt es Definitionen, die bezüglich der relevanten Online-Angebote bzw. -Tätigkeiten generalisieren oder spezifizieren: Neben einer allgemeinen Internetsucht bzw. „internetbezogenen Störung“, die beispielsweise auch Online-Gaming einschließt, werden tätigkeits- bzw. angebotsspezifische Suchtformen definiert. Dazu zählen solche, die eine Entsprechung im Offline-Bereich haben bzw. mit dieser verwoben sind (Online-Glücksspielsucht, -Kaufsucht und -Sexsucht), aber auch solche, für die Online-Angebote den konstitutiven Kern bilden wie (Online-)Computerspielsucht (► Digitale Spiele) und die suchtförmige Nutzung Sozialer Online-Netzwerke (► Fear of missing out, ► Exzessive Selbstdarstellung) (Evers-Wölk/Opielka 2016).

#### Noch keine verbindlichen Kriterien für Internet- oder Social-Media-Sucht

Während für (Online-)Computerspielsucht Kriterien in den anerkannten Diagnosesystemen DSM-5<sup>35</sup> (Internet Gaming Disorder) und ICD 11<sup>36</sup> (Gaming Disorder) ausgearbeitet sind, liegen für die allgemeine Internetsucht und die suchtförmige Nutzung Sozialer Online-Netzwerke keine verbindlichen Definitionen und Kriterien vor (Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2018). In Studien zur Prävalenz werden forschungsbezogene Konstrukte und Skalen verwendet, die sich vorrangig an den Forschungs- und Diagnosekriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5) bzw. weiteren Impulskontrollstörungen und verhaltensbezogenen Süchten orientieren (vgl. Absatz zur Prävalenz im folgenden Abschnitt). Gemeinsam ist ihnen das Charakteristikum der über längere Perioden anhaltend auftretenden unkontrollierbaren Verhaltensexzesse mit negativen somatischen und/oder psychosozialen Folgen. Der zeitliche Nutzungsumfang ist in keinem dieser Ansätze ein allein hinreichendes Kriterium.

35 Nach DSM-5 müssen mindesten fünf von neun Merkmale in den letzten zwölf Monaten erfüllt worden sein: Übermäßige Beschäftigung, Entzugssymptomatik, Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, Interessensverlust an früheren Aktivitäten, Fortführung trotz negativer Folgen, Täuschen von relevanten Bezugspersonen, Nutzung zur Stimmungsregulation, Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen; vgl. Paschke et al. (2020).

36 Eine pathologische Nutzung nach ICD-11 ist gegeben, wenn das Computerspielverhalten mit einem Kontrollverlust, einer Priorisierung gegenüber anderen Aktivitäten, einer Fortsetzung der Nutzung trotz negativer Konsequenzen sowie einer signifikanten Störung persönlicher, familiärer, sozialer, die Bildung/Ausbildung/den Beruf betreffender bzw. anderer wichtiger Funktionsbereiche einhergeht und dieses Verhalten über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten besteht.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Gefährdung besteht teilweise in der Symptomatik der exzessiven oder suchartigen Nutzung selbst: dauernde gedankliche Beschäftigung, Entzugssymptome, Kontrollverlust, Verlust früherer Interessen, Schlaf- und Bewegungsmangel, Gefährdung/Verlust sozialer Beziehungen, Eskapismus, Leistungsabfall, ggf. erhöhte Ausgaben. Für Kinder und Jugendliche wird angenommen, dass die Entwicklung der Selbstkontrolle unabgeschlossen und daher störungsanfällig ist. Als besonders gefährdet gelten Kinder und Jugendliche mit Selbstwertproblematik, Kontaktschwierigkeiten, niedriger Familienfunktionalität, schlechter Familienkommunikation sowie fehlendem elterlichem Monitoring der Internetnutzung. Ferner korrelieren psychische Problematiken, wie z. B. Aufmerksamkeitsdefizite, Ängstlichkeit, aggressives Verhalten, depressive Verstimmung, wobei die Kausalitätsbeziehungen noch ungeklärt sind (Evers-Wölk/Opielka 2016).

Gefährdung in der Symptomatik selbst

Gesundheits- und Entwicklungsprobleme, die insbesondere bei jüngeren Altersgruppen mit einem erhöhten täglichen Nutzungsumfang elektronischer Medien korrelieren, werden ebenfalls unter dem Stichwort „Sucht“ angesprochen (Büsching/Riedel 2017; Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2018). Hier ist die Verdrängung von altersadäquaten und vielfältigen sozialen,

Gefährdungen für jüngere Altersgruppe



kognitiven und sensomotorischen Herausforderungen das hauptsächlich angeführte Argument.

## Prävalenzraten

In Bezug auf relevante Prävalenzraten im Kindes- und Jugendalter werden besonders die „undifferenzierte Internetsucht“, die Online-Computerspielsucht sowie in jüngerer Zeit auch die suchtförmige Nutzung von Sozialen Online-Netzwerken diskutiert (DAK-Gesundheit 2018). Nach Angaben der BZgA-Studie betraf im Jahr 2019 ein Suchtproblem (Computerspiel-/internetbezogene Störung im engeren Sinne)<sup>37</sup> mit 8,4 Prozent (Orth/Merkel 2020, S. 24) einen kleinen, aber im Vergleich zum Jahr 2015 (5,8 %; Orth 2017, S. 31) gestiegenen Anteil der 12- bis 17-Jährigen. Mädchen (10 %) waren häufiger betroffen als Jungen (7 %) (Orth/Merkel 2020, S. 24). Ca. ein Drittel (30,8 %) der 12- bis 17-Jährigen wies eine problematische Nutzung im weiteren Sinne auf (Orth/Merkel 2020, S. 24) (2015: 22,4 %; Orth 2017, S. 31). In dieser Studie zeigt die Gruppe mit niedrigerer Bildung höhere Prävalenzraten für computerspiel-/internetbezogene Störungen (9,1 %), ebenso bestimmte Migrationsgruppen (Türkei/Asien: 18,1 %) (Orth/Merkel 2020, S. 24).

Eine pathologische Nutzung von Computerspielen im Sinne des ICD-11 wiesen im Jahr 2019 2,7 Prozent der 10- bis 17-Jährigen auf, eine riskante 10 Prozent (Thomasius 2020a, S. 70). Männliche Befragte sind häufiger betroffen als weibliche (3,7 % zu 1,6 %), das Durchschnittsalter von Personen mit Störung ist niedriger als von Personen ohne Störung (15,58 Jahre zu 19,06 Jahre). Eine Längsschnittstudie über ein Jahr (Wartberg et al. 2019) zeigt, dass eine Internet Gaming Disorder nach den Merkmalen des DSM-5 bei 12- bis 14-Jährigen sowohl über den Zeitraum bestehen bleiben als auch sich verbessern kann. Neben den Verbesserungen kamen jedoch in etwa ebenso viele Fälle hinzu. Während der Pandemie kam es laut der DAK-Studie zu einer Prozentualen Zunahme der Anzahl der Jugendlichen, die digitale Spiele pathologisch nutzen – von 2,7 auf 4,1 Prozent, also eine Steigerung um 51,8 Prozent (DAK-Gesundheit 2021, S. 19).

Einen pathologischen Gebrauch sozialer Medien<sup>38</sup> zeigten im Jahr 2019 in Deutschland entsprechend der DAK-Studie 3,2 Prozent der 10- bis 17-Jährigen (4 % der Jungen und 2,2 % der Mädchen), einen riskanten 8,2 Prozent (Jungen: 9,9 %, Mädchen: 6,3 %) (Thomasius 2020a, S. 81). Auch hier zeigt sich eine Steigerung der pathologischen Nutzung von 3,2 auf 4,6 Prozent sowie der riskanten Nutzung von 8,2 auf 10,4 Prozent (DAK-Gesundheit 2021, S. 20).

---

37 Die in der Studie verwendete Compulsive Internet Use Scale erfasst Aspekte des Kontrollverlustes und der starken Eingenommenheit, das Auftreten von Entzugssymptomen sowie die Internetnutzung zur Stimmungsregulation, etwa nach Konflikten. Normierte Schwellenwerte differenzieren in drei Stufen (unproblematische, problematische bzw. riskante Internetnutzung, internetbezogene Störung).

38 Zur Anwendung kam die „Social Media Disorder Scale“ von van den Eijnden et al. (2016), die sich an die Merkmale des DSM-5 anlehnt; sind die Kriterien über zwölf Monate erfüllt, wurde die Nutzung als pathologisch eingestuft, unter zwölf Monaten als riskant.



Eine Internetsucht oder exzessive Nutzung des Internets kann Kinder und Jugendliche angesichts des Angebotspektrums in allen Rollen betreffen (Rezipierende, Kommunizierende, Produzierende z. B. im Bereich der Social-Media-Angebote oder als Marktteilnehmende im Bereich der Online-Glücksspielsucht oder -Kaufsucht).

„Gerade das Thema Sucht im Verhältnis zum Normalverhalten ist außerordentlich zeit- und kulturgeprägt“ (Evers-Wölk/Opielka 2016, S. 9). Angesichts steigender Nutzungsraten und der Mediatisierung sozialer Beziehungen (vgl. Abschnitt 2.1) berührt dies die Fragen, welche Formen der allgemeinen und spezifischen Internetnutzung derzeit Normalität repräsentieren, inwieweit sich die Generationen aufgrund divergierender Medienbezug im Normalitätsverständnis unterscheiden und dies zu Erziehungskonflikten führt bzw. führen muss, da „eine gewisse Perspektivendifferenz, die sich im Verlauf der Pubertät intensiviert, als notwendig für eine gelingende Individuation angesehen“ wird (Kammerl/Wartberg 2018, S. 136). Einerseits kann es bei nach fachlichen Maßstäben „normaler“ Internetnutzung zu ähnlich ausgeprägten Erziehungsstreitigkeiten kommen wie bei pathologischer, andererseits können Vorformen einer Suchtentwicklung längere Zeit unbemerkt bleiben, weil das Nutzungsverhalten als der Norm der Peergroup entsprechend wahrgenommen wird (Kammerl et al. 2012). Häufig sehen Eltern die Internetnutzung ihrer Kinder kritischer als die Kinder selbst, selten ist dies umgekehrt der Fall, größtenteils stimmen jedoch Eltern und Kinder überein (Kammerl et al. 2018). Laut Shell-Studie stimmen 15 Prozent der Jugendlichen der Aussage zu: „Ich bin so oft im Internet, dass mir für andere Dinge wenig Zeit bleibt“ (Wolfert/Leven 2019, S. 237). Von den in Deutschland lebenden 12- bis 17-Jährigen der EU Kids Online-Studie geben neun Prozent an, im vorangegangenen Jahr mindestens einmal im Monat erfolglos versucht zu haben, weniger Zeit im Internet zu verbringen; weitere 24 Prozent geben an, dies sei „ein paar Mal“ vorgekommen (Hasebrink et al. 2019, S. 31).

[Da das Medienphänomen Internetsucht mit erhöhter Internetnutzung einhergeht, ist es mit folgenden Medienphänomenen verbunden: ► Digitale Spiele, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Fear of missing out, ► Kostenfallen, ► Profilbildung und -auswertung, ► (Simuliertes) Online-Glücksspiel sowie ► Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Internetsucht und exzessiver Nutzung**

In Bezug auf Kinder und Jugendliche werden hauptsächlich Online-Games und Soziale Online-Netzwerke bezüglich ihres Suchtpotenzials diskutiert. Die relevanten Angebote haben für sie eine hohe Attraktivität, wobei sich angebotsbezogene Faktoren identifizieren lassen, die in besonderem Maße für einen hohen

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Suchtdefinition von Normalitätsverständnis abhängig

Online-Games und Soziale Online-Netzwerke relevant

Nutzungsumfang oder den Alltag störende häufige Nutzungsepisoden verantwortlich gemacht werden. Im Bereich der (Online-)Computerspiele sind dies vor allem bestimmte Formen von Belohnungssystemen (Rumpf 2017), insbesondere solche, bei denen die Abwesenheit aus der jeweiligen Online-Welt mit Nachteilen verbunden ist, oder auch solche, die Glücksspielelemente enthalten wie beispielsweise sogenannte Lootboxen (► Digitale Spiele, ► (Simuliertes) Online-Glücksspiel). Auch bei Sozialen Online-Netzwerken können Belohnungssysteme und aufmerksamkeitssteuernde Funktionen mit Aufforderungscharakter von Bedeutung sein (► Fear of missing out).

Zur Vertiefung:

- Dreier et al. (2019)
- Evers-Wölk/Opielka (2016)
- Orth/Merkel (2020)

### 3.2.20 Kettenbriefe

#### Kurzbeschreibung

Kettenbriefe sind ursprünglich Briefe und heute E-Mails oder Messenger-Nachrichten, die von den Empfängerinnen oder Empfängern kopiert und an andere weitergeschickt werden. Übergreifendes Ziel von Kettenbriefen ist es, mit dem Inhalt möglichst viele Personen zu erreichen. Neben betrügerischen und gruseligen Ausprägungen gibt es auch freundlich eingesetzte Kettenbriefe (Saferinternet.at 2016).

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Weitergeschickte Mails/ Messenger-Nachrichten

#### Risiken

Kettenbriefe können auf mehreren Ebenen Risiken bergen. Vorwiegend geht es um psychische, aber auch um informationelle und finanzielle Gefährdungen. Diese Risiken entstehen, wenn Kettenbriefe entsprechende Inhalte enthalten, die zumeist absichtlich in einem breiten Personenkreis via Messenger-Dienst oder in Sozialen Online-Netzwerken verbreitet werden.

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kettenbriefe sind in Kommunikations- und Interaktionskontexte eingebunden. Kinder und Jugendliche stehen in erster Linie als Empfängerinnen und Empfänger im Fokus, wobei sie auch eine aktive Rolle einnehmen, sobald sie die Kettenbriefe weiterleiten. Teils sind sie aber auch Urheberinnen und Urheber von Kettenbriefen. Relevant sind die unterschiedlich gelagerten Motive für die Erstellung und Verbreitung von Kettenbriefen.

#### Harmlos erscheinende Kettenbriefe

Zunächst harmlos erscheinen Kettenbriefe, bei denen das Prinzip des Kettenbriefs für die Verbreitung von positiven Botschaften genutzt wird. Der Aufruf zu gemeinsamen, flashmob-ähnlichen Aktionen ist besonders unter Schülerinnen und Schülern beliebt.

Neben den Aktionen können diese Kettenbriefe dazu dienen, die eigene Beliebtheit durch den Verbreitungsgrad von Kettenbriefen zu ermitteln, womit ein gewisser sozialer Druck zur Weiterleitung verbunden ist. Derartige Kettenbriefe sind ein Phänomen, das besonders zu Schulbeginn zunimmt und über das Schuljahr hinweg wieder abebbt. Auch vermeintlich harmlose Kettenbriefe mit positivem Inhalt können informationelle und finanzielle Gefährdungen bergen.

Des Weiteren können Kettenbriefe auch genutzt werden, um reißerische Inhalte, Gerüchte oder Hass-Postings zu streuen, um als sogenannter Clickbait (engl. to bait = ködern) Personen dazu zu bringen, auf Inhalte zu klicken, die mit Datenschutz- und Finanzrisiken (► Kostenfallen) und/oder der Verbreitung von Schadsoftware verbunden sind (► Viren und Schadprogramme), oder sie durch psychischen Druck zu anderen Handlungen zu bewegen. Ein Charakteristikum dieser Kettenbriefe ist, dass sie mit der Angst der Empfängerinnen und Empfänger in Bezug auf mögliche Kosten oder andere Gefahren spielen. Dies kann bis zu (Todes-)Drohungen reichen, die durch Bilder, Videos oder Audiodateien verstärkt werden. Besondere Aufmerksamkeit hat diesbezüglich der Momo-Kettenbrief erhalten, der die Kommunikationsmöglichkeiten von WhatsApp nutzt und eine Kombination aus Kettenbrief und gesundheitsgefährdender Challenge (► Gesundheitsgefährdende Challenges) darstellt (Glaser 2020b, S. 14; klicksafe 2018). Dabei hat das Momo-Profil offenbar Zugriff auf die Kontakte und Bilder auf dem Mobiltelefon und nutzt ggf. private Bilder für die Ansprache. Als besonders ängstigend wird dabei bewertet, dass die Nachrichten im Messenger (wie beim Online-Mobbing) als unmittelbar in den privaten Raum eindringend erlebt werden. Dies kann neben der Ängstigung auch den psychischen Druck erhöhen, den Kettenbrief selbst weiterzuleiten und so das Risiko weiter zu streuen.

[Das Medienphänomen Kettenbriefe ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Fake News, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Hate Speech, ► Kostenfallen, ► Profilbildung und -auswertung sowie ► Viren und Schadprogramme.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Kettenbriefen**

Im Fokus der Diskussion stehen Messenger und Soziale Online-Netzwerke. In der ACT ON!-Monitoringstudie wurden in fünf von elf Interviewgruppen Kettenbriefe eigenständig als Risiko von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 14 Jahren angesprochen (Stecher et al. 2021).

Zur Vertiefung:

- Saferinternet.at (2016)
- Stecher et al. (2021)

### **Risikoreiche Kettenbriefe**

### **Messenger und Soziale Online-Netzwerke**

### 3.2.21 Kontakt- und Dating-Apps

#### Kurzbeschreibung

#### Kontakt zu Fremden

Kontakt-Apps sind generell dazu gedacht, neue Personen kennenzulernen, basierend auf lokaler Nähe und/oder gemeinsamen Interessen. Dating-Apps greifen diese Zielsetzungen mit auf, erweitern sie jedoch um die Anbahnung von Flirts und/oder Verabredungen zu (unverbindlichem) sexuellem Kontakt. Umfassende Definitionen zu diesen Apps existieren bisher nicht.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Apps entsprechen Nutzungspräferenzen Jugendlicher

Dating-Apps wie bspw. Tinder oder Hot or Not (Glaser et al. 2014, S. 11) verfolgen primär das Ziel, romantische bzw. sexuelle Beziehungen herzustellen. Auch Social-Media-Angebote, wie die Livestreaming-App Yubo, die sich in ihrer Eigenwerbung gezielt an Jugendliche richtet, die ihren Freundinnen- und Freundeskreis erweitern möchten<sup>39</sup>, können diese Funktion erfüllen. Für Kinder und Jugendliche ist es reizvoll, neue Leute kennenzulernen und den Bekanntenkreis zu erweitern. Der oft spielerische Charakter solcher Apps kommt den Nutzungspräferenzen Jugendlicher entgegen. Für Jugendliche, die Orientierung in Bezug auf ihre sexuellen Präferenzen suchen und insbesondere für solche, die sich mit sexuellen Minoritäten identifizieren, können entsprechende Plattformen und Apps ein attraktives Experimentierfeld darstellen.

#### Kaum Nutzungsdaten

Zur Nutzung und Bewertung solcher Apps durch Kinder und Jugendliche liegen allerdings kaum gesicherte Erkenntnisse vor. Laut einer Pressemeldung des Wirtschaftsverbandes Bitkom suchen bereits 14-Jährige in Deutschland via Dating-Apps und Online-Single-Börsen nach Liebesbeziehungen (Bitkom 2015b). Inwieweit jüngere Kinder und Jugendliche in Deutschland Dating-Apps nutzen, ist ungewiss. Nach Erkenntnissen aus dem amerikanischen Raum nutzen 13- bis 24-Jährige Dating-Seiten und -Apps, um die eigene sexuelle Identität zu erforschen und zu entwickeln sowie um sexuelle Beziehungen mit anderen aufzubauen, einschließlich Dating, Online-Flirten und Kontaktaufnahme, wenn auch die Nutzung bei unter 18-Jährigen geringer ausfällt als bei über 18-Jährigen (Lykens et al. 2019).

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Aufgrund fehlender Nutzungsdaten lässt sich nicht bestimmen, inwieweit Kinder und Jugendliche hier aktiv werden. Prinzipiell kommen die gleichen Rollen infrage wie in anderen Social-Media-Angeboten.

#### Kontakt- und Datenschutzrisiken

Insgesamt wird in den Apps stark zur Preisgabe persönlicher Daten aufgefordert. Gefährdungen bestehen hinsichtlich psychischer und physischer Folgen zum einen in Kontakttrisiken wie ► Cybergrooming, ► Cybermobbing, ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts

<sup>39</sup> „Yubo is an app designed for teenagers, and it’s all about meeting people, making new friends and belonging to a community“ (Dillet 11.06.2019).



(Catfishing) oder sexueller Belästigung durch anzügliche Nachrichten und Bilder (► Sexting) sowie dem Ansporn zu ► exzessiver Selbstdarstellung. Zum anderen ergeben sich Datenschutzrisiken, wobei beide Risikobereiche durch die Erfassung standortbasierter Daten verschärft werden. Um alle Funktionen der Dienste nutzen zu können, verlangen die Apps oft die Freigabe von ortsbezogenen Daten, sodass Rückschlüsse auf den realen Standort gezogen werden können und die Gefahr besteht, dass Teilnehmende on- wie offline Belästigungen oder gewaltförmigen Übergriffen ausgesetzt sind (Glaser et al. 2014). Diskutiert wird außerdem, dass im Zusammenspiel ungünstiger Bedingungen einige Kinder und Jugendliche vulnerabler für Risiken sind. Entsprechende Hinweise gab es im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT bspw. für Jugendliche, die in der stationären Jugendhilfe betreut werden, hinsichtlich der mit der Nutzung von Dating-Apps potenziell verbundenen Gefahr, in Beziehungen mit sexuellen Ausbeutungsverhältnissen (Sugar Daddys, Lover Boys) involviert zu werden.<sup>40</sup>

Ein Großteil der Dienstleister hat in den AGB ein Mindestalter von 18 Jahren für die Nutzung festgelegt. Yubo, das sich auch an Jugendliche richtet, gibt ein Mindestalter von 13 Jahren an (jugendschutz.net 2021). Werden Altersangaben bei der Anmeldung nicht geprüft, ist nicht auszuschließen, dass Kinder bzw. Jugendliche solche Dienste nutzen (Glaser et al. 2018b). Bei Angeboten, die sich auch an Jugendliche richten, besteht das

Mindestalter nach  
Geschäftsbedingungen

<sup>40</sup> Workshop mit Expertinnen und Experten der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Sexuelle Selbstbestimmung im digitalen Wandel“ am 12. November 2019.

Risiko, dass Erwachsene sich als jugendlich ausgeben, um das Vertrauen Jugendlicher zu gewinnen (► Cybergrooming).

[Das Medienphänomen Kontakt- und Dating-Apps ist vernetzt mit ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybersex, ► Cyberstalking, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts, ► Influencerinnen und Influencer, ► Kostenfallen, ► Profilbildung und -auswertung sowie ► Sexting.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Dating-Apps

Kontakt- und Dating-Apps werden mitunter von ► Influencerinnen und Influencern stark beworben und können in allen App-Stores heruntergeladen werden, wobei auch nicht explizit als Dating-Apps ausgewiesene Apps, wie z. B. Zufallschats, ähnliche Prinzipien bedienen und als solche funktionieren können.

Zur Vertiefung:

- Glaser et al. (2014)
- Phan et al. (2021)

Auch andere Apps erfüllen die Funktion

Versteckte/undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen

Finanzielle Schäden und psychische Risiken

In-App-Käufe und Lootboxen

## 3.2.22 Kostenfallen

### Kurzbeschreibung

Kostenfallen sind versteckte oder zumindest undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen, die online anfallen können (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/Landesanstalt für Medien (LfM) 2014). Sie können in vielfältigen Formen online vorkommen. Heutzutage sind sie besonders relevant im Hinblick auf Vorschussbetrug, Free-to-Play-Spiele, In-App-Käufe, Abofallen und Lootboxen<sup>41</sup>.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kostenfallen werden vor allem bezüglich finanzieller Schäden diskutiert, aber auch im Bereich der psychischen Risiken.

In-App-Käufe können in vielerlei Hinsicht zu Kostenfallen werden, wie unter anderem vom „Marktwächter Digitale Welt“ des VZBV – Verbraucherzentrale Bundesverbandes festgestellt werden konnte.<sup>42</sup> Viele Apps stehen zunächst kostenlos zum Download und zur Nutzung zur Verfügung. Die Schwelle, diese Apps und insbesondere Spiele auszuprobieren, ist für Kinder und Jugendliche, die zunächst kein Geld investieren möchten, denkbar niedrig.

41 Lootboxen enthalten virtuelle Verbrauchsgegenstände, die erst beim „Öffnen“ „... eine bestimmte Anzahl an unbekanntem virtuellen Gegenständen aus einer feststehenden Auswahl gewähr[en]“ (Schwiddessen 2018, S. 445).

42 Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018.

Allerdings können im weiteren Verlauf der App-Nutzung durch direkte Kaufappelle oder automatische Weiterleitungen in den Shop Kosten entstehen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, dass innerhalb der App Anreize geschaffen werden, Geld zu investieren, beispielsweise durch die Möglichkeit, virtuelle (Zusatz-)Inhalte oder Güter durch kleinere Zahlungen zu erwerben. Diese Mikrotransaktionen und im Besonderen eine ihrer Unterkategorien – Lootboxen – standen 2017 weltweit in der medialen Öffentlichkeit und werden bis heute aufgrund ihres glücksspielhaften Charakters medienfachlich und juristisch diskutiert.

Außerdem folgen einige Apps dem Prinzip, dass Personen bzw. Freundinnen und Freunde zum Mitspielen animiert werden müssen, um dadurch selbst im Spiel einen Fortschritt zu erzielen. Dadurch kann reziproker Gruppendruck entstehen, der ggf. zu In-App-Käufen motiviert.

Ferner wird die Übersicht bzw. Transparenz über Ausgaben in vielen Spielen bzw. Apps dadurch erschwert, dass echtes Geld zunächst in eine fiktive In-App-Währung umgewandelt wird. Falls Zahlungsinformationen hinterlegt sind, ist es möglich, schnell und ohne Zusatzaufwand zu bezahlen und weiter einzukaufen. Vermeintlich einmalige Zahlungen, Gewinnspiele oder das Anwählen einer Werbeeinblendung können sich unbemerkt – ungeachtet der Fragestellung, ob Kinder oder Jugendliche solche Verträge überhaupt wirksam schließen können – als Abschluss eines kostenpflichtigen Abonnements herausstellen, dessen Bedingungen z. B. nur im Kleingedruckten ausgewiesen sind (klicksafe o. J.).

Mikrotransaktionen können auch direkt dazu genutzt werden, Geld an bestimmte Personen, beispielsweise Social-Media-Stars, zu spenden (jugendschutz.net 2017c). Zumeist werden Spenderinnen und Spender in Chats oder auf andere Weise innerhalb der Social-Media-Anwendungen kenntlich gemacht (Gebel/Brüggen 2017). Für Kinder und Jugendliche besteht hier der Reiz darin, den zumeist bewunderten Personen und gleichzeitig deren Community aufzufallen.

Einen weiteren Aspekt der Kostenfallen stellt der Vorschussbetrug (Scamming) dar. Dabei werden von unbekanntem Personen oder Institutionen E-Mails verschickt, die Lotteriegewinne, Erbschaften, Liebesbeziehungen oder Schnäppchen versprechen, wenn die E-Mail-Empfängerinnen und -Empfänger eine Vorauszahlung leisten. Die Scamming-Opfer erhalten weder das via E-Mail Versprochene noch ihre geleisteten Vorauszahlungen zurück (Saferinternet.at o. J.).

Vornehmlich sind Kinder und Jugendliche bei Kostenfallen als Marktteilnehmende adressiert, die Micro-Payments und In-App-Käufe tätigen, bei Gewinnspielen mitmachen oder unbeabsichtigt Abonnements abschließen. Laut dem FSM-Jugendmedienschutzindex machen sich 23 Prozent der 9- bis 16-Jährigen Sorgen, online Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug zu

Gefahr des reziproken  
Gruppendrucks

Erschwerte Transparenz

Spende an Social-Media-Stars

Vorschussbetrug/Scamming

Rollen von Kindern und  
Jugendlichen

werden, 14 Prozent haben dies schon selbst erlebt (Brüggen et al. 2017, S. 28). Lediglich 42 Prozent der befragten 9- bis 16-Jährigen sehen sich in der Lage, die Kosten, die durch eine App verursacht werden, nachzuvollziehen (Brüggen et al. 2017, S. 70). Bei der EU Kids Online-Befragung gibt die überwiegende Mehrheit der 9- bis 17-Jährigen an, noch keine Erfahrungen mit finanziellen Verlusten durch Mikrotransaktionen in Spielen zu haben. Knapp 7 Prozent äußern, bereits „zu viel“ Geld für Spiele oder In-App-Käufe ausgegeben zu haben. Davon berichten mehr 15- bis 17-Jährige (12 %) als 9- bis 11-Jährige (3 %) oder 12- bis 14-Jährige (5 %) und mehr Jungen (8 %) als Mädchen (5 %) (Hasebrink et al. 2019, S. 29 f.). Was als „zu viel“ gilt, wurde nicht standardisiert, sondern durch die subjektive Selbsteinschätzung der Kinder und Jugendlichen erhoben. Lehr- und pädagogische Fachkräfte sagen zu 28 Prozent, dass es bei den Kindern und Jugendlichen, mit denen sie arbeiten (9- bis 16-Jährige), sehr oft vorkommt, dass sie online Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug werden (Gebel et al. 2018, S. 42).

### Kritische Haltung bei Kindern und Jugendlichen

Klassische In-App-Käufe und Angebote, wie man kostenfrei an Spielwährung kommt, sehen Kinder und Jugendliche als kritisch an. Zudem empfinden es Kinder und Jugendliche als sehr störend, wenn Werbung in Apps direkt auf Kaufaktionen verlinkt. Durch häufige Werbung fühlen sich manche Kinder und Jugendliche zum Kauf genötigt. Für sie sind Spielkosten ein großes Thema und entsprechend sind sie bestrebt, diese zu vermeiden, und gehen hierfür ggf. auch unseriösen Angeboten nach (Gebel et al. 2016).

[Das Medienphänomen Kostenfallen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Digitale Spiele, ► Influencerinnen und Influencer, ► Kettenbriefe, ► Kontakt- und Dating-Apps, ► Online-Werbung und Werbeverstöße und ► (Simuliertes) Online-Glückspiel sowie ► Viren und Schadprogramme.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Kostenfallen

#### Apps, Spiele, Online-Angebote

Kostenfallen können Kindern und Jugendlichen in Apps, Spielen und diversen Online-Angeboten begegnen. In Spiele-Apps für Kinder wird häufig intensiv für In-App-Käufe geworben (Urlen 2017). Bei einer Analyse 50 kinderaffiner Apps durch jugendschutz.net konnte festgestellt werden, dass 80 Prozent der Apps mit wenigen Klicks In-App-Käufe ermöglichten. Unzulässige Kaufappelle richteten 40 Prozent der Apps an Kinder und in ebenfalls 40 Prozent der Apps wurde Werbung gemacht, die für Kinder nur schwer erkennbar ist. Kontakttrisiken entstehen überdies durch Anforderungen innerhalb der Apps, sich bei Diensten wie Facebook anzumelden: Durch weitere Kontakte können Kinder und Jugendliche weitere Funktionen oder Boni der Apps freischalten (Glaser et al. 2015, S. 8).

Zur Vertiefung:

- Gebel et al. (2016)
- Glaser et al. (2015)



### 3.2.23 Online-Pranger/Doxing

#### Kurzbeschreibung

Das Instrument des Online-Prangers (auch: digitaler Pranger, virtueller Pranger oder Internetpranger) stellt ein Mittel dar, um Personen ohne deren Erlaubnis oder vorherige Kenntnis öffentlich bloßzustellen mit dem Ziel, sie Kritik und Schmähungen einer breiten Öffentlichkeit auszusetzen (Dörnhöfer 2011). Die Veröffentlichung personenbezogener und mitunter sensibler Daten dient dem Verächtlichmachen ihrer Person, Auffassungen, Handlungen oder Lebensweise und kann darüber hinaus die Persönlichkeitsrechte der Betroffenen verletzen. Zudem kann ein Online-Pranger auch zur gezielten Demütigung, Einschüchterung, Drohung oder zur Diskreditierung der angeprangerten Personen eingerichtet werden sowie mit weiteren Belästigungen und/oder Handlungsauffufen gegen diese einhergehen (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020a; Chen et al. 2019; Douglas 2016, 2020). Motive können persönliche, kompetitive und politische Gründe sowie Rache oder Selbstjustiz sein (Snyder et al. 2017). Im anglophonen Sprachraum ist der Begriff „Doxing“ für dieses Phänomen verbreitet.

Kritik und Schmähung in einer digitalen Öffentlichkeit

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche begegnen Online-Prangern aus der Perspektive der Opfer, Täterinnen und Täter und/oder Bystander. Sie können als nicht direkt Betroffene rezipierende Zeuginnen und Zeugen eines Online-Prangers werden und ebenso als Produzierende selbst eine aktive Rolle im Zusammenhang mit einem Online-Pranger spielen. Hierbei können sie sowohl als Initiatorinnen und Initiatoren als auch als Beitragende tätig werden. Darüber hinaus könnten junge Menschen Doxing zum Vorbild für das eigene Konfliktverhalten nehmen.

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Online-Pranger können extremistisch motiviert sein. Opfer können Personen aufgrund ihrer Herkunft, ihrer Religion, ihres Geschlechts, ihrer sexuellen Orientierung oder ihrer politischen Einstellung bzw. ihres Engagements werden. Mittels Online-Pranger sollen sie eingeschüchtert und/oder daran gehindert werden, sich weiterhin politisch zu äußern und zu engagieren (Silencing). Zum Beispiel wurde eine Auflistung von Personen online veröffentlicht, bei der die Namen von Menschen jüdischen Glaubens mit einem Davidstern markiert wurden und Kontaktdaten sowie Hinweise auf aus der Sicht der Produzierenden vorwerfbares Verhalten ergänzt wurden (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020a). Solche Inhalte können darauf abzielen, die Personen(-gruppen) als verachtenswert darzustellen und zu diffamieren.

Zusammenhang mit extremistischen Inhalten

Die verrohende Wirkung des jeweiligen Inhalts muss hier in Betracht bezogen werden. Diese Art des Online-Prangers kann eine gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit befördern und desorientierend für Kinder und Jugendliche sein, da demokratische Werte wie Toleranz gegenüber verschiedenen Religionsgemeinschaften und ethnischen Gruppen, Achtung sowie Rücksichtnahme untergeben werden. Zudem werden gezielt Ängste geschürt, was zu Feindseligkeit und Hass gegenüber der betreffenden Gruppe führen und zugleich ein erhöhtes Ingroup-Outgroup-Denken befördern kann. Im Hinblick auf Jugendliche mit einer bereits entwickelten feindseligen Haltung besteht die Gefahr der Radikalisierung (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020a; Gensing 2013, S. 65).

### Anprangern von Missständen

Online-Pranger können aber auch gesellschaftlich unerwünschtes bzw. inakzeptables Verhalten von Personen oder Unternehmen aufgreifen (Dörnhöfer 2011, S. 114). So kann Doxing beispielsweise als Reaktion der Opfer von ► Hate Speech oder anderweitigen Übergriffen beobachtet werden, bei der sie Täterinnen und Täter deanonymisieren und öffentlich machen. Diskutiert wird, inwiefern Doxing ein gerechtfertigtes Mittel zum Anprangern von Missständen oder Fehlverhalten sein kann (Douglas 2020).

### Zusammenhang mit Cybermobbing

Doxing kann auch durch Personen aus dem persönlichen Umfeld erfolgen. Das Motiv kann dabei Rache nach einer Trennung oder einer Ablehnung sein (Snyder et al. 2017). Doxing und Online-Pranger können somit auch in engem Zusammenhang mit ► Cybermobbing stehen. Rufschädigung ist eine potenzielle Gefährdung, die mit Online-Pranger/Doxing verbunden ist (Chen et al. 2019).

[Das Medienphänomen Online-Pranger/Doxing ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Extremistische Inhalte, ► Fake News, ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts, ► Hate Speech, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Propaganda und Populismus, ► Shitstorm sowie ► Verschwörungserzählungen.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Online-Pranger/Doxing

### Social-Media-Angebote und Bewertungsplattformen

Das Phänomen begegnet Kindern und Jugendlichen in allen Social-Media-Angeboten und Messenger-Diensten (Chen et al. 2018, S. 5). Selbst Opfer von politisch motiviertem Doxing können Kinder und Jugendliche insbesondere dann werden, wenn sie sich öffentlich zu gesellschaftlich relevanten Themen äußern. Und auch auf speziellen Bewertungsplattformen kommen sie mit Doxing in Berührung. Hier spielen für Kinder und Jugendliche Lehrkräfte-Bewertungsplattformen (z. B. die App Lernsieg) eine Rolle, die für Doxing missbraucht werden können (Franz 2018, S. 8 ff.; Lotter 19.03.2020).

Jüngste Studienergebnisse zu Jugendlichen als Doxing-Betroffene zeigen, dass das Offenlegen von persönlichen Informationen bei ihnen zu negativen Gefühlen und emotionalen Problemen führen kann, einschließlich Depression, Angstzuständen und Stress (Chen et al. 2018).

Zur Vertiefung:

- Chen et al. (2018)
- Dörnhöfer (2011)
- Snyder et al. (2017)

Umgang mit Doxing

### 3.2.24 Online-Werbung und Werbeverstöße

#### Kurzbeschreibung

Im Internet findet sich ein breites Spektrum von Werbekommunikation, das neben klassischer Produktwerbung auch weltanschauliche, politische und diverse kommerzielle Ziele verfolgen kann. Dabei zeichnen sich Werbeformen in der Online-Kommunikation durch einen raschen Wandel aus. Die Entgrenzung von kommerziellen und individuellen Kommunikationsstrukturen ist prägend für diese Entwicklung. Nicht gekennzeichnetes Product Placement und andere Formen der Schleichwerbung sind damit im Internet alltäglich und für die Nutzenden schwer zu erkennen.

(Schleich-)Werbung mit unterschiedlichsten Inhalten und Zielrichtungen

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die wenigsten Medien finanzieren sich ausschließlich über Nutzungsentgelte (Rimscha/Siegert 2015, S. 110) – das galt bereits für traditionelle Medien und gilt verstärkt für Online-Medien. Vielmehr ist die Monetarisierung über Werbung eines der zentralen Geschäftsmodelle im Online-Bereich, wodurch viele neue Werbeformen hervorgebracht wurden, die sich sowohl quantitativ wie auch qualitativ von vorhergehenden Werbeformen unterscheiden (Iske/Wilde 2019). Aus dem damit bestehenden Doppelcharakter der Medien, da sie in einem Publikumsmarkt und im Werbemarkt aktiv sind, ergeben sich unterschiedliche Herausforderungen, die bezüglich der zunehmenden Ökonomisierung der Medien reflektiert werden (wie bspw. mangelnde Trennung zwischen Werbebotschaften und anderen Inhalten oder die Einflussnahme auf Inhalte, um ein werbefreundliches Umfeld zu gestalten (Rimscha/Siegert 2015, S. 65 ff.)).

Bedeutung von Werbung für die Geschäftsmodelle von Mediendiensten

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche als Zielgruppe wird Werbung traditionell kritisch gesehen, weil ihr eine persuasive und manipulative Absicht unterstellt wird, die sowohl dem Bild der schutzbedürftigen Kindheit wie auch des selbstbestimmt handelnden Subjekts entgegensteht (Arbeiter 2014). Die

Persuasive und manipulative Wirkung von Werbung

Wirkungsmechanismen sind in der wissenschaftlichen Diskussion umstritten und zumindest eindimensionale Modelle der direkten Wirkung von Werbebotschaften auf Kinder und Jugendliche gelten als obsolet. Vielmehr kann davon ausgegangen werden, dass angesichts der Vielzahl an unterschiedlichen Werbeformen und -kontexten sowie weiterer unterschiedlicher Faktoren eine Orientierung von Kindern und Jugendlichen entsprechend den werblichen Absichten gegeben sein kann. Zu betrachten sind dabei personenbezogene Faktoren (wie Interessen, persönliches Involvement oder auch Verständnis für Werbeformen), werbungsbezogene Faktoren (wie Modalitäten der Ansprache und ästhetische Gestaltung) und deren Zusammenspiel sowie sozialstrukturelle Faktoren (wie Anknüpfungspunkte an Peerbeziehungen).

### Charakteristika der Werbung und Gefährdungen

Folgende Charakteristika von Werbekommunikation werden auch mit Blick auf Gefährdungen diskutiert:

- Die mangelnde Erkennbarkeit von Werbeformen wird kritisch betrachtet, da Werbung häufig in personale Kommunikationskontexte wie beispielsweise bei Sozialen Online-Netzwerken eingebunden ist. Ein Beispiel ist das Native Advertisement. Hier werden Werbebeiträge als Artikel in Magazinen oder Blogs dargestellt und der Hinweis auf den werblichen Hintergrund ist nur schwer erkennbar.
- Werbung kann über die von den Internetnutzenden verfügbaren Daten zielgruppenspezifisch differenziert ausgespielt werden (Targeting ► Profilbildung und -auswertung), womit



sie besser an bestehende Interessen anknüpfen kann. Diese Möglichkeit wird – auch unter Jugendlichen – kontrovers diskutiert bzw. ambivalent gesehen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 81 f.; Iske/Wilde 2019). Gerade bei geräteübergreifender Datenverknüpfung kann davon ausgegangen werden, dass es schwerer ist, die ausgespielten Inhalte als Reaktion auf eigene Suchanfragen oder eigenes Nutzungsverhalten zu identifizieren. Somit könnten die Informationen einerseits subjektiv relevant erscheinen, andererseits dürfte dadurch auch die Neigung, diese kritisch zu reflektieren, geringer sein.

- Aus analogen Medien bekannte Werbestrategien finden auch online Anwendung, indem Influencerinnen und Influencer – also Medienstars von Kindern und Jugendlichen – in die werbliche Kommunikation eingebunden werden. Die Spezifität dieses neuen Influencer-Marketings liegt in den empirischen Hinweisen darauf, dass Kinder und Jugendliche Influencerinnen und Influencer als Vertrauenspersonen ansehen und sich an ihnen orientieren (► Influencerinnen und Influencer) (Arbeiter 2014; Gebel/Brüggen 2017; Gebel et al. 2016; Oberlinner et al. 2020). Weiterhin werden Gefährdungen diskutiert, wenn einzelne Kinder und Jugendliche selbst als Werbeträgerinnen und -träger agieren.
- Teils setzen neue Werbeformen auch Bumper ein, die als Prellböcke die Mediennutzung (Bewegt看ild oder digitales Spiel) unterbrechen und die Mediennutzenden für eine begrenzte Zeit zwingen, eine Werbebotschaft anzusehen. Anders als in Rundfunkmedien wird das Ansehen von Werbung z. B. in Computerspielen teils mit Fortschritten im Spiel verbunden. Dies wird als eine problematische Koppelung von Werbung und Medienangebot diskutiert und eine weitergehende Regulierung von Werbung in Computerspielen wird gefordert.<sup>43</sup> Darüber hinaus wird problematisiert, dass Kinder und Jugendliche mit Produkten oder Dienstleistungen in Kontakt kommen, die nicht altersentsprechend sind. So sprechen Kinder und Jugendliche selbst verstörende Werbeeinhalte an, mit denen sie online konfrontiert werden. In den ACT ON!-Befragungen wurden beispielsweise abstoßende Bilder von In-App-Werbung genannt, auf die Kinder und Jugendliche unabsichtlich und unvorbereitet stoßen (Gebel et al. 2016).
- Letztlich kann Werbung auch dazu führen, in ► Kostenfallen zu geraten.

Deutlich ist damit, dass Kinder und Jugendliche bezüglich Werbung vorrangig als Rezipierende und teils auch in der produzierenden und distribuierenden (Teilen und Liken) Rolle zu betrachten sind.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

<sup>43</sup> Darauf wurde unter anderem in der Befragung der eingeladenen Expertinnen und Experten zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018 (vgl. Abschnitt 3.1) hingewiesen.

Nicht alle Formen von Online-Werbung werden erkannt

Zwar erkennen Kinder bereits im Grundschulalter überwiegend die Absicht von Werbung und ihre Haltung hierzu wird im Altersverlauf zunehmend kritisch. Allerdings erkennen sie nicht zuverlässig alle Formen von Online-Werbung und insbesondere jüngere Kinder sind geneigt, Werbeinhalten unhinterfragt Wahrheitsgehalt beizumessen (Brüggen et al. 2014; Brüggen et al. 2017; Dreyer et al. 2015; Gebel et al. 2016; Oberlinner et al. 2020). Im FSM-Jugendmedienschutzindex geben zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen an, dass sie online mit zu viel Werbung konfrontiert würden. Dagegen machen sich nur 14 Prozent der Eltern Sorgen über die Konfrontation der Kinder und Jugendlichen mit Werbung im Internet (Brüggen et al. 2017, S. 23).

[Das Phänomen Online-Werbung und Werbeverstöße ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Influencerinnen und Influencer, ► Kostenfallen und ► Profilbildung und -auswertung.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Online-Werbung und Werbeverstößen**

Alle Bereiche der Online-Kommunikation

Kinder und Jugendliche begegnen Werbung in allen Bereichen der Online-Kommunikation, auch in Angeboten, die auf ihre Altersgruppe zielen. In Spiele-Apps für Kinder wird häufig intensiv für In-App-Käufe geworben (Schwarzenberg et al. 2019; Urlen 2017). In einem Gutachten im Auftrag der KJM analysierten Kühnle et al. (2018), inwiefern in den Accounts von prominenten Influencerinnen und Influencern Werbeinhalte und direkte Kaufappelle enthalten sind. In ihrer Stichprobe wurden in 46 Prozent der Beiträge konkrete Produkte oder Dienstleistungen angesprochen (Kühnle et al. 2018, S. 32). Bei fast drei Vierteln der Posts mit kommerziellen Inhalten ergaben sich in der Analyse „Verdachtsmomente dafür, dass es sich um bezahlte Postings handelt, ohne dass dies klar gegenüber den Usern gekennzeichnet wird“ (Kühnle et al. 2018, S. 27). Mit einem expliziten Kaufappell sei „in jedem zwölften Post eines Influencers mittlerer Reichweite“ (Kühnle et al. 2018, S. 30) zu rechnen, womit medienrechtliche Vorgaben nicht nur im geringen Umfang missachtet werden. Internetseiten, die bei Kindern beliebt sind, standen in einer Studie des Leibniz-Instituts für Medienforschung | Hans-Bredow-Instituts von 2014 im Fokus. 50 der 100 Seiten wiesen Beispiele für werbliche Kommunikation auf. Bei einem Drittel der Werbeformen fehlte eine gesetzlich geforderte Kennzeichnung. 52 Prozent der werblichen Segmente verwendeten Formulierungen, die sich direkt an die Nutzenden richteten. Imperative riefen hierbei jedoch nicht zum Kaufen von bestimmten Produkten auf, sondern ermutigten die Nutzenden zur Interaktion mit der Werbung, etwa zum Anklicken eines Links (Dreyer et al. 2015).

Zur Vertiefung:

- Dreyer et al. (2015)
- Kühnle et al. (2018)

### 3.2.25 Pornografie und Unsittlichkeit

#### Kurzbeschreibung

Für Fragen des Kinder- und Jugendmedienschutzes bildet der rechtliche Pornografiebegriff den wesentlichen Ausgangspunkt. Bereits aus dem § 184 Strafgesetzbuch (StGB) ist zu entnehmen, dass Pornografie für Personen unter 18 Jahren mit Gefährdungen verbunden ist. Neben Pornografie gelten auch sogenannte unsittliche Medien als jugendgefährdend. In der Rechtsanwendung ist nach herrschender Rechtsauffassung ein Inhalt pornografisch i. S. d. § 184 StGB (Straftatbestand der Verbreitung der Pornografie) wenn er „... unter Ausklammerung sonstiger menschlicher Bezüge sexuelle Vorgänge in grob aufdringlicher bzw. vergrößernder Weise in den Vordergrund rückt“ und in seiner „... Gesamttendenz ausschließlich oder überwiegend auf sexuelle Stimulation angelegt ist, sowie dabei die im Einklang mit allgemeinen gesellschaftlichen Wertevorstellungen gezogenen Grenzen eindeutig [überschreitet]“<sup>44</sup> (Eisele 2019).

#### Rechtlicher Pornografiebegriff

Inhaltlich prägend für die Bestimmung von Pornografie sind zudem die Verabsolutierung sexuellen Lustgewinns und die Entmenschlichung der Sexualität. Durch die Vergrößerung des Sexuellen wird der Mensch auf ein physiologisches Reiz-Reaktion-Wesen reduziert sowie zum bloßen (auswechselbaren) Objekt geschlechtlicher Begierde degradiert (Eisele 2019). Angeknüpft wird bei der Begriffsbestimmung auch an das Merkmal der „gesellschaftlichen Wertevorstellungen“. Dies dient nach der Begründung des Gesetzgebers dazu, „... eine Anpassung des Pornographiebegriffs an veränderte gesellschaftliche Wertvorstellungen zu ermöglichen“ (BT-Drs. VI/ 3521, S. 60)<sup>45</sup>. Aufgrund der Anknüpfung an gesellschaftliche Wertvorstellungen können keine „... absoluten Grenzen aus dem Gegenstand der Darstellung“ gezogen werden, die Bewertung steht in einer Abhängigkeit von der „Bedeutung und Grenzen sozialer Kommunikation“ (Fischer 2021, S. 1306).

Unterschieden wird bei den strafrechtlichen Bestimmungen zwischen einfacher (§ 184 StGB) sowie harter Pornografie als Oberbegriff für Kinder-, Jugend-, Tier- und Gewaltpornografie (§§ 184a, 184b, 184c StGB), bei denen jeweils unterschiedliche Tathandlungen unter Strafe gestellt werden (► Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte).

44 Ohne an dieser Stelle den Diskussions- und Meinungsstand vollständig darstellen, vertiefen oder bewerten zu können, sei darauf hingewiesen, dass neben dieser herrschenden Meinung zur Bestimmung von Pornografie unterschiedliche weitere Auffassungen existieren, insbesondere bestehen zu der Frage einer abweichenden Bestimmung des Pornografiebegriffs des § 184b StGB divergierende Rechtsauffassungen; zur Vertiefung etwa Eisele 2019; Fischer 2021.

45 Zur Vertiefung: Deutscher Bundestag (6. Wahlperiode): Drucksache VI/3521. Schriftlicher Bericht des Sonderausschusses für die Strafrechtsreform über den von der Bundesregierung eingebrachten Entwurf eines Vierten Gesetzes zur Reform des Strafrechts (<https://dipbt.bundestag.de/doc/btd/06/035/0603521.pdf>) [Zugriff: 01.04.2021].

## Gesetzliche Regelungen

Einfache Pornografie darf Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Harte Pornografie darf nicht verbreitet werden und unterliegt weiteren Beschränkungen, im Falle von Kinder- und Jugendpornografie sind auch der Erwerb und Besitz verboten (§§ 184, 184a, 184b, 184c StGB) (► Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte). Mit Blick auf Kinder und Jugendliche zielen die einschlägigen strafrechtlichen Bestimmungen in erster Linie darauf ab, Kinder und Jugendliche nicht mit Pornografie zu konfrontieren sowie darauf, sexuelle Ausbeutung von bzw. sexualisierte Gewalt gegen Kinder und Jugendliche zu verhindern. Neben den Jugendschutz tritt hier insoweit auch das Ziel des Opferschutzes. Jugendliche können in den Rollen der Kommunikationspartnerinnen und -partner und Produzierenden jedoch auch selbst mit gesetzlichen Regelungen in Konflikt kommen (► Cybersex, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Sexting).

## Unsittlichkeit

Überdies ist im Rahmen des Kinder- und Jugendmedienschutzes auch der Begriff der Unsittlichkeit in Abgrenzung zur Pornografie von Bedeutung. Unsittliche Medien werden in § 18 Absatz 1 Satz 2 Jugendschutzgesetz (JuSchG) als ein Regelbeispiel für Medien angeführt, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Sie sind zu indizieren, soweit kollidierende Grundrechte nicht überwiegen.

Der Begriff der Unsittlichkeit im Sinne dieser Vorschrift ist nicht im „... allgemeinen moralischen, sondern im sexuellen Sinne zu verstehen“ (BVerwG, Urteil vom 07.12.1966, V C 47/64) und setzt unterhalb der Ebene der Pornografie an. Medieninhalte können sowohl unsittlich als auch pornografisch sein. Unsittlich ist ein Medium dann, wenn es „... nach Inhalt und Ausdruck objektiv geeignet ist, in sexueller Hinsicht das Scham- und Sittlichkeitsgefühl gröblich zu verletzen“ (BVerwG ebd.). Nach ständiger Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) ist die Möglichkeit einer sittlichen Gefährdung dann anzunehmen, wenn zu befürchten ist, dass durch den Konsum des Mediums das sittliche Verhalten des Kindes oder Jugendlichen im Denken, Fühlen, Reden oder Handeln von den im Grundgesetz und im Kinder- und Jugendhilfegesetz formulierten Normen der Erziehung abweicht. Das Oberverwaltungsgericht Münster bestätigte diese Spruchpraxis und stellte hierzu fest: „Da Kinder und Jugendliche ihre Sexualität entwickeln müssen, dabei auf Orientierungspunkte zurückgreifen und somit durch äußere Einflüsse steuerbar sind, kann all jenen Medien eine jugendgefährdende Wirkung zuzusprechen sein, deren Inhalt gesellschaftlich anerkannten sittlichen Normen eklatant zuwiderläuft“ (OVG Münster, Urteil vom 05.12.2003, Az. 20 A 5599/98).



Nach der Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) sind dies etwa Medien, in denen Menschen unter Ausklammerung von sozialen Beziehungen zu bloßen Sexualobjekten herabgewürdigt werden. Ebenfalls als unsittlich eingestuft werden Inhalte, die bspw. befürwortende – als einvernehmlich beschriebene – Schilderungen von Sexualkontakten zwischen Erwachsenen und Kindern darstellen, wie sie in einschlägigen Pädophilieforen oder -zeitschriften zur Rechtfertigung von sexuellem Missbrauch verbreitet werden (► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte).

Auch Schilderungen, die Jugendlichen den Eindruck vermitteln, die Anwendung von Gewalt bei der Ausübung von Sexualpraktiken sei grundsätzlich – auch ohne Zustimmung des jeweiligen Gegenübers – zulässig, um eigene sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen, sind als unsittlich einzuordnen. Derartige Schilderungen sind geeignet, Gewalttendenzen bei Jugendlichen zu fördern, und widersprechen dem Gebot der gegenseitigen Rücksichtnahme und der Achtung der körperlichen Unversehrtheit anderer Menschen.

Nicht schlechthin jugendgefährdend sind hingegen nach neuerer Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) unsittliche Schilderungen unterhalb der Pornografieschwelle von einvernehmlichen Handlungen aus dem Bereich der sado-masochistischen Sexualpräferenzen zwischen erwachsenen Personen, die innerhalb eines klar geregelten und abgesprochenen Rahmens stattfinden. Hiervon ausgenommen sind jedoch solche Darstellungen, die mit einer besonderen Erniedrigung oder Entwürdigung einer Person einhergehen oder die eine besonders intensive Gewalteinwirkung schildern, da hier die Einwilligung in den Hintergrund rückt.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche können mit Pornografie in der Rezipierendenrolle in Kontakt kommen, als Kommunikationsteilnehmende, wenn sie entsprechendes Material versenden oder erhalten sowie als Distribuierende, z. B. in Sozialen Online-Netzwerken. Prinzipiell kommt auch die Rolle der Produzierenden infrage.

Gefährdungsbezogen konzentriert sich der Fachdiskurs weitgehend auf die Rezeption durch Jugendliche und ist hier durch drei miteinander verbundene Diskussionsstränge geprägt: die Abgrenzungs-, die Wirkungs- und die Zugänglichkeitsfrage.

Das strafrechtliche Verständnis von Pornografie ist richtunggebend bei der Auseinandersetzung im gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz mit potenziellen Risiken und Gefahren durch medial rezipierte Pornografie (vgl. vorstehender Abschnitt). In verschiedenen Disziplinen liegt überdies jedoch ein mitunter weiteres

Beispiele aus der Spruchpraxis der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) zur Unsittlichkeit

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Drei Diskussionsstränge

Definitions- und Abgrenzungsfragen

Begriffsverständnis von Pornografie vor – gerade auch im Hinblick auf positive Nutzungsaspekte der Konsumierenden. So plädiert Döring (2015c) für einen weiten Pornografiebegriff, der lediglich auf den Kriterien Stimulationsintention und sexuelle Explizitheit fußt. Diesen ordnet sie als wertneutral ein und verweist darauf, dass er sich weitgehend mit dem Begriffsverständnis Jugendlicher decke (Döring 2015c, S. 344).

### Wirkungsannahme

Der zweite Diskussionsstrang betrifft die Wirkungsannahme, also inwieweit der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit entsprechendem Material sie negativ beeinflusst und so das Sozialisationsziel und die Bewältigung der sexualitätsbezogenen Entwicklungsaufgaben gefährdet oder beeinträchtigt. Je nachdem, welcher Pornografiebegriff zugrunde gelegt wird, sind hier vor allem negative Wirkungen (entsprechend dem rechtlichen Pornografiebegriff) oder auch positive Wirkungen („wertneutraler“ Pornografiebegriff) auf Emotionen, Einstellungen und Verhaltensweisen möglich (Döring 2015c, S. 350).

### Von Befriedigung der Neugier bis Entwicklungsgefährdung

Den Erkenntnisstand zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Kinder und Jugendliche insbesondere auch im Internet nach sexualitätsbezogenen Erfahrungen und Orientierung suchen, sowohl die eigenen Begehrens- und Erlebnisfähigkeiten sowie an sie selbst gerichtete Erwartungen betreffend als auch bezüglich allgemein akzeptierter Werte und Normen. Je nach individuellem Entwicklungsstand, Verständnisfähigkeit und Erfahrungshorizont sowie nach Inhalt und Gestaltung des pornografischen Materials kann der Umgang damit Kinder und Jugendliche informieren, anregen, erregen, belustigen, verunsichern, abstoßen oder nachhaltig beeinträchtigen bzw. in der Entwicklung (schwer) gefährden. Auch der motivationale, situative und soziale Kontext beeinflusst, wie Kinder und Jugendliche das Material erleben und verarbeiten, so vor allem, ob der Kontakt gezielt gesucht wird oder unvermittelt oder gar unfreiwillig stattfindet. (Quadara et al. 2017)

### Einschätzung des Realitätsgehalts relevant für Wirkungsintensität

Für die Frage der Wirksamkeit ist unter anderem die Einschätzung des Realitätsgehalts von Pornografie durch die Jugendlichen relevant. In der Zusammenfassung des internationalen Forschungsstandes kommt Vogelsang zu dem Schluss, „dass Jugendliche mehrheitlich zwischen Realität und pornografischer Fiktion differenzieren. Da ein Teil der Befragten jedoch angibt, Pornografie als Informations- und Inspirationsquelle für die eigene Sexualpraxis zu nutzen, muss davon ausgegangen werden, dass das Gezeigte durchaus einen Einfluss auf Jugendliche haben kann. [...] Problematisch kann die Rezeption von Pornografie insbesondere dann werden, wenn das präsentierte Geschlechtsrollenbild, die gezeigten Verhaltensweisen, etc. mit dem biografisch formierten sexuellen Skript übereinstimmen und Jugendliche so ihre Einstellungen und Verhaltensweisen als ‚Norm‘ bestätigt sehen“ (Vogelsang 2017, S. 108 f.).

Der dritte Diskussionsstrang wirft die Frage auf, inwieweit angesichts einer de facto leichten Zugänglichkeit von Internet-Pornografie und einer relativ verbreiteten Nutzung durch Jugendliche ein durch Tabuisierung geprägter Umgang es verhindert, den negativen Wirkungen sexual- und medienpädagogisch zu begegnen, und stellt eine offensive Thematisierung und Förderung von Pornografie-Kompetenz zur Debatte (Döring 2011; Vogelsang 2017).

Debatte um Pornografie-Kompetenz

Eine Konfrontation mit Pornografie im Internet betrifft vergleichsweise wenig Kinder: Laut Elternaussagen sind je nach Alter zwei bis sechs Prozent der 6- bis 13-Jährigen im Internet schon einmal auf Pornografie gestoßen. Die Angaben der Kinder selbst liegen in vergleichbarer Größenordnung (Feierabend et al. 2019, S. 61 f.). Bei Jugendlichen ist Pornografierezeption keine Seltenheit (Quandt/Vogelgesang 2018): 32 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 47 Prozent der 16- bis 17-Jährigen haben bereits Pornografie gesehen, Jungen zu einem wesentlich höheren Prozentsatz als Mädchen. Von denjenigen 14- bis 17-Jährigen, die Kontakt mit Pornografie hatten, nutzen ca. ein Drittel sie regelmäßig, auch hier mehr Jungen als Mädchen. Die Nutzung findet am häufigsten über das Smartphone oder den Computer/Laptop statt, so auch der Erstkontakt, der vor allem bei den Jüngeren häufig gemeinsam mit

Konfrontation mit Pornografie im Kindes- und Jugendalter



Freundinnen und/oder Freunden erfolgt. Das angegebene Alter des Erstkontakts liegt bei den 14- bis 15-Jährigen im Durchschnitt bei 12,7 Jahren, bei den 16- bis 17-Jährigen bei 14,1 Jahren. Bei der Hälfte aller befragten 14- bis 20-Jährigen war der Erstkontakt gewollt (Mädchen 38 %, Jungen 57 %). Beim Erstkontakt reagierten 47 Prozent der Mädchen und 19 Prozent der Jungen mit negativen Gefühlen. Zu vergleichbaren Ergebnissen kommen Neutze et al. (2018).

### Kontakt mit sexuellen Darstellungen

Von den in Deutschland lebenden Befragten der EU Kids Online-Studie (Hasebrink et al. 2019) geben die Hälfte (42 % der 12- bis 14-Jährigen; 65 % der 15- bis 17-Jährigen) an, in den letzten zwölf Monaten in irgendeiner Weise mit sexuellen Darstellungen in Kontakt gekommen zu sein. Von diesen wiederum geben 49 Prozent an, solche Bilder mindestens einmal im Monat mittels Endgeräten wie Smartphones oder Computern zu sehen. Mehr als ein Drittel (37 %) von denjenigen, die sexuelle Inhalte gesehen hatten, hatten diese gezielt ausgewählt (53 % der Jungen, 22 % der Mädchen); 47 Prozent hatten dies zumindest teilweise getan. Unbeabsichtigt damit konfrontiert waren 22 Prozent der 12- bis 14-Jährigen und 10 Prozent der 15- bis 17-Jährigen. Die Mehrheit der Jungen (61 %) fand Gefallen an den Darstellungen, während dies Mädchen seltener angeben (19 %). Ein Drittel der Mädchen bewertet das Gesehene als unangenehm (Hasebrink et al. 2019, S. 21 ff.).

### Datenlage zu Jugendlichen als Produzierende

Forschung zur Rolle von Jugendlichen als Kommunikationspartnerinnen und -partner oder als Produzierende von Pornografie liegt, abgesehen von kriminologischen Statistiken, bisher kaum vor. Auf das Versenden und Produzieren von Kinder- und Jugendpornografie durch Jugendliche wird im Abschnitt ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte eingegangen.

[Das Medienphänomen Pornografie und Unsittlichkeit ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybersex, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte sowie ► Sexting.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Pornografie

### Online-Kommunikation, Social-Media-Angebote, Werbung

Kinder und Jugendliche können durch E-Mails oder Messenger-Nachrichten oder im Rahmen von Online-Werbung direkt mit Pornografie konfrontiert sein oder auf einschlägige Angebote geleitet werden. Auch Social-Media-Profilen werden zur Bewerbung von Pornografie genutzt oder können pornografische Darstellungen enthalten, etwa im Rahmen von Werbung für Prostitution. Im Ausland gehostete Pornografie-Plattformen sind für Kinder und Jugendliche häufig leicht zugänglich.

Zur Vertiefung:

- Döring (2015c)
- Neutze et al. (2018)
- Quandt/Vogelgesang (2018)
- Vogelsang (2017)

### 3.2.26 Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte

#### Kurzbeschreibung

Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte haben den verherrlichenden Austausch zu Essstörungen, wie Magersucht und Bulimie („Ana“ als Abkürzung für Anorexia nervosa, „Mia“ als Abkürzung für Bulimia nervosa, zusammengefasst als Pro-Esstörungsinhalte, „Pro-ES“) zum Gegenstand. Charakteristisch ist, dass diese Inhalte nicht das Ziel verfolgen, die Krankheiten zu bekämpfen, sondern das selbstgefährdende Verhalten aufrechtzuerhalten. Diese Form der Online-Kommunikation kann auf Webseiten, in Chats oder in Sozialen Online-Netzwerken stattfinden. Typische Inhalte sind Texte oder Bilder („Thinspirations“) mit Geboten, „Gesetzen“ sowie Tipps und Tricks zum Hungern bzw. Abnehmen, die über verschiedene Angebotsstrukturen verbreitet werden und leicht auffindbar sind. (jugendschutz.net 2016a)

Verherrlichender Austausch über Essstörungen

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

In der rezeptiven Rolle können Kinder und Jugendliche Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalten begegnen, die durch Dritte verfügbar gemacht werden. Dabei muss es sich zunächst nicht um eine gezielte Ansprache einzelner Kinder und Jugendlicher handeln, sondern Texte, aber auch Videos oder Bilder können breite Gruppen erreichen. Findet eine Ansprache gezielt gegenüber einzelnen Personen statt, handelt es sich nicht selten um feste, exklusive Gruppen bzw. Communitys. Es ist anzunehmen, dass in diesen geschlossenen Gruppen durch den Bekanntheitsgrad der Mitglieder untereinander ein höherer Druck zur Beteiligung an der Verherrlichung von Essstörungen herrscht.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche können als Kommunikationspartnerinnen und -partner in Foren bzw. in ihren Communitys auftreten. Dort teilen sie Bilder, Videos und Texte miteinander, diskutieren und motivieren sich gegenseitig. Eingebettet in die Kommunikation sind beispielsweise die Erfüllung von Aufnahmekriterien oder Hunger-Challenges, deren Bestandteil oft Beweisfotos und -videos sind (z. B. ein Skinny Check, bei dem ein Oberschenkel mit beiden Händen ganz umfasst werden können muss). Kinder und Jugendliche initiieren teils auch selbst Hunger-Challenges, indem sie Freundinnen oder Freunde und Bekannte „nominieren“, d. h. zum Mitmachen auffordern. Im Falle des „Versagens“ droht der Ausschluss aus der Community.

Kinder und Jugendliche stehen auf der produzierenden Seite, indem sie Bilder, Videos oder Texte selbst erstellen, im Internet veröffentlichen und somit anderen zugänglich machen. Die „Beweisfotos und -videos“ im Rahmen von Hunger-Challenges sind z. B. Anlässe, selbst Inhalte bereitzustellen.

### Zusammenhang mit selbstverletzendem Verhalten und Suizid

Selbstverletzendes Verhalten und Suizid werden oft gemeinsam mit Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalten propagiert. Diese Inhalte finden sich auch in speziellen Kinder-Communities. jugendschutz.net führt im Hinblick auf jugendgefährdende Inhalte eine Bewertung von Bildern, Videos und Texten durch und fordert, dass Anbieter stärker in die Pflicht genommen werden, geeignete Maßnahmen gegen die kinder- und jugendgefährdende Nutzung ihrer Dienste zu unternehmen (Rauchfuß 2018).

### Physische und psychische Gefährdungen

Das Phänomen Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte wird vor allem im Hinblick auf physische und psychische Gefährdungen diskutiert. Zwar gibt es auch Hinweise auf selbstwertstabilisierende Funktionen bei einem Teil der Nutzenden, es überwiegen jedoch negative Effekte (Eichenberg et al. 2011). Relevanz entfalten Selbstgefährdungen wie Ritzen (► Selbstverletzendes Verhalten) und Essstörungen vor allem für junge Mädchen. Von 450 durch jugendschutz.net festgestellten Jugendschutzverstößen durch Profile, Bilder und Videos, die im Jahr 2015 zur Selbstverletzung animierten, stammten 90 Prozent von Mädchen im Alter von durchschnittlich 15 Jahren, die Jüngsten waren 9 Jahre alt (Glaser et al. 2015, S. 7). Durch das Wahrnehmen von Inhalten, die selbstverletzendes Verhalten zeigen, kann die eigene Hemmschwelle gesenkt und schädigendes Verhalten stimuliert werden. Kinder und Jugendliche, die Essstörungen überwunden haben, können durch verzerrte und idealisierende Darstellungen rückfällig werden. Unter den propagierten „Tipps“ zum Gewichtsverlust finden sich außerdem nicht zugelassene oder gesundheitsschädigende Arzneimittel. Ferner wird Hungern als Trend bzw. Lifestyle dargestellt.

### Verbindung zu Cybergrooming

Auch Erwachsene können sich in einschlägigen Foren bewegen und dort beispielsweise als Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Coaches auftreten, um die Kinder und Jugendlichen (vordergründig) in ihrem Abnehmprozess zu unterstützen. Dabei können freizügige Fotos jedoch auch kinderpornografisches Material darstellen (Brenneisen 2015) (► Cybergrooming, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte).

### Motivationen

Diskutiert wird zudem, was Kinder und Jugendliche dazu bewegt, auf Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte zurückzugreifen. So gehört es zu den altersgemäßen Entwicklungsaufgaben, den eigenen Körper akzeptieren zu lernen. Kinder und Jugendliche, die ein negatives Selbstbild bzw. ein geringes Selbstwertgefühl haben, empfinden das selbstgefährdende Handeln als selbstbestätigend und erhoffen sich, in einschlägigen Foren Gleichgesinnte zu finden. Mit diesen Partnern oder zumeist Partnerinnen können die Kinder und Jugendlichen gemeinsam hungern, sich gegenseitig bestärken und motivieren. Auf den Plattformen fühlen sie sich von der Community verstanden und ermutigt. Das suggerierte „Wir-Gefühl“ und der damit einhergehende Druck innerhalb der Community sorgen dafür, dass die Mitglieder keine Hilfsangebote suchen und annehmen. (Eichenberg et al. 2011; Eschenbeck/Knauf 2018)

[Das Medienphänomen Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Selbstverletzendes Verhalten und ► Suizidforen.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Foren**

Der Zugang zu selbstgefährdenden Materialien ist niedrigschwellig. Auch Lesekompetenzen sind nicht zwingend notwendig, denn über Social-Media-Anwendungen wie Instagram werden vorrangig Bilder mit einschlägigen Inhalten verbreitet (Glaser et al. 2016, S. 7). Unter dem Hashtag #anabuddy waren im Jahr 2015 mehr als 90.000 Beiträge auf Instagram abrufbar (Glaser et al. 2015) und insbesondere bei Tumblr (Glaser et al. 2016, S. 7) finden sich Angebote, die Hungern als Social-Media-Challenge propagieren. Außerdem existieren WhatsApp-Gruppen, die auf Social-Media-Plattformen beworben werden und auf die ein öffentlicher Zugriff nicht möglich ist (Bosse/Siefert 2018).

Social-Media-Plattformen und Messenger

Zur Vertiefung:

- Glaser et al. (2015)
- Glaser et al. (2017)
- jugendschutz.net (2016a)
- Rauchfuß (2018)

## **3.2.27 Profilbildung und -auswertung**

### **Kurzbeschreibung**

Unter „Profilbildung“ wird das systematische Sammeln und Auswerten von personenbezogenen Daten über Nutzerinnen und Nutzer von digitalen Diensten verstanden, das mit dem Ziel erfolgt, die gewonnenen Informationen im Interesse des Dienst-anbietenden zu nutzen. Diese Prozesse können mitunter auf der Basis diskriminierender Vorannahmen operieren und so potenziell Vorurteile reproduzieren (Kolleck/Orwat 2020).

Systematisches Sammeln und Nutzen personenbezogener Daten

### **Fokuspunkte der Fachdiskussion**

Die stationäre oder mobile Nutzung von Internetdiensten wie Suchmaschinen, Onlineshops und Navigationshilfen sowie Social-Media-Plattformen ist für ältere Kinder und Jugendliche nicht nur zum alltäglichen Begleiter geworden, sondern über Geräte und Dienste werden kontinuierlich Daten generiert, die das Leben der Nutzenden, ihre Aktivitäten, Bewegungen und Vorlieben dokumentieren. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, auf der Basis

Generierung weiterer Informationen mithilfe von Nutzungsdaten und statistischen Verfahren

|  |   |
|--|---|
|  | weniger vorliegender Datenpunkte mittels statistischer Verfahren auf weitere Merkmale einer Person zu schließen, wie beispielsweise psychologische Persönlichkeitseigenschaften oder die wirtschaftliche Lage. Die gezielte Nutzung und Auswertung derartiger Profile wird mit einer Reihe von Gefährdungen assoziiert:   |
| Falsche Hypothesen und Verletzung der Selbstbestimmung   | Mit der Auswertung werden Hypothesen über personenbezogene Informationen erstellt, die a) falsch sein können und bei denen b) den Nutzenden in der Regel nicht bewusst sein dürfte, dass diese Schlüsse über sie gezogen wurden. Dies kann aufgrund einer Einwilligung zur Datenerhebung und -verarbeitung rechtlich erlaubt sein, jedoch stellt sich die Frage, inwiefern ebendiese Einwilligung tatsächlich Transparenz über die getroffenen Schlussfolgerungen für die Nutzenden ermöglicht. Tangiert ist damit das Recht auf informationelle Selbstbestimmung.  |
| Manipulation der Meinungsbildung                         | Zur Manipulation können die über Profilbildung und -auswertung gewonnenen Informationen bei der Meinungsbildung genutzt werden und damit eine Gefährdung der demokratischen Willensbildung darstellen sowie zur Manipulation beim Konsum und damit auf eine Unterminierung mündiger Kaufentscheidungen abzielen. Dieses Phänomen wird auch unter den Begriffen „zielgerichtete Werbung“ und „Targeting“ diskutiert.   |
| Diskriminierung und Exklusion                            | Diskriminierung und Exklusion kann im Bereich der Marktteilnahme, z. B. über unterschiedliche Preise, im Bereich der öffentlichen Sicherheit und Ordnung, z. B. über verschärfte Kontrollen, sowie im Bereich des Versicherungswesens und der Gesundheitsfürsorge, z. B. über eine erforderliche Überwachung, um bestimmte Ansprüche erwirken zu können, stattfinden. Gerade benachteiligte Bevölkerungsgruppen gelten angesichts derartiger Verfahren als potenziell exklusionsgefährdet (BJK Bundesjugendkuratorium 2016, S. 14).   |
| Rollen von Kindern und Jugendlichen                      | Kinder und Jugendliche sind bei diesem Medienphänomen insbesondere in ihrer Rolle als Marktteilnehmerin bzw. -teilnehmer zu sehen. Aber jede aufgerufene Webseite (Rezipierende), jede Nachricht an Kontakte (Kommunikation und Interaktion) sowie jeder selbst eingestellte Inhalt, z. B. ein Bild (Produzierende) wie auch Reaktionen anderer darauf, können in der Profilbildung genutzt werden.   |
| Kenntnis und Haltungen noch nicht ausreichend untersucht | Betroffen sind potenziell alle Kinder und Jugendlichen, die digitale Dienste nutzen. Kenntnis und Haltungen von Kindern und Jugendlichen zu Profilbildung und Datenschutz allgemein sind noch nicht ausreichend untersucht. Studien, die die Perspektive von Kindern und Jugendlichen auf die Profilbildung ergründen, legen nahe, dass Kinder und Jugendliche zwar keinesfalls so unbedarft agieren, wie ihnen teils unterstellt wird, dass sie aber nur vage Vorstellungen von den Möglichkeiten der Profilbildung haben und teils fatalistische Haltungen entwickeln (Brüggen/Schober 2020; Gebel 2016). |



[Das Medienphänomen Profilbildung und -auswertung ist vernetzt mit ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Kettenbriefe, ► Kostenfallen, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Self-Tracking, ► Smart Speaker und vernetztes Spielzeug.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Profilbildung und -auswertung**

Das Phänomen ist nicht gebunden an bestimmte Dienste, sondern betrifft jegliche Nutzung des Internets, bei der Daten anfallen, die potenziell gesammelt werden können. Besonders im Fokus stehen allerdings diejenigen Dienste, die kontinuierlich auf dem Smartphone von Kindern und Jugendlichen laufen und potenziell eine Vielzahl von Facetten des Lebens der Nutzenden in ihren Profilen erfassen können. Bei der Sammlung und Verarbeitung von personenbezogenen Daten von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren müssen Anbieter entsprechend der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) die Einwilligung der Erziehungsberechtigten einholen. Weitergehend als diese Regelungen fordert der Verbraucherzentrale Bundesverband (2015), dass die Profilbildung bei Angeboten, die sich an unter 18-Jährige richten, unzulässig sein sollte, und bei anderen Angeboten eine Profilbildung unterlassen wird, sobald bekannt wird, dass die betroffene Person minderjährig ist.

Gesondert zu betrachten und relevant sind überdies ► Kettenbriefe, die zur Preisgabe persönlicher Daten verleiten oder zum ► Identitätsdiebstahl genutzt werden.

Zur Vertiefung:

- Gebel (2016)
- Nolden (2017c)

Gesamte Internetnutzung betroffen

## **3.2.28 Propaganda und Populismus**

### **Kurzbeschreibung**

Propaganda und Populismus sind normativ geprägte Begriffe. Welche Medieninhalte als „Propaganda“ bzw. „Populismus“ bezeichnet werden, ist Gegenstand gesellschaftlicher Debatten. Gegenwärtig wird „Propaganda“ definiert als „diejenige Form strategischer Kommunikation, der es um eine (in der Regel manipulative und oft verschleierte) systematische Einwirkung auf öffentliche Überzeugungen geht“ (Zywietz/Sachs-Hombach 2018, S. 2). Populismus ist eine Kommunikationsstrategie und als solche ein wesentliches Merkmal von Propaganda. Populistische Sprecherinnen und Sprecher argumentieren unter anderem, dass sie vermeintlich benachteiligte Gesellschaftsschichten (z. B. das „wahre“ Volk oder marginalisierte Gruppen) vor vermeintlich korrupten

Propaganda als strategische Kommunikation – Populismus als verbreitetes Mittel

intellektuellen Eliten und deren Institutionen in gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen verteidigen (Priester 2012).

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Verwendung der Begriffe ist umstritten

Die Verwendung der Begriffe „Propaganda“ und „Populismus“ ist umstritten, da sie Sprechende und Inhalte als problematisch markieren. „Propaganda“ als Begriff ist vor allem durch seine Verwendung in Nationalsozialismus und Faschismus und seine theoretischen Annahmen zur Beeinflussung „der Masse“ diskreditiert. Statt Propaganda nutzte die Kommunikationswissenschaft nach dem Zweiten Weltkrieg verstärkt Begriffe wie: Information, Persuasion, Public Relations, Werbung oder Marketing (Arnold 2008). Als „Propaganda“ bezeichnet werden gegenwärtig vor allem extremistische und populistische Medieninhalte. Populismus als Kommunikationsstrategie kann – wie Propaganda – keinem politischen Lager exklusiv zugeschrieben werden.

#### Charakteristische Merkmale von Populismus

Populistische Argumentationen sind an die jeweiligen Ideologien ihrer Sprecherinnen und Sprecher angepasst, gemeinsam ist ihnen jedoch, dass sie sich auf eine unartikulierte Meinung schweigender Mehrheiten berufen, politische Aussagen moralisieren, Emotionalisierung als Strategie nutzen, auf Polarisierung abzielen sowie antielitäre, antiintellektuelle und institutionenfeindliche Positionen einnehmen (Priester 2012). Geläufig ist hierbei auch die Differenzierung in Eigen- und Fremdgruppen, welche das Schaffen von Feindbildern unterstützt. Populistinnen und Populisten kritisieren zwar einerseits Politik, Wissenschaft und etablierte Massenmedien, nutzen besonders letztere jedoch auch, um ihre Botschaften zu verbreiten. Dabei hilft ihnen die Veröffentlichungslogik von Massenmedien, die auf Aufmerksamkeit und Quote angewiesen sind. Denn diese deckt sich in wichtigen Punkten mit der populistischen Argumentationslogik. Zu diesen Punkten gehören beispielsweise Emotionalisierung, Personalisierung, Skandalisierung und Dramatisierung oder die Erzeugung von Events (Diehl 2012, S. 19). Was Diehl in Bezug auf Massenmedien ausführt, zeigt sich noch deutlicher in populistischen Strategien bei der Verwendung von Social-Media-Angeboten.

#### Populistische Strategien in Sozialen Online-Netzwerken

Als ein wichtiges Kommunikationsziel populistischer Inhalte kann gelten, dass die Grenzen des Sagbaren verschoben werden sollen. Dazu werden verschiedene Strategien angewendet, für deren Erfolg es eine wichtige Rolle spielt, dass die Massenmedien populistische Inhalte, die gezielt auf Social-Media-Plattformen verbreitet werden, aufgreifen und deren Reichweite damit massiv erhöhen. Eine wichtige Strategie dafür ist die gezielte Provokation. So werden beispielsweise relativierende Vergleiche mit dem Nationalsozialismus oder rassistische Äußerungen strategisch in Sozialen Online-Netzwerken ausgespielt. Einzelne Massenmedien greifen die Äußerungen als Skandal auf und fordern eine Entschuldigung. Statt die Aussagen zurückzunehmen, werden sie von den populistischen Akteurinnen und Akteuren jedoch so umgedeutet, dass die Skandalisierung in der populistischen

Logik zum Skandal wird und die populistischen Akteurinnen und Akteure sich in die Opferrolle zurückziehen können. Im Ergebnis bekommen Populistinnen und Populisten Aufmerksamkeit, vergrößern die Reichweite für ihre Inhalte und bestätigen gegenüber ihrer eigenen Klientel, dass etablierte Akteurinnen und Akteure sie vorgeblich ungerecht behandeln (Dittrich et al. 2020, S. 32 ff.).

Social-Media-Plattformen haben sozialräumliche Eigenschaften (Brüggen/Schemmerling 2013), die populistischen Kommunikationszielen zuträglich sein können. Die mannigfachen Formen der Kommunikation und Vernetzung zwischen Individuen und Gruppen in Sozialen Online-Netzwerken, aber auch zwischen den verschiedenen Plattformen, Netzwerken und Messenger-Diensten, schaffen Räume, in denen populistische Inhalte teilweise die Mehrheitsmeinung darstellen. Die Existenz eines scheinbar ignorierten Volkswillens ist in diesen medialen Strukturen „simulierbar und dies durchaus mit strategischem Kalkül und realen Konsequenzen“ (Zywietz/Sachs-Hombach 2018, S. 6). Denn Soziale Online-Netzwerke erweitern das Spektrum wahrnehmbarer Meinungen – demokratieförderlicher wie populistischer oder extremistischer – und haben damit Einfluss auf die Wahrnehmung des Meinungsklimas zu gesellschaftlich diskutierten Fragestellungen (Schweiger 2017, S. 131 ff.).

Diese Ausführungen stehen im Zusammenhang mit Konzepten wie Filterblasen, Echokammern oder der Schweigespirale bzw. Silencing, die ihren Weg aus der Kommunikationswissenschaft in die öffentliche Diskussion gefunden haben. Kritisch zu hinterfragen sind diesbezüglich insbesondere technikdeterministische Ansätze, die die Verbreitung Sozialer Online-Netzwerke als Ursache gesellschaftlicher Polarisierung beschreiben (Bruns 2019). Auch liegen bisher nur wenige Studien vor, die die Meinungsbildung von Kindern und Jugendlichen sowie die Bedeutung medialer Inhalte für diese systematisch empirisch erforscht haben (Griese et al. 2020).

Kinder und Jugendliche sind nicht die Hauptzielgruppe von Propaganda, können aber Rezipierende, Beobachtende und Kommunizierende sein und werden teilweise gezielt miteinbezogen. Zum Beispiel können Kinder und Jugendliche als authentische Sprecherinnen und Sprecher ideologischer Botschaften instrumentalisiert werden. Auch werden sie teilweise gezielt als Opfer angeprangerter Missstände in Szene gesetzt. Auf diese Weise kann ihre strategische Inszenierung zur Emotionalisierung und Moralisierung von Debatten beitragen. Zudem können sie auch selbst die Verbreitung entsprechender Inhalte befördern. Insgesamt kann davon ausgegangen werden, dass der kritische Umgang mit propagandistischen und populistischen Inhalten auf Social-Media-Plattformen eine Herausforderung (nicht nur) für Kinder und Jugendliche darstellt.

[Das Medienphänomen Propaganda und Populismus ist vernetzt mit den Phänomenen ► Extremistische Inhalte, ► Fake News,

Soziale Online-Netzwerke als  
Meinungsverstärker

Meinungsbildung von Kindern  
und Jugendlichen kaum  
erforscht

Rollen von Kindern und  
Jugendlichen

► Hate Speech, ► Influencerinnen und Influencer, ► Online-Pranger/Doxing sowie ► Verschwörungserzählungen.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Propaganda und Populismus**

Soziale Online-Netzwerke,  
Messenger, Nachrichtenportale

Propagandistische und populistische Inhalte sind in den von Kindern und Jugendlichen genutzten Sozialen Online-Netzwerken vorhanden. Dort werden sie unter anderem durch Social Bots verbreitet (Frischlich/Grimme 2018; Hegelich/Janetzko 2016). Daten über den Kontakt von Kindern und Jugendlichen mit Propaganda und Populismus im Allgemeinen liegen jedoch nicht vor. Auf der Basis der Kontaktdaten mit propagandistischen und populistischen Erscheinungsformen wie ► Fake News, ► Extremistischen Inhalten und ► Verschwörungserzählungen kann jedoch davon ausgegangen werden, dass Kinder und Jugendliche während ihres Medienhandelns mit ihnen in Kontakt kommen.

Zur Vertiefung:

- Dittrich et al. (2020)
- Sachs-Hombach/Zywietz (2018)

## **3.2.29 Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)**

### **Kurzbeschreibung**

Kopie, Arrangement,  
(Wieder-)Veröffentlichung  
medialer Werke

Mit „Remix- und Sharing-Kultur“ werden zwei Phänomene bezeichnet, die eng verbunden sind mit den Möglichkeiten, mittels digitaler Technologien mediale Werke zu kopieren, neu zu arrangieren und wieder zu veröffentlichen. Mit „Remix“ ist primär das Verwenden medialer Werke anderer oder von Fragmenten davon zur Erstellung eines eigenen Werks gemeint. „Sharing“ (= Teilen) verweist vor allem auf das (Wieder-)Veröffentlichen medialer Werke anderer über digitale Plattformen.<sup>46</sup> Beide Praktiken sind in verschiedenen Jugendkulturen sowie im Medienhandeln von Kindern und insbesondere Jugendlichen verankert und berühren im Einzelfall zahlreiche rechtliche Fragestellungen. Häufig sind sie mit Urheberrechtsverletzungen verbunden.

### **Fokuspunkte der Fachdiskussion**

Verletzung des Urheberrechts und Umgehung von Alterskennzeichen

Entsprechende Urheberrechtsverletzungen können von Kindern und Jugendlichen bewusst oder unbewusst begangen werden, wenn sie als Produzierende eigene digitale Werke mit Anteilen von Werken anderer oder aber unverändert Werke anderer

<sup>46</sup> Daneben können noch weitere Facetten einer durch die Digitalisierung ermöglichten Sharing-Kultur thematisiert werden, wie beispielsweise das über digitale Technologien organisierte Teilen von Ressourcen beim Carsharing. Mit Blick auf die hier interessierende Fragestellung von Medienphänomenen mit potenziellen Gefährdungen für Kinder und Jugendliche sind diese Facetten jedoch nicht zentral.

(Videos, Musik etc.) online veröffentlichen. Zudem kann über solche Werke von Nutzenden („User-generated Content“) auch die Wirkung von Alterskennzeichen ausgehebelt werden, womit die Gefährdung der Konfrontation mit nicht altersangemessenen Inhalten gegeben ist. Dies gilt beispielsweise für das Erstellen von Filmen aus Computerspielen („Machinima“) und für das Genre der sogenannten Let's-Play-Videos, bei denen Spielverläufe gefilmt, kommentiert und online veröffentlicht werden (► Digitale Spiele).

Des Weiteren können auch von Kindern und Jugendlichen bereitgestellte Inhalte von anderen digital verändert oder geremixt und dabei in unvorteilhafte bzw. bewusst schädigende Kontexte gestellt werden (► Cybermobbing).

Neben dieser gefährdungsorientierten Betrachtungsweise wird das Bearbeiten von Medieninhalten in Konzepten der Remix-Kultur und der Sharing-Kultur als ein allen kulturellen Handlungen immanentes Prinzip diskutiert. So impliziert die Aneignung einer Kultur, dass Überliefertes zu eigen gemacht, eigenständig kombiniert und weitergegeben werden kann. Mit den digitalen Bearbeitungs- und insbesondere Veröffentlichungsmöglichkeiten weitet sich diese Form der Aneignung auch auf digitale Ausdrucksformen aus. Dies impliziert, dass Kinder und Jugendliche entsprechende Kompetenzen ausbilden müssen, um sich Kultur anzueignen und sich in ihr als selbstbestimmte Persönlichkeit einbringen zu können. Hierauf weist beispielsweise Jenkins (2010) mit dem Konzept der „Participatory Culture“ hin. Dieser Ansatz steht, bezogen auf die Remix- und Sharing-Kultur, wiederum in einem besonderen Spannungsverhältnis mit dem Schutz von Urheber- und Verwertungsrechten.

Die bisherigen Ausführungen verdeutlichen, dass Kinder und Jugendliche rezeptiv mit geremixten Inhalten in Berührung kommen können. Im Zuge einer aktiven Teilhabe können sie aber auch selbst als Produzierende auf bestehende Inhalte zurückgreifen oder diese Inhalte im Rahmen von Kommunikation an andere weiterleiten.

Aus den vorliegenden empirischen Untersuchungen lässt sich nur ausweisen, inwiefern Kinder und Jugendliche davon betroffen sind, dass eigene, selbst veröffentlichte Bilder von anderen (weiter-)genutzt werden. So geben in der DIVSI U25-Studie 48 Prozent der Befragten an, dass die unerlaubte Weiterverwendung ursprünglich von ihnen selbst geposteter Fotos für sie zu den größten Risiken der Internetnutzung gehört. Neun Prozent waren von diesem Risiko nach eigenen Angaben bereits betroffen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 78). Begrenzt auf den Zeitraum der letzten zwölf Monate geben bei der EU Kids Online-Studie vier Prozent der in Deutschland Befragten an, dass zumindest hin und wieder eine Seite oder ein Bild von der eigenen Person online erstellt worden sei, die/das gemein oder verletzend war (Hasebrink et al. 2019, S. 30). Kinder erleben auch, dass ihre Eltern Bilder von ihnen online stellen und dort mit

Bearbeitung von Inhalten durch Kinder und Jugendliche

Aneignung digitaler Kultur

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Nutzung eigener Bilder durch andere wird als hohes Risiko wahrgenommen

unterschiedlichen Öffentlichkeiten teilen (► Sharenting, Lampert et al. 2020). Es liegen keine Daten dazu vor, inwiefern Kinder und Jugendliche auch positive Erfahrungen damit gemacht haben, wenn Inhalte von ihnen zu einem Internet-Meme wurden.

[Das Medienphänomen Remix- und Sharing-Kultur ist vernetzt mit ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Digitale Spiele, ► Influencerinnen und Influencer und ► Sharenting.]

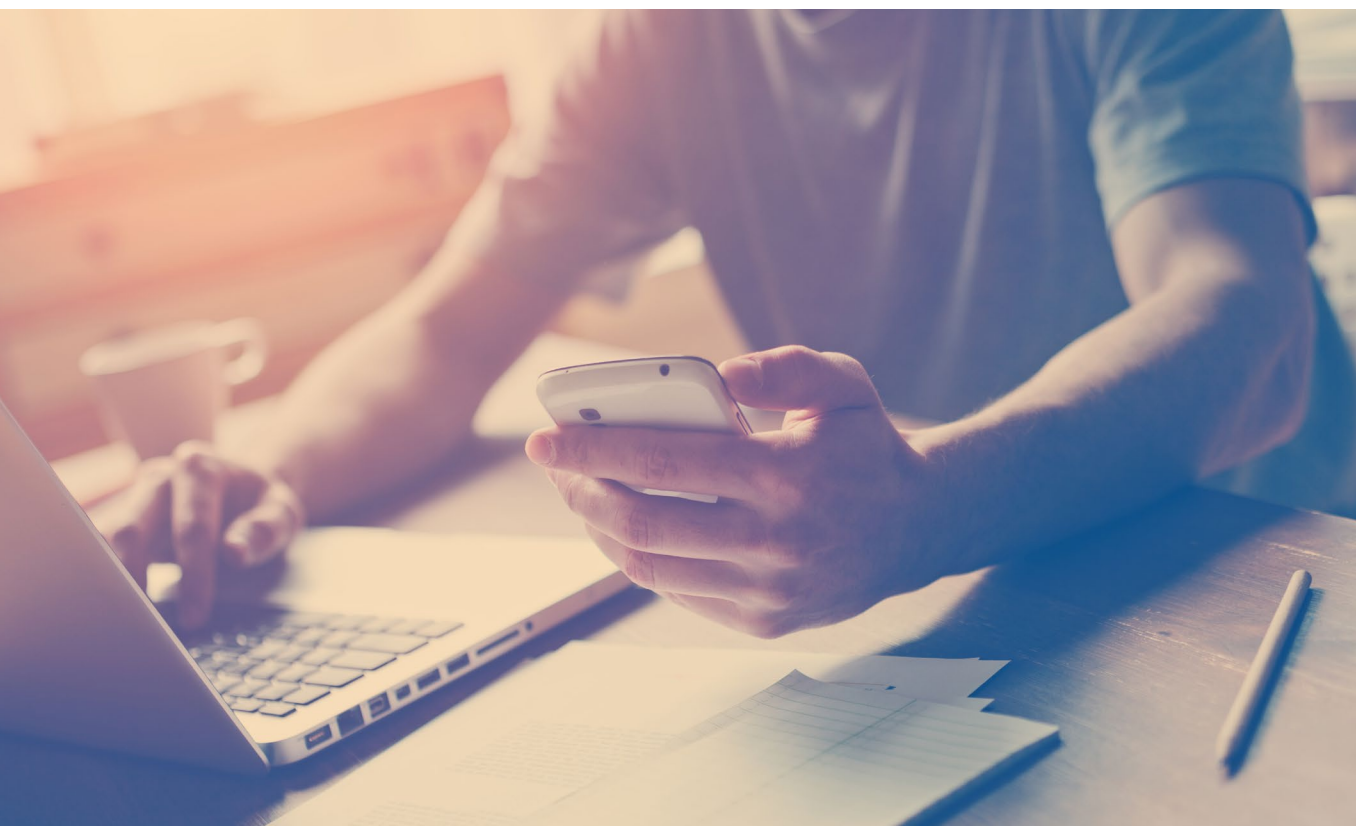
### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Remix- und Sharing-Kultur**

#### **Online-Plattformen mit Bildern, Filmen und Musik**

Auf bei Kindern und Jugendlichen beliebten Online-Plattformen spielt die Remix- und Sharing-Kultur eine wesentliche Rolle. Im besonderen Maße relevant ist die Remix- und Sharing-Kultur bei Internetangeboten, die Musik, Filme und Bilder bereithalten oder deren Veröffentlichung ermöglichen. Insbesondere sind hier solche Plattformen zu nennen, die zur kreativen Verwendung digitaler Werke auffordern, wie z. B. zur Herstellung von Playback-Gesangsvideos, und dies technisch erleichtern. So zeigt sich, dass 12- bis 14-jährige Nutzende von TikTok nur vage Vorstellungen von den dortigen urheberrechtlichen Rahmenbedingungen haben und zudem die Erfahrung machen, dass ihre eigenen Werke von anderen ohne ihre ausdrückliche Erlaubnis weiterverbreitet werden (Stecher et al. 2020, S. 30–31).

Zur Vertiefung:

- Stalder (2009)



### 3.2.30 Selbstverletzendes Verhalten

#### Kurzbeschreibung

Selbstverletzendes Verhalten (SVV), insbesondere das Verletzen der Haut (Ritzen, Schnippeln, Cutten, Verbrennen), wird in Form von Berichten, Fotos und Videos häufig online thematisiert und dokumentiert und damit der Rezeption und Kommunikation zugänglich gemacht. Bei SVV handelt es sich um eine Verhaltensauffälligkeit, die in der Regel auf dysfunktionale Bewältigungsversuche psychischer Belastungen oder eine psychische Störung hinweist und vor allem im Jugendalter auftritt. Aufgrund seiner kurzfristig emotional entlastenden Funktion im Rahmen der Belastung oder Störung hat das Verhalten selbstverstärkenden Charakter, sodass es mitunter entgegen besserem Wissen aufrechterhalten wird. Die Betroffenen sind meist nicht in der Lage, das impulsive Verhalten zu kontrollieren. SVV liegt vor, wenn eine Person dem eigenen Körper direkt, aktiv und wiederholt Verletzungen oder Beschädigungen zufügt, die nicht sozial akzeptiert oder kulturell üblich sind und die nicht selbsttötend wirken sollen (Limmer/Weinert 2018).

Verhaltensauffälligkeit mit selbstverstärkendem Charakter

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche können in Bezug auf die Online-Thematisierung und -Dokumentation des SVV Rezipierende sein, aber auch Kommunikationsteilnehmende oder Produzierende.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Da selbstverletzendes Verhalten sozial nicht akzeptiert ist, besteht eine Tendenz zur Tabuisierung. Viele Betroffene verheimlichen ihr Handeln deshalb aus Scham. Das Internet bietet ihnen die Möglichkeit, sich anonym darüber auszutauschen und soziale Unterstützung zu erfahren sowie sich über Hilfs- und Beratungsmöglichkeiten zu informieren. Prinzipiell ist zwischen Informations-, Selbsthilfe- und Beratungsangeboten auf der einen Seite sowie verharmlosenden oder verherrlichenden Beiträgen auf der anderen Seite zu unterscheiden. Allerdings wird im Fachdiskurs auch argumentiert, dass der Besuch von Selbsthilfeseiten bei ausgeprägter Dominanz des Themas im Leben der Betroffenen ebenfalls eine negative Triggerfunktion haben kann (Limmer/Weinert 2018). Die Perspektive der Kinder und Jugendlichen, die Bilder oder Videos produzieren und hochladen, sowie der jugendlichen Rezipientinnen und Rezipienten wird derzeit im Fachdiskurs kaum thematisiert.

Hilfsangebote vs. verharmlosende/verherrlichende Beiträge

Gefährdungen gehen vor allem von solchen Beiträgen aus, die SVV als psychisches Problem leugnen, verharmlosen oder verherrlichen, Tipps zur Ausführung geben oder gar dazu aufrufen, wie etwa in Form von ► gesundheitsgefährdenden Challenges (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020b; Glaser et al. 2018a). Dies kann bei gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen die Hemmschwelle für eigene selbstverletzende Handlungen senken. Wird selbstverletzendes Verhalten als normal oder

Gefährdungen

positiv dargestellt, kann dies Betroffene auch davon abhalten, Hilfe zu suchen. Zudem ist es sehr wahrscheinlich, dass diejenigen, die aktiv Bilder oder Videos posten, durch die erzielte Aufmerksamkeit (beispielsweise in Form von Kommentaren) in ihrem selbstschädigenden Handeln bestärkt werden. Überdies besteht in der produzierenden Rolle die Gefahr der Stigmatisierung, sofern die Betroffenen identifizierbar sind. Ebenfalls nicht auszuschließen ist, dass es zu Überbietungsdynamiken kommt, da mehr Kommentare gepostet werden, je schwerer die dokumentierten Verletzungen sind (Brown/Plener 2018).

### Digitale Selbstverletzung als eine Variante von SVV

„Digitale Selbstverletzung“ („digital self-harm“/„cyber self-harm“) bezeichnet das anonyme Posten verletzender Kommentare über die eigene Person. Eine amerikanische Studie aus dem Jahr 2017 zeigt, dass sechs Prozent der befragten 5.593 12- bis 17-Jährigen angeben, dass sie sich schon einmal selbst im Internet bloßgestellt haben (Patchin/Hinduja 2017). Bislang ist noch nicht umfassend geklärt, was Jugendliche dazu bewegt. Als Gründe geben die Befragten Selbsthass, den Wunsch nach Aufmerksamkeit, Depressionen sowie Neugier oder Spaß an den Reaktionen anderer an. Patchin und Hinduja (2017) vermuten, dass digitale Selbstverletzung zum Teil Ähnlichkeiten mit körperlichem selbstverletzendem Verhalten aufweisen kann. Für manche Jugendliche kann es ein dysfunktionaler Bewältigungsversuch psychischer Belastungen sein.

### Nutzungszahlen nicht bekannt

Nicht geklärt ist, wie viele betroffene Kinder und Jugendliche das Internet nutzen, um sich mit SVV rezeptiv, kommunizierend oder produzierend auseinanderzusetzen. Eine Befragung von 1.044 Kindern und Jugendlichen im Alter von 9 bis 17 Jahren ergibt, dass 10 Prozent der Befragten in den letzten 12 Monaten zumindest „ein paar Mal“ Inhalte online gesehen haben, in denen man erfährt, wie man sich selbst körperlich wehtut oder verletzt (Hasebrink et al. 2019, S. 29). Bei Befragungen im Schulkontext geben 25 bis 35 Prozent an, sich irgendwann einmal in ihrem Leben absichtlich selbst verletzt zu haben; zwölf Prozent geben an, dies wiederholt getan zu haben. Das Verhalten tritt bei Mädchen deutlich häufiger auf als bei Jungen und zeigt einen Häufigkeitsgipfel um das 15./16. Lebensjahr mit nachfolgender Reduktion der Betroffenenzahlen (Plener et al. 2017).

[Das Medienphänomen Selbstverletzendes Verhalten ist vernetzt mit den Phänomenen ► Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte sowie ► Suizidforen.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit selbstverletzendem Verhalten

#### Foren, Blogs, Soziale Online-Netzwerke

Kinder und Jugendliche können in Foren und Blogs, zunehmend aber auch durch Bilder oder Videos von Selbstverletzungen in Sozialen Online-Netzwerken auf das Thema stoßen.



In Netzwerken finden häufig szenetypische Keywords und Hash-tags Verwendung (Rauchfuß 2018). Viele Angebote, die selbstverletzendes Verhalten propagieren, enthalten auch Inhalte zu den Themen Suizid und Pro-Ana (jugendschutz.net 2015a).

Eine im April 2016 durchgeführte Instagram-Analyse erbrachte, dass über vier Fünftel der relevanten Accounts anonym waren (Brown et al. 2018). Dort, wo sich Alter bzw. Geschlecht der Profilinhaberinnen und -inhaber identifizieren ließen, gaben die meisten an, weiblichen Geschlechts zu sein; das angegebene Alter lag zwischen 12 und 21 Jahren mit einem Durchschnitt von 14,8 Jahren. Analysiert wurden 2.826 Instagram-Fotos, die Selbstverletzungswunden oder Narben zeigten und durch einschlägige deutschsprachige Hashtags gekennzeichnet waren, einschließlich Kommentaren sowie 1.154 zugehörigen Accounts. Nicht feststellbar war, inwieweit die hochgeladenen Fotos selbst hergestellt waren. Die Kommentare zu den Bildern waren überwiegend empathisch und zielten auf Ermutigung zur Aufgabe des problematischen Verhaltens ab.

Zur Vertiefung:

- Brown et al. (2018)
- Limmer/Weinert (2018)
- Plener et al. (2017)
- Rauchfuß (2018)

### 3.2.31 Self-Tracking

#### Kurzbeschreibung

Unter „Self-Tracking“ wird die Messung bzw. Protokollierung und Auswertung eigener körperlicher oder psychologischer Parameter (z. B. Emotionsindikatoren) mittels digitaler Technik (z. B. Smartphone-Apps, Wearables, Schrittzähler, Fitnessuhren und -armbänder) verstanden. Je nach eingesetzter Technik werden die gewonnenen Daten online erfasst und ggf. auch mit Social-Media-Anwendungen vernetzt. (Jacob et al. 2017)

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche können mit dem Phänomen als Marktteilnehmende, Kommunikationspartnerinnen bzw. -partner und (Daten-)Produzierende in Berührung kommen.

Ziel des Self-Trackings ist häufig eine Selbstoptimierung durch die Kontrolle gesundheits-, fitness- oder leistungsbezogener Messwerte. Weniger zielgerichtete Motivationen liegen in der spielerischen Anwendung und der Neugier auf Prozesse, die der eigenen Wahrnehmung nicht zugänglich sind (z. B. Schlafverhalten) oder deren Erfassung sonst aufwendiger wäre. (Duttweiler 2016)

#### Instagram-Analyse

#### Digitale Selbstprotokollierung

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

#### Ziel: Selbstoptimierung

### Risiken: Datenschutz, Profilbildung, fragwürdige Normen

Gefährdungen bestehen zum einen bezüglich des Datenschutzes, also etwa in der Auswertbarkeit und missbräuchlichen Verwendung der gewonnenen Daten durch die Anbieter oder andere Nutznießerinnen und Nutznießer, wie Analyse- und Werbedienste (► Profilbildung und -auswertung), teils unter Einsatz von (materiellen) Anreizen, deren schwere Erreichbarkeit für Kinder und Jugendliche kaum erkennbar ist. Gefährdet wird hiermit die informationelle Selbstbestimmung, auch aufgrund der mitunter ungenügend verständlichen Aufklärung der Nutzenden durch Datenschutzhinweise. In Bezug auf die Datenverarbeitung und die Gefährdung der eigenen Datensouveränität kann überdies eine Ohnmachtswahrnehmung bei den Kindern und Jugendlichen beobachtet werden, die sich in einer fatalistischen Grundhaltung im Umgang mit Daten ausdrückt und keine besondere Sensibilität in Bezug auf freigegebene Daten umfasst. Dies ist als bedenklich wahrzunehmen, gerade da es sich bei den gesammelten Daten mitunter um sensible Information handelt (Brüggen/Schober 2020). Die Rückmeldung der Messergebnisse sowie deren Auswertung und Visualisierung kann die Anpassung an Norm- oder Durchschnittswerte nahelegen, deren Relevanz und Herkunft meist intransparent sind (Selke 2017). Dies und die Veröffentlichung entsprechender Daten in Sozialen Online-Netzwerken kann Druck erzeugen, bestimmten, u. U. problematischen Idealnormen zu entsprechen. Zudem nehmen Kinder und Jugendliche Soziale Online-Netzwerke in Bezug auf Self-Tracking als stark kompetitives Umfeld wahr, in dem sie selbst jedoch nicht bestehen können. Daher erwarten sie für ihre eigenen getrackten sportlichen Aktivitäten dort keine Anerkennung. Ihnen ist bewusst, dass der zahlenbasierte Vergleich von persönlichen Leistungen in diesen Netzwerken auch mit negativen Folgen – wie einem Vergleich mit anderen anhand falscher Parameter (z. B. Häufigkeit statt sauberer Ausführung einer Übung) – einhergehen kann (Brüggen/Schober 2020). Insbesondere gesundheitsbezogene Apps können bei ungünstigen individuellen Voraussetzungen unerwünschte Effekte nach sich ziehen (z. B. Verstärkung von Essstörungen oder Krankheitsängste, Lampert 2017).

### Kaum empirische Erkenntnisse über Self-Tracking von Kindern und Jugendlichen

Zum Self-Tracking von Kindern und Jugendlichen liegen bisher kaum Daten vor. Aus der JIM-Studie 2019 geht hervor, dass 13 Prozent der befragten 12- bis 19-Jährigen Wearables besitzen. Inwieweit Self-Tracking-Anwendungen auf dem Smartphone genutzt werden, ist nicht ersichtlich (Feierabend et al. 2020, S. 5 ff.). Dander (2017) vermutet, dass die Verwendung durch Kinder und Jugendliche bislang gering ist, während andere Autorinnen und Autoren davon ausgehen, dass im Rahmen der körperlichen Selbstoptimierung „Self-Tracker und andere Techniken des ‚quantified self‘ gerade auch bei Jugendlichen Konjunktur“ haben (Gaupp/Lüders 2016, S. 7). Eine explorative Studie zu Erfahrungen von jungen Menschen mit Self-Tracking im Freizeitsport gibt Hinweise auf Nutzungsmotive (Brüggen/Schober 2020). Einerseits zeigt sich, dass Jugendliche Self-Tracking zur Unterstützung

des eigenen Lebensentwurfs verwenden. So nutzt beispielsweise eine 18-jährige Befragte das Self-Tracking, um sich fit für die Bewerbung bei der Polizei zu machen. Zudem lässt sich das Motiv, zielorientiert die eigene Leistung zu steigern, erkennen. Self-Tracking dient den Jugendlichen dabei sowohl zur sozialen Interaktion als auch zum Erreichen eines individuellen Ziels. Durch diese Art der Nutzung entstehen neue Beziehungsdynamiken, Anerkennungsbezüge und persönliche Ziele, die für die Befragten das Tracken als Mittel zur zielorientierten Leistungssteigerung qualifizieren. So zeigt sich, dass Self-Tracking für Jugendliche neben dem Sport auch für die Auseinandersetzung mit sich selbst relevant wird (Brüggen/Schober 2020).

[Das Medienphänomen Self-Tracking ist verbunden mit den Phänomenen ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Influencerinnen und Influencer, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte und ► Profilbildung und -auswertung.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Self-Tracking**

Die Verwendung von Self-Tracking-Technologie setzt in der Regel eine individuelle Entscheidung voraus. Ergebnisse des Self-Tracking können in spezialisierten (z. B. app-spezifischen) oder allgemeinen Sozialen Online-Netzwerken rezipiert oder veröffentlicht werden; Werbung für entsprechende Anwendungen (Apps, Wearables, Smartwatches, Tracker) ist an keine spezifischen Online-Strukturen gebunden. Orientierung bei der Kaufentscheidung bieten Kindern und Jugendlichen Inhalte in Sozialen Online-Netzwerken. Meist durch Influencerinnen und Influencer vermittelt, nehmen junge Menschen auf Social-Media- und Video-Plattformen verschiedene Self-Tracking-Möglichkeiten wahr oder informieren sich gezielt über bestimmte Technologien, deren Funktionen sowie Vor- und Nachteile (Brüggen/Schober 2020).

Ergebnisse in  
Social-Media-Angeboten,  
Werbung überall  
im Internet

Zur Vertiefung:

- Brüggen/Schober (2020)
- Dander (2017)
- Gaupp/Lüders (2016)
- Jacob et al. (2017)

### 3.2.32 Sexting

#### Kurzbeschreibung

Sexuell freizügige  
Bildbotschaften

Der Begriff „Sexting“ umfasst das internetbasierte Versenden bzw. den wechselseitigen Austausch von sexuell freizügigen Bildbotschaften (Fotos/Videos, ggf. mit Texten), „Sexts“ genannt.

Einvernehmlichkeit, Privatheit,  
Eigenproduktion

Bei Döring (2015d, S. 16) sind weitere definitorische Bestandteile die Einvernehmlichkeit und Privatheit des Austauschs sowie die Eigenproduktion der Fotos/Videos, (i. d. R.) mit einer Smartphone-kamera. Damit grenzt Döring (2015d) Sexting gegen nicht einvernehmlichen Umgang mit intimmem Bildmaterial ab, in Analogie zur Abgrenzung einvernehmlicher Sexualkontakte gegenüber sexueller Gewalt.

Strafrechtliche Grenzen

Kinder- und jugendpornografische Inhalte sind unter Strafe gestellt. Man wird je nach Einzelfall daher stets – neben tatsächlichen Folgen und Risiken, etwa psychische Konsequenzen für Interagierende – auch eine mögliche strafrechtliche Relevanz, insbesondere unter den einschlägigen pornografiebezogenen Strafnormen, mitbeachten müssen<sup>47</sup> (► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Pornografie und Unsittlichkeit).

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Rollen von Kindern und  
Jugendlichen

Kinder und Jugendliche können in drei Rollen mit Sexting und möglichen Folgen in Kontakt kommen: als Versendende, Empfangende oder Weiterleitende. In all diesen Fällen sind sie Kommunizierende. Als Versendende sind sie in der Regel auch Produzierende, als Empfangende Rezipierende.

Risiko der fehlenden  
Einvernehmlichkeit

Gefährdungen werden unter verschiedenen Aspekten diskutiert. Eine zentrale Rolle spielt das Fehlen von Einvernehmlichkeit: Ist diese nicht geklärt, können sich die Sexts-Empfangenden belästigt oder auch durch Gegenseitigkeitsnormen zur Erstellung eigener Sexts gedrängt fühlen. Die Sexts können ohne Einverständnis der abgebildeten Person oder unter Druck entstanden sein: so können sie abgenötigt bzw. erzwungen/erpresst, heimlich aufgenommen oder durch Bildbearbeitung (Fotomontage) produziert sein.

Risiko der Weiterverbreitung/  
Veröffentlichung

Sexts können ohne Einverständnis der Abgebildeten (weiter-) verbreitet/veröffentlicht werden oder dies wird erpresserisch angedroht, was auch zeitverzögert möglich ist (z. B. sogenannte Rache pornos oder Revenge Porn bei Beziehungskonflikten oder

<sup>47</sup> Mit Blick auf strafbare kinder- und jugendpornografische Inhalte ist zu beachten, dass eine strafbefreiende Einwilligung der betroffenen Person(en) nur bei jugendpornografischen Inhalten unter den engen Voraussetzungen des § 184c Abs. 4 StGB möglich ist. Nach dieser Ausnahmenvorschrift sind die dort genannten Handlungen (z. B. das Herstellen oder die Besitzverschaffung) von Personen in Bezug auf einen solchen jugendpornografischen Inhalt straflos, den sie ausschließlich zum persönlichen Gebrauch mit einer wirksamen Einwilligung der dargestellten Personen hergestellt haben.



bei bzw. nach Beendigung der Beziehung). Die Verbreitungsandrohung kann auch im Kontext von ► Cybergrooming eine Rolle spielen (Erpressung zur Herstellung weiterer Sexts oder zur Erzwingung von Offline-Kontakt). Kinder und Jugendliche, die Sexts erhalten, die Dritte zeigen, können sich je nach Bewertung des Bildinhalts und angenommener Intention der Versendenden ins Vertrauen gezogen und/oder zu einer Mittäterschaft aufgefordert fühlen. Sie stehen vor der Entscheidung, wie sie reagieren (ignorieren, Position beziehen, weiterleiten) und haben damit eine den Bystandern (► Cybermobbing) vergleichbare Rolle, vor allem, wenn sie die abgebildete Person kennen. Damit einhergehen können beispielsweise aversive Gefühle und eine Beeinträchtigung des psychischen Wohlbefindens.

Auf einer anderen Ebene liegen die Risiken von Datenlecks bei speichernden Diensten/Plattformen und Account-Hacking, wenn Dritte Zugriff auf die Bilder/Videos der vertraulichen Kommunikation erhalten.

Inwieweit es sich bei Sexting um normabweichendes Verhalten handelt, wird international kontrovers diskutiert (im Überblick: Dekker et al. 2016): Sexting wird in einigen Studien als normabweichendes Verhalten eingeordnet, das eine fehlgeleitete Suche nach Aufmerksamkeit darstelle und/oder als eine sexuelle Selbstdegradierung, die sich negativ auf das Selbstwertgefühl auswirke (Devianz-Position). Die Versendenden signalisierten sexuelle

Risiko von Datenlecks/Hacking

Diskussion: normabweichendes Verhalten?

Verfügbarkeit, was das Risiko sexueller Viktimisierung berge. Zum anderen wird Sexting als Vorstufe zu späteren abweichenden oder riskanten Formen von Sexualverhalten betrachtet. Andere Studien weisen darauf hin, dass Sexting mit Viktimisierungserfahrungen und erhöhter Risikobereitschaft in Verbindung stehen kann. Der Devianz-Position wird in der aktuellen deutschsprachigen Fachliteratur widersprochen. So argumentieren Döring (2015d) und Hajok (2015), einvernehmliches Sexting sei entsprechend der zunehmenden Integration von Online-Kommunikation in die zwischenmenschlichen Beziehungen eine normale zeitgenössische Form der Sexualitätsausübung. Als Indikator dafür werden die weite Verbreitung unter Erwachsenen (Döring 2015d) und die unter Jugendlichen etablierte Norm der Wechselseitigkeit (Hajok 2015, S. 5) angeführt. Zum anderen gründe die Einordnung von Sexting als Selbstdegradierung auf Wertvorstellungen, die sexuelle Offensivität und Aktivität (vor allem weiblicher) Jugendlicher als per se unerwünscht betrachte (Tillmann 2017). Die Devianz-Position konfliktiere mit dem Sozialisationsziel der sexuellen Selbstbestimmtheit und sei Grundlage für das Phänomen, dass im Falle der nicht einvernehmlichen Weiterverbreitung die Geschädigten statt der Täterinnen bzw. Täter verantwortlich gemacht würden (Döring 2015d).

### Verbreitung von Sexting

Einem internationalen Studienüberblick entsprechend findet einvernehmliches Sexting bei präpubertären Kindern kaum statt (Vogelsang 2017). In allen dort berücksichtigten Studien geben jeweils mehr Befragte an, Sexts erhalten als versendet zu haben (Vogelsang 2017, S. 112 ff.). In einer Befragung von Schülerinnen und Schülern im Jahr 2018 (Hajok et al. 2019) geben fünf Prozent der Teilnehmenden der fünften Jahrgangsstufe an, bereits freizügige Bilder oder Videos von sich verschickt zu haben; in der zehnten Jahrgangsstufe sind es 17 Prozent. Dabei handelt es sich bei den Mädchen überwiegend um Fotos im Bikini oder in Unterwäsche, bei den Jungen häufiger um solche mit nacktem (Ober-)Körper. Inwieweit die Jugendlichen freiwillig oder auf Druck handelten, bleibt in dieser Befragung offen. In der EU Kids Online-Studie (Hasebrink et al. 2019, S. 23 ff.) geben 24 Prozent der befragten deutschen Jungen und 16 Prozent der Mädchen im Alter von 12 bis 17 Jahren an, in den letzten zwölf Monaten Nachrichten sexuellen Inhalts versendet bzw. gepostet zu haben. In den meisten Fällen sind die Inhalte an jemanden direkt gerichtet; 43 Prozent der Befragten, die angeben, entsprechende Nachrichten versendet zu haben, haben dies jedoch so getan, dass auch andere sie sehen konnten. Bei den Befunden der EU Kids Online-Studie bleibt wiederum offen, inwieweit es sich bei diesen Nachrichten um Abbildungen der eigenen Person handelt. Auch die (Un-)Freiwilligkeit ist nicht explizit erfragt worden. In der DIVSI U25-Studie ist ein Fünftel der Befragten der Auffassung, Sexting gehöre heutzutage „einfach dazu“; 16 Prozent der 14- bis 24-Jährigen geben an, bereits Nacktbilder versendet zu haben (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 69).

In der wissenschaftlichen Diskussion werden folgende Positionen von Jugendlichen aufgegriffen: Sexting gilt einerseits als reizvolles Element der Beziehungspflege und -anbahnung (Liebesbotschaft, symbolisches Geschenk, Vertrauensbeweis) sowie als sexuelle Selbsterfahrung (Selbstvergewisserung, sexuelle Exploration). Unter diesem Aspekt kann der Austausch von Sexts auch im Freundeskreis oder im unverbindlichen Kontakt (Flirt) stattfinden (Vogelsang 2017, S. 118). Andererseits ist die Grenzziehung zwischen erwünschtem Austausch und unerwünschter Belästigung schwierig. Beides wird in qualitativen Gruppendiskussion mit Jugendlichen als verbreitete jugendkulturelle Praxis beschrieben (Budde et al. 2020). Zudem „... ist anzunehmen, dass Jugendliche und Erwachsene unterschiedliche Ansichten darüber haben, wo die Grenze zwischen vertretbarer sexueller Exploration unter Gleichaltrigen und missbräuchlichen bzw. potenziell missbräuchlichen Prozessen liegt [...]. Die hierdurch entstehende Spannung wird durch die grundsätzliche Illegalität sexuell expliziter Abbildungen von Minderjährigen weiter verschärft“ (Dekker et al. 2016, S. 44). Jugendliche halten Sexting für riskant; die Gefahr der unautorisierten Weitergabe wird allerdings häufiger von Mädchen als von Jungen problematisiert (Budde et al. 2020). Auch Personen dieser Altersgruppe neigen im Falle der nicht autorisierten Verbreitung/Veröffentlichung häufig zur Devianz-Position, die vor allem weiblichen Opfern eine Normverletzung anlastet oder zumindest Unachtsamkeit gegenüber den mit dem Sexting verbundenen Risiken (Dekker et al. 2016, S. 52).

[Das Medienphänomen Sexting ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybersex, ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Kontakt- und Dating-Apps sowie ► Pornografie und Unsittlichkeit.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Sexting

Kinder und Jugendliche können Sexting in Messengern und auf Social-Media-Plattformen begegnen bzw. entsprechend aktiv werden.

Zur Vertiefung:

- Dekker et al. (2016)
- Döring (2015d)

### Positionen von Jugendlichen zu Sexting

### Messenger und Social-Media-Plattformen

### 3.2.33 Sharenting

#### Kurzbeschreibung

Eltern teilen Fotos, Videos und andere Inhalte des Kinderlebens in Sozialen Online-Netzwerken

Sharenting – ein Kofferwort aus „Sharing“ (Teilen) und „Parenting“ (elterliche Betreuung/Erziehung) – bezeichnet das Präsentieren von Inhalten aus dem Leben des Kindes in Sozialen Online-Netzwerken, insbesondere Fotos und Videos, durch die Eltern. Bei der Abwägung, welche kindbezogenen Informationen wo und für wen online gestellt werden, sind die Persönlichkeitsrechte der Kinder tangiert. Zudem ist in Rechnung zu stellen, dass gerade in Bezug auf kindbezogene Informationen im Netz spezifische Risiken bestehen. Angesichts der eigenen Bedürfnisse und der Erwartungen des sozialen Umfelds, die passende Entscheidung zu treffen, kann eine Herausforderung darstellen, mit der Eltern unterschiedlich umgehen.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Ausdruck elterlicher Freude und Einbezug des sozialen Umfelds

Die Frage, welche Einblicke in die Lebenswelt wem in Sozialen Online-Netzwerken gewährt werden, stellt sich auch im Hinblick auf das Familienleben. Gerade in Bezug auf kindbezogene Informationen kommt Eltern eine besondere Verantwortung zu, die mit mehreren ethischen Fragen verknüpft ist. Im günstigen Fall können Eltern durch das Teilen kindbezogener Daten ihren positiven Gefühlen für das Kind Ausdruck verleihen und zu einer guten Entwicklung der sozialen Beziehungen des Kindes beitragen, indem sie den Kontakt des Kindes zu anderen Bezugspersonen unterstützen. Auch kann die Preisgabe der Informationen dazu dienen, erzieherischen Rat einzuholen (Kim/Grote 2020). Allerdings entfaltet die Möglichkeit der familienbezogenen Selbstdarstellung im Netz auch ihre eigenen performativen Zwänge zur Inszenierung eines heiteren und positiven Familienlebens (Autenrieth 2017).

Rollen von Kindern und Jugendlichen

In der Rolle von Rezipientinnen und Rezipienten können Kinder und Jugendliche erfahren, was ihre Eltern über sie bzw. andere Eltern über ihre Kinder im Netz veröffentlichen und dies ggf. kommentieren und/oder weiterverbreiten.

Negative Folgen von Oversharing

Im ungünstigen Fall kann die Veröffentlichung die Entwicklung des Kindes und seine sozialen Beziehungen aber auch negativ beeinflussen. Dies gilt vor allem auch im Fall von Oversharing bzw. Oversharenting, wenn etwa zu viele oder ungeeignete Informationen preisgegeben werden und dadurch ein Kind identifizierbar oder lokalisierbar gemacht wird oder die Informationen einer unkontrollierten Öffentlichkeit zugänglich werden (Glaser 2020b, S. 22–23; jugendschutz.net 2019a). Extreme Formen des Oversharenting finden sich bei Eltern, die ihre Kinder zu Werbezwecken bzw. als Influencerinnen und Influencer einsetzen (Dreyer et al. 2019). Darüber hinaus geben Eltern, die Oversharing betreiben, ihren Kindern ein ungeeignetes Vorbild für die eigene Social-Media-Praxis. Folgen Kinder und Jugendliche dem Beispiel einer ausufernden Selbstpräsentation auf Social-Media-Plattformen, setzen sie sich Risiken aus (► Exzessive Selbstdarstellung).



Vor allem im jüngeren Alter kann die Identität des Kindes in der digitalen Welt frühzeitig geprägt werden, ohne dass es selbst darauf Einfluss nehmen kann. Im Grundschulalter haben betroffene Kinder bei der Beurteilung, welche Fotos oder Videos problemlos in Sozialen Online-Netzwerken welchen Personenkreisen gezeigt werden können, allerdings oft eine andere Meinung als die Eltern. So empfinden sie beispielsweise Fotos als beschämend oder befürchten Mobbing, wo Eltern kein Problem erkennen (Kutscher/Bouillon 2018; Lampert et al. 2020). Dies verweist darauf, dass Kinder bei der Entscheidung, was veröffentlicht wird, mitbestimmen sollten. Setzen sich Eltern über das Bedürfnis des Kindes nach Privatheit hinweg, kann dies das Vertrauen in die Eltern nachhaltig erschüttern (Haley 2020, S. 1011). Allerdings dürfte die Zustimmung des Kindes für die Abwägung allein nicht ausreichen, da fraglich ist, inwieweit Kinder negative Folgen – z. B. die nicht kontrollierbare Verbreitung in der Öffentlichkeit – realistisch abschätzen können.

Kim und Grote (2020) weisen darauf hin, dass die Veröffentlichung kindbezogener Informationen in Sozialen Online-Netzwerken ein „Recht des Kindes auf eine offene Zukunft“ (ebd., S. 22) beeinträchtigen kann. Dies betrifft zum Ersten die Entscheidung, ob das Kind bzw. die/der Jugendliche überhaupt in Social-Media-Angeboten präsent sein will. Zum Zweiten kann die Qualität der digitalen Inhalte Auswirkungen auf das Leben außerhalb des Netzes haben, indem beispielsweise bestimmte Verhaltenserwartungen an das Individuum herangetragen werden oder die im Netz durch die Eltern präsentierten Inszenierungen des Kindes dessen Selbstwahrnehmung beeinflussen. Auf digitaler Ebene kann die Verknüpfung der kindbezogenen Informationen mit den eigenen Social-Media-Profilen des Kindes bzw. der/des Jugendlichen die Profilbildung und algorithmengesteuerte Konfrontation mit Inhalten und Werbung beeinflussen. Darüber hinaus können Dritte auf die Inhalte reagieren und dadurch gegebenenfalls deren Bedeutung verändern. Oder sie verändern gar die Inhalte selbst bis hin zu einer missbräuchlichen Verwendung von Fotos und Videos in sexualisierender Weise<sup>48</sup> oder in sexualisierten Kontexten (jugendschutz.net 2019a).

Von den in der EU Kids Online-Studie befragten Eltern haben 41 Prozent bereits Kinderfotos im Netz veröffentlicht, 15 Prozent posten sie mindestens einmal im Monat (Lampert et al. 2020, S. 20). Mehr als zwei Fünftel (44 %) der regelmäßig postenden Eltern tun dies ohne Einverständnis der Kinder. Über die veröffentlichten Inhalte verärgert gewesen zu sein, geben sechs Prozent der Kinder und Jugendlichen an, ebenso viele haben die Eltern um Löschung gebeten (ebd.). Naab (2019) identifiziert drei Typen von Eltern in Bezug auf ihre Social-Media-Praxis: (1) Solche, die ihre Kinder von Sozialen Online-Netzwerken abschirmen wollen, während andere (2) Online-Risiken vermeiden wollen, aber nur eingeschränkt

Kinder wollen gefragt werden

Risiken des Sharenting

Ein Sechstel der Eltern postet regelmäßig Kinderfotos

<sup>48</sup> So können Fotos mithilfe von Software bearbeitet und als Nacktfotos weiterverbreitet werden, vgl. Hao (04.11.2020).

dazu in der Lage sind oder (3) Online-Risiken kennen, aber diese bewusst ignorieren. Eltern schätzen die verschiedenen Sozialen Online-Netzwerke in Bezug auf Sharenting unterschiedlich ein. Während sie WhatsApp als eher privates Medium verstehen und Facebook als öffentlich (Eggert 2020, S. 28; Kutscher/Bouillon 2018, S. 6), gilt ihnen Instagram als nicht ganz so öffentlich wie Facebook und daher geeigneter zum Posten von Kinderbildern (Eggert 2020). Allerdings gibt dies weniger faktische divergierende Qualitäten als eine unterschiedliche Wahrnehmung der Plattformen wieder. Der tatsächliche Grad der Privatheit hängt wesentlich von den auf den Plattformen getätigten Einstellungen ab.

[Das Medienphänomen Sharenting ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Influencerinnen und Influencer.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Sharenting

Das Phänomen begegnet betroffenen Kindern in der eigenen Familie. Als digitale Orte kommen alle Sozialen Online-Netzwerke, insbesondere Foto- und Videoplattformen infrage.

Zur Vertiefung:

- Kim/Grote (2020)
- Kutscher/Bouillon (2018)

## 3.2.34 Shitstorm

### Kurzbeschreibung

Als „Shitstorm“ wird eine massenhaft digital geäußerte Empörung bezeichnet, die in oft kurzer Zeit eine themen- und/oder personenzentrierte Öffentlichkeit generiert. Ein Shitstorm kann sich gegen das Verhalten oder die Argumentationen von Einzelpersonen, Personengruppen, Parteien oder Verbänden, aber auch gegen Unternehmen, Organisationen und Einrichtungen richten (Prinzing 2015). Die Empörung bekommt Nachdruck durch die Beteiligung vieler. Diese kann sich dynamisch entwickeln oder organisiert sein. Neben sachlicher und konstruktiver Kritik können Shitstorms auch unsachliche, beleidigende oder gewaltvolle Beiträge enthalten und werden dann auch „Hate-Speech-Storm“ oder „Hatestorm“ genannt. Ziele von Shitstorms können Unmutsäußerungen, der Wunsch nach Verhaltensänderungen, aber auch Diskreditierung, Diskursausschluss, Schädigung der Reputation/ Glaubwürdigkeit oder des monetären Erfolgs der Shitstorm-Adressierten sein (Amadeu Antonio Stiftung 2018; Haarkötter 2016). Die Begriffe Candy-, Love- oder Smilestorm bezeichnen hingegen als Antonyme zu Shitstorm eine digitale Welle freundlichen und aufmunternden Zuspruchs (Prinzing 2015).

### Massenhaft digital geäußerte Empörung

## Fokuspunkte der Fachdiskussion

In den folgenden Rollen können Kinder und Jugendliche das Phänomen erleben:

- Rezipierende können Kinder und Jugendliche sowohl als Adressierte oder als Beobachtende (bzw. Bystander) sein. Die Inhalte eines Shitstorms können für Adressierte und für Beobachtende belastend oder verstörend sein. Die Sorge, selbst in den Fokus des Sturmes zu geraten, kann junge Menschen davon abhalten, sich einzumischen, selbst wenn sie anderer Meinung sind.
- Als Kommunizierende oder Produzierende können Kinder und Jugendliche selbst eine aktive Rolle in Shitstorms spielen. Hierbei können sie sowohl initiiierend als auch mitlaufend aktiv werden.

Der Begriff „Shitstorm“ ist meist negativ konnotiert. Beinahe jeder digitale Sturm der Empörung wird als Shitstorm bezeichnet, ohne jedoch zwischen ggf. berechtigter Kritik und Beleidigung zu differenzieren. Shitstorms sind nicht homogen. Sie beinhalten beleidigende, sachliche und beides vermischende Beiträge. Es greift zu kurz, sie ausschließlich als destruktiv-beleidigendes massenhaftes Toben im Netz zu betrachten. Insbesondere Meinungsäußerungen in politischen Storms artikulieren häufig ein vergleichsweise ausgeprägtes Empfinden für Correctness, Glaubwürdigkeit und Ungerechtigkeit (Prinzing 2015). Ein Shitstorm kann also auch ein begründeter Protest und eine Form von digitalem zivilgesellschaftlichen Engagement sein (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2020).

Shitstorm und ► Hate Speech können verwandte Phänomene darstellen. So wird eine schnell entstehende Vielzahl von Hasskommentaren als „Hatestorm“ bezeichnet. Hatestorms können in allen Gesinnungsrichtungen auftreten (z. B. linksextrem und religiös-fanatisch). Gerade rechtsextreme Gruppierungen fallen in Sozialen Online-Netzwerken damit auf, dass sie mit organisierten Hatestorms Gegnerinnen und Gegner diskreditieren und aus dem Diskurs zu drängen versuchen (Amadeu Antonio Stiftung 2018). Darüber hinaus können Jugendliche auf Social-Media-Plattformen aktiv rekrutiert werden, sich an Hatestorms zu beteiligen (Baldauf 2015).

Bei organisierten Shit- oder Hatestorms können sogenannte Social Bots eine Rolle spielen. Diese Computerprogramme, die automatisiert bestimmte Aufgaben erfüllen, sind zum Teil kaum von Profilen menschlicher Nutzerinnen und Nutzer zu unterscheiden und können selbstständig kommunizieren. Sie können Shitstorms verstärken oder erzeugen, indem sie beispielsweise automatisiert Zustimmung zu Beiträgen bekunden, sich mit eigenen Beiträgen in Debatten einschalten oder Beiträge von anderen reposten (Dreyer/Dankert 2017; Frischlich et al. 2017, S. 73).

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Wutstürme, aber auch begründete demokratische Proteste

Zusammenhang mit Hate Speech

Rolle von Social Bots

## Risiken und Gefahren von Shitstorms

Beinhalten Shitstorms Hassrede, decken sich die Risiken und Gefahren mit denen des Phänomens ► Hate Speech. So können sie Risiken für das psychische Wohlbefinden und die Gesundheit darstellen, bspw. wenn Kinder und Jugendliche sich durch den Shitstorm adressiert sehen. Zusätzlich kann die entstehende Eigendynamik eines Shitstorms Kinder und Jugendliche zu öffentlich sichtbaren Äußerungen veranlassen, die sie wiederum angreifbar machen oder die sie im Nachhinein bereuen. Zudem kann es herausfordernd für junge Menschen sein, den Grad der Öffentlichkeit und die entstehende Dynamik bei Shitstorms einzuschätzen – besonders, wenn sie von Influencerinnen und Influencern aufgefordert werden, bei einem Storm aktiv mitzumachen (Gebel/Brüggen 2017). Eine sozialetische Desorientierung sowohl hinsichtlich der Denkmuster, der Normen und Werte sowie des als sozial akzeptiert wahrgenommenen kommunikativen Umgangs als auch hinsichtlich der Übernahme des Verhaltens kann daraus resultieren.

Die Befürchtung, selbst zum Ziel eines Shitstorms zu werden, kann auf die freie Meinungsäußerung im digitalen Diskurs hemmend wirken. Im Fachdiskurs wird dies als „Schweigespurale“ oder „Silencing“ bezeichnet (Hampton et al. 2014; Magin et al. 2019).

[Das Medienphänomen Shitstorm ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Extremistische Inhalte, ► Hate Speech, ► Influencerinnen und Influencer, ► Online-Pranger/Doxing, ► Propaganda und Populismus und ► Trolling.]

## Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Shitstorm

### Alle Social-Media-Angebote und Nachrichtenportale

Das Phänomen begegnet Kindern und Jugendlichen in allen Social-Media-Angeboten. Adressatinnen und Adressaten eines Shitstorms können sie insbesondere dann werden, wenn sie als ► Influencerinnen und Influencer agieren oder sich öffentlich zu gesellschaftlich relevanten Themen äußern. Darüber hinaus kommen sie auf Nachrichtenplattformen sowie weiteren Online-Formaten mit Chat- oder Kommentarfunktion mit Shitstorms in Berührung.

Zur Vertiefung:

- Amadeu Antonio Stiftung (2018)
- Prinzing (2015)

### 3.2.35 (Simuliertes) Online-Glücksspiel

#### Kurzbeschreibung

Im Kontext des Kinder- und Jugendmedienschutzes wird zwischen Online-Glücksspiel und simuliertem Online-Glücksspiel unterschieden. Das Glücksspiel selbst ist an Begriffsverständnisse gebunden, die im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) ausgeführt werden. Nach § 3 Absatz 1 Satz 1 GlüStV liegt Glücksspiel dann vor, „wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt“. Nach § 3 Absatz 1 Satz 2 GlüStV hängt die Entscheidung über den Gewinn in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. Der § 3 Absatz 1 Satz 3 GlüStV beschreibt, dass Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses Glücksspiele sind. Im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrags werden zudem zahlreiche weitere Regelungen getroffen, u. a. weitere Begriffsbestimmungen, etwa wann eine Lotterie, Sportwetten oder z. B. ein öffentliches Glücksspiel vorliegt. Die Neufassung des Glücksspielstaatsvertrags von 2021 bestimmt und regelt insbesondere auch Online-Angebote, etwa „virtuelle Automatenspiele“ oder „Online-Casinospiele“.

#### Online-Glücksspiel und simuliertes Online-Glücksspiel

Als Online-Glücksspiel wird entsprechend eine digitale Spielaktivität beschrieben, bei der für den Erwerb einer Gewinnchance ein Einsatz verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz, überwiegend oder teilweise vom Zufall abhängt. In Deutschland durften bis Juli 2021 Online-Casinos außer in Schleswig-Holstein nicht betrieben werden. Eine Legalisierung ist im Rahmen des Staatsvertrags zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag) am 1. Juli 2021 erfolgt, in dem insbesondere auch weitere Online-Angebote wie virtuelle Spielautomaten oder Online-Poker legalisiert und u. a. den Bundesländern ermöglicht wird, Konzessionen, so für die Veranstaltung von Online-Casino-Spielen, zu vergeben. Neben solchen expliziten Glücksspielangeboten für Erwachsene enthalten aber auch viele digitale Spiele Anteile, die als Glücksspielelemente klassifiziert werden können (► Digitale Spiele).

Simuliertes Online-Glücksspiel wird als strukturell identisch mit klassischen Online-Glücksspielformaten wahrgenommen. Simuliertes Online-Glücksspiel lässt sich demnach als digitale, interaktive Glücksspielaktivität definieren, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund zum Beispiel des Einsatzes von virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spieldausganges strukturell identisch ist mit klassischen Glücksspielformaten (King et al. 2014; Meyer et al. 2015). Gewinne können virtuelle Währungen, das leichtere Erzielen von Spielerfolgen oder die Beschleunigung von Spielverläufen sein. Darüber hinaus basiert der Spieldausgang online zudem nicht immer ausschließlich auf Zufallseinflüssen. Vielmehr

können Gewinne und Verluste einem Algorithmus folgend an das individuelle Spielverhalten angepasst und beliebig viele Erfolgserlebnisse zu wohldefinierten Zeitpunkten eingestreut werden (Hayer et al. 2019). Laut Einschätzung der USK handelt es sich bei solchen Glücksspielelementen in Online-Spielen in der Regel um simuliertes Glücksspiel, da die Gewinne zumeist keinen Geldwert haben (Herbig 2020). Lootboxen weisen ebenso einen glücksspielhaften Charakter auf. Lootboxen enthalten virtuelle Verbrauchsgegenstände, die erst beim „Öffnen“ „... eine bestimmte Anzahl an unbekanntem virtuellen Gegenständen aus einer feststehenden Auswahl gewähr[en]“ (Schwiddessen 2018, S. 445).

### Teilnahme an (simuliertem) Online-Glücksspiel

Die Teilnahme am Glücksspiel ist in Deutschland für Kinder und Jugendliche online sowie offline verboten (§ 6 JuSchG, siehe auch § 6e Absatz 3 Satz 2 GlüStV). Auch dessen Bewerbung darf sich nicht an Kinder und Jugendliche richten (§ 5 Absatz 2 Satz 4 GlüStV). Diese gesetzliche Untersagung dient der Bewahrung von Kindern und Jugendlichen vor störungshaftem Spielverhalten und dessen Folgen. Eine entsprechende juristische Regelung zum simulierten Glücksspiel liegt hingegen nicht vor.

### Rollen der Kinder und Jugendlichen

Als Rezipierende sind Kinder und Jugendliche betroffen, sofern sie sich als Spielende auf die spielimmanente Logik und entsprechenden Handlungsvorgaben einlassen. Als Marktteilnehmende sind Kinder und Jugendliche betroffen, wenn sie (simulierte) Online-Glücksspiele und die spielimmanenten Transaktionen nutzen, wie etwa Lootboxen freischalten oder kaufen. Als Kommunikationsteilnehmende sind Kinder und Jugendliche



betroffen, wenn sie spielbegleitende Kommunikationsplattformen verwenden (z. B. Chats), aber auch, wenn sie auf Social-Media-Plattformen auf Werbung oder Kommunikationen anderer zu Glücksspielen stoßen.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Von digitalen Spielen mit Elementen des simulierten Glücksspiels kann ebenso wie vom Glücksspiel selbst eine Kindes- und Jugendgefährdung ausgehen – aufgrund der Hinleitung zum störungsbehafteten Spielen bzw. zu einem substanzunabhängigen Suchtverhalten. Der aktuelle Forschungsstand zu suchtrisikoe erhöhenden spielstrukturellen Merkmalen von digitalen Spielen legt zusammenfassend nahe, dass Anwendungen des internetbasierten simulierten Glücksspiels und insbesondere Spielversionen für mobile Endgeräte Risikopotenziale bieten. So zeigt sich in ersten Längsschnittstudien, dass Angebote mit Elementen des simulierten Glücksspiels für Spielteilnehmende im Kindes- und Jugendalter das Risiko erhöhen können, in kurzer Zeit (innerhalb weniger Monate) auf echte Glücksspielangebote zuzugreifen (Dussault et al. 2017; Hayer et al. 2019; Meyer et al. 2015). Dieses Risikopotenzial wird im besonderen Maße gesehen, wenn die Angebote In-Game-Käufe ermöglichen, mit überhöhten Gewinnwahrscheinlichkeiten und -ausschüttungen operieren und so kognitive Verzerrungen zu Gewinnchancen und zur Beeinflussbarkeit der Spielverläufe begünstigen.

Auf der Basis der bestehenden Forschungslage ist daher davon auszugehen, dass die Nutzung von simuliertem Glücksspiel u. a. mit nachfolgenden Wirkungen einhergehen kann: Prägung positiv gefärbter Glücksspieleinstellungen, Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten, Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen, (schnellerer) Umstieg zum echten Glücksspiel (Hayer et al. 2019). Dieses Gefahrenpotenzial ist nicht zu missachten, da nach einer Studie der Krankenkasse DAK-Gesundheit 15,4 Prozent der unter 18-Jährigen als sogenannte Risiko-Gamende gelten, die ein riskantes oder pathologisches Spielverhalten im Sinne einer Spielsucht praktizieren und negative Begleiterscheinungen hinsichtlich Schulerfolg, Kostenkontrolle und Emotionsmanagement zeigen (► Internetsucht und exzessive Nutzung). Dabei werden monetäre Aspekte von Spielen wie etwa Investitionen in Spielerweiterungen, In-Game-Währungen oder Lootboxen als suchtfördernde Mechanismen bezeichnet, die als Spielelemente des simulierten Glücksspiels aufgefasst werden (Bodanowitz 05.03.2019; forsa Politik- und Sozialforschung GmbH 2019).

Die zunehmende Relevanz der Frage nach der kinder- und jugendgefährdenden Wirkung von glücksspielsimulierenden Spielelementen zeigt sich auch anhand der erstmaligen Befassung hiermit durch die Prüfstelle der BzKJ, zum damaligen Zeitpunkt noch BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 05.03.2020). So wurde 2019 die Indizierung der mobilen Free-to-Play-App Coin Master bei der Prüfstelle angeregt und beantragt.

Glücksspielelemente  
begünstigen Suchtverhalten

Kinder- und Jugendgefährdung  
durch Verherrlichung und  
Verharmlosung von Glücksspiel

Simuliertes Glücksspiel war bis dahin nicht Gegenstand von Indizierungsentscheidungen gewesen, da der Prüfstelle keine entsprechenden Inhalte zur Prüfung vorgelegt worden waren. In Coin Master jedoch werden die benötigte Spielwährung sowie weitere spielrelevante Funktionen durch verschiedene Formate des simulierten Glücksspiels, insbesondere mittels Slot Machines, einem Glücksrad und Lootboxen, erworben. In der darauffolgenden Auseinandersetzung mit der potenziellen kinder- und jugendgefährdenden Wirkung von simulierten Glücksspielelementen in digitalen Angeboten durch das pluralistisch besetzte Prüfungsgremium wurde die Indizierungssprachpraxis der Prüfstelle 2020 um den Tatbestand „Verherrlichung bzw. Verharmlosung von Glücksspiel“ erweitert. Dies geschah mit Blick auf die wissenschaftlich begründeten Wirkannahmen von simuliertem Glücksspiel (s. o.) sowie der gegebenen Vergleichbarkeit mit der normierten Sprachpraxis zu Medieninhalten, die sich auf stoffgebundene Suchtmittel beziehen.<sup>49</sup>

[Das Medienphänomen (Simuliertes) Online-Glücksspiel ist verbunden mit den Phänomenen ► Digitale Spiele, ► Internetsucht und exzessive Nutzung sowie ► Kostenfallen.]

### Berührungspunkte von Kindern und Jugendlichen mit Online-Glücksspiel

#### Glücksspielelemente in digitalen Spielen und in Spiele-Apps

(Simuliertes) Online-Glücksspiel kann Kindern und Jugendlichen als Bestandteil von ► Digitalen Spielen begegnen. Auch in Sozialen Online-Netzwerken werden simulierte Online-Glücksspiele angeboten. Eine quantitative Studie mit 1.905 Schülerinnen und Schülern zwischen 11 und 19 Jahren zeigt, dass etwa jede zweite befragte Person schon einmal an einem Online-Glücksspiel teilgenommen hat. Die Befragten berichten von Glücksspiel-erfahrungen innerhalb von Videospielen, Spiele-Apps und Sozialen Online-Netzwerken (Hayer et al. 2019).

Zur Vertiefung:

- forsa Politik- und Sozialforschung GmbH (2019)
- Hayer et al. (2019)

---

49 Für weitere Informationen zur Indizierung sei auf den Internetauftritt der BzKJ verwiesen: [www.bzkj.de](http://www.bzkj.de). Obwohl die Auseinandersetzung mit simuliertem Glücksspiel im Rahmen der Indizierungsentscheidung zur Spiele-App Coin Master zum Tatbestand „Verherrlichung bzw. Verharmlosung von Glücksspiel“ führte, sah das Gremium in der Einzelfallabwägung nicht die Eignung des Spiels, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung hin zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit in einem eine Indizierung begründenden Maße zu gefährden. Vielmehr kam das Gremium zu der Schlussfolgerung, dass der im Spiel simulierte Spielautomat von echten Spielautomaten abweichende Elemente und Visualisierungen aufweise. Zudem entstünde kein Spielfluss am simulierten Spielautomaten, da dieses Spielelement durch andere Spielhandlungen unterbrochen werde und neben der spieleigenen Währung auch bspw. Spielaktionen gewonnen werden könnten. Dadurch bestünden deutliche distanzschaffende Merkmale zu realweltlichem Verhalten und Glücksspiel. Die Schwelle zur Jugendgefährdung sei daher hier nicht überschritten (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 05.03.2020).



### 3.2.36 Smart Speaker und vernetztes Spielzeug

#### Kurzbeschreibung

Onlinefähige, mit Sprachassistenten ausgestattete Geräte finden als Smart Speaker noch nicht flächendeckend, aber zunehmend Eingang in Familienhaushalte. Hierbei handelt es sich um im Zimmer platzierte Systeme, die Sprachbefehle entgegennehmen und verarbeiten, indem sie unter anderem auf bestimmte Online-Dienste (z. B. Onlineshops, Audiostreaming, Radio) oder Informationen (z. B. Suchmaschinen, Reiseauskunft) zugreifen. Ähnlich wie bei Smartphones kann der Zugriff auf Dienste und Informationen durch die Installation von Zusatzprogrammen (z. B. Skills, Actions) erweitert werden. Um jederzeit ansprechbar zu sein, nehmen die Geräte auch im Standby-Modus eingehende Sprachsignale auf. Die Geräte können je nach Konfiguration mit anderen Geräten im Haushalt vernetzt sein, um diese per Sprachbefehle steuerbar zu machen. Die Geräte reagieren dabei mit Sprach- bzw. Audio-Output oder der Durchführung einer Aktion (z. B. Bestellung im Onlineshop).

Auch vernetztes Spielzeug kann Kindern mit Spracherkennung und Sprachausgabe Interaktionsmöglichkeiten bieten, in seinen Funktionalitäten allerdings sehr unterschiedlich gestaltet sein. Zum Teil ist vernetztes Spielzeug per Smartphone steuer- und konfigurierbar. Moll et al. (2018, S. 3 ff.) kategorisieren das Marktangebot in Figuren mit Spracherkennung, ferngesteuertes Spielzeug, Spielroboter und interaktives Lernspielzeug.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Funktionsweisen der Smart Speaker und von vernetztem Spielzeug sind für die Nutzenden, zumal für Kinder, häufig nicht hinreichend transparent. Insbesondere, inwieweit Gespräche mit dem jeweiligen Gerät oder in der Umgebung des Geräts aufgezeichnet werden, ob, wo und wie lange sie durch wen abrufbar sind, sind Aspekte, die für Nutzende und insbesondere für Kinder nicht immer nachzuvollziehen sind. Durch die spielerische und „kinderleichte“ Bedienbarkeit sind bereits kleine Kinder mit Smart Speaker und vernetztem Spielzeug zu Handlungen in der Lage, deren Folgen sie noch nicht verstehen.

Derzeit werden Kinder und Jugendliche vor allem in der Rolle von Rezipierenden gesehen bzw. als interagierend mit einem datenverarbeitenden System.

Geräte zur Verarbeitung von Sprachbefehlen

Spielzeug mit Interaktionsmöglichkeit

Mangelnde Transparenz für Kinder

Rollen von Kindern und Jugendlichen

## Gefährdungen

Gefährdungen für Kinder und Jugendliche werden im Hinblick auf mehrere Aspekte diskutiert (vgl. z. B. Knierim/Korn 2019; Moll et al. 2018):

- Zugänglichkeit jugendschutzrelevanter Online-Inhalte und -Dienste: Für Sprachassistenten und Smart Speaker sind derzeit keine altersdifferenzierten Zugänge verfügbar. So ist bspw. nicht auszuschließen, dass für das jeweilige Alter ungeeignete Musiktitel, Hörbücher bzw. Hörspiele abrufbar sind. Das Risiko der Konfrontation mit entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdenden Inhalten hängt dabei stark von den ausgewählten Zusatzprogrammen ab.
- Intransparenz von Informationsquellen: Anders als schriftbasierte Suchmaschinen referenzieren Smart Speaker bei der Audioausgabe ihre Quellen nicht und erschweren damit die Beurteilung von Anfrageergebnissen. Über die Priorisierung von Quellen besteht ebenfalls keine Transparenz, was insbesondere dann den Wert der Ergebnisse undurchschaubar macht (z. B. in Bezug auf Manipulationsversuche), wenn auf eine Frage mit nur einer Antwort reagiert wird.
- Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Datensicherheit und Datenschutz: Insbesondere vernetzte Spielzeuge stehen in Bezug auf die Aufforderung zur Angabe sehr persönlicher Daten bei unzureichender Datensicherheit bzw. Risiken des



Datenmissbrauchs in der Kritik. Einige Spielzeuge wurden verboten (die Puppe Cayla wurde von der Bundesnetzagentur als in Deutschland „verbotene Sendeanlage“ eingestuft) oder von den Anbietern vom Markt genommen (der Plüschbär Freddy). Aber auch bei den Assistenzsystemen werden Datensammlung und -sicherheit stark hinterfragt. Besonders in der Kritik stand mit Aristotle ein sogenannter Smart Hub für Kleinkinder. Dies ist ein Smart-Speaker-System, das mit dem Kind interagiert, es überwacht und Betreuungsaufgaben übernimmt (z. B. das Lieblingslied spielt, wenn das Kind weint und die Eltern über die Situation informiert). Aristotle wurde aufgrund massiver Kritik bereits vor der Markteinführung zurückgezogen.

- Physische Bedrohung: Durch ungesicherte Bluetooth-Verbindungen können auch fremde Personen Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufnehmen.
- Identitätsdiebstahl: Durch unbefugten Zugriff auf die Daten des Kindes oder Jugendlichen können Fremde die Identität der Person in unterschiedlichsten Kontexten vortäuschen (► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“).
- Verdeckte und personalisierte Werbung: Auch hier finden sich extreme Negativbeispiele im Bereich Spielzeug, bei denen die Unerfahrenheit und Begeisterungsfähigkeit von Kindern ausgenutzt wird, um gezielt Konsum- und Medienpräferenzen zu erkunden und sie für personalisierte Werbung zu nutzen (Glaser et al. 2018a; Hain/Kratzsch 2018) (► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Profilbildung und -auswertung).
- Handlungsmöglichkeiten, deren Folgenabschätzung den altersgemäßen Beurteilungsrahmen überschreiten: Medienberichten zufolge sollen Kinder bereits in Onlineshops Bestellungen ausgelöst haben.<sup>50</sup>

Dazu, wie Eltern, Kinder und Jugendliche mit Sprachassistenten und vernetztem Spielzeug umgehen, liegen bisher kaum Daten und Studien vor. Insbesondere zu der Frage, inwieweit Eltern Sicherheitsfragen bei Zusatzprogrammen der Smart Speaker bewusst sind und inwieweit – sofern dies möglich ist – Vorkehrungen getroffen werden, liegen keine Informationen vor.

Im Prinzip kann davon ausgegangen werden, dass spielerische und unterhaltungsbezogene Anwendungen für Kinder sehr attraktiv sind. Zunehmend werden für Smart Speaker Zusatzprogramme auf den Markt gebracht, die die Zielgruppe Kinder bedienen sollen.

[Das Medienphänomen Smart Speaker und vernetztes Spielzeug ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Digitale Spiele, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Profilbildung und -auswertung sowie ► Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien.]

Kaum Nutzungsdaten und Studien

Attraktiv für Kinder

<sup>50</sup> <https://www.computerbild.de/artikel/cb-News-Internet-Alexa-Panne-Amazon-Echo-Puppenhaeuser-17145863.html> [Meldung vom 09.01.2017; Zugriff zuletzt: 06.05.2021]

Familiengeräte zu Hause/bei anderen

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Smart Speakern und vernetztem Spielzeug

Beim derzeit noch relativ geringen Verbreitungsgrad von Smart Speakern<sup>51</sup> (Initiative D21 e. V. 2020, S. 19 ff.) kommen Kinder insbesondere damit in Berührung, wenn Eltern diese als Familiengeräte oder für das Kinderzimmer anschaffen, gegebenenfalls auch, wenn sie bei anderen Familien damit spielen. In sechs Prozent der Haushalte von 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2019, S. 8) und in 26 Prozent der Haushalte von 12- bis 19-Jährigen (Feierabend et al. 2020a, S. 6) sind Sprachassistenten vorhanden; 14 Prozent der Jugendlichen besitzen selbst ein solches Gerät (ebd., S. 8). Allerdings geben lediglich sieben Prozent der Jugendlichen an, damit das Internet zu nutzen (ebd., S. 31).

Zur Vertiefung:

- Knierim/Korn (2019)
- Mascheroni/Holloway (2019)

### 3.2.37 Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien

Gleichzeitige Datenübertragung und Rezeption

#### Kurzbeschreibung

Beim sogenannten Streaming handelt es sich um ein Datenübertragungsverfahren, bei dem die Daten bereits während der Übertragung angesehen oder angehört werden können. Über entsprechende Online-Angebote sind damit Video- oder Audiodaten leicht abrufbar. Damit haben sich Verbreitungswege von Bewegtbildern und Audiodaten (wie z. B. Musik) etabliert, über die potenziell auch nicht altersangemessene und jugendgefährdende Inhalte verfügbar gemacht werden können.

Potenzielle Konfrontation mit jugendschutzrelevanten Inhalten

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Streaming wird vorrangig hinsichtlich der Möglichkeit diskutiert, auf entsprechenden Plattformen mit jugendschutzrelevanten Inhalten wie beispielsweise drastischen Gewaltdarstellungen konfrontiert zu werden bzw. auch gezielt Zugriff auf diese zu erhalten. Als Gefährdung steht damit die sozialetische Desorientierung im Fokus, die mit den dann zugänglichen Medienphänomenen wie ► Hate Speech, ► Pornografie und Unsittlichkeit, ► Extremistische Inhalte, ► Tasteless-Angebote sowie ► Überzeichnete Geschlechterrollen etc. verbunden ist und die ggf. auf den Plattformen durch ► Algorithmische Empfehlungssysteme verstärkt werden kann. Darüber hinaus werden auch die spezifischen Zugriffsmöglichkeiten auf die Inhalte als potenziell gefährdende Konstellation betrachtet, da die jugendschutzrelevanten Inhalte im Prinzip jederzeit und wiederholt abgerufen werden können, wenn der grundsätzliche Zugang zum Dienst besteht.

<sup>51</sup> Recherchen zur aktuellen Verbreitung von Smart Toys verliefen ohne Ergebnis.

Die spezifischen Zugriffsmöglichkeiten bieten auch Gelegenheit für sogenanntes Binge watching. Mit diesem Begriff wird im Allgemeinen das Anschauen mehrerer Filme einer Reihe oder mehrerer Folgen einer Serie am Stück bezeichnet. Dieses Nutzungsverhalten, das bei größerer zeitlicher Ausdehnung das Wohlbefinden beeinträchtigen kann (ARD-Forschungsdienst 2020) und auch bei Kindern vorkommt (Götz/Mendel 2019), wird durch spezifische Darbietungsmechanismen unterstützt, die die Selbstkontrollfähigkeiten von Kindern und Jugendlichen stark herausfordern, wie beispielsweise durch den automatischen Start der nächsten Folge.

Auch in der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT am 9. Oktober 2018 (vgl. Abschnitt 3.1) wurde in mehreren Beiträgen die Zugangssteuerung zu nicht altersgerechten Online-Inhalten thematisiert und dahingehend problematisiert, dass die gegenwärtigen Maßnahmen noch kein ausreichendes Schutzniveau sicherstellen und hier Weiterentwicklungsbedarf besteht. Die entsprechenden Beiträge betreffen damit aber bereits die Maßnahmenebene, die nicht Gegenstand der Gefährdungserhebung ist.

Kinder und Jugendliche sind hinsichtlich des Streamings bzw. der Nutzung des nonlinearen Zugangs zu Online-Inhalten vorrangig als Rezipierende, teils aber auch in der produzierenden und distribuierenden (Teilen und Liken) Rolle und als Kommunikationsteilnehmende zu betrachten.

[Das Medienphänomen Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien ist u. a. vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Extremistische Inhalte, ► Hate Speech ► Internetsucht und exzessive Nutzung, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Pornografie und Unsittlichkeit, ► Profilbildung und -auswertung, ► Tasteless-Angebote und ► Überzeichnete Geschlechterrollen.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Streaming

Streaming-Angebote werden bereits ab dem Grundschulalter häufig genutzt (vgl. Abschnitt 2.1.2.9) und zählen mit YouTube bei Kindern und Jugendlichen zu den beliebtesten Angeboten im Internet. Laut KIM-Studie sah im Jahr 2018 über die Hälfte der befragten 6- bis 12-Jährigen mindestens einmal pro Woche YouTube-Videos an und ein Drittel nennt YouTube als liebstes Internetangebot. Im Vergleich zur vorhergehenden Erhebung 2016 zeichnet sich dabei 2018 eine höhere Nutzung in der befragten Altersklasse ab (Feierabend et al. 2017c, S. 34 f.; Feierabend et al. 2019, S. 44 f.).

Auch die JIM-Studie 2019 weist auf einen deutlichen Bedeutungszuwachs von Streaming-Angeboten bei Jugendlichen hin. So verfügten im Jahr 2019 knapp drei Viertel der Haushalte über einen Zugang zu einem Video-Streaming-Dienst und zwei Drittel der Haushalte sind mit internetfähigen Fernsehgeräten ausgestattet

Risiko Binge watching

Zugangssteuerung derzeit nicht ausreichend

Rollen von Kindern und Jugendlichen

YouTube bereits ab dem Grundschulalter relevant

Bedeutungszuwachs von Streaming-Angeboten bei Jugendlichen

(Feierabend et al. 2020, S. 34). Mithin ist auf der Zugangsseite Streaming ein relevantes Phänomen für Jugendliche. Mit Blick auf die Häufigkeit der genutzten Plattformen stehen YouTube und Netflix an erster Stelle. Bei den Mädchen rangiert Netflix (50 %) vor YouTube (44 %), die Jungen sehen umgekehrt Bewegtbild zu einem höheren Anteil bei YouTube (54 %; Netflix: 43 %) (Feierabend et al. 2020, S. 38).

Zur Vertiefung:

- Guth (2019)

### 3.2.38 Suizidforen

#### Kurzbeschreibung

Thematisierung von bzw. Informationen zu Selbsttötung

Unter dem Sammelbegriff „Suizidforen“ werden verschiedene interaktive Plattformen wie Foren, Chats, Blogs oder Soziale Netzwerk-Profile gefasst, die Selbsttötung thematisieren, den Nutzenden Information anbieten und sie zum Austausch anregen (Fiedler/Neverla 2003, S. 562 ff.). Die Bandbreite der Plattformen geht von präventiven bis hin zu suizidförderlichen Foren.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Werther- versus Papageno-Effekt

Gefährdungen, die mit Suizidforen zusammenhängen, werden anhand von teils widersprüchlichen kommunikationswissenschaftlichen und sozialpsychologischen Theorien diskutiert (Markewitz et al. 2020, S. 19 f.). Einerseits wird auf die Möglichkeit der Einstellungsänderung und/oder Nachahmung hinsichtlich des Suizids hingewiesen (Werther-Effekt). Die Argumentation lautet im Kern: Viele Pro-Suizid-Vertreter und -Vertreterinnen im Forum haben einen suizidbestärkenden Einfluss auf Menschen, die zuvor ambivalent eingestellt waren. Zudem wird angenommen, dass explizite grafische Darstellungen von suizidalen Handlungen potenziell Imitationshandlungen hervorrufen können. Andererseits wird darauf verwiesen, dass es ein suizidpräventives Potenzial entfalten kann, sich auszutauschen (Papageno-Effekt). Die mediale Thematisierung von Alternativen und Bewältigungsstrategien für suizidale Krisen trägt demnach dazu bei, Suizidversuche zu verhindern.

Verstärkungshypothese und positive Funktionen

Fiedler/Lindner (2002) kommen zu dem Schluss, dass eine reine Forenteilnahme keine Suizidalität begründet, aber eine bereits existierende Suizidalität verstärken kann (Verstärkungshypothese). Darüber hinaus stellen auch sie positive Funktionen der Forennutzung heraus, wie beispielsweise die emotionale Entlastung der Teilnehmenden, die Entwicklung eines heilsamen Prozesses der Öffnung (der möglicherweise in eine Therapie mündet) sowie die Möglichkeit, zu schwer zugänglichen suizidgefährdeten Menschen Kontakt aufzunehmen.

Kinder und Jugendliche können verschiedene Rollen in Bezug auf Suizidforen einnehmen: Als Rezipierende informieren sie sich im Internet über ein jugendsoziologisch relevantes Thema, das in vielen Lebensbereichen tabuisiert ist. Mit Suizidgedanken vorbelastete Kinder und Jugendliche suchen Unterstützung, etwa um sich zu stabilisieren, werden jedoch ggf. mit Inhalten konfrontiert, die sie weiter destabilisieren. Als Kommunizierende und Produzierende artikulieren sie ihre Gedanken und Werturteile zum Thema Suizid und begeben sich dadurch in eine Situation, die besondere soziale Verantwortung gegenüber anderen Forenteilnehmenden verlangt. Dies erlangt besondere Brisanz, wenn von unter 18-Jährigen verantwortete Online-Angebote zum Thema Suizid (z. B. Blogs oder Profile) mit dem Kinder- und Jugendschutz oder anderen gesetzlichen Restriktionen konfliktieren.

Suizidforen werden von Menschen genutzt, die sich mit dem Thema Suizid beschäftigen. Die Teilnahme in solchen Foren kann aus verschiedenen Motivationen heraus erfolgen, die ein breites Spektrum abdecken, das von wenig involvierter, ungerichteter Neugier bis hin zu empfundener Ausweglosigkeit in bedrohlichen Lebenskrisen reichen kann. Das Jugendalter geht, entwicklungspsychologisch betrachtet, mit einer erhöhten Vulnerabilität für die Entwicklung psychischer Probleme, insbesondere auch Suizidalität, einher. Stoßen vorbelastete Jugendliche auf ungeeignete Angebote, werden sie ggf. (weiter) destabilisiert und bestärkt, an ihrem selbstgefährdenden Verhalten festzuhalten (Markiewitz et al. 2020, S. 20 f.).

Viele Angebote, die selbstverletzendes Verhalten oder beispielsweise Anorexie propagieren, thematisieren auch Suizid (jugendschutz.net 2015a; Markiewitz et al. 2020). 2017 wurde die Diskussion um suizidverherrlichende Internetangebote erneut angefacht durch die sog. Blue Whale-Challenge. Ein Novum dieses Phänomens war die schnelle internationale Verbreitung in sozialen Online-Netzwerken (jugendschutz.net 2017a).

[Das Medienphänomen Suizidforen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte sowie ► Selbstverletzendes Verhalten.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Suizidforen

Interaktive Onlineangebote, die Suizid und selbstgefährdendes Verhalten verharmlosen oder verherrlichen, sind im Internet leicht und zahlreich zu finden.

Rauchfuß/Spacek (2009) unterscheiden drei Kategorien von Angeboten:

- Contra-suizidale Foren werden häufig von Organisationen der Suizidprävention angeboten, sind lebensbejahend und selbsthilfeorientiert. Methodendiskussionen, Suizidankündigungen und Verabredungen zum gemeinsamen Suizid sind verboten und werden von administrierenden Personen gelöscht.

### Rollen von Kindern und Jugendlichen

### Motivationen der Nutzung von Suizidforen

### Zusammenhang mit SVV- und Pro-Ana-Inhalten

### Leichte Auffindbarkeit von Online-Angeboten

### Drei Angebotskategorien

- Pro-suizidale Foren werden meist von Privatpersonen geleitet. Methodendiskussionen sind häufig erlaubt. Die Nutzenden tauschen sich zur Suiziddurchführung und zur Beschaffung von Utensilien aus. Zum Teil werden diese Foren auch zum Verabreden zum gemeinsamen Suizid genutzt. Seit 2018 registriert jugendschutz.net einen deutlichen Anstieg von Suizid-Partner- und Partnerinnensuchen. Zu diesem Anstieg führen insbesondere im Ausland oder im Darknet gehostete Foren, die explizit nur dem Suchen und Finden von Suizid-Partnern oder -Partnerinnen dienen. Forenmitglieder verstärken gegenseitig ihre Suizidabsichten, die Foren können insgesamt als suizidfördernd eingestuft werden (Rauchfuß 2020, S. 13). Seit 2012 betreibt jugendschutz.net ein arbeitstägliches Monitoring deutschsprachiger Pro-Suizid-Foren. Dies dient neben der Szenenbeobachtung auch der möglichst schnellen Weiterleitung von Suizid-Ankündigungen, Suizid-Partner- und Partnerinnensuchen oder Suizidverabredungen an die zuständige Polizeibehörde (Rauchfuß 2020, S. 13).
- Pro-Choice-Foren liegen in der Einordnung zwischen präventiven und suizidfördernden Foren. Suizid wird akzeptiert, aber nicht als einzige Lösung angesehen. Wie mit Methodendiskussionen und Ankündigungen umgegangen wird, unterscheidet sich nach Einzelfall.

Zur Vertiefung:

- Fiedler/Lindner (2002)
- Markiewitz et al. (2020)
- Rauchfuß/Spacek (2009)

### 3.2.39 Tasteless-Angebote

#### Kurzbeschreibung

Als „Tasteless-Angebote“ werden schockierende Darstellungen im Internet bezeichnet, bei denen die Schaulust der Betrachter im Mittelpunkt steht. Hierzu zählen Darstellungen von Toten oder Menschen, die sterben oder schweren körperlichen Leiden ausgesetzt sind und die mithin gegen die Menschenwürde verstoßen. Das Anschauen und Weiterverbreiten solcher Inhalte stellt für ältere Kinder und Jugendliche eine Mutprobe dar, bei der der Reiz in der Schockwirkung und dem damit verbundenen Nervenkitzel liegt (Glaser et al. 2015, S. 11). Während derartige Angebote früher primär als Webseiten gehostet wurden, werden entsprechende Inhalte mittlerweile auch über Social-Media-Dienste verbreitet.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die meisten Tasteless-Angebote zielen darauf ab, Darstellungen von Todesfällen, Krankheiten, sexuellen Handlungen, Unfällen sowie Perversitäten im Allgemeinen als Kuriositäten bereitzustellen. Mithin werden schreckliche Aufnahmen gezeigt, die nicht

Schockierende Darstellungen, die oft die Menschenwürde verletzen

Gefährdungen



für Kinder und Jugendliche geeignet und selbst für Erwachsene schwer zu verarbeiten sind. Neben der Verstärkung und Ängstigung durch entsprechende Inhalte und der damit verbundenen Beeinträchtigung des Wohlbefindens wird auch eine Minderung der Empathiefähigkeit als Gefährdung betrachtet, die als sozialschädliche Wirkung einzustufen ist (jugendschutz.net 2018a).

In Internetforen wird auf Gewalt darstellende Websites und Sammlungen von Tasteless-Darstellungen hingewiesen. An den eindeutigen Fragen meist anonymen Forenbesucher nach härteren Inhalten lässt sich der Reiz an der größtmöglichen Schockwirkung erkennen. Ein häufig diskutiertes Thema in den Kommentaren und Foren einschlägiger Angebote ist die Frage, ob es sich bei den im Internet auffindbaren Videos und Fotos um authentische Aufnahmen oder um gefälschte bzw. inszenierte Szenen handelt. Dabei wird der „Schock-Wert“ in den Kommentaren umso höher eingeschätzt, je authentischer das Material erscheint bzw. je eindeutiger ein Realitätsbezug bewiesen wird.

Abgesehen von den Sammel-Websites verbreiten sich Tasteless-Angebote auch über Social-Media-Kanäle. Auf den Social-Media-Plattformen kann jede Person auf verschiedenen Kanälen, über Hashtags oder Unterforen selbst Inhalte verbreiten. Somit kann nicht ausgeschlossen werden, dass auch Kinder und Jugendliche selbst entsprechende Inhalte verbreiten. Über die Altersstrukturen der Betrachterinnen und Betrachter liegen keine Studien oder Statistiken vor und auch die Kommentare lassen aufgrund der anonymisierten Profile häufig keine Rückschlüsse darauf zu, ob es sich beim Publikum hauptsächlich um Jugendliche handelt.

Reiz an der größtmöglichen Schockwirkung

Rollen von Kindern und Jugendlichen



|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Social-Media-Plattformen relevant | <p><b>Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Tasteless-Angeboten</b></p> <p>Tasteless-Angebote findet man hauptsächlich in Form von Videos und Fotos, die sich entweder auf speziellen Websites oder über Social-Media-Plattformen verbreiten. Unfallopfer, Tötungsvideos oder andere bizarre und makabre Inhalte werden also auch über Plattformen geteilt, auf denen sich Kinder und Jugendliche wegen unverfänglicher Themeninteressen bewegen (Glaser et al. 2017; Glaser 2020b). Je nach Angebot wird über automatisierte Empfehlungslisten auf ähnliche Inhalte weiterverwiesen (► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten) (Glaser 2020b, S. 16).</p>   |
| Kaum Schutz vorhanden             | <p>Manche Anbieter weisen die Nutzenden auf konkrete Gewaltinhalte hin und fordern sie auf, per Mausclick die Volljährigkeit zu bestätigen. Es lassen sich auch Angebote aufspüren, die die Nutzenden nicht warnen. Viele Tasteless-Beiträge sind mit irreführenden Titeln oder Hashtags versehen, sodass Nutzende unvorbereitet darauf stoßen. Schockvideos beginnen zum Beispiel mit harmlosen Szenen aus Musikclips und wechseln plötzlich zu Exekutionen. Ton, Zoom und Loops (Endlosschleifen) verstärken die Wirkung (Glaser et al. 2015, S. 11; Glaser 2020b, S. 16–17).</p> <p>[Das Medienphänomen Tasteless-Angebote ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Extremistische Inhalte, ► Kettenbriefe sowie ► Propaganda und Populismus.]</p> <p>Zur Vertiefung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Glaser (2020b)</li> </ul> |

### 3.2.40 Trolling

#### Kurzbeschreibung

Störung und Provokation einer Öffentlichkeit

Das Phänomen „Trolling“ bezeichnet „... besonders ausgeprägte Formen provokativen Verhaltens [...]“ online (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2020, S. 86). Dieses Verhalten der sogenannten Trolle dient vorsätzlich der Störung von Online-Diskursen (ebd.) durch die Provokation von Reaktionen oder durch gezielte Desorientierung anderer Nutzender, um daraus persönliches Vergnügen zu ziehen (Birkbak 2018; Cook et al. 2018). Trollende Personen treten mitunter anonymisiert auf (► Fake-Profil bzw. Fake-Accounts).

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Ansätze im Fachdiskurs

Der internationale Fachdiskurs beschäftigt sich mit unterschiedlichen Erscheinungsformen von Trolling, mit Persönlichkeitsmerkmalen von ausführenden Personen sowie den Auslösern,

Hintergründen und Motiven von Trolling (Buckels et al. 2014; Cheng et al. 2017; Eberwein 2019). Kinder und Jugendliche stehen in der Diskussion um Trolling bisher nicht im Fokus.

Trolling wird im Kontext der Kommunikationsrisiken diskutiert (Gapski et al. 2009). Die Bandbreite kann von eher harmlosen Witzen über Fehlleiten oder Flaming – also dem Erniedrigen anderer – bis hin zu schwereren Formen des Trolling reichen, die mitunter eine Störung von demokratischen Diskursen darstellen. Von verhaltensbezogenem Trolling wird vornehmlich im Bereich des Online-Gamings (► Digitale Spiele) gesprochen. Es äußert sich in destruktivem Spielverhalten, wie z. B. dem Behindern von Spielfortschritten (Cook et al. 2018).

Trolling kann Gemeinsamkeiten mit ► Hate Speech oder ► Cybermobbing aufweisen bzw. diese enthalten oder dahin übergehen (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2020). Mitunter ist es schwierig, Trolling-Verhalten und -Kommentare angemessen einzuordnen und damit umzugehen. Denn während Trolling als eher unterschwellige bzw. ungerichtete, beleidigende oder destruktive Verhaltensweise zur Störung der Kommunikation oder Interaktion zu verstehen ist, ist unter „Hate Speech“ der Angriff oder die Abwertung anderer Menschen, oft mit übergeordneten gruppendifferenzierenden Intentionen, zu verstehen. Cybermobbing (bzw. -bullying) wiederum stellt die zielgerichtete Belästigung von meist persönlich bekannten Einzelpersonen oder Gruppen über einen längeren Zeitraum dar (Schmitt 2017).

Kinder und Jugendliche können im Rahmen von Trolling in verschiedenen Rollen agieren. Als Rezipierende entsprechender Botschaften können Kinder und Jugendliche Ziel von Trolling und Beobachtende sein. Je nach persönlicher Beteiligung können sie nicht nur als direkt Adressierte, sondern auch als Beobachtende die Botschaften als belastend oder irritierend empfinden. Trolling-Verhalten kann zudem auch als vermeintlich normal wahrgenommen werden, worin das Risiko einer sozialetischen Desorientierung bezüglich sozialer Umgangsweisen und öffentlicher Meinungsbildung besteht.

Als Kommunikationsteilnehmende können Kinder und Jugendliche in den Rollen Aggressor/Aggressorin, Opfer und beteiligte Dritte in Erscheinung treten. Dritte können sich auf die Seite des Opfers stellen und dieses ggf. aufklären oder Umgangsstrategien mit Trollen anbieten, aber auch auf der Seite des Aggressors/der Aggressorin stehen und diesen in seinem/ihrem Verhalten bestärken.

Kinder und Jugendliche spielen in der empirischen Forschung zu Trolling kaum eine Rolle. Über Trolling unter Jugendlichen ist derzeit wenig bekannt, obwohl eine Relevanz in dieser Altersgruppe

Verbale und verhaltensbezogene Erscheinungsformen

Abgrenzung zu Hate Speech und Cybermobbing

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Omnipräsentes Thema, aber wenig Daten

vermutet werden kann. Kinder und Jugendliche bewegen sich in virtuellen Welten und nutzen deren vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten. Das Phänomen „Trolling“ kann potenziell in allen Online-Kommunikationsräumen auftreten und laut Cheng et al. (2017) erhöht die Existenz von Trollen die Wahrscheinlichkeit, selbst zu trollen.

[Das Medienphänomen Trolling ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts sowie ► Hate Speech.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Trolling

Trolling kann in jeglicher Form der Online-Kommunikation auftreten, darunter E-Mails, Social-Media-Angebote, Messenger-Dienste, Telefonie sowie in Online-Spielen.

Zur Vertiefung:

- Birkbak (2018)
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020)
- Cook et al. (2018)

Angebote zur  
Online-Kommunikation

## 3.2.41 Überzeichnete Geschlechterrollen

### Kurzbeschreibung

„Der Begriff der Geschlechterrolle [...] bezieht sich darauf, dass weiblichen und männlichen Personen Eigenschaften und Verhalten zugeschrieben werden, die kulturell vermittelt sind und nicht auf schlichten biologischen Notwendigkeiten basieren. [...] [S]tereotyp feminine Eigenschaften sind eher kommunal (fürsorglich, warmherzig, liebevoll), [...] stereotyp maskuline Eigenschaften sind eher agentisch (durchsetzungsfähig, führungsstark, entscheidungsfreudig)“ (Abele 2019). Unter „überzeichneten Geschlechterrollen“ sind stereotype Darstellungen zu verstehen, die das Geschlecht als bedeutende Hauptkategorie der Akteurinnen und Akteure hervorheben. In Bezug auf die mediale Inszenierung sind insbesondere sexualisierte Weiblichkeit und machohaftes Männlichkeit, die Dominanz gegenüber Frauen beansprucht, relevant.

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Dass sich Kinder und Jugendliche in ihrer Ausformung von Geschlechtsidentität und Geschlechtsrollenverhalten auch an medialen Vorlagen orientieren, gilt im Fachdiskurs als unstrittig. Soziale Online-Netzwerke bieten ihnen zudem die Gelegenheit, sich diesbezüglich selbst zu inszenieren und darin Bestätigung zu erfahren. Damit können sie in Bezug auf (überzeichnete) Geschlechterrollen in Online-Medien die Rollen der Rezipierenden, Produzierenden und Kommunizierenden einnehmen.

Kulturelle Zuschreibungen  
von geschlechtstypischen  
Eigenschaften

Rollen von Kindern und  
Jugendlichen



Im Diskurs über mediale Geschlechterdarstellungen wird in vielen Genres eine fortgesetzte Stereotypie festgestellt, die eine Festschreibung von Zweigeschlechtlichkeit (Heteronormativität) einschließt sowie eine Hierarchisierung der Geschlechter. Weibliche Stereotype beinhalten in etlichen TV-Formaten (z. B. Castingshows, Reality-TV), Computerspielen, Musikvideos (z. B. Gangsta-Rap, Porno-Rap), YouTube-Genres sowie Werbung eine starke Fokussierung auf sexuelle Attraktivität bis hin zur Symbolisierung sexueller Verfügbarkeit (Döring 2015c). Abweichungen von traditionellen Geschlechterrollen und weiblichen Schönheitsstandards werden auf Social-Media-Plattformen wie z. B. TikTok mitunter durch negative Kommentare sanktioniert (Stecher et al. 2020). Auch in Kinderangeboten repräsentieren weibliche Figuren teils sexualisierte und unrealistische Schönheits- bzw. Schlankheitsideale (Götz 2016). Das männliche Stereotyp wird seltener thematisiert; als typisch gelten Mut (Coolness, Risikofreude) und Dominanz (Aggressionsbereitschaft, körperliche Überlegenheit) (Döring 2015a), in machohaftiger Ausprägung beinhaltet dies auch die Dominanz gegenüber dem weiblichen Geschlecht.

Stereotypie, Heteronormativität,  
Hierarchisierung

Döring beschreibt, dass es neben den viel beachteten, überwiegend stereotypen Darstellungen auf YouTube auch Nischen für Kinder und Jugendliche und ihre „Rollenmodelle mit nicht-binären, androgynen, transgender und queeren Geschlechteridentitäten sowie mit vielfältigen sexuellen Identitäten“ gibt (2019, S. 7). So stellt auch eine Facette des jugendkulturellen Phänomens der E-Girls und E-Boys ein Experimentieren mit Geschlechterinszenierungen dar. Diese jugendkulturelle Strömung vertritt einen Ausdrucks- und Darstellungsstil, der das bewusste Anderssein in den Vordergrund stellt, jedoch ausschließlich online, aber

Gegenbewegungen online als  
Nischenthemen

nicht im normalen Alltag präsentiert wird. So grenzen sich die z. B. Jungen vom typischen Männlichkeitsbild ab und tragen schwarze Kleidung, Make-up oder Nagellack (Elternguide.online 2020).

## Gefährdungen

Gefährdungen durch überzeichnete Geschlechterrollen werden im Hinblick auf gesundheitskritische Körperbilder diskutiert, z. B. Idealisierungen von Untergewichtigkeit oder Hypersportlichkeit (► Self-Tracking), die von Kindern und Jugendlichen in ihren Selbstinszenierungen in Sozialen Online-Netzwerken positiv aufgegriffen werden (z. B. Thigh-Gap- oder Bikini-Bridge-Fotos, Muskelposing) und dort Bestätigung erfahren (Hajok/Zerin 2015; Trunk 2016). Analysen von Selbstdarstellungen Jugendlicher in Sozialen Online-Netzwerken zeigen, dass diese sich offenbar stark an Codes der Markt-, Jugend- und Konsumkultur sowie des Werbe- und Starsystems orientieren: Mädchen stellen sich häufiger in Flirt- oder Modelpose dar, Jungen dagegen in Denker- oder Gruß- poses (Groen/Tillmann 2017). Beispiele sexualisierter Selbstdarstellung von Kindern und Jugendlichen in Tanz- oder Musikvideos, die sich in Posen und Styling am sexualisierten Auftreten ihrer Stars orientieren, werden in der Öffentlichkeit stark diskutiert (Döring 2015c). Es besteht die Gefahr, dass vor allem Kinder mit der daran anknüpfenden Kommunikation (Abwertungen, sexuelle Belästigung, Groomingversuche) überfordert sind. Ein Risiko primär für Jungen kann in Anreizen bestehen, Videos mit selbstgefährdenden Aktionen (z. B. mit Action-Cam gedrehte Videos) nachzustellen oder sich in ► gesundheitsgefährdenden Challenges zu überbieten.

## Diskussion zu Geschlechterrollenstereotypen

Im Fachdiskurs werden Geschlechterrollenstereotype als in unterschiedlichem Maße einschränkend diskutiert. So wird in der Geschlechterforschung schon der Versuch, soziale Merkmale als biologische zu definieren, als Risiko für die freie Entfaltung der Persönlichkeit betrachtet und die stereotype Heteronormativität als die geschlechtliche Vielfalt negierend oder abwertend gesehen. Das Ausmaß, in dem sich Kinder und Jugendliche an Stereotypen orientieren, sowie die Frage, inwieweit sie diese als flexibel bzw. als kulturelles Phänomen verstehen, variiert allerdings sowohl im Entwicklungsverlauf als auch in Abhängigkeit vom sozialen und individuellen Erfahrungshintergrund. Es ist davon auszugehen, dass eine ausgeprägte Orientierung an überzeichneten Stereotypen wahrscheinlicher ist, wenn Kinder und Jugendliche in einer entsprechenden Selbstinszenierung offline und online (Likes, Kommentare) bestärkt werden. Es besteht das Risiko, dass sie nicht überblicken, dass diese Form der Selbstinszenierung ihnen in bestimmten Lebensbereichen (z. B. im beruflichen oder schulischen Bereich) zum Nachteil gereichen kann bzw. vorherrschenden gesellschaftlichen Idealen widerspricht (z. B. Gleichberechtigung der Geschlechter). In der Mediensozialisationsforschung wird insbesondere auf kulturelle Widersprüchlichkeiten eingegangen, so etwa mit Hypersexualisierung Girl Power zu demonstrieren, gleichzeitig aber als Opfer sexualisierter sozio-kultureller Praktiken bzw. Girls at Risk wahrgenommen zu werden (Tillmann 2017).

[Das Medienphänomen Überzeichnete Geschlechterrollen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Influencerinnen und Influencer, ► Pornografie und Unsittlichkeit, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte und ► Self-Tracking.]

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit überzeichneten Geschlechterrollen

Auf überzeichnete Geschlechterstereotype stoßen Kinder und Jugendliche auf Foto-, Video-, und Streamingplattformen, in Mediatheken sowie vor allem in Werbung und Merchandising. In Bezug auf die entsprechende Selbstinszenierung und deren Verstärkung sind vor allem Social-Media-Plattformen einschlägig.

Zur Vertiefung:

- Döring (2015c)
- Groen/Tillmann (2017)

Verschiedene Online-Plattformen, Mediatheken, Werbung

## 3.2.42 Verschwörungserzählungen

### Kurzbeschreibung

Verschwörungserzählungen zeichnen sich übergeordnet durch die Behauptung aus, „... dass es eine im Geheimen operierende Gruppe gibt – die Verschwörer – die einen systematischen Plan verfolgen, um die Kontrolle über eine Institution, ein Land oder gar die ganze Welt zu übernehmen, oder dies bereits in der Vergangenheit getan haben und nun ihre Macht sichern und ausbauen wollen“ (Butter 2020, S. 4). Menschen, die an diese Erzählungen glauben – sog. „Verschwörungsgläubige“ – gehen von im Hintergrund agierenden feindseligen Netzwerken sowie Akteurinnen und Akteuren aus, die eine Bedrohung für die eigene Lebensweise darstellen. Sie glauben diese Zusammenhänge und Machenschaften zu durchschauen, während „Nicht-Gläubige“ als naiv und verblendet gelten oder als „Schlafschafe“ bezeichnet werden. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird häufig der Begriff „Verschwörungstheorien“ verwendet. Da die Merkmale allerdings keiner „Theorie“ im wissenschaftlichen Sinn entsprechen, wird vermehrt von Verschwörungserzählungen, -mythen, -glauben und -ideologien gesprochen (Zywietz 2020b).

Ideologie statt Theorie

### Fokuspunkte der Fachdiskussion

Es ist wichtig, zwischen Verschwörungen und deren Überprüfung mittels Verschwörungshypothesen und Verschwörungserzählungen zu unterscheiden. Verschwörungen bezeichnen „... die Zusammenarbeit einer Gruppe von Personen, die gemeinsam und heimlich etwas Verwerfliches, weil für jemand anderen Schädliches planen oder diesen Plan gar in die Tat umsetzen“ (Zywietz 2020b). Reale Verschwörungen unterscheiden

Abgrenzung von realen Verschwörungen und Verschwörungshypothesen

sich von Verschwörungserzählungen vor allem darin, dass sie in der Regel von einer kleinen Gruppe von Personen geplant und umgesetzt werden und es sich um ein „relativ kurzfristig durchgeführtes Vorhaben mit einem konkreten Ziel“ handelt, während Verschwörungserzählungen einer realen oder imaginären Gruppe zahlreiche Verbrechen über einen langen Zeitraum zuschreiben (Butter 2018, S. 37).

„Verschwörungshypothesen“ beschäftigen sich daher auf wissenschaftlicher Ebene mit möglichen, realen Verschwörungen. Die Hypothesen lassen sich hinsichtlich ihrer Gültigkeit untersuchen und haben keinen ideologischen Hintergrund. Eine reale Verschwörung kann also meist wissenschaftlich überprüft werden. Falls es nicht genug Beweislast für die Hypothese gibt, wird sie verworfen (Silberberger/Reinhardt 2020). Von „Verschwörungsglauben“ spricht man dann, wenn solche Narrative trotz Gegenbelegen weiterhin als zutreffend angenommen werden.

#### Narrative und Merkmale von Verschwörungserzählungen

Verschwörungserzählungen sind vom Misstrauen gegenüber gesellschaftlichen Gruppen und Personen geprägt, die verdeckt und mit bösen Absichten handeln. Dabei sehen sich Verschwörungsgläubige mit besonderem Geheimwissen ausgestattet: Sie glauben, dunkle Zusammenhänge zu erkennen und finstere Machenschaften zu durchschauen, während die meisten anderen Mitmenschen in ihren Augen naiv oder verblendet sind. Verschwörungserzählungen sind mit einem absoluten Wahrheitsanspruch und einem klar benennbaren Feindbild verbunden. Sie liefern einfache Erklärungsmuster für komplexe Sachverhalte und neigen dazu, die Welt in Gut und Böse einzuteilen (Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg 2020). Darüber hinaus spielen in den Erzählungen Intentionalismus, Heimlichkeit und hierarchisch organisierte Ebenen innerhalb der Verschwörerinnen und Verschwörer eine große Rolle (Butter 2018, S. 24). Verschwörungserzählungen befriedigen zwei allgemeine menschliche Bedürfnisse, nämlich Verbindungen herzustellen und Muster zu erkennen sowie Ereignisse als Resultat intentionaler Handlungen zu begreifen. So ist „... die Vorstellung, dass eine Gruppe bösartiger Verschwörer die Geschichte lenkt, leichter zu akzeptieren als Chaos und Zufall“ (Butter 2018, S. 107).

#### Die Rolle der Verbreitung von Desinformation, Faktenchecks und Debunking

In der Fachdiskussion findet sich eine Überschneidung von Fake News und Verschwörungserzählungen. Zwar sind nicht alle Falschnachrichten mit Verschwörungserzählungen verbunden (Butter 2018, S. 13) – so behaupten Fake News, anders als Verschwörungsinhalte, nicht zwangsläufig die Existenz einer Verschwörung (Butter 2020, S. 5) –, jedoch bedienen sich Verschwörungsgläubige derjenigen Falschinformationen, die ihre Ideologien unterstützen, und verbreiten diese auch bewusst. Darüber hinaus werden einzelne belegte Fakten genutzt, jedoch nur diejenigen ausgewählt, die das eigene Weltbild stützen und somit plausibel erscheinen.

Verschwörungsgläubige mit festgefahrenen Ideologien lassen sich nur noch schwer mit Fakten überzeugen. Fakten werden



schnell ignoriert oder selbst zum Teil der Verschwörung erklärt (Butter 2018, S. 227). Das Entlarven von Falschnachrichten (sog. Debunking) durch Faktenchecks bzw. die Aufklärung über Verschwörungserzählungen sollte daher präventiv geschehen, wenn Personen noch keine geschlossenen Weltbilder entwickelt haben. Diese Strategie kann auch als „Prebunking“ (dt. Prä-Entlarvung) bezeichnet werden (Butter 2020, S. 8).

Es kann nicht belegt werden, dass die Zahl der Verschwörungserzählungen durch das Internet steigt. Aber im öffentlichen Diskurs wird derzeit mehr über sie gesprochen. Butter weist hier auf einen Fortschritt in einer zunehmend skeptischen Gesellschaft, da bis in die 50er-Jahre des 20. Jahrhunderts Verschwörungserzählungen noch als legitime Wissensform galten (Butter 2018, S. 16). Dennoch sorgen die Möglichkeiten der digitalen Kommunikation für ideale Bedingungen bei der Verbreitung von Verschwörungserzählungen bzw. Beiträgen dazu – für Verschwörungsgläubige ist es durch die digitalen Medien leichter, ihre Ideen zu publizieren (Butter 2020, S. 6). Die Vernetzungsmöglichkeiten mit anderen Verschwörungsgläubigen begünstigen zudem die Bestätigung eigener Ideologien (ebd.). In den entsprechenden Netzwerken werden Meinungen verfestigt und gewinnen an Plausibilität – Algorithmen verstärken durch die Empfehlung ähnlicher Inhalte diese Entwicklung (jugendschutz.net 2015b). Darüber hinaus sind auch die Verbreiterinnen und Verbreiter mit ihren Angeboten zu desinformierenden und verschwörungstheoretischen Inhalten stark miteinander verknüpft, sodass Nutzerinnen und Nutzer schnell von unproblematischen in extremistische Bereiche gelangen können (Jünger/Gärtner 2020).

Kinder und Jugendliche können in Bezug auf Verschwörungserzählungen in der Rolle der Rezipierenden sein, sie aber auch selbst (weiter-)verbreiten.

Verschwörungserzählungen werden vor allem durch Initialereignisse relevant, die den Verschwörungsgläubigen ein Wegbereiter für neue Verschwörungserzählungen sein können (Silberberger/Reinhardt 2020). In Krisenzeiten, wie z. B. der Covid-19-Pandemie, vermischen sich (Existenz-)Ängste und Sorgen mit Unsicherheiten zum Wahrheitsgehalt von Informationen aus dem laufenden Forschungsbetrieb. Auf zahlreichen Online-Plattformen und in Messenger-Diensten werden Verschwörungserzählungen und Fake News zum Coronavirus verbreitet (Baeckmann et al. o. J.). Kinder und Jugendliche sind in Zeiten von Unsicherheiten Verschwörungserzählungen, Fake News und rechtsextremen Narrativen besonders ausgesetzt (Glaser 2020a, S. 6). So äußern Jugendliche, dass ihnen bereits Erzählungen im Zusammenhang mit Corona begegnet sind (Beispiele: Virus als Kampfstoff zur Dezimierung der Bevölkerung, Bill Gates oder 5G-Masten als Auslöser der Pandemie), die sie jedoch als Falschnachrichten empfinden und zurückweisen. In Einzelfällen zeigen sich Jugendliche allerdings anfällig für die Aneignung dieser Mythen (Calmbach et al. 2020, S. 605). In der aktuellen Shell-Studie geben zudem

Verbreitung durch digitale Kommunikation

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Aufschwung in Krisenzeiten

56 Prozent der Jugendlichen an, Angst vor einer wachsenden Feindlichkeit zwischen Menschen zu haben, die unterschiedlicher Meinung sind (Schneekloth/Albert 2019, S. 54–56). Etwa 24 Prozent der befragten Jugendlichen zählen zu den „Populismus-Geneigten“. Etwas mehr als jeder zweite Jugendliche aus dieser Gruppe stimmt der Aussage zu, dass die Regierung „die Wahrheit“ vor der Bevölkerung verschweigt. Dazu mischt sich das Empfinden, dass die Elite die Bevölkerung bevormunden und manipulieren will (Schneekloth/Albert 2019, S. 78).

### Problematische Verschwörungserzählungen

Eine Einordnung der Gefahren, die von Verschwörungserzählungen ausgehen, hängt stark von der einzelnen Erzählung ab. Je nachdem, gegen wen sie sich richten, wer an sie glaubt und wer sie verbreitet, entfalten sie unterschiedliche Effekte und Gefährdungspotenziale. Besonders problematisch sind Verschwörungserzählungen, die sich gegen stigmatisierte Gruppen richten und deren zentrale Bestandteile aus Rassismus und Antisemitismus bestehen (Butter 2018, S. 224).

Problematische Verschwörungserzählungen beschäftigen auch die Gremien der Prüfstelle der BzKJ (ehemals BPjM) im Indizierungsverfahren. Dabei ist nicht der Umstand jugendschutzrechtlich entscheidend, dass eine Aussage einer Verschwörungserzählung zuzuordnen ist, sondern dass es sich um Aussagen handelt, die mit zum Rassenhass anreizenden oder NS-verherrlichenden Botschaften sowie Holocaustleugnungen verbunden werden (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020c). In Indizierungsverfahren sind damit vor allem antisemitische und Verschwörungserzählungen mit Bezug zur Migration von Relevanz (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2020c).

Wenn Vorurteile und diskriminierende Einstellungen bereits im Weltbild einer Person vorhanden sind, wirken Verschwörungserzählungen als Verstärker und können durch gezielte Aufrufe die Gewaltbereitschaft erhöhen. So können sie zu einer sozial-ethischen Desorientierung beitragen. Eine Gefahr für Verschwörungsgläubige selbst und deren Umfeld können außerdem „medizinische Verschwörungserzählungen“ sein, die z. B. bestimmte Krankheiten oder die Sinnhaftigkeit des Impfens infrage stellen. Verschwörungserzählungen, die sich gegen Eliten richten, können zudem die problematische Konsequenz haben, dass das Vertrauen in demokratische Systeme sinkt und antipluralistische und antidemokratische Denkmuster in der Bevölkerung zunehmen (Butter 2018, S. 225–227).

### Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Verschwörungserzählungen

#### Soziale Online-Netzwerke, Messenger

Kinder und Jugendliche treffen auf Verschwörungserzählungen vor allem in Sozialen Online-Netzwerken und bei Messenger-Diensten. Dabei kann es sich um Videos auf YouTube oder Instagram sowie um Postings in Messenger-Gruppen bei WhatsApp oder Telegram handeln. Während große Social-Media-Plattformen

wie YouTube bereits mit Maßnahmen gegen Desinformationen begonnen haben (zum Beispiel durch Einblendung von Hinweisen zu offiziellen Webseiten der Bundesregierung während der Covid-19-Pandemie), ist es in den geschlossenen Gruppen der Messenger-Dienste schwieriger, Regulierungen vorzunehmen. Der Verbreitung von Verschwörungserzählungen zuträglich ist beim Messenger-Dienst Telegram beispielsweise, dass hier die Mitgliederanzahl in den Gruppen nicht beschränkt ist und Weiterleitungen unbegrenzt möglich sind (Jünger/Gärtner 2020).

Verschwörungserzählungen bieten emotional aufgeladene, mysteriöse und spannende Geschichten. Darüber hinaus sorgen Selbstbezeichnungen, wie „Freiheitskämpfer“ oder „Infokrieger“ für ein heldenhaftes Image, was für einige Jugendliche attraktiv sein kann. Im vorgeblichen Kampf für Wahrheit und Frieden bieten die Erzählungen ein besonderes Identifikationspotenzial für nach Orientierung suchende Jugendliche (jugendschutz.net 2015b).

Hohes Identifikationspotenzial für Jugendliche

Jugendliche begegnen zwar Verschwörungserzählungen im Netz, dennoch vertrauen sie mehrheitlich der Berichterstattung der klassischen Medien (ARD, ZDF, große überregionale Tageszeitungen). YouTube bezeichnet hingegen etwa jeder zweite Jugendliche als weniger bis nicht vertrauenswürdig (Shell Deutschland Holding 2019, S. 14). Die (politische) Informationsgewinnung findet hauptsächlich online und auf mehreren Kanälen statt.

Vertrauen in Medien bei Jugendlichen

[Das Medienphänomen Verschwörungserzählungen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Extremistische Inhalte, ► Fake News, ► Hate Speech, ► Online-Pranger/Doxing sowie ► Propaganda und Populismus]

Zur Vertiefung:

- Blume (2020)
- Butter (2018)
- Nocun/Lamberty (2020)

### 3.2.43 Viren und Schadprogramme

#### Kurzbeschreibung

#### Schädigende Software

Mit Computerviren – bzw. technisch korrekt „Schadprogrammen“ – werden bössartige Programme bezeichnet, die meist unbemerkt auf ein System (Computer, Smartphone etc.) gelangen und auf diesem System dann eine schädigende Wirkung entfalten oder für die Schädigung weiterer Systeme genutzt werden.

#### Fokuspunkte der Fachdiskussion

#### Mittelbare und unmittelbare Risiken

Viren und Schadprogramme spielen in der Fachdiskussion keine zentrale Rolle, werden aber in empirischen Untersuchungen mit der Zielgruppe (Brüggen et al. 2017; Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018; Gebel et al. 2016b; Hasebrink et al. 2019; Stecher et al. 2021) und auch in der Vorab- befragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT (vgl. Abschnitt 3.1) als relevant angeführt. Sie bergen erstens unmittelbar die Gefahr, dass das betroffene Gerät in der Funktion eingeschränkt oder gar nicht mehr nutzbar ist, womit die Teilhabe an der Internetkommunikation eingeschränkt wird. Zweitens sind sie mit verschiedenen mittelbaren Risiken verbunden, wenn durch die Schadprogramme beispielsweise Daten ausgespäht werden (► Profilbildung und -auswertung) oder mit den Schadprogrammen ► Kostenfallen verbunden sind. Kosten können beispielsweise bei sogenannter Ransomware entstehen, durch die Daten auf dem Rechner verschlüsselt werden, um die betroffene Person zu erpressen. Hier kann die Zahlung von Geld oder die Veröffentlichung von persönlichen Informationen (z. B. Bildern) gefordert werden.

#### Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind entsprechend von Viren und Schadprogrammen unmittelbar und mittelbar betroffen und dabei in der Regel nicht die Urheber der Schadprogramme. Dabei kann allein die Furcht vor Schadprogrammen eine unbeschwerzte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen unverhältnismäßig einschränken.

#### Hohe Risikowahrnehmung

Die Infizierung mit Schadprogrammen steht bei der Risikowahrnehmung der in der DIVSI U25-Studie befragten 14- bis 24-Jährigen mit 62 Prozent an erster Stelle der größten Risiken der Internetnutzung. Bereits betroffen waren demnach 35 Prozent der Befragten (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 78). Auch die befragten 9- bis 16-Jährigen im FSM-Jugendmedienschutzindex schreiben Viren eine hohe Relevanz (wenngleich nicht die höchste) zu: Hier gehen 29 Prozent der Befragten davon aus, dass der Befall der Geräte mit Schadprogrammen bei Kindern und Jugendlichen gleichen Alters (sehr) oft vorkomme. 32 Prozent der Befragten waren bereits selbst betroffen (Brüggen et al. 2017, S. 28). Die jüngste Befragung von EU Kids Online weist einen geringeren Anteil an Betroffenen aus: Hier geben 7 Prozent der befragten 9- bis 17-Jährigen an, dass ihr Gerät

in den letzten zwölf Monaten zumindest hin und wieder einen Virus hatte oder durch eine Spysoftware beeinträchtigt war (Hasebrink et al. 2019, S. 30). Unabhängig von der Frage, inwiefern die Nutzenden überhaupt Kenntnis darüber erlangen, dass das eigene Gerät von Schadsoftware infiziert ist, verweisen die Daten auf eine hohe Risikowahrnehmung.

In den Ergebnissen des ACT ON!-Monitorings wird deutlich, dass Viren und Schadprogramme aus der Sicht der Befragten mit mehreren anderen Risiken verbunden sind. So können ► Kettenbriefe Verweise auf infizierte Seiten oder Inhalte enthalten oder Viren durch einen (illegalen) Download auf das Gerät gelangen. Zugleich sind Viren und Schadprogramme nicht nur Folge anderer Phänomene, sondern auch Ursache für das Risiko ► Identitätsdiebstahl/ „gehackt werden“ (Gebel et al. 2016a, S. 29 f.).

[Das Medienphänomen Viren und Schadprogramme ist vernetzt mit den Phänomenen ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts, ► Identitätsdiebstahl/ „gehackt werden“, ► Kettenbriefe, ► Kostenfallen sowie ► Profilbildung und -auswertung.]

### **Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Viren und Schadprogrammen**

Die vorliegenden Quellen bieten wenig Einblick in die Angebotsstrukturen, über die speziell Kinder und Jugendliche mit Viren in Berührung kommen. Angesprochen wurden bereits ► Kettenbriefe und (illegale) Downloads. Bezüglich der Downloads weisen Gebel et al. (2015) darauf hin, dass diese teils dadurch motiviert sind, Kosten zu sparen. Darüber hinaus gilt, dass potenziell alle Dienste, die Kinder und Jugendliche nutzen und von denen bekannt ist, dass dort Viren und Schadsoftware verbreitet werden, relevant sind. Dies gilt bspw. für Social-Media-Angebote und darüber zugängliche Drittsoftware (Reisch et al. 2020) oder „prinzipiell alle mit dem Internet verbundenen Geräte“ (Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik 2020b).

Zur Vertiefung:

- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2020b)

Schädigende Software

Zusammenhang mit anderen Risiken

Wenig Einblick in Angebotsstrukturen

# IV Einordnung

## 4.1 Kinderrechtliche Einordnung

Ausgangspunkt: fundamentale Veränderungen im Umgang mit Medien

Die Anzahl der in der Gefährdungserhebung vorgestellten Phänomene zeigt die Herausforderung, vor die sich der Staat bei der Ausgestaltung seines verfassungsrechtlichen Auftrags im Kinder- und Jugendmedienschutz gestellt sieht. Zu den klassischen Risiken möglicher nachteiliger Wirkungen von Darstellungen in Massenmedien treten – insbesondere durch die Digitalisierung und die damit einhergehenden IP-basierten Kommunikationsnetze und -angebote – fundamentale Veränderungen im Umgang mit Medien und Kommunikationstechnologien, die neue, kategorial unterschiedliche Risikopotenziale für die unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung unter 18-Jähriger mit sich bringen. Diese Erkenntnis ist nicht neu, sondern zeichnete sich bereits seit den 1990er-Jahren und dann umso deutlicher mit dem Aufkommen des Web 2.0 Mitte der 2000er-Jahre ab. Seitdem haben Bund und Länder vergeblich versucht, den Regelungsbereich gemeinsam umfassend und adäquat zu modernisieren. Um eine politische und gesetzgeberische Reaktion (nur) auf neuartige Einzelfälle zu vermeiden, wie dies in vielen Kinder- und Jugendschutzpolitiken der Welt zu beobachten ist (Schulz et al. 2015), soll im folgenden Abschnitt eine strukturierte Einordnung der Phänomene mit Blick auf den beschriebenen staatlichen Schutzauftrag erfolgen (siehe Abschnitt 2.2), der durch die Bestimmungen der VN-Kinderrechtskonvention (VN-KRK) bestärkt und konkretisiert wird. Dabei stehen insbesondere die identifizierten Entwicklungsziele von Kindern und Jugendlichen im Fokus, für deren Erreichen die Nutzung von Informations-, Kommunikations- und Medienangeboten positive wie negative Potenziale aufweisen. Dafür wird zunächst ein strukturierender Kategorisierungsansatz entwickelt (4.1.1), in den die Einzelphänomene dann aus kinderrechtlicher Sicht eingeordnet werden (4.1.2, 4.1.3). Abschließend werden die Ergebnisse der Einordnung aus der Perspektive der kinderrechtsbasierten Schutzpflichten des Gesetzgebers analysiert und es wird ermittelt, was die Zusammenschau der Phänomene für eine moderne Kinder- und Jugendschutz-Governance bedeutet (4.1.4) und wie dabei die rechtlichen Dimensionen von Schutz, Befähigung und Teilhabe verschränkt sind (4.1.5).

### 4.1.1 Möglichkeiten einer Zusammenschau strukturell ähnlicher Gefährdungslagen

Die Zusammenschau der in der Gefährdungserhebung betrachteten Phänomene weist ein sehr vielschichtiges Bild aus, was

- die Rolle von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung,
- die mögliche Risikoentwicklung und die Wahrscheinlichkeit eines Schadenseintritts,
- die unmittelbare wie mittelbare Schadenshöhe bzw. den Grad der Gefährdung bzw. Beeinträchtigung,
- das Ausmaß der beteiligten Öffentlichkeit und
- die technischen sowie sozialen Kontexte des Phänomens allgemein oder der davon umfassten denkbaren Einzelfälle angeht.

Kinder und Jugendliche treten bei vielen der aufgezeigten Online-Phänomene nicht nur als Rezipierende oder betroffene Kommunikationspartnerinnen oder -partner auf, sondern ggf. auch selbst als interagierende oder produzierende Akteurinnen und Akteure. Insbesondere im Rahmen der Auseinandersetzung mit bekannten wie mit unbekanntem Personen können dabei interaktionsbezogene Risiken auftreten. Die zeitliche Distanz zwischen Kommunikation und Anschlusskommunikation kann – je nach genutztem Angebot bzw. genutzter Plattform und kommunikativem Kontext – dabei unterschiedlich groß sein. Entwicklungsbezogene Risikopotenziale können sich sowohl aufgrund synchroner oder quasisynchroner Kommunikation verstärken (Affekthandlungen, Gruppendynamik, Steigerung des kommunikativen Drucks), als auch aufgrund der unbestimmten Dauer der Abrufbarkeit etwa von ehrverletzenden Kommunikationsinhalten zunehmen. Die rezipierten oder interaktiven Kommunikationsinhalte können je nach genutztem Angebot bzw. genutzter Plattform sowohl öffentlich, in kleineren halböffentlichen oder privaten Gruppen, als auch im Rahmen von Individualkommunikation zweier Personen erscheinen. Zudem stehen bei einigen Phänomenen nicht die produzierten Inhalte des Kindes oder des Jugendlichen im Vordergrund, sondern die Daten und Informationen, die von diesen unbewusst oder beiläufig im Rahmen der Mediennutzung erzeugt werden bzw. durch externe Beobachtung entstehen (z. B. Profildaten, Nutzungsdaten). Der Zugang zu relevanten Kommunikationsinhalten, die unmittelbaren Eingriffsmöglichkeiten sowie Optionen für infrastrukturelle Unterstützungs-, Beratungs- oder Hilfsangebote sind je nach genutztem Kommunikationsangebot unterschiedlich ausgestaltet.

Zudem kann die Kommunikationsrolle der Kinder und Jugendlichen – und die der Anbieter und ggf. des Gegenübers – innerhalb der einzelnen Phänomene schnell und mehrfach wechseln; damit können auch die Phänomene selbst schnell ineinander übergehen,

Vielschichtige Rollen und Gefährdungen

Interaktionsrisiken als neuartige Risiken im Kinder- und Jugendmedienschutz

wie etwa bei unkontrollierbaren Kommunikationssituationen, bei denen sich etwa aus einem einfachen Kommentieren eine Grooming-Situation und schlimmstenfalls sexueller Missbrauch ohne weiteren Medienbruch ergeben kann.

### Unterschiedliche strukturelle Ebenen

Nicht alle Phänomene liegen auf der gleichen strukturellen Ebene. Einige der genannten Sachverhalte bestehen losgelöst von einzelnen Kommunikationskontexten und nähern sich eher Meta-Beobachtungen, die netzbezogene angebotsübergreifende Phänomene betreffen (z. B. ▶ Fake-Profile bzw. Fake-Accounts, ▶ Profilbildung und -auswertung, ▶ Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten). Hinsichtlich möglicher Gegenmaßnahmen wird deutlich, dass unterschiedliche Kommunikationskontexte verschiedene Schutzansätze verstärken oder abschwächen und Einfluss auf die Zulässigkeit und Wirksamkeit spezifischer Maßnahmen haben können, etwa mit Blick auf Anknüpfungsadressat, Berücksichtigung von Intim- und Geheimnisphären, Zugangs- bzw. Kommunikationsschutz und Geschwindigkeit der Maßnahmenwirkung.

### Phänomenübergreifende Kategorisierung und Strukturierung

Für eine kinderrechtliche Einordnung der Phänomene im Hinblick auf die Gefährdung der beschriebenen Entwicklungsziele (siehe Abschnitt 2.2) führen diese Umstände regelmäßig dazu, dass es von Einzelfall zu Einzelfall zu unterschiedlichen Gefährdungen hinsichtlich verschiedener entwicklungsbezogener Unterziele kommen kann. Die Ebene der Einzelphänomene erscheint so in den meisten Fällen wenig geeignet, um einzelne Gegenmaßnahmen zu entwickeln, sondern es bedarf einer phänomenübergreifenden Kategorisierung und Strukturierung, die strukturell ähnlich gelagerten Kommunikationssituationen und den ihnen immanenten Zielgefährdungen begegnet. Staatliche Schutzaufträge ergeben sich hier noch nicht automatisch aus der Existenz der einzelnen Phänomene, sondern vor allem aus ihren möglichen nachteiligen Auswirkungen auf die Entwicklungsziele „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ (siehe Abschnitt 2.2).

### Unterscheidung nach Akteurinnen und Akteuren – Kinder und Jugendliche oder Dritte?

Ein Ansatz für eine Aggregation und strukturiertere Einordnung der Phänomene aus kinderrechtlicher Sicht ist es, zunächst zwischen den Akteurinnen bzw. Akteuren zu unterscheiden, die kausal für die Entwicklungszielgefährdung sind – nämlich zwischen dem eigenen medienbezogenen Handeln der Kinder und Jugendlichen einerseits und dem medien- und kommunikationsbezogenen Handeln Dritter andererseits. Beim Handeln Dritter kommt es auf eine Differenzierung nach Kontexten an, da sich die Phänomene teils in Form klassischer Mediendarstellungen, teils im Rahmen von interaktiven Auseinandersetzungen und teils auf einer angebotsübergreifenden Metaebene abspielen. Auf der letzten Differenzierungsebene erfolgt dann eine Einordnung der Phänomene mit Blick auf die zuvor aufgezeigten Schutzzielkonkretisierungen.



### 4.1.2 Medienbezogenes Handeln Dritter

In Abgrenzung zu Sachverhalten der Selbstgefährdung (vgl. 4.1.3) ist es bei den meisten aufgezeigten Phänomenen das Einwirken Dritter, das Ziele in Bezug auf die Persönlichkeitsentwicklung und die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen gefährden kann. Erst durch die Erreichbarkeit für Kommunikationshandlungen von außen und durch die weitere Interaktion mit Dritten werden Anlässe für mögliche Risikoverwirklichungen geschaffen; der Großteil der beschriebenen Risikopotenziale bewegt sich im Kontext interaktiver Kommunikation. Angesichts der vielfältigen Kommunikationskontexte muss hier eine weitere Untergliederung stattfinden, um strukturähnliche Risikolagen zu identifizieren. Unterscheidbar sind die Phänomene hier vor allem danach, wie Kinder und Jugendliche als Kommunikationsakteurinnen und -akteure angesprochen sind: Im Rahmen klassischer Medienkommunikation sind sie einfach Rezipierende von Darstellungen, ohne dass es dazu irgendeiner Form von Interaktion bedürfte. In interaktiven Kommunikationsumgebungen kommen durch die Rückkanalfähigkeit dagegen Kommunikation und Anschlusskommunikation zusammen, an der Kinder und Jugendliche teilnehmen oder die sie betrachten. Schließlich gibt es angebotsübergreifende Eigenheiten von und Anbieterpraktiken bei Online-Kommunikation, die Kinder und Jugendliche (wie auch Erwachsene) nicht als Sendende oder Empfangende von Kommunikationen sehen, sondern in erster Linie als Nutzende von Kommunikationsangeboten sowie -plattformen und denen gegenüber Dienstleistungen erbracht werden.

Unterscheidung nach Art und Weise der Ansprache von Kindern und Jugendlichen



### 4.1.2.1 Mediale Darstellungen

Im Fokus des Schutzgedankens: entwicklungsbeeinträchtigende und -gefährdende mediale Darstellungen

Mediale Darstellungen, die entwicklungsbeeinträchtigende oder -gefährdende Inhalte zum Gegenstand haben und mit denen unter 18-Jährige im Rahmen der Mediennutzung in Berührung kommen können, stehen im Fokus des klassischen Kinder- und Jugendmedienschutzes. Diese Darstellungen werden in der Regel im Rahmen von öffentlicher oder halböffentlicher Kommunikation rezipiert. Durch die weitere Aufschlüsselung der Entwicklungsziele von Kindern und Jugendlichen im Lichte der VN-KRK können diejenigen Phänomene, bei denen Kinder und Jugendliche mit relevanten medialen Darstellungen konfrontiert sind, weiter unterteilt werden. Zum einen können diese Inhalte das Kind in Prozessen der Einstellungsentwicklung und Meinungsbildung beeinträchtigen, und zwar sowohl im Hinblick auf die Wahrnehmung der eigenen Person als auch auf Haltungen gegenüber anderen. Zum anderen umfasst die Gefährdungserhebung Phänomene, bei denen spezifisch die Eigenständigkeit durch animierende bzw. gar gezielt manipulierende mediale Darstellungen gefährdet wird. Dabei ist unbestritten, dass Kinder und Jugendliche sich bei der Rezeption von (altersgemäßen) medialen Darstellungen grundsätzlich und zentral im Bereich der kinderrechtlichen Informationsfreiheit bewegen. Diese ist eine Grundbedingung für die eigene Entwicklung und Entfaltung der Persönlichkeit. Ohne die Möglichkeit, sich die Welt auch über Medieninhalte zu erschließen, fehlt ein zentraler Teilhabeaspekt beim Aufwachsen.

#### Gefährdung von Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit durch desorientierende Darstellungen

Schutz der Grundwerte Demokratie, Friedfertigkeit und Toleranz

Die oben aufgezeigten Entwicklungsziele, die auf die Gemeinschaftsfähigkeit bezogen sind, resultieren aus den gesellschaftlichen Grundwerten, die in Deutschland und Europa Konsens sind und in deren Kern sich gemeinschaftsfähige Individuen durch freiheitlichdemokratische Grundgesinnung, Friedfertigkeit und Toleranz auszeichnen. Der Schutz vor Beeinträchtigungen oder Gefährdungen des Prozesses der Persönlichkeitsentwicklung, die in einer Infragestellung, Schwächung oder gar Abkehr des Einzelnen von diesen Werten münden können, sind insoweit vom staatlichen Schutzauftrag umfasst. Phänomene, die in diese Kategorie fallen, sind bspw. gewalthaltiger Natur ( ▶ Digitale Spiele, ▶ Cybermobbing (auch Cyberbullying), ▶ Shitstorm, ▶ Streaming/nonlinearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien, ▶ Tasteless-Angebote), richten sich gegen Friedfertigkeit und Toleranz ( ▶ Extremistische Inhalte, ▶ Hate Speech, ▶ Propaganda und Populismus, ▶ Verschwörungserzählungen), unterminieren die Ausbildung einer aufgeklärten und von Respekt getragenen Sexualität ( ▶ Darstellung von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte, ▶ Pornografie und Unsittlichkeit, ▶ Kontakt- und Dating-Apps) oder vermitteln ein einseitiges Bild von Geschlechterrollen ( ▶ Überzeichnete Geschlechterrollen,

► Influencerinnen und Influencer). Durch neue Rezeptionstechniken wie ► Immersives Erleben durch Virtual Reality können entsprechende Medienwirkungen ggf. noch verstärkt werden.

Neben dem Hauptaspekt der Gemeinschaftsfähigkeit weisen einige Phänomene, bei denen mediale Darstellungen im Mittelpunkt stehen, auch spezifische Risiken hinsichtlich der Herausbildung von Eigenverantwortlichkeit auf, soweit die Inhalte den Wert und die Achtung des eigenen Körpers schwächen sowie die negative Einstellung zum leichtfertigen Eingehen von gesundheitlichen Risiken schwächen (► Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs; Dokumentation und Thematisierung der Phänomene ► Selbstverletzendes Verhalten, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte, ► Suizidforen, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, teilweise ► Kettenbriefe). Auf eine tatsächliche Gesundheitsschädigung kommt es dabei nicht an. Die erhöhte Bereitschaft, bewusst die eigene körperliche sowie seelische Gesundheit nachhaltig zu gefährden, erscheint aus kinderrechtlicher Sicht bereits als Gefährdung des Ziels „Eigenverantwortlichkeit“. Dies kann auch durch das Hervorrufen des Eindrucks vermeintlicher Normalität, Sozialadäquanz oder gar „Coolness“ bestimmter Verhaltensweisen geschehen. Wichtig bleibt zu erwähnen, dass die Auswirkungen medialer Darstellungen insbesondere im Rahmen von interaktiven Kommunikationskontexten durch gruppenspezifische Prozesse verstärkt werden können. Durch die aktive Teilnahme an Kommunikationsverläufen können Situationen entstehen, in deren Rahmen sozialer Konformitätsdruck entsteht (siehe Abschnitt 4.1.2.2).

### Gefährdung von Eigenverantwortlichkeit durch manipulierende Darstellungen

Andere Phänomene zielen ebenfalls durch mediale Darstellungen auf Kinder und Jugendliche als Rezipierende ab, weisen aber in erster Linie Risiken für die Zielerreichung der Entwicklungsdimension der Eigenverantwortlichkeit auf. Besonders deutlich wird dies bei persuasiven bis manipulierenden Darstellungen, die ihre eigentliche Intention verschleiern: Wenn ► Influencerinnen und Influencer ihre Idolstellung gegenüber Fans und Rezipierenden nutzen, um ggf. Werbung für bestimmte Produkte zu machen, oder wenn Kinder und Jugendliche auf ► Kostenfallen im Netz stoßen, die den Umstand oder Umfang eines Vertragsschlusses mit Entgeltspflicht kaschieren oder starke aleatorische Anreize schaffen, dann beruhen mögliche Konsumententscheidungen nicht mehr allein auf einem autonomen Entschluss der Kinder und Jugendlichen. Ähnliche Risiken weisen mitunter ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten und ► Online-Werbung und Werbeverstöße auf. Dass Kinder und Jugendliche sich Vorbilder suchen und sich auch im Rahmen von reinen Unterhaltungsangeboten Weltbilder formen können, verweist hier ebenso auf den Teilhabeaspekt bei der Nutzung dieser Angebote wie auf das Kinderrecht auf Freizeit, Spiel und kulturelle Teilhabe.

Schutz vor kommunikativer Manipulation

## Schutz vor Propaganda und Desinformation

Sinn und Zweck von ► Propaganda und Populismus sowie ► Fake News ist die Manipulation öffentlicher und individueller Meinungsbildung. Dabei sollen bestimmte Annahmen und Sichtweisen bei der bzw. dem Einzelnen hervorgerufen oder verstärkt werden bzw. die Person die eigenen Meinungen hinterfragen lassen. Die unbeeinträchtigte Entwicklung eigener Wertvorstellungen und Meinungen ist durch gezielte Falschinformation gefährdet. Dies gilt entsprechend auch für ► Verschwörungserzählungen. Verstärkt werden kann die Wirkung manipulativer Inhalte dadurch, dass besonders emotionalisierende Beiträge auf Social-Media-Plattformen durch ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten besonders sichtbar gemacht werden und eine große Verbreitung finden.

Auch bei der Rezeption von ► Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts wird das selbstbestimmte Entscheiden von Kindern und Jugendlichen manipuliert: Durch das Vorgaukeln von Äußerungen einer bekannten oder erfundenen Person werden Kommunikationsentscheidungen von Kindern und Jugendlichen provoziert, die unter transparenten Umständen ggf. unterblieben oder anders ausgefallen wären. Auch können durch von Dritten gefälschte eigene Profile oder Accounts (► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“ Verletzungen des sozialen Geltungsanspruchs verstärkt werden. Dabei sind in bestimmten, vor allem für Kinder und Jugendliche schlecht absehbaren Kommunikationskontexten pseudonyme oder anonyme Kommunikationsmöglichkeiten theoretisch grundsätzlich von Vorteil. Insbesondere in gesellschaftlich umstrittenen oder tabuisierten Themenfeldern kann erst die Möglichkeit anonymer oder pseudonymer Kommunikation Teilhabechancen eröffnen.

### 4.1.2.2 Interaktionsbasierte Inhalte

## Wahrung der Kommunikationsrechte zur Persönlichkeitsentfaltung

Im Vergleich zur Rezeption medialer Darstellungen spielen Kinder und Jugendliche bei anderen Phänomenen eine aktivere Rolle: So verweisen viele Phänomene in der Gefährdungserhebung auf Kommunikationsinhalte, die im Rahmen von Mediennutzung entstehen, bei denen Kinder und Jugendliche als Akteurinnen und Akteure an interaktiven Kommunikationssträngen teilnehmen. Die Kommunikationspartnerinnen und -partner sind hier regelmäßig Einzelpersonen, die individualisierte (Einzel-)Äußerungen und Darstellungen zugänglich machen und in direktem Austausch mit einem Kind bzw. einem Jugendlichen stehen. Bei der Kommunikation mit anderen Einzelpersonen bewegen sich Kinder und Jugendliche im Kernbereich der eigenen Kommunikationsrechte inkl. der Meinungs- und Informationsfreiheit. Die kommunikative Auseinandersetzung und Interaktion mit Dritten ist für Kinder und Jugendliche ein Kernaspekt der Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung (siehe Abschnitt 2.2.1). Ohne die Möglichkeit medial vermittelter (Online-)Kommunikation ist die kommunikative Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medienumgebungen massiv eingeschränkt.

Interaktionsbasierte Inhalte können mit Blick auf die Gefährdung von Entwicklungszielen aber den sozialen Geltungsanspruch von Kindern und Jugendlichen unterminieren (► Cybermobbing (auch Cyberbullying)) oder eine Verletzung der Privatsphäre darstellen (► Cyberstalking, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Online-Pranger/Doxing), ihre persönliche Integrität verletzen und dem Ziel der Eigenverantwortlichkeit zuwiderlaufen. Zudem kann die Beobachtung derartiger Inhalte zu einer Adaption des eigenen Verhaltens führen und damit das Entwicklungsziel der Gemeinschaftsfähigkeit gefährden. Auch bei interaktivem Austausch gibt es Phänomene, die animierend oder gar manipulierend wirken und die Schwächung von Entwicklungszielen zur Folge haben können. So können ► Cybergrooming, ► Kontakt- und Dating- Apps, ► Sexting und ► Cybersex der Entwicklung einer unbeeinträchtigten sexuellen Selbstbestimmung abträglich sein, etwa dort, wo der jeweilige Kommunikationspartner bzw. die -partnerin gerade nicht respekt- und vertrauensvoll mit der Beziehung umgeht. Auf der anderen Seite kann Online-Kommunikation für Jugendliche ein wichtiger Ort für das Ausleben und Ausprobieren sexueller Orientierungen und Vorlieben sowie grundsätzlich das Beziehungsmanagement sein und hohe Relevanz für die positive Ausformung sexueller Selbstbestimmung haben. Starke autonomiebezogene Einschränkungen bis hin zur Teilhabeverunmöglichung können sich aus Phänomenen ergeben, die die persönliche Integrität von Kindern gerade als sozial interagierende und wahrgenommene Individuen attackieren, etwa ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cyberstalking, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Online-Pranger/Doxing, aber auch ► Sharenting und ► Shitstorms.

Dort, wo interaktionsbasierte Inhalte der Selbstbestimmtheit bezüglich der Darstellung der eigenen Person nach außen zuwiderlaufen, etwa durch ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Cybermobbing, ► Fake-Profilen bzw. -Accounts, oder durch außerhalb des ursprünglichen Kontexts weiterverbreitete Inhalte (wie z. B. in der Folge von ► Sexting) entreißen sie Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, selbstbestimmtes Identitätsmanagement im Netz zu betreiben. Systematische Formen der Beobachtbarkeit, Beobachtung und Einsichtnahme von Kommunikationsinhalten, Bewegungsprofilen und Aufenthaltsorten können zudem tief in den Bereich höchstpersönlicher Lebensgestaltung vordringen und zu Verhaltensänderungen/-anpassung führen (► Profilbildung und -auswertung, aber auch invasive Formen des ► Self-Trackings).

Auch im Rahmen von interaktiven – vor allem gruppenbasierten – Inhalten können für Kinder und Jugendliche Kommunikationssituationen entstehen, die ihre Eigenverantwortlichkeit konterkarieren (► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Kettenbriefe, ► Exzessive Selbstdarstellung). Dabei geht es regelmäßig darum, gegenüber der eigenen Peergroup oder gegenüber einem unbestimmten Personenkreis als Person mit bestimmten Eigenschaften zu erscheinen. Die Selbstdarstellung als ein Ausdruck eigener Kinderrechte und der Intention, auch hier aktiv

Schutz vor Schwächung der Entwicklungsziele Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit

Schutz des selbstbestimmten Identitätsmanagements und der Geheimnisssphäre

Gefährdung des selbstbestimmten Identitätsmanagements durch Gruppenprozesse

Identitätsmanagement zu betreiben, rutscht durch Gruppenprozesse und einen vermeintlichen Druck zu bestimmten Äußerungen und Verhaltensweisen mitunter in den Bereich der Unfreiwilligkeit ab (► Fear of missing out). Dadurch können wiederkehrende Situationen entstehen, in denen Kinder und Jugendliche keine genuin freiwilligen Kommunikationsentscheidungen treffen können. Kinder und Jugendliche werden durch die einmal festgelegten Eigenschaften der eigenen virtuellen Persona und die Erwartungen der auf diese Charaktere reagierenden Kommunikationspartner bzw. -partnerinnen unter Druck gesetzt.

### 4.1.2.3 Angebotsübergreifende Aspekte digitaler Kommunikation

#### Beobachtbarkeit der Mediennutzung und das Internet of Things

Einige der beschriebenen Online-Phänomene zeichnen sich dadurch aus, dass sie angebotsübergreifende Praktiken und Trends betreffen, die in vielen unterschiedlichen Kontexten der digitalen Mediennutzung und Kommunikation anzutreffen sind oder auf bestimmten Endgeräten unabhängig vom konkret genutzten Angebot aufscheinen. Auch solche angebotsübergreifenden Aspekte digitaler Kommunikation können aus kinderrechtlicher Sicht Relevanz haben: Dort, wo unter Rückkanalbedingungen die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen beobachtbar ist und Technologien eingesetzt werden, die die Mediennutzung verfolgen und aufgrund der Nutzungsmuster persönliche Profile inkl. individueller Interessen und Vorlieben erstellen (► Profilbildung und -auswertung, ► Smart Speaker und vernetztes Spielzeug), ist mit Blick auf das Kinderrecht auf eine eigene Identität und Privatsphäre die Eigenverantwortlichkeit betroffen. Auch die unbeeinträchtigte Meinungsbildung und freie Konsumentscheidung können durch fehlende Transparenz bei ► Smart Speakern und vernetztem Spielzeug sowie bei ► Profilbildung und -auswertung berührt sein. Die Gewinnung und Auswertung von verhaltensbezogenen Daten bei der Kommunikation von Kindern und Jugendlichen berührt deren persönliche Integrität zum einen bei der Erhebung und Profilbildung, weil bereits durch die Beobachtung für abweichend oder gesellschaftlich problematisiert gehaltenes Verhalten unterlassen wird, und zum anderen auf der Ebene von an diese Profile anschließender Kommunikation wie personalisierte Feeds, Vorschläge oder Werbeeinblendungen, die die autonome Entscheidungsfindung beeinflussen oder gar beeinträchtigen.

#### Chancen und Risiken algorithmischer Empfehlungssysteme

► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten können wichtige Orientierungsfunktionen bei ungerichteten wie spezifischen Informationsinteressen von Kindern und Jugendlichen übernehmen und erfüllen so eine wichtige Teilhabefunktion, vor allem mit Blick auf die selbstbestimmte Ausübung von Informationsrechten. Sie können aber auch zur Manipulation der Meinungsbildung eingesetzt werden oder durch



algorithmische Kaskadeneffekte zwischen Interessenprofilierung (► Profilbildung und -auswertung) und verfügbaren Inhalten immer drastischere oder extremere Inhalte empfehlen, die Relevanz sowohl für das Entwicklungsziel Eigenverantwortlichkeit mit Blick auf die freie Meinungsbildung als auch für die Gemeinschaftsfähigkeit haben. Auch kann sich hier aus Art. 17 VN-KRK eine kinderspezifische Gewährleistungspflicht von positiver Medienvielfalt ergeben.

Ebenfalls zu den angebotsübergreifenden Aspekten digitaler Kommunikation gehören soziale Praktiken wie die ► Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen), die grundlegend für die kreative Auseinandersetzung von Kindern und Jugendlichen mit ihrer Umwelt sind. Allerdings können teils komplexe Rechtslagen und diesen widerstrebende Angebotscharakteristika und -aufforderungen insbesondere von Social-Media-Angeboten Kinder und Jugendliche in die Lage bringen, ohne größeren Aufwand urheber- oder persönlichkeitsrechtliche Rechtsverletzungen zu begehen. Bereits die Ungewissheit über die Rechtmäßigkeit des eigenen Verhaltens, spätestens aber Rechtsfolgen für Kinder und Jugendliche oder ihre Erziehungspersonen nach einer Rechtsverletzung erscheinen als entwicklungszielrelevant. Teilhabechancen von Kindern und Jugendlichen können insoweit auch durch rechtliche Komplexität und deren Unsicherheit geschmälert werden. Strukturell ähnliche Effekte auf die Mediennutzung kann auch die Sorge über ► Viren und Schadprogramme haben oder die Angst vor einem Angriff auf die vom Kind genutzten Systeme (► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“).

Remix und Sharing –  
Unsicherheit über Rechtmäßigkeit des eigenen Verhaltens und der Rechtsfolgen

### 4.1.3 Eigenes medienbezogenes Handeln

#### Gefährdungen durch Kinder und Jugendliche selbst

Kinder und Jugendliche nehmen auch beim eigenen medienbezogenen Handeln im Kern ihre Rechte auf Information und Kommunikation wahr. Anders als beim Handeln Dritter entstehen hier Gefährdungen für das Erreichen von Entwicklungszielen durch die Mediennutzung und Kommunikation der Kinder und Jugendlichen selbst. Das macht die Phänomene zu Gefährdungen „von innen“, das heißt, hier geht es um die Frage der Einordnung von Selbstgefährdungen durch Kinder und Jugendliche im Rahmen ihrer kommunikativen Selbstbestimmung und Teilhabe.

#### Eingriffsmöglichkeiten durch Eltern und Staat bei unzureichender Selbstregulierung der Kinder und Jugendlichen

Durch das Risiko der Selbstgefährdung können aber Schutzpflichten aufscheinen, die auf einem Recht des „Schutzes vor sich selbst“ basieren. Dies mag mit Blick auf Kinderrechte zunächst paradox erscheinen, ist aber im Hinblick auf den Kern der unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung hin zu einem eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Individuum folgerichtig: Dort, wo Kindern und Jugendlichen etwa ausreichende Einsichtsfähigkeit in die Konsequenzen der eigenen Handlungen oder Selbstregulierungsmechanismen fehlen, können Eltern und Staat als berechtigte und verpflichtete Treuhänder der Entwicklungsgewährleistung der Kinder und Jugendlichen die von diesen selbst an den Tag gelegten Nutzungspraktiken in ihrem eigenen Interesse „überprägen“. Ansonsten drohen durch Phänomene wie ► Exzessive Selbstdarstellung oder ► Internetsucht und exzessive Nutzung negative Folgen für eine unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung.

#### Selbstbeschränkung der Teilhabe durch Ängste und Sorgen

Mit Blick auf das eigene Medienhandeln kann auch Angst um bzw. Sorge vor als gefährlich wahrgenommenen Kommunikationsumgebungen (z. B. ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Hate Speech, ► Trolling, ► Kostenfallen) die aktive Teilhabe an Kommunikationsumgebungen und damit den Zugang zu vielfältigen Informationen und Sichtweisen, aber auch die Auseinandersetzung mit Dritten einschränken. Dies kann zu einem zentralen Teilhabeproblem für Kinder und Jugendliche werden und trägt das Risiko einer beeinträchtigten, weil kommunikativ beschränkten Persönlichkeitsentwicklung in sich.

#### (Kinder-)Rechte gelten auch unter Kindern und Jugendlichen

Viele in der Gefährdungserhebung beschriebenen Phänomene weisen darauf hin, dass auch Kinder und Jugendliche selbst als kommunizierende Akteurinnen und Akteure Ursachen für Entwicklungszielgefährdungen anderer Kinder und Jugendlicher setzen können: Kinder und Jugendliche können selbst – nicht zwingend im strafrechtlichen Sinn – „Täterinnen“ und „Täter“ medial vermittelter relevanter Aktivitäten sein. Kinderrechtlich sind diese Handlungen in der Regel nicht legitimiert, da insbesondere die informations- und kommunikationsbezogenen Kinderrechte unter dem Vorbehalt ihrer gesetzlichen Beschränkung aus Gründen wie der „Achtung der Rechte oder des Rufes anderer oder [...] für den Schutz der nationalen Sicherheit, der öffentlichen Ordnung (Ordre Public), der Volksgesundheit oder der öffentlichen



Sittlichkeit“ stehen (Art. 13 Absatz 2 VN-KRK). Überschreiten Kinder und Jugendliche die rechtlichen Grenzen, insbesondere mit Blick auf die Verletzung von (Kinder-)Rechten anderer Kinder oder Jugendlicher, können sie sich dabei also nicht auf eigene Kinderrechte berufen.

Der staatliche Schutzauftrag hängt allerdings nicht davon ab, ob die Gefährdungen für Kinder und Jugendliche von Kindern und Jugendlichen selbst oder Erwachsenen ausgehen, sondern er konzentriert sich auf die Minimierung entwicklungsbezogener Gefährdungen durch jegliche Dritte, unabhängig von ihrem Alter. Ein wichtiger Aspekt aber ist in diesen Fällen der Umstand, dass mit Blick auf die „Täterinnen“ und „Täter“ im Kindes- oder Jugendalter die anvisierten Entwicklungsziele gerade (noch) nicht erreicht wurden, hier also ggf. noch vor (strafrechtlichen) Sanktionen befähigende Maßnahmen vorzusehen sind, die den Betroffenen das Erreichen der Entwicklungsziele ermöglichen. Dieser Ansatz ist auch einer der Kerngedanken des Jugendstrafrechts; diese Thematik liegt aber außerhalb des Betrachtungsbereichs dieser Untersuchung.

Schutzauftrag unabhängig vom Alter des Handelnden

#### 4.1.4 Kinderrechtsgestützte Erweiterung und Konkretisierung des Schutzauftrags unter neuen kommunikativen Bedingungen

Zentrales Ergebnis der kinderrechtlichen Einordnung ist die (nicht neue) Erkenntnis, dass klassischer Kinder- und Jugendmedienschutz nur einem sehr kleinen Teil der aktuellen Gefährdungen begegnet und fast ausschließlich auf eine Abschirmung von Kindern und Jugendlichen vor relevanten Medieninhalten abstellt (Schmahl 2020, S. 394). Das starke Augenmerk auf Mediendarstellungen, die die Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigen, bleibt im Grundsatz zwar weiterhin richtig und wichtig. Durch eine kinderrechtsgestützte Verstärkung und Konkretisierung der Schutzziele erfährt der verfassungsrechtliche Auftrag an den Gesetzgeber aber mit Blick auf mehrere Dimensionen eine strukturell erhebliche Erweiterung und eine zeitgemäße regulatorische Neuinterpretation. Das im Mai 2021 novellierte JuSchG nimmt sich dieses „Paradigmenwechsels“ an und erweitert die gesetzlichen Schutzziele und Instrumente insbesondere mit Blick auf neue Interaktionsrisiken (Bernzen/Dreyer 2021; Dreyer 2021a).

Strukturelle Erweiterung und Verstärkung des Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags

Diese strukturelle Erweiterung ist zunächst dadurch bedingt, dass (massen-)mediale Darstellungen neue Typen von Beeinträchtigungs- bzw. Gefährdungspotenzialen aufweisen, die die Wirkungsvermutungen in Bezug auf relevante Inhalte verstärken können (► Immersives Erleben durch Virtual Reality). Daneben scheinen medieninhaltsbezogene Phänomene auf, die hinsichtlich der Entwicklungsziele eine strukturelle Erweiterung des Schutzauftrags auslösen: Dazu zählen insbesondere manipulierende

Neue Beeinträchtigungen und Gefährdungspotenziale

Darstellungen aus den Bereichen ► Propaganda und Populismus, ► Fake News und ► Verschwörungserzählungen. Die unbeträchtliche Erschließung der Welt kann hier gestört, Einstellungen und Ansichten können nicht autonom gebildet und die Entwicklung gemeinschaftsstützender Haltungen kann verhindert werden. Bisherige Jugendschutzansätze fokussieren auf Manipulationspotenziale vor allem im Bereich der elektronischen kommerziellen Kommunikation, wo ein Ausnutzen der Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ausgeschlossen werden soll (vgl. § 6 Absatz 4 JMStV). Manipulation, Irreführung und Verschleierung finden sich aber in zunehmendem Maß auch in Angeboten, mit denen Kinder und Jugendliche ihre Informationsbedürfnisse stillen. Moderne Jugendschutz-Governance muss – über die Aktivitäten, die sich allgemein gegen Desinformation richten, hinaus – spezifische Vorkehrungen gegen derartige Risiken auf der Seite von Kindern und Jugendlichen treffen.

### Formen interaktiver Kommunikation mit neuen Risiken für die Integrität

Noch fundamentaler aber ist die strukturelle Erweiterung des Schutzauftrags aufgrund der Formen interaktiver Kommunikation und der damit verbundenen Risikopotenziale für die kinder- und jugendschutzrechtlichen Schutzziele. So können durch manipulative Praktiken, aber auch durch Gruppendynamische Prozesse Risiken für eine selbstbestimmte kommunikative Entfaltung entstehen und sich negativ auf die Entwicklung zu einem gemeinschaftsfähigen Menschen auswirken. Verrohungstendenzen, das Entstehen von Beleidigungskulturen und neue, extreme Formen der Selbstoffenbarung in der Online-Kommunikation weisen spezifische Integritätsrisiken auf und können dadurch Entwicklungsgefährdungen auslösen und zusätzlich steigern. Aus den interaktionsspezifischen Phänomenen erwachsen dabei Risikopotenziale für alle entwicklungsbezogenen Aspekte des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts (zum Begriff der persönlichen Integrität siehe Abschnitt 2.2.1). Der staatliche Schutzauftrag umfasst auch diese kommunikations- und interaktionsbedingten Risiken für die persönliche Integrität des Einzelnen. In § 10a Absatz 3 JuSchG hat der Bundesgesetzgeber den Schutz vor Risiken der persönlichen Integrität ausdrücklich als neues gesetzliches Schutzziel aufgenommen (siehe dazu Dreyer 2021a).

### Besonderheiten von integritätsbezogenen Risikokontexten

Integrationsbezogene Entwicklungsrisiken weisen im Vergleich zu klassischen Kinder- und Jugendschutzrisiken massenmedialer Inhalte kategoriale Unterschiede auf: Mit der Schutzzielerweiterung des Kinder- und Jugendmedienschutzes auf Risiken, die sich aus interaktiven Nutzungskontexten ergeben, sind auch Sachverhalte angesprochen, die staatlichen wie privaten Einblicken Dritter entzogen sind. Schutzansätze, die auf eine vollständige Überwachung der kindlichen höchstpersönlichen Kommunikationsaktivitäten und -inhalte setzen, erweisen sich spätestens ab der Ausbildung der Intimsphäre von älteren Kindern und Jugendlichen als empfindlicher Eingriff in ihre verfassungsrechtlich wie kinderrechtlich geschützten Rechte auf Privatheit (Schmahl 2020, S. 380). Dort, wo klassischer Kinder- und Jugendmedienschutz bislang Rechtsfolgen an die Kenntnis der Inhalte

knüpft, zeigt dieser Umstand die strukturellen Grenzen traditioneller Ansätze auf und führt zu einer Notwendigkeit der staatlichen Beschäftigung mit verbesserten Möglichkeiten des Selbstschutzes. Soweit die Entwicklungsrisiken unmittelbar von Dritten ausgehen – sei es durch die direkte Kommunikation mit einer unter 18-jährigen Person oder durch die Zugänglichmachung integritätsbeeinträchtigender Kommunikationsinhalte –, steht es dem Gesetzgeber offen, regulatorische Maßnahmen gegenüber diesen Akteurinnen und Akteuren zu erlassen; damit ist das klassische Strafrecht angesprochen. Um die Verwirklichung von Risiken im Vorfeld zu verhindern, hilft es, gesetzliche Instrumente vorzusehen, die präventiv wirken, etwa Formen der besseren Befähigung von Kindern und Jugendlichen, entsprechende Risiken zu kennen, zu erkennen und sie bestenfalls zu vermeiden. Das neue JuSchG erkennt das bisherige Defizit und diese Herausforderungen von Interaktionsrisiken und wählt einen neuen, präventiv wirkenden Regelungsansatz: Anbieter von Plattformen mit nutzergenerierten Inhalten sind dazu verpflichtet, Vorsorgemaßnahmen zu treffen, um die Wahrung der (erweiterten) gesetzlichen Schutzziele zu gewährleisten (§ 24a JuSchG: siehe im späteren Abschnitt 4.1.5).

Eine weitere, neue Risikodimension folgt aus angebotsübergreifenden Aspekten digitaler, netzbasierter Medientechnologien, die eine Beobachtbarkeit des kindlichen Kommunikations- und Nutzungsverhaltens zulassen und die auf dieser Grundlage personalisierte Angebote, Empfehlungen und Persönlichkeitsprofile ermöglichen, die den Einzelnen besonders ansprechen und damit auch das Risiko der integritätsverletzenden Manipulation einer sonst freien Entscheidung bergen. Das Bewusstsein der Beobachtbarkeit und die Sorge um eine nachteilige Profilbildung, aber auch die Angst vor als gefährlich wahrgenommenen Kommunikationsumgebungen oder schlecht einschätzbaren, sanktionsbewehrten gesetzlichen Verhaltensvorgaben kann zu einem angepassten, vermeintlich sozial und rechtlich erwünschten Kommunikationsverhalten führen und auf diese Weise die Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung beeinträchtigen oder gefährden (Dreyer/Heldt 2021). Solche Formen reflexiver Verhaltensänderungen müssen mit Blick auf die Kinderrechte ebenfalls im Rahmen des staatlichen Schutzauftrags in den Blick genommen werden. Rechtliche Maßnahmen gegen derartige Risiken knüpfen dabei ebenfalls nicht an einzelne mediale Darstellungen, sondern an technische Funktionalitäten und Praktiken der Datenerhebung, -verarbeitung und -weitergabe an. Die regulatorische Umhegung technischer Funktionen und Praktiken zu Zwecken des Jugendschutzes ist dem Gesetzgeber nicht neu (vgl. §§ 5 Absatz 3, 11 JMStV; § 14a TMG), hat aber gezeigt, dass dafür neue Regelungs- und Umsetzungsformen notwendig sind, die zudem neue Kompetenzen und Bereichsexpertisen auf der Seite von Behörden, Aufsichtsstellen und Selbstkontrollen voraussetzen. Die eben angesprochenen Pflichten zum Vorhalten von Vorsorgemaßnahmen im neuen JuSchG können – mit Blick auf den weit verstandenen Schutzzweck der persönlichen Integrität (siehe Abschnitt 2.2) – auch derartige invasive Praktiken der Verhaltensauswertung umfassen, sind gesetzlich

Gefährdungspotenziale durch reflexive Verhaltensänderungen

derzeit aber auf Angebote mit nutzergenerierten Inhalten beschränkt. Hier besteht auch weiterhin der Bedarf an regulatorischer Einhegung aller die Privatsphäre ausspähenden Praktiken der Beobachtung und Auswertung (Dreyer 2021b).

### Gewährleistung von Teilhaberechten als Grundansatz

Gleichzeitig weisen fast alle Phänomene Aspekte wichtiger Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen auf. Die Mediatisierung der Welt bedeutet für das Aufwachsen unweigerlich, dass die Ausübung der Kinderrechte immer auch (und in zunehmendem Maße) medienvermittelt erfolgt: Medienkommunikation ermöglicht wichtige Teilhabefunktionen, auch und gerade in Zeiten beschränkter analoger sozialer Interaktionen. Dabei werden gleichzeitig auch alte und neue Risiken durch digitale Kommunikation medial vermittelt. Soweit die Kinderrechtskonvention im Kern von Teilhaberechten ausgeht, reichen allein schützende Maßnahmen und die Abschirmung der Kinder und Jugendlichen von ggf. beeinträchtigenden oder gefährdenden Angebotstypen und Kommunikationsplattformen oder gar der Netzkommunikation insgesamt zur Erfüllung des staatlichen Schutzauftrags nicht (mehr) aus, wenn diese gleichzeitig die bestehenden Teilhabeanprüche vereiteln. Die Interpretation des Schutzauftrags im Lichte der Kinderrechtskonvention hat vielmehr gezeigt, dass die Gewährleistung unbeschwerter Teilhabe als Grundansatz zu wählen ist (zum Verhältnis von Schutz, Befähigung und Teilhabe siehe im späteren Abschnitt 4.1.5). Das heißt, das vorderste Ziel gesetzgeberischer und untergesetzlicher Maßnahmen ist die Ermöglichung der Ausübung der informations- und kommunikationsbezogenen Kinderrechte, damit einhergehend die Ermöglichung von Zugang zu entsprechend geschützten bzw. geeigneten Räumen und der dadurch möglichen Förderung der Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Person. Verbote erscheinen dort angemessen und notwendig, wo eine Beeinträchtigung bzw. Gefährdung sehr schwer oder nachhaltig sein kann und die Einschränkung von Teilhabe in genau jenem Bereich mit Blick auf eine unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung verhältnismäßig erscheint. Daneben können medieninhaltsbezogene strafrechtliche Verbote bestehen, die aber regelmäßig nicht nur dem staatlichen Kinder- und Jugendschutzauftrag entstammen, sondern etwa der öffentlichen Sicherheit und Ordnung, dem Opferschutz oder dem Schutz der Menschenwürde dienen.

### Kinder- und Jugendmedienschutz als rechtliche Querschnittsaufgabe

Auch in anderen Rechtsbereichen können Regelungen bestehen, die bereits Berührungspunkte zum staatlichen Schutzauftrag im Kinder- und Jugendmedienschutz aufweisen. Regelungen aus „kinder- und jugendschutzfremden“ Rechtsnormen können also so bereits als teilweise Schutzauftragsumsetzung wirken, wie z. B. Art. 6 Absatz 1 Buchstabe f) oder Art. 8 Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) im Datenschutz, die §§ 185 ff. Strafgesetzbuch (StGB) im Ehrschutz oder das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG). In der Regel wurde die kinderrechtliche Perspektive in diese Gesetzeswerke aber nicht systematisch eingebaut. Klar wird mit Blick auf die Entwicklungsziele, dass ein modern verstandener Schutzauftrag im Kinder- und Jugendmedienschutz umfassender

ist als der klassische Schutzansatz: Der staatliche Schutzauftrag im Kinder- und Jugendmedienschutz wird im Lichte der VN-KRK und vor dem Hintergrund des schon heute üblichen Aufwachsens von Kindern und Jugendlichen in digitalen Medienumgebungen zu einer Querschnittsaufgabe, die neben dem allgemeinen Zivilrecht und dem Sozial- sowie dem Familienrecht viele weitere Rechtsfelder berührt, u. a. das Verbraucherschutzrecht, das Wettbewerbs- und Werberecht, das Strafrecht, das Recht am eigenen Bild bzw. Bildnisschutzrecht, das Datenschutzrecht und ggf. kinderspezifische vielfaltsbezogene Medienvorschriften. Das neue JuSchG folgt diesem breiten Verständnis eines kinderrechtlich unterfütterten Schutz-, Befähigungs- und Teilhabeauftrags und weist bereits Bezüge zu anderen klassischen Rechtsgebieten auf, etwa im Schnittbereich von Kinder- und Jugendmedienschutz und Datenschutz (§§ 10b Absatz 3, 24a Absatz 2 Nr. 7 b) oder von Jugend- und Verbraucherschutz (§§ 24a Absatz 2 Nr. 8).

#### 4.1.5 Regulatorische Zugänge zum Verhältnis von Schutz, Befähigung und Teilhabe

Moderner Kinder- und Jugendmedienschutz, verstanden als umfassende Betrachtung von Schutzzielgefährdungen unter Einbeziehung kinderrechtlicher Garantien, erfordert – wie gezeigt – eine strukturelle Erweiterung der kommunikationsbezogenen Betrachtungsgegenstände in Form eines ganzheitlichen Blicks („360°-Blick“). An erster Stelle steht dabei die Ermöglichung von Teilhaberechten in einer Form, die Gefährdungen für das Erreichen von Entwicklungszielen verhindern hilft. Die Gewährleistung rein schutzbezogener Steuerungsinstrumente erscheint für das Erreichen des Ziels unbeschwerter Teilhabe nicht mehr ausreichend. Vielmehr sind Aspekte von Schutz, Befähigung und Teilhabe zusammenzudenken. Das macht die Perspektive des erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes als integralen Bestandteil einer modernen Jugendschutz-Governance unverzichtbar (siehe im späteren Abschnitt 4.2). Das sich dabei ergebende Bild der Verschränkbarkeit und Verschränkung der drei kinderrechtlichen Dimensionen ist komplex:

Beschützende Maßnahmen können die Teilhabe verbessern, etwa dort, wo dadurch die Nutzung eines Dienstes auf hohem Schutzniveau möglich ist. Daneben sind aber auch Interventionen denkbar, die ausschließlich Schutzaspekten dienen und aus Teilhabesicht entweder neutral erscheinen oder im Hinblick auf Teilhabemöglichkeiten gar beschränkend wirken. Gerade letztere Maßnahmen können dort aus kinderrechtlicher Sicht problematisch erscheinen, wo aufgrund rechtlicher Schutzvorgaben Kinder und Jugendliche vollständig von der Nutzbarkeit einzelner Angebote und Dienste ausgeschlossen werden, soweit sich diese nicht ausschließlich an Erwachsene richten.

Entscheidend: ganzheitlicher Blick auf Teilhaberechte, Gefährdungen und Befähigung zum Selbstschutz

Befähigende Ansätze wirken sich regelmäßig positiv auf Teilhabemöglichkeiten aus – teils unmittelbar, wo etwa Kompetenzvermittlung die verständige oder kreative Nutzung eines Angebots ermöglicht, teils mittelbar, wo über Vermittlung von Risikobewusstsein und Gegenmaßnahmen eine verbesserte Befähigung zum (Selbst-)Schutz erfolgt. Dass eine befähigende Maßnahme Teilhabemöglichkeiten verringert, erscheint dagegen eher ausgeschlossen.

Daneben existieren Ansätze, die auf den Schutz abzielen, um Befähigungsaspekte zu verbessern, die dann wiederum Teilhabemöglichkeiten stärken. So können in sicheren Kommunikationsumgebungen bestimmte Techniken und Praktiken erst gefahrlos erlernt und mögliche Risikosituationen simuliert werden, um Lernprozesse anzustoßen, die dann auch in weniger sicheren Umgebungen genutzt werden können.

Letztlich erscheinen auch Instrumente denkbar, die ausschließlich Teilhabe gewährleisten, ohne gleichzeitig unmittelbar Schutz oder Befähigung zu verbessern. Dazu gehören etwa gesetzlich gewährte Zugangsrechte oder das Verbot des anbieterseitigen Ausschlusses von Nutzerinnen- und Nutzergruppen auf Grundlage ihres Alters.



Aus Sicht der VN-KRK unterscheiden sich Schutz-, Befähigungs- und Teilhaberechte strukturell vor allem dadurch, dass es sich bei Schutz- und Befähigungsrechten um gesetzgeberbezogene Gewährleistungsaufgaben handelt, um deren Umsetzung sich die Konventionsstaaten kümmern müssen. Ein subjektiver, einklagbarer Anspruch auf einen schützenden Kinder- und Jugendmedienschutz ergibt sich aus Art. 17 VN-KRK gerade nicht, weil der Kinder- und Jugendmedienschutz dort lediglich als legitimer Zweck der Beschränkung der Informationsfreiheit von Kindern genannt ist. Auch die Befähigungsaufgaben richten sich – mit großen Spielräumen in der Umsetzung – an die Unterzeichnerstaaten der Kinderrechtskonvention. Mit Blick auf Teilhaberechte ergibt sich der bedeutende Unterschied, dass Teilhaberechte nicht nur den Staat verpflichten, diese gesetzlich umzusetzen, sondern sie gewähren Kindern und Jugendlichen einen subjektiven Anspruch auf Teilhabe. Dieser Umstand ist für die Betrachtung wichtig, weil sich durch die Doppelrolle der Teilhaberechte nicht nur positive staatliche Verpflichtungen zu ihrer Umsetzung ergeben, sondern subjektive Rechte die insbesondere schutzbezogenen Maßnahmen gleichzeitig negativ begrenzen können: Wenn staatliche Maßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen deren Teilhabe übermäßig beschränken oder (vollständig) verwehren, so verletzt der Staat damit die subjektiven Teilhaberechte. Damit erscheinen die Teilhaberechte der VN-KRK gleichermaßen als Gewährleistungsaufgabe und Begrenzung staatlicher Maßnahmen im Kinder- und Jugendmedienschutz.

Wie gezeigt, sind entwicklungsbezogene Risiken für die persönliche Integrität vor allem bei Phänomenen anzutreffen, die Interaktion voraussetzen und die teils in nur begrenzt einseh- und überwachbaren Umgebungen stattfinden. Wo inhaltsbezogener Schutz an Grenzen gerät, erscheinen in diesen Bereichen Befähigungsmaßnahmen, die als vorgelagerte Schutzdimension wirken können, als Ansätze zur Verbesserung des Schutzniveaus. Die Risikoverringerung durch Förderung im Vorfeld – also etwa die Verbesserung der Risikokenntnis und des Risikobewusstseins, das Vorhandensein und die Kenntnis von Schutz- und Gegenmaßnahmen sowie Resilienz- und Copingstrategien – können (Selbst-)Schutz und dadurch vermittelt Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen besser sichern als rechtliche oder faktische Ausschlüsse von Kindern und Jugendlichen aus Diensten oder Angeboten. Auch vor dem Hintergrund der eben beschriebenen Begrenzungsfunktion von Teilhaberechten bzgl. der zu restriktiven Schutzmaßnahmen erscheinen befähigende Ansätze als optimaler Mittelweg. Ein wichtiges Schutzziel zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutzes wird so im Gegensatz zur reinen Abschirmung das „Wehrhaftmachen“ gegen Gefährdungen durch Dritte in interaktiven Kommunikationsumgebungen. Adressatinnen und Adressaten für die Implementation befähigender Maßnahmen sind – über den Bildungsauftrag der Schulen hinaus – auch die Anbieter von Diensten und medienvermittelten Angeboten, die als technischer und ggf. auch inhaltlicher Dienstleister nicht nur die Infrastruktur für die Angebotserbringung zur

Staatliche Gewährleistungsaufgaben und subjektive Teilhaberechte als Leitlinien der Ausgestaltung

Schutz und verbesserte Teilhabemöglichkeiten durch präventive Befähigung

Verfügung stellen, sondern auch die Schnittstellen und Benutzeroberflächen, die Kinder und Jugendliche nutzen. Damit verfügen die Anbieter über die Möglichkeit, unmittelbar nutz- bzw. einsetzbare Instrumente zum Selbstschutz und zur Risikoabwehr durch Kinder und Jugendliche vorzuhalten. Solche Kinder- und Jugendschutzinfrastrukturen können risikonah implementiert und den Eltern wie den Kindern und Jugendlichen altersangemessen im jeweiligen Dienst zur Verfügung gestellt werden.

### Reaktion im JuSchG: Verbesserung der Infrastruktur für Schutz und Befähigung

Das neue JuSchG erkennt das Defizit bisheriger Ansätze und die besonderen Herausforderungen von Interaktionsrisiken und wählt einen neuen, präventiv wirkenden Regelungsansatz: Anbieter von Plattformen mit nutzergenerierten Inhalten sind dazu verpflichtet, Vorsorgemaßnahmen zu treffen, um Sorge für die Wahrung der (erweiterten) gesetzlichen Schutzziele zu tragen (§ 24a JuSchG). Wie diese Pflicht konkret umgesetzt wird, liegt auf der Seite der Anbieter. Die Umsetzung, konkrete Ausgestaltung und Angemessenheit der zu treffenden Vorsorgemaßnahmen wird überwacht durch die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (§ 24b Absatz 1 JuSchG). § 24a Absatz 2 JuSchG zählt Beispiele auf, die unmissverständlich klarmachen, um welche Formen von Vorsorgemaßnahmen es dem Gesetzgeber geht (Bernzen/Dreyer 2021). Dazu gehören unter anderem das Bereitstellen von Melde- und Abhilfeverfahren für jugendschutzrelevante Inhalte und (private) Nachrichten auf entsprechenden Plattformen, Verfahren zur nutzerseitige Alterseinstufung, technische Verfahren zur Altersverifikation der Nutzerinnen und Nutzer, gut sichtbare Hinweise auf Beratungsangebote, Hilfs- und Meldemöglichkeiten oder das Bereithalten von Parental-Control-Funktionen für Eltern. Auch die Berücksichtigung des Alters von Nutzerinnen und Nutzern unter 18 Jahren bereits bei der Angebotsentwicklung, bei Standardeinstellungen und bei der Verfügbarkeit von technischen Funktionen gehören dazu. Das JuSchG verweist hier auf Safety-by-Design-Ansätze, die auf verbesserten Schutz durch Technikgestaltung und durch kinderrechtsfreundliche Voreinstellungen abzielen. Durch derartige Vorsorgemaßnahmen können Kinder und Jugendliche die entsprechenden Angebote besser geschützt und deutlich unbeschwerter nutzen. Im Falle einer Berührung der persönlichen Integrität durch Inhalte oder Nachrichten Dritter steht den jungen Betroffenen so in der Regel eine breite Auswahl an Möglichkeiten des Selbstschutzes, des Hinzuziehens Erwachsener und des Einholens von (externer) Hilfe zur Verfügung.

### Rolle der Eltern in einem kinderrechtssensiblen Kinder- und Jugendmedienschutz

Den Eltern kommt – wie im deutschen Verfassungsrecht (siehe Abschnitt 2.2.2) – auch in der VN-KRK die Aufgabe der Erziehung, Förderung und Begleitung der Kinder als Recht und als Pflicht im Interesse des Kindes zu (Art. 5 VN-KRK). Ein kinderrechtsberücksichtigender Kinder- und Jugendschutzrahmen muss zunächst die Erziehungsaufgaben der Eltern unterstützen, aber dort eingreifen, wo Eltern ihren Pflichten nicht nachkommen oder ihre Rechte entgegen dem Kindeswohl offensichtlich überschreiten. Für schutzbezogene Ansätze bedeutet dies unterhalb



absolut schädigender Situationen, den Eltern einen entwicklungs-gemäßen Erziehungsansatz nach ihrem jeweiligen Erziehungs-konzept zu ermöglichen. Staatliche Verbote oder Anreizsysteme, die Anbieter dazu bewegen, Kinder und Jugendliche vollständig von der Nutzung ihrer Dienste auszuschließen, erscheinen so auch als Beschränkung des Erziehungsrechts der Eltern. Sie brauchen Orientierung, Grundlagenwissen und erzieherische Freiräume, um dem individuellen Wohl ihres Kindes bestmöglich entsprechen zu können. Mit Blick auf befähigende Ansätze im Jugendschutz bedeutet dieser Umstand, dass eine Befähigung auch der Eltern von einem kinderrechtlich geprägten Jugendschutz umfasst ist: Damit Kinder von befähigenden Maßnahmen bestmöglich profitieren, müssen auch die Eltern um entsprechende Maß-nahmen wissen, um das Kind unterstützen zu können (Schmahl 2020, S. 380). Dem Staat obliegt insoweit auch die „Befähigung zur Befähigung“ hinsichtlich der Eltern. Die Erweiterung der gesetz-lichen Schutzziele des JuSchG um den Punkt der „Förderung von Orientierung für Kinder, Jugendliche, personensorgeberechtigte Personen sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und Medienerziehung“ nimmt diesen Regelungsbedarf ausdrück-lich auf und delegiert die Berücksichtigung und Umsetzung vor allem an die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ).

Maßnahmen zur besseren Befähigung von Kindern und Jugend-lichen (und ihren Eltern) sehen sich dort Grenzen gegenüber, wo befähigende Maßnahmen an den nachteiligen Wirkungen bestimmter Darstellungen, Interaktionen oder Praktiken auf eine eigenverantwortliche und gemeinschaftsfähige Persönlichkeits-entwicklung nichts ändern können. Neben gefährdenden und schwer gefährdenden Darstellungen und Inhalten, die üblicher-weise unzulässig und strafrechtlich bewehrt sind, ist hier vor allem an angebotsunabhängige Formen der Kontrolle, Beobachtung, Pro-filierung und Bevormundung zu denken. So scheinen befähigende Maßnahmen im Bereich des Trackings und Profilings zwar dazu geeignet, Kindern und Jugendlichen die Praktiken zu erklären und ihnen den Umstand der Beobachtung ihrer Mediennutzung und Kommunikationsaktivitäten bewusst zu machen. Dies befähigt Kinder und Jugendliche aber nicht automatisch, risikobewusster mit den entsprechenden Angeboten umzugehen. Abgesehen von der (teilhaberelevanten) Aufgabe der Dienstnutzung können Kin-der und Jugendliche sich ubiquitärem Profiling nicht durch bessere Befähigung entziehen. Auch hier handelt es sich um Felder, in denen der Gesetzgeber sich zum Einziehen in erster Linie schüt-zender Maßnahmen aufgerufen sehen kann.

Durch die Mehrzahl der Adressatinnen und Adressaten, Umsetzungsakteurinnen und -akteure und Betroffenen, aber auch durch vermehrt befähigend und teilhabend zu gestaltende Gesetze sind Gesetzgeber und Stakeholder zur Kooperation aufgerufen. Mit Blick auf die Umsetzung des Prinzips der unbeschwertem Teil-habe können systematische Verschränkungs- und Kooperations-formen von Institutionen und Stellen des präventiv-befähigenden

### Grenzen befähigender Ansätze

### Moderner Kinder- und Jugend- medienschutz als inklusive Multi-Stakeholder-Governance

Kinder- und Jugendmedienschutzes auf der einen Seite mit den Stellen des vollziehenden und repressiven Kinder- und Jugendmedienschutzes auf der anderen Seite hilfreich und nachhaltig sein (siehe Abschnitt 4.2). Zudem ist der Rechtsbereich „Kinder- und Jugendmedienschutz“ auf Akzeptanz angewiesen. Im Optimalfall werden Jugendschutznormen von allen Beteiligten als nötig und hilfreich bewertet, getragen von dem gemeinsamen Wunsch, nachwachsenden Generationen die unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung in medialen Räumen und darüber hinaus zu ermöglichen. Vor diesem Hintergrund erscheint es geboten, möglichst alle Parteien in den Diskussionsprozess einzubeziehen. Die Perspektive von Kindern und Jugendlichen ist aufgrund von Art. 12 und Art. 3 VN-KRK dabei – wie oben gezeigt – systematisch mit zu integrieren. Das neue JuSchG sieht für beide Aspekte Vorgaben vor, die als erste Schritte für einen kooperationsorientierten und inklusiven Diskurs über Kinder- und Jugendmedienschutz gesehen werden können: Die Perspektive junger Menschen wird durch eine unmittelbare Repräsentation im Beirat der neuen BzKJ systematisch inkludiert (§ 17b Satz 3 JuSchG). Außerdem hat die Bundeszentrale als neue Aufgabe die „Förderung einer gemeinsamen Verantwortungsübernahme von Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zur Koordinierung einer Gesamtstrategie zur Verwirklichung der Schutzziele des § 10a“ (§ 17a Absatz 2 Nr. 1 JuSchG). Der damit angelegte dauerhafte Strategieprozess mit breiter Stakeholderbeteiligung kann helfen, die in den letzten Jahren ins Stocken gekommene Diskussion über eine moderne Jugendschutz-Governance in Deutschland wieder aufzunehmen und dabei die notwendige spezifisch kinderrechtliche Perspektive (weiter) zu verfolgen.

## 4.2 Pädagogische Einordnung

Aus dem dargelegten kinderrechtlichen Ansatz als Grundlage des Kinder- und Jugendmedienschutzes folgt eine neue Gewichtung (medien-)pädagogischer Expertise in diesem Feld. Im Zusammenspiel von Schutz, Befähigung und Teilhabe fällt der (Medien-)Pädagogik, neben der Aufgabe, Maßnahmen zur Befähigung zu verantworten und umzusetzen, auch die Aufgabe zu, einen konzeptionellen Beitrag zu leisten, wie Befähigung in ihrer Beziehung zu Schutz und Teilhabe zu konkretisieren ist. Gerade wenn in der phänomenbezogenen Betrachtung deutlich wird, dass es einer strukturellen Verankerung von Unterstützungs- und Hilfsangeboten bedarf, ist die Pädagogik gefragt, ihre Erfahrung, Expertise und präventiven Ansätze der Medienbildung und Medienerziehung einzubringen. Mit dieser Expertise können zudem Anforderungen für die Konzeption und Realisierung solcher Angebote beschrieben werden.<sup>52</sup>

Als gemeinsamer Bezugspunkt für diese Aufgabe kann das Prinzip „vom Kind aus denken“ dienen. Dieses Prinzip war schon immer zentral für Überlegungen in allen pädagogischen Handlungsfeldern. Mit dem Ziel, die Entwicklung von „Mündigkeit und Sozialität“ (Hartung-Griemberg/Schorb 2017, S. 277) zu befördern, sind immer die Kinder und Jugendlichen mit ihrem jeweiligen Entwicklungsstand, ihren Interessen, ihrer sozialen Einbettung, den jeweils relevanten lebensweltlichen Bedingungen – zusammenfassend mit ihren personalen Ressourcen und sozialen und medialen Kontexten sowie auch den sich ihnen stellenden Herausforderungen – in den Blick zu nehmen. In der Trias Mensch – Medien – Gesellschaft ist für die Medienpädagogik der erste Bezugspunkt immer der Mensch – im Falle des Kinder- und Jugendmedienschutzes die Kinder und Jugendlichen – in der gesellschaftlichen Einbettung. Pädagogisches Handeln zielt entsprechend stets darauf, Menschen bei der Subjektwerdung in der Gesellschaft zu unterstützen und in diesem Zuge zur Entwicklung eines im Sinne der genannten Kriterien reflektierten Selbst-Welt-Verhältnisses beizutragen. Pädagogik zielt also darauf, die Persönlichkeitsentwicklung altersdifferenziert zu fördern, und nimmt dabei auch mögliche Beeinträchtigungen der persönlichen Integrität in den Blick. Die Bildungsziele „Mündigkeit und Sozialität“ korrespondieren dabei mit den bereits oben eingeführten staatlich zu gewährleistenden Entwicklungszielen „Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit“ (siehe Abschnitt 2.2.3) dahin gehend, dass ihnen normative Vorstellungen bezüglich des Verhältnisses von Individuum und Gemeinschaft innewohnen. Dabei akzentuiert Mündigkeit in der Tradition der Aufklärung neben der Eigenverantwortlichkeit auch die Kritik sozialer Verhältnisse sowie das Eintreten für deren Verbesserung. Sozialität als Bildungsziel

Der pädagogische Beitrag in der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz

„Vom Kind aus denken“ als gemeinsamer Bezugspunkt

<sup>52</sup> Im Folgenden wird dies jedoch nicht phänomenbezogen ausdifferenziert. Vielmehr wird es darum gehen, aus pädagogischer Perspektive das Zusammenspiel von Maßnahmen zum Schutz, zur Befähigung und zur Unterstützung von Teilhabe zu betrachten.

Expertise zum Entwicklungsstand und zu (erreichbaren) Kompetenzen

impliziert die Förderung der Entwicklung einer Werthaltung, bei der aus der Reflexion der sozialen Konstitution des Menschseins eine Selbstverpflichtung für das Gemeinwohl entsteht.

Ein wesentlicher Beitrag der (Medien-)Pädagogik, auch in Kooperation mit anderen Disziplinen wie beispielsweise der (Medien-)Psychologie, der Kommunikations- und Medienwissenschaft, für die Ausgestaltung eines zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutzes ist das Erarbeiten und Bereitstellen von Wissen darüber, über welche Bandbreite an Fähigkeiten und Fertigkeiten Kinder und Jugendliche in welchem Entwicklungsstand oder Alter erwartbar verfügen. Dieses Wissen ist die Grundlage, um zum einen einzuschätzen, inwiefern welche Erfahrungen mit Medien bzw. der medienvermittelten Interaktion eine Beeinträchtigung ihrer Entwicklung erwarten lassen, und zum anderen aber auch um zu identifizieren, wie die Kompetenzen im Umgang mit Medien in ihrer Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung und Vergemeinschaftung weiter gestärkt werden können. Diese Kompetenzen sind einerseits eine notwendige Voraussetzung für die Teilhabe an medialer Kommunikation und damit gesellschaftlicher Teilhabe. Andererseits sind sie auch hilfreich für die Bewältigung problematischer medienbezogener Erfahrungen, womit all solche problematischen Erfahrungen gemeint sind, bei denen Medien eine Rolle spielen, die aber ggf. auch ohne Medien existieren können (wie bspw. sozialer Druck). Je nach Entwicklungsstand und den damit ausgebildeten Kompetenzen ist demnach zu differenzieren,

- welche Medienerfahrungen mit welchen Risiken für die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen verbunden sind,
- welche Kompetenzen für die mediale Teilhabe in welchen Altersstufen zu erwarten sind und wie entsprechende Angebote für die Altersgruppe ausgestaltet werden müssen, um deren Chancen erschließen zu können, sowie
- inwiefern Kinder und Jugendliche über Kompetenzen verfügen, ggf. auftretende Risiken zu erkennen und zu bewältigen.

Diese nach Entwicklungsstand differenzierte Betrachtung ist damit eine entscheidende Grundlage, um das intelligente Risikomanagement um die Komponente des Chancenmanagements ergänzen zu können.

Ausweitung auf ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement

Die grundlegende Bedeutung des kinderrechtlichen Ansatzes im Kinder- und Jugendmedienschutz besteht aus pädagogischer Perspektive darin, dass die unterschiedlichen Zielstellungen der Medienkompetenzförderung integrativ betrachtet werden können. Bislang fiel die Förderung von Medienkompetenz nur solange sie der Prävention diente in den Bereich des intelligenten Risikomanagements (vgl. Dreyer et al. 2013), wohingegen die Förderung von Medienkompetenz mit dem Ziel der Teilhabe an medialer Kommunikation über den Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutz hinauswies (vgl. Wagner/Gebel 2015). Mit der kinderrechtlichen Trias von Schutz, Befähigung und Teilhabe verändert sich

diese Konstellation (siehe Abschnitt 4.1.5). Die Bedeutung des Aspekts „Befähigung“ ist dadurch in seinem komplexen Wechselverhältnis sowohl zu Schutz als auch zur Teilhabe und damit auch in Hinblick auf das Zusammenwirken unterschiedlicher Akteurinnen und Akteure umfassender zu betrachten:

- So wird deutlich, dass die Förderung von Medienkompetenz mit dem Fokus auf Risikobewusstsein und gleichzeitig Kenntnis von Gegenmaßnahmen (was jeweils den Selbstschutz befördert) relevant ist, um eine unbeschwerte Teilhabe zu ermöglichen. Die Kenntnis von Gegenmaßnahmen setzt allerdings voraus, dass solche auch verfügbar und zielführend umsetzbar sind – hier sind Anbieter oder Dritte für die Umsetzung dieser Maßnahmen erforderlich. Damit wird deutlich, dass mit dem Aspekt „Befähigung“ neben der Komponente der Förderung von Medienkompetenz auf individueller Ebene auch strukturelle Rahmenbedingungen angesprochen sind und ein erweiterter Kreis von Adressatinnen und Adressaten einbezogen werden muss.
- Zugleich birgt die Förderung von Medienkompetenz mit dem Fokus auf kreative Artikulation, Kommunikation und/oder genussfähige und bewusste Rezeption auch das Potenzial, die Persönlichkeitsentwicklung zu fördern. Dies kann gelingen und zugleich auch dem Schutz zuträglich sein, wenn der Zugang zu unproblematischen (Kommunikations-) Inhalten und Umgangsweisen besteht. Somit verweist auch dieser Aspekt der Befähigung auf infrastrukturelle Rahmenbedingungen, da für die jeweilige Altersgruppe Angebote zugänglich sein müssen, durch deren Nutzung diese Potenziale realisiert werden können. Analytisch unterschieden werden kann zwischen Angeboten, die ein Mindestmaß an altersgemäßen Schutzmaßnahmen zur Wahrung der persönlichen Integrität bereithalten, und Angeboten, die im Sinne der Befähigung darüber hinaus förderliche Potenziale für die Persönlichkeitsentwicklung eröffnen.

Für die Realisierung von Befähigung ist also eine verschränkte Betrachtung von Risikoabwehr und Chancenermöglichung notwendig, die sich im Begriff des intelligenten Chancen- und Risikomanagements ausdrückt. Verschränkt werden müssen dabei auch die individuelle Ebene und infrastrukturelle Rahmenbedingungen. Für diese Verschränkung bedarf es der oben angeführten Expertise bezüglich der Medienerfahrungen, der erwartbaren Kompetenzen im Umgang mit Medien und/oder Risiken und auch ggf. einer Gefährdungsneigung, womit erkennbar wird, dass einer integral gedachten Medienpädagogik (mit den thematisch verbundenen Disziplinen) für diese Aufgabe eine unabdingbare Relevanz zukommt.

Während Medienkompetenz noch häufig als individuell verfügbares Vermögen betrachtet wird, Medien eigen- und sozialverantwortlich für die Lebensführung heranzuziehen, beziehen aktuelle Konzepte, die die Herausforderungen derzeitiger

Bedingungen der Möglichkeit  
medienkompetenten Handelns

Entwicklungen digitaler Medienwelten in den Blick nehmen, die Rahmenbedingungen für als medienkompetent zu bewertendes Handeln mit ein (siehe zusammenfassend JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis 2020). Demnach sind die Handlungskontexte auch dahin gehend zu betrachten, inwiefern sie kompetentes Handeln ermöglichen. Die damit in den Blick zu nehmenden Rahmenbedingungen umfassen beispielsweise:

- die Angebotsgestaltung, in der bspw. schutz- und teilhabe-relevante Voreinstellungen sowie Melde- und Unterstützungsfunktionen unterschiedlich leicht nutzbar sein oder gar riskante Umgangsweisen angeregt werden können,
- die Bekanntheit, Verfügbarkeit, Zugänglichkeit, inhaltliche Ausrichtung und Qualität von Angeboten der Medienkompetenzförderung, die als Rahmenbedingung Einfluss haben, welche Anregungen zur Entwicklung der Medienkompetenz auf individueller Ebene gegeben sind, sowie auch
- den gesellschaftlichen Diskurs über Potenziale und Gefährdungen im Medienumgang, der sowohl den Kindern und Jugendlichen als auch allen anderen gesellschaftlichen Akteurinnen und Akteuren Orientierung geben kann.

**Drei-Ebenen-Modell: Befähigung impliziert pädagogisch-erzieherisches Handeln und strukturelle Unterstützung**

Aus der dargestellten Struktur ergibt sich, dass unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren unterschiedliche mittelbare Rollen zur Sicherstellung der Komponente „Befähigung“ zukommen. Diese Rollen können auf drei Ebenen differenziert werden.

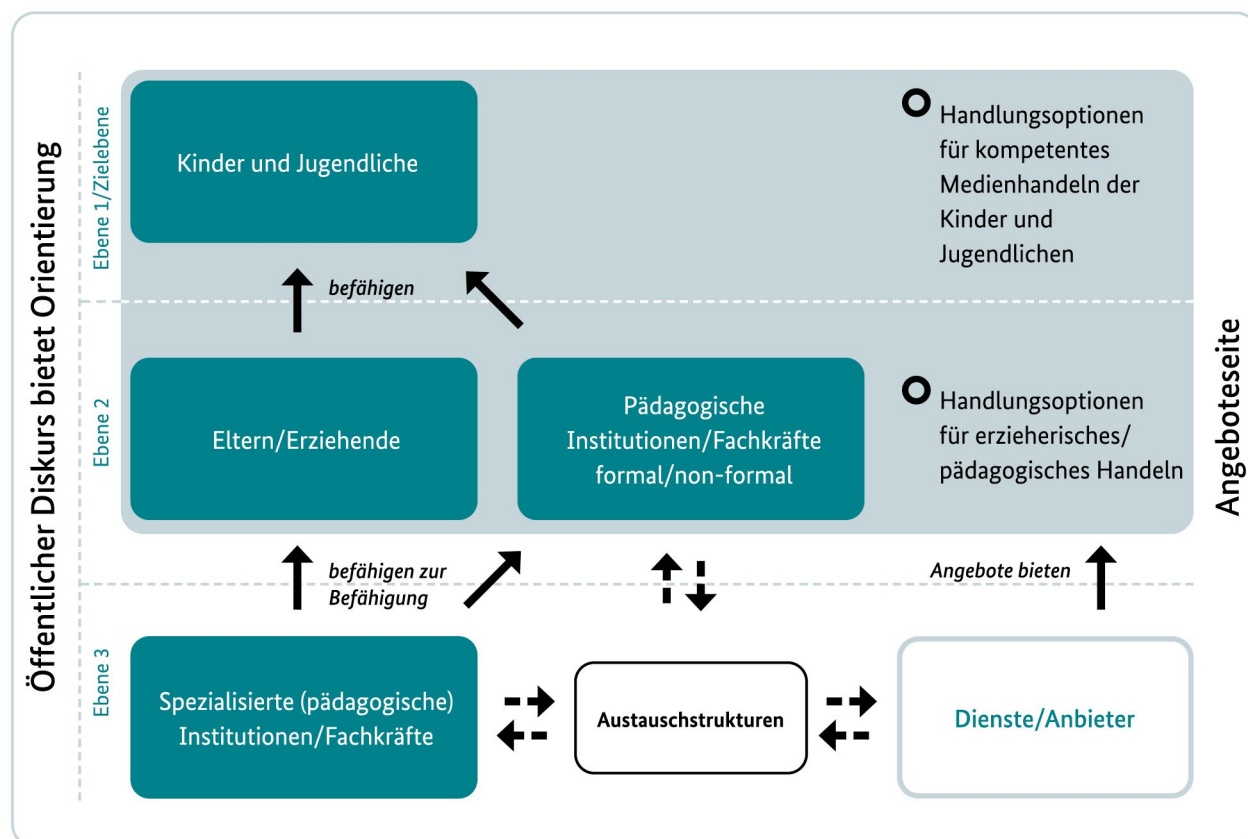


Abb. 1: Drei-Ebenen-Modell.

Auf der ersten Ebene stehen die Kinder und Jugendlichen selbst als Adressatinnen und Adressaten befähigender Maßnahmen. Auf die Entwicklung ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten zielen die Maßnahmen, die von Akteurinnen und Akteuren sowie Institutionen auf den darüberliegenden Ebenen bereitgestellt werden. Mitzudenken ist dabei, dass die Kinder und Jugendlichen sich selbst „befähigen“: Der Kompetenzerwerb vollzieht sich immer aufseiten des Subjekts – auch im Rahmen von pädagogischen und erzieherischen Settings. Kinder und Jugendliche können Kompetenzen auch selbstgesteuert und ggf. mit-/untereinander ausweiten. Hier spielen insbesondere auch Medienangebote eine Rolle, die hierfür Anregungen bereitstellen. Strukturell sollten in den Angeboten Optionen für kompetentes Handeln verankert sein. Neben den Hinweisen aus dem unmittelbaren sozialen Umfeld nehmen Kinder und Jugendliche Hinweise auf Chancen und Gefährdungen auch aus dem öffentlichen Diskurs wahr, die sie ggf. in ihrem Handeln berücksichtigen und/oder die sie beeinträchtigen.

Ebene 1 und Zielebene: Kinder und Jugendliche

Auf der zweiten Ebene sind die Akteurinnen und Akteure zu verorten, die befähigende Maßnahmen realisieren sollen – in personenbezogenen Angeboten der Förderung von Medienkompetenz oder im Rahmen von strukturell verankerten Hilfs- und Unterstützungsangeboten. Zu denken ist hier sowohl an die medienerzieherischen Aktivitäten der Erziehungsberechtigten wie auch der pädagogischen Fachkräfte in den unterschiedlichen pädagogischen Institutionen (formal und nonformal). Auf der Seite der Angebote ist hier von Interesse, inwiefern diese erzieherisches und/oder pädagogisches Handeln ermöglichen oder gar unterstützen. Der öffentliche Diskurs kann auch den auf dieser Ebene angesiedelten Akteurinnen und Akteuren Orientierung für ihr erzieherisches und/oder pädagogisches Handeln bieten.

Ebene 2: Eltern und Erziehende sowie pädagogische Institutionen und Fachkräfte

Auf der dritten Ebene geht es um die Frage, wie die auf der zweiten Ebene angesiedelten Akteurinnen und Akteure für die beschriebenen Aufgaben befähigt werden. Hier ist an spezialisierte pädagogische Institutionen und darin tätige Fachkräfte zu denken. Eine Aufgabe solcher Akteurinnen und Akteure ist es, kontinuierlich das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen auf der einen Seite und Medienphänomene und mediale Bedingungen auf der anderen Seite im Hinblick auf das Zusammenspiel von Schutz, Befähigung und Teilhabe zu analysieren und potenzielle Maßnahmen unter dem Blickwinkel der Bedürfnisse und der Kompetenzentwicklung von Kindern und Jugendlichen zu bewerten und ggf. neue Maßnahmen zu entwickeln. Dies setzt also neben der Qualifizierung der Akteurinnen und Akteure auf der Ebene 2 auch Forschung zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen sowie zu aktuellen Medienphänomenen in deren Lebenswelt wie auch die wissenschaftliche Begleitung und Überprüfung von Maßnahmen mit dem Ziel, diese in die richtige Richtung weiterzuentwickeln, voraus. Dazu gehört dann auch, dass mittels wissenschaftlicher Begleitung erfasst wird, inwiefern in den pädagogischen Arbeitsfeldern entsprechende Maßnahmen im

Ebene 3: Spezialisierte (pädagogische) Institutionen und Fachkräfte sowie Austauschstrukturen mit Anbietern

Sinne der Förderung des Selbstschutzes wie auch der Befähigung zur Teilhabe umgesetzt werden (vgl. Gebel et al. 2018).

Bei der Generierung dieses Wissens ist die Partizipation von Kindern und Jugendlichen (siehe Brüggem/Gebel 2021) wie auch der Fachkräfte (Tondorf 2021) mitzudenken. Diese Institutionen sind zudem zentral in die Diskussion und Entwicklung von Standards für technische Unterstützungsangebote oder Leitlinien bspw. für positive Angebote einzubeziehen, da sie über die Praxiserfahrungen, die auf den Ebenen 1 und 2 generiert werden, hinaus regelmäßig empirische Erkenntnisse nach wissenschaftlichen Standards analysieren. Empirisch gesättigte Ergebnisse haben insoweit eine hohe Relevanz für die Optimierung der Angebote, als sie helfen, Einzelerfahrungen und -rückmeldungen auf den Ebenen 1 und 2 einordnen zu können. Zu verankern sind entsprechend auf der Ebene 3 Austauschstrukturen zwischen diesen Institutionen und den Medienanbietern, denen dann die Verantwortung zukommt, derartige Leitlinien und Standards umzusetzen.

Dieses Drei-Ebenen-Modell beschreibt die pädagogischen wie auch strukturellen Voraussetzungen, die für das Realisieren von Befähigung im Rahmen eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements geschaffen bzw. gestärkt werden müssen. Dabei greifen pädagogische Handlungskonzepte und rechtliche Rahmenbedingungen idealerweise ineinander, wenn beispielsweise die im neuen Jugendschutzgesetz verankerten Vorsorgemaßnahmen in § 24a in solch einem Austausch zwischen pädagogischen Fachinstitutionen und Medienanbietern entwickelt werden, dass sie geeignete Handlungsoptionen für die individuelle Risikominderung, aber auch für erzieherisches und pädagogisches Handeln eröffnen. Denn deutlich ist, dass Befähigung voraussetzt, dass alle Akteurinnen und Akteure, die Befähigung unterstützen, auch pädagogische Expertise und Konzepte in ihre Arbeit einbeziehen. Ansatzpunkte, an denen Befähigung in diesem Sinne in einem entwicklungsbezogenen Chancen- und Risikomanagement ansetzen kann, sowie ein Überblick über Akteurinnen und Akteure, die die Aufgabe der Befähigung im kinderrechtlich fundierten Kinder- und Jugendmedienschutz übernehmen, werden nachfolgend dargestellt.

### ***4.2.1 Ansatzpunkte für Befähigung in einem entwicklungsbezogenen Chancen- und Risikomanagement***

Befähigung als Unterstützung von Sozialisationsprozessen und Förderung von Medienkompetenz

Befähigung ist als Komponente im intelligenten Chancen- und Risikomanagement zu denken, als Unterstützung von Sozialisationsprozessen und Förderung von Medienkompetenz. Es wurde bereits deutlich, dass Befähigung nicht allein auf das Vermitteln von Bedienfertigkeiten im Umgang mit Medien beschränkt sein kann. Vielmehr muss Befähigung gedacht werden



als ein Beitrag dazu, dass Kinder und Jugendliche Medien so in Gebrauch nehmen können, dass dies ihrer Persönlichkeitsentwicklung mit den Zielen Mündigkeit und Sozialität respektive Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit zuträglich ist. Befähigung soll in diesem Sinne einen Beitrag leisten zur unbeschwertten Teilhabe an medialer Kommunikation und der unbeschwertten Nutzung digitaler Dienste. Ein solches Verständnis von Befähigung impliziert, dass der Fokus nicht allein auf die einzelnen zu befähigenden Subjekte gerichtet wird. Vielmehr müssen darüber hinaus die verschiedenen Kontextfaktoren in den Blick genommen werden, die Einfluss auf die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit und über Medien haben.

Grundlage für eine pädagogische Einordnung ist damit die Betrachtung der reziproken Beziehungen von Subjekt, Medien und Gesellschaft. Mit Blick auf die unterschiedlichen Medienphänomene ist, wie bereits dargestellt, jeweils zu fragen, welche Ausgangsbedingungen aufseiten der Kinder und Jugendlichen, der Medien und auch der gesellschaftlichen Kontexte (die abstrakt über Wertorientierungen oder konkret bspw. über regulatorische Vorgaben Einfluss haben) bestehen. Dabei ist der Blick insbesondere auf Potenziale oder Hinderungsgründe für die Entwicklung einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu richten und es sind Ansatzpunkte zu identifizieren, um diese Entwicklung zu fördern. Maßnahmen zur Befähigung müssen immer das Ziel haben, zu mündigem Handeln der Kinder und Jugendlichen beizutragen. Dies kann auch über den Diskurs gesellschaftlich etablierter Leitbilder und Wertvorstellungen (bspw. relevant bei ► Überzeichneten Geschlechterrollen) oder Gesellschaftskritik (bspw. relevant bei ► Extremistischen Inhalten) oder der Auseinandersetzung mit Strukturfragen medialer Angebote und Dienste (bspw. hinsichtlich Meldemöglichkeiten, transparenten Nutzungsbedingungen und Auswertungsverfahren) erfolgen. Anders formuliert reicht Befähigung über die individuelle Ebene hinaus und muss auch überindividuelle Aspekte der Trias Mensch, Medien und Gesellschaft in den Blick nehmen. Befähigung ist damit hinsichtlich der verschiedenen Ansatzpunkte Subjekt, Medien und Gesellschaft zu konkretisieren. Jeweils können Faktoren benannt werden, die zu berücksichtigen sind. In einem knappen Überblick soll dies nachfolgend skizziert werden.

Aus der Individualisierung des Medienumgangs und der Unübersichtlichkeit des globalen Angebots an digitalen Medien folgt, dass Kinder- und Jugendmedienschutz im hier zugrunde gelegten Sinne ohne den direkten Kontakt zur Zielgruppe und deren Beteiligung nicht mehr denkbar ist. Der Bedarf an Unterstützungs- und Hilfsangeboten zu risikobehafteten Medienphänomenen und die Frage, ob Vermeidung oder Bewältigung angeraten ist, kann nur mit Blick auf ein konkretes Medienphänomen und die damit verbundenen Risiken und nur in Bezug auf die konkret betroffenen Kinder und Jugendlichen und deren Teilhabeinteressen entschieden werden. So setzen pädagogische Interventionen im Sinne

Wechselwirkungsgefüge  
Mensch – Medien – Gesellschaft

Direkter Kontakt mit der  
Zielgruppe unverzichtbar

### Entwicklungsbezug entscheidend für Bewertung von Risiken und Potenzialen

des Kinder- und Jugendmedienschutzes eine Einschätzung des psychosozialen Entwicklungsstandes, insbesondere der Resilienz, der individuellen Medienkompetenz sowie der konkreten Medienutzung der Kinder bzw. Jugendlichen voraus (vgl. Kapitel II). Der direkte Kontakt zu den Zielgruppen ist damit nicht nur ein Faktor für die anzustrebende Breitenwirkung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, sondern eine zentrale Voraussetzung für einen qualitativ hohen Standard des Systems hinsichtlich eines in der Perspektive „vom Kind aus“ bewerteten Schutzbedarfs und der Wahl angemessener Unterstützungs- und Hilfsangebote, die auf die Befähigung zum (Selbst-)Schutz und die Befähigung zur gesellschaftlichen Beteiligung zielen.

Den Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen bei der Bewertung von Risiken zu berücksichtigen ist etablierte Praxis im Kinder- und Jugendmedienschutz. Der Entwicklungsstand ist eine wesentliche Grundlage, um zu einer Einschätzung zu gelangen, inwiefern – ausgehend von dem jeweiligen Medienphänomen – eine Beeinträchtigung der Persönlichkeitsentwicklung zu erwarten ist. Im Rahmen des Chancen- und Risikomanagements müssen neben den Beeinträchtigungen (und Gefährdungen) der Persönlichkeitsentwicklung auch die möglicherweise mit dem Medienphänomen verbundenen Potenziale für dieselbe (wie dies bereits bei den Medienphänomenen in der Gefährdungserhebung angedeutet ist) sowie die für das Ausschöpfen der Potenziale notwendigen Bedingungen in den Blick genommen werden.

### Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung kann bei Kindern und Jugendlichen nicht losgelöst voneinander betrachtet werden

Die Entwicklung der Persönlichkeit ist eng mit der Entwicklung von Kompetenzen verknüpft. So kann über den Altersverlauf die typische Entwicklung von kognitiven, sozial-moralischen und motorischen Fähigkeiten sowie der Sinneswahrnehmung beschrieben werden, die sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung wie auch für die medienbezogenen Fähigkeiten den Möglichkeitsraum darstellen (vgl. Eggert/Wagner 2016; Kramer/Gabler 2020). Wenngleich die Ergebnislage angesichts neuer Entwicklungen – gerade mit Blick auf die vorhandenen medienbezogenen Fähigkeiten – als noch nicht hinreichend empirisch fundiert bezeichnet werden muss, kann grob zusammenfassend konstatiert werden: Während in der Kindheit vor allem das Zusammenspiel all dieser Fähigkeiten (kognitiven, sozial-moralischen und motorischen Fähigkeiten sowie der Sinneswahrnehmung) zu berücksichtigen ist, rücken mit dem Jugendalter angesichts der nahezu fertigen Ausbildung der Sinneswahrnehmung und der motorischen Fähigkeiten vornehmlich die kognitiven und sozial-moralischen Fähigkeiten in den Vordergrund. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass sich diese Entwicklungen keinesfalls gleichförmig vollziehen. Entwicklungsstandbezogen kann damit differenziert werden,

- welche Medieninhalte im jeweiligen Entwicklungsschritt typischerweise attraktiv und/ oder herausfordernd sind,
- welche medialen Struktureigenschaften (wie die automatische Wiedergabe nachfolgender Episoden, inhaltebezogene

- Filtermöglichkeiten, Deskriptoren etc.) in welchem Entwicklungsschritt bedienbar sind, da die erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten bereits entwickelt wurden,
- welche Fähigkeiten und Fertigkeiten altersgemäß gerade entstehen, deren Entwicklung positiv durch eine entsprechende Unterstützung in pädagogischen Angeboten wie auch in Medieninhalten und medialen Strukturen angeregt werden kann, sowie
  - welche Medienangebote und medialen Strukturen die vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten übersteigen und somit ein eigenverantwortlicher Umgang (ggf. noch) nicht erreichbar ist bzw. umgekehrt eine Beeinträchtigung oder Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung möglich ist.

So können bezogen auf Inhalte wie auch mediale Strukturen Einschätzungen getroffen werden. Herausfordernd bleibt dabei, dass gerade bei Plattformen mit nutzergenerierten Inhalten eine Einordnung nur nach den medialen Strukturen möglich ist, wenn nicht gleichzeitig auch eine inhaltliche Einschätzung vorgehalten oder analytisch von außen beigesteuert wird.

Als zentraler Kompetenzbereich für die Ausgestaltung eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements mit Blick auf Online-Medien sticht Medienkompetenz heraus. Sie kann definiert werden als „Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft“ (Schorb/Wagner 2013, S. 18). Dabei integriert und verzahnt Medienkompetenz „Wissen und Reflexion über die Medienwelt mit dem selbstbestimmten Gebrauch von Medien zur Artikulation und Partizipation“ (Schorb 2017b, S. 256).

Medienkompetenz als Ziel und Prozess



Abb. 2: Medienkompetenz, eigene Darstellung nach Schorb (2017b, S. 257).

Die einzelnen Dimensionen von Medienkompetenz stehen jeweils miteinander in einem Beziehungszusammenhang (Schorb 2017b):

- Die Wissensdimension umfasst Wissen um die instrumentelle Bedienung von Medien und Geräten, um die Gestaltungsformen von Medien (analytisch) sowie um strukturelle Bedingungen heutiger Mediensysteme.
- Mit der Reflexionsdimension ist die Fähigkeit angesprochen, „Medien kritisch, in sozialer und ethischer Verantwortung für sich selbst und andere zu betrachten und zu bewerten“ (Schorb 2017b, S. 258).
- Wissen und Reflexion bieten die Grundlage, damit sich Kinder und Jugendliche zu Medien und Medienangeboten positionieren können, und können ihrem Handeln eine Orientierung geben.
- Schließlich ist die Handlungsdimension gefasst als selbstbestimmtes und zielgerichtetes Kommunizieren, kreativ gestalterisches Wirken wie auch die Teilhabe mit und über Medien.

Diese kurze Skizze der Dimensionen von Medienkompetenz nach (Schorb 2017b) verdeutlicht, dass Medienkompetenz nicht allein als abstraktes Wissen angeeignet werden kann, sondern der praktische Umgang mit Medien und der Kontakt mit Medienphänomenen eine Voraussetzung für die Entwicklung insbesondere der Handlungsdimension darstellt. Dies hat Implikationen dafür, wie die Förderung von Medienkompetenz in pädagogischen Kontexten (siehe Abschnitt 4.2.2) ausgestaltet werden sollte. Zudem macht dies deutlich, dass es altersangemessen gestaltete Medien geben muss, mit denen Kinder und Jugendlichen umgehen und altersgerecht Medienkompetenz entwickeln können und zugleich von den Erziehungsberechtigten und pädagogisch Tätigen angemessen begleitet werden können.

Breitenwirkung durch Stärkung der Medienerziehung in der Familie und strukturelle Verankerung in allen pädagogischen Handlungsfeldern

Die Notwendigkeit, den direkten Kontakt zur Zielgruppe zu gewährleisten, erfordert eine strukturelle Verankerung von medienpädagogischen Angeboten in allen pädagogischen Handlungsfeldern. Eine Breitenwirkung kann nur erzielt werden, wenn angefangen bei Angeboten für Eltern über die gesamte Bildungskette sowohl horizontal (also in der Bildungsbiografie der Kinder und Jugendlichen) als auch vertikal (also an allen für eine Altersgruppe relevanten Bildungsorten wie Schule, Hort und außerschulischen Bildungsorten) Angebote zur Befähigung bereitgestellt werden. Dies wiederum setzt voraus, dass die pädagogisch Tätigen in diesen Handlungsfeldern dafür auch über die entsprechenden fachlichen Kompetenzen und Ressourcen verfügen. Hier sind die Fachverbände und die Träger der Ausbildungsstätten und Hochschulen gefordert, entsprechende Ressourcen bereitzustellen sowie die fachlichen Grundlagen weiterzuentwickeln und eine wissenschaftliche Begleitung der Praxis zu ermöglichen (siehe hierzu Initiative Keine Bildung ohne Medien! 2009, 2019).

Erzieherische Interaktion und pädagogische Begleitung müssen zeitgemäß auch medial vermittelt gedacht werden. Dies impliziert, dass auch in den medialen Strukturen, in denen sich Kinder und Jugendliche bewegen, Handlungsoptionen eröffnet werden sollten, die eine pädagogische Begleitung ermöglichen. Entsprechend müssen diese Optionen so gestaltet werden, dass das darin angelegte Handeln auf einen selbstbestimmten und sozialverantwortlichen Umgang der Kinder und Jugendlichen mit Medien hinwirkt und diesem Ziel entsprechende pädagogische Handlungsoptionen für Eltern und pädagogisch Tätige eröffnet.

Eltern und pädagogisch Tätige auch medial handlungsfähig machen

### Ansatzpunkt Gestaltung der Angebote und Angebotsstrukturen

Befähigung bezieht sich nicht nur auf das Handeln mit Medien, sondern muss zunehmend auch so konzipiert werden, dass die Gestaltung von Online-Medien auf Befähigung ausgerichtet ist, sie unterstützt oder auch ermöglicht. Dabei sind unterschiedliche Umsetzungen zu unterscheiden, die nachfolgend skizziert werden.

Befähigung muss auch in Online-Medien integriert werden

Online-Angebote, die von unter 18-Jährigen genutzt werden, sollten Informationen zu den Bedingungen der Nutzung sowie zu Konsequenzen, die aus der Nutzung erwachsen können, in einer altersgerechten Form bereitstellen. Zu denken ist dabei nicht nur an für die jeweilige Altersgruppe verständlich formulierte Geschäftsbedingungen oder Vereinbarungen zum Datenschutz. Vielmehr bezieht sich dies auch auf die mit dem Online-Angebot bereitgestellten Handlungsoptionen und auch auf ggf. verfügbare Medieninhalte, zu denen bspw. mit Deskriptoren Informationen bereitgestellt werden können. Ziel einer derartigen Angebotsgestaltung ist es, die Voraussetzungen für eine selbstbestimmte Entscheidung für oder gegen eine Nutzung des Angebots oder einzelner Teilbereiche zu schaffen. Bei der Entwicklung solcher Deskriptoren muss sichergestellt sein, dass diese auf der oben in Bezug auf die Kinder und Jugendliche skizzierte Expertise aufbauen und diese Expertise dialogisch einbezogen wird. Ebenso muss die Zuordnung der Deskriptoren verlässlich und auf der Basis dieser wissenschaftlichen Expertise stattfinden, wofür entsprechende Prüf- und Revisionsprozesse zu entwickeln sind.

Altersgerechte Informationen zu Nutzungsbedingungen und Konsequenzen

Des Weiteren sollte in Online-Angeboten entsprechend den möglicherweise auftretenden Gefährdungen eine Coping-Unterstützung bereitgestellt werden. Zu denken ist an Verweisstrukturen auf Unterstützungs- und Hilfsangebote oder an Meldesysteme. Bereits in der Gestaltung dieser Coping-Unterstützung sollte Wissen über die Umgangsweisen von Kindern und Jugendlichen mit den jeweiligen Gefährdungen einbezogen werden, um für die Zielgruppe relevante und nutzbare Formen der Unterstützung zur Verfügung stellen zu können. Besonders zu berücksichtigen ist dabei die Vertraulichkeit und Datenverarbeitung bei besonders vulnerablen Personengruppen. Dieser Ansatz zielt darauf ab, Optionen für kompetentes Handeln zu eröffnen, und kann in diesem Sinne auch als Beitrag zur Befähigung gesehen werden. Korrespondierend zu den Angebotsoptionen ist bei der Zielgruppe das Wissen über

Unterstützung phänomen-gerechter Coping-Strategien

die Coping-Unterstützung und deren Funktionsweise zu stärken. Zudem müssen die Unterstützungsangebote auf die Kompetenzen und Mediennutzungsweisen der jeweiligen Altersgruppe abgestimmt sein.

### Ausschluss von Gefährdungen durch Angebotsgestaltung

Ein weiterer Ansatz ist, in der Gestaltung von Online-Angeboten diejenigen Optionen, die mit besonderen Risiken verbunden sind, für bestimmte Altersgruppen zu deaktivieren bzw. den Erziehungsberechtigten oder auch den Kindern und Jugendlichen zumindest diese Option zur Verfügung zu stellen. Dies kann dann zu einem reduzierten Funktionsumfang bei der Nutzung durch Kinder und Jugendliche führen. Hierbei ist darauf zu achten, inwiefern die so geschaffenen Restriktionen berechtigten Teilhabeinteressen der unter 18-jährigen Nutzenden entgegenstehen. Diese Strategie scheint nur dann als Befähigung wirksam zu werden, wenn die Nutzenden darin auch einen Mehrwert (an Schutz) und keine zu gravierende Beschränkung wahrnehmen, die sie ggf. motiviert, einen weniger geschützten Dienst zu nutzen. Als Beispiel kann das Speichern von Sport-Trackingdaten nur auf dem eigenen Gerät ohne Weiterverarbeitung auf Servern der Anbieter angeführt werden, das den Schutz der Daten erhöht und zugleich auch den Nutzungsinteressen von Kindern und Jugendlichen entspricht (vgl. Brüggem/Schober 2020). In diese Kategorie fällt auch der Ansatz, spezielle Angebote für bestimmte Altersgruppen zu gestalten. Die Kinder oder Jugendlichen können dann untereinander in einem geschützten Raum kommunizieren – allerdings können durch die eingegrenzte Altersgruppe auch besondere Gefährdungssituationen entstehen (vgl. hierzu Dreyer 2018b).



In die Angebotsgestaltung können auch Elemente integriert werden, die die erzieherische Interaktion von Kindern und Jugendlichen mit ihren Erziehungsberechtigten (in pädagogisch sinnvoller Weise) unterstützen und ermöglichen. Gerade digital vernetzte Medienangebote eröffnen die Möglichkeit, dass die erzieherische Begleitung des Medienhandelns darin realisiert wird. Derartige Optionen gibt es auf der Ebene der Betriebssysteme wie auch in Angebote integriert (meist benannt mit dem Begriff „Parental Control“, was allerdings eher Kontrolle denn eine erzieherische Begleitung impliziert<sup>53</sup>). Wichtig ist hierbei zu reflektieren, dass derartige Systeme durch die bereitgestellten Optionen auch eine bestimmte Form der Interaktion zwischen Kindern und Jugendlichen und den Erziehungsberechtigten anregen. Bewertungskriterium hierbei ist, dass die Entwicklung zu Selbstbestimmung und Sozialverantwortlichkeit altersgemäß unterstützt wird. Gerade mit Blick auf die Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen setzt dies Grenzen für einseitige Kontrollfunktionen in der Hand der Erziehungsberechtigten und unterstützt die Forderung nach dialogisch gestalteten Funktionen. Bei deren Entwicklung sollte unbedingt pädagogische Expertise einbezogen werden, um die Ausrichtung auf das Ziel „Befähigung“ zu realisieren.

Schließlich ist in den Blick zu nehmen, wie in Angeboten altersgerechte Inhalte und Interaktionsmöglichkeiten so bereitgestellt werden können, dass dadurch Lern- und Entwicklungsfelder in den Medien eröffnet werden. Korrespondierend mit der Ausweitung des Kinder- und Jugendmedienschutzes auf Inhalte und Interaktionsrisiken geht es darum, ergänzend zum etablierten Konzept des Positive Content – also das Verfügbarmachen von altersgerechten und förderlichen Inhalten – auch altersgemäß gestaltete Interaktionsräume zugänglich zu machen, die risikoarm und lernförderlich gestaltet sind. Dieses Prinzip könnte als „Supportive Design“ bezeichnet werden und würde eine spezifische Aufgabe innerhalb der Vorgaben von Safety by Design konkretisieren. Dabei müssen pädagogische Konzepte und die technische Gestaltung der Angebote harmonisieren. Technische Konzepte müssen pädagogische Prinzipien positiv unterstützen und dürfen diese nicht konterkarieren. Denkbar ist zum Beispiel, erprobte Moderationskonzepte aus Kinderchats wie dem Seitenstark-Chat<sup>54</sup> (Kuttner 2007) technisch durch die automatische Erkennung von auffälligen Beiträgen zu unterstützen. Jedoch muss dabei auch

Unterstützung von  
erzieherischer Begleitung über  
Angebotsstrukturen

Angebote altersgemäß als  
Lernräume gestalten

53 Alternativ könnten Begriffe wie „Elternbegleitung“ oder „Parenting Support“ eher erzieherisches Handeln mit den Funktionen assoziieren. Zugleich müssten die Systeme dann aber auch erzieherisches Handeln ermöglichen und nicht lediglich Kontrollfunktionen bereitstellen.

54 Der Seitenstark-Chat war ein moderierter Chat für Kinder, den Seitenstark, die Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten, und die Universität Leipzig in den Jahren 2004 bis 2016 anboten. An der Universität Leipzig wurden Moderatorinnen und Moderatoren ausgebildet und das Chat-Angebot zugleich wissenschaftlich begleitet. Siehe in Kurzfassung <https://wir-machen-kinderseiten.de/blog/sicherster-kinderchat-deutschlands-vor-dem-aus-der-seitenstark-chat-schliesst-seine-tueren>.

die Erfahrung der Moderation berücksichtigt werden, die besagt, dass Kinder und Jugendliche beispielsweise über kodierte Formen Umgehungsmöglichkeiten finden, um Kontaktdaten zu kommunizieren (ebd., S. 43), die von einer technischen Lösung nicht ohne Weiteres erkannt werden können. Zugleich ist es für die Kompetenzentwicklung auch erforderlich, mit den Phänomenbereichen Chatkommunikation oder bildbasierte Interaktion etc. in Berührung zu kommen. Dabei geht es weniger um eine Simulation der Risiken, sondern eher um eine Begleitung in einer spezifisch gestalteten Umgebung, in der die Risiken durch die Gesamtgestaltung (technisch wie pädagogisch moderiert) gemindert werden.

#### Angebotsspezifische Unterstützung einer pädagogischen Idee

Befähigung in der Angebotsgestaltung manifestiert sich mithin darin, dass eine pädagogische Idee durch die technische Umsetzung des Angebots unterstützt wird. Die technische Unterstützung pädagogischer Ideen und Konzepte ist hinsichtlich der Unterstützung der Selbsthilfe, der Interaktion mit Erziehenden bis hin zur Gestaltung eines förderlichen Lernraums für den Kompetenzaufbau denkbar. Maßgabe ist dabei, dass die Selbstbefähigung durch die Art und Weise der Angebotsgestaltung (technisch wie pädagogisch) unterstützt wird. Damit dies gelingen kann, ist es erforderlich, dass ein Austausch zwischen Anbietern und pädagogischen Akteurinnen und Akteuren stattfindet und derartige Konzepte unter Einbezug pädagogischer Grundsätze entwickelt werden.

#### Ansatzpunkt Gesellschaft

#### Gesellschaftliche Ansatzpunkte sind Diskurse und Institutionen

In der Trias Mensch – Medien – Gesellschaft sind auch auf gesellschaftlicher Ebene Ansatzpunkte für Befähigung zu identifizieren. Je nach gesellschaftstheoretischer Grundlage rücken dabei öffentliche Diskurse und die Teilhabe an diesen sowie Institutionen in den Fokus.

#### Öffentliche Diskurse bieten Orientierung

Öffentliche Diskurse dienen der Selbstvergewisserung von Gemeinschaften und gelten für funktional differenzierte Gesellschaften mithin als unverzichtbar, da Gesellschaft vornehmlich über diese öffentlichen Diskurse erfahrbar ist. Welche Themen und wie diese Themen verhandelt werden, gibt allen Mitgliedern einer Gesellschaft Aufschluss über leitende Werte und Normen bzw. auch über Themen, zu denen kein Konsens besteht und die strittig sind. Diese Diskurse bieten mithin Orientierung – auch im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes und Fragen des Schutzes, der Befähigung und der Teilhabe im Hinblick auf den Medienumgang.

#### Aktive Beteiligung der Fachinstitutionen notwendig

Daraus folgt, dass Kinder und Jugendliche, aber auch Eltern und pädagogische Fach- und Lehrkräfte sich am öffentlichen Diskurs über Chancen und Risiken der medialen Teilhabe von Kindern und Jugendlichen orientieren. Gerade mit Blick auf medienbezogene Einstellungen und Haltungen sollte der öffentliche Diskurs Orientierung bieten können und damit neben dem Benennen von



Risiken und Chancen auch Einflussfaktoren einbeziehen, die für die Risikorealisierung wie auch die Chancenerfüllung ausschlaggebend sind. Die Fachinstitutionen im Kinder- und Jugendmedienschutz sind mithin gefordert, ihre Expertise neben den Fachdiskursen auch in öffentliche Diskurse einzubringen und dabei für die notwendige Differenzierung zu sorgen. Dies ist mit der novellierten Fassung des Jugendschutzgesetzes von 2021 als Aufgabengebiet explizit auch bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz verortet.

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche und deren Recht auf Teilhabe ist zudem abzuleiten, dass auch ihre Perspektive in öffentlichen Diskursen einbezogen werden sollte. Dies kann mittelbar (bspw. über Forschung) oder direkt realisiert werden. Bei Projekten, die Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, ihre Perspektive in den Diskurs einzubringen, sind zwei Komponenten zu differenzieren, die dabei eine Rolle spielen:

- Die Perspektive von Kindern und Jugendlichen wird in den Diskurs eingebracht. Damit ist es möglich, dass sich auch andere Akteurinnen und Akteure in ihrer Arbeit besser an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen orientieren können. Der Beitrag von Kindern und Jugendlichen kann damit bei der Verbesserung der vorhandener Maßnahmen oder auch für die Gestaltung neuer Maßnahmen berücksichtigt werden, um insgesamt sowohl das Schutzniveau als auch die Angebote der Befähigung und Unterstützung der Teilhabe zu verbessern. Differenziert ist dabei zu betrachten, zu welchen Medienphänomenen dies möglich ist. Gerade bei entwicklungsbeeinträchtigenden oder -gefährdenden Phänomenen oder Inhalten sind dabei insbesondere auch die Schutzbedarfe der Kinder und Jugendlichen zu berücksichtigen.
- Kinder und Jugendliche setzen sich bei derartigen Maßnahmen auch mit unterschiedlichen Positionen innerhalb des Diskurses auseinander. Damit lernen die Kinder und Jugendlichen ggf. verschiedene Akteurinnen und Akteure im Feld des Kinder- und Jugendmedienschutzes bzw. auch der Befähigung sowie die verschiedenen Positionen und Argumente kennen. Dabei muss auch unterstützt werden, dass Kinder und Jugendliche sich kritisch mit den vorgebrachten Werten und Normen auseinandersetzen. Dies ist insbesondere auch deshalb wichtig, da Wertorientierungen in ihrer Funktion als soziale Übereinkünfte verändert werden können und teils Bestandteil von mit Risiken behafteten Medienphänomenen sind (► Überzeichnete Geschlechterrollen).

Zugleich muss der Tatsache Rechnung getragen werden, dass öffentlich geführte Diskurse von unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen verschieden intensiv wahrgenommen werden. Sowohl mit Blick auf Kinder und Jugendliche als auch mit Blick auf Erziehungsberechtigte und pädagogische Fach-/Lehrkräfte kann mithin nicht davon ausgegangen werden, dass sie sich bezüglich ihrer Haltung zu medienbezogenen Risiken und Chancen aktiv

Öffentliche Diskurse werden nicht von allen gleichermaßen verfolgt

auf die öffentlich geführten Diskurse beziehen. Das Intensivieren des öffentlichen Diskurses kann also andere Maßnahmen der Befähigung diesbezüglich sowohl bei Kindern und Jugendlichen wie auch bei Eltern und pädagogischen Fach-/Lehrkräften nicht ersetzen – wohl aber komplementär befruchten.

### Zivilgesellschaftliche Institutionen für die Befähigung stärken

Die fortschreitende Mediatisierung aller Lebensbereiche verdeutlicht, dass die Befähigung von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit digitalen Medien und Systemen zur Teilhabe und zum Selbstschutz nicht mehr allein Gegenstand einer pädagogischen Teildisziplin ist. Vielmehr ist bei allen Entwicklungsprozessen von Kindern und Jugendlichen nach medienbezogenen Einflussfaktoren zu fragen, die in Inhalten, Interaktionsstrukturen oder technischen Strukturen begründet sein können. Damit werden entsprechende Fragen der Befähigung für alle pädagogischen und erzieherischen Ansätze relevant. Zugleich wird damit aber auch die Bedeutung von Institutionen deutlich, die sich spezifisch mit diesen Entwicklungen befassen und damit Impulsgeber für die in der Breite arbeitenden Institutionen und Fachkräfte sein können. Auf beide Ebenen (siehe Abb. 1, S. 250, Ebenen 2 und 3) bedarf es arbeitsfähiger Institutionen.

### Austausch zwischen den Institutionen muss gefördert werden

Zudem ist in den Blick zu nehmen, inwiefern die Institutionen, die mit Schutz, Befähigung und Teilhabe befasst sind, miteinander im Austausch stehen und inwiefern dabei ein konstruktiver Austausch stattfindet, der in die Weiterentwicklung von Konzepten und Maßnahmen mündet. Dieser Austausch ist – wie dargestellt – konstitutiv dafür, dass das Ziel „Befähigung“ und in der Angebotsgestaltung verankerte Konzepte sinnvoll aufeinander bezogen werden. Entsprechend sollte dieser Austausch gezielt gefördert und hinsichtlich der oben genannten Gesichtspunkte wissenschaftlich begleitet werden.

## 4.2.2 Überblick über Institutionen sowie Akteurinnen und Akteure im Kinder- und Jugendmedienschutz

Aus den bisher genannten Anhaltspunkten für ein pädagogisches Konzept des Schutzes von Kindern und Jugendlichen vor internetbezogenen Risiken und Gefährdungen, der auf ihre Befähigung zum Selbstschutz und zur selbstbestimmten Teilhabe aufbaut, geht bereits hervor, dass dessen Umsetzung in gesellschaftliche Praxis das Engagement und die enge Kooperation von staatlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen sowie von Akteurinnen und Akteuren in den Bereichen Bildung und Erziehung verlangt. Im Zusammenwirken der beteiligten Kräfte werden Erziehende und pädagogische Lehr- und Fachkräfte zu Schlüsselfiguren des Kinder- und Jugendmedienschutzes in der alltäglichen Praxis.

Das Prinzip „vom Kind aus denken“ im Kinder- und Jugendmedienschutz verlangt eine strukturelle Verankerung, d. h. eine regelmäßige und flächendeckende Integration des Kinder- und Jugendmedienschutzes in die Strukturen von Bildung und Erziehung und zugleich eine flächendeckende und nachhaltig etablierte pädagogische Angebotsstruktur als Teil des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Die stärkere Gewichtung der Befähigung in der Trias von Schutz, Befähigung und Teilhabe stellt sich als Aufgabe des erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes im Verantwortungsbereich von Eltern, Erziehenden und pädagogischen Lehr- und Fachkräften. Ihre Erfüllung erfordert die rechtliche Absicherung und die Abdeckung des kontinuierlichen fachlichen Orientierungs- und Weiterbildungsbedarfs der pädagogisch Tätigen.

Ansätzen zur Befähigung wird damit im Kinder- und Jugendmedienschutz eine tragende Funktion zugewiesen. Pädagogische Fach- und Lehrkräfte (und vermittelt über diese auch Eltern und Erziehende) agieren in der Arbeit und im Austausch mit Kindern und Jugendlichen als zentrale Scharnierstelle im System des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Sie müssen in die Lage versetzt werden, ihr pädagogisches und erzieherisches Handeln an den Regeln, dem Wissen und den medienpädagogischen Konzepten auszurichten, die ihnen von staatlichen, medienwirtschaftlichen und wissenschaftlichen Akteurinnen und Akteuren im System bereitgestellt werden. Dass Eltern, Erziehende und pädagogische Fach- und Lehrkräfte die ihnen zugewiesenen Aufgaben zielgruppen- und sachgerecht erfüllen können, setzt voraus, dass der Informationsfluss, die Kooperation und die gegenseitige Weiterbildung der Institutionen sowie der Akteurinnen und Akteure im System des Kinder- und Jugendmedienschutzes regelmäßig und auf hohem Niveau verlaufen. Die nachfolgende Abbildung aus dem Jugendmedienschutzindex der FSM veranschaulicht die Rolle der pädagogischen Fach- und Lehrkräfte im Kontext des Systems des Kinder- und Jugendmedienschutzes (Gebel et al. 2018, S. 124).

Rolle von pädagogischen Fach- und Lehrkräften im Kinder-/ Jugendmedienschutzsystem

Schutz und Befähigung flächendeckend zusammenbringen

Neue Kooperationen müssen hohes Niveau der Befähigung absichern

## Rolle der Lehr- und Fachkräfte im Kinder- und Jugendmedienschutzsystem



Abb. 3: Rolle der Lehr- und Fachkräfte im Kinder- und Jugendmedienschutzsystem, eigene Darstellung nach Gebel et al. 2018, S. 124 f.

Aus der Abbildung geht hervor, dass die Erfüllung kinder- und jugendmedienschutzbezogener Aufgaben durch pädagogische Fach- und Lehrkräfte (im petrolfarbenen Feld) zunächst abhängig ist von ihren eigenen individuellen Handlungsbedingungen, die sich wesentlich aus ihrem Wissen und ihrer Haltung zu kinder- und jugendschutzrelevanten Medienphänomenen speisen. Eine Befragung im Rahmen des Jugendmedienschutzindex der FSM zeigte, dass pädagogische Fach- und Lehrkräfte Zweifel daran haben, dass sie fachlich ausreichend auf die Aufgaben des Kinder- und Jugendmedienschutzes vorbereitet sind. „Handlungsbedarf besteht offenkundig hinsichtlich der Voraussetzungen der Lehrkräfte und pädagogischen Fachkräfte, Kinder und Jugendliche beim Umgang mit Online-Risiken unterstützen zu können. Denn die auffällig zurückhaltende Selbsteinschätzung der Befragten, wonach nur die Hälfte der Meinung ist, dies ‚(sehr) gut‘ leisten zu können, steht in einem Kontrast zu den Erwartungen, die an die Bildungseinrichtungen herangetragen werden“ (Gebel et al. 2018, S. 94). Darüber hinaus spielen hier die institutionellen

Handlungsbedingungen und Vorgaben eine Rolle, die sich, soweit vorhanden, in den medienpädagogischen Konzepten der Einrichtungen, den fachlichen Fortbildungsmöglichkeiten und der Verfügbarkeit von Medientechnik realisieren.

Den Institutionen, Akteurinnen und Akteuren des Kinder- und Jugendmedienschutzes und der Bildungspolitik (im grauen Feld) kommt die Aufgabe zu, zwischen den Bedingungen der Bildungspraxis und den Anforderungen, die sich aus der Medien- und Medienmarktentwicklung und dem sich daran anschließenden öffentlichen Kinder- und Jugendmedienschutzdiskurs ergeben, zu vermitteln und die erforderlichen rechtlichen und fachlichen Voraussetzungen zu schaffen. Auf dem Weg zu einer ganzheitlichen Praxis des Kinder- und Jugendmedienschutzes, die an der Trias von Schutz, Befähigung und Teilhabe orientiert ist, gibt das Jugendschutzgesetz die Leitlinien vor. Vom Kind aus denken – dieser Paradigmenwechsel im gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz zieht auch Perspektiverweiterungen in der Praxis nach sich. Er verlangt nach einer individuellen Perspektive, die Kinder und Jugendliche entsprechend ihren Teilhabebedürfnissen und Gefährdungsneigungen sowie ihren Kompetenzen und ihren sozialen Ressourcen für ein souveränes und risikoarmes Medienhandeln in den Blick nimmt. Für die Realisierung dieser Ansprüche müssen die rechtlichen Vorgaben des Jugendschutzgesetzes in (medien-)pädagogische Praxis überführt werden. Dabei sind administrative, inhaltliche und strukturelle Aufgaben zu lösen. Auf der administrativen Ebene sind die Voraussetzungen zu schaffen, die die Vernetzung und Kooperation von Institutionen sowie von Akteurinnen und Akteuren auf Bundes(länder)ebene ermöglichen und fördern. Dazu zählt weiterhin das Verknüpfen von ehemals getrennt gedachten Bildungs- und Beratungsbereichen wie etwa der Verbraucherbildung, der Suchtberatung und der außerschulischen Jugendarbeit, deren gesellschaftliche Aufträge im Zuge des digitalen Wandels zunehmend Themen des Kinder- und Jugendmedienschutzes tangieren. Auf der inhaltlichen Ebene sind gemeinsame Ziele zu formulieren, die in Bezug auf konkrete Medienphänomene an der Balance von Schutz- und Teilhabeaspekten orientiert sind und die Befähigungsbedarfe von Kindern und Jugendlichen benennen. Bestehende Schutz- und Hilfeangebote sollten auf ihre Vereinbarkeit mit und ihren Beitrag zur Zielerreichung geprüft und Leerstellen identifiziert werden. Auf der strukturellen Ebene stellt sich das Erreichen der Zielgruppen als Aufgabe. Die Mediatisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen vollzieht sich in allen Lebensbereichen. In der Familie, in schulischen und außerschulischen Bildungskontexten sowie im Bereich Freizeit und Peergroup. Kinder und Jugendliche und ihre erwachsenen Bezugspersonen sollten gezielt in diesen Lebensbereichen mit Unterstützungsangeboten adressiert werden. Neben der Verankerung des erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes in der Schule und in der Familienbildung leisten dabei auch die Angebote der Kinder- und Jugendhilfe einen wichtigen Beitrag, weil hier thematisch und methodisch lebensweltnahe Ansätze realisiert werden können, die die Medienbildung

Vernetzung und Kooperation  
im Kinder- und Jugendmedienschutzsystem

### Fachübergreifende Vernetzung und Kooperation

im schulischen Kontext nur eingeschränkt verfolgen kann. Nicht zuletzt gelingt es in der Jugendhilfe und Jugendarbeit gerade auch, gefährdungsgeneigte und erziehungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche zu erreichen.

Neben der institutionellen Vernetzung und Kooperation innerhalb des Systems des Kinder- und Jugendmedienschutzes sind auch darüber hinausreichende Anschlüsse notwendig. Viele der dargestellten Medienphänomene haben klare Bezüge zu den Arbeitsbereichen der Verbraucher-, Gesundheits- und Sexualbildung, der Aufklärung über Datenschutz und weiteren Bildungsbereichen. Da das Risikopotenzial von Medienphänomenen im Zuge der Mediatisierung nicht mehr ausschließlich medienbezogen behandelt werden kann, ist der gegenseitige Austausch und die Integration pädagogischer Konzepte dieser Arbeitsbereiche für den Kinder- und Jugendmedienschutz unverzichtbar.

Nicht ausgeschöpft werden aktuell auch die technischen Unterstützungsfunktionen für den Kinder- und Jugendmedienschutz, die von den Medienanbietenden bereitgestellt werden. Die Weiterentwicklung technischer Unterstützungsfunktionen und deren Integration in medienpädagogische Konzepte wurde im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT in einer Online-Fachveranstaltung im Dezember 2020 thematisiert. Festgehalten werden kann, dass technische Lösungen, wie etwa Jugendschutzsoftware, ergänzend zu Aufsicht, Begleitung und mit Kindern und Jugendlichen getroffenen Absprachen zum Online-Handeln vor allem in Schulen hilfreich sein können, wenn sie mit dem pädagogischen Handeln korrespondieren und die Expertise von pädagogischen Fachkräften bei der Entwicklung von technischen Tools einbeziehen.

## 4.3 Fazit – Perspektiven aus den Einordnungen für die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Kernaspekt eines kinderrechtlich fundierten Kinder- und Jugendmedienschutzes ist es, die Teilhabe- und Schutzrechte von Kindern und Jugendlichen wechselseitig in ein Verhältnis zu setzen und dabei die alterstypisch wie auch individuell verfügbaren Fähigkeiten (im Sinne der Evolving Capacities) aktiv durch die Befähigung hin zu einem kompetenten Handeln in mediatisierten Lebenswelten zu unterstützen. Die kinderrechtliche Einordnung betrachtet als Grundlage hierfür strukturell ähnliche Gefährdungslagen und differenziert diesbezüglich nach Akteurinnen und Akteuren, die kausal für die mögliche Entwicklungszielgefährdung sind. So können die verschiedenen Phänomene strukturiert werden je nachdem, ob die Kinder und Jugendlichen durch ihr eigenes medienbezogenes Handeln oder durch das Handeln Dritter über Inhalte, in der Interaktion oder auf einer angebotsübergreifenden Metaebene einer Gefährdung ausgesetzt sind. In dieser Differenzierung können dann auch unterschiedliche Schutzziele konkretisiert und die Voraussetzungen ihrer (Ab-)Sicherung identifiziert werden.

Es konnte gezeigt werden, dass dafür klassische rechtliche Steuerungsansätze nicht mehr allein ausreichend sind, sondern dass gesetzlicher Kinder- und Jugendmedienschutz hier Befähigungsaspekte von Kindern und Jugendlichen als integralen Teil von Schutzansätzen in den Blick nehmen muss – und im neuen Jugendschutzgesetz bereits in den Blick nimmt. Auch in der pädagogischen Einordnung steht die Befähigung im Fokus. Den Ausgangspunkt bildet dort die Frage, welche Funktion Befähigung in Bezug auf Schutz und Teilhabe zukommt. Differenziert werden dann die Beiträge, die von unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren zur Befähigung von Kindern und Jugendlichen geleistet werden können – sei es im persönlichen Kontakt oder über die Gestaltung von Rahmenbedingungen, die sich für die Befähigung als förderlich bzw. unterstützend erweisen. Hierzu zählt insbesondere auch der Ansatz des sogenannten Supportive Design als Weiterentwicklung des Safety-by-Design-Ansatzes. Abschließend sollen aus der Zusammenschau der beiden Einordnungen übergreifende Perspektiven für die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes aufgezeigt werden.

### Verschränkung der kinderrechtlichen und der pädagogischen Perspektive

Angesichts der veränderten Gefährdungen, die mit den vorne beschriebenen Medienphänomenen in Verbindung stehen können, sind neue Handlungsoptionen erforderlich, die durch die Verschränkung der kinderrechtlichen und der pädagogischen Perspektive erkennbar werden. So ergeben sich jeweils verschiedene

Zielrichtungen der Befähigung, je nachdem ob das eigene Handeln der Kinder und Jugendlichen, das mit einer Entwicklungszielgefährdung verbunden ist, oder das Handeln von Dritten im Fokus steht. Entsprechend kann unterschieden werden, ob die Befähigung darauf zielt, dass eine Gefährdung gar nicht erst konkret wird, oder ob es das Ziel ist, mit einer potenziell risikobehafteten Situation besser umgehen zu können (im Sinne von Coping-Strategien).

In den beiden voranstehenden Kapiteln mit der kinderrechtlichen und pädagogischen Perspektive wird deutlich, dass hierbei Befähigung nicht allein auf die Kinder und Jugendlichen bezogen werden kann, sondern jeweils auch Vorsorgemaßnahmen von Anbieterseite sowie unterstützende Rahmenbedingungen für Erziehende und pädagogisch Tätige als Vermittlungsinstanzen mitgedacht werden müssen. Das Zusammenspiel dieser Akteurinnen und Akteure wird differenziert im Hinblick auf die im kinderrechtlichen Teil konkretisierten Schutzziele noch auszuarbeiten sein.

### **Neujustierung der Governance-Strukturen im Kinder- und Jugendmedienschutz: Dialog und Einbindung auf der Ebene der Rechtsanwendung**

Durch die Erweiterung der regulatorischen Schutzansätze um befähigende Aspekte kommt es zu noch größeren Überlappungen zwischen gesetzlichem, eher vollzugsorientiertem Kinder- und Jugendmedienschutz und dem erzieherischen Jugendmedienschutz bzw. der Medienbildung. Die Integration dieser beiden Perspektiven wird besonders deutlich an zwei Stellen:

Erstens bei den durch § 24a JuSchG vorgesehenen Pflichten zur Einführung von angemessenen Vorsorgemaßnahmen bei größeren Angeboten mit nutzergenerierten Inhalten: Hier sind Anbieter als private Akteurinnen und Akteure aufgerufen, Schutz, Befähigung und Teilhabe zunächst eigenverantwortlich in ihre Dienste einzudenken. Weil sie als Diensteanbieter den direkten Kontakt zu ihren Nutzerinnen und Nutzern und den technischen Zugriff auf die über ihre Angebote übermittelten Inhalte und Nachrichten haben, erscheinen sie aus regulatorischer Sicht prädestiniert als Regelungsadressaten. Sie übernehmen damit Aufgaben von Orientierungsgebern, Begleitern, Unterstützern und Schutzakteuren; das Narrativ, dass diese Angebote Inhalte Dritter lediglich neutral übermitteln, findet auch im gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz sein Ende. Die BzKJ beaufsichtigt diese Implementationspflicht mithilfe von jugendschutz.net. Für Rechtssicherheit aber bedarf es hier eines grundlegenden Verständnisses,

- welche Angebote welche Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen bergen,
- wo und wie sich theoretische Risikopotenziale zu greifbaren Gefährdungslagen zuspitzen,



- welche Vorkehrungen dagegen eingezogen werden können,
- auf welcher Wirkungsweise diese Maßnahmen aufbauen,
- wie effektiv diese sind und – nicht zuletzt –
- welche Maßnahmen aus Sicht von Risiko- und Angebotsstruktur angemessen sind.

Der Ebene der Rechtsanwendung kommt hier also besondere Bedeutung zu. Zudem ergibt sich hier die Herausforderung, dass die neu verpflichteten Akteurinnen und Akteure, die Anbieter, Vorsorgemaßnahmen nicht ausschließlich aus Sicht von Marketing, Produktentwicklung und Unternehmensstrategie entwickeln, sondern bestenfalls medienpädagogische Expertise systematisch einbeziehen. Dazu bedarf es der Akzeptanz der Regelungen und ihrer Interpretationen aufseiten aller beteiligten Akteurinnen und Akteure.

Zweitens zeigt die gesetzlich vorgesehene Aufgabe der BzKJ in § 17a Absatz 2 JuSchG diesen Strukturwandel, wenn danach die Bundeszentrale „durch geeignete Maßnahmen die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes“ fördert und dabei insbesondere auch „die Förderung einer gemeinsamen Verantwortungsübernahme von Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zur Koordinierung einer Gesamtstrategie zur Verwirklichung“ der gesetzlichen Schutzziele im Auge haben soll. Damit angesprochen sind neue dialogische Prozesse, die auf der Ebene der Rechtsanwendung wie auf der Ebene des politischen und gesellschaftlichen Kinder- und Jugendmedienschutz-Diskurses unabhängig von der neuen Aufsichtsfunktion der Bundeszentrale Impulse geben für Schutz- und Befähigungsansätze, die die unbeschwernte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Umwelten gewährleisten können.

Erprobt wurden solche Ansätze bereits in den Diskursformaten der ZUKUNFTSWERKSTATT bei der ehemaligen BPjM, die es nun auf neuer gesetzlicher Grundlage weiterzuentwickeln gilt. Für solche Formen moderner Multi-Stakeholder-Governance müssen sich die Akteurinnen und Akteure auf allen Seiten erst in ihre Rollen finden – dem Strukturwandel muss hier noch ein Akteurinnen- und Akteurswandel folgen. Dafür kann der Gesetzgeber selbst aber kaum bzw. höchstens prozedurale Vorgaben machen und/oder finanzielle Unterstützung anbieten. Insofern kommt auch hier der BzKJ eine zentrale und voraussetzungsvolle Aufgabe dabei zu, den mit dem JuSchG geleisteten Paradigmenwechsel auch in den Köpfen, Agenden und Praktiken der relevanten Stakeholder zu begleiten.

### **Grenzen befähigender Ansätze – Medienhandeln vs. Leben in mediatisierten Lebenswelten**

Neben Konfrontationsrisiken wurden mit der Novelle des Jugendschutzgesetzes also auch die zunehmend relevanten Interaktionsrisiken mit (neuen) gesetzlichen Regelungen adressiert. Mit hierfür zu entwickelnden und vorzuhaltenden Vorsorgemaßnahmen

seitens der Diensteanbieter wurde die Verantwortung von der rein individuellen Ebene auf eine infrastrukturelle Ebene gehoben.

In der Zusammenschau der Medienphänomene zeigen sich darüber hinaus aber auch neuartig konturierte Gefährdungslagen, die nicht mit dem im engeren Sinne konkreten medienbezogenen Handeln einzelner Akteurinnen und Akteure in Verbindung stehen. Mit Blick auf die Medienphänomene wird mithin erkennbar, dass neben dem Medienhandeln auch bereits das Leben in einer mediatisierten Lebenswelt potenziell mit Risiken für die einzelne Person behaftet sein kann, ohne dass sie Medien für bestimmte Zwecke in Gebrauch nimmt. Beispielhaft genannt werden soll die Sammlung von Nutzungsdaten, mit denen Konsum- und/oder Persönlichkeitsprofile einer Person erstellt werden. Diese Phänomene und insbesondere damit potenziell verbundene Gefährdungen entziehen sich im Medienalltag der Möglichkeit der Wahrnehmung. Oftmals ist bei derart ubiquitären Beobachtungs- und Auswertungspraktiken aber auch nicht absehbar, mit welchen Handlungsoptionen – jenseits der Nichtteilhabe durch Nichtnutzung digitaler Dienste – eine Risikovermeidung wirksam realisiert werden kann. Trotzdem sind bei diesen Phänomenen potenziell die Entwicklungsziele „Eigenverantwortlichkeit“ und „Gemeinschaftsfähigkeit“ tangiert, weshalb diesen Medienphänomenen bei der Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendschutzes (in Verbindung mit und Abgrenzung zu anderen Rechtsbereichen) eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte.

Auch bleiben Situationen virulent, in denen Angebote und/oder Anbieter stark gefährdende oder strafrechtlich relevante Inhalte und Nachrichten ohne angemessene Vorkehrungen zugänglich machen. Entziehen sich diese Anbieter ihrer rechtlichen Verantwortung, so bedarf es nachdrücklicher Vollzugsverfahren. Befähigungsansätze können bei Kindern und Jugendlichen hier zwar ein Risikobewusstsein schaffen und Coping-Ansätze vermitteln, Bildungs- und Unterstützungsangebote haben hier aber Grenzen.



# Literaturverzeichnis

- Abele, Andrea E. (2019). Geschlechterrolle. <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/geschlechterrolle> [Zugriff: 24.01.2021].
- AGF Videoforschung GmbH (2020). AGF GenZ Videostudie. Bewegtbildnutzung im Wandel – Kinder und Jugendliche gehen voran. [https://www.agf.de/fileadmin/agf/bewegtbildforschung/downloads/AGF\\_GenZ\\_Videostudie\\_-\\_Praesentation\\_Ergebnisse.pdf](https://www.agf.de/fileadmin/agf/bewegtbildforschung/downloads/AGF_GenZ_Videostudie_-_Praesentation_Ergebnisse.pdf) [Zugriff: 07.02.2022].
- Albrecht, Steffen/Revermann, Christoph (2016). Digitale Medien in der Bildung. Endbericht zum TA-Projekt. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB), doi:10.5445/IR/1000103509.
- Amadeu Antonio Stiftung (2015). Geh sterben! Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Internet. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/hatespeech.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Amadeu Antonio Stiftung (2018). Was tun, wenn ich auf einen Hate Speech-Shitstorm reagieren musS. [https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/12/HateSpeech\\_Shitstorm.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/12/HateSpeech_Shitstorm.pdf) [Zugriff: 14.02.2022]
- Andresen, Sabine/Lips, Anna/Möller, Renate/Rusack, Tanja/Schröder, Wolfgang/Thomas, Severine/Wilmes, Johanna (2020a). Erfahrungen und Perspektiven von jungen Menschen während der Corona-Maßnahmen. Erste Ergebnisse der bundesweiten Studie JuCo. Hildesheim: Universitätsverlag. doi:10.18442/120.
- Andresen, Sabine/Lips, Anna/Möller, Renate/Rusack, Tanja/Schröder, Wolfgang/Thomas, Severine/Wilmes, Johanna (2020b). Kinder, Eltern und ihre Erfahrungen während der Corona-Pandemie. Erste Ergebnisse der bundesweiten Studie KiCo. Hildesheim. doi:10.18442/121.
- Arbeiter, Ursula (2014). Zur aktuellen Debatte um den Jugendmedienschutz. In: *ajs-informationen*, (2), S. 37–39.
- ARD-Forschungsdienst (2020). Nutzung von On-Demand- und Streamingdiensten. In: *Media Perspektiven*, (2), S. 99–105.
- Arendt, Florian/Haim, Mario/Beck, Julia (2019). Fake News, Warnhinweise und perzipierter Wahrheitsgehalt: Zur unterschiedlichen Anfälligkeit für Falschmeldungen in Abhängigkeit von der politischen Orientierung. In: *Publizistik*, 64 (2), S. 181–204. doi:10.1007/s11616-019-00484-4.
- Arnold, Klaus (2008). Propagandaforschung. In: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 192–197.
- Atzmüller, Christiane/Kromer, Ingrid/Zartler, Ulrike (2019). Zivilcourage 2.0: Zivilcourage von Jugendlichen im Umgang mit wahrgenommener Gewalt im Internet: Endbericht 2019. [https://zivilcourage.univie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/p\\_zivilcourage/Wiss\\_Endbericht\\_Zivilcourage\\_2\\_0\\_FINAL.pdf](https://zivilcourage.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/p_zivilcourage/Wiss_Endbericht_Zivilcourage_2_0_FINAL.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Aufenanger, Stefan (2017). Pro & Contra: Tablets im Kindergarten? Pro. In: *DJI Impulse: Das Forschungsmagazin des deutschen Jugendinstituts*, (117), S. 17.
- Autenrieth, Ulla (2017). Die Visualisierung von Kindheit und Familie im Social Web als Forschungsfeld einer mediatisierten Gesellschaft. In: Hoffmann, Dagmar/Krotz, Friedrich/Reißmann, Wolfgang (Hrsg.). *Mediatisierung und Mediensozialisation*. Wiesbaden: Springer, S. 137–151.
- Autorengruppe Bildungsberichterstattung (2020). *Bildung in Deutschland 2020. Ein indikatorengestützter Bericht mit einer Analyse zu Bildung in einer digitalisierten Welt*. Bielefeld: wbv Media. doi:10.3278/6001820gw
- Baekmann, Kyra von/Maradin, Miron/Materna, Georg (o. J.). Die Coronakrise zwischen Glaubensbewahrung und „Meinungsdiktatur“. Im Rahmen des Projektes RISE – jugendkulturelle Antworten auf islamistischen Extremismus. <https://rise-jugendkultur.de/artikel/die-coronakrise-zwischen-glaubenbewaehrung-und-meinungsdiktatur/> [Zugriff: 16.11.2021].
- Baldauf, Johannes (2015). Rechtsextremismus in Sozialen Netzwerken. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). *Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co*. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., S. 124–129.
- Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard (2001). *Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz*. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut.
- Baum, Christoph G. (2007). *Jugendmedienschutz als Staatsaufgabe*. Baden-Baden: Nomos.
- Bayerisches Landeskriminalamt (2020). *Kriminalität und Viktimisierung junger Menschen in Bayern 2019. Sonderteil: Verbreitung von Pornografie unter Jugendlichen – Eine Analyse polizeilicher Sachverhalte*. München. [https://www.polizei.bayern.de/mam/kriminalitaet/pks\\_kiju\\_bericht\\_2019.pdf](https://www.polizei.bayern.de/mam/kriminalitaet/pks_kiju_bericht_2019.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Bennett, Natalie/O'Donohue, William (2014). The Construct of Grooming in Child Sexual Abuse: Conceptual and Measurement Issues. In: *Journal of child sexual abuse*, 23 (8), S. 957–976.
- Bergmann, Marie C./Baier, Dirk (2016). Erfahrungen von Jugendlichen mit Cybergrooming. Schülerbefragung – Jugenddelinquenz. In: *Rechtspsychologie*, (2), S. 172–189. doi:10.5771/2365-1083-2016-2-172.
- Bernzen, Anna/Dreyer, Stephan (2021). § 5 – Anbieterpflichten zur Implementation von Vorsorgemaßnahmen. In: Erdemir, Murad (Hrsg.). *Das neue Jugendschutzgesetz*. Baden-Baden: Nomos, S. 135–174.
- Birkbak, Andreas (2018). Into the wild online: Learning from Internet trolls. In: *First Monday*, 22 (5), S. 1–9. doi:10.5210/fm.v22i5.8297.
- Bitkom (2015a). *Digitale Schule – vernetztes Lernen. Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragung zum Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht*. Berlin. <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Bitkom (2015b). *Online-Dating: Jeder Vierte macht falsche Angaben*. <https://www.bitkom-research.de/Presse/Pressearchive-2015/Online-Dating-Jeder-Vierte-macht-falsche-Angaben>. [Zugriff: 14.02.2022].
- Bitkom (2019). *Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt*. [https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom\\_pk-charts\\_kinder\\_und\\_jugendliche\\_2019.pdf](https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf) [Zugriff: 09.11.2021].

- BJK Bundesjugendkuratorium (2016). Digitale Medien. Ambivalente Entwicklungen und neue Herausforderungen in der Kinder- und Jugendhilfe. [https://bundesjugendkuratorium.de/data/pdf/press/BJK\\_DigitaleMedien\\_Web.pdf](https://bundesjugendkuratorium.de/data/pdf/press/BJK_DigitaleMedien_Web.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Blue Ocean Entertainment AG/Egmont Ehapa Media GmbH/Gruner + Jahr GmbH & Co. KG/Panini Verlags GmbH/Spiegel-Verlag/Zeit-Verlag (2018). Kinder-Medien-Studie 2018. Kinder in Deutschland: SMART! Mit und ohne Phone. [https://kinder-medien-studie.de/wp-content/uploads/2018/08/KMS2018\\_Berichtsband\\_v2.pdf](https://kinder-medien-studie.de/wp-content/uploads/2018/08/KMS2018_Berichtsband_v2.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Blue Ocean Entertainment AG/Egmont Ehapa Media GmbH/Gruner + Jahr GmbH & Co. KG/Panini Verlags GmbH/Spiegel-Verlag/Zeit-Verlag (2019). Kinder-Medien-Studie 2019. [https://kinder-medien-studie.de/wp-content/uploads/2019/08/KMS2019\\_Berichtsband.pdf](https://kinder-medien-studie.de/wp-content/uploads/2019/08/KMS2019_Berichtsband.pdf) [Zugriff: 03.11.2021].
- Blume, Michael (2020). Verschwörungsmythen – woher sie kommen, was sie anrichten, wie wir ihnen begegnen können. Ostfildern: Patmos
- Bock, Annetkatrin/Mahrt, Merja (2017). Was Jugendliche online schauen. YouTube als medialer Raum für Rollenrepräsentationen. In: merz | medien + erziehung, 61 (1), S. 40–47.
- Bodanowitz, Jörg (05.03.2019). Computerspielsucht: Computerspiele: 465.000 Jugendliche sind Risiko-Gamer. <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html> [Zugriff: 17.11.2021].
- Bos, Wilfried/Lorenz, Ramona/Endberg, Manuela/Eickelmann, Birgit/Kammerl, Rudolf/Welling, Stefan (Hrsg.) (2016). Schule digital – der Länderindikator 2016. Kompetenzen von Lehrpersonen der Sekundarstufe I im Umgang mit digitalen Medien im Bundesländervergleich. Münster: Waxmann.
- Bosse, Franziska/Siefert, Linda (2018). „Ein unperfekter Körper zeigt dir eine unperfekte Person!“. Eine qualitative Analyse eines ProAna-WhatsApp-ChatS. In: merz | medien + erziehung, 62 (2), S. 66–71.
- Breiner, Tobias/Kolibius, Luca (2019). Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Breiter, Andreas/Aufenanger, Stefan/Averbeck, Ines/Welling, Stefan/Wedjelek, Marc (2013). Medienintegration in Grundschulen. Untersuchung zur Förderung von Medienkompetenz und der unterrichtlichen Mediennutzung in Grundschulen sowie ihrer Rahmenbedingungen in Nordrhein-Westfalen. Berlin: Vistas.
- Breiter, Andreas/Welling, Stefan/Stolpmann, Björn E. (2010). Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Berlin: Vistas.
- Brenneisen, Nadja (2015). Ich habe auf einem Schweizer Blog einen Pädophilen getroffen, der mich in die Magersucht treiben wollte. <https://www.vice.com/de/article/vdjpj/ich-habe-auf-einem-schweizer-blog-einen-paedophilen-getroffen-der-mich-in-die-magersucht-treiben-wollte-897> [Zugriff: 23.11.2021].
- Bröckling, Guido (2018). Nähe als Konzept. Mediale Bezugspersonen als Thema medienpädagogischer PraxiS. In: Computer + Unterricht, (112), S. 31–34.
- Brodnig, Ingrid/Dachwitz, Ingo/Fichter, Adrienne/Frischlich, Lena/Heldt, Amélie P./Hillje, Johannes/Keller, Tobias R./Klinger, Ulrike/Kohring, Matthias/Kurz, Constanze/Meyer, Erik/Müller, Philipp/Mündges, Stephan/Reuter, Markus/Russ-Mohl, Stephan/Sängerlaub, Alexander/Schmidt, Jan-Hinrik/Schulze, Matthias/Schwarz, Karolin/Zimmermann, Fabian (2019). Dossier: Digitale Desinformation. Bonn. [https://www.bpb.de/system/files/pdf\\_pdfib/pdfib-290439.pdf](https://www.bpb.de/system/files/pdf_pdfib/pdfib-290439.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Brown, Rebecca C./Fischer, Tin/Goldwich, David/Keller, Ferdinand/Young, Robert/Plener, Paul L. (2018). #cutting. Non-suicidal self-injury (NSSI) on Instagram. In: Psychological medicine, 48 (2), S. 337–346. doi:10.1017/S0033291717001751.
- Brown, Rebecca C./Plener, Paul L. (2018). #Ritzen – Selbstverletzung bei Instagram. Kurzzusammenfassung. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 63 (1), S. 8.
- Brüggemann, Marion/Averbeck, Ines/Breiter, Andreas (2013). Förderung von Medienkompetenz in Bremer Kindertageseinrichtungen. Bestandsaufnahme und Befragung von Fachkräften in Bremen und Bremerhaven zur frühen Medienbildung. Bremen. [https://www.ifib.de/fileadmin/ifib/publikationsdateien/Meko-Kita-Sept2013\\_ifib.pdf](https://www.ifib.de/fileadmin/ifib/publikationsdateien/Meko-Kita-Sept2013_ifib.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Brüggen, Niels (2008). Kompetenter Medienumgang aus Sicht der Heranwachsenden. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.). Medienhandeln in HauptschulmilieuS. Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource. München: kopaed, S. 186–207.
- Brüggen, Niels/Dirr, Eva/Schemmerling, Mareike/Wagner, Ulrike (2014). Jugendliche und Online-Werbung im Social Web. München. [http://www.jff.de/jff/fileadmin/user\\_upload/Projekte\\_Material/verbraucherbildung.socialweb/JFF-Studie\\_Jugendliche\\_Online-Werbung\\_SocialWeb.pdf](http://www.jff.de/jff/fileadmin/user_upload/Projekte_Material/verbraucherbildung.socialweb/JFF-Studie_Jugendliche_Online-Werbung_SocialWeb.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Drosselmeier, Marius/Gebel, Christa/Hasebrink, Uwe/Rechlitz, Marcel (2017). Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Heranwachsenden und Eltern. Berlin, Hamburg, München. [https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM\\_Jugendmedienschutzindex.pdf](https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf) [Zugriff: 20.11.2021].
- Brüggen, Niels/Gebel, Christa (2021). Die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung des KujMS. In: merz | medien + erziehung, 65 (6), S. 22–29.
- Brüggen, Niels/Schemmerling, Mareike (2013). Identitätsarbeit und sozialraumbezogenes Medienhandeln im Sozialen Netzwerkdienst facebook. In: Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels (Hrsg.). Teilen, vernetzen, liken. Jugend zwischen Eigensinn und Anpassung im Social Web. Baden-Baden: Nomos, S. 141–210.
- Brüggen, Niels/Schober, Maximilian (2020). Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Self-Tracking im Freizeitsport. München. [https://self-tracking.jff.de/wp-content/uploads/2020/07/STUDIE\\_Self-Tracking\\_im\\_Freizeitsport\\_WEB.pdf](https://self-tracking.jff.de/wp-content/uploads/2020/07/STUDIE_Self-Tracking_im_Freizeitsport_WEB.pdf) [Zugriff: 16.11.2021].
- Brüggen, Niels/Siller, Friederike (2020). Kinder- und Jugendmedienschutz. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo (Hrsg.). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa, S. 481–494.
- Bruns, Axel (2019). Are filter bubbles real? Cambridge, UK, Medford, MA: Polity PresS.
- Buckels, Erin E./Trapnell, Paul D./Paulhus, Delroy L. (2014). Trolls just want to have fun. In: Personality and Individual Differences, 67, S. 97–102.
- Budde, Jürgen/Böhm, Maika/Witz, Christina (2020). Sexting – Sexuelle Grenzverletzung – Geschlecht. In: Breitenbach, Eva/Hoff, Walburga/Toppe, Sabine (Hrsg.). Geschlecht und Gewalt: Diskurse, Befunde und Perspektiven der erziehungswissenschaftlichen Geschlechterforschung. Leverkusen-Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 63–78.

- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2020a). Cybermobbing und Cyberstalking. [https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Verbraucherinnen-und-Verbraucher/Informationen-und-Empfehlungen/Onlinekommunikation/Cybermobbing-und-Cyberstalking/cybermobbing-und-cyberstalking\\_node.html](https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Verbraucherinnen-und-Verbraucher/Informationen-und-Empfehlungen/Onlinekommunikation/Cybermobbing-und-Cyberstalking/cybermobbing-und-cyberstalking_node.html) [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2020b). Schadprogramme – Fragen & Antworten. <https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Verbraucherinnen-und-Verbraucher/Cyber-Sicherheitslage/Methoden-der-Cyber-Kriminalitaet/Schadprogramme/schadprogramme.html> [Zugriff: 18.06.2021].
- Bundesamt für Verfassungsschutz (2017). Verfassungsschutzbericht 2017. [https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/verfassungsschutzberichte/2018-07-verfassungsschutzbericht-2017.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=9](https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/verfassungsschutzberichte/2018-07-verfassungsschutzbericht-2017.pdf?__blob=publicationFile&v=9) [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2017). 15. Kinder und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. <https://www.bmfsfj.de/blob/115438/d7ed644e1b7fac4f9266191459903c62/15-kinder-und-jugendbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020). Dritter Engagementbericht Zukunft Zivilgesellschaft: Junges Engagement im digitalen Zeitalter. <https://www.bmfsfj.de/blob/156652/164912b832c17bb6895a31d5b574ae1d/dritter-engagementbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf> [Zugriff: 11.11.2021].
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/Landesanstalt für Medien (LfM) (2014). Kinder und Onlinewerbung. Ein Ratgeber für Eltern. Berlin. <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/94108/5ab89e4a74aceb3464f21b7864674faa/kinder-und-onlinewerbung-ein-ratgeber-fuer-eltern-data.pdf> [Zugriff: 07.02.2022].
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2020a). Entscheidungen und Verfahren im 4. Quartal 2019 und 1. Quartal 2020. In: BPJMAKTUELL, 28 (1), S. 17–18. <https://www.bzjk.de/resource/blob/176274/f51e88dcd7eb1e256aa74f78e138a9c/20201-entscheidungen-und-verfahren-im-4-quartal-2019-und-1-quartal-2020-data.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2020b). Selbstschädigendes Verhalten in der Adoleszenz und der Spruchpraxis der BPJM. In: BPJMAKTUELL, 28 (1), S. 11–17. <https://www.bzjk.de/resource/blob/148398/cc1694b2368025ed01d585a81508538/20201-selbstschaedigendes-verhalten-in-der-adoleszenz-und-der-spruchpraxis-der-bpjm-data.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2020c). Verschwörungstheorien in der Spruchpraxis der BPJM. In: BPJMAKTUELL, 28 (4), S. 14–16. <https://www.bzjk.de/resource/blob/176308/1adedf76c28096ec7ebc9a9613666b69/20204-verschwuerungstheorien-in-der-spruchpraxis-der-bpjm-data.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (05.03.2020). Die Spiele-Apps „Coin Master“, „Coin Trip“ und „Coin Kingdom“ haben keine jugendgefährdende Wirkung im Sinne des Jugendschutzgesetzes. <https://www.bzjk.de/bzjk/service/alle-meldungen/die-spiele-apps-coin-master-coin-trip-und-coin-kingdom-haben-keine-jugendgefahrende-wirkung-im-sinne-des-jugendschutzgesetzes-174978> [Zugriff: 20.11.2021].
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2021). Entwicklungen zum Tatbestand des „Naheliegens von selbstschädigendem Verhalten“ in der Spruchpraxis der BPJM. In: BPJM aktuell, (1), S. 17–19.
- Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e. V. (2017). Bedeutung von Influencer Marketing in Deutschland 2017. Eine Studie im Auftrag von BVDW und INFLURY. Berlin: Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e. V./INFLURY GmbH/Goldmedia GmbH Strategy Consulting. [https://www.bvdw.org/fileadmin/bvdw/upload/studien/171128\\_IM-Studie\\_final-draft-bvdw\\_low.pdf](https://www.bvdw.org/fileadmin/bvdw/upload/studien/171128_IM-Studie_final-draft-bvdw_low.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Bundeszentrale für politische Bildung (2018). Datenreport 2018. Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Bonn. <https://www.destatis.de/DE/Service/Statistik-Campus/Datenreport/Downloads/datenreport-2018.html> [Zugriff: 14.02.2022].
- Burgess, Adam/Miller, Vincent/Moore, Sarah (2018). Prestige, Performance and Social Pressure in Viral Challenge Memes: Nekomination, the Ice-Bucket Challenge and SmearForSmear as Imitative EncounterS. In: *Sociology*, 52 (5), S. 1035–1051. doi:10.1177/0038038516680312.
- Büsching, Uwe/Riedel, Rainer (2017). BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien. [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht\\_BLIKK\\_Medien.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Butter, Michael (2018). „Nichts ist, wie es scheint“. Über Verschwörungstheorien. Berlin: Suhrkamp.
- Butter, Michael (2020). Verschwörungstheorien: Eine Synopse. In: BPJM aktuell, (4), S. 4–9.
- Byron, Tanya (2008). Safer children in a digital world. The report of the Byron Review. [https://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked\\_Redacted.pdf](https://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked_Redacted.pdf) [Zugriff: 20.01.2022].
- Calmbach, Marc/Borgstedt, Silke/Borchard, Inga/Thomas, Peter M./Flaig, Berthold B. (2016). Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Wiesbaden: Springer.
- Calmbach, Marc/Flaig, Berthold B./Edwards, James/Möller-Slawinski, Heide/Borchard, Inga/Schleier, Christoph (2020). Wie ticken Jugendliche? 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung
- Chen, Mengtong/Cheung, Anne Shann Yue/Chan, Ko Ling (2019). Doxing: What Adolescents Look for and Their IntentionS. In: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16 (2), S. 218. doi:10.3390/ijerph16020218.
- Chen, Qiqi/Chan, Ko Ling/Cheung, Anne Shann Yue (2018). Doxing Victimization and Emotional Problems among Secondary School Students in Hong Kong. In: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15 (12), 2665. doi:10.3390/ijerph15122665.
- Cheng, Justin/Bernstein, Michael/Danescu-Niculescu-Mizil, Cristian/Leskovec, Jure (2017). Anyone Can Become a Troll: Causes of Trolling Behavior in Online DiscussionS. In: *Proceedings of the Conference on Computer-Supported Cooperative Work. Conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW)*, 2017, S. 1217–1230. doi:10.1145/2998181.2998213.
- Committee on the Rights of the Child (2021). General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. CRC/C/GC/25. United Nations convention of the rights of the child. <https://kinderrechte.digital/assets/includes/sendtext.cfm?aus=11&key=1661> [Zugriff: 20.01.2022]
- Cook, Christine/Schaafsma, Juliette/Antheunis, Marjolijn (2018). Under the bridge: An in-depth examination of online trolling in the gaming context. In: *New Media & Society*, 20 (9), S. 3323–3340. doi:10.1177/1461444817748578.

Cwielong, Ilona (2016). Aktuelle Trends. Digitale Mediennutzung Jugendlicher und junger Erwachsener, kritische soziale und jugendkulturelle Phänomene im Internet. In: BPJMAKTUELL, 24 (4), S. 3–8. <https://www.bzkg.de/resource/blob/132410/4a16b64e15b8136f833f0fdc41d0d93d/2016-04-aktuelle-trends-data.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].

DAK-Gesundheit (2018). WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media. DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren. <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/onlinesucht-studie-2106298.html#/> [Zugriff: 14.02.2022].

DAK-Gesundheit (2020). Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern und Jugendlichen (12–17 Jahre) und deren Eltern. Berlin. <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296454.pdf> [Zugriff: 03.11.2021].

DAK-Gesundheit (2021). Mediensucht während der Corona-Pandemie. Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg. Hamburg. <https://www.dak.de/dak/download/praesentation-2508260.pdf> [Zugriff: 15.12.2021].

Dander, Valentin (2017). Self-Tracking als Gegenstand medienpädagogischer Jugendarbeit? In: *merz | medien + erziehung*, 61 (5), S. 39–47.

Dekker, Arne/Koops, Thula/Briken, Peer (2016). Sexualisierte Grenzverletzungen und Gewalt mittels digitaler Medien. Zur Bedeutung digitaler Medien für Phänomene sexualisierter Grenzverletzungen und Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. [http://docs.dpaq.de/11763-2a\\_expertise\\_sexuelle\\_gewalt\\_an\\_kindern\\_mittels\\_digitaler\\_medien.pdf](http://docs.dpaq.de/11763-2a_expertise_sexuelle_gewalt_an_kindern_mittels_digitaler_medien.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].

Deutsche Telekom Stiftung (2020). Wie lernen Kinder und Jugendliche heute? Eine repräsentative Befragung von Schülern der Klassen 5 bis 10 und Eltern dieser Altersgruppe. <https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/Wie-lernen-Kinder-und-Jugendliche-Zusammenfassung.pdf> [Zugriff: 05.11.2021].

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2014). DIVSI U25-Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt. Hamburg. <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSI-U25-Studie.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2015). DIVSI U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt. Hamburg <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2018). DIVSI U25-Studie – Euphorie war gestern. Die „Generation Internet“ zwischen Glück und Abhängigkeit. Hamburg. <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].

Deutsches Kinderhilfswerk e. V. (2020). Repräsentative Befragung zum Kinder- und Jugendmedienschutz. [https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere-Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.16\\_Umfrage\\_Jugendmedienschutz/Zusammenfassung\\_Umfrage\\_Kinder-\\_und\\_Jugendmedienschutz.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere-Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.16_Umfrage_Jugendmedienschutz/Zusammenfassung_Umfrage_Kinder-_und_Jugendmedienschutz.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung (2018). Drogen- und Suchtbericht 2018. Berlin. [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Drogen\\_und\\_Sucht/Berichte/Drogen-\\_und\\_Suchtbericht\\_2018.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Drogen-_und_Suchtbericht_2018.pdf) [Zugriff: 21.11.2021].

Diehl, Paula (2012). Populismus in Massenmedien. In: *APuZ. Aus Politik und Zeitgeschichte*, 62 (5–6), S. 16–22.

Dillet, Romain (11.06.2019). Yubo is a social network about socializing. <https://techcrunch.com/2019/06/11/yubo-is-a-social-network-about-socializing/?guc-counter=1> [Zugriff: 16.12.2021].

Dittrich, Miro/Jäger, Lukas/Meyer, Claire-Friederike/Rafael, Simone (2020). *Alternative Wirklichkeiten. Monitoring rechts-alternativer Medienstrategien*. Berlin: Amadeu Antonio Stiftung

Döring, Nicola (2011). Pornografie-Kompetenz: Definition und Förderung. In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 24 (3), S. 228–255.

Döring, Nicola (2015a). Die YouTube-Kultur im Gender-Check. In: *merz | medien + erziehung*, 59 (1), S. 17–24.

Döring, Nicola (2015b). Gefährliche Videoübertragung aus dem Kinderzimmer. YouNow im Faktencheck. In: *merz | medien + erziehung*, 59 (3), S. 51–58.

Döring, Nicola (2015c). Medien und Sexualität. In: Gross, Friederike von/Meister, Dorothee M./Sander, Uwe (Hrsg.). *Medienpädagogik – ein Überblick*. Weinheim, Basel: Beltz-Juventa, S. 323–364.

Döring, Nicola (2015d). Sexting. Aktueller Forschungsstand und Schlussfolgerungen für die Praxis. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). *Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co*. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., S. 15–43.

Döring, Nicola (2015e). Smartphones, Sex und Social Media: Erwachsenwerden im Digitalzeitalter. Wie Jugendliche in Deutschland mit Smartphone, Apps und Social-Media-Plattformen umgehen. In: *TelevIZion*, 28 (1), S. 12–19.

Döring, Nicola (2019). Videoproduktion auf YouTube: Die Bedeutung von Geschlechterbildern. In: Dorer, Johanna; Geiger, Brigitte; Hipfl, Brigitte; Ratković, Victorija (Hrsg.) *Handbuch Medien und Geschlecht. Perspektiven und Befunde der feministischen Kommunikations- und Medienforschung*. Heidelberg: Springer, [https://doi:10.1007/978-3-658-20712-0\\_53-1](https://doi:10.1007/978-3-658-20712-0_53-1).

Dörnhöfer, Stefanie (2011). Am digitalen Pranger. In: Bielefeldt, Heiner; Deile, Volkmar; Hamm, Brigitte; Hutter, Franz-Josef; Kurtenbach, Sabine; Tretter, Hannes (Hrsg.). *Nothing to hide nothing to fear?: Datenschutz - Transparenz - Solidarität*. Jahrbuch Menschenrechte, 2011 (JG), S. 106–121. doi:10.7767/jbmr.2011.2011.jg.106..

Douglas, David (2016). Doxing: a conceptual analysis. In: *Ethics and Information Technology*, 18 (3), S. 199–210. doi:10.1007/s10676-016-9406-0.

Douglas, David (2020). Doxing as Audience Vigilantism against Hate Speech. In: Trottier, Daniel/Gabdulhakov, Rashid/Huang, Quian (Hrsg.). *Introducing Vigilant Audiences*. Open Book Publishers, S. 259–279. doi:10.11647/OBP.0200

Dreier, Michael/Müller, Kai/Beutel, Manfred E./Wölfling, Kai (2019). Herausforderungen der formellen Anerkennung der Computerspielsucht (Gaming Disorder) als Krankheit. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 64 (3), S. 97–98.

Dreyer, Stefan/Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia/Schröder, Hermann-Dieter (2013). Entwicklungs- und Nutzungstrends im Bereich der digitalen Medien und damit verbundene Herausforderungen für den Jugendmedienschutz. Teilbericht II. In: Bundesamt für Sozialversicherungen Bern (Hrsg.). *Bericht im Rahmen des nationalen Programms Jugend und Medien. Forschungsbericht Nr. 09/13*. Bern: Bundesamt für Sozialversicherungen.

- Dreyer, Stephan (2018a). Entscheidungen unter Ungewissheit im Jugendmedienschutz. Untersuchung der spielraumprägenden Faktoren gesetzgeberischer und behördlicher Entscheidungen mit Wissensdefiziten. Baden-Baden: Nomos (Dissertation).
- Dreyer, Stephan (2018b). On the Internet, nobody knows you're a kid. Zur (Nicht-)Erkennbarkeit Minderjähriger in digitalen Medienumgebungen. In: merz Wissenschaft, 62 (6), S. 65–78.
- Dreyer, Stephan (2021a). § 2 – Anwendungsbereich und (neue) Schutzziele. In: Erdemir, Murad (Hrsg.). Das neue Jugendschutzgesetz. Baden-Baden: Nomos, S. 41–64.
- Dreyer, Stephan (2021b). Recht auf mein Selbst – Schutzräume kindlicher Entwicklungsphasen in der digitalen Gesellschaft. In: Stapf, Ingrid/Ammicht Quinn, Regina/Friedewald, Michael/Heesen, Jessica/Krämer, Nicole (Hrsg.). Aufwachsen in überwachten Umgebungen. Interdisziplinäre Positionen zu Privatheit und Datenschutz in Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 143–164.
- Dreyer, Stephan/Dankert, Kevin (2017). Social Bots – Grenzenloser Einfluss auf den Meinungsbildungsprozess? In: Kommunikation und Recht, (2), S. 73–78.
- Dreyer, Stephan/Heldt, Amélie (2021). Algorithmische Selektion und Privatheit. In: Berger, Franz X./Deremetz, Anne/Hennig, Martin/Michell, Alix (Hrsg.). Autonomie und Verantwortung in digitalen Kulturen. Privatheit im Geflecht von Recht, Medien und Gesellschaft. Baden-Baden: Academia, S. 117–145.
- Dreyer, Stephan/Lampert, Claudia/Meergans, Luise/Rosenstock, Roland/Yilmaz, Oguz (2019). Zwischen Spielzeug, Kamera und YouTube. Wenn Kinder zu Influencern (gemacht) werden. Berlin. [https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.14\\_Kinder-Influencer/Dossier\\_KinderinfluencerInnen.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.14_Kinder-Influencer/Dossier_KinderinfluencerInnen.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Dreyer, Stephan/Lampert, Claudia/Schulze, Anne (2015). Kinder und Onlinewerbung. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 60 (1), S. 22.
- Dussault, Frédéric/Brunelle, Natacha/Kairouz, Sylvia/Rousseau, Michel/Leclerc, Danielle/Tremblay, Joël/Cousineau, Marie-Marthe/Dufour, Magali (2017). Transition from playing with simulated gambling games to gambling with real money: a longitudinal study in adolescence. In: International Gambling Studies, 17 (3), S. 386–400. doi:10.1080/14459795.2017.1343366.
- Duttweiler, Stefanie (2016). Körperbilder und Zahlenkörper. Zur Verschränkung von Medien- und Selbsttechnologien in Fitness-AppS. In: Strübing, Jörg/Passoth, Jan-Hendrik/Gugutzer, Robert/Duttweiler, Stefanie (Hrsg.). Leben nach Zahlen. Bielefeld: transcript Verlag, S. 221–251.
- Eberwein, Tobias (2019). „Trolls“ or „warriors of faith“? Differentiating dysfunctional forms of media criticism in online commentS. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, 18 (4), S. 575–587.
- Ebner, Julia (2017). Radikalisierungsspirale. Das Wechselspiel zwischen Islamismus und Rechtsextremismus. In: Wissen schafft Demokratie, (2), S. 148–157.
- Eggert, Susanne (2020). Digitale Medien begleiten Familien von Anfang an. Ergebnisse des Familien-Medien-Monitorings im Kontext der Studie „MoFam – mobile Medien in der Familie“. In: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hrsg.). Familienkultur smart und digital. Ergebnisse, Konzepte und Strategien der Medienpädagogik. München: kopaed S. 23–29.
- Eggert, Susanne/Schwinge, Christiane/Wagner, Ulrike (2013). Muster medienerzieherischen Handelns. In: Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.). Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141–220.
- Eggert, Susanne/Wagner, Ulrike (2016). Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expertise im Rahmen der Studie „MoFam – Mobile Medien in der Familie“. München. [http://www.jff.de/jff/fileadmin/user\\_upload/Projekte\\_Material/mofam/JFF\\_MoFam\\_Expertise.pdf](http://www.jff.de/jff/fileadmin/user_upload/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Expertise.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Eichenberg, Christiane/Flümann, Andrea/Hensges, Kristin (2011). Pro-Ana-Foren im Internet. Befragungsstudie ihrer Nutzerinnen. In: Psychotherapeut, 56 (6), S. 492–500.
- Eickelmann, Birgit/Bos, Wilfried/Gerick, Julia/Goldhammer, Frank/Schaumburg, Heike/Schwippert, Knut/Senkbeil, Martin/Vahrenhold, Jan (Hrsg.) (2019). ICILS 2018 #Deutschland. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking. Münster, New York: Waxmann.
- Eilers, Saskia/Hajok, Daniel (2017). Jugendmedienschutz im Social Web. Eine kritische Bestandsaufnahme der Inhalte und Maßnahmen bei YouNow. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, 40 (6), S. 2–6.
- Eisele, Jörg (2019). § 184 StGB, Rn. 8 und 9. In: Schönke, Adolf/Schröder, Horst (Hrsg.). Kommentar zum Strafgesetzbuch. München C.H. Beck.
- Elternguide.online (2020). E-Girls und E-Boys – eine neue Jugendkultur im Internet? <https://www.elternguide.online/2020/06/30/e-girls-und-e-boys-eine-neue-jugendkultur-im-internet/> [Zugriff: 08.12.2021].
- Eschenbeck, Heike/Knauf, Rhea-Katharina (2018). Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung. In: Lohaus, Arnold (Hrsg.). Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Berlin: Springer, S. 23–50.
- Evers-Wölk, Michaela/Opielka, Michael (2016). Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB). doi:10.5445/IR/1000131479.
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2016). JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM\\_Studie\\_2016.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017a). FIM-Studie 2016. Familie, Interaktion, Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/FIM/2016/FIM\\_2016\\_PDF\\_fuer\\_Website.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/FIM/2016/FIM_2016_PDF_fuer_Website.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017b). JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM\\_2017.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017c). KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan (2020a). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].



- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2020b). KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020\\_WEB\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2021). miniKIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/user\\_upload/lfk\\_miniKIM\\_2020\\_211020\\_WEB\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/user_upload/lfk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf) [Zugriff: 14.12.2021].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf) [Zugriff: 09.11.2021].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2019). KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie\\_2018\\_web.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf) [Zugriff: 22.10.2021].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2020). JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM\\_2019.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf) [Zugriff: 18.08.2021].
- Felling, Matthias/Fritzsche, Nora (2017). Hass im Netz. Hate Speech als Herausforderung für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, (1), S. 7–10.
- Festl, Ruth/Langmeyer, Alexandra (2018). Die Bedeutung der elterlichen Interneterziehung für die Internetnutzung von Vor-, Grund- und Sekundarschulkindern. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 67 (2), S. 154–180.
- Fiedler, Georg/Lindner, Reinhard (2002). Suizidforen im Internet. In: *Suizidprophylaxe*, 29 (3), S. 27–32.
- Fiedler, Georg/Nevela, Irene (2003). Suizidforen im Internet. Überblick zum Forschungsstand und weiterführende Perspektiven. In: *Medien und Kommunikationswissenschaft*, 51 (3–4), S. 557–571.
- Fischer, Martin (2015). *Bessere Videospiele-Communities durch Teamwork und Fairplay*. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). *Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive*. Berlin: Amadeu Antonio Stiftung, S. 15–17.
- Fischer, Thomas (2021). *Strafgesetzbuch mit Nebengesetzen*. München: C.H. Beck.
- Fissel, Erica R./Reyns, Bradford W. (2020). The Aftermath of Cyberstalking: School, Work, Social, and Health Costs of Victimization. In: *American Journal of Criminal Justice*, 45 (1), S. 70–87. doi:10.1007/s12103-019-09489-1.
- forsa Politik- und Sozialforschung GmbH (2019). *Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird: Ergebnisse einer repräsentativen Befragung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren*. <https://www.dak.de/dak/download/computerspielsucht-2103404.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- forsa Politik- und Sozialforschung GmbH (2020). *Game- und Social-Media-Konsum im Kindes- und Jugendalter. Wiederholungsbefragung vor dem Hintergrund der Corona-Krise (Längsschnittuntersuchung). Ergebnisse einer Eltern-Kind-Befragung mit forsa.omninet*. In: DAK-Gesundheit (Hrsg.). *Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern und Jugendlichen (12–17 Jahre) und deren Eltern*, S. 6–65. <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296454.pdf> [Zugriff: 03.11.2021].
- forsa Politik- und Sozialforschung GmbH (2021). *Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter – Wiederholungsbefragung (Längsschnittuntersuchung). Ergebnisse einer Eltern-Kind-Befragung mit forsa.omninet*. <https://www.dak.de/dak/download/forsa-ergebnisse-2508250.pdf> [Zugriff: 15.12.2021].
- Frankenberger, Patrick/Hofmann, Ingrid/Ipsen, Flemming/Zarabian, Nava (2017). *Islamismus im Internet. Bericht 2017*. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Islamismus/Bericht\\_2017\\_Islamismus\\_im\\_Netz.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Islamismus/Bericht_2017_Islamismus_im_Netz.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Frankenberger, Patrick/Hofmann, Ingrid/Ipsen, Flemming/Oezmen, Fehime/Zarabian, Nava (2019). *Islamismus im Netz. Bericht 2018*. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Islamismus/jugendschutz.net\\_Lagebericht\\_Islamismus\\_im\\_Netz\\_2018.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Islamismus/jugendschutz.net_Lagebericht_Islamismus_im_Netz_2018.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Frantz, Aggi/Hajok, Daniel/Lauber, Achim (2016). Wenn Eltern Bilder ihrer Kinder online stellen. Kinderrechte und Elternpflichten im Kontext des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: *Jugend Medien Schutz-Report*, 39 (6), S. 2–6.
- Franz, Ulrich (2018). *Der digitale Pranger. Bewertungsportale im Internet: aktualisierte und erweiterte Fassung des Vortrages, gehalten am 15. November 2017 vor der Juristischen Gesellschaft zu Berlin*. Berlin: De Gruyter.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2016). *Medienerziehung in Kindertagesstätten. Habitusformationen angehender ErzieherInnen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Frischlich, Lena (2018). „Propaganda3“ – Einblicke in die Inszenierung und Wirkung von Online-Propaganda auf der Makro-Meso-Mikro-Ebene. In: Sachs-Hombach, Klaus/Zywietz, Bernd (Hrsg.). *Fake News, Hashtags & Social BotS. Neue Methoden populistischer Propaganda*. Wiesbaden: Springer VS, S. 133–170.
- Frischlich, Lena/Boberg, Svenja/Quandt, Thorsten (2017). *Unmenschlicher HasS. Die Rolle von Empfehlungsalgorithmen und Social Bots für die Verbreitung von Cyberhate*. In: Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.). *Online Hate Speech: Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*. Düsseldorf, München: kopaed, S. 71–79.
- Frischlich, Lena/Grimme, Christian (2018). *Manipulation im Netz: (Medien-)Pädagogik zwischen Fake Accounts, Social Bots, und Propaganda. Handreichung für Pädagog\*innen erstellt im Rahmen eines Workshops beim Medienkompass NRW 2018*. Münster. [https://www.researchgate.net/publication/323486158\\_Manipulation\\_im\\_Netz\\_Medien\\_Padagogik\\_zwischen\\_Fake\\_Accounts\\_Social\\_Bots\\_und\\_Propaganda\\_Handreichung\\_fur\\_Padagoginnen\\_erstellt\\_im\\_Rahmen\\_eines\\_Workshops\\_beim\\_Medienkompass\\_NRW\\_2018/link/5a980c3aaca27214056c307f/download](https://www.researchgate.net/publication/323486158_Manipulation_im_Netz_Medien_Padagogik_zwischen_Fake_Accounts_Social_Bots_und_Propaganda_Handreichung_fur_Padagoginnen_erstellt_im_Rahmen_eines_Workshops_beim_Medienkompass_NRW_2018/link/5a980c3aaca27214056c307f/download) [Zugriff: 28.06.2021].
- Fritz, Jürgen (2004). *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim: Juventa.
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2020). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020*. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gapski, Harald/Schneider, Annette/Tekster, Thomas (2009). *Internet-Devianz. Strukturierung des Themenfeldes „Abweichendes Verhalten“ im Kontext der Internetnutzung*. [https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Pressemeldungen/lfm\\_devianzstudie\\_260309.pdf](https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Pressemeldungen/lfm_devianzstudie_260309.pdf) [Zugriff: 13.11.2021].
- Gaupp, Nora/Lüders, Christian (2016). „Mach was aus Dir!“ Selbstinszenierung und Selbstoptimierung bei Jugendlichen – Freiheit oder Zwang? In: *ProJugend*, (2), S. 4–9.

- Gebel, Christa (2013). Medienerziehung aus Elternsicht. Ergebnisse einer repräsentativen Elternbefragung. In: Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.). *Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie*. Berlin: Vistas, S. 65–140.
- Gebel, Christa (2016). „... weil sie da mit Daten machen, was sie wollen“. Online-Angebote und -Risiken aus Sicht von 12- bis 14-Jährigen. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 61 (2), S. 54–58.
- Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2017). „... und schreibt mal einfach in die Kommentare #Schüler!“. YouTube-Genres der Zehn- bis Vierzehnjährigen. Problemorientierte Medienanalyse. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gebel, Christa/Brüggen, Niels/Hasebrink, Uwe/Lauber, Achim/Dreyer, Stephan/Drosselmeier, Marius/Rechlitz, Marcel (2018). *Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften*. Hamburg, Berlin, München. [www.fsm.de/jugendmedienschutzindex](http://www.fsm.de/jugendmedienschutzindex) [Zugriff: 20.11.2021].
- Gebel, Christa/Oberlinner, Andreas/Stecher, Sina/Brüggen, Niels (2019). „Ja, die großen Youtuber, die dürfen eigentlich machen, was sie wollen“. Orientierung von 11- bis 14-Jährigen auf YouTube. München: München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Grimmeisen, Lilian/Wagner, Ulrike (2016). „... dieser Youtuber, der hat ganz viele krasse Maps bei Minecraft gefunden“. YouTube-Stars, Games und Kosten aus Sicht von 10- bis 12-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 3. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2015). „WhatsApp ist auf jeden Fall Pflicht“. Online-Angebote und Persönlichkeitsschutz aus Sicht Heranwachsender. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016a). „... dann sollte man gar nicht erst ins Internet, weil sie da mit den Daten machen, was sie wollen“. Risiken im Bereich Online-Kommunikation und Persönlichkeitsschutz aus Sicht Heranwachsender. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016b). „Ich darf nur YouTube“. Die Perspektive von Zehn- bis 14-Jährigen auf Online-Medien und Online-Risiken. Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus der Monitoring-Studie des Projekts ACT ON! München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/projekte/act\\_on/jff\\_muenchen\\_2016\\_veroeffentlichungen\\_acton\\_schlussreport\\_2016.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/act_on/jff_muenchen_2016_veroeffentlichungen_acton_schlussreport_2016.pdf) [Zugriff: 05.02.2022].
- Gensing, Patrick (2013). Polemik, Islamfeindlichkeit und Radikalismus. Über das öffentliche Klima im Internet, das Fremdenhass erzeugt. In: Haller, Michael (Hrsg.). *Rechtsterrorismus in den Medien. Der Mörder Breivik in Norwegen und die Terrorzelle NSU in Deutschland – Wie die Journalisten damit umgingen und was sie voneinander lernen können*. Berlin: Lit, S. 61–70.
- Glaser, Stefan (2020a). Corona-Pandemie und rechtsextreme Onlinepropaganda. Verschwörungstheorien, Hasskampagnen und rechtsextremes Framing. *Praxisinfo*. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/praxisinfo\\_corona-pandemie\\_und\\_rechtsextreme\\_onlinepropaganda.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/praxisinfo_corona-pandemie_und_rechtsextreme_onlinepropaganda.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan (2020b). *Jugendschutz im Internet. Bericht 2019*. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/jahresberichte/jahresbericht\\_2019.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/jahresberichte/jahresbericht_2019.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2015). *Jugendschutz im Internet. Bericht 2015*. [https://www.vielfalt-mediathek.de/wp-content/uploads/2020/12/jugendschutz\\_net\\_jugendschutz\\_um\\_internet\\_2015.pdf](https://www.vielfalt-mediathek.de/wp-content/uploads/2020/12/jugendschutz_net_jugendschutz_um_internet_2015.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2016). *Jugendschutz im Internet. Bericht 2016*. [https://www.vielfalt-mediathek.de/wp-content/uploads/2020/12/jugendschutz\\_net\\_bericht2016\\_vielfalt\\_mediathek.pdf](https://www.vielfalt-mediathek.de/wp-content/uploads/2020/12/jugendschutz_net_bericht2016_vielfalt_mediathek.pdf) [Zugriff: 18.02.2022].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Schindler, Friedemann (2017). *Materialien zum 15. Kinder- und Jugendbericht. Politische und rechtliche Aspekte der Teilhabe Jugendlicher an virtuellen Welten*. [www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/bibs2017/15\\_KJB\\_Glaser\\_Herzog\\_Schindler190417zu.pdf](http://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2017/15_KJB_Glaser_Herzog_Schindler190417zu.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2018a). *Jugendschutz im Internet. Bericht 2017*. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/jahresberichte/jahresbericht\\_2017.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/jahresberichte/jahresbericht_2017.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan/Lübbesmeyer, Nina/Schindler, Friedemann/Zimmermann, Anja (2018b). *Jugendliche sicher in Social Media? Mangelhafte Beschwerdesysteme und zu wenig vorbeugender Schutz*. <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/jugendliche-sicher-in-social-media-2018> [Zugriff: 14.02.2022].
- Glaser, Stefan/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2014). *Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen*. [zuletzt verfügbar unter:] <https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2014.pdf>.
- Götz, Maya (2016). Super dünn, super sexy und zu allem bereit. Die Hypersexualisierung im Kinder- und Jugendfernsehen und ihre Folgen. In: *Communicatio Socialis*, 49 (3), S. 258–268.
- Götz, Maya (2019). „Man braucht ein perfektes Bild“. Die Selbstinszenierung von Mädchen auf Instagram. In: *TelevIZion Digital*, S. 9–20. [https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz-Perfektes\\_Bild.pdf](https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz-Perfektes_Bild.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Götz, Maya/Becker, Josephine (2019). Das „zufällig“ überkreuzte Bein. Selbstinszenierung von Influencerinnen auf Instagram. In: *TelevIZion Digital*, S. 21–32. [https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz-Becker-Ueberkreuztes\\_Bein.pdf](https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz-Becker-Ueberkreuztes_Bein.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Götz, Maya/Mendel, Caroline (2019). Wenn Kinder auf Netflix, Amazon Prime und YouTube Kids „bingewatchen“. In: *TelevIZion*, 32 (2), S. 26–28.
- Götz, Maya/Mendel, Caroline (2020). Kinder, Medien und COVID-19. Wie Kinder in 42 Ländern mit dem Lockdown in der Coronakrise 2020 umgehen. In: *TelevIZion*, 33 (1), S. 4–9.
- Grant-Alfieri, Amelia/Schaechter, Judy/Lipshultz, Steven E. (2013). Ingesting and aspirating dry cinnamon by children and adolescents: the „cinnamon challenge“. In: *Pediatrics*, 131 (5), S. 833–835. doi:10.1542/peds.2012-3418.
- Grashof, Lidia/Hilse, Jürgen (2017). Schöne neue Virtual Reality? In: *tv diskurs*, 21 (1), S. 82–85.
- Greve, Werner/Thomsen, Tamara (2019). *Entwicklungspsychologie. Eine Einführung in die Erklärung menschlicher Entwicklung*. Wiesbaden: Springer.

- Griese, Hannah/Brüggen, Niels/Materna, Georg/Müller, Eric (2020). Politische Meinungsbildung Jugendlicher in sozialen Medien. Zugänge, ausgewählte Befunde und aktuelle Einblicke in ein interdisziplinäres Forschungsfeld. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/2020/jff\\_muenchen\\_2020\\_veroeffentlichungen\\_politische\\_meinungsbildung.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2020/jff_muenchen_2020_veroeffentlichungen_politische_meinungsbildung.pdf) [Zugriff: 08.06.2021].
- Grobbin, Alexander (2016). Digitale Medien: Beratungs-, Handlungs- und Regulierungsbedarf aus Elternperspektive. Abschlussbericht. München: Deutsches Jugendinstitut.
- Groen, Maike/Tillmann, Angela (2017). Gender. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.). Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 106–112.
- Guth, Birgit (2019). Blick auf das Kinderfernsehen. Vom TV zum YouTube-Clip. In: tv diskurs, 23 (1), S. 67–71.
- Haarkötter, Hektor (2016). Empörungskaskaden und rhetorische Strategien in Shitstorms. In: Haarkötter, Hektor (Hrsg.). Shitstorms und andere Nettigkeiten. Über die Grenzen der Kommunikation in Social Media. Baden-Baden: Nomos, S. 17–50.
- Hagendorff, Thilo (2019). Rassistische Maschinen? In: Rath, Matthias/Krotz, Friedrich/Karmasin, Matthias (Hrsg.). Maschinenethik: Normative Grenzen autonomer Systeme. Wiesbaden: Springer, S. 121–134.
- Hain, Jacqueline/Kratzsch, Jörg (2018). Werbung und Marktforschung im (digitalen) Kinderzimmer. In: ajs-informationen, (1), S. 15–17.
- Hajok, Daniel (2015). Sexting und Posendarstellung Minderjähriger. Fakten, Hintergründe und Konsequenzen für den Kinder- und Jugendschutz. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, 38 (4), S. 2–6.
- Hajok, Daniel (2017a). Hate Speech. Hass und Hetze im Netz als Thema des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, 40 (1), S. 2–5.
- Hajok, Daniel (2017b). Hate Speech. Mit Hassreden in eine neue Kommunikationskultur? In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 62 (1), S. 3–6.
- Hajok, Daniel (2019). Der „Gefährdungsatlas“ der BPjM – ein Kommentar. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, 42 (6), S. 6. doi:10.5771/0170-5067-2019-6-6.
- Hajok, Daniel/Siebert, Peter/Engling, Ulrich (2019). Digital Na(t)ives. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung und Konsequenzen für den präventiven Jugendmedienschutz. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, 42 (1), S. 2–5.
- Hajok, Daniel/Zerin, Franziska (2015). Identitätsbildung im Netz. Selbstdarstellung weiblicher Heranwachsender auf Foto- und Videoplattformen. In: tv diskurs, 19 (2), S. 64–67.
- Haley, Keltie (2020). Sharenting and the (Potential) Right to Be Forgotten. In: Indiana Law Journal, 95 (3), S. 1005–1020.
- Hampton, Keith/Rainie, Lee/Lu, Weixu/Dwyer, Maria/Shin, Inyoung/Purcell, Kristen (2014). Social Media and the „Spiral of Silence“. Washington D.C. <https://www.pewresearch.org/internet/2014/08/26/social-media-and-the-spiral-of-silence/> [Zugriff: 23.10.2021].
- Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (2007). Analyse des JugendmedienschutzsystemS. Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. <https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/b2fb63e9871a09ef882a58ffdbf725be0f6947e2.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (2014). Systematisierung der Problemlagen bei der Mediennutzung Minderjähriger: Herausforderungen für den Jugendmedienschutz. In: derS. (Hrsg.). Aufwachsen mit digitalen Medien. Monitoring aktueller Entwicklungen in den Bereichen Medienerziehung und Jugendschutz. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung, S. 7–10.
- Hao, Karen (04.11.2020). KI zieht Mädchen aus. Über Telegram verbreitet sich derzeit ungehindert ein Dienst, der Bilder von Kindern und Jugendlichen in Nacktfotos umwandelt – ohne deren Wissen. In: heise online. [https://www.heise.de/hintergrund/KI-zieht-Maedchen-aus-4944506.html?utm\\_source=pocket-newtab-global-de-DE](https://www.heise.de/hintergrund/KI-zieht-Maedchen-aus-4944506.html?utm_source=pocket-newtab-global-de-DE) [Zugriff: 14.02.2022].
- Hartung-Griemberg, Anja/Schorb, Bernd (2017). Medienpädagogik. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.). Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 277–283.
- Hasebrink, Uwe (2017). Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen im gesellschaftlichen, medialen und individuellen Wandel. In: Hoffmann, Dagmar/Krotz, Friedrich/Reißmann, Wolfgang (Hrsg.). Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken. Wiesbaden: Springer VS, S. 119–136.
- Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia/Thiel, Kira (2019). Online-Erfahrungen von 9- bis 17-jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut, 2. überarb. Auflage. [https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/odfzoy\\_EUKO\\_DE\\_191209.pdf](https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/odfzoy_EUKO_DE_191209.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Hayer, Tobias/Rosenkranz, Moritz/Meyer, Gerhard/Brosowski, Tim (2019). Simuliertes Glücksspiel im Internet. In: Kindheit und Entwicklung, 28 (2), S. 123–133. doi:10.1026/0942-5403/a000275.
- Heglich, Simon/Janetzko, Dietmar (2016). Are Social Bots on Twitter Political Actors? Empirical Evidence from a Ukrainian Social Botnet. In: Proceedings of the Tenth International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2016), S. 579–582. <https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM16/paper/view/13015/12793> [Zugriff: 29.11.2021].
- Herbig, Daniel (2020). Videospiele: USK verankert Glücksspiel in Prüfkriterien. <https://heise.de/-4869710> [Zugriff: 17.11.2021].
- Hilt, Franz (2015). Mobbing 2.0 – Jugendliche und (Cyber-)Mobbing. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., S. 58–75.
- Hoffmann, Jens (2010). Cyberstalking. In: Robertz, Frank J./Wickenhäuser, Ruben (Hrsg.). Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher; Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern. Heidelberg: Springer, S. 65–70.
- Hölscheidt, Sven (2019). Artikel 24 – Rechte des Kindes. In: Meyer, Jürgen/Hölscheidt, Sven (Hrsg.). Charta der Grundrechte der Europäischen Union. Baden-Baden: Nomos.

- Huber, Edith (Hrsg.) (2019). *Cybercrime: Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer.
- Hurrelmann, Klaus/Albrecht, Erik (2014). *Die heimlichen Revolutionäre. Wie die Generation Y unsere Welt verändert*. Weinheim: Beltz.
- Hurrelmann, Klaus/Bauer, Ullrich (2020). *Einführung in die Sozialisationstheorie. Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung*. Weinheim, Basel, Grünwald: Beltz.
- I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet (2014). *Jahresbericht 2014*. Berlin. <https://kinderrechte.digital/assets/includes/sendtext.cfm?aus=11&key=1562> [Zugriff: 21.01.2022].
- I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet (2015). *Jahresbericht 2015*. Berlin. <https://kinderrechte.digital/assets/includes/sendtext.cfm?aus=11&key=1496> [Zugriff: 21.01.2022].
- Ilg, Wolfgang (2020). *Auswirkungen des Corona-Lockdowns im Frühjahr 2020 auf die Jugendarbeit. Auswertung einer Befragung von Hauptamtlichen in der evangelischen Kinder- und Jugendarbeit in Württemberg*. <https://www.statistik-ev-bw.de/wp-content/uploads/2020/11/Corona-Auswirkungen-auf-die-Jugendarbeit-im-EJW-Zusammenfassung.pdf> [Zugriff: 14.11.2021].
- Initiative D21 e. V. (2018). *D21-Digital-Index 2017/2018. Jährliches Lagebild zur digitalen Gesellschaft*. [https://initiated21.de/app/uploads/2018/01/d21-digital-index\\_2017\\_2018.pdf](https://initiated21.de/app/uploads/2018/01/d21-digital-index_2017_2018.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Initiative D21 e. V. (2020). *D21-Digital-Index 2020/2021. Jährliches Lagebild zur digitalen Gesellschaft*. [https://initiated21.de/app/uploads/2021/02/d21-digital-index-2020\\_2021.pdf](https://initiated21.de/app/uploads/2021/02/d21-digital-index-2020_2021.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Initiative Keine Bildung ohne Medien! (2009). *Medienpädagogisches Manifest*. <https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/wp-content/uploads/2017/10/manifest.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- Initiative Keine Bildung ohne Medien! (2019). *Medienpädagogisches Manifest – Addendum 2019*. <https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/wp-content/uploads/2019/09/MedienpädagogischesManifestAddendum2019.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- Iske, Stefan/Wilde, Katrin (2019). *Online-Werbung als Herausforderung für Medienbildung und Jugendmedienschutz*. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 64 (1), S. 2–6.
- Jacob, Nora-Corina/Moszeik, Esther N./Renner, Karl-Heinz (2017). *Die Quantifizierung des Selbst aus psychologischer Sicht*. In: *merz | medien + erziehung*, 61 (5), S. 30–38.
- Jenkins, Henry (2010). *Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies: Remixing Moby Dick*. In: *Sonvilla-Weiss, Stefan (Hrsg.). Mashup cultures*. Wien: Springer, S. 98–119.
- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (2020). *Digitales Deutschland. Rahmenkonzept* [https://digid.jff.de/wp-content/uploads/2021/06/Rahmenkonzept\\_DigitalesDeutschland\\_Vollversion.pdf](https://digid.jff.de/wp-content/uploads/2021/06/Rahmenkonzept_DigitalesDeutschland_Vollversion.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Jöckel, Sven (2018). *Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung*. Wiesbaden: Springer.
- Jöckel, Sven/Schumann, Christina (2019). *Spiele im Netz*. In: *Schweiger, Wolfgang/Beck, Klaus (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation*. Wiesbaden: Springer, S. 507–527.
- jugendschutz.net (2015a). *Propagieren von Selbstgefährdung im Social Web. Betreiber müssen Kinder und Jugendliche besser schützen*. <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/themenpapier-propagierung-von-selbstgefaehrungen-im-social-web> [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2015b). *Verschwörungstheorien: Jugendaffine Schnittstelle zum Rechtsextremismus: Massenhafte Verbreitung und offener Antisemitismus auf großen Plattformen*. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/RE\\_Verschwo%C3%B6rungstheorien\\_2015.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/RE_Verschwo%C3%B6rungstheorien_2015.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2016a). *Gefährdende und beeinträchtigende Pro-Ana/Mia-Angebote. Einschätzungshilfen für die Bewertungspraxis und Handlungsempfehlungen*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2016\\_Kriterienpapier\\_Esstörungen.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2016_Kriterienpapier_Esstörungen.pdf).
- jugendschutz.net (2016b). *Jugendliche im Netz zu Drogenkonsum verleitet. Legal Highs: riskant, einfach zu finden und ohne Altersprüfung zugänglich*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Themenpapier\\_Legal\\_Highs](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Themenpapier_Legal_Highs).
- jugendschutz.net (2017a). *„Blue Whale“ – gefährliche Suizid-Challenge. Erste Erkenntnisse und Hintergründe*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Onepager\\_Blue\\_Whale\\_Challenge.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Onepager_Blue_Whale_Challenge.pdf).
- jugendschutz.net (2017b). *Hass via Hashtag: Identitäre rekrutieren über Messenger und Twitter. Rechtsextreme nutzen Online-Flashmobs und Memes zur Ansprache von Jugendlichen*. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Themenpapier\\_Hass\\_via\\_Hashtag.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Themenpapier_Hass_via_Hashtag.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2017c). *Junge User bei musical.ly vielen Risiken ausgesetzt. Betreiber muss Minderjährige besser vor Mobbing, Hass und Selbstgefährdung schützen*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/user\\_upload/Snippet\\_News\\_Dokumente/Themenpapier\\_Junge\\_User\\_bei\\_musical.ly\\_vielen\\_Risiken\\_ausgesetzt.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Dokumente/Themenpapier_Junge_User_bei_musical.ly_vielen_Risiken_ausgesetzt.pdf).
- jugendschutz.net (2018a). *Grundlagen der Recherche und Bewertung von Risiken und Schutzmaßnahmen in kind- und jugendaffinen Diensten. Internes Arbeitspapier*. Mainz.
- jugendschutz.net (2018b). *Islamisten zwischen Beauty-Bloggern und Pop-StarS*. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Islamismus/IS\\_Islamisten\\_zwischen\\_Beauty-Bloggern\\_und\\_Pop-Stars.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Islamismus/IS_Islamisten_zwischen_Beauty-Bloggern_und_Pop-Stars.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2018c). *Themenpapier „Sexualisierte Posendarstellungen von Kindern. Engmaschige Vernetzung der Szene in Social-Media-Diensten“*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2018\\_Themenpapier\\_Sexualisierte\\_Posendarstellungen\\_von\\_Kindern.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2018_Themenpapier_Sexualisierte_Posendarstellungen_von_Kindern.pdf).
- jugendschutz.net (2019a). *Report: Kinderbilder auf Instagram*. [https://www.servicestelle-jugendschutz.de/wp-content/uploads/sites/17/2019/10/Report\\_Kinderbilder\\_auf\\_Instagram.pdf](https://www.servicestelle-jugendschutz.de/wp-content/uploads/sites/17/2019/10/Report_Kinderbilder_auf_Instagram.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2019b). *Report: Spiele-Apps für Kinder riskant. Altersklassifizierung berücksichtigt nicht alle relevanten Risiken*. [zuletzt verfügbar unter:] [https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user\\_upload/Snippet\\_News\\_Dokumente/2019\\_Report\\_Spiele-Apps\\_fuer\\_Kinder\\_riskant.pdf](https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Dokumente/2019_Report_Spiele-Apps_fuer_Kinder_riskant.pdf).

- jugendschutz.net (2019c). Sexualisierte Gewalt online. Kinder und Jugendliche besser vor Übergriffen und Missbrauch schützen. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht\\_2019\\_sexualisierte\\_gewalt\\_online.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht_2019_sexualisierte_gewalt_online.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- jugendschutz.net (2020). Rechtsextremismus und Gaming. Ein komplexes Verhältnis. [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Report\\_Rechtsextremismus\\_und\\_Gaming.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Report_Rechtsextremismus_und_Gaming.pdf) [Zugriff: 15.02.22].
- jugendschutz.net (2021). Yubo – Riskante App zur Freundessuche. [zuletzt verfügbar unter:] <https://fis.jugendschutz.net/master-detailseite-news/n/yubo-riskante-app-zur-freundessuche>.
- jugendschutz.net (o. J.). Kompass social media. Bewertungen und Tipps. <https://www.kompass-social.media/kompass/android> [Zugriff: 15.02.2022].
- Jünger, Jakob/Gärtner, Chantal (2020). Datenanalyse von rechtsverstoßenden Inhalten in Gruppen und Kanälen von Messengerdiensten am Beispiel Telegram. [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/NeueWebsite\\_0120/Zum\\_Nachlesen/Telegram-Analyse\\_LFMNRW\\_Nov20.pdf](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/NeueWebsite_0120/Zum_Nachlesen/Telegram-Analyse_LFMNRW_Nov20.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Kammerl, Rudolf (2013). Exkurs: Exzessive Mediennutzung. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. Berlin. S. 65–70.
- Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Rosenkranz, Moritz/Schwinge, Christiane/Hein, Sandra/Wartberg, Lutz/Petersen, Kai-Uwe (2012). EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. <https://www.agev.de/mediathek/file/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Kammerl, Rudolf/Wartberg, Lutz (2018a). Zusammenhänge zwischen problematischer Internetnutzung im Jugendalter und Medienerziehung in der Familie. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 67 (2), S. 134–153. doi:10.13109/prkk.2018.67.2.134.
- Kammerl, Rudolf/Wartberg, Lutz/Ziegelmeier, Matthias (2018). Kritische Perspektiven auf den Umfang der Internetnutzung Jugendlicher. Eine Frage der Generationszugehörigkeit? In: Niesyto, Horst/Moser, Heinz (Hrsg.). Medienkritik im digitalen Zeitalter. München: kopaed, S. 207–219.
- Kemmesies, Uwe E. (2006). Zukunftsaussagen wagen: Zwischen Verstehen und Erklären. Methodologische und theoretische Notizen zur Prognoseforschung im Phänomenbereich Extremismus/Terrorismus. In: Kemmesies, Uwe E. (Hrsg.). Terrorismus und Extremismus. Der Zukunft auf der Spur. München: Luchterhand, S. 1–39.
- Kiefer, Michael/Hüttermann, Jörg/Dziri, Bacem/Ceylan, Rauf/Roth, Viktoria/Srowig, Fabian/Zick, Andreas (2018). „Lasset uns in sha'a Allah ein Plan machen“. Fallgestützte Analyse der Radikalisierung einer WhatsApp-Gruppe. Wiesbaden: Springer VS.
- Kim, Minkyung/Grote, Thomas (2020). Sollen Eltern die Bilder ihrer Kinder auf sozialen Medien teilen dürfen? Über elterliche Rechte und Pflichten zum Schutz der kindlichen Privatsphäre. In: Buck, Mark F./Drerup, Johannes/Schweiger, Gottfried (Hrsg.). Neue Technologien – neue Kindheiten? Ethische und bildungsphilosophische Perspektiven. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 11–29.
- Kind, Sonja/Ferdinand, Jan-Peter/Jetzke, Tobias/Richter, Stephan/Weide, Sebastian (2019). Virtual und Augmented Reality. Status quo, Herausforderungen und zukünftige Entwicklungen. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB). doi:10.5445/IR/1000131346.
- Kind, Sonja/Jetzke, Tobias/Weide, Sebastian/Ehrenberg-Silies, Simone/Bovenshulte, Marc (2017). Social Bots. TA-Vorstudie. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB). doi:10.5445/IR/1000133492.
- King, Daniel L./Delfabbro, Paul H./Kaptis, Dean/Zwaans, Tara (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. In: Computers in Human Behavior, 31, S. 305–313. doi:10.1016/j.chb.2013.10.048.
- Kinnebrock, Susanne/Nitsch, Cordula (2020). „Ganz schön sozial-medial erschöpft...“. Eine qualitative Inhaltsanalyse der Berichterstattung über digitalen Stress und immanente Genderbezüge. In: M & K Medien und Kommunikationswissenschaft, 68 (3), S. 288–303. doi:10.5771/1615-634X-2020-3-288.
- Kirchhof, Gregor (2018). Die Kinderrechte des Grundgesetzes. Sollte die Verfassung zugunsten von Kindern geändert werden? In: Neue Juristische Wochenschrift, 71 (37), S. 2690–2693.
- klicksafe (o. J.). Abzocke und Kostenfallen im Internet. <https://www.klicksafe.de/countries/smartphone-und-internet-sicher-nutzen/abzocke-und-kostenfallen-im-internet/> [Zugriff: 14.02.2022].
- klicksafe (2017). Gefährlicher Trend – Challenges im Netz – klicksafe.de. <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/gefahrlischer-trend-challenges-im-netz/> [Zugriff: 14.11.2021].
- klicksafe (2018). Internetphänomen „Momo“: Nach Kettenbrief nun Suizid-Challenge? <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/internetphaenomen-momo-nach-kettenbrief-nun-suizid-challenge/> [Zugriff: 07.10.2021].
- Knierim, Katja/Korn, Marlen (2019). Bericht Kinder im Netz 2019. Mehr Anstrengung für sichere Nutzung und Teilhabe nötig. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht\\_2019\\_kinder\\_im\\_netz.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht_2019_kinder_im_netz.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Knop, Karin/Hefner, Dorothée (2018). Feind oder Freund in meiner Hosentasche? – Zur Rolle von Individuum, Peergroup und Eltern für die (dys)funktionale Handynutzung. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 67 (2), S. 204–216.
- Knop, Karin/Hefner, Dorothée/Schmitt, Stefanie/Vorderer, Stefan (2015). Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Leipzig: Vistas.
- Kolleck, Alma/Orwat, Carsten (2020). Mögliche Diskriminierung durch algorithmische Entscheidungssysteme und maschinelles Lernen – ein Überblick. Berlin. [https://www.tab-beim-bundestag.de/projekte\\_diskriminierung-durch-algorithmische-entscheidungssysteme-und-maschinelles-lernen.php](https://www.tab-beim-bundestag.de/projekte_diskriminierung-durch-algorithmische-entscheidungssysteme-und-maschinelles-lernen.php) [Zugriff: 14.02.2022].
- Konrad, Kerstin/König, Johanna (2018). Biopsychologische Veränderungen. In: Lohaus, Arnold (Hrsg.). Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Berlin: Springer, S. 1–20.
- Korte, Lydia I. (2016). Selbstdarstellung 2.0. Das Streben nach Anerkennung im Netz. In: ProJugend, (2), S. 10–14.

- Koschei, Franziska/Bamberger, Anja/Eggert, Susanne (2020). Digitale Medien in Kinderkrippen: Einsatz digitaler Medien in der pädagogischen Arbeit, Haltung und Bedarfe des pädagogischen Personals. Bericht zur Teilstudie „Digitale Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kinderkrippen“. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/2020/jff\\_muenchen\\_2020\\_veroeffentlichung\\_mofam\\_krippen.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2020/jff_muenchen_2020_veroeffentlichung_mofam_krippen.pdf) [Zugriff: 06.11.2021].
- Koubek, Jochen (2020). Monetarisierung von Computerspielen. [https://www.blm.de/files/pdf2/kurzfassung-der-expertise\\_monetarisierung-von-computer-spielen.pdf](https://www.blm.de/files/pdf2/kurzfassung-der-expertise_monetarisierung-von-computer-spielen.pdf) [Zugriff: 26.11.2021].
- Kowalski, Robin M./Giumetti, Gary W./Schroeder, Amber N./Lattanner, Micah R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. In: *Psychological Bulletin*, (140), S. 1073–1113.
- Krafft, Tobias D./Gamer, Michael/Zweig, Katharina A. (2018). Wer sieht was? Personalisierung, Regionalisierung und die Frage nach der Filterblase in Googles Suchmaschine. Abschlussbericht zum Forschungsprojekt #Datenspende: Google und die Bundestagswahl 2017. Kaiserslautern. <https://algorithmwatch.org/de/wp-content/uploads/2020/03/Bericht-Datenspende-Wer-sieht-was-auf-Google.pdf> [Zugriff: 01.06.2021].
- Kramer, Klaudia/Gabler, Sandra (2020). Ausgewählte entwicklungspsychologische Grundlagen für eine gelingende Teilhabe an einer digitalisierten Welt in der mittleren Kindheit sowie die darauf bezogene praxisnahe Förderung von Medienkompetenz bei Lehramtsstudierenden. In: Thumel, Mareike/Kammerl, Rudolf/Irion, Thomas (Hrsg.). *Digitale Bildung im Grundschulalter. Grundsatzfragen zum Primat des Pädagogischen*. Erlangen: Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU), S. 299–323.
- Krotz, Friedrich (2007). *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Krotz, Friedrich (2017a). Öffentlichkeit in mediatisierten Gesellschaften von heute. Von inhaltsbezogenen Kommunikationsformen zu medienbezogenem kommunikativen Handeln. In: Binder, Ulrich/Oelkers, Jürgen (Hrsg.). *Der neue Strukturwandel von Öffentlichkeit. Reflexionen in pädagogischer Perspektive*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 16–30.
- Krotz, Friedrich (2017b). Sozialisation in mediatisierten Welten. Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes. In: Hoffmann, Dagmar/Krotz, Friedrich/Reißmann, Wolfgang (Hrsg.). *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken*. Wiesbaden: Springer VS, S. 21–40.
- Kühn, Joana/Lampert, Claudia (2015). Mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Eine qualitative Studie zur Smartphone- und Tablet-Nutzung von Zwei- bis 14-Jährigen. Hamburg. <https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/32f1fd6b35311bdcdf7bf2e45fe59b4612eb466.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- Kühnle, Boris A./Michel, Burkard/Rinsdorf, Lars/Ciepluch, Magdalena (2018). Kommunikationswissenschaftliches Gutachten zu direkten Kaufappellen bei Kindern und Jugendlichen in Sozialen Medien. [https://www.kjm-online.de/fileadmin/user\\_upload/KJM/Publikationen/Studien\\_Gutachten/Gutachten\\_Kaufappelle\\_an\\_Kinder\\_und\\_Jugendliche\\_in\\_sozialen\\_Medien\\_2018.pdf](https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Publikationen/Studien_Gutachten/Gutachten_Kaufappelle_an_Kinder_und_Jugendliche_in_sozialen_Medien_2018.pdf) [Zugriff: 02.05.2021].
- Kunczik, Michael (2013). *Gewalt – Medien – Sucht. Computerspiele*. Münster, Berlin: Lit.
- Kunczik, Michael (2017). *Medien und Gewalt. Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion*. Wiesbaden: Springer VS.
- Kutscher, Nadia (2014). Soziale Ungleichheit. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS, S. 101–112.
- Kutscher, Nadia/Bouillon, Ramona (2018). Kinder. Bilder. Rechte. Persönlichkeitsrechte von Kindern im Kontext der digitalen Mediennutzung in der Familie. [https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.13\\_Studie\\_Kinder\\_Bilder\\_Rechte/DKHW\\_Schriftenreihe\\_4\\_KinderBilderRechte.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.13_Studie_Kinder_Bilder_Rechte/DKHW_Schriftenreihe_4_KinderBilderRechte.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Kutscher, Nadia/Krefß, Lisa-Marie (2015). Internet ist gleich mit Essen. Empirische Studie zur Nutzung digitaler Medien durch unbegleitete minderjährige Flüchtlinge. [https://images.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1.1\\_Startseite/3\\_Nachrichten/Studie\\_Fluechtlingskinder-digitale\\_Medien/Studie\\_Fluechtlingskinder\\_und\\_digitale\\_Medien\\_Zusammenfassung.pdf](https://images.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1.1_Startseite/3_Nachrichten/Studie_Fluechtlingskinder-digitale_Medien/Studie_Fluechtlingskinder_und_digitale_Medien_Zusammenfassung.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Kuttner, Claudia (2007). Die Entwicklung eines Chatter-Typen-Kategoriensystems – eine qualitativ-explorative Untersuchung des Seitenstark-ChatS. Seminararbeit, Universität Leipzig.
- Lampert, Claudia (2017). Unterhaltsam, interaktiv, gesundheitsfördernd? Potenziale und Grenzen digitaler Gesundheitsangebote für Kinder und Jugendliche. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 62 (4), S. 141–145.
- Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane (2013). Zum elterlichen Umgang mit Medien. Ein Überblick über den Stand der Forschung. In: Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.). *Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie*. Berlin: Vistas, S. 19–52.
- Lampert, Claudia/Thiel, Kira/Hasebrink, Uwe (2020). Was ist Euer Problem? Onlineerfahrungen aus Kinder- und Elternsicht. In: Gross, Friederike von/Röllecke, Renate (Hrsg.). *Familienkultur smart und digital. Ergebnisse, Konzepte und Strategien der Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 17–22.
- Landesanstalt für Medien NRW (2018). Ergebnisbericht Hassrede. [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/lfm-nrw/Foerderung/Forschung/Dateien\\_Forschung/forsaHate\\_Speech\\_2018\\_Ergebnisbericht\\_LFM\\_NRW\\_01.PDF](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/lfm-nrw/Foerderung/Forschung/Dateien_Forschung/forsaHate_Speech_2018_Ergebnisbericht_LFM_NRW_01.PDF) [Zugriff: 15.02.2022].
- Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (2020). Dossier Verschwörungstheorien. Warum sind sie so verbreitet und was kann man dagegen tun? <https://www.lpb-bw.de/verschwörungstheorien>. [Zugriff: 15.02.2022].
- Langmeyer, Alexandra/Gughör-Rudan, Angelika/Naab, Thorsten/Urlen, Marc/Winklhofer, Ursula (2020). Kindsein in Zeiten von Corona. Erste Ergebnisse zum veränderten Alltag und zum Wohlbefinden von Kindern. München: Deutsches Jugendinstitut (DJI), [https://www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/dasdji/news/2020/DJI\\_Kindsein\\_Corona\\_Ergebnisbericht\\_2020.pdf](https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/dasdji/news/2020/DJI_Kindsein_Corona_Ergebnisbericht_2020.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Langmeyer, Alexandra/Zerle-Elsässer, Claudia (2017). Erste Schritte im Netz begleiten. Mütter und Väter prägen die Internetnutzung ihrer Kinder durch Regeln, aber auch ihre eigenen Mediengewohnheiten sind entscheidend. In: *DJI Impulse: Das Forschungsmagazin des deutschen Jugendinstituts*, 117 (3), S. 9–12.
- Lembke, Gerald (2017). Pro & Contra: Tablets im Kindergarten? Contra. In: *DJI Impulse: Das Forschungsmagazin des deutschen Jugendinstituts*, 117 (3), S. 18.
- Lemm, Saskia (10.07.2020). Psychische Gesundheit von Kindern hat sich während der Corona-Pandemie verschlechtert. COPSYS-Studie des UKE zeigt Zunahme von Stress und psychosomatischen Beschwerden. [https://www.uke.de/dateien/einrichtungen/unternehmenskommunikation/pressemitteilungen/2020/bildmaterial\\_pressetermin\\_14mai2020/corona\\_psyche\\_kinder\\_pm20200710\\_ohnesperrfrist.pdf](https://www.uke.de/dateien/einrichtungen/unternehmenskommunikation/pressemitteilungen/2020/bildmaterial_pressetermin_14mai2020/corona_psyche_kinder_pm20200710_ohnesperrfrist.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Liel, Manfred (2018). In the children's best interests? Kinderinteressen und Kinderrechte. In: Kleeberg-Niepage, Andrea/Rademacher, Sandra (Hrsg.). *Kindheits- und Jugendforschung in der Kritik. (Inter-)Disziplinäre Perspektiven auf zentrale Begriffe und Konzepte*. Wiesbaden, Heidelberg: Springer, S. 195–224.

- Liedtke, Marius/Marwecki, Daniel (2019). Von Influencer\*innen lernen: YouTube & Co. als Spielfelder linker Politik und Bildungsarbeit. Berlin. <https://www.rosalux.de/publikation/id/41321/> [Zugriff: 15.02.2022].
- Limmer, Christa/Weinert, Eberhard (2018). Schnippeln und Ritzen. Selbstverletzendes Verhalten bei Jugendlichen. <https://akjs-sh.de/wp-content/uploads/2018/01/Brosch%C3%BCre-Schnippeln-und-Ritzen-2018.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- Lischka, Konrad (2018). Wie Algorithmen Öffentlichkeit strukturieren. Grundlagen, Folgen, Lösungsansätze. In: Zeitschrift für das gesamte Medienrecht, (5), S. 388–391.
- Livingstone, Sonia/Haddon, Leslie/Görzig, Anke/Ólafsson, Kjartan (2011). Risks and safety on the internet. The perspective of European children. (Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16 year olds and their parents in 25 countries). [zuletzt verfügbar unter:] <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>.
- Lorenz, Ramona/Bos, Wilfried/Endberg, Manuela/Eickelmann, Birgit/Grafe, Silke/Vahrenhold, Jan (Hrsg.) (2017). Schule digital – der Länderindikator 2017. Schulische Medienbildung in der Sekundarstufe I mit besonderem Fokus auf MINT-Fächer im Bundesländervergleich und Trends von 2015 bis 2017. Münster: Waxmann.
- Lotter, Christoph (19.03.2020). Die Bewertungsapp „Lernsieg“ ist wieder online. In: Augsburgs Allgemeine.
- Lykens, James/Pilloton, Molly/Silva, Cara/Schlamm, Emma/Wilburn, Kate/Pence, Emma (2019). Google for Sexual Relationships: Mixed-Methods Study on Digital Flirting and Online Dating Among Adolescent Youth and Young Adults. In: JMIR public health and surveillance, 5 (2), doi:10.2196/10695.
- Magin, Melanie/Geiß, Stefan/Jürgens, Pascal/Stark, Birgit (2019). Schweigespirale oder Echokammer? In: Weber, Patrick/Mangold, Frank/Hofer, Matthias/Koch, Thomas (Hrsg.). Meinungsbildung in der Netzöffentlichkeit. Baden-Baden: Nomos, S. 93–114.
- Markiewitz, Antonia/Arendt, Florian/Scherr, Sebastian (2020). #suizid. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 65 (1), S. 19–25.
- Martyniuk, Urszula/Dekker, Arne/Matthiesen, Silja (2013). Sexuelle Interaktionen von Jugendlichen im Internet. Ergebnisse einer qualitativen Interviewstudie mit 160 Großstadtjugendlichen. In: M & K Medien und Kommunikationswissenschaft, 61 (3), S. 327–344.
- Martyniuk, Urszula/Matthiesen, Silja (2015). Zwischen Spaß und Bedrängnis – Sexuelle Kontakte von Jugendlichen im Internet. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., S. 44–57.
- Mascheroni, Giovanna/Holloway, Donell (Hrsg.) (2019). The Internet of Toys: Practices, Affordances and the Political Economy of Children's Smart Play. New York: Palgrave Macmillan.
- Masood, Faiza/Ammad, Ghana/Almogren, Ahmad/Abbas, Assad/Khattak, Hasan Ali/Ud Din, Ikram/Guizani, Mohsen/Zuair, Mansour (2019). Spammer Detection and Fake User Identification on Social Networks. In: IEEE Access, 7, S. 68140–68152. doi:10.1109/ACCESS.2019.2918196.
- Materna, Georg/Lauber, Achim/Brüggen, Niels (2021). Politisches Bildhandeln. Der Umgang Jugendlicher mit politischen, populistischen und extremistischen Inhalten in sozialen Medien. München: kopaed.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). JIMplus 2020. Lernen und Freizeit in der Corona-Krise. Stuttgart. [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus\\_2020/JIMplus\\_2020\\_Corona.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (21.04.2020). Gute Noten für Homeschooling. Sonderbefragung „JIMplus Corona“ zum Medienumgang während der Schulschließung. Stuttgart. (PM 2/2020). [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2020/PM\\_02\\_2020\\_JIMplus\\_Corona.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2020/PM_02_2020_JIMplus_Corona.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (16.10.2020). Homeschooling – Barrieren für das Lernen daheim. Erste Ergebnisse zum Medienumgang in Zeiten von Covid-19 aus der JIM-Studie 2020. Stuttgart. (PM 3/2020). [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2020/PM\\_JIM-2020-Homeschooling.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2020/PM_JIM-2020-Homeschooling.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Meyer, Gerhard/Brosowski, Tim/Meduna, Marc von/Hayer, Tobias (2015). Simuliertes Glücksspiel: Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoversionen sowie Computer- und Videospielen. In: Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 23 (4), S. 153–168. doi:10.1026/0943-8149/a000144.
- Moll, Ricarda/Scheibel, Lisa/Rusch-Rodosthenous, Miriam (2018). Vernetztes Kinderspielzeug – Datenrisiko in Kinderhand? Eine Untersuchung der Verbraucherzentralen. [https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2020/01/29/bericht\\_vernetztes\\_spielzeug.pdf](https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2020/01/29/bericht_vernetztes_spielzeug.pdf) [Zugriff: 18.12.2021].
- Möller, Judith/Hameleers, Michael/Ferreau, Frederik (2020). Typen von Desinformation und Misinformation. Verschiedene Formen von Desinformation und ihre Verbreitung aus kommunikationswissenschaftlicher und rechtswissenschaftlicher Perspektive. [https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user\\_upload/die\\_medienanstalten/Publikationen/Weitere\\_Veroeffentlichungen/GVK\\_Gutachten\\_Summary\\_web\\_bf.pdf](https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Publikationen/Weitere_Veroeffentlichungen/GVK_Gutachten_Summary_web_bf.pdf) [Zugriff: 15.02.2022]
- Mukhra, Richa/Baryah, Neha/Krishan, Kewal/Kanchan, Tanuj (2019). „Blue Whale Challenge“: A Game or Crime? In: Science and engineering ethics, 25 (1), S. 285–291. doi:10.1007/s11948-017-0004-2.
- Müller, Kai (2020). Die Nutzung von sozialen Medien durch Kinder und Jugendliche. Ein Überblick über gesundheitsrelevante Aspekte. In: Kinder- und Jugendmedizin, (20), S. 229–234.
- Naab, Thorsten (2019). Parents' online self-disclosure and parental social media trusteeship. How parents manage the digital identity of their children. In: Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Special Issue Nr. 35, S. 97–115.
- Neugebauer, Gero (2010). Einfach war gestern. Zur Strukturierung der politischen Realität in einer modernen Gesellschaft. In: APuZ. Aus Politik und Zeitgeschichte, 44, S. 3–9.
- Neumann, Peter (2016). Der Terror ist unter uns. Dschihadismus und Radikalisierung in Europa. Berlin: Ullstein.
- Neutze, Janina/Schuhmann, Petya/Petry, f./Osterheider, Michael/Sklenarova, Halina (2018). Sexualisierte Gewalt in den digitalen Medien. [https://beauftragter-missbrauch.de/fileadmin/user\\_upload/Materialien/Publikationen/Expertisen\\_und\\_Studien/Sexualisierte-Gewalt-in-den-digitalen-Medien.pdf](https://beauftragter-missbrauch.de/fileadmin/user_upload/Materialien/Publikationen/Expertisen_und_Studien/Sexualisierte-Gewalt-in-den-digitalen-Medien.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].

- Nieding, Iris/Blanc, Berit/Goertz, Lutz (2020). IAQ-Report 2020/4. Digitalisierung in der frühen Bildung. Die Perspektive von Kita-Trägern. <https://doi.org/10.17185/duerpublico/71615>.
- Nieding, Iris/Klaudy, Katharina (2020). Digitalisierung in der frühen Bildung. Der Umgang mit digitalen Medien im Spannungsfeld zwischen Schutzraum und Schlüsselkompetenz. In: Wilmers, Annika/Anda, Carolin/Keller, Carolin/Rittberger, Marc (Hrsg.). *Bildung im digitalen Wandel. Die Bedeutung für das pädagogische Personal und für die Aus- und Fortbildung*. Münster: Waxmann, S. 31–56.
- Nitsche, Michael/Ganguin, Sonja (2018). Social Influencing. Zwischen Marketing und Lebenswelt. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, (1), S. 9–14.
- Noble, Safiya U. (2018). *Algorithms of oppression. How search engines reinforce racism*. New York: New York University Press.
- Nocun, Katharina/Lamberty, Pia (2020). *Fake FactS. Wie Verschwörungstheorien unser Denken bestimmen*. Köln: Quadriga.
- Nolden, Dirk (2017a). Aktuelles Monitoring: Es wird weiterhin zu wenig und nicht schnell genug gelöscht. In: *JMS Jugend Medien Schutz-Report*, 40 (2), S. 12.
- Nolden, Dirk (2017b). Cybermobbing wird auch für jüngere Kinder immer mehr zu einem Problem. In: *JMS Jugend Medien Schutz-Report*, 40 (3), S. 9.
- Nolden, Dirk (2017c). Teils erhebliche Mängel beim Daten- oder Jugendschutz. In: *JMS Jugend Medien Schutz-Report*, 40 (4), S. 10.
- Nordbruch, Götz/Asisi, Pierre (2019). Legitime Fragen, problematische Antworten: Islamistische Angebote in Sozialen Medien. In: *merz | medien + erziehung*, 63 (3), S. 45–50.
- Oberlinner, Andreas/Eggert, Susanne/Schubert, Gisela/Jochim, Valerie/Brüggen, Niels (2018). *MoFam – Mobile Medien in der Familie. Medienrituale und ihre Bedeutung für Kinder und Eltern*. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/projekte/mofam/JFF\\_MoFam\\_Studie\\_T\\_Medienrituale.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/mofam/JFF_MoFam_Studie_T_Medienrituale.pdf) [Zugriff: 18.02.2022].
- Oberlinner, Andreas/Stecher, Sina/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2020). „Wenn er nicht in die Kamera schaut, ... ist es eine Lüge“. Glaubwürdigkeit von YouTube-Stars aus Sicht von 10- bis 12-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 6. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 15.11.2021].
- Orde, Heike vom (2020). Wohlbefinden und Mediennutzung Heranwachsender in der Coronakrise. Was wir bislang aus der internationalen Forschung wissen. In: *TelevIZion*, 33 (1), S. 14–18.
- Orth, Boris (2017). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet*. Köln. [https://www.bzga.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/studien/drogenaffinitaet\\_jugendlicher\\_2015\\_teilband\\_computerspiele\\_und\\_internet--636b12366c1d5d32387b4f21a31e88ea.pdf](https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/drogenaffinitaet_jugendlicher_2015_teilband_computerspiele_und_internet--636b12366c1d5d32387b4f21a31e88ea.pdf) [Zugriff: 21.08.2021].
- Orth, Boris/Merkel, Christina (2020). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet*. Köln. doi:10.17623/BZGA:225-DAS19-INT-DE-1.0.
- Orwat, Carsten (2019). Diskriminierungsrisiken durch Verwendung von Algorithmen. Berlin. [www.antidiskriminierungsstelle.de/SharedDocs/Downloads/DE/publikationen/Expertisen/studie\\_diskriminierungsrisiken\\_durch\\_verwendung\\_von\\_algorithmen.html](http://www.antidiskriminierungsstelle.de/SharedDocs/Downloads/DE/publikationen/Expertisen/studie_diskriminierungsrisiken_durch_verwendung_von_algorithmen.html) [Zugriff: 01.06.2021].
- Paschke, Kerstin/Holtmann, Martin/Melchers, Peter/Klein, Marianne/Schimansky, Gisela/Krömer, Thomas/Reis, Olaf/Wartberg, Lutz/Thomasius, Rainer (2020). Medienbezogene Störungen im Kindes- und Jugendalter: Evidenzpapier der Gemeinsamen Suchtkommission der kinder- und jugendpsychiatrischen und psychotherapeutischen Fachgesellschaft und Verbände (DGKJP, BAG, BKJPP). In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 48, S. 303–317.
- Patchin, Justin W./Hinduja, Sameer (2017). Digital Self-Harm Among AdolescentS. In: *The Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 61 (6), S. 761–766. doi:10.1016/j.jadohealth.2017.06.012.
- Petras, Ira-Katharina/Petermann, Franz (2019). Übersicht zu Risikofaktoren für Cybermobbing-Viktimisierung im Kindes- und Jugendalter und Empfehlungen für die Präventionsarbeit. In: *Zeitschrift für Psychiatrie, Psychologie und Psychotherapie*, 67 (4), S. 203–220. doi:10.1024/1661-4747/a000391.
- Pfetsch, Jan (2018). Jugendliche Nutzung digitaler Medien und elterliche Medienerziehung. Ein Forschungsüberblick. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 67, S. 110–133.
- Pfetsch, Jan/Müller, Christin R./Ittel, Angela (2014). Cyberbullying und Empathie: Affektive, kognitive und medienbasierte Empathie im Kontext von Cyberbullying im Kindes- und Jugendalter. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 9 (1), S. 23–37.
- Phan, Anh/Seigfried-Spellar, Kathryn/Choo, Kim-Kwang Raymond (2021). Threaten me softly: A review of potential dating app riskS. In: *Computers in Human Behavior Reports*, 3, S. 100055. doi:10.1016/j.chbr.2021.100055.
- Plener, Paul L./Fegert, Jörg M./Kaess, Michael/Kapusta, Nestor D./Brunner, Romuald/Groschwitz, Rebecca C./In-Albon, Tina/Resch, Franz/Becker, Katja (2017). Nicht-suizidales selbstverletzendes Verhalten (NSVV) im Jugendalter: Klinische Leitlinien zur Diagnostik und Therapie. In: *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 45 (6), S. 463–474.
- Porsch, Torsten/Pieschl, Stephanie (2014). Cyberbullying unter deutschen Schülerinnen und Schülern: eine repräsentative Studie zu Prävalenz, Folgen und Risikofaktoren. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 9, S. 7–22.
- Priester, Karin (2012). Wesensmerkmale des PopulismusS. In: *APuZ. Aus Politik und Zeitgeschichte*, (5–6), S. 3–9.
- Prinzing, Marlis (2015). *ShitstormS. Nur Wutstürme oder begründete demokratische Proteste?* In: Imhof, Kurt/Blum, Roger/Bonfadelli, Heinz/Jarren, Otfried/Wyss, Vinzenz (Hrsg.). *Demokratisierung durch Social Media?* Wiesbaden: Springer VS, S. 153–176.
- Quadara, Antonia/El-Murr, Alissar/Latham, Joe (2017). *The effects of pornography on children and young people. An evidence scan: research report 2017*. Melbourne, VIC: Australian Institute of Family Studies.
- Quandt, Thorsten/Vogelgesang, Jens (2018). *Jugend, Internet und Pornografie. Eine repräsentative Befragungsstudie zu individuellen und sozialen Kontexten der Nutzung sexuell expliziter Inhalte im Jugendalter*. In: Rössler, Patrick/Rossmann, Constanze (Hrsg.). *Kumulierte Evidenzen. Replikationsstudien in der empirischen Kommunikationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 91–118.



- Raithel, Jürgen (2003). Mutproben im Übergang vom Kindes- ins Jugendalter. Befunde zu Verbreitung, Formen und Motiven. In: Zeitschrift für Pädagogik, 49 (5), S. 657–674.
- Rauchfuß, Katja (2018). Selbstverletzendes Verhalten (SVV) im Internet. Erkenntnisse aus den Recherchen bei jugendschutz.net. Ein Interview mit Katja Rauchfuß, Referatsleiterin und Expertin für selbstgefährdende Inhalte im Netz. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 63 (1), S. 9–11.
- Rauchfuß, Katja (2020). Online-Foren, Social Media und Challenges. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 65 (2), S. 12–15.
- Rauchfuß, Katja/Spacek, Simone (2009). Verherrlichung von Selbstmord in Internetforen. Recherche und Aktivitäten von jugendschutz.net. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 54 (3), S. 70–73.
- Rechlitz, Marcel/Lampert, Claudia (2015). Jugendschutzsoftware im Erziehungsalltag. Akzeptanz und Einsatz technischer Hilfsmittel in der elterlichen Medienerziehung. Hamburg. <https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/710e481a64e669bf4c57e59b63c1d9c595a28cae.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- Reinecke, Leonard/Aufenanger, Stefan/Beutel, Manfred E./Dreier, Michael/Quiring, Oliver/Stark, Birgit/Wölfling, Klaus/Müller, Kai (2017). Digital Stress over the Life Span: The Effects of Communication Load and Internet Multitasking on Perceived Stress and Psychological Health Impairments in a German Probability Sample. In: Media Psychology, 20 (1), S. 90–115. doi:10.1080/15213269.2015.1121832.
- Reinemann, Carsten/Nienierza, Angela/Fawzi, Nayla/Riesmeyer, Claudia/Neumann, Katharina (2019). Jugend – Medien – Extremismus. Wo Jugendliche mit Extremismus in Kontakt kommen und wie sie ihn erkennen. Wiesbaden: Springer.
- Reinemann, Carsten/Riesmeyer, Claudia (2018). Wie Jugendliche in Kontakt mit Extremismus kommen: Ein Gespräch mit Carsten Reinemann und Claudia Riesmeyer. In: TelevIZion, 31 (2), S. 60–63.
- Reisch, Lucia/Bietz, Sabine/Micklitz, Hans-W. (2020). Algorithmen und Verbraucher. [https://www.zu.de/forschung-themen/forschungszentren/konsum/as-sets/pdf/2020\\_Algorithmen\\_und\\_Verbraucher.pdf](https://www.zu.de/forschung-themen/forschungszentren/konsum/as-sets/pdf/2020_Algorithmen_und_Verbraucher.pdf) [Zugriff: 01.12.2021].
- Reißmann, Wolfgang (2014). Mediatisierung – Kommerzialisierung – Ökonomisierung: Sind aktuelle Medienumgebungen Katalysatoren instrumentellen Handelns und Denkens? In: merz | medien + erziehung, 58 (4), S. 9–16.
- Rettenberger, Martin/Leuschner, Fredericke (2020). Cyberkriminalität im Kontext von Partnerschaft, Sexualität und Peerbeziehungen: Zur Cyberkriminalologie des digitalen sozialen Nahraums. In: Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie, 14 (3), S. 242–250.
- Rimscha, M. Bjørn von/Siegert, Gabriele (2015). Medienökonomie. Eine problemorientierte Einführung. Wiesbaden: Springer VS.
- Roll, Sigmar (2017). Cybermobbing – Was tun, wenn die Täter immer jünger werden? In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, (1), S. 27–32.
- Rossen-Stadtfeldt, Helge (2004). Die Konzeption Regulierter Selbstregulation und ihre Ausprägung im Jugendmedienschutz. In: AfP – Zeitschrift für Medien- und Kommunikationsrecht, (1), S. 1–9.
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2015). Der böse Onkel im digitalen Kinderzimmer. Wie Sexualtäter Onlinespiele nutzen. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V., S. 104–123.
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2016). Onlinespiele – Ein kritisches Spielfeld für Kinder und Erwachsene? Eine kriminologische Betrachtung auf das alterslose Zusammenspiel in Onlinespielen. [https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir\\_derivate\\_00000591/DSiD\\_R%C3%BCdiger\\_Online-spiele\\_Spielfeld\\_2016.pdf](https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir_derivate_00000591/DSiD_R%C3%BCdiger_Online-spiele_Spielfeld_2016.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Rumpf, Hans-Jürgen (2017). Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“. <http://docplayer.org/58447171-Expertise-suchtfoer-dernde-faktoren-von-computerund-internetspielen.html> [Zugriff: 14.02.2022].
- Ryte Wiki – Digitales Marketing Lexikon (2018). Earned Media. [https://de.ryte.com/wiki/Earned\\_Media](https://de.ryte.com/wiki/Earned_Media) [Zugriff: 15.02.2022].
- Sachs-Hombach, Klaus/Zywietz, Bernd (2018). Fake News, Hashtags & Social BotS. Wiesbaden: Springer.
- Saferinternet.at (o. J.). Lotteriegewinn, Erbschaft & Co. – wie funktioniert Vorschussbetrug? <https://www.saferinternet.at/faq/internetbetrug/lotteriegewinn-erbschaft-co-wie-funktioniert-vorschussbetrug/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Saferinternet.at (2016). Kettenbriefe – Beispiele & Tipps für den kompetenten Umgang. [https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Kettenbriefe\\_BeispieleundTipps.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Kettenbriefe_BeispieleundTipps.pdf) [Zugriff: 07.10.2021].
- Saferinternet.at (2020). Die Allerjüngsten und digitale Medien. Über den Umgang mit digitalen Medien in Familien mit Kindern zwischen 0 und 6 Jahren. [https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Safer\\_Internet\\_Day/Safer\\_Internet\\_Day\\_2020/Praesentation\\_PK\\_Safer\\_Internet\\_Day\\_2020.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Safer_Internet_Day/Safer_Internet_Day_2020/Praesentation_PK_Safer_Internet_Day_2020.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Salzmann, Thomas (2021). Das Indizierungsverfahren und die Führung der Liste jugendgefährdender Medien nach Inkrafttreten des zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes. In: BPJMAKTUELL, 29 (3), S. 9–18. <https://www.bzjk.de/resource/blob/185362/eb3febfcfe7594b61713ce79c8cc1055/20213-das-indizierungsverfahren-data.pdf> [Zugriff: 15.02.2022].
- SCHAU HIN! (o. J.). Medialer Körperkult – gefährliche Ideale. <https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/medialer-koerperkult-gefaehrliche-ideale>. [Zugriff: 15.02.2022].
- Schier, Michaela (2013). Räumliche Entgrenzungen – Multilokales Familienleben. Spezifische Anforderungen einer mehrörtigen Alltagsgestaltung und die Rolle von Medien. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.). Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?! Beiträge aus der Medienpädagogik, Soziologie, Kommunikationswissenschaft, Erziehungswissenschaft. München: kopaed, S. 39–55.
- Schmahl, Stefanie (2020). Kinderrechte und Medien – Herausforderungen eines modernen Risiko- und Befähigungsmanagements. In: Richter, Ingo/Krappmann, Lothar/Wapler, Friederike (Hrsg.). Kinderrechte: Handbuch des deutschen und internationalen Kinder- und Jugendrechts. Baden-Baden: Nomos, S. 375–404.
- Schmid, Claudia Eva/Stock, Lennart/Walter, Svenja (2018). Der strategische Einsatz von Fake News zur Propaganda im Wahlkampf. In: Sachs-Hombach, Klaus/Zywietz, Bernd (Hrsg.). Fake News, Hashtags & Social BotS. Neue Methoden populistischer Propaganda. Wiesbaden: Springer VS, S. 69–95.

- Schmidt, Jan-Hinrik/Sørensen, Jannick/Dreyer, Stephan/Hasebrink, Uwe (2018). Algorithmische Empfehlungen. Funktionsweise, Bedeutung und Besonderheiten für öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung.
- Schmidt, Manfred G. (Hrsg.) (2019). *Demokratietheorien. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer.
- Schmitt, Josephine (2017). Online-Hate-Speech: Definition und Verbreitungsmotivationen aus psychologischer Perspektive. In: Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.). *Online Hate Speech: Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*. Düsseldorf, München: kopaed, S. 52–56.
- Schneekloth, Ulrich/Albert, Mathias (2019). Jugend und Politik: Demokratieverständnis und politisches Interesse im Spannungsfeld von Vielfalt, Toleranz und Populismus. In: Shell Deutschland Holding (Hrsg.). *Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim: Beltz, S. 47–101.
- Schorb, Bernd (2017a). Medienaneignung. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.). *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 215–221.
- Schorb, Bernd (2017b). Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.). *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 254–261.
- Schorb, Bernd/Wagner, Ulrike (2013). Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme*. Berlin, S. 18–23.
- Schramm, Julia (2015). Die direkte Bedrohung durch Hate Speech darf nicht unterschätzt werden! Interview mit Dorothee Scholz, Diplompsychologin. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). *Geh sterben! Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Internet*, Berlin: Amadeu Antonio Stiftung, S. 25–29.
- Schubert, Gisela/Brüggen, Niels/Oberlinner, Andreas/Eggert, Susanne/Jochim, Valerie (2018b). MoFam – Mobile Medien in der Familie. Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen. Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“. München. [http://www.jff.de/jff/fileadmin/user\\_upload/Projekte\\_Material/mofam/JFF\\_MoFam\\_Bericht\\_der\\_Teilstudie\\_201802.pdf](http://www.jff.de/jff/fileadmin/user_upload/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Bericht_der_Teilstudie_201802.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Schubert, Gisela/Eggert, Susanne/Lohr, Anne/Oberlinner, Andreas/Jochim, Valerie/Brüggen, Niels (2018a). Digitale Medien in Kindertageseinrichtungen: Medienerzieherisches Handeln und Erziehungspartnerschaft. Perspektiven des pädagogischen Personals. Zweiter Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“ im Rahmen von MoFam – Mobile Medien in der Familie. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/projekte/mofam/JFF\\_MoFam\\_Studie\\_T\\_DigitaleMedien.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/mofam/JFF_MoFam_Studie_T_DigitaleMedien.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Schulz, Iren (2015). „Spieglein, Spieglein an der Wand ...“. Die Bedeutung digitaler Medien im Jugendalter am Beispiel des Umgangs mit Schönheit, Körperlichkeit und Sexualität. In: ARCHIV für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit, 46 (2), S. 22–33.
- Schulz, Wolfgang/Dreyer, Stephan/Dankert, Kevin/Puppis, Manuel/Künzler, Matthias/Wassmer, Christian (2015). Identifikation von Good Practice im Jugendmedienschutz im internationalen Vergleich. Bericht im Rahmen des nationalen Programms Jugend und Medien, Berichtsnummer 12/15. Bern: Bundesamt für Sozialversicherungen.
- Schwarzenberg, Manfred/Klement, Ute/Bayer, Anne (2019). Online-Werbung – auch ein Thema für Verbraucherschützer. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 64 (1), S. 17–18.
- Schweiger, Wolfgang (2017). *Der (des)informierte Bürger im Netz. Wie soziale Medien die Meinungsbildung verändern*. Wiesbaden: Springer.
- Schwiddessen, Sebastian (2018). Lootboxen nach deutschem Glücksspiel- und Jugendmedienschutzrecht (Teil 1 & 2). In: *Computer und Recht*, 34 (7), S. 444–463. doi:10.9785/cr-2018-340714.
- Selke, Stefan (2017). Digitale Alchemie. Von der Sehnsucht nach Effizienz mittels digitaler Selbstvermessung. In: *merz | medien + erziehung*, 61 (5), S. 12–20.
- Shell Deutschland Holding (Hrsg.) (2019). *Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim: Beltz
- Silberberger, Giulia/Reinhardt, Rüdiger (2020). *Verschwörungsideologien & Fake News: Erkennen und widerlegen*. Berlin. <https://dergoldenealuhut.de/wp-content/uploads/2021/01/ONLINEVERSIION-VTs-und-Fake-News-widerlegen-2.-Auflage.pdf> [Zugriff: 14.02.2022].
- Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (2020). Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo (Hrsg.). *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*. Weinheim: Beltz Juventa, S. 315–332.
- Sklenarova, Halina/Schulz, Anja/Schuhmann, Petya/Osterheider, Michael/Neutze, Janina (2018). Online sexual solicitation by adults and peers. Results from a population based German sample. In: *Child Abuse & Neglect*, (76), S. 225–236. doi:10.1016/j.chiabu.2017.11.005.
- Snyder, Peter/Doerfler, Periwinkle/Kanich, Chris/McCoy, Damon (2017). Fifteen minutes of unwanted fame: detecting and characterizing doxing. In: *IMC ,17: Proceedings of the 2017 Internet Measurement Conference, November 2017*, S. 432–444. doi:10.1145/3131365.3131385
- Sponholz, Liriam (2018). *Hate Speech in den Massenmedien*. Wiesbaden: Springer .
- Stalder, Felix (2009). *Neun Thesen zur Remix-Kultur*. [https://irights.info/wp-content/uploads/fileadmin/texte/material/Stalder\\_Remixing.pdf](https://irights.info/wp-content/uploads/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf) [Zugriff: 02.01.2019].
- Stapf, Ingrid (2019). Zwischen Selbstbestimmung, Fürsorge und Befähigung: Kinderrechte im Zeitalter mediatisierten Heranwachsens. In: Stapf, Ingrid/Prinzling, Marlis/Köberer, Nina (Hrsg.). *Aufwachsen mit Medien: Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend*. Baden-Baden: Nomos, S. 69–84.
- Statistisches Bundesamt (2020a). *Strafverfolgung 2018. Fachserie 10, Reihe 3*. [https://www.statistischebibliothek.de/mir/servlets/MCRFileNodeServlet/DE-Heft\\_derivate\\_00058751/FS10\\_R3\\_2018\\_Shop.pdf](https://www.statistischebibliothek.de/mir/servlets/MCRFileNodeServlet/DE-Heft_derivate_00058751/FS10_R3_2018_Shop.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Statistisches Bundesamt (2020b). *Strafverfolgung 2019. Fachserie 10, Reihe 3*. [https://www.statistischebibliothek.de/mir/servlets/MCRFileNodeServlet/DE-Heft\\_derivate\\_00062210/FS10\\_R3\\_2019.pdf](https://www.statistischebibliothek.de/mir/servlets/MCRFileNodeServlet/DE-Heft_derivate_00062210/FS10_R3_2019.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Stecher, Sina/Bamberger, Anja/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2021). „Ältermachen ist immer die Faustregel“. Online-Angebote, Datenauswertung und personalisierte Werbung aus Sicht von Jugendlichen. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Stecher, Sina/Bamberger, Anja/Gebel, Christa/Cousseran, Laura/Brüggen, Niels (2020). „Du bist voll unbekannt!“ Selbstdarstellung, Erfolgsdruck und Inter-

- aktionsrisiken auf TikTok aus Sicht von 12- bis 14-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 7. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 14.02.2022].
- Stefanowitsch, Anatol (2015). Was ist überhaupt Hate Speech? In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). *Geh sterben! Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Internet*. Berlin: Amadeu Antonio Stiftung, S. 11–13.
- Stevens, Francesca/Nurse, Jason R. C./Arief, Budi (2021). Cyber Stalking, Cyber Harassment, and Adult Mental Health: A Systematic Review. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24 (6), S. 367–376.
- Thomasius, Rainer (2020a). Kernergebnisse der Studie in Grafiken. Gaming und Social Media – Das Nutzungsverhalten 10- bis 17-Jähriger und ihrer Eltern vor und unter dem Corona-Lockdown. In: DAK-Gesundheit (Hrsg.). *Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona*. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern und Jugendlichen (12–17 Jahre) und deren Eltern. Berlin, S. 80–86. <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296454.pdf>. [Zugriff:03.11.2021].
- Thomasius, Rainer (2020b). Riskante und pathologische Nutzung von Games und sozialen Medien durch Kinder und Jugendliche nach Kriterien des ICD-11 und Einfluss des COVID-19-Lockdowns auf Medienzeiten in deutschen Familien. In: DAK-Gesundheit (Hrsg.). *Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona*. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern und Jugendlichen (12–17 Jahre) und deren Eltern. Berlin, S. 66–79. <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296454.pdf>. [Zugriff:03.11.2021].
- Thomasius, Rainer (04.11.2021). Statement von Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am UKE, im Rahmen des virtuellen Pressegesprächs „Mediensucht während der Corona-Pandemie“ am 4. November 2021. Hamburg. <https://www.dak.de/dak/download/statement-2508264.pdf> [Zugriff: 15.12.2021].
- Tillmann, Angela (2017). Genderbeben im Internet? Aushandlung von Geschlecht im Kontext Internet. In: *merz | medien + erziehung*, 61, S. 19–27.
- Tillmann, Angela/Hugger, Kai-Uwe (2014). Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Welten. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS, S. 31–45.
- Tondorf, Uli (2021). Medienbildung, KuJMS und die Kinder- und Jugendhilfe. In: *merz | medien + erziehung*, 65 (6), S. 37–43.
- Trunk, Janine (2016). Der Körper als Baustelle. (Selbst-)Optimierung und riskantes Schönheitshandeln im Jugendalter. In: *ProJugend*, (2), S. 23–26.
- Tully, Claus/van Santen, Eric (2016). Konsum und Kommerzialisierung des Jugendalltag.S. Trends, Befunde und Grenzen des Konsums. In: *Zeitschrift für Sozialpädagogik*, 14 (3), S. 249–266.
- Tulodziecki, Gerhard/Herzig, Bardo/Grafe, Silke (2010). *Medienbildung in Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Tychsen, Lawrence/Foeller, Paul (2019). Effects of Immersive Virtual Reality Headset Viewing on Young Children: Visuomotor Function, Postural Stability, and Motion Sickness. In: *American journal of ophthalmology*, 209, S. 151–159. doi:10.1016/j.ajo.2019.07.020.
- ufuq.de (2015). Protest, Provokation oder Propaganda? Handreichung zur Prävention salafistischer Ideologisierung in Schule und Jugendarbeit. Berlin. <https://www.ufuq.de/pdf/Handreichung%20Protest-Provokation-Propaganda-online.pdf> [Zugriff: 18.02.2022].
- Unabhängiger Beauftragter für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (2018). *Cybergrooming*. <https://beauftragter-missbrauch.de/praevention/sexuelle-ge-walt-mittels-digitaler-medien/cybergrooming/> [Zugriff: 27.11.2021].
- Urlen, Marc (2017). Trendanalyse Nr. 1. Aktuelle Angebote, prägende Genres. München. [www.dji.de/veroeffentlichungen/literatursuche/detailansicht/literatur/24400-dji-projekt-apps-fuer-kinder-trendanalyse-1.html](http://www.dji.de/veroeffentlichungen/literatursuche/detailansicht/literatur/24400-dji-projekt-apps-fuer-kinder-trendanalyse-1.html) [Zugriff: 14.02.2022].
- Valkenburg, Patti/Piotrowski, Jessica Taylor (2017). Plugged in. How media attract and affect youth. [https://yalebooks.yale.edu/sites/default/files/files/Media/9780300228090\\_UPDF.pdf](https://yalebooks.yale.edu/sites/default/files/files/Media/9780300228090_UPDF.pdf) [Zugriff: 11.09.2021].
- van den Eijnden, Regina./Lemmens, Jeroen/Valkenburg, Patti (2016). The Social Media Disorder Scale. In: *Computers in Human Behavior*, 61, S. 478–487. doi:10.1016/j.chb.2016.03.038.
- Verbraucherzentrale Bundesverband (2015). *Profilbildung in der EU-Datenschutz-Grundverordnung. Stellungnahme des Verbraucherzentrale Bundesverbandes zum Regelungsvorschlag des Bundesministerium des Inneren (BMI) zur Profilbildung in der EU-Datenschutzverordnung (Art. 20 EU-DS-VO) vom 06.01.2015*. <https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/EU-Datenschutzverordnung-BMI-Profilbildung-Stellungnahme-2015-01-06.pdf> [Zugriff: 20.11.2021].
- Vodafone Stiftung Deutschland (2018). *Engagiert aber allein. Wie sich junge Menschen durch die Online-Welt navigieren und welche Unterstützung sie dafür suchen*. [https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2019/04/Vodafone\\_Stiftung\\_Engagiert\\_aber\\_allein\\_18\\_01.pdf](https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2019/04/Vodafone_Stiftung_Engagiert_aber_allein_18_01.pdf). [Zugriff: 15.02.2022].
- Vodafone Stiftung Deutschland (2020). *Schule auf Distanz. Perspektiven und Empfehlungen für den Schulalltag*. [https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/05/Vodafone-Stiftung-Deutschland\\_Studie\\_Schule\\_auf\\_Distanz.pdf](https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/05/Vodafone-Stiftung-Deutschland_Studie_Schule_auf_Distanz.pdf) [Zugriff: 05.11.2021].
- Vogelsang, Verena (2017). *Sexuelle Viktimisierung, Pornografie und Sexting im Jugendalter*. Wiesbaden: Springer.
- Voigts, Gudrun (2020). Gestalten in Krisenzeiten: „Der Lockdown ist kein Knock-Down!“. Erste Ergebnisse einer empirischen Befragung von Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Hamburg in geschlossenen Zeiten. [https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/Bilder-zentral/News-Presse-Veranstaltungen/2020/PDF/OKJA\\_in\\_Corona-Zeiten\\_Erste\\_Forschungsergebnisse\\_1.07.2020\\_finale\\_Fassung.pdf](https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/Bilder-zentral/News-Presse-Veranstaltungen/2020/PDF/OKJA_in_Corona-Zeiten_Erste_Forschungsergebnisse_1.07.2020_finale_Fassung.pdf) [Zugriff: 14.11.2021].
- Wachs, Sebastian/Kratzer, Verena (2015). Mehrfachbetroffenheit im Cyberspace. Wenn Jugendliche online sexuell missbraucht und gemobbt werden. In: BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.). *Gewalt im Netz. Sexting, Cybermobbing & Co*. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., S. 76–103.
- Wagner, Ulrike (2017). *Engagement und Beteiligung Jugendlicher im Internet*. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/2017/jff\\_muenchen\\_2017\\_kjb.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2017/jff_muenchen_2017_kjb.pdf) [Zugriff: 15.02.2022].
- Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels (Hrsg.) (2013). *Teilen, vernetzen, liken. Jugend zwischen Eigensinn und Anpassung im Social Web*. 5. Konvergenzstudie. Baden-Baden: Nomos.
- Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gebel, Christa (2010). *Persönliche Informationen in aller Öffentlichkeit? Jugendliche und ihre Perspektive auf Datenschutz*

- und Persönlichkeitsrechte in Sozialen Netzwerkdiensten. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/projekte/konvergenzstudien/JFF-Bericht\\_Datenschutz\\_Persoelichkeitsrechte.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/konvergenzstudien/JFF-Bericht_Datenschutz_Persoelichkeitsrechte.pdf) [Zugriff: 14.02.2022].
- Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gerlicher, Peter/Schemmerling, Mareike (2012). Wo der Spaß aufhört ... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/JFF-Bericht\\_Online-Konflikte.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/JFF-Bericht_Online-Konflikte.pdf) [Zugriff: 05.02.2021].
- Wagner, Ulrike/Eggert, Susanne/Schubert, Gisela (2016). MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München. [http://www.jff.de/jff/fileadmin/user\\_upload/Projekte\\_Material/mofam/JFF\\_MoFam\\_Studie.pdf](http://www.jff.de/jff/fileadmin/user_upload/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Studie.pdf) [Zugriff: 05.02.2021].
- Wagner, Ulrike/Gebel, Christa (2015). Prävention als Element des Intelligenten Risikomanagements. Expertise für das I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet. München. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/Wagner\\_Gebel\\_2015\\_Expertise\\_Praevention.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/Wagner_Gebel_2015_Expertise_Praevention.pdf) [Zugriff: 20.01.2019].
- Wapler, Friederike. Umsetzung und Anwendung der Kinderrechtskonvention in Deutschland. Mainz. <https://www.bmfsfj.de/blob/jump/120474/2017-gutachten-umsetzung-kinderrechtskonvention-data.pdf> [Zugriff: 17.01.2021].
- Wartberg, Lutz/Kriston, Levente/Zieglmeier, Matthias/Lincoln, Tania/Kammerl, Rudolf (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. In: *Psychological medicine*, 49 (2), S. 1–8. doi:10.1017/S003329171800082X.
- Wegener, Claudia (2008). Parasoziale Interaktion. In: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 294–296.
- Weinstein, Emily C./Selman, Robert L. (2016). Digital stress: Adolescents' personal account. In: *New Media & Society*, 18 (3), S. 391–409. doi:10.1177/1461444814543989.
- Welzenbach-Vogel, Ines/Knop, Karin (2019). Machen wir uns die Welt, wie sie uns gefällt? Ein Forschungsüberblick zur Verbreitung, Rezeption und Aneignung von Fake News und daraus abgeleiteten Implikationen für medienpädagogische Maßnahmen. In: *merzWissenschaft*, 63 (6), S. 65–75.
- Wihstutz, Anne (2018). Grundbegriff Kindheit. In: Kleeberg-Niepage, Andrea/Rademacher, Sandra (Hrsg.). *Kindheits- und Jugendforschung in der Kritik. (Inter-)Disziplinäre Perspektiven auf zentrale Begriffe und Konzepte*. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS, S. 91–108.
- Wildemann, Anja/Hosenfeld, Ingmar (2020). Bundesweite Elternbefragung zu Homeschooling während der Covid 19-Pandemie. Erkenntnisse zur Umsetzung des Homeschoolings in Deutschland. [http://www.zepf.eu/wp-content/uploads/2020/06/Bericht\\_HOMEschooling2020.pdf](http://www.zepf.eu/wp-content/uploads/2020/06/Bericht_HOMEschooling2020.pdf) [Zugriff: 05.11.2021].
- Wolfert, Sabine/Leven, Ingo (2019). Freizeitgestaltung und Internetnutzung: Wie Online und Offline ineinandergreifen. In: *Shell Deutschland Holding (Hrsg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim: Beltz, S. 213–246.
- Wolfert, Sabine/Quenzel, Gudrun (2019). Vielfalt jugendlicher Lebenswelten: Familie, Partnerschaft, Religion und Freundschaft. In: *Shell Deutschland Holding (Hrsg.). Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim: Beltz, S. 133–161.
- Youth Protection Roundtable/Stiftung Digitale Chancen (2009). Matrix of risks and threat. <https://www.yprt.eu/ypert/content/sections/index.cfm/secid.84> [Zugriff: 20.11.2021].
- Zywietz, Bernd (2020a). Formen, Funktionen und Dimensionen extremistischer Online-Propaganda im Web 2.0 – Herausforderungen und Untersuchungsansätze. In: Schmitt, Josephine B./Ernst, Julian/Rieger, Diana/Roth, Hans-Joachim (Hrsg.). *Propaganda und Prävention*. Wiesbaden: Springer, S. 501–514.
- Zywietz, Bernd (2020b). Was sind Verschwörungstheorien? Grundlegende Merkmale und Herausforderungen. <https://rise-jugendkultur.de/artikel/was-sind-verschwörungstheorien/> [Zugriff: 15.02.2022].
- Zywietz, Bernd/Sachs-Hombach, Klaus (2018). Einführung: Propaganda, Populismus und populistische Propaganda. In: Sachs-Hombach, Klaus/Zywietz, Bernd (Hrsg.). *Fake News, Hashtags & Social Bot. Neue Methoden populistischer Propaganda*. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–11.



## Begriffsindex

Dieser Begriffsindex soll den Leserinnen und Lesern die Orientierung in Bezug auf die Medienphänomene, die in die Gefährdungserhebung aufgenommen wurden, erleichtern. Ausgewiesen wird, zu welchen Medienphänomenen ggf. gesuchte Begriffe in Verbindung stehen, sodass die inhaltliche Thematisierung bzw. die entsprechenden Kapitel schnell gefunden werden können.

Der Begriffsindex umfasst ausgewählte Risikodimensionen,

- beispielhafte Konkretisierungen,
- Medientechnologien und Fachbegriffe,
- Medienphänomene in ihrer Vernetzung miteinander,
- verwandte Begriffe und Synonyme.

Dabei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Auch liegt keine bestimmte Gefährdungssystematik zugrunde, wohl aber wurden bestehende Systematiken berücksichtigt.

| Begriff/Medienphänomen                                       | Medienphänomene   |
|--|---|
| <b>3D-Filme</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>  |
| <b>Abhängigkeit</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>  |
| <b>Abofallen</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Kostenfallen</li> </ul>   |
| <b>Affiliate Links</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>  |
| <b>Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Fake News</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul> |
| <b>Altersprüfung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> <li>• Digitale Spiele</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen  | Medienphänomene  |
|---|--|
| <b>Ängstigung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Tasteless-Angebote</li> </ul> |
| <b>Alkohol</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> </ul>  |
| <b>Anonymität</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Trolling</li> </ul>   |
| <b>Audio-Streaming</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</li> <li>• Remix- und Sharingkultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>  |
| <b>Augmented Reality</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>   |
| <b>Belästigung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Sexting</li> <li>• Sharenting</li> </ul>   |
| <b>Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> </ul>   |
| <b>Bikini-Bridge-Fotos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen                   | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>Bingewatching</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu</li> <li>• Bewegtbildern und Audiodateien</li> </ul>   |
| <b>Blue Whale</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> </ul>  |
| <b>Browserspiel</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Bystander</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Sexting</li> <li>• Trolling</li> </ul>   |
| <b>Bumper</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Werbung und Werbeerstöße</li> </ul>  |
| <b>Catfishing</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake-Profile bzw. Fake-Accounts</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> </ul>  |
| <b>Challenges</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>  |
| <b>Clickbait</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kettenbriefe</li> </ul>   |
| <b>Computerspiel</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Computerspielsucht</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Cyberbullying</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> </ul>   |
| <b>Cybergrooming</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Fake-Profile bzw. Fake-Accounts</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Sexting</li> </ul> |
| <b>Cybermobbing (auch Cyberbullying)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Sexting</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Trolling</li> </ul>  |



| Begriff/Medienphänomen  | Medienphänomene   |
|---|---|
| <b>Cybersex</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Sexting</li> </ul>   |
| <b>Cyberstalking</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> </ul>  |
| <b>Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Sexting</li> <li>• Sharenting</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Datenauswertung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Datensammlung</li> </ul>  |
| <b>Datensammlung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Self-Tracking</li> <li>• Sharenting</li> <li>• Viren und Schadprogramme</li> </ul>   |
| <b>Dating-Apps</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Kontakt- und Dating-Apps</li> </ul>   |
| <b>Debunking/Prebunking</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Digitale Spiele</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Trolling</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> </ul> |

| Begriff/Medienphänomen                   | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>digital self harm/cyber self harm</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> </ul>   |
| <b>digitaler Stress</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fear of missing out</li> </ul>  |
| <b>Diskriminierung</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Fake News</li> </ul>   |
| <b>Doxing</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Online-Pranger/Doxing</li> </ul>   |
| <b>Drogen</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> </ul>   |
| <b>Earned Media</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>   |
| <b>E-Boys/E-Girls</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Echokammer</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>   |
| <b>Empathieminderung</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Tasteless-Angebote</li> </ul>  |
| <b>Eskapismus</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Realitätsflucht</li> </ul>   |
| <b>Essstörungen</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Expression Effect</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> </ul>  |
| <b>Extremismus</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Extremistische Inhalte</li> </ul>  |
| <b>Extremistische Inhalte</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake News</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Exzessive Mediennutzung</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Exzessive Selbstdarstellung</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Fear of missing out</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Self-Tracking</li> <li>• Sharenting</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul> |

| Begriff/Medienphänomen                | Medienphänomene   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Fake-Accounts</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Fake-Profil bzw. Fake-Accounts</li> </ul>   |
| <b>Fake News</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Fake-Profil bzw. Fake-Accounts</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Fake News</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> <li>• Viren und Schadsoftware</li> </ul> |
| <b>Falschmeldungen/-nachrichten</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Fake News</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>   |
| <b>Fanpages</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Fear of missing out</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>  |
| <b>Feindbilder</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake News</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>   |
| <b>Filterblase</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>  |
| <b>Fitness-Apps/-Tracker/-Uhren</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-Tracking</li> </ul>   |
| <b>Free-to-Play</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Kostenfallen</li> </ul>   |
| <b>FOMO</b>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Fear of missing out</li> </ul>  |
| <b>Game</b>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>  |
| <b>Gaming Disorder</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>  |
| <b>Gangster-Rapper</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> </ul>  |
| <b>Gehackt werden</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen                   | Medienphänomene   |
|--|---|
| <b>Geschlechterstereotyp</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Gesundheitsgefährdende Challenges</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Suizidforen</li> <li>• Viren und Schadprogramme</li> </ul>  |
| <b>Gesundheitsrisiken</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> <li>• Suizidforen</li> </ul>  |
| <b>Gewalt</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</li> <li>• Suizidforen</li> <li>• Tasteless-Angebote</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul> |
| <b>Gewinnspiele</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> </ul>  |
| <b>Gewinnversprechen</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen                       | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>Grenzverletzung</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Belästigung</li> </ul>   |
| <b>Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Gruppendruck</b>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Fear of missing out</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Self-Tracking</li> </ul> |
| <b>Hassnachrichten/-rede</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Hate Speech</li> </ul>   |
| <b>Hate Speech</b>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Fake News</li> <li>• Fake-Profile und Fake-Accounts</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Shitstorm</li> <li>• Trolling</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>                  |
| <b>Hatestorm</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shitstorm</li> <li>• Hate Speech</li> </ul>   |
| <b>Hoax</b>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake News</li> </ul>  |
| <b>Hypersexualisierung</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> <li>• Viren und Schadprogramme</li> </ul>                      |

| Begriff/Medienphänomen                          | Medienphänomene   |
|---|---|
| <b>Identitätsentwicklung</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Self-Tracking</li> <li>• Sharenting</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>  |
| <b>Immersives Erleben durch Virtual Reality</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Fake News</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>  |
| <b>Immersion</b>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>  |
| <b>In-App-Käufe</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> </ul>   |
| <b>Influencerinnen und Influencer</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybersex</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Online-Werbung</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>                            |
| <b>In-Game-Käufe</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: In-App-Käufe</li> </ul>   |
| <b>Internetbezogene Störung</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>  |
| <b>Internetpranger</b>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Online-Pranger/Doxing</li> </ul>  |
| <b>Internetsucht und exzessive Nutzung</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Fear of missing out</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</li> </ul> |
| <b>Internet Gaming Disorder</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen          | Medienphänomene  |
|---------------------------------|--|
| <b>Jugendpornografie</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Sexting</li> </ul>   |
| <b>Kaufappelle</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> </ul>   |
| <b>Kettenbriefe</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> </ul>   |
| <b>Kidfluencing</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>   |
| <b>Kinderpornografie</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> </ul>   |
| <b>Konsolenspiel</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Kontakt- und Dating-Apps</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Fake-Profile und Fake-Accounts</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Sexting</li> </ul> |
| <b>Kostenfallen</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glückspiel</li> </ul>   |
| <b>Legal-Highs</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> </ul>   |
| <b>Linksextremismus</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Let's Play</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>  |
| <b>Lootboxen</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Kostenfallen</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen                             | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>Machinima</b>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>  |
| <b>Medienbezogene Störungen</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Mediensucht</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Meinungsmanipulation</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake News</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>   |
| <b>Meme</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>  |
| <b>Memetisches Sperrfeuer/<br/>Memetic Warfare</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake-Profile und Fake-Accounts</li> </ul>   |
| <b>Microtransaktionen, Micro-Payment</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenfallen</li> </ul>   |
| <b>Misinformation</b>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fake News</li> </ul>  |
| <b>Mixed Reality</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>   |
| <b>Momo</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Kettenbriefe</li> </ul>  |
| <b>Monetarisierung</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> </ul>   |
| <b>Motion Sickness</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>   |
| <b>Nacktbilder</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Sexting</li> <li>• Viren und Schadprogramme</li> </ul> |
| <b>Native Advertisement</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> </ul>   |
| <b>Nipster (Nazi-Hipster)</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Online-Game</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Online-Pranger/Doxing</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Shitstorm</li> </ul>  |



| Begriff/Medienphänomen                  | Medienphänomene  |
|---|--|
| <b>Online-Werbung und Werbeverstöße</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> </ul>   |
| <b>Pädophilieforen</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> </ul>   |
| <b>Papageno-Effekt</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suizidforen</li> </ul>  |
| <b>Participatory Culture</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>  |
| <b>Pathologische Mediennutzung</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Phishing</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> </ul>   |
| <b>Polarisierung</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Fake News</li> <li>• Fake-Profil bzw. Fake-Accounts</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>          |
| <b>Populismus</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Propaganda und Populismus</li> </ul>   |
| <b>Pornografie und Unsittlichkeit</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybersex</li> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Sexting</li> </ul>   |
| <b>Pranger</b>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Online-Pranger</li> </ul>  |
| <b>Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> <li>• Suizidforen</li> </ul> |
| <b>Pro-Choice-Foren</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suizidforen</li> </ul>  |
| <b>Pro-Mia-Foren</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Product Placement</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen                                       | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>Profilbildung und -auswertung</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Identitätsdiebstahl</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Self-Tracking</li> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> </ul> |
| <b>Propaganda und Populismus</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Fake News</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>                     |
| <b>Psychische Traumata</b>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Suizidforen</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Quantified Self</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-Tracking</li> </ul>  |
| <b>Radikalisierung</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>  |
| <b>Radikalisierungsspirale</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Ransomware</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viren und Schadprogramme</li> </ul>   |
| <b>Rassismus</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Realitätsflucht</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Rechtsextremismus</b>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Sharenting</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen              | Medienphänomene  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Revenge Porn</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Sexting</li> </ul>   |
| <b>Scamming</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Vorschussbetrug</li> </ul>   |
| <b>Schadprogramme</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Viren und Schadprogramme</li> </ul>  |
| <b>Schrittzähler</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-Tracking</li> </ul>  |
| <b>Selbstbildverzerrung</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>  |
| <b>Selbstgefährdung</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> <li>• Suizidforen</li> </ul> |
| <b>Selbstjustiz</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> </ul>  |
| <b>Selbstoptimierungsdruck</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Self-Tracking</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Selbstverletzendes Verhalten</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Suizidforen</li> </ul>   |
| <b>Self-Tracking</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Kostenfallen</li> </ul>            |
| <b>Skandalisierung</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Schlankheitsideal</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Schönheitsideal</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Schweigespirale</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• siehe auch: Silencing</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen  | Medienphänomene  |
|---|--|
| <b>Sexualethische Desorientierung</b>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> </ul>   |
| <b>Sexchatangebote</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybersex</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> </ul>   |
| <b>Sexting</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> </ul>   |
| <b>Sexualisierung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> </ul>  |
| <b>Sexuelle Ausbeutung/Sexueller Missbrauch/Sexuelle Viktimisierung</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybersex</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Kontakt- und Dating-Apps</li> </ul>  |
| <b>Sharenting</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul> |
| <b>Sharing</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>  |
| <b>Shitstorm</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Trolling</li> </ul>   |
| <b>Silencing</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Shitstorm</li> </ul>   |
| <b>(Simuliertes) Online-Glücksspiel</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Kostenfallen</li> </ul>   |

| Begriff/Medienphänomen   | Medienphänomene  |
|--|--|
| <b>Sinnfluencing</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>   |
| <b>Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</b>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</li> </ul>  |
| <b>Smart Toys</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> </ul>   |
| <b>Spracherkennung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> </ul>   |
| <b>Social Bots</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Fake News</li> <li>• Fake-Profile bzw. Fake-Accounts</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> <li>• Shitstorm</li> </ul>  |
| <b>Social Media Disorder</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetsucht und exzessive Mediennutzung</li> </ul>  |
| <b>Social-Media-Star</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> </ul>   |
| <b>Spenden</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenfallen</li> </ul>   |
| <b>Spiele-App</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Digitale Spiele</li> </ul>   |
| <b>Spielroboter</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> </ul>   |
| <b>Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Hate Speech</li> <li>• Internetsucht und exzessive Nutzung</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> <li>• Tasteless-Angebote</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul> |
| <b>Sucht</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Internetsucht und exzessive Nutzung</li> </ul>   |
| <b>Suizidforen</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Selbstverletzendes Verhalten</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen                  | Medienphänomene  |
|---|--|
| <b>Targeting</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> </ul>   |
| <b>Tasteless-Angebote</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>   |
| <b>Thinspiration</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> </ul>   |
| <b>Thigh-Gap-Fotos</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Überzeichnete Geschlechterrollen</li> </ul>   |
| <b>Trolling</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Fake-Profile und Fake-Accounts</li> <li>• Hate Speech</li> </ul>   |
| <b>Überzeichnete Geschlechterrollen</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybergrooming</li> <li>• Darstellungen von Kindern und Jugendlichen als Sexualobjekte</li> <li>• Exzessive Selbstdarstellung</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Gesundheitsgefährdende Challenges</li> <li>• Pornografie und Unsittlichkeit</li> <li>• Pro-Ana-/Pro-Mia-/Pro-ES-Inhalte</li> <li>• Self-Tracking</li> </ul> |
| <b>Unsittlichkeit</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Pornografie und Unsittlichkeit</li> </ul>  |
| <b>Urheberrechtsverletzungen</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</li> </ul>   |
| <b>Verschwörungserzählungen</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Fake News</li> <li>• Extremistische Inhalte</li> <li>• Propaganda und Populismus</li> </ul>  |
| <b>Verschwörungsmythen/-theorien</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Verschwörungserzählungen</li> </ul>  |
| <b>Videostreaming</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</li> </ul>  |

| Begriff/Medienphänomen            | Medienphänomene  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Viktimisierung</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing (auch Cyberbullying)</li> <li>• Cyberstalking</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Online-Pranger/Doxing</li> <li>• Sexting</li> <li>• Shitstorm</li> </ul>  |
| <b>Viren und Schadprogramme</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Profilbildung und -auswertung</li> </ul>  |
| <b>Virtual Reality</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>   |
| <b>Virtueller Pranger</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• siehe: Online-Pranger/Doxing</li> </ul>   |
| <b>Vorinstallation</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> </ul>  |
| <b>Vorschussbetrug</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenfallen</li> </ul>   |
| <b>VR-Brille</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersives Erleben durch Virtual Reality</li> </ul>   |
| <b>Wearables</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-Tracking</li> </ul>  |
| <b>Werbung</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten</li> <li>• Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs</li> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Influencerinnen und Influencer</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• Online-Werbung und Werbeverstöße</li> </ul> |
| <b>Werther-Effekt</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suizidforen</li> </ul>  |
| <b>Wirtschaftliche Schädigung</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele</li> <li>• Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“</li> <li>• Kettenbriefe</li> <li>• Kostenfallen</li> <li>• (Simuliertes) Online-Glücksspiel</li> <li>• Viren- und Schadprogramme</li> </ul>   |
| <b>Zusatzprogramme</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smart Speaker und vernetztes Spielzeug</li> </ul>   |

## Impressum

### Herausgeberin



Bundeszentrale  
für Kinder- und  
Jugendmedienschutz

Bundeszentrale für Kinder- und  
Jugendmedienschutz (BzKJ)  
Rochusstraße 8-10, 53123 Bonn  
Telefon: +49 (0)228 99 962103-10  
E-Mail: [info@bzkj.bund.de](mailto:info@bzkj.bund.de)  
Internet: [www.bzkj.de](http://www.bzkj.de)

### Stand

März 2022, aktualisierte und erweiterte 2. Auflage

### Online-Publikation

### Gestaltung

Benjamin Baumhauer, André Lehmann | [www.achtender.com](http://www.achtender.com)

### Bildnachweise

©Bundesregierung/Nils Hasenau; ©MFFJIV/RLP;  
Adobe Stock/stock.adobe.com: ©StockRocket, ©blacksalmon, ©adrian\_ilie825, ©Drobot\_Dean, ©Gorodenkoff, ©Gorodenkoff, ©ipopba, ©Ivan Kruk, ©Monet, ©Sabphoto, ©Pixel-Shot, ©Artem, ©nito, ©Tomasz Zajda, ©Kaspars Grinvalds, ©nikolas\_stock, @VRD, ©mooshny, ©kikearnaiz, @alonaphoto, @RioPatuca Images, ©contrastwerkstatt, @tunedin, @rakenimages, @David Fuentes, @New Africa;  
iStock / istockphoto.com: ©Halfpoint, ©daruma46, ©martin-dm, ©Mladen Zivkovic, ©Tero Vesalainen, ©kovacicla, ©romrodinka.

### Inhaltliche Verantwortung



JFF - Institut für  
Medienpädagogik

JFF - Institut für Medienpädagogik in  
Forschung und Praxis  
Arnulfstraße 205, 80634 München  
Telefon: +49 (0) 89 68 98 90  
E-Mail: [jff@jff.de](mailto:jff@jff.de)  
Internet: [www.jff.de](http://www.jff.de)

### Kinderrechtliche Teile



LEIBNIZ-INSTITUT  
FÜR MEDIENFORSCHUNG  
HANS-BREDOW-INSTITUT

Leibniz-Institut für Medienforschung |  
Hans-Bredow-Institut (HBI)  
Rothenbaumchaussee 36, 20148 Hamburg  
Telefon: +49 (0) 40 450217-0  
E-Mail: [info@leibniz-hbi.de](mailto:info@leibniz-hbi.de)  
Internet: [www.leibniz-hbi.de](http://www.leibniz-hbi.de)

### Autorinnen und Autoren

Niels Brüggem, Stephan Dreyer, Christa Gebel, Achim Lauber, Georg Materna,  
Raphaella Müller, Maximilian Schober und Sina Stecher.

### Mitarbeit von

Christina Bucher, Michael Gurt, Miron Maradin, Dominik Neumann,  
Senta Pfaff-Rüdiger, Lena Schmidt, Süheyla Sungur, Elke Stolzenburg, Michaela Uhl  
und Annika Wunderlich.

### Zitationsvorschlag

Brüggem, Niels; Dreyer, Stephan; Gebel, Christa; Lauber, Achim; Materna, Georg; Müller,  
Raphaella; Schober, Maximilian; Stecher, Sina (2022): Gefährdungsatlas. Digitales Auf-  
wachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte  
2. Auflage. Herausgegeben von: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz.  
Bonn 2022.

Der Gefährdungsatlas wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.  
Online verfügbar unter: [www.bzkj.de](http://www.bzkj.de)

Es wird darauf hingewiesen, dass trotz sorgfältiger Bearbeitung und Prüfung alle  
Angaben ohne Gewähr erfolgen. Eine Haftung der Herausgeberin ist ausgeschlossen.





