

Grußwort von Sts Dr. Christiane Rohleder

Die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen werden heutzutage von klein auf durch digitale Medien geprägt. Digitale Medien spielen inzwischen selbst für Kinder im Elementarbereich eine wesentliche Rolle. Daher ist es zwingend erforderlich, dass junge Menschen neben Grundtechniken wie Lesen, Rechnen und Schreiben eine zusätzliche Kulturtechnik erlernen: den Umgang mit digitalen Medien. Diese dienen inzwischen nicht nur dazu, Informationen zu gewinnen, zu kommunizieren oder zu spielen, sondern sind auch für die Bewältigung vieler Alltagssituationen hilfreich. Da jeder junge Mensch das Recht auf Förderung hat und auf die Unterstützung seiner Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit, muss die rasante Veränderung der Medien bei der Umsetzung dieses Rechts entsprechend berücksichtigt werden. Dabei sind Kinder auf der einen Seite vor jugendgefährdenden oder jugendbeeinträchtigenden Inhalten zu schützen. Auf der anderen Seite steht ihnen aber auch das Recht auf Förderung und Teilhabe zu.

Da sich die Digitalisierung und Mediatisierung rasant weiterentwickelt, müssen auch die Rechte der Kinder und Jugendlichen und die sich hieraus ergebenden Anforderungen an ihre Förderung und ihren Schutz kontinuierlich entsprechend weiterentwickelt werden. Die aktuellen Herausforderungen im Jugendschutz sind groß. Die Jugend- und Familienministerkonferenz hat dazu im Mai 2018 das Eckpunktepapier „Kinder- und Jugendmedienschutz als Aufgabe der Jugendpolitik“ beschlossen, in dem die Erfordernisse einer effektiven Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes aufgezeigt werden. Gemeinsam mit dem Bund haben wir uns auch auf einen gemeinsamen Strategieprozess verständigt. Die bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) angebundene ZUKUNFTSWERKSTATT ist ein wichtiger Teil dieses Prozesses. Neue mediale Entwicklungen in einem stetigen Gefahrenmonitoring herauszuarbeiten, ist nicht nur Grundlage für einen modernen gesetzlichen Jugendmedienschutz, sondern auch Basis für eine gelingende Prävention und Intervention. In den Strategieprozess sind Personen aus Politik, Wissenschaft, Forschung sowie Praxis eingebunden, da der Jugendmedienschutz nur unter Berücksichtigung der verschiedenen Perspektiven sinnvoll weiterentwickelt werden kann.

Ich freue mich darauf, in diesem gemeinsamen Prozess den Jugendmedienschutz zukunftsfähig und wirksam zu gestalten.



Dr. Christiane Rohleder
Staatssekretärin im Ministerium für Familie, Frauen, Jugend,
Integration und Verbraucherschutz Rheinland-Pfalz



Grußwort von Sts Juliane Seifert

Die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen verpflichtet uns, Kinder und Jugendliche zu schützen, zu befähigen und ihre gesellschaftliche Teilhabe sicherzustellen – kurz: für ein gutes Aufwachsen zu sorgen. Das gilt für alle Lebensbereiche und sonst auch für die digitale Welt, die unseren Alltag durchdringt und in der sich Kinder und Jugendliche ganz selbstverständlich bewegen. Sie unterscheiden nicht mehr zwischen analog und digital, zwischen online und offline. Sie wachsen in und mit dieser Welt auf, mit ihren Angeboten und Chancen, aber auch mit ihren Risiken und Gefahren. Letztere reichen von Cybergrooming und Hate Speech über Gewaltvideos, Pornografie oder Foren mit Anleitung zur Selbstverletzung bis hin zu Identitätsdiebstahl, Kostenfallen und ungewollten Profilauswertungen. Diese Gefährdungen stehen dem Recht auf ein gutes Aufwachsen mit Medien entgegen. Wir im Bundesjugendministerium wollen die Rechte von Kindern und Jugendlichen stärken und durchsetzen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ist dabei für uns eine zentrale Partnerin.

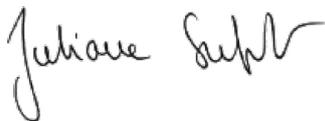
2017 hat die Bundesprüfstelle die Konzeption und Koordinierung des Prozesses „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ übernommen, der im Mai 2018 Teil einer gemeinsamen Strategie von Bund und Ländern geworden ist. Um diese voranzutreiben und alle Akteure, die sich für ein gutes Aufwachsen mit Medien einsetzen, an einen Tisch zu holen, hat die BPjM die ZUKUNFTSWERKSTATT eingerichtet. Der vorliegende Gefährdungsatlas ist ihr erstes Ergebnis und bildet

zugleich die Grundlage für den weiteren Arbeitsprozess. Am Ende soll ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement zwischen den verantwortlichen Akteuren stehen, das Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt wirksam schützt und stärkt.

Gleichzeitig ist eine Reform des Kinder- und Jugendmedienschutzes notwendig, da dieser zum großen Teil noch im „analogen Zeitalter“ stecken geblieben ist. Hierzu sind Bund und Länder aktuell in intensivem Austausch. Der Gefährdungsatlas ist auch hierfür wertvoll, da er sowohl Handlungsbedarf verdeutlicht als auch Lösungen aufzeigt.

Die wichtigste Voraussetzung für einen erfolgreichen Prozess ist, dass alle Beteiligten vom Kind her denken und an einem Strang ziehen: für ein gutes Aufwachsen mit Medien, für einen wirksamen Jugendmedienschutz und Kinderrechte, die überall gelten. In diesem Sinne wünsche ich allen, die mit dem Gefährdungsatlas arbeiten, viel Kraft, Ausdauer und weiterhin gutes Gelingen!

Ihre



Juliane Seifert
Staatssekretärin im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend



Inhalt

Grußwort von Sts Dr. Christiane Rohleder	III
Grußwort von Sts Juliane Seifert	IV
Vorwort	1
Zusammenfassung	4
Fazit	12
I Einleitung	18
II Grundlagen	22
2.1 Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen in lebensweltlichen Kontexten	22
2.1.1 Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen als Kontext der Mediennutzung	22
2.1.2 Die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche	33
2.2 Staatlicher Schutzauftrag und Kinderrechte	64
2.2.1 Kommunikationsgrundrechte und verfassungsrechtlicher Kinder- und Jugendmedienschutz	64
2.2.2 Erziehungsrecht der Eltern und Grundrechte Dritter	66
2.2.3 Interpretation und Konkretisierung der Schutzziele im Lichte der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen	68
2.2.4 Zwischenfazit: Sicherung unbeschwerter Teilhabe als Kern des staatlichen Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags	75
III Gefährdungserhebung	76
3.1 Einleitung und Bezugspunkte	76
3.2 Medienphänomene	81
3.2.1 Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten	81
3.2.2 Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs	83
3.2.3 Cybergrooming	85
3.2.4 Cybermobbing (auch Cyberbullying)	88
3.2.5 Cybersex	91

3.2.6	Cyberstalking	93
3.2.7	Extremistische Inhalte	95
3.2.8	Exzessive Selbstdarstellung	97
3.2.9	Fake-Profile bzw. Fake-Accounts.....	100
3.2.10	Fear of missing out.....	102
3.2.11	Gesundheitsgefährdende Challenges	103
3.2.12	Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps.....	105
3.2.13	Hate Speech.....	107
3.2.14	Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“	110
3.2.15	Immersives Erleben durch Virtual Reality	111
3.2.16	Influencer	113
3.2.17	Internetsucht und exzessive Nutzung.....	116
3.2.18	Kettenbriefe.....	120
3.2.19	Kontakt- und Dating-Apps	121
3.2.20	Kostenfallen	123
3.2.21	Online-Werbung und Werbeverstöße.....	125
3.2.22	Pornografie und Posendarstellungen	128
3.2.23	Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren	132
3.2.24	Profilbildung und -auswertung	135
3.2.25	Propaganda (inkl. Fake News).....	137
3.2.26	Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen).....	139
3.2.27	Selbstverletzendes Verhalten	142
3.2.28	Self-Tracking.....	144
3.2.29	Sexting	145
3.2.30	Smart Speaker und vernetztes Spielzeug	148
3.2.31	Suizidforen.....	151
3.2.32	Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien.....	153
3.2.33	Tasteless-Angebote	154
3.2.34	Überzeichnete Geschlechterrollen.....	156
3.2.35	Viren und Schadprogramme.....	158
3.3	Kinderrechtliche Einordnung	160
3.3.1	Möglichkeiten einer Zusammenschau strukturell ähnlicher Gefährdungslagen.....	160
3.3.2	Medienbezogenes Handeln Dritter	163
3.3.3	Eigenes medienbezogenes Handeln	168
3.3.4	Kinderrechtsgestützte Erweiterung und Konkretisierung des Schutzauftrags und kommunikative Kontexte als Bedingungen seiner Ausgestaltung	171
	Literaturverzeichnis	176



Vorwort

Smartphone, Smarthome, soziale Netzwerke, künstliche Intelligenz, Big Data, Algorithmen.

Digitale Technologien verändern unser gesellschaftliches Zusammenleben grundlegend. Zahlreiche Dienste, Anwendungen und Medienphänomene gehören schon selbstverständlich zu unserem Alltag und stellen dennoch aufgrund der Rasanzt und Intensität der Einflussnahme auf unser aller Leben eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung dar. Gesamtgesellschaftlich umfasst den Staat, die Eltern und Erziehenden ebenso wie die Unternehmen. Staatliches Handeln muss den Rahmen bieten für den Umgang mit Entwicklungen, die – zumindest zum Teil – weniger ein Gefühl von Modernisierung denn Bedrohung aufkommen lassen.

Die Antwort auf die Herausforderungen der Digitalisierung und die damit begründeten veränderten Lebensbedingungen kann dabei kaum in einem Ausstieg aus dieser Entwicklung liegen, weshalb Strategien entwickelt werden müssen, die uns die bereits gegebenen Realitäten sowie die absehbaren Entwicklungen der sogenannten vierten Revolution im positivsten Sinne nutzen lassen. Denn fest steht, dass eine Technologie als solche neutral ist, entscheidend ist jedoch, wie und wofür sie eingesetzt wird. Und das gilt in ganz besonderem Maße für ein gutes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit Medien. Derzeit stehen aber Eltern vor der Herausforderung, sich mit jedem neuartigen Medienphänomen spezifischen Erziehungsfragen stellen zu müssen, entsprechende Nutzungsregeln zu verhandeln und zumindest in Teilen die Rolle der Kompetenzvermittler auszufüllen.

Um ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen, bedarf es eines Paradigmenwechsels im Kinder- und Jugendmedienschutz. Dieser wurde bislang strukturell und konsequent von den Medien und ihren Verbreitungswegen aus gedacht und umgesetzt. Die mittlerweile jedoch durchgängig konvergente Medienwelt eröffnet die Chance wie auch die Verpflichtung, Kinder- und Jugendmedienschutz konsequent vom Kind aus zu denken und damit die in der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen festgeschriebenen Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe zu verwirklichen.

Dieser erforderliche Paradigmenwechsel ist handlungsleitend für die Kinder- und Jugendpolitik, die den beschriebenen Gestaltungsauftrag übernommen hat. Als ein Teil zur Umsetzung dieses Auftrags koordiniert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) den gemeinsamen Strategieprozess von Bund und Ländern „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“. Der Strategieprozess ist als eine auf Dauer angelegte ZUKUNFTSWERKSTATT konzipiert. Hier werden Gefährdungen für ein gutes Aufwachsen mit Medien erhoben, analysiert und gemeinsam Begegnungsstrategien unter den sich beteiligenden Akteuren der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz entwickelt und zwischen den Partnern verabredet.

Die gemeinsame Strategie von Bund und Ländern wurde in einem Beschluss der Jugend- und Familienkonferenz im Mai 2018 formuliert, in dem auch der Auftrag zur Erarbeitung des vorliegenden Gefährdungsatlas erteilt wurde:

„Damit der Kinder- und Jugendmedienschutz in einem schnell veränderlichen digitalen Umfeld effektiv auf der Höhe der Zeit gewährleistet werden kann, müssen gleichzeitig künftige Phänomene antizipiert und in den Blick genommen werden. Im Rahmen des durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) koordinierten jugendpolitischen Strategieprozesses werden Bund und Länder einen Gefährdungsatlas im Hinblick auf ein gutes Aufwachsen mit Medien erarbeiten. In den Gefährdungsatlas eingebunden werden sollen die Erfahrungen und Erkenntnisse des Gefahrenmonitorings von jugendschutz.net, der Jugendhilfe, der medienpädagogischen Praxis, der Forschung und die Perspektive der Kinder und Jugendlichen selbst.“

Mit der ersten Auflage des Gefährdungsatlas wird ein konkretes Produkt des Strategieprozesses „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ vorgelegt. Der Gefährdungsatlas ist die essenzielle Grundlage, um sich im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT dem Ziel eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements weiter zu nähern.

Die Grundlegung erfolgt in dreifacher Hinsicht:

1. Der Gefährdungsatlas enthält eine systematische Erfassung und Darstellung der Nutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf digitale Medien.
2. Der Gefährdungsatlas enthält eine umfangreiche Erfassung und strukturierte Darstellung von Gefährdungsphänomenen.
3. Der Gefährdungsatlas enthält eine juristische Einordnung des Kinder- und Jugendmedienschutzes sowie der erhobenen Gefährdungsphänomene zwischen Verfassungs- und Völkerrecht, insbesondere hinsichtlich der in der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen festgeschriebenen Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe.

Während hinsichtlich der Erfassung des Mediennutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen grundsätzlich auf vorhandene aktuelle Studien und Erhebungen zurückgegriffen werden kann, gilt es, die Erhebung, Analyse und Begegnung in Bezug auf Gefährdungen für ein gutes Aufwachsen mit Medien sowie ihre jeweilige kinderrechtliche Einordnung im weiteren Prozessverlauf zu vertiefen bzw. zu erarbeiten. Hieraus ergeben sich die drei Stufen des Prozesses: Gefährdungserhebung, Gefährdungsanalyse und Gefährdungsbegegnung, begleitet von einer kinderrechtlichen Einordnung.

Das Herausstellen der Gefährdungen erfolgt dabei keineswegs im zu Anfang beschriebenen Sinne eines Bedrohungsszenarios, wie man der Bezeichnung Gefährdungsatlas vielleicht unterstellen könnte. Das konzentrierte Aufzeigen von Gefährdungen, mithin das Kartieren dieser als bekannt, verstanden und zugeordnet, ist die Bedingung, um Kindern und Jugendlichen überhaupt eine unbeschwerte Teilhabe ermöglichen zu können.

Die Darstellung der Gefährdungsphänomene kann daher nur der Anstoß für die sich anschließende vertiefte Analyse sein und formuliert den Auftrag an die ZUKUNFTSWERKSTATT, in der wir uns gemeinsam einer weiteren Vertiefung sowie der Entwicklung von Begegnungsstrategien annehmen werden.

Mein Dank gilt an dieser Stelle den politischen Verantwortungs-trägern aus Bund und Ländern für das mit der Beauftragung zur Koordinierung des Strategieprozesses ausgesprochene Vertrauen. Es geht darum, mit den relevanten Akteurinnen und Akteuren der Verantwortungsgemeinschaft für ein gutes Aufwachsen mit Medien wichtige Erkenntnisse für die Kinder- und Jugendpolitik und konkrete Verbesserungen hinsichtlich des Schutzes, der Befähigung und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zu erarbeiten.

Mein Dank gilt weiter den Kolleginnen und Kollegen aus anderen Institutionen, allen voran jugendschutz.net, die im vergangenen Jahr an der Konzeption des Strategieprozesses, seiner Auftaktveranstaltung und des Gefährdungsatlas mitgearbeitet haben, sowie in ganz besonderer Weise dem Autorenteam des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis um Dr. Niels Brügger und dem Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI), hier insbesondere Dr. Stephan Dreyer, ohne deren unermüdlichen Einsatz wir den Gefährdungsatlas heute nicht vorliegen hätten.

Ich wünsche mir, dass nicht nur die Kinder und Jugendlichen im 21. Jahrhundert ankommen, sondern auch der Kinder- und Jugendmedienschutz!

Martina Hannak
Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Zusammenfassung

Der Gefährdungsatlas, der hier in seiner ersten Auflage vorliegt, stellt eine Arbeitsgrundlage für den bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) angesiedelten Strategieprozess „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes bereit. Er greift die Perspektive der Kinder und Jugendlichen sowie die kinderrechtliche Verortung in Bezug auf ein gutes Aufwachsen mit Medien auf und schafft damit eine Basis, um im Folgeprozess sinnvolle Wege der Gefährdungsbegegnung im Rahmen der institutionellen und rechtlichen Zuständigkeiten der jeweiligen Akteure weiterzuentwickeln und auszugestalten.

Als Atlas soll das fortzuschreibende Werk in diesem Prozess eine Navigationshilfe sein und ermöglicht Orientierung in mehrerlei 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 der Darstellung der Medienphänomene – soweit hierzu Daten vorlagen – die Perspektive von Kindern und Jugendlichen einbezogen.

Zweitens unterstützt also 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.

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-)Anbietern zu beachten.

Angesichts der Unbestimmtheit der beiden Entwicklungsziele obliegt dem Staat die Aufgabe, die Schutzziele zu konkretisieren und an 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 und ungefährdeten 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 und ungefährdeten Aufwachsens. Aus dieser Perspektive ergibt sich ein Paradigmenwechsel im Vergleich zum schutzbezogenen Ansatz des klassischen Jugendmedienschutzes: Eine durch die Kinderrechtskonvention geprägte Schutzauftragsinterpretation mündet in ein Verständnis von unbeeinträchtigter und ungefährdeter 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 ihres Schutzauftrags.

Gefährdungserhebung

Ziel der Gefährdungserhebung ist es, solche Medienphänomene zu bündeln, die einer unbeschwernten Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medien entgegenstehen können, weil damit Gefährdungen für ihre persönliche oder informationelle Integrität verbunden sein können und/oder 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 ihre 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, deren Gefährdungspotenzial im Kinder- und Jugendschutz vormals ohne Medienbezug diskutiert wurde, bei denen aber im Zuge der fortschreitenden Mediatisierung auch eine Online-Komponente einbezogen werden muss (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 für Online-Inhalte).

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 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
- ▶ Extremistische Inhalte
- ▶ Exzessive Selbstdarstellung
- ▶ Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts
- ▶ Fear of missing out
- ▶ Gesundheitsgefährdende Challenges
- ▶ Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps
- ▶ Hate Speech
- ▶ Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“
- ▶ Immersives Erleben durch Virtual Reality
- ▶ Influencer
- ▶ Internetsucht und exzessive Nutzung
- ▶ Kettenbriefe
- ▶ Kontakt- und Dating-Apps
- ▶ Kostenfallen
- ▶ Online-Werbung und Werbeverstöße

- ▶ Pornografie und Posendarstellungen
- ▶ Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren
- ▶ Profilbildung und -auswertung
- ▶ Propaganda (inkl. Fake News)
- ▶ Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)
- ▶ Selbstverletzendes Verhalten
- ▶ Self-Tracking
- ▶ Sexting
- ▶ Smart Speaker und vernetztes Spielzeug
- ▶ Suizidforen
- ▶ Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien
- ▶ Tasteless-Angebote
- ▶ Überzeichnete Geschlechterrollen
- ▶ Viren und Schadprogramme

Kinderrechtliche Einordnung

Die Zusammenschau der Online-Medienphänomene im Bericht macht fundamentale Veränderungen von Medienangeboten und der Mediennutzung deutlich. Die Rollen von Kindern und Jugendlichen sind vielschichtig und enthalten entsprechende Risikoausprägungen. Basal dabei ist die Erweiterung der Nutzungskontexte von Rezeptionssituationen auf Sachverhalte, bei denen Kinder und Jugendliche als 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 Dynamiken 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 z. B. durch Angst vor böswilligen anderen Kommunikationsteilnehmenden oder die Sorge vor möglichen Rechtsfolgen, wenn über die Rechtmäßigkeit des eigenen Verhaltens Unsicherheit besteht, beachtlich. 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 und ungefährdeten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung eine strukturelle Ausweitung des Kinder- und Jugendmedienschutzes folgt. Neue Beeinträchtigungen und Gefährdungspotenziale und insbesondere Formen der interaktiven Kommunikation erweitern

den klassischen Schutzauftrag signifikant. Der Schutzauftrag umfasst dabei auch Kommunikationskontexte, die staatlichen wie privaten Einblicken Dritter 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. Entscheidend für die Zukunft ist vor diesem Hintergrund ein ganzheitlicher Blick auf Teilhaberechte, Befähigung zum Selbstschutz und staatlichen Schutz vor Gefährdungen. Durch die in unterschiedlichen Kommunikationskontexten aufscheinenden, sehr verschiedenen Risikopotenziale für die Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit als Entwicklungsziele wird Kinder- und Jugendmedienschutz so zunehmend zu einer rechtlichen Querschnittsaufgabe.

Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen in lebensweltlichen Kontexten

Wie einleitend bereits festgestellt, muss die Gefährdungserhebung als Grundlage für die Ableitung sinnvoller Konsequenzen das Medienhandeln der Kinder und Jugendlichen in seinen lebensweltlichen Kontexten berücksichtigen. Der Gefährdungsatlas bündelt die hierzu vorliegenden Erkenntnisse, die hier knapp wiedergegeben 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 steigt im Altersverlauf 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, an der Konsole, auf dem Tablet oder dem 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 somit erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsplattformen.

Grundschul- und spätes Kindesalter (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 häufiger 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 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. Zwischen dem sechsten und dem siebten Lebensjahr verdoppelt sich der Anteil der Kinder, die Suchmaschinen nutzen.
- Es wird ein Anstieg der Kommunikation über den Messenger-Dienst WhatsApp deutlich.

Jugendalter (ca. 12 bis 18 Jahre)

- 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 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 rezep-tive 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 ängstigen 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 eine Anmeldung aber ohne Altersprüfung möglich ist.

Lebensweltliche und erzieherische Kontexte

Online-Medien und online-fähige mobile Endgeräte sind zunehmend integraler und unvermeidlicher Bestandteil des Familienlebens, der Kinder- und Jugendkulturen, des Freizeitsektors, der Konsumwelt und vor allem der Peerkontakte sowie der Bildungsinstitutionen und des Vereins- und Gemeindelebens und somit für gesellschaftliche Teilhabe unverzichtbar. Mit der wachsenden Relevanz der Online-Mediennutzung steigen sowohl die Anforderungen an die Medienkompetenz der Beteiligten als auch der Schutzbedarf der Kinder und Jugendlichen. Den direktesten Einfluss auf die Ausgestaltung der Online-Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen, die Moderation von Risikofaktoren und die Gestaltung protektiver Einflüsse haben Familie und Peergroup. Auch pädagogische Institutionen können hier einflussreich sein und sind zudem angesichts der Mediatisierung und Digitalisierung von Bildungsprozessen herausgefordert, den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen sicher zu gestalten.

Die zeitliche Flexibilisierung von Arbeits- und Alltagsabläufen sowie eine erhöhte räumliche Mobilität 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. Eltern verringern die Ausübung erzieherischer Praktiken bezüglich der Online-Nutzung mit ansteigendem Alter der Kinder. 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 steigendem

Alter der Kinder verringerten Schutzmaßnahmen gehen mit einer zunehmenden Verantwortungszuschreibung für eine sichere Online-Nutzung an die Kinder und Jugendlichen selbst einher.

Im Gegensatz zum Elterneinfluss nimmt der Einfluss der Peer-group mit dem Alter stetig zu und ist vor allem im Jugendalter eine der wichtigsten Orientierungsgrößen. Die Mediennutzung kann ihn in positiver wie negativer Hinsicht verstärken. Eine herausragende Rolle spielt dabei das Smartphone, das als primärer Zugang 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 bestimmt die Peergroup erheblich mit, welche Apps und Online-Angebote die Kinder und Jugendlichen in Gebrauch nehmen. Durch die hohe Verbreitung bestimmter Kommunikationskanäle entsteht nahezu eine gruppenspezifische „Pflicht“, diese zu verwenden, um nicht von der Kommunikation in der Peergroup abgeschnitten zu sein.

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 gegenüber der Verwendung mobiler onlinefähiger Geräte. Die Forschungslage zum Umgang mit Fragen des Jugendmedienschutzes in pädagogischen Institutionen ist noch dürftig. Nach ersten explorativen Befragungsergebnissen sehen sich Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte nur zum Teil in der Lage, Kinder und Jugendliche im Umgang mit Online-Risiken zu unterstützen. Ihre Erwartungen an Eltern und andere Verantwortungsträger des Jugendmedienschutzes sind hoch, während umgekehrt Eltern hohe Erwartungen unter anderem an die pädagogischen Institutionen haben.

In der Zusammenschau tritt deutlich zutage, dass Online-Medien für Kinder und Jugendliche in vielerlei Hinsicht teilhaberelevant sind und dass Kinder- und Jugendmedienschutz eine Gemeinschaftsaufgabe ist, die von vielen Akteuren und in unterschiedlichen pädagogischen und alltagsweltlichen Kontexten zu leisten ist, nicht zuletzt aber auch durch die Medien bzw. Medienanbieter. Hierfür bedarf es den aktuellen Verhältnissen angepasste gesetzliche Grundlagen und Strukturen, die den Handelnden einen klaren Orientierungsrahmen geben.

Fazit

Aus einer kinderrechtlichen Perspektive wird im Gefährdungsatlas ein Verständnis von Kinder- und Jugendmedienschutz entwickelt, das als Ziel die unbeschwerter Teilhabe in Online-Interaktionsräumen beschreibt, die durch Schutz und Befähigung ermöglicht wird. Als Arbeitsgrundlage für den bei der BPjM angesiedelten Strategieprozess zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes können in diesem Sinne zusammenschauend folgende Fokuspunkte hervorgehoben werden:

1. Kinder und Jugendliche brauchen für ein gutes Aufwachsen mit Medien effektiven Schutz vor der ganzen Bandbreite von Gefährdungen, die mit dem Umgang mit Online-Medien verbunden sind.
2. Unter der Prämisse des Rechts auf unbeschwerter Teilhabe ist ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement so auszugestalten, dass Schutz und Befähigung sich wechselseitig bestärken.
3. Alle Erziehenden brauchen Orientierung und Transparenz, um ihrer Erziehungsverantwortung für ein gutes Aufwachsen mit Medien gerecht zu werden. Dies gilt in erster Linie für Eltern, aber gleichermaßen auch für andere Erziehende wie pädagogische Fach- oder Lehrkräfte.
4. Anbieter müssen ihrer Verantwortung für eine sichere, unbeschwerter und altersgerechte Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen gerecht werden.

Ad 1: Die Vielzahl der dargestellten Gefährdungen verdeutlicht einen umfassenden Handlungsbedarf:

Kinder und Jugendliche brauchen für ein gutes Aufwachsen mit Medien effektiven Schutz vor der ganzen Bandbreite von Gefährdungen, die mit dem Umgang mit Online-Medien verbunden sind.

Um dem Anspruch „vom Kind aus denken“ Genüge zu tun, sind alle Gefährdungen in den Blick zu nehmen, mit denen Kinder und Jugendliche in ihrem Medienhandeln in Berührung kommen (können). Angesichts der Medienkonvergenz und ausgehend von der Nutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen bedeutet das, neben inhaltebezogenen Risiken weitere Medienphänomene in den Fokus zu rücken und diesbezüglich einen effektiven Schutz zu gestalten. Insbesondere sind hier die in Interaktionszusammenhängen entstehenden Gefährdungen wie Beleidigungen, sexuelle Belästigung und Übergriffe oder auch die Anstiftung zu gesundheitsgefährdendem Verhalten zu nennen. Besondere Dringlichkeit ist aber auch bezüglich verbraucherrechtebezogener Gefährdungen und im Hinblick auf Gefährdungen im Kontext der Verwendung personenbezogener Daten gegeben. Dieser Schutz ist in der Verantwortungsgemeinschaft aller relevanten Akteure zu realisieren, was die Verantwortung der Anbieter, der Aufsicht, der Bildungsinstitutionen, der Eltern und auch der Nutzenden

selbst einschließt. Jeweils kann und muss ein je spezifischer Beitrag geleistet werden, wofür durch die Kinder- und Jugendpolitik auf gesetzlicher und administrativer Ebene die Voraussetzungen zu schaffen sind. Ein Gestaltungsauftrag für die Kinder- und Jugendpolitik leitet sich hierfür aus der in der VN-KRK herausgehobenen Stellung des Kindeswohls bei der Kollision mit anderen Rechtsgütern ab.

Ad 2: In der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz ist aus kinderrechtlicher Perspektive das Zusammenspiel von Schutz und Befähigung weiterzuentwickeln:

Unter der Prämisse des Rechts auf unbeschwerter Teilhabe ist ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement so auszugestalten, dass Schutz und Befähigung sich wechselseitig bestärken.

Aus dem aus der VN-KRK abgeleiteten Recht auf unbeschwerter Teilhabe folgt ein Verständnis von Schutz und geschützten Räumen, das Teilhabe altersangemessen ermöglichen soll, und ein Verständnis von Befähigung, das neben dem präventiven Selbstschutz das kompetente Ausschöpfen von Teilhabepotenzialen im Blick haben muss. Dabei sind drei Aspekte zentral: Erstens bergen viele Medienphänomene sowohl Chancen als auch Risiken. Schutzstrategien, die generell darauf setzen, Kinder und Jugendliche von entsprechenden Medienphänomenen fernzuhalten, würden mithin den Zugang zu Chancen und potenziell Teilhaberechte beschneiden. Zweitens sind Kinder und Jugendliche potenziell in ganz unterschiedlichen Rollen an Gefährdungen beteiligt, die auch einschließen, dass aus ihrem eigenen Handeln Gefährdungen für andere oder sie selbst entstehen. Diese Einsicht begründet die Forderung nach einer besseren Förderung im Vorfeld, die etwa durch Risikokenntnis und Risikobewusstsein, das Vorhandensein und die Kenntnis von Schutz- und Gegenmaßnahmen sowie Resilienz- und Copingstrategien das Schutzniveau zu verbessern hilft. Drittens wird in der Gefährdungserhebung deutlich, dass eine Reihe von Gefährdungen auf eine Weise mit dem Handeln von Dritten verbunden ist, die Grenzen bezüglich des Selbstschutzes der Kinder und Jugendlichen aufzeigt. Algorithmische Empfehlungssysteme sind ein solches Beispiel, das mithin auf die Gestaltung von Rahmenbedingungen verweist, die für eine unbeschwerter Teilhabe gegeben sein müssen.

Das Verhältnis von Schutz und Befähigung ist je nach Medienphänomen sicher unterschiedlich zu gestalten, jedoch immer so, dass sich die Ansätze im oben angesprochenen Sinne wechselseitig bestärken. Derartige Ansätze sind im weiteren Prozess zu differenzieren und können nicht vorweggenommen werden. Zentrale Bezugspunkte aus der im Gefährdungsatlas durchgeführten Analyse der Medienphänomene und der kinderrechtlichen Einordnung sind,

- dass Befähigung von Kindern und Jugendlichen (z. B. die Förderung der Kenntnis von Risiken, Schutz- und Gegenmaßnahmen sowie Copingstrategien) auch damit einhergehen muss, dass der Zugang zu altersangemessen geschützten bzw. geeigneten Räumen als Infrastruktur ermöglicht wird,
- dass bei solchen Angebotsformen, in deren Umgang Kindern und Jugendlichen (noch) ausreichende Selbstregulierungsmechanismen fehlen, treuhänderisch eingegriffen werden kann – dabei aber das Ziel der Befähigung zu verfolgen ist, und
- dass Schutz durch Infrastruktur impliziert, neben effektiven Meldesystemen auch Orientierungs- und Hilfsstrukturen in den Online-Angeboten zu verankern, die einen eigen- und sozialverantwortlichen Umgang mit diesen befördern.

Eine eindeutige Zweiteilung, die Schutzmaßnahmen auf der Angebotsseite festmacht und die Befähigung zum selbstverantwortlichen Medienhandeln in die Hände von Erziehung und Pädagogik legt, wird den Anforderungen nicht gerecht. Vielmehr folgt aus dem Grundsatz der Gewährleistung von Teilhaberechten, dass Befähigung und Schutz jeweils auf aktuelle und altersangemessene Formen der Online-Teilhabe abgestimmt werden müssen, um diese zu ermöglichen. Für einen zukunftsfähigen Kinder- und Jugendmedienschutz impliziert dies, dass die dynamischen Entwicklungen der Medienphänomene als Bezugspunkte für notwendige und angemessene Maßnahmen kontinuierlich beobachtet werden müssen, sowohl auf der Medienseite als auch hinsichtlich der Nutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen. Zudem braucht es Räume, in denen ein hieran anknüpfendes intelligentes Risikomanagement unter den zuständigen und verantwortlichen Akteuren verabredet werden kann. Als ein solcher Raum ist die ZUKUNFTSWERKSTATT bei der BPjM konzipiert.

Ad 3: Die Tatsache, dass digitale Medien im Familienalltag und in der außerfamiliären Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen unausweichlich geworden sind, begründet:

Alle Erziehenden brauchen Orientierung und Transparenz, um ihrer Erziehungsverantwortung für ein gutes Aufwachsen mit Medien gerecht zu werden. Dies gilt in erster Linie für Eltern, aber gleichermaßen auch für andere Erziehende wie pädagogische Fach- oder Lehrkräfte.

Kinder wachsen von Geburt an in einem Lebensumfeld auf, in dem digitale Medien omnipräsent sind. Ein neu grundgelegter Kinder- und Jugendmedienschutz in der Trias Teilhabe – Schutz – Befähigung muss entsprechend verständlich und anwendbar für Eltern und Erziehende sein. Aus der Gefährdungserhebung folgt hier, dass Informations- und Unterstützungsangebote zu den bei Kindern und Jugendlichen beliebten Diensten und Angeboten auf eine Weise verfügbar sein müssen, die eine erzieherische Begleitung ermöglichen bzw. diese verbessern. Als eine zentrale Herausforderung in der Erziehungspraxis erweist sich, dass Anbieter die Nutzung populärer Online-Dienste durch Kinder und Jugendliche per AGB ausschließen, obwohl diese Angebote zum etablierten Medienensemble der Kinder- und Jugendmedienkultur zählen und eine geradezu marktbeherrschende Stellung innehaben. Gerade in solchen Fällen fällt es Erziehenden schwer, deren Nutzung durch Kinder und Jugendliche erzieherisch zu begleiten. Denn entweder würden die AGB missachtet und dabei eine unangemessene Einschränkung des Rechts der Kinder und Jugendlichen auf Privatsphäre hingenommen oder, falls die Nutzung verhindert wird, würde die Teilhabe an Peergroup und Kinder- und Jugendmedienkultur beschnitten.

Zugleich müssen in pädagogischen Institutionen die Voraussetzungen geschaffen werden, damit Kinder und Jugendliche auch dort zu einer kompetenten Teilhabe und Ausübung ihrer informations- und kommunikationsbezogenen Kinderrechte in der Online-Medienwelt befähigt werden. Entsprechende pädagogische Angebote müssen flächendeckend in den Schulen und den außerschulischen Bildungsorten der Kinder- und Jugendhilfe (insbesondere mit den Landesstellen für Kinder- und Jugend-schutz), der offenen Kinder- und Jugendarbeit, der Hilfen für Erziehung, der kulturellen Bildung etc. verankert und verstetigt werden.

Ad 4: Unter anderem an der Diskrepanz zwischen dem in AGB geforderten Mindestalter der Nutzenden und der Nutzungsrealität zeigt sich:

Anbieter müssen ihrer Verantwortung für eine sichere, unbeschwerte und altersgerechte Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen gerecht werden.

In der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz haben Anbieter besondere Verpflichtungen und zugleich auch Möglichkeiten, zu einem effektiven Schutz wie auch durch eine befähigende Angebotsgestaltung zu einer kompetenten Teilhabe beizutragen. Ganz konkret geht es dabei um die altersgerechte und unterstützende Angebotsgestaltung, die neben obligatorischen kindgerechten Voreinstellungen und einem effektiven altersgerechten Zugangsmanagement auch implementierte Gegenmaßnahmen, Melde- und Hilfsangebote umfassen.

In der Gefährdungserhebung wurde diesbezüglich deutlich, dass die Anbieter im globalen Markt dieser Verpflichtung sehr unterschiedlich gerecht werden. Angesichts der Gewährleistungspflicht für eine positive Medienvielfalt auch für Kinder und Jugendliche stellt es sich als Problem dar, wenn diese Altersgruppe über AGB von der Nutzung von in der Kinder- und Jugendmedienkultur fest verankerten und marktbeherrschenden Angeboten ausgeschlossen wird.

Angesichts aktuell absehbarer technologischer Entwicklungen wie „Internet of Things“, das sich bei Smart Speakern und vernetztem Spielzeug auch als relevant für Kinder und Jugendliche zeigt, oder auch bei algorithmischen Empfehlungssystemen von Online-Inhalten zeigt sich aber, dass weitere und neuartige Konzepte zu entwickeln sind, wie Kinder- und Jugendmedienschutz auch in den Infrastrukturen der Angebote umgesetzt werden kann, die Kinder und Jugendliche nutzen.



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 surfen. 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 Entwicklungen auf der Medienseite 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-Kontaktes 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.

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 in ihrer potenziellen Ambivalenz und nicht einseitig als Chance oder 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 erscheint es möglich, eine zeitgemäße und zukunftsfähige Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu leisten.

Der hiermit in seiner ersten Auflage vorliegende Gefährdungsatlas soll in diesem Sinne Orientierung bei der Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes in Deutschland bieten. Er stellt eine Arbeitsgrundlage für den bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) angesiedelten Strategieprozess „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes dar.¹ Der Gefährdungsatlas ermöglicht Orientierung in mehrerlei Hinsicht:

- Er 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 und schafft damit eine Grundlage, im 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

¹ Siehe Vorwort der Vorsitzenden der BPjM Hannak, S. 1.

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 einzubeziehen.

- Durch die Aufnahme neuer, 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 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.

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 Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“, den die BPjM als dauerhaft angelegte ZUKUNFTSWERKSTATT koordiniert. Die Auftaktveranstaltung zur ZUKUNFTSWERKSTATT fand am 9. Oktober 2018 unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ in Berlin statt.

Die Basis für die Erstellung des Gefährdungsatlas war:

- Erstens wurde eine Befragung im Vorfeld der Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT 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.

- Zweitens ermöglichte die Dokumentation der Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“, an der ein ebenso breites Spektrum an Akteurinnen und Akteuren aus den genannten Arbeitsfeldern teilgenommen hat, den Einbezug eben dieser unterschiedlichen Fachhintergründe.
- 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 2018 publiziert waren, sowie einschlägige rechtswissenschaftliche Quellen recherchiert und aufbereitet.
- Viertens konnten aus der Praxis des Kinder- und Jugendmedienschutzes Erkenntnisse aus der Arbeit von jugendschutz.net sowie aus der Spruchpraxis der BPjM 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 BPjM im Zeitraum Juli 2018 bis Januar 2019.

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 beeinflussen den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen

Der Medienumgang von Kindern und Jugendlichen findet eingebettet in personale² 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 sind durch personale und soziale Kontexte stark beeinflusst. Die sozialen Kontexte stehen in diesem Kapitel im Fokus und werden auf dem aktuellen Forschungsstand im Überblick³ beschrieben. 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 2017) belegt.

Mediatisierung und Digitalisierung aller Lebensbereiche

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

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

² 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.

³ In der im weiteren Prozess der ZUKUNFTSWERKSTATT geplanten Gefährdungsanalyse, in der einzelne Gefährdungen detailliert zu betrachten sind, werden für die jeweilige Gefährdung die besonders relevanten sozialen Kontexte vertieft behandelt und einschlägige personale Kontexte berücksichtigt.

Jugendliche ein hohes Anregungs- und Partizipationspotenzial. Das Leben von Kindern und Jugendlichen wird durch diese Entwicklungen also 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 Peer-group 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 spielen, 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 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 (Tillmann/Hugger 2014). Darüber hinaus ermöglicht der Besitz mobiler Endgeräte den Kindern und Jugendlichen mehr selbstständige Mobilität, weil sie bei Bedarf 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, S. 135).

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



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. z. B. Schier 2013; Eggert et al. 2013, S. 207 f.; Oberlinner et al., S. 13) sowie 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 ihrem Freundeskreis im konstanten Kontakt bleiben.

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. Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in Kindertagesstätten, Schulen und in der Jugendhilfe müssen eine pädagogisch begründete Haltung zur Online-Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen innerhalb der Institutionen und im eigenen Kontakt mit der Zielgruppe finden, welche die gesellschaftliche Teilhabe fördert und nicht behindert und dabei gleichzeitig ausreichenden Schutz für die Entwicklung zu Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit gewährleistet. 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

Schulen⁴ und Kindertagesstätten⁵ sowie Fragen der Mediatisierung sozialer Arbeit (Kutscher et al. 2015 sowie Beiträge in merz 4/2017). Vorhandene Studien zeichnen das übergreifende Bild eines noch geringen Einsatzes digitaler Medien in Bildungskontexten. 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, S. 230 f., Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017, Kap. 4.4.2 und 4.4.3).

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 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 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. Damit steht diese Selbsteinschätzung 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 Alleinerziehende⁶ in verstärktem Maße erwarten (Gebel 2013, S. 90).

Pädagoginnen und Pädagogen befürworten altersentsprechende Zugangsbeschränkungen

4 Bitkom (2015a), Bos et al. (2016), Breiter et al. (2010); Breiter et al. (2013); Lorenz et al. (2017)

5 Aufenanger (2017); Brüggemann et al. (2013); Friedrichs-Liesenkötter (2016); Lembke (2017); Schubert/Brüggen et al. (2018); Wagner et al. (2016)

6 Laut Datenreport 2018 leben 17 % der Minderjährigen bei Alleinerziehenden (Bundeszentrale für politische Bildung, 2018).

Kommerzialisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Konsumgüter und Markenartikel als identitätsstiftende Elemente

Seit Jahrzehnten wird in der Kindheits- und Jugendforschung sowie in der Medienpädagogik auf eine fortschreitende Kommerzialisierung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen hingewiesen.⁷ Sozialer Alltag und Konsum sind eng verwoben (Hurrelmann/Albrecht 2014), Spiel- und Freizeitaktivitäten finden vielfach in kommerziellem Rahmen statt, Shoppen avanciert zur Freizeitbeschäftigung (Tully/van Santen 2016) und jugendkulturelle Trends werden von gewerblichen 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). Durch die Online- und mobile Mediennutzung erfährt auch diese Entwicklung eine gesteigerte Dynamik.

Verflechtung von Kommerzialisierung und Mediatisierung

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.

Kinder als Zielgruppe und als Werbende

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 von Werbung und Kaufangeboten, sondern sind 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. Vorbilder hierfür sind Social-Media-Stars bzw. sogenannte Influencer, die als Werbeträger fungieren, Merchandising-Artikel im eigenen Onlineshop sowie „eigene“ Produktlinien vertreiben.

⁷ Charlton/Neumann-Braun (1992), Feil (2003), Paus-Hasebrink/Kulterer (2014), Schorb (2016), Tully/van Santen (2016)

Familie und Peergroup als sozial differente Kontexte der Mediennutzung

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 3 weiter ausgeführt wird.

Steigende Anforderungen an Medienkompetenz und Schutzbedarf

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.

Familie und Peergroup als wichtigste Einflussfaktoren auf Medienerfahrungen

Medienerziehung in der Familie

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 %) dieser Eltern verwenden technische Schutzmaßnahmen, um ihr Kind vor Gefahren aus dem Internet zu schützen. (Grobbin 2016)

Die meisten Eltern setzen Regeln

Auch wenn Streit bezüglich der Mediennutzung laut FIM-Studie in Familien sehr selten ist,⁸ gehören doch Konflikte zur (Medien-) Erziehung dazu. Das Fehlen von Konflikten kann sogar ein Anzeichen für allzu geringes medienerzieherisches Engagement sein (Eggert et al. 2013). Die Häufigkeit regelmäßiger Konflikte steigt mit dem Alter der Kinder: Weniger als ein Zehntel der Eltern von 5- bis 8-Jährigen gab im Jahr 2011 regelmäßige Konflikte mit den Kindern bezüglich der Internetnutzung an, bei Eltern von 9- bis 10-Jährigen war es bereits mehr als ein Viertel und bei Eltern

Konflikte rund um Medienerziehung gehören dazu

⁸ Lediglich 4 % der Eltern und 10 % der Kinder und Jugendlichen stimmen dem Statement zu „Medien sind in unserer Familie häufiger ein Grund für Streit“, Feierabend et al. (2017a, S. 14 f.).

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 f.). 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 dem Partner bzw. 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 zwischenelterliche 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).

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 zufolge⁹ 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).

⁹ 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.).



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 (Brüggen et al. 2017, S. 88 ff.).¹⁰ Als Gründe gegen den Einsatz technischer Schutzmaßnahmen werden vor allem Unkenntnis der Möglichkeiten und Skepsis gegenüber ihrer Wirksamkeit angeführt (Grobbin 2016, S. 24 f.). 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.).

Weniger Schutzmaßnahmen
und mehr Vertrauen, je älter die
Kinder sind

¹⁰ 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.

Erziehungsmaßnahmen bei
Smartphonennutzung eher in
Bezug auf den Nutzungsumfang
erfolgreich

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

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

Auch die elterliche Selbsteinschätzung ihrer medienerzieherischen Kompetenz nimmt mit dem Alter der Kinder ab (Feierabend et al. 2017a, S. 72 f.). Die Sicherheit in der Medienerziehung bezüglich des Computer- und Internetumgangs ist bei Eltern von 7- bis 8-Jährigen vergleichsweise hoch. Gut die Hälfte der Eltern ist hier „sehr sicher“, jedoch nur noch ein Viertel, wenn die Kinder 11 bis 12 Jahre alt sind (Gebel 2013, S. 94). 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 (Grobbin 2016, Festl/Langmeyer 2018, S. 166). 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 die eigenen Fähigkeiten für (sehr) gut, aber 69 Prozent die Fähigkeiten ihrer Kinder. Die Kinder liegen mit der Beurteilung ihrer eigenen Online-Fähigkeiten jeweils noch zehn Prozent über den Einschätzungen durch die Eltern. Gleichzeitig teilen die ab 13-Jährigen die Perspektive der Eltern, dass deren Kompetenzen geringer ausfallen (Brüggen et al. 2017, S. 61). Die Verantwortlichkeit für die Medienerziehung wird entsprechend von Seiten 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 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 (Festl/Langmeyer 2018, 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 (Kühn/Lampert 2015; Wagner et al. 2016; Brüggem et al. 2017). 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 Konstellationen¹¹, die in Hinblick auf medienerzieherische Beratung und die Gestaltung des Kinder- und Jugendmedienschutzes relevant sind¹². Hierbei ist außerdem zu beachten, dass Besorgnis nicht unbedingt mit medienerzieherischem Engagement korrespondiert (Brüggem et al. 2017, S. 96 f.).

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. Lampert/Schwinge 2013, S. 28; Eggert et al. 2013, S. 149), einen geringeren Grad an Besorgnis¹³ über die Konfrontation mit emotional überfordernden Medieninhalten angeben (Gebel 2013, S. 84 f.) und sich die Ressourcenlage der Familie sowohl auf medienerzieherische Stile als auch Risikoerfahrungen auswirkt (im Überblick: Kutscher 2014). Festl und Langmeyer stellen fest, dass geringer gebildete Mütter jüngerer Kinder mit diesen häufiger das Internet gemeinsam nutzen als höher gebildete. Die Autoren 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

Zusammenhang von Bildungshintergrund und sozioökonomischem Status mit Medienerziehung

11 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 (Brüggem et al. 2017, S. 96).

12 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 Brüggem et al. 2017, S. 96 f.).

13 Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang, dass eine Befragung von schweizerischen Eltern zu unterschiedlichen Sorgen in Bezug auf die Internetnutzung durchgängig eine geringere Besorgnis der formal niedriger Gebildeten feststellt (Steiner/Goldoni 2011, S. 54 f.).

Ebenfalls einflussreich:
Kommunikationsklima und
Eltern-Kind-Bindung

Nutzungsverhaltens wahrzunehmen scheinen“ (Festl/Langmeyer 2018, S. 174 f.). Höher gebildete Eltern fühlen sich kompetenter bei der Interneterziehung (Grobbin 2016). Dennoch erwarten Eltern mit höherer Bildung stärker als Eltern mit niedrigerer Bildung von Einrichtungen der Tages-/Nachmittagsbetreuung, dass diese sich für die Erziehung in Hinblick auf Computer und Internet engagieren (Gebel 2013, S. 137). Andere Studien können dagegen 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).

Rolle der älteren Geschwister bei
der Medienerziehung

Anhand dieses kurzen Überblicks zeigt sich, dass die diversen Einflussgrößen der Medienerziehung in Familien nicht unabhängig voneinander sind. Zusätzlich muss noch beachtet werden, dass auch das Vorhandensein älterer Geschwister von Bedeutung für die Ausgestaltung der Medienerziehung ist (Lampert/Schwinge 2013, S. 36). So nutzen Kinder mit älteren Geschwistern häufiger das Internet (Gebel 2013, S. 75), dürfen mehr mitbestimmen, wenn es um die Regeln der Internetnutzung geht (ebd., S. 110), und werden seltener von den Eltern bei der Internetnutzung begleitet (Grobbin 2016, S. 20 f.). Eltern mit Kindern unterschiedlichen Alters fällt es zudem mitunter schwer, in der Medienerziehung zwischen den Kindern zu differenzieren (Wagner et al. 2016).

Peergroup als Kontext der Mediennutzung

Zunehmender Einfluss der
Peergroup mit steigendem Alter
der Kinder und Jugendlichen

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 Freundesgruppen 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 f.). 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 noch mit „Erst die Freunde, dann die Medien“ (Barthelmes/Sander 2001) übertitelt werden, beginnt die JIM-Studie im Jahr 2017 mit: „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 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.

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 Freundeskreis, wobei hier die Empfehlungsmechanismen in Sozialen Online-Netzwerken für einen permanenten Austausch und eine weitere Bindung an das Angebot sorgen.¹⁴

Einfluss der Peergroup auf App- und Online-Nutzung

Auch das Ausmaß riskanten Medienhandelns hängt von tatsächlichen oder angenommenen Gruppennormen ab. Knop et al. 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 distanziertes oder unsicheres Verhältnis zu ihren Eltern haben (Knop et al. 2015, S. 58). 8- bis 14-Jährige, die einen starken Anpassungsdruck und hohen Wunsch nach Anerkennung verspüren, zeigen ein höheres Involvement in Bezug auf das Mobiltelefon und öfter dysfunktionale, deviant-destruktive Verhaltensweisen wie Mobbing, Sexting und Happy Slapping, in der Täter- ebenso wie in der Opferrolle. Ebenfalls negativ auswirken kann sich, wenn in einer Freundesgruppe Normen der ständigen Verfügbarkeit bestehen, die die sogenannte Fear of missing out verstärken und zu hoher Ablenkbarkeit durch das Smartphone führen (Knop/Hefner 2018, S. 211).

Einfluss der Peergroup auf riskantes Medienhandeln

2.1.2 Die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche

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.

Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen aus neutral-deskriptiver Perspektive

¹⁴ 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).

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 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 (6- bis 13-Jährige) sowie im Jugendalter (ca. 12 bis 18 Jahre) 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 steigt im Altersverlauf 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 somit erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsplattformen.

Grundschul- und spätes Kindesalter (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 häufiger mobil und gemeinsam mit Gleichaltrigen statt.
- Zunächst sind Online-Angebote der Kinderfernsehsender relevant. Mit wachsender Lese- und Schreibkompetenz bewegen sich Grundschulkinder zunehmend freier im Netz.
- Spielerische Medientätigkeiten gewinnen immens an Bedeutung. Dabei spielen Jungs 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. Zwischen dem sechsten und dem siebten Lebensjahr verdoppelt sich der Anteil der Kinder, die Suchmaschinen nutzen.

- Es wird ein Anstieg der Kommunikation über den Messenger-Dienst WhatsApp deutlich.

Jugendalter (ca. 12 bis 18 Jahre)

- 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 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 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 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 eine Anmeldung aber ohne Altersprüfung möglich ist.

Die weitere Ergebniszusammenschau basiert auf dem Begriff der Medientätigkeiten, der für ein Verständnis von Kindern und Jugendlichen als gesellschaftlich handlungsfähige Subjekte steht. Ausgehend von den Medientätigkeiten (kommunikative, gestaltend-produzierende, spielerische, informations- und

Tätigkeitsbezogene Differenzierung der Online-Nutzung



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, dass sie 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 populären Angeboten

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.¹⁵

¹⁵ 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. Sieben Prozent der Kinder haben überhaupt Erfahrungen mit dem Internet gemacht (Feierabend et al. 2015b, S. 21), bei den 3-Jährigen ist etwa jedes zehnte Kind online (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 16), etwa drei Prozent der 4- bis 5-Jährigen surft mehrmals die Woche im Internet (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 88) und vier Prozent der 3- bis 5-Jährigen sehen regelmäßig Videos bei YouTube oder auf ähnlichen Plattformen (Feierabend et al. 2017a, S. 56). Die Internetnutzung findet dabei überwiegend gemeinsam mit den Eltern statt (Feierabend et al. 2015b, S. 11). Im Altersverlauf kann man jedoch eine zunehmende Unabhängigkeit von den Eltern bei der Nutzung erkennen. Der Anteil der Kinder, die allein online gehen, steigt von fünf Prozent bei den 4-Jährigen auf 34 Prozent bei den 8-Jährigen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 77). Auch die Eigenständigkeit im Umgang mit dem Gerät und die damit verbundenen technischen Fähigkeiten steigen mit dem Alter an (ebd.).

Begrenzte und meist begleitete Internetnutzung im Kindergarten- und Vorschulalter

Ab dem Grundschulalter ist eine deutliche Zunahme der Online-Aktivitäten bei Kindern zu erkennen. Ab 6 Jahren steigt die Nutzung des Internets bereits auf ein gutes Drittel der Kinder, ab 8 Jahren sind ca. 50 Prozent der Kinder online und ab 12 Jahren werden fast alle gängigen Dienste im Internet in Anspruch genommen. 41 Prozent der 6- bis 13-Jährigen sind sogar jeden Tag online (Feierabend et al. 2017c, S. 33). Fast alle Internetnutzerinnen und -nutzer in diesem Alter gehen von zu Hause aus online. Mobil gehen zunächst nur 38 Prozent der Kinder online, dieser Zugang wird aber mit zunehmendem Alter immer relevanter (ebd., S. 30). Dennoch gibt ein Drittel der 10- bis 12-Jährigen an, die Eltern um Erlaubnis zur Internetnutzung bitten zu müssen (Gebel/Schubert/Wagner 2016b, S. 18). Nach Einschätzung der Haupterziehenden steigt die Zeit, die Kinder an einem durchschnittlichen Wochentag online verbringen, deutlich mit dem Alter. Bei den 6- bis 7-Jährigen sind es 15 Minuten, bei den 8- bis 9-Jährigen 25 Minuten, bei den 10- bis 11-Jährigen 43 Minuten und bei den 12- bis 13-Jährigen bereits 69 Minuten (Feierabend et al. 2017c, S. 35). In dieser Altersgruppe fühlen sich fast 30 Prozent kompetent genug, um Apps oder Dateien aus dem Internet herunterzuladen. Die Einschätzung der Kinder bezüglich ihrer technischen Kompetenzen steigt mit Zunahme des Alters (ebd., S. 62 f.).

Ab 12 Jahren werden alle gängigen Online-Dienste genutzt

Für Jugendliche gehört das Internet zum Alltag. 91 Prozent in dieser Altersgruppe nutzten 2018 das Internet täglich, was einen Höchststand in der JIM-Studienreihe darstellt (Feierabend et al. 2018, S. 13). Dabei wird das Internet hauptsächlich mit dem Smartphone genutzt, stationärer PC, Laptop und Tablet sind mit Abstand weniger relevant (Feierabend et al. 2018, S. 26). Nach eigenen Angaben lag die Internetnutzungsdauer im Jahr 2017 bei Jugendlichen an einem Wochentag bei ca. 221 Minuten täglich

Jugendliche: 91 Prozent nutzen das Internet täglich – meist über das Smartphone

(Feierabend et al. 2017b, S. 30). 2018 lag die Nutzungsdauer bei 214 Minuten (Feierabend et al. 2018, S. 32). Für das Wochenende wurden häufig auch längere Nutzungszeiten angegeben. Neben der Kommunikation mit anderen über Messenger-Apps schauen Jugendliche Online-Videos, streamen Musik oder recherchieren nach Themen zu persönlichen Interessen oder für die Schule (Bitkom Research GmbH 2017, S. 6). Nach den Feldern der JIM-Studie gegliedert, verteilt sich die Aktivität von Jugendlichen auf Kommunikation (35 %), Unterhaltung (z. B. Musik, Bilder, Videos) (31 %), Spiele (24 %) und Informationssuche (10 %) (Feierabend et al. 2018, 32 f.). Dabei weisen die Autorinnen und Autoren darauf hin, dass die Grenzen dieser Felder unscharf sind und in vielen Angeboten die Tätigkeiten ineinander übergehen. Deutlich wird aber, dass entsprechend den unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern auch unterschiedliche Gefährdungen zu erwarten sind.

2.1.2.2 Kommunikative Medientätigkeiten

Verschiedene Funktionen der kommunikativen 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. Und darunter fallen auch der Austausch und die Selbstpräsentation in mehr oder weniger genau definierten größeren Öffentlichkeiten, z. B. mittels persönlicher Profile in Sozialen Online-Netzwerken.

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

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

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. Die FIM-Studie weist für die 3- bis 5-Jährigen aus, 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 Nutzung von Bildern und Videos eng gekoppelt ist an die Nutzung von Social-Media-Plattformen 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 Angebote 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., S. 10). Festgehalten werden kann, dass Kinder bereits ab der frühen Kindheit – vermittelt über ihre Eltern – kommunikative Medientätigkeiten beobachten, begleiten und dass es naheliegt, dass sie dabei auch erste Erfahrungen mit den populären Kommunikationsdiensten und -plattformen machen.

Kommunikative Medientätigkeiten in Grundschulalter und später Kindheit (6- bis 13-Jährige)

Im Grundschulalter nimmt die Relevanz von digitalen Medien zur Kommunikation mit anderen Menschen stetig zu. Die DIVSI U9-Studie des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) verweist auf die hohe Relevanz von kommunikativen Medientätigkeiten im Grundschulalter: „8 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 qualitativen Befunde der DIVSI-Studie machen deutlich, dass „Kinder eine recht klare Vorstellung von Online-Communitys [...] haben. So leben ihnen die eigenen Eltern und ältere Geschwister den Umgang mit und auch die Alltagsrelevanz der Community vor, wenn sie von Freunden gepostete Fotos oder auch Videos zeigen und sich darüber austauschen“ (ebd., S. 71).

Kommunikation in Form von Telefonaten, etwa mit den Eltern, spielt bei 6- bis 13-Jährigen eine große Rolle. Jeweils drei Viertel der Kinder, die Mobiltelefone nutzen, sind regelmäßig im Kontakt mit den Eltern, da sie angerufen werden oder sie selbst anrufen (Feierabend et al. 2017c, S. 15). Die Kommunikation mit den Eltern verläuft häufiger über Telefonate und weniger über Textnachrichten (ebd., S. 39).

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 58 Prozent der 6- bis 13-Jährigen lesen und verschicken regelmäßig WhatsApp-Nachrichten und 41 Prozent der 6- bis 13-Jährigen Internetnutzerinnen und -nutzer verwenden den Messenger täglich. In dieser Altersphase steigt die WhatsApp-Nutzung mit dem Alter stetig an: Von den 6- und 7-Jährigen nutzen 26 Prozent den Messenger, von den 8- und 9-Jährigen 36 Prozent, von den 10- und 11-Jährigen bereits 56 Prozent. Im Übergang zum Jugendalter, unter den 12- und 13-Jährigen, hat sich der Messenger bei der

Relevanz digitaler Medien für die Kommunikation nimmt zu

Wichtig: Telefonate mit den Eltern über das Mobiltelefon

WhatsApp-Nutzung an erster Stelle

überwiegenden Mehrheit (82 %) als Standard-Kommunikationsangebot manifestiert (Feierabend et al. 2017c, S. 34). Auch die Bitkom-Studie konstatiert für die Altersgruppe ab 10 Jahren: „Die Kommunikation per SMS, MMS oder mit Messaging-Diensten wie WhatsApp und iMessage ist für die Jugendlichen inzwischen wichtiger als Telefonieren“ (Bitkom Research GmbH 2017, S. 3).

Austausch mit Gleichaltrigen zentral

Ein Schwerpunkt der Kommunikation via WhatsApp ist der Austausch mit Gleichaltrigen. 23 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen den Messenger, um sich mit Freunden auszutauschen (Feierabend et al. 2017c, S. 38). Dabei sind 75 Prozent der WhatsApp-Nutzer mindestens in einer WhatsApp-Gruppe Mitglied, im Durchschnitt sind die WhatsApp-nutzenden Kinder dies bei 2,2 Gruppen (ebd., S. 39). Diese Gruppen setzen sich vor allem aus Freunden oder der Schulklasse zusammen. So gehören 37 Prozent der 6- bis 13-Jährigen WhatsApp-Nutzer einer WhatsApp-Klassengruppe an (ebd., S. 39). Ihre noch geringeren Lese- und Schreibfertigkeiten kompensieren Kinder im jüngeren Grundschulalter mittels der Sprachnachrichtenfunktion der Messenger (ebd., S. 15 f.).

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

In der späteren Kindheit nehmen die kommunikativen Medientätigkeiten insgesamt weiter zu und neben Telefonie und Textnachrichten werden weitere Medien kommunikativ genutzt. So gewinnen in der Altersgruppe ab 10 Jahren Soziale Netzwerk-, Foto- und Videoplattformen an Bedeutung. Die am häufigsten und ausführlichsten diskutierten Angebote sind WhatsApp, Instagram und Snapchat. Bildkommunikation hat in diesem Kontext große Relevanz. Insgesamt 32 Prozent der 6- bis 13-Jährigen verschicken regelmäßig Fotos und Videos am Smartphone (ebd., S. 16). Neben WhatsApp war laut DIVSI-Studie im Jahr 2016 auch Facebook ein relevantes Angebot für die kommunikativen Medientätigkeiten der 6- bis 13-Jährigen, etwa 20 Prozent der 12- bis 13-Jährigen nutzten Facebook. Schon bei den 6- bis 8-Jährigen, die das Internet nutzen, stand Facebook in der Liste der beliebtesten Internetseiten auf Rang neun. „Einen deutlichen Schub erhält die Nutzung von Online-Communitys wie Facebook zwischen dem elften und zwölften Lebensjahr: 10 % der 11-Jährigen, aber schon 40 % der 12-Jährigen kommunizieren über eine Online-Community mit anderen“ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 74).

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

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 bei WhatsApp seit der letzten Aktualisierung vor dem Wirksamwerden der Datenschutz-Grundverordnung bei 16 Jahren und bei Instagram, Snapchat und Facebook bei 13 Jahren.

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

Mit dem Übergang zum Jugendalter nehmen die Medientätigkeiten zur 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 etwas älteren 12- bis 14-Jährigen fokussieren auf die Medienangebote zur Kommunikation. Sie thematisieren Messenger, Chats und Soziale 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/Schubert/Wagner 2016b, S. 12 f.).

Laut JIM-Studie macht die Nutzung digitaler Medien zur Kommunikation bei 12- bis 19-Jährigen mit 35 Prozent den größten Anteil der Online-Nutzung aus und ist bei Mädchen (41 %) noch etwas stärker ausgeprägt als bei Jungen (30 %) (Feierabend et al. 2018, S. 32). Social-Media-Angebote haben dementsprechend eine zentrale Bedeutung in den Mediennutzungsstrukturen Jugendlicher. Sie werden von 82 Prozent der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig genutzt (Feierabend et al. 2017a, S. 57). Kommunikative Medientätigkeiten Jugendlicher stehen dabei im Kontext der großen Verbreitung und Bedeutung des Smartphones als zentrales Endgerät in dieser Altersgruppe.

82 Prozent der 10- bis 18-Jährigen nutzen das Smartphone, um Kurznachrichten zu schreiben (Bitkom Research GmbH 2017, S. 3). In dieser Altersphase werden alle Tätigkeiten mit dem Smartphone mit steigendem Alter häufiger ausgeführt. Dabei konstatiert das Autorenteam der KIM-Studie: „Die stärkste Dynamik zeigt sich hier beim Verschicken von Nachrichten“ (Feierabend et al. 2017c, S. 16). Bereits mehr als die Hälfte (56 %) der 12-bis 13-Jährigen verschickt täglich Nachrichten (ebd.). Laut JIM-Studie nutzen 95 Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals die Woche WhatsApp und 82 Prozent täglich (Feierabend et al. 2018, S. 38). Die Bitkom-Studie beschreibt für die Beliebtheit von WhatsApp einen Anstieg im Altersverlauf, der bei den 10- und 11-Jährigen bereits bei 72 Prozent liegt und bei den 14- und 15-Jährigen 95 Prozent erreicht. Als Werkzeug zur zwischenmenschlichen Kommunikation erreicht WhatsApp im Jugendalter damit hinsichtlich seiner Verbreitung einen Status, der einer Vollversorgung und Monopolstellung nahekommt (Bitkom Research GmbH 2017, S. 7).¹⁶

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook und YouTube werden am häufigsten zur sozialen Kommunikation genutzt

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

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

¹⁶ Auch hier gilt, dass diese Altersgruppe nach den aktuellen AGB des Betreibers von der Nutzung ausgeschlossen ist.



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 Messenger-Dienstes Snapchat und der Netzwerkplattform Instagram. 72 Prozent der in der JIM-Studie befragten Jugendlichen verschicken eigene Fotos mit Snapchat (Feierabend et al. 2018, S. 42). Dabei wird die Plattform Instagram von der Mehrheit zur Pflege des eigenen Freundschaftsnetzwerks genutzt. 82 Prozent der Jugendlichen „folgen“ häufig Leuten, die sie persönlich kennen. „Für die Nutzer von Instagram steht der Kontakt zum individuellen Umfeld eindeutig im Vordergrund [...]“ (Feierabend et al. 2017b, S. 37). 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

Herstellung und Gestaltung von Bildern und Videos

Bei den gestaltend-produzierenden Medientätigkeiten hat die Bildkommunikation, wie bereits angedeutet, 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, auf die für die Erstellung der ersten Auflage des Gefährdungsatlas fokussiert wurde, bisher nur einen verhältnismäßig oberflächlichen Einblick in produzierende Tätigkeiten von Kindern und Jugendlichen ermöglichen.

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 selten mit den Kindern oder eigenständig von den Kindern in Gebrauch genommen und in vielen Kindertagesstätten wird „eher eine rezeptionsorientierte sowie reproduktions-orientierte/reflexive Medienarbeit umgesetzt“ (Schubert/Eggert et al. 2018, S. 31; vgl. auch Institut für Demoskopie Allensbach 2014, S. 25, 32). Somit kommt nur eine Minderheit der Jüngsten in pädagogischen Einrichtungen wie Kindergarten und Vorschule mit gestaltend-produzierenden Medientätigkeiten wie Malen, Fotografieren und Filmen in Berührung (Schubert/Eggert et al. 2018, S. 23).

Wenig Daten zu 2- bis 6-Jährigen vorhanden

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

Im Grundschulalter und der späten Kindheit sind entsprechende Medientätigkeiten bereits weiter verbreitet: Fast jeder Zweite der 6- bis 13-jährigen Smartphone-Nutzenden macht Fotos oder Videos (Feierabend et al. 2017c, S. 15). 16 Prozent erstellen zumindest einmal pro Woche digitale Werke, indem sie am Tablet malen (ebd., S. 17). Bereits sieben Prozent der 6- bis 13-Jährigen produzieren selbst Videos für YouTube (ebd., S. 47).

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. Laut Bitkom-Studie nutzen 78 Prozent der 10- bis 18-Jährigen die Kamerafunktion des Smartphones (Bitkom Research GmbH 2017, S. 3). Die D21-Studie verweist darauf, dass für 42 Prozent der 14- bis 19-Jährigen Instagram eine wichtige Plattform für die Veröffentlichung und Verbreitung von Bildern in diesem Kontext ist (Initiative D21 e. V. 2018). In der zwischenmenschlichen Kommunikation spielt Snapchat eine wichtige Rolle. 72 Prozent der Mädchen und 59 Prozent der Jungen versenden häufig eigene Schnappschüsse an ihre über Snapchat vernetzten Freundeskreise (Feierabend et al. 2018, S. 42).

Jugendlichen verbreiten Bilder auf Instagram und über Snapchat

Neben dem Fotografieren gewinnt im Jugendalter auch das Erstellen, Posten und Kommentieren von Videos an Gewicht. Ein Drittel der in der JIM-Studie befragten Jugendlichen posten auf Instagram selbst häufig oder gelegentlich sog. Stories, 46 Prozent Fotos oder Videos. Die Hälfte kommentiert die Fotos oder Videos von anderen (Feierabend et al. 2018, S. 41). Eigene Videos stellt nur ein Prozent der Jugendlichen auf YouTube ein (ebd., S. 50).

Erstellen, Posten und Kommentieren von Videos wird wichtiger

Spiele als Ausgangspunkt oder Anker jugendkultureller Orientierung

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- und Interaktionsrisiken und Abhängigkeitsphänomene. Vor diesem Hintergrund werden im Folgenden Befunde dazu dargestellt, welche spielerischen Medientätigkeiten Kinder und Jugendliche im Altersverlauf mit Medien verfolgen.

Noch geringe Bedeutung von digitalen Spielen

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. Digitale Medien stehen dabei aber überwiegend (noch) nicht im Vordergrund. 84 Prozent der 3- bis 5-Jährigen haben nach Angaben der Haupterziehenden¹⁷ in der miniKIM-Studie noch keinerlei Erfahrungen mit digitalen Spielen gemacht (Feierabend et al. 2015b, S. 19). Jeweils jedes zehnte Kind zwischen 3 und 5 Jahren spielt mindestens mehrmals pro Woche digitale Spiele an PC, Laptop oder Konsole (Feierabend et al. 2017a, S. 55).

Spielkontext

Nach den Aussagen der Eltern zählen Computerspiele für nur vier Prozent der 2- bis 5-Jährigen zu ihren Lieblingsaktivitäten, Jungen sind hier stärker vertreten als Mädchen (5 % zu 2 %) (Feierabend et al. 2015b, S. 9). Digitale Spiele werden in diesem Alter etwa in gleichem Maß allein und im Beisein der Eltern gespielt (ebd., S. 11). Beim Spielen mit den mobilen Geräten Smartphone und Tablet sowie bei Online-Spielen überwiegt die gemeinsame Nutzung mit den Eltern (ebd.). Online-Spiele sind nur für ein Drittel der Kinder, die digitale Spiele nutzen, relevant (ebd., S. 19).

Tabletnutzung meist offline

Von den 15 Prozent der 2- bis 5-Jährigen, die Tablets benutzen, nutzen 61 Prozent digitale Spiele auf diesen Geräten. Games auf dem Tablet werden in diesem Alter ganz überwiegend im Offline-modus gespielt, womit die Internetnutzung nur eine geringe Rolle spielt (Feierabend et al. 2015b, S. 24). Etwa ein Zehntel der 4- und 5-Jährigen besitzt eine mobile Spielkonsole (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 79). Laut den Aussagen der Haupterzieher spielen zwölf Prozent der 4- und 5-Jährigen mehrmals pro Woche auf mobilen Spielkonsolen (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 89).

¹⁷ 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.

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). Die in der miniKIM befragten Eltern von 3- bis 5-Jährigen nannten überwiegend Spieletitel, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ohne Altersbeschränkung freigegeben sind und keine jugendgefährdenden oder entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte beinhalten (Feierabend et al. 2015b, S. 20).

Spieleauswahl und Altersfreigabe

Spielerische Medientätigkeiten in Grundschulalter und später Kindheit (6- bis 13-Jährige)

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. 2017c, S. 11). Für ein Fünftel der 6- bis 13-Jährigen zählen digitale Spiele zu ihren Lieblingsfreizeitbeschäftigungen (ebd., S. 13). Die Faszination für digitale Spiele steigert sich zwischen 6 und 13 Jahren deutlich: „Bei den Jüngsten spielt gut die Hälfte (55 %) regelmäßig, bei den Ältesten zählen 83 Prozent zu den regelmäßigen Nutzern (8–9 Jahre: 63 %, 10–11 Jahre: 76 %)“ (ebd., S. 55). Im Geschlechterverhältnis spielen fast doppelt so viele Jungen (29 %) wie Mädchen (16 %) der 6- bis 13-Jährigen täglich oder fast jeden Tag (ebd., S. 55).

Faszination für digitale Spiele steigt

41 Prozent der 6- bis 13-jährigen Spielerinnen und Spieler spielen täglich zwischen 30 und 60 Minuten. Dabei spielen die Jungen etwas länger als die Mädchen und die Spieldauer erhöht sich sukzessive mit dem Alter (ebd., S. 56).

Tägliche Spieldauer

Regelmäßig, d. h. mindestens einmal wöchentlich, werden von dieser Altersgruppe stationäre Spielkonsolen (50 %), Offline-Computerspiele (47 %) und tragbare Spielkonsolen (42 %) benutzt. Auch bei Online-Spielen steigt die Nutzungshäufigkeit mit dem Alter. So nutzen nur 17 Prozent der 6- bis 7-Jährigen regelmäßig, d. h. mindestens einmal in der Woche Online-Spiele, bei den 12- bis 13-Jährigen sind es dann bereits 37 Prozent (ebd., S. 56). Gut die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen spielt regelmäßig Spiele auf dem Mobiltelefon oder Smartphone und etwas mehr als ein Viertel (28 %) benutzt zum Spielen ein Tablet (ebd., S. 15).

Spielkonsole, PC- und Online-spiele regelmäßig genutzt

Digitale Spiele, sei es am Mobiltelefon oder Smartphone oder an PC, Konsole oder online, werden eher allein (35 %) als mit anderen zusammen (24 %) genutzt (ebd., S. 14). Allerdings sind spielerische Medientätigkeiten als Teil der Kinderkultur auch beliebt, wenn Gleichaltrige Zeit miteinander verbringen. Wenn 6- bis 13-Jährige mit Freunden zusammen sind, dann sind Computerspiele für gut jedes vierte Kind die relevanteste Medientätigkeit (ebd., S. 19).

Digitale Spiele werden oft allein, aber auch mit Freunden gespielt

Quellen für 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, SIMS, Minecraft und Mario Kart (ebd., S. 58). Um Online-Spiele zu finden, nutzen 44 Prozent der 6- bis 13-Jährigen Suchmaschinen (ebd., S. 48). Spielbegeisterte ältere Jungen zwischen 10 und 12 Jahren orientieren sich in der Vielzahl der Apps, Mods, Launcher und Server an den einschlägigen YouTubern, die auch in diesen Bereichen Tipps geben und Tricks verraten (Gebel/Schubert/Wagner 2016b, S. 20).

Alterskennzeichnung wird nicht immer beachtet

38 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 (Feierabend et al. 2017c, S. 58). Für die Wahrnehmung dieser Spiele kommt der Peergroup und auch den Eltern eine wichtige Rolle zu (ebd., S. 59). 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.

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

Nutzungsfrequenz und Spieldauer

Im Jugendalter bleiben die spielerischen Medientätigkeiten im Vergleich zur jüngeren Altersgruppe auf ähnlich hohem Niveau. Digitale Spiele werden an PC, Konsole, Tablet oder dem Smartphone von 58 Prozent der 12- bis 19-Jährigen zumindest mehrmals pro Woche genutzt (Feierabend et al. 2018, 55 f.). Insgesamt spielen Jugendliche nach eigener Schätzung wochentags durchschnittlich 103 Minuten, im Vergleich zu 2017 ist das ein Anstieg von 20 Prozent (2017: 84 Minuten). Es wird vermutet, dass die Spieldauer mit kurzfristigen Spieletrends zusammenhängt. Dabei spielen Jungen etwa 2,5-mal so lange wie Mädchen (146 gegenüber 57 Minuten) (ebd., S. 58).

Genutzte Endgeräte – je nach Geschlecht unterschiedlich häufig

Für ihre spielerischen Medientätigkeiten nutzen vor allem Mädchen das Mobiltelefon bzw. Smartphone (64 %) am häufigsten, Jungen hingegen eher den PC oder Laptop (41 %) (ebd., S. 57 f.). Smartphone-Spiele werden von 40 Prozent der Jugendlichen mehrmals pro Woche gespielt. Spiele an tragbaren oder stationären Konsolen werden von knapp einem Viertel mindestens mehrmals pro Woche genutzt. Spiele am stationären PC (offline) sind nur für 17 Prozent der Jugendlichen relevant (ebd., S. 56).

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 in der Schule erfahren. Andererseits

nutzen Kinder und Jugendliche das Internet auch wissens- und informationsorientiert, um in der Freizeit ihren Themeninteressen und Informationsbedürfnissen nachzugehen. Zum Themenfeld Schule oder Ausbildung sucht etwa jedes zehnte Kind mit 6 oder 7 Jahren Informationen im Internet, bei den 16- bis 18-Jährigen tun dies 84 Prozent (Bitkom Research GmbH 2017, S. 7). Thematisch übergreifend geben 67 Prozent der 10- bis 18-Jährigen an, ihr Wissen mithilfe des Internets erweitert zu haben (ebd., 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.

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 kennen. Laut FIM-Studie „suchen 13 Prozent der Eltern mindestens mehrmals pro Woche zusammen mit den Kindern etwas online“ (Feierabend et al. 2017a, S. 59).

Informationssuche zusammen mit den Eltern

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

Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten nehmen mit dem Beginn des Grundschulalters ihren Anfang und gewinnen dann immer mehr an Bedeutung. Bereits 69 Prozent der 6- bis 8-Jährigen nutzen gerne das Internet, um nach Informationen zu suchen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 73). „Mit zunehmendem Alter wird das Suchen und Recherchieren von Informationen, Bildern und Videos für Kinder wichtiger. Zwischen dem sechsten und dem siebten Lebensjahr verdoppelt sich der Anteil der Kinder, die Suchmaschinen nutzen“ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 74). Insgesamt verwenden 70 Prozent der 6- bis 13-Jährigen Internetnutzerrinnen und -nutzer regelmäßig Suchmaschinen (Feierabend et al. 2017c, S. 34). Google ist wenig überraschend die bekannteste Suchmaschine bei Kindern und 98 Prozent von ihnen bekannt, die Kindersuchmaschinen fragFINN und Blinde Kuh sind bei 58 Prozent bzw. 50 Prozent bekannt (ebd., S. 48).

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

Neben den Suchmaschinen erweist sich YouTube für die Altersgruppe als subjektiv wichtiges Angebot für ihre informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten. Insgesamt sieht sich jede bzw. jeder Vierte der 6- bis 13-Jährigen YouTube-Nutzer mindestens einmal wöchentlich Videos zu Schulthemen an, vor allem ältere Kinder ab 10 Jahren nutzen die Videoplattform informations- und wissensbezogen (10–11 Jahre: 24 %, 12–13 Jahre: 33 %) (ebd., S. 52). Tutorials, also Videos die Alltagserklärungen und Gebrauchsanweisungen liefern, nutzen 26 Prozent mindestens

YouTube als wichtige Informationsquelle

wöchentlich, ähnlich häufig werden Erklärvideos für Schule und Unterricht angesehen (24 %). Let's-play-Videos, in denen neue Games erklärt werden oder man anderen beim Spielen und Erreichen verschiedener Levels zusehen kann, schauen sich 21 Prozent wöchentlich an (ebd., S. 47). Kinder schätzen YouTube als Quelle für die Lösung praktischer Alltagsfragen und orientieren sich in vielerlei Hinsicht an ihren YouTube-Lieblingen (Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016, S. 13 f.).

Wissensbereiche

Die Suche nach Information und Wissen im Internet bezieht sich im Grundschulalter auf schulische wie auf Freizeitthemen. 51 Prozent der 6- bis 13-Jährigen verwenden Suchmaschinen für Schule und Hausaufgaben und 37 Prozent, um Infos über Prominente zu finden. Ein Drittel sucht nach Nachrichten und aktuellen Meldungen. Bei der Suche nach Unterstützung bei persönlichen Problemen setzen zwölf Prozent Suchmaschinen ein. (Feierabend et al. 2017c, S. 48)

Computernutzung in der Schule

Insgesamt finden informations- und wissensbezogene Medientätigkeiten von Kindern im Grundschulalter bei Weitem nicht flächendeckend in der Schule statt. Nur zwei Fünftel der 6- bis 13-Jährigen nutzen einen PC in der Schule (ebd., S. 29). Nur 27 Prozent der Grundschulen setzen Computer ein. Die PC-Nutzung in der Schule ist an weiterführenden Schulen (Haupt-/Realschule: 53 %, Gymnasium: 56 %) deutlich weiter verbreitet als an Grundschulen (ebd., S. 50). Die Nutzung von Computer und Internet als Mittel zur Informationssuche und zur Aneignung von Wissen findet eher zu Hause als in der Schule statt. 44 Prozent der 6- bis 13-Jährigen recherchieren allein für die Schule, 31 Prozent zusammen mit ihren Eltern (ebd., S. 52).

Lernprogramme und -spiele

Neben der Suche im Internet mittels Suchmaschinen und auf YouTube spielen auch Lernprogramme und -spiele eine Rolle bei den informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten. Knapp drei Viertel der in der DIVSI U9-Studie befragten Kinder (72 %) geben an, dass ihnen „das Lernen mit Lernprogrammen oder Lernspielen am Computer oder Tablet viel mehr Spaß [macht] als mit Papier und Büchern oder Heften“ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 26).

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

Quellen und Werkzeuge der Informationssuche sowie Themen werden vielfältiger und differenzierter

Im Jugendalter nehmen die informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten im Umfang deutlich zu und werden hinsichtlich der verwendeten Quellen und Werkzeuge vielfältiger und differenzierter. Ebenso wie die Wahrnehmung relevanter Onlinequellen zur Informationssuche und Wissensaneignung wird auch das Themenspektrum breiter und differenzierter und reicht nun von „aktuellem Weltgeschehen“ (56 %) über alltagskulturelle Themen wie Sport (28 %), Musik (45 %) und Stars (14 %) bis hin zu Umwelt (40 %) und welt- und bundespolitischen Themen (39 %) (Feierabend et al. 2017b, S. 16).

Ein Zehntel ihrer Online-Nutzung verwenden Jugendliche für informative Inhalte (Feierabend et al. 2018, S. 52). Laut JIM-Studie führen 85 Prozent der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig Online-Recherchen durch (ebd.). Die Bitkom-Studie weist aus, dass 84 Prozent der 16- bis 18-Jährigen im Internet nach Themen zu Schule und Ausbildung recherchieren. 64 Prozent suchen nach Informationen zu persönlichen Interessen (Bitkom Research GmbH 2017, S. 6). Durchschnittlich sitzen Jugendliche täglich etwa eine Dreiviertelstunde am Computer oder nutzen das Internet, um für die Schule zu arbeiten (Feierabend et al. 2017b, S. 52).

Anteil informationsorientierter
Mediennutzung

Während Grundschüler bei der Informationssuche überwiegend auf Suchmaschinen oder Lernsoftware zugreifen, wird das Spektrum an Quellen bei der Informationssuche im Jugendalter deutlich breiter. Suchmaschinen nutzen 85 Prozent der Jugendlichen mindestens mehrmals pro Woche. Darüber hinaus nehmen sie aber auch Social-Media-Angebote als Informationsquellen wahr. Zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen informieren sich themenbezogen bei YouTube, ein Drittel informiert sich auf Wikipedia, ein gutes Fünftel auf Nachrichtenportalen von Zeitungen und sieben Prozent lesen das Nachrichtenangebot von Online-Providern wie GMX, web.de oder T-Online (Feierabend et al. 2018, S. 52). Auch Facebook ist für 19 Prozent eine relevante Informationsquelle (Feierabend et al. 2018, S. 52). Für etwa 41 Prozent der Jugendlichen ist nach den Daten der JIM-Studie 2017 auch Instagram für die themenbezogenen Nutzung bedeutsam (Feierabend et al. 2017b, S. 37).

Quellen für Informationssuche

2.1.2.6 Rezeptive Medientätigkeiten

Rezeptive Medientätigkeiten sind traditionell im Kinderalltag wie auch in der Jugendkultur verankert. Zum Bilderbuch, Kinderfernsehen, Teen-Movie usw. sind auf der Angebotsseite mit 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 Medienuwendung in Alltagsverläufen. Über internationale Online-Portale und Streaming-Dienste stehen 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 werten sind. Schwerpunkte rezeptiver Medientätigkeiten im Altersverlauf werden nachfolgend entlang zentraler Befunde dargestellt.

Erweiterung des Angebots durch
Digitalisierung

Vorweg genommen sei, dass die Bedeutung von Social-Media-Plattformen für die rezeptiven Medientätigkeiten von Kindern und Jugendlichen auf der Grundlage der vorliegenden Studien schwer einzuschätzen ist (außer bei YouTube). Klar ist, dass 82 Prozent der Jugendlichen und bereits 24 Prozent der 6- bis 11-Jährigen

Daten zur rezeptiven
Social-Media-Nutzung

regelmäßig Social-Media-Angebote nutzen (Feierabend et al. 2017a, S. 57) und dass über die Plattformen Bewegtbild-, Bild- und Audioinhalte zugänglich sind. In welchem Umfang Kinder und Jugendliche diese Möglichkeiten wahrnehmen, wird nicht weiter differenziert. Differenziertere Befunde zur Nutzung dieser Angebote könnten beispielsweise hinsichtlich der Co-Nutzung mit Erwachsenen und der Vernetzung von Nutzenden untereinander hilfreich sein. So gibt es 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. Die gemeinsame familiäre Nutzung liegt laut Aussage der Eltern von 6- bis 11-Jährigen bei elf Prozent dieser Altersgruppe und bei 29 Prozent der 12- bis 19-Jährigen (ebd., S. 59). Mädchen nutzen zu einem etwas größeren Anteil Social-Media-Angebote gemeinsam mit den Eltern als Jungen (25 % gegenüber 16 %) (ebd.).

Ungeklärt: Praxis des Following

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 folgt häufig Stars und Prominenten auf Instagram (Feierabend et al. 2018, S. 40).

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 Quelle für Videos, die sie ihre Kinder ansehen lassen. Nach den Aussagen der Haupterziehenden schauen 4,8 Prozent der 4- bis 5-Jährigen mehrmals pro Woche Filme/Serien auf Streaming-Diensten (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 91) und 6,8 Prozent der 4- bis 5-Jährigen sehen sich mehrmals die Woche YouTube-Videos an (ebd., S. 88). Auch die FIM-Studie geht von etwa vier Prozent der 3- bis 5-Jährigen aus, die regelmäßig Videos bei YouTube oder auf ähnlichen Plattformen sehen. Das Abspielgerät ist dabei häufig das Smartphone der Eltern (Feierabend et al. 2017a, S. 55). 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. (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 73)

Rezeptive Medientätigkeiten in Grundschulalter und später Kindheit (6- bis 13-Jährige)

In der Altersgruppe der 6- bis 13-Jährigen zeigt sich auch bezüglich der rezeptiven Medientätigkeiten eine große Dynamik. 50 Prozent schauen regelmäßig YouTube-Videos (Feierabend et al. 2017c, S. 34). Bei den Jüngsten dieser Altersgruppe sind es 29 Prozent, bei den Ältesten bereits 82 Prozent (ebd., S. 45). Internetvideos werden oft zusammen mit Gleichaltrigen angesehen (ebd., S. 14). Auch die etwas jüngere Kinder-Medien-Studie von 2018 bestätigt dieses Bild: 34,8 Prozent der 6- bis 13-Jährigen schauen mehrmals pro Woche YouTube, wobei der Anteil im Altersverlauf von 22,2 Prozent bei den 6- bis 9-Jährigen bis auf 47,4 Prozent bei den 10- bis 13-Jährigen ansteigt. Die Bitkom-Studie kommt dagegen zu höheren Werten: Sie verzeichnet insgesamt 69 Prozent der 6- bis 7-Jährigen, die online Videos schauen (Bitkom Research GmbH 2017, S. 6).

YouTube-Videos werden mit zunehmendem Alter attraktiver

Das Ansehen von Fernsehsendungen aus dem linearen Fernsehen im Internet, also über Mediatheken oder andere Plattformen, ist nur für 31 Prozent der Internetnutzenden „überhaupt eine Option, die auch mit zunehmendem Alter der Kinder nicht wesentlich an Attraktivität gewinnt (nutze ich zumindest selten, 6–7 Jahre: 26 %, 12–13 Jahre: 37 %)“ (Feierabend et al. 2017c, S. 45 f.). Videostreaming-Dienste spielen insgesamt nur für 4,4 Prozent der Kinder im Grundschulalter eine Rolle, wobei der Anteil mit zunehmendem Alter ansteigt (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 58).

Mediatheken werden nur von einem Drittel genutzt

Musikhören ist nach dem Videoschauen die wichtigste rezeptive Medientätigkeit im Grundschulalter. 35 Prozent der 6- bis 13-Jährigen hören täglich Musik über CDs, MP3-Player oder über das Internet (Feierabend et al. 2017c, S. 26). 26 Prozent der 6- bis 13-Jährigen hören mindestens wöchentlich über das Internet Musik (ebd., S. 34). Die Kinder-Medien-Studie differenziert dieses Ergebnis und konstatiert, dass 16,5 Prozent der 6- bis 13-Jährigen mehrmals pro Woche Musik über Audio-Streaming-Dienste hören (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 60). Laut KIM-Studie hören 31 Prozent der Altersgruppe Hörspiele bzw. Hörbücher. Inwiefern dafür Online-Quellen oder -Dienste genutzt werden, wurde nicht erfasst.

Musikrezeption – klassisch und über Internetdienste

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).

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

Die rezeptiven Medientätigkeiten von Jugendlichen beziehen sich zu einem großen Teil auf Videos, die Jugendliche sich online verfügbar machen. Bereits die Jüngsten in dieser Altersgruppe, die

Rezeption von Online-Videos

12- und 13-Jährigen sehen mehrheitlich (60 %) mindestens mehrmals in der Woche Videos im Netz (Feierabend et al. 2017c, S. 12). Über die gesamte Altersspanne der 12- bis 19-Jährigen sehen 86 Prozent mindestens mehrmals pro Woche regelmäßig Online-Videos (Feierabend et al. 2017b, S. 13). Ähnliche Zahlen werden auch von anderen Mediennutzungsstudien bestätigt (Bitkom Research GmbH 2017, S. 6, Initiative D21 e. V. 2018, S. 17).

YouTube als beliebtestes Angebot für Online-Videos

Ganz eindeutig im Vordergrund der rezeptiven Online-Video-Rezeption steht YouTube. In der JIM-Studie wird die Video-plattform als beliebtestes Angebot – als „uneinholbar an erster Stelle“ stehend – geführt (Feierabend et al. 2017b, S. 32, vgl. auch Feierabend et al. 2018, S. 35). 60 Prozent der Jugendlichen nutzen YouTube mindestens mehrmals pro Woche (ebd., S. 46). Die Bitkom-Studie beschreibt den Anstieg der YouTube-Nutzung im Altersverlauf: etwa zwei Drittel (67 %) der befragten 12- und 13-Jährigen nutzen YouTube, 67 Prozent der 14- und 15-Jährigen und 76 Prozent der 16- bis 18-Jährigen (Bitkom Research GmbH 2017, S. 7). Bei Jugendlichen beliebte Genres von YouTube-Videos sind Musikvideos (54 %), Comedy (35 %) und lustige Clips (41 %), Let's Plays (32 %), aktuelle Nachrichten (23 %), Sportvideos (24 %), Tutorials (19 %) und Videos zu Mode/Beauty (18 %) (Feierabend et al. 2018, S. 49).

Online-Streaming-Dienste

Andere Quellen für Bewegbild sind aus der Sicht von Jugendlichen zwar weniger bedeutend als YouTube, aber nicht irrelevant. Knapp die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen nutzt mindestens mehrmals pro Woche Netflix (Feierabend et al. 2018). Ein Hintergrund dafür könnte die Beliebtheit von Serien und Filmen aus dem anglo-amerikanischen 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 22 Prozent mindestens mehrmals pro Woche genutzt (Feierabend et al. 2018, S. 46). Erstmals wurde in der JIM-Studie 2018 auch das sogenannte Binge Watching, also das 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.

Musikrezeption: lieber Audio-Streaming-Dienste als Radio und YouTube

Musikhören zählt für 91 Prozent der in der FIM-Studie befragten Jugendlichen zu den regelmäßigen Medientätigkeiten (Feierabend et al. 2017a, S. 57). Laut Bitkom-Studie nutzen 83 Prozent der 10- bis 18-Jährigen ihr Smartphone zum Musikhören (Bitkom Research GmbH 2017, S. 3). Mehr als die Hälfte greift auf Audio-Streaming-Dienste zu, um Musik zu hören. 62 Prozent hören mindestens mehrmals pro Woche über Streaming-Dienste Musik, 49 Prozent täglich (Feierabend et al. 2018, S. 22). Musik-Streaming-Dienste werden laut der aktuellsten JIM-Studie erstmals lieber genutzt als Radio oder YouTube. Aber auch die Videoplattform YouTube ist für Jugendliche eine relevante Quelle für Musik.

57 Prozent der Jugendlichen nutzen mindestens mehrmals pro Woche YouTube zum Musikhören, 32 Prozent täglich (Feierabend et al. 2018, S. 22).

2.1.2.7 Konsumorientierte Medientätigkeiten

Konsumierende Medientätigkeiten wie Bestell- und Kaufvorgänge und sonstige Aktivitäten in und um Online-Shops werden in den hier zugrunde liegenden Mediennutzungsstudien wenig thematisiert. Bereits 78 Prozent der 6-Jährigen und 90 Prozent der 8-Jährigen ist bewusst, dass man im Internet etwas kaufen kann (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 67 f.). Von den 6- bis 8-Jährigen gibt ein Fünftel an, im Internet nach Sachen zu suchen, die sie kaufen wollen, bei den 12- bis 13-Jährigen trifft dies bereits auf annähernd die Hälfte (47 %) zu (Feierabend et al. 2017c, S. 49). Von den 10- bis 15-Jährigen informieren sich 60,8 Prozent im Internet über Waren und Dienstleistungen (Bundeszentrale für politische Bildung 2018, S. 213). Fast allen Jugendlichen ist bereits eine Produktdarstellung bei YouTube aufgefallen und 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).

Zu tatsächlichen Internetkäufen von Kindern und Jugendlichen liegen widersprüchliche Angaben vor. 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 (ebd.).

Darauf, dass konsumorientierte Tätigkeiten bei Kindern und Jugendlichen bereits relevant sind, verweisen auch die Ergebnisse einer qualitativen Studie aus dem Jahr 2014. Mehr als drei Viertel (38 von 49) der befragten Mädchen und Jungen im Alter zwischen zwölf und 15 Jahren hatten demnach bereits Erfahrungen mit Käufen im Internet gemacht (Brüggen et al. 2014b).

Suche nach Informationen zu Waren und Dienstleistungen

Datenlage zu (unbeabsichtigten) Internetkäufen

Konsumorientierte Tätigkeiten bereits relevant

2.1.2.8 Mediengeräte – Zugang und Besitz von Kindern und Jugendlichen

Flächendeckender Zugang zu onlinefähigen Mediengeräten

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, einen Fernseher und ein Radiogerät (Feierabend et al. 2017a, S. 50). Weitere Mediengeräte wie z. B. Spielkonsolen finden sich dagegen mit 70 Prozent bereits deutlich seltener im Haushalt (ebd.). Zugang zu onlinefähigen Mediengeräten haben Kinder damit flächendeckend von Anfang an. Der tatsächliche Umgang damit und der eigene Besitz von Mediengeräten differenzieren sich aber altersbezogen.

Smartphone- und Tabletnutzung der Jüngsten über Eltern

Smartphones und Tablets

Smartphones und Tablets sind Kindern in der jüngsten Altersgruppe (2- bis 6-Jährige) zunächst über die Geräte ihrer Eltern zugänglich. Laut DIVSI U9 beschäftigen sich bereits 23 Prozent der 3-Jährigen Kinder mit dem Smartphone (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 60), allerdings dann überwiegend im Offline-Modus. Auf die Frage, wie lange die Kinder am Tag das Smartphone nutzen, wählen die Haupterziehenden von 2- bis 5-Jährigen mit 76 Prozent überwiegend die Option „0 bis 30 Minuten“ (Büsching/Riedel 2017, S. 38). Eine kleine Gruppe von drei Prozent wählt eine Kontaktzeit zwischen einer halben und einer Stunde. Mit acht Elternteilen (0,39 %) wählt eine sehr kleine Gruppe der Eltern deutlich höhere Kontaktzeiten und mit 20 Prozent verzichtet die zweitgrößte Gruppe auf eine Angabe (ebd.).

Mobil- und Smartphonebesitz im Grundschulalter

Mit dem Eintritt ins Grundschulalter haben deutlich mehr Kinder ein Mobiltelefon, 2017 hatten schon über die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen ein eigenes Mobiltelefon und mit 32 Prozent eine große Gruppe auch ein Smartphone (Feierabend et al. 2017c, S. 8). 42 Prozent der befragten Kinder setzen das Mobiltelefon täglich ein (ebd., S. 10). Auch innerhalb der Altersgruppe ist eine differenzierte Betrachtung der Smartphone-Nutzung sinnvoll. Sind es bei den 6- bis 7-Jährigen 38 Prozent der Kinder, die ein Smartphone nutzen, so steigt die Anzahl bei den 10- bis 11-Jährigen bereits auf 67 Prozent (Bitkom Research GmbH 2017, S. 1). Bei den 10- bis 13-Jährigen sind es bereits 83 Prozent, die ein Smartphone besitzen (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 44). Hinsichtlich der täglichen Dauer der Beschäftigung mit dem Smartphone wählen die Eltern der 6- bis 10-Jährigen abermals überwiegend die Option 0 bis 30 Minuten Kontaktzeit (Büsching/Riedel 2017, S. 43). Nur ein kleiner Prozentanteil dieser Altersgruppe ist auch im Besitz eines Tablets.

Ab 12 Jahren ist das eigene Smartphone Standard

Für Jugendliche ab 12 Jahren gehört das Smartphone zur Standardausstattung. So besitzen 88 Prozent der 12- bis 13-Jährigen, 92 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und bereits 94 Prozent der 16- bis 18-Jährigen ein eigenes Gerät (Bitkom Research GmbH 2017, S. 1).

Für 79 Prozent der Jugendlichen ist das Smartphone auch das Gerät, mit dem sie das Internet am häufigsten nutzen (Feierabend et al. 2018, S. 26). 94 Prozent der Jugendlichen nutzen ihr Smartphone täglich (Feierabend et al. 2018, S. 13), wobei 65 Prozent der 12- bis 14-Jährigen angeben, das Smartphone über eine Stunde am Tag zu verwenden (Büsching/Riedel 2017, S. 44 f.).

Genutzt werden das Smartphone und Tablet für:

- kommunikative Tätigkeiten ▶ S. 38
- gestaltend-produzierende Tätigkeiten ▶ S. 42
- spielerische Tätigkeiten ▶ S. 44
- informations- und wissensorientierte Tätigkeiten ▶ S. 46
- rezeptive Tätigkeiten ▶ S. 49
- konsumorientierte Tätigkeiten ▶ S. 53

Spielkonsolen

Auffällig ist, dass die Ausstattung mit Spielkonsolen tendenziell leicht rückläufig ist. Im Vergleich zu 2011 weisen die Daten der FIM 2016 für die Gruppe der 6- bis 19-Jährigen einen Rückgang des Gerätebesitzes von 61 auf 55 Prozent aus. Spielkonsolen spielen aber weiterhin eine große Rolle und sind bei den 6- bis 11-Jährigen noch vor dem Smartphone das häufigste Gerät im eigenen Besitz (Feierabend et al. 2017a, S. 51 f.).

Spielkonsolen spielen bei den 2- bis 5-Jährigen nur für wenige eine große Rolle. Drei bzw. sechs Prozent haben eine stationäre bzw. tragbare Konsole (Feierabend et al. 2015b, S. 6). Vier Prozent der Kinder dieser Altersgruppe zählen Konsolenspiele zu ihren Lieblingstätigkeiten (ebd., S. 9) und drei Prozent der Kinder könnten laut Aussage der Haupterziehenden am wenigsten auf Konsolenspiele verzichten (ebd., S. 12). Unter den Spielenden finden sich doppelt so häufig Jungen wie Mädchen (ebd., S. 9).

Bei den 6- bis 13-Jährigen haben 44 Prozent der Kinder eine eigene Konsole (ebd., S. 8). Ergänzende Daten legen nahe, dass ein Anstieg rund um den zehnten Geburtstag stattfindet. So besitzen 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 mehrmals pro Woche (ebd., S. 56) bzw. 60 Prozent beschäftigen sich regelmäßig mit Spielkonsolen (Feierabend et al. 2017c, S. 11). Dabei nutzen 14 Prozent der 6- bis 13-Jährigen Internetsnutzer das Internet mit der Spielkonsole (ebd., S. 31).

Im Jugendalter besitzt knapp die Hälfte eine eigene Spielkonsole (stationäre: 46 %, tragbare: 45 %). Der Anteil stationärer Spielkonsolen ist bei Jungen mit 61 Prozent doppelt so hoch wie bei Mädchen (Feierabend et al. 2018, S. 8 f.).

Genutzt werden Spielkonsolen für:

- spielerische Tätigkeiten ▶ S. 44
- rezeptive Tätigkeiten ▶ S. 49

Ausstattung mit Spielkonsolen leicht rückläufig

Geringe Bedeutung der Spielkonsolen bei den Jüngsten

Anstieg bei eigenen Konsolen um den zehnten Geburtstag

Spielkonsolen bei Jugendlichen

Geringe Bedeutung von Computer und Co. für die Jüngsten

Computer/PC und Laptop

Obwohl in nahezu allen Haushalten mit Kindern ein Computer oder Laptop vorhanden ist (Feierabend et al. 2017a, S. 50), legen die vorliegenden Studien nahe, dass diese Geräte für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter zunächst noch eine geringe Relevanz für das eigene Medienhandeln besitzen. So hat mit 85 Prozent die Mehrheit der jungen Kinder noch überhaupt keine Erfahrungen mit dem Computer gesammelt (Feierabend et al. 2015b, S. 21). Bei den 5-Jährigen besitzen aber bereits 27 Prozent einen eigenen Kinder-Lerncomputer (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 59). In den Betreuungseinrichtungen für 2- bis 5-Jährige haben 13 Prozent der Kinder Zugriff auf einen Computer (Feierabend et al. 2015b, S. 29) – ob und mit welcher Häufigkeit dieser allerdings zum Einsatz kommt, ist unklar.

Einschnitt: Eintritt ins Schulalter

Mit dem Eintritt ins Schulalter ist ein deutlicher Umbruch in der Nutzung von Computern, Notebooks und Laptops erkennbar. Bereits über fünf Prozent der Kinder ab 6 Jahren besitzen einen eigenen Computer; bei den 10- bis 13-Jährigen sind es schon 38 Prozent (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 44). Darüber hinaus haben fast alle Zugriff auf mindestens einen Computer im Haushalt. Drei Viertel 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 48 Prozent bei den 6- bis 7-Jährigen auf 98 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2017c, S. 28). Die Nutzung von Kinder-Lerncomputern nimmt mit steigendem Alter ab. So besitzen nur noch zehn Prozent der 8-Jährigen ein solches Gerät (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 59). Der Einsatz des Computers in der Grundschule selbst fällt dabei deutlich geringer aus. Nur 27 Prozent der deutschen Grundschulen setzen den Computer tatsächlich im Unterricht ein (Feierabend et al. 2017c, S. 50). Das Schreiben von Texten steht zwar in diesen Schulen noch an erster Stelle, ist aber dicht gefolgt vom Recherchieren im Internet (ebd.). Die Nutzung von Computer und Internet als Mittel zur Wissensvermittlung findet also eher zu Hause als in der Schule statt (ebd., S. 52).

Nahezu alle Jugendlichen nutzen mindestens „selten“ einen Computer (ebd., S. 28). Häufiger ist dies ein Laptop als ein PC (ebd., S. 7). Im Vergleich zu den Vorjahresehebungen der JIM-Studien zeigt sich damit eine rückläufige Tendenz: Während bei Smartphones nahezu von einer Vollausrüstung Jugendlicher ausgegangen werden kann, besitzen nur 71 Prozent einen eigenen Rechner (Feierabend et al. 2018, S. 8). Mit PC oder Laptop gehen nur acht Prozent bzw. sechs Prozent der Jugendlichen häufig ins Internet (ebd., S. 26).

Genutzt werden Computer/PC und Laptop für:

- kommunikative Tätigkeiten ► S. 38
- gestaltend-produzierende Tätigkeiten ► S. 42
- spielerische Tätigkeiten ► S. 44

- informations- und wissensorientierte Tätigkeiten ▶ S. 46
- rezeptive Tätigkeiten ▶ S. 49
- konsumorientierte Tätigkeiten ▶ S. 53

2.1.2.9 Angebote und Dienste im Fokus von Kindern und Jugendlichen

Über die verschiedenen Geräte sind Kindern (und Jugendlichen) zum einen 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, die dann bei Jugendlichen im Fokus stehen. 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/Lübbesmeyer et al. 2018)¹⁸.

Zuwendung zu ungeeigneten Angeboten bei älteren Kindern

Kinderangebote

Viele Kinder erforschen zunächst die Online-Angebote der großen Kinderfernsehsender. So sind die Internetseiten von Toggo (SuperRTL) und KiKA besonders beliebt bei den 6- bis 8-Jährigen. An dritter Stelle folgt bei Kindern in diesem Alter die Spieleseite SpielAffe (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 73). Tendenziell besuchen Kinder aus Familien mit höheren Bildungsabschlüssen häufiger Internetseiten von öffentlich-rechtlichen oder nichtkommerziellen Anbietern (ebd.).

Beliebt: Angebote der Kinderfernsehsender und SpielAffe

Mit wachsender Lese- und Schreibkompetenz bewegen sich Grundschul Kinder zunehmend freier im Netz. 46 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen weiterhin regelmäßig spezielle Kinderseiten, wobei ältere Kinder diese immer seltener besuchen (Feierabend et al. 2017c, S. 34). Über die Hälfte der Kinder kennt (Kinder-)Suchmaschinen wie fragFINN und Blinde Kuh und nutzt diese regelmäßig für Schule und Hausaufgaben (ebd., S. 48).

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

Videoportale

Laut der FIM-Studie schauten 2016 vier Prozent der 3- bis 5-Jährigen regelmäßig, also mehrmals pro Woche, Videos im Internet (Feierabend et al. 2017a, S. 55). Die aktuelle Kinder-Medien-Studie aus dem Jahr 2018 lässt einen leichten Anstieg vermuten: Hiernach schauen acht Prozent der 4- bis 5-Jährigen regelmäßig Videos (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 88).

Internet-Video-Nutzung nimmt bei den Jüngsten zu

Die Nutzung von Videoportalen steigt ab der Grundschulzeit rapide: Zu Beginn sehen über die Hälfte der Kinder zumindest selten Online-Videos an, bei den 13-Jährigen sind es bereits 82 Prozent (Feierabend et al. 2017c, S. 45). Etwa ein Drittel der

Nutzung von Videoportalen steigt mit dem Alter stark an

¹⁸ Zu entsprechenden Kriterien siehe auch Erfurter Netcode (2011) und Seitenstark e. V. (o. J.).

6- bis 13-Jährigen gibt an, mindestens wöchentlich Videos im Internet (häufig mit Gleichaltrigen) zu schauen. Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es sogar 60 Prozent (ebd., S. 11 f.). Bei den 16- bis 18-Jährigen sind es bereits 84 Prozent, die Filme, Serien oder Clips online schauen (Bitkom Research GmbH 2017, S. 7 f.).

Funktionen der Videoportale für Kinder

Dabei erfüllen die Videoportale für Kinder unterschiedliche Funktionen. Am häufigsten schauen sie humoristische Clips oder Musikvideos (Feierabend et al. 2017c, S. 47). Darüber hinaus nutzen insbesondere Kinder ab 10 Jahren (10–11 Jahre: 24 %, 12–13 Jahre: 33 %) YouTube zur Informationsgewinnung für Schulthemen (ebd., S. 52) oder zu Alltagsfragen: 26 Prozent der Befragten schauen mindestens wöchentlich Tutorials (ebd., S. 47). Je nach Erhebung sehen sich zwischen zwölf und 26 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. 2018, S. 59; Feierabend et al. 2017c, S. 34).

Beliebteste Plattform: YouTube

Die mit Abstand beliebteste Internetseite und einflussreichste Plattform für Bewegtbildangebote ist YouTube (Feierabend et al. 2018, S. 46). 17 Prozent der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2017c, S. 34) und 64 Prozent der 12- bis 19-Jährigen nutzen YouTube täglich (Feierabend et al. 2018, S. 48). Etwa ein Drittel der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2017c, S. 35) und etwas weniger als zwei Drittel (70 % der Jungen und 55 % der Mädchen) der 12- bis 19-Jährigen (Feierabend et al. 2018, S. 35) geben YouTube als eine ihrer Lieblingsseiten an. Bei den Jugendlichen verliert die Seite jedoch mit zunehmendem Alter an Bedeutung (Feierabend et al. 2018, S. 35). Obwohl sie YouTube weiterhin als eines ihrer liebsten Angebote benennen, gehört das Videoportal für nur ein Drittel der Befragten zwischen zwölf und 19 Jahren zu den drei wichtigsten Apps (Feierabend et al. 2018, S. 37).

Funktionen von YouTube

YouTube wird von Jugendlichen insbesondere auch zum Musikhören genutzt: 57 Prozent der Befragten gaben an, mindestens mehrmals pro Woche Musik auf YouTube zu hören, 32 Prozent sogar täglich (Feierabend et al. 2018, S. 22). Auch Fernsehsendungen werden von 18 Prozent der 12- bis 19-Jährigen über YouTube geschaut (Feierabend et al. 2018, S. 44). Interessanterweise wird YouTube sogar von neun Prozent genannt, wenn man die Zielgruppe nach ihrem liebsten oder zweitliebsten TV-Programm fragt (Feierabend et al. 2017a, S. 65).

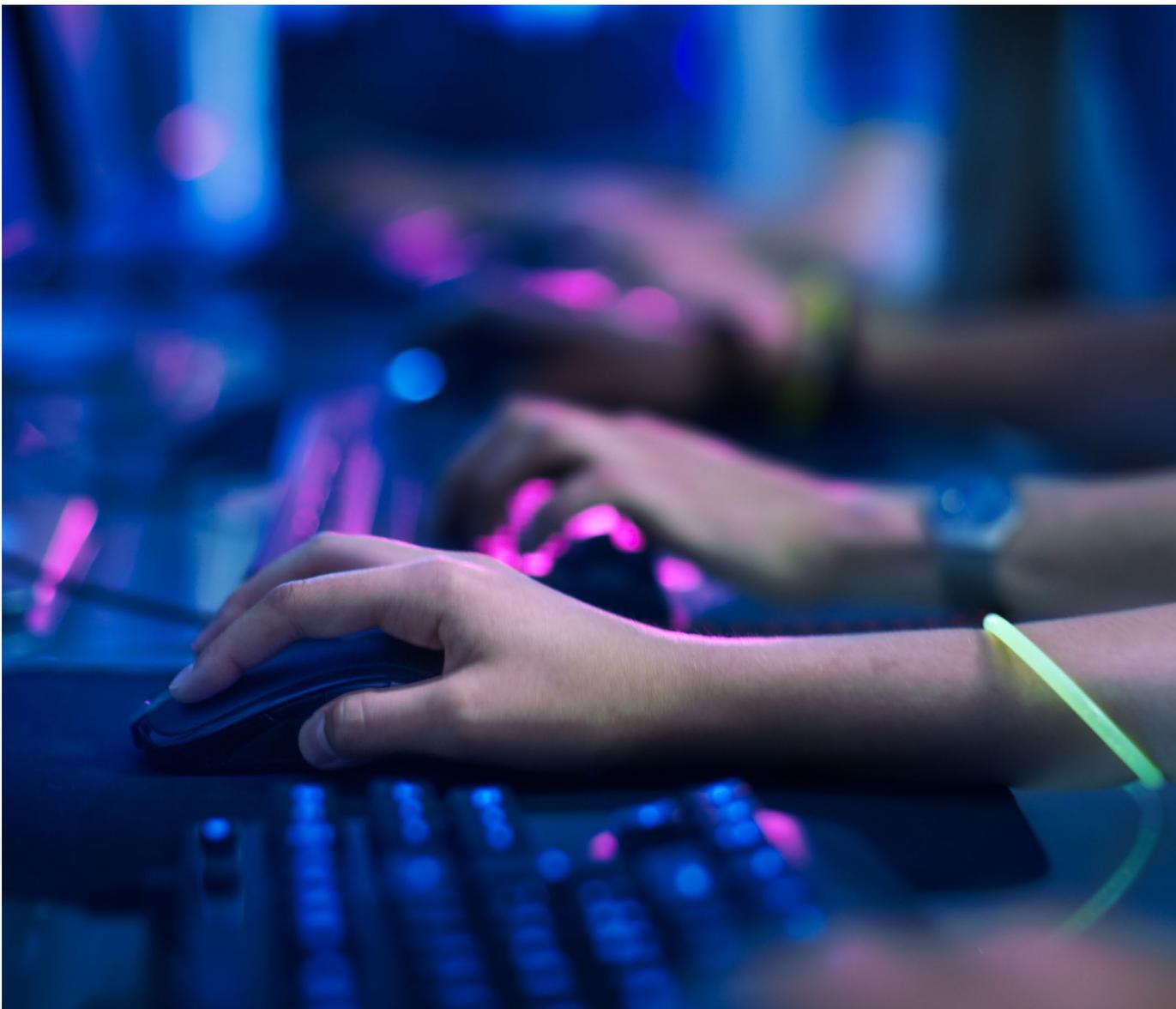
Insgesamt nutzen Jungen YouTube häufiger als Mädchen (63 % gegenüber 56 % regelmäßige Nutzung). Jugendliche schauen am häufigsten Musikvideos (54 %) oder lustige Clips (41 %). Ausschließlich Mode- und Beauty-Videos sind bei Mädchen beliebter als bei Jungen (Feierabend et al. 2018, S. 49). Bei den Jungen führen die Genres Let's Play sowie Action-Cam- und Sportvideos (Feierabend et al. 2017b, S. 43 f.). Etwa zwei von drei Jugendlichen verwenden YouTube-Videos regelmäßig, um sich über Themen zu informieren (Feierabend et al. 2018, S. 52).

36 Prozent der Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren nennen einen YouTube-Star als persönlichen Lieblingsstar (Bitkom Research GmbH 2017, S. 9). 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 (Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016). Besondere Anziehungskraft übten bei 6- bis 13-jährigen Mädchen im Jahr 2016 die Angebote Bibis Beauty Place (18 %) und DagiBee (15 %) aus. Bei den Jungen waren die Meinungen insgesamt geteilter, wobei Dner (9 %) und Gronkh (5 %) am häufigsten genannt wurden. Sieben Prozent der Kinder produzieren selbst Videos für YouTube (Feierabend et al. 2017c, S. 47).

Die Bedeutung der YouTube-Stars

Die registrierte Nutzung von YouTube ist laut Nutzungsbedingungen des Anbieters erst ab einem Mindestalter von 16 Jahren vorgesehen (siehe <https://www.kompass-social.media>). Die Altersangabe kann jedoch bei der Anmeldung ohne weitere Prüfung selbst vorgenommen werden.

Eigentliches Mindestalter für YouTube: 16 Jahre



WhatsApp

WhatsApp-Nutzung immer früher

Auch WhatsApp nimmt seit einigen Jahren rapide an Bedeutung für Kinder und Jugendliche zu, wobei der regelmäßige Gebrauch der App immer früher beginnt: Waren es 2014 noch 20 Prozent der 8-Jährigen und 34 Prozent der 10-Jährigen, die WhatsApp nutzten (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 72), waren es 2016 bereits 41 Prozent aller 6- bis 13-Jährigen, die jeden oder fast jeden Tag WhatsApp-Nachrichten verschickten (Feierabend et al. 2017c, S. 34). Jedes vierte Kind zwischen 6 und 7 Jahren und vier von fünf der 12- bis 13-Jährigen nutzen WhatsApp regelmäßig (ebd., S. 35). Auch für die tägliche Kommunikation mit Gleichaltrigen wird zunehmend WhatsApp genutzt: von drei Prozent der 6- bis 7-Jährigen bis zu 64 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen (ebd., S. 38). Dabei findet die Kommunikation nicht nur zu zweit, sondern vermehrt in Gruppen statt. 75 Prozent der WhatsApp-Nutzenden sind in mindestens einer WhatsApp-Gruppe, die vor allem aus dem Freundeskreis oder der Schulklasse gebildet werden. Darüber hinaus sind auch Gruppen mit Eltern oder dem Sportverein üblich (ebd., S. 39). Acht von zehn Kindern bzw. Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren (82 %) nutzen die App täglich, 95 Prozent mindestens mehrmals pro Woche (Feierabend et al. 2018, S. 38).

WhatsApp ab 10 Jahren beliebteste App

Passend zu diesem Trend ist WhatsApp mit Abstand die beliebteste und wichtigste App für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren (Bitkom Research GmbH 2017, S. 8; Feierabend et al. 2018, S. 36 f.).

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 16 Jahre

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 (siehe <https://www.kompass-social.media>). Das Alter der Nutzenden wird allerdings derzeit nicht verifiziert.

Facebook

Facebook ab 10 Jahren relevant

Die steigende Bedeutung von Online-Communitys und Messenger-Diensten für Kinder ab 10 Jahren zeigt sich bei Facebook besonders deutlich. Dabei gehören Facebook und WhatsApp zu den bekanntesten und am häufigsten genutzten Angeboten bei 8-Jährigen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 71). Jedes vierte Kind im Alter von 10 bis 11 Jahren kann bereits über (zumindest wenige) eigene Erfahrungen mit Facebook berichten. Das Durchschnittsalter für die Erstanmeldung der in der KIM-Studie befragten Facebook-Nutzenden liegt bei 10,3 Jahren (Feierabend et al. 2017c, S. 41). 2014 waren es nur zehn Prozent der Kinder mit 11 Jahren und 40 Prozent der 12-Jährigen, die Facebook zur Kommunikation mit anderen nutzten (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, S. 72).

Unterschiedliche Daten zur Nutzung

Allerdings muss zwischen der Art und Intensität der Facebook-Nutzung unterschieden werden, was in verschiedenen Studien zu unterschiedlichen Ergebnissen führt: Wenn Kinder gefragt werden, ob sie bereits Erfahrungen mit Facebook gemacht haben bzw.

ob sie Facebook zumindest selten nutzen, bejahen dies 24 Prozent der 10- bis 11-Jährigen und sogar 51 Prozent der 12- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2017c, S. 41). Wird dieselbe Zielgruppe jedoch danach befragt, welche Netzwerke bzw. Messenger sie nutzen, nennen lediglich fünf Prozent der 10- bis 11-Jährigen und nur 20 Prozent der 12- bis 13-Jährigen Facebook (Bitkom Research GmbH 2017, S. 8). Gemeinsam ist den Studien, dass sie einen deutlichen Schub der Relevanz von Facebook zwischen dem Alter von 10 und 12 Jahren feststellen. Wird der Fokus ausschließlich auf interneterfahrene Kinder zwischen 6 und 13 Jahren begrenzt, gaben 2016 17 Prozent an, Facebook täglich zu verwenden (Feierabend et al. 2017c, S. 34).

Facebook dient ihnen laut KIM 2016 vor allem zum Versenden privater Nachrichten (73 %) und Posten aktueller Tätigkeiten (59 %). Daneben wird die Plattform zum Einstellen eigenen Bildmaterials (41 %), zum Spielen (34 %) oder zur Recherche über andere Personen (34 %) verwendet (Feierabend et al. 2017c, S. 42). Auch wenn die Mehrheit der 6- bis 13-Jährigen grundsätzlich zurückhaltend mit dem Hochladen sensibler Daten wie Bildmaterial, E-Mail-Adresse oder Telefonnummer ist, steigt mit zunehmendem Alter die Anzahl entsprechender Veröffentlichungen (ebd., S. 66). So haben nur 20 Prozent der 6- und 7-Jährigen eigene Fotos oder Filme im Internet veröffentlicht, bei den 12- und 13-Jährigen sind dies bereits 50 Prozent (ebd.). Dies könnte auch mit der Vorbildfunktion der Haupterziehenden zusammenhängen, welche teilweise selbst sensible Informationen über ihre Kinder bei Online-Communitys hochladen (Feierabend et al. 2015b, S. 30).

Auch wenn die Anmelde- und Nutzungszahlen von Facebook insgesamt rückläufig sind, ist das Netzwerk für Jugendliche weiterhin von Relevanz. So gaben 2015 noch 51 Prozent der 12- bis 19-Jährigen an, Facebook regelmäßig zu nutzen, 2016 waren es nur noch 43 Prozent und 2017 25 Prozent – also war immer noch jede vierte Person zwischen 12 und 19 Jahren mindestens mehrmals pro Woche auf Facebook aktiv, 17 Prozent sogar täglich (Feierabend et al. 2017b, S. 35). 2018 nutzten allerdings nur noch 15 Prozent Facebook regelmäßig (Feierabend et al. 2018, S. 38). Grundsätzlich verwenden dabei ältere Jugendliche das Netzwerk häufiger: Im Jahr 2017 nutzten 20 Prozent der 12- bis 13-Jährigen und 65 Prozent der 16- bis 18-Jährigen Facebook (Bitkom Research GmbH 2017, S. 8).

Facebook dient den Jugendlichen neben den bereits bei Kindern genannten Tätigkeiten auch häufig zur Information über aktuelle Ereignisse. 18 Prozent der Jugendlichen geben an, auf Facebook häufig über diese informiert zu werden (Feierabend et al. 2017b, S. 17).

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 (siehe <https://www.kompass-social.media>). Das Alter der Nutzenden wird bei der Anmeldung nicht überprüft.

Funktionen von Facebook und Veröffentlichung sensibler Daten

Facebook-Nutzung rückläufig, aber immer noch relevant

Facebook als Informationsquelle

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

Vor allem bei Jugendlichen beliebt

Instagram

Instagram ist vor allem bei Jugendlichen beliebt. Hier gehen die Zahlen der Studien jedoch teils weit auseinander: Laut der D21-Digital-Index Studie nutzten 2016/2017 42 Prozent der 14- bis 19-Jährigen Instagram (Initiative D21 e. V. 2018, S. 20). Laut der Befragung „Jung und digital“ aus dem Jahr 2017 nutzten knapp die Hälfte der 14- bis 18-Jährigen (51 % der 14- bis 15-Jährigen) die Plattform (Bitkom Research GmbH 2017, S. 8). In der JIM-Studie aus demselben Jahr gaben sogar 68 Prozent der 14- bis 15-Jährigen an, täglich oder mehrmals die Woche Instagram zu nutzen (Altersgruppen 12 bis 19 Jahre insgesamt: 57 % mehrmals pro Woche und 44 % täglich). In derselben Studie wurde auch ein Unterschied zwischen Jungen und Mädchen in der Nutzung der App festgestellt: Demnach verwendeten 63 Prozent der Mädchen und 51 Prozent der Jungen die Plattform regelmäßig (Feierabend et al. 2017b, S. 35). Entsprechend der JIM-Studie von 2018 belegt Instagram derzeit den dritten Platz der beliebtesten Internetangebote für 12- bis 19-Jährige: mit Nominierungen von 45 Prozent der Mädchen und 17 Prozent der Jungen (Feierabend et al. 2018, S. 35).

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

Instagram weist in den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) ein Mindestalter von 13 Jahren aus (siehe <https://www.kompass-social.media>). Eine Verifikation des Alters wird seitens des Anbieters allerdings nicht vorgenommen.

Vor allem von Jugendlichen verwendet

Snapchat

Snapchat wird wie Instagram speziell von Jugendlichen verwendet: 20 Prozent der 12- bis 13-Jährigen, 40 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 45 Prozent der 16- bis 18-Jährigen nutzen Snapchat (Bitkom Research GmbH 2017, S. 8). Auch hier stellt die D21-Digital-Index-Studie einen massiven Unterschied zwischen der Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren (3 %) und der Altersgruppe zwischen 14 und 19 Jahren (24 %) fest (Initiative D21 e. V. 2018, S. 20). Die höchsten Nutzungszahlen und eine Differenzierung zwischen Jungen und Mädchen stammen erneut aus der JIM-Studie: Hiernach haben 2018 54 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren mindestens mehrmals pro Woche Snapchat genutzt, 62 Prozent der Mädchen und 47 Prozent der Jungen. 46 Prozent aller Jugendlichen dieser Altersgruppe nutzten Snapchat sogar täglich (Feierabend et al. 2018, S. 38 f.). Bei der Frage nach dem liebsten Internetangebot stimmten 15 Prozent der Jugendlichen für Snapchat (22 % der Mädchen und 9 % der Jungen) (Feierabend et al. 2018, S. 35).

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 13 Jahre

Die allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) von Snapchat legen 13 Jahre als Mindestalter fest (siehe <https://www.kompass-social.media>). Auch bei Snapchat nimmt der Anbieter keine Altersprüfung vor.

Streaming-Dienste (Video)

Inzwischen nutzen drei von vier Familien Streaming-Dienste wie Netflix oder Amazon Prime (Feierabend et al. 2018, S. 7).

Insgesamt schauen sechs Prozent der Kinder bis 13 Jahre in Deutschland mehrmals pro Woche Filme und/oder Serien auf Streaming-Diensten (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 91), wobei die Bedeutung mit zunehmendem Alter der Befragten wächst. So geben 62 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren die Nutzung von Streaming-Diensten als regelmäßige Freizeitbeschäftigung an (Feierabend et al. 2018, S. 14).

Insbesondere Netflix wird für die Älteren immer relevanter: Von 33 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. 2018, S. 47). Für ein Fünftel der Jugendlichen gehört Netflix sogar zu den drei liebsten Angeboten aus dem gesamten Internet (Feierabend et al. 2018, S. 34), während weitere Angebote wie Maxdome, Apple TV, Telekom Entertainment oder Vimeo anscheinend keine besondere Rolle spielen (ebd., S. 47).

Streaming-Dienste (Audio)

Während Audio-Streaming für jüngere Kinder noch keine Rolle spielt, hören im Durchschnitt 20,7 Prozent der 6- bis 13-Jährigen mindestens mehrmals pro Woche über das Internet Musik (Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, S. 60). Mit Blick auf Kinder, die das Internet generell nutzen, sind es bereits 26 Prozent, die mindestens mehrmals pro Woche Audio-Streaming-Dienste verwenden (Feierabend et al. 2017c, S. 34).

Die regelmäßige Nutzung von Audio-Streaming-Angeboten steigert sich weiter im Jugendalter. 62 Prozent der Jugendlichen hört mehrmals pro Woche Musik über Audio-Streaming-Dienste, 49 Prozent sogar täglich (Feierabend et al. 2018, S. 22). Bei den 16- bis 18-Jährigen nutzen 62 Prozent der Befragten das Internet, um Musik als Stream zu hören (Bitkom Research GmbH 2017, S. 7). 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. 2018, S. 34).

Bedeutung nimmt mit dem Alter zu

Besondere Rolle von Netflix

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

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

2.2 Staatlicher Schutzauftrag und Kinderrechte

2.2.1 Kommunikationsgrundrechte und verfassungsrechtlicher Kinder- und Jugendmedienschutz

Kinder und Jugendliche sind Grundrechtsträger

Kinder und Jugendliche sind Grundrechtsträger wie Erwachsene. Die im Grundgesetz garantierten Grund- und Menschenrechte gelten unabhängig vom Alter des Einzelnen. 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 unter anderem den sozialen Geltungsanspruch (BVerfGE 54, 208, 217; 93, 266, 290) oder die geistig-seelische Integrität (BVerfGE 27, 344, 351). Betrachtet man beide Dimensionen zusammen, so wird deutlich, dass Art. 2 Absatz 1 GG insgesamt die Sicherung der Ausübungsbedingungen freier, autonomer Individualität gewährleisten soll.



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 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 Persönlichkeitseigenschaften 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.

Grundgesetz: entfaltungsbezogene Garantien und entwicklungsbezogene Gewährleistungspflicht

Den Staat trifft hier die Aufgabe, einen Rechtsrahmen vorzuhalten, der Kindern und Jugendlichen eine möglichst unbeeinträchtigte Entwicklung zu selbstbestimmten und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten ermöglicht und der gleichzeitig deren Entfaltung gewährleistet. Diese verfassungsrechtliche Aufgabe verdichtet sich im klassischen Kinder- und Jugendmedienschutz zu einer staatlichen Schutzpflicht mit dem Ziel, solche externen Einflüsse auf Kinder und Jugendliche zu minimieren, die geeignet sein können, ihre Persönlichkeitsentwicklung zu beeinträchtigen oder zu gefährden. Nur wenn der Entwicklungsprozess möglichst unbeeinträchtigt bleibt, ist die Grundlage für eine freie Persönlichkeitsentfaltung im Erwachsenenalter geschaffen. Der staatliche Schutzauftrag ist so in erster Linie ein prozessbezogener Schutz, bei dem am Ende des Entwicklungsprozesses ein aus Sicht der Verfassung mündiger Bürger steht, der dem Staat Legitimation verleiht und Teil einer vielfältigen (Staats-)Gesellschaft ist. Kern des Schutzauftrages ist die Abwendung von Fehlentwicklungen, wobei die Begriffe Fehlentwicklungen und Beeinträchtigungen in erheblichem Umfang wertende Elemente enthalten.

Staatliche Pflicht zum Schutz vor Beeinträchtigung oder Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung

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 47, 46, 72).

Entwicklungsziele: Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit

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 bereits hier, dass es für die Konkretisierung von Schutzziele im Rahmen des staatlichen

Notwendigkeit normativer Leitlinien

Staatliche Interventionspflicht bei Hinweisen auf Gefährdung von Schutzziele

Schutzauftrages 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 muss der Staat also im Zweifel intervenieren. Auf der anderen Seite begrenzt das Übermaßverbot die gesetzgeberischen Spielräume. Bei verfassungsrechtlich gebotenen Interventionen, aber auch bei vor allem politisch gewünschten Maßnahmen gilt, dass staatliche Maßnahmen geeignet, erforderlich und zumutbar sein müssen und den ggf. widerstreitenden Grundrechten in optimaler Weise zur Geltung verhelfen (siehe dazu gleich).

Dynamisches Grundrechtsverständnis – ständige Interpretation der Schutzziele und Anpassung entsprechender Maßnahmen entlang neuer Entwicklungen

Innerhalb dieses Spielraums muss der Gesetzgeber ein dynamisches Grundrechtsverständnis einnehmen. Die Absicherung einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung von Kindern und Jugendlichen ist nicht statisch zu bewerkstelligen, sondern muss immer wieder vor dem Hintergrund neuer Technologien, neuer Angebotsformen und sich verändernder Mediennutzung 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 einen negativen Einfluss auf diese Zielerreichung haben, müssen angesichts der hohen Dynamik digitaler Medienumgebungen regelmäßig überprüft und aktualisiert werden, im Idealfall informiert durch Wissenschaft und Praxis.

2.2.2 Erziehungsrecht der Eltern und Grundrechte Dritter

Praktische Konkordanz – Primat von Erziehungsrecht und -pflicht der Eltern

Bei der Erfüllung des Schutzauftrages hat der Staat auch die (übrigen) Grundrechte der Kinder und Jugendlichen sowie die Grundrechte Dritter zu berücksichtigen. Dazu gehören neben den Kommunikationsgrundrechten anderer Erwachsener auch die Meinungsfreiheit, Rundfunkfreiheit, Berufsfreiheit und die Eigentumsfreiheit von Medienanbietern. Bei staatlichen Maßnahmen, die der Erfüllung 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 obliegt das Recht und die Pflicht für die Pflege und Erziehung von Kindern und Jugendlichen zunächst den Eltern (man spricht vom sogenannten Erziehungsprimat der Eltern). In erster Linie sind

es demnach die Eltern, die Erziehungsziele und Erziehungsstile für ihre Kinder festlegen. Auch dieser Erziehungsspielraum wird 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.

Dort, wo Eltern nicht mehr fremdnützig im Interesse einer uneinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung pflegen und erziehen oder diesen Prozess gar gefährden, können sie sich nicht auf ihr Erziehungsrecht aus Art. 6 Absatz 2 Satz 1 GG berufen. In solchen Fällen, in denen Eltern außerhalb ihres treuhänderischen Erziehungsrechts agieren oder das Entwicklungsziel 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 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 Eltern zu überwachen und ist im Falle 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 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 dort zu unterstützen, wo Eltern an strukturelle Grenzen der Wahrnehmung des Erziehungsrechts stoßen. 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.

Eintrittspflicht des Staates

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), doch kann auch das Grundgesetz selbst bei einer weiteren Konkretisierung nur begrenzt helfen.

Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen

Eine wichtige Rechtsquelle bei der weiteren Konkretisierung ist das Übereinkommen über die Rechte des Kindes der Vereinten Nationen (Kinderrechtskonvention, kurz: VN-KRK), das weltweite Schutzstandards für Kinder und Jugendliche festschreibt. 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.

VN-KRK bei Interpretation und Konkretisierung verfassungsrechtlicher Garantien maßgeblich

Als ratifiziertes völkerrechtliches Übereinkommen wirkt die Kinderrechtskonvention aber nicht nur wie ein sogenanntes einfaches Gesetz, sondern ihr Inhalt ist auch bei der Interpretation und Konkretisierung verfassungsrechtlicher Garantien heranzuziehen. Dies folgt aus dem Grundsatz der völkerrechtsfreundlichen Auslegung von Verfassungsrecht (BVerfGE 58, 1, 34; 59, 63, 89; 74, 352, 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 kann die Konvention kinderspezifische Gewährleistungsgehalte von bestehenden Grundrechten bestätigen und verstärken, 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 staatliche Konkretisierung 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 kommunikations- und medienbezogene Kinder- und Jugendschutz hat nur einen sehr kleinen Anteil (vgl. 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 verfassungsrechtlichen Schutzauftrag 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. Die spezifischen Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in der VN-KRK werden so zu relevanten Teilaspekten einer unbeeinträchtigten Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung und erscheinen als völkerrechtliche Bestätigung spezifisch kinder- und jugendbezogener Schutzgehalte entsprechender Grund- und Menschenrechte. Schutz-, Befähigungs- und Teilhabedimensionen der VN-KRK stehen bei der Schutzauftragserfüllung nicht im Widerspruch zueinander, sondern sind sich wechselseitig beeinflussende mögliche 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 unten).

VN-KRK leitlinienprägend und handlungsleitend für Inhalt staatlicher Schutzpflicht

Prämisse bei Konkretisierung des Schutzauftrags: Kindeswohl im Zweifel vorrangig

Das Leitprinzip des Kindeswohls¹⁹ 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 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. 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 jedweden 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 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 Infrastruktur derjenigen Angebote, die zunehmend den Alltag von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, kann zum Gegenstand kinder- und jugendmedienschutzrechtlicher Maßnahmen werden.

Paradigmenwechsel im Kinder- und Jugendmedienschutz

Das konsequente Ausgehen von den Zielen Schutz, Befähigung und Teilhabe kommt einem Paradigmenwechsel im klassischen Kinder- und Jugendmedienschutz gleich, der bisher von Mediengattungen und Verbreitungswegen aus gedacht 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

¹⁹ Die – völkerrechtlich nicht bindende – deutsche Übersetzung der „best interests of the child“ als „Kindeswohl“ ist wegen der vorwiegend familien- und sorgerechtlichen Determinierung des Begriffs des Kindeswohls 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.

zentral geprägt ist von einer Teilhabeidee, die einerseits durch Befähigung und Förderung realisiert und andererseits durch Schutzmaßnahmen in ihrer Unbeschwertheit abgesichert wird.

Daneben erwächst aus Art. 3 VN-KRK als verfahrensrechtliches Prinzip 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. 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 Rossen-Stadtfeld 2004, S. 6).

Was Art. 3 der Kinderrechtskonvention allerdings nicht vermag, ist eine Veränderung des Gebots der praktischen Konkordanz: Bedarf es im Rahmen von legislativen Plänen und Entscheidungen der Abwägung widerstreitender Grundrechte, 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. 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 zuungunsten 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. Eine 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.

Systematische und strukturelle Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Auswirkungen auf Gebot der praktischen Konkordanz

2.2.3.1 Eigenverantwortlichkeit und die Kinderrechtskonvention

Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen: mit dem Alter zunehmende Fähigkeiten

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 der Ermöglichung ausgeübter Kinderrechte wie z. B. Gewissens-, Glaubens- und Meinungsfreiheit. Daneben weisen eine Reihe von Konventionsbestimmungen Ansatzpunkte für die Interpretation und Konkretisierung von Eigenverantwortlichkeit und damit verbundenen Entwicklungszielen auf:

Konventionsbestimmungen mit Ansatzpunkten für das Entwicklungsziel Eigenverantwortlichkeit

- Entfaltung der eigenen Talente, 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 (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 bedeutet innere Autonomie

Eigenverantwortlichkeit erscheint hier als vor allem nach innen gerichtetes Schutzziel. Innere Autonomie ist hier das Ziel, im Gegensatz zu Fremdbestimmung. Manipulationen, die die eigene Meinungsbildung und das Treffen freiwilliger, autonomer Entschlüsse verhindern, sollen ausgeschlossen werden.

Wichtige Vorbedingungen für Eigenverantwortlichkeit

Außerdem wird mit Blick auf die genannten Schutzziele unterhalb der Eigenverantwortlichkeit deutlich, dass die Selbstbestimmtheit nicht nur entfaltungsbezogene Aspekte aufweist, sondern auch entwicklungsbezogene Vorbedingungen umfasst. So kann etwa ohne die Gewährleistung von Privatsphäre und Datenschutz (Art. 16) 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 sozialen Normen auch in seiner Intim- und Privatsphäre zu unterliegen.

2.2.3.2 Gemeinschaftsfähigkeit und die Kinderrechtskonvention

Die VN-KRK sieht – wie das Bundesverfassungsgericht – Kinder und Jugendliche nicht nur als physische Individuen, sondern auch als soziale Wesen, die innerhalb einer Gemeinschaft aufwachsen und sich entfalten. Die Einzelindividuen müssen – für einen nachhaltigen Zusammenhalt – die für die 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 Zielwert bietet die Kinderrechtskonvention Anhaltspunkte, wenn auch mit Blick auf die Fremdbezogenheit dieser Entwicklungsziele eher als Unterziel des Rechts auf Bildung aus Art. 28, 29 VN-KRK:

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

Gemeinschaftsfähigkeit als Übereinstimmung der inneren Haltungen und Werte mit grundlegenden Verfassungsgütern

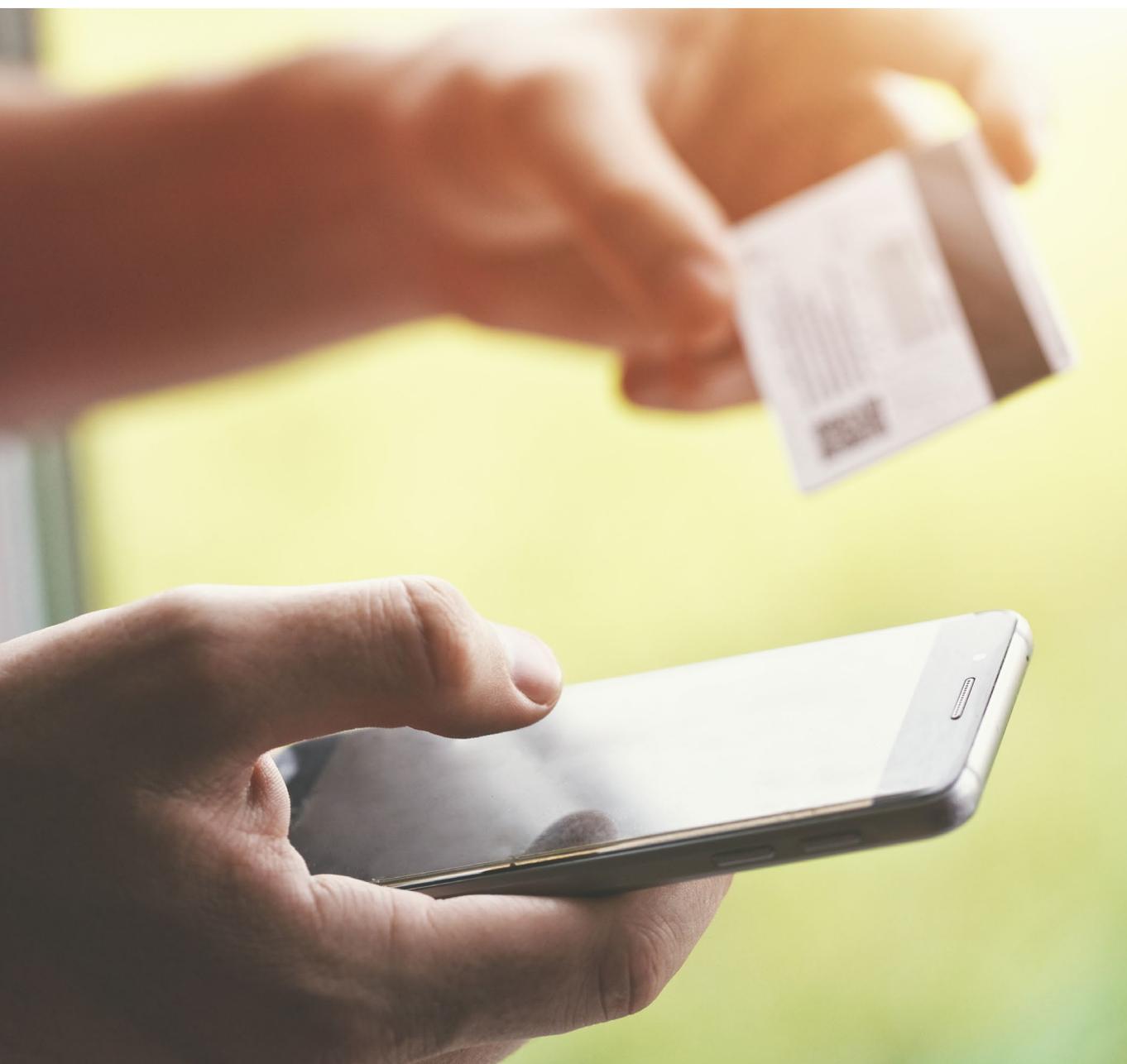
Konventionsbestimmungen mit Ansatzpunkten für das Entwicklungsziel Gemeinschaftsfähigkeit

Gemeinschaftsfähigkeit als normative Erwartung (externe Bestimmung)

Ganzheitlicher Kinder- und Jugendmedienschutz vom Kind aus gedacht

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 Gesundheit und den Schutz vor Gewaltanwendung und Misshandlung (Art. 2 Absatz 2 GG; Art. 6, Art. 27, 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, mit einer Maßnahme auch mehrere sich aus den Grundrechten ergebende Schutzaufträge zu erfüllen und somit ganzheitlich im Sinne des Kindes zu handeln.



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

Der kurze Überblick über den derzeitigen Rechtsrahmen hat die Bedeutung der VN-KRK bei der Interpretation und 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. 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 zur Schaffung eines kohärenten Rechtsrahmens, 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 Konvention herauslesbaren Unterziele von Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit und der hohen Dynamik von Medientechnik, -angeboten und -nutzungsmustern erscheint ein gesellschaftlicher und institutioneller Diskurs über neue Phänomene und deren Wirkungen mit Blick auf das Erreichen dieser Ziele als zentraler Bestandteil der Zielkonkretisierung und Abwägung. Hinsichtlich des Kindeswohls als verfahrensleitendes Prinzip folgt daraus auch, dass die Berücksichtigung der Perspektive der Kinder und Jugendlichen selbst beim Prozess der Zielkonkretisierung und Abwägung bei der Maßnahmendiskussion zwingend notwendig erscheint.

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

III Gefährdungserhebung

3.1 Einleitung und Bezugspunkte

Gefährdungserhebung als Grundlage der Gefährdungsanalyse und -begegnung

Die nachstehende Gefährdungserhebung ist das Ergebnis des ersten Arbeitsschritts in dem als ZUKUNFTSWERKSTATT bei der BPjM angelegten Strategieprozess „Digitales Aufwachen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Sie soll eine Grundlage für die folgenden Schritte der Gefährdungsanalyse und Gefährdungsbegegnung (siehe Vorwort der Vorsitzenden der BPjM Martina Hannak) schaffen.

Ziel der Gefährdungserhebung

Ziel der Gefährdungserhebung ist es, solche Medienphänomene zu bündeln, die einer unbeschwerten 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, deren Gefährdungspotenzial im Kinder- und Jugendschutz vormals ohne Medienbezug diskutiert wurde, bei denen aber im Zuge der fortschreitenden Mediatisierung auch eine Online-Komponente einbezogen werden muss (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 besteht, basieren die nachfolgenden Darstellungen auf einer sehr ungleichen Erkenntnisbasis. Zu einigen Phänomenen liegt bereits eine Vielzahl von Studien und ein breiter Fachdiskurs vor, sodass die Herausforderung in der Beschränkung auf die wesentlichen Erkenntnislinien bestand. Eine weitergehende Detaillierung des Erkenntnisstands muss in diesen Fällen der Analysephase vorbehalten bleiben. Zu anderen Phänomenen lagen dagegen kaum Quellen vor, die sich bereits differenziert mit dem Phänomen befassen. Damit zeigen sich bereits Wissenslücken, die im weiteren Verlauf der ZUKUNFTSWERKSTATT zu schließen sind. 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 diesbezüglich einnehmen – miteinander vernetzt sind.

Konzeptionelle Bezugspunkte der Gefährdungserhebung

In der Fachdiskussion wurden bereits verschiedene Systematiken zur Strukturierung von Online-Risiken entwickelt (vgl. Youth Protection Roundtable/Stiftung Digitale Chancen 2009; Livingstone et al. 2011; Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg 2014). 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 Hans-Bredow-Institut für Medienforschung 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 Akteuren (Erwachsenen, Kindern oder Jugendlichen) bereitgestellt wurden.
- Als Marktteilnehmende können sie mit vertragsrechtlichen, kostenbezogenen oder datenschutzrelevanten Problemen konfrontiert sein, die eine unbeschwerte 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 weiterverbreiten.
- Als Produzierende können sie selbst ungeeignete Inhalte produzieren und verbreiten oder/und durch die Veröffentlichung von eigenen Fotos, Videos etc. Persönlichkeitsrechte anderer verletzen.

[Vorliegende Systematiken zu Online-Risiken](#)

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

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 auf der Begegnungsebene im Laufe der ZUKUNFTSWERKSTATT 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 2007, S. 374; I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet 2014; I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet 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, zu dem entsprechend der Kinderrechtskonvention auch im Rahmen des nächsten Schritts der ZUKUNFTSWERKSTATT, der Gefährdungsanalyse, eine Grundlage geschaffen werden soll. 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/Schubert/Wagner 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.

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 ist und der Analysephase überlassen bleibt.

Arbeitsbasis der Gefährdungserhebung

Auf der Grundlage der beschriebenen konzeptionellen Bezugspunkte wurde für die Gefährdungserhebung folgende Materialbasis herangezogen:

- Recherchiert wurden Beiträge in thematisch einschlägigen Fachzeitschriften, die innerhalb des Zeitraums 1. Januar 2013 bis zum 30. November 2018 erschienen sind. 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 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.
- Ausgewertet wurde außerdem die Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 9. Oktober 2018. 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.
- Schließlich wurden auch die Inhalte der Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ selbst ausgewertet. Neben den Fachvorträgen wurden auch die Diskussionen dokumentiert und für die Gefährdungserhebung aufbereitet.

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

Materialbasis auf der Grundlage der angeführten Bezugspunkte

Wichtig, aber nicht im Fokus:
kompetenzbezogene und struk-
turelle Defizite

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 unbeschwerter Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an der Online-Kommunikation verbunden sind. Gerade mit Blick auf die Beiträge zur Vorabbefragung ist damit ein Ergebnisbereich nicht im Fokus, der – gemessen an den Nennungen – durchaus eine hohe Relevanz hat und als kompetenzbezogene und strukturelle Defizite bezeichnet werden kann.²⁰ So wurde in der Vorabbefragung von verschiedenen Akteuren hervorgehoben, dass viele Kinder und Jugendlichen weitgehend unbegleitet Online-Medien nutzen, dass Eltern medien-erzieherische Handlungskompetenz fehle, dass auch pädagogisch Handelnden die notwendige Medienkompetenz fehle und zudem Angebote der Medienkompetenzvermittlung qualitativ teils mangelhaft und angesichts der großen Gruppe an Kindern und Jugendlichen letztlich zufällig angeboten würden. 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 seien und hier oftmals sozioökonomische Strukturaktoren eine Rolle spielten. All diese Aspekte seien an dieser Stelle genannt, da sie von großer Relevanz sind für die in den nächsten Prozessschritten vorgesehene Gefährdungsanalyse und die Entwicklung geeigneter Maßnahmen. Zunächst hat die Gefährdungserhebung allerdings den eingangs genannten Fokus.

²⁰ Als strukturelle und kompetenzbezogene Defizite werden entsprechende Nennungen auch in der Systematik des FSM-Jugendmedienschutzindex geführt (Gebel et al. 2018, S. 33).

3.2 Medienphänomene

3.2.1 Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten

Kurzbeschreibung

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.

Auf Interessen abgestimmtes Angebot

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Neben dem aus subjektiver Seite 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.

Seit dem Jahr 2011 wird über die These diskutiert, inwiefern algorithmische Empfehlungssysteme zu geschlossenen Filterblasen führen. Die Annahme der Filterblasen hat im Kern zwei Bestandteile (Krafft et al. 2017): 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 ursächlich für die Meinungsbestätigung angenommen wird (Lischka 2018). Vielmehr bediene die Technologie eine bei Menschen vorfindbare Tendenz, derzufolge 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 konfirmierende Inhalte dargestellt.

Filterblasen und Echokammern

Vielfalt, Relevanz und Transparenz

Schmidt et al. (2018) analysieren algorithmische Empfehlungen im Hinblick auf die für die öffentlich-rechtlichen Anbieter zentralen normativen Gestaltungsvorgaben Vielfalt, Relevanz und Transparenz (Schmidt et al. 2018). 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.

Gefahr der Empfehlung kinder- und jugendmedienschutzrelevanter Inhalte

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 mit Blick auf ► gesundheitsgefährdende Challenges, ► selbstverletzendes Verhalten, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren, ► Propaganda (inkl. Fake News) und ► extremistische Inhalte 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 sozial-ethisch desorientierenden Inhalten geprägtes Orientierungsumfeld entsteht.

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 auch Daten bei und sind in die soziotechnischen Systeme eingebunden.

Deziierte 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 Vorabbefragung²¹ als eines der Medienphänomene benannt, die zukünftig einer verstärkten Aufmerksamkeit bedürfen.

[Das Medienphänomen Algorithmische Empfehlungssysteme ist vernetzt mit ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Selbstverletzendes Verhalten, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren, ► Propaganda (inkl. Fake News), ► extremistische Inhalte, ► Hate Speech.]

21 Befragung der eingeladenen Expertinnen und Experten zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 09.10.2018, vgl. Abschnitt 3.1.

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

Das Phänomen kann in allen Social-Media-Angeboten auftreten. Besonders relevant sind bei Jugendlichen YouTube, Instagram, Netflix und Snapchat (Feierabend et al. 2015a, S. 35). Darüber hinaus kommen entsprechende Verfahren auch bei Verkaufsplattformen zum Einsatz. Entsprechend ist eine große Anzahl von Kindern und Jugendlichen von dem Medienphänomen betroffen, das in seiner Ausprägung neuartig ist.

Alle Social-Media-Angebote und Verkaufsplattformen

Zur Vertiefung:

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

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 Minderjährige verkauft (Glaser et al. 2015).

Begegnung mit Angeboten zu verschiedenen Genuss- und teils illegalen Rauschmitteln

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Bewerbung und Verbreitung von Legal-Highs werden vor allem bezüglich der sozialetisch desorientierenden Beeinflussung und gesundheitlicher Risiken (unter anderem Angstzustände, Panikattacken, Organschäden und Herzversagen, Suchtrisiken) diskutiert. In der Spruchpraxis der BPjM liegt „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.

Sozialetisch 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-shopbetreiber propagieren, dass durch Legal-Highs das Leben bereichert werde. Oftmals verschweigen sie dabei die gesundheitlichen Gefahren. Des Weiteren richten Betreiber von

Werbung auf Jugendliche ausgerichtet – Gefahren werden verschwiegen

Legal-High-Onlineshops sowohl Produktnamen als auch Werbetexte auf einen jugendlichen Lebensstil aus und nutzen Soziale Online-Netzwerke wie Facebook (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 9), um durch Gruppeneinladungen neue Konsumenten zu gewinnen und dort kostenlose Testprodukte zu vertreiben (jugendschutz.net 2016b).

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 Online-Shops 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 gaben 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 Online-Shops die Volljährigkeit der Konsumenten 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 ab 16 Jahren, werden jedoch häufig auch von Jüngeren ohne Überprüfung durch die Anbieter genutzt (jugendschutz.net 2016b) (vgl. auch Abschnitt 2.1.2.9).

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

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit 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/Herzog et al. (2018)
- Glaser et al. (2015)
- 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 zum Opfer auf, um es später unter Ausnutzung von dessen 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 Täter bzw. Täterin und Opfer grenzen Grooming gegen andere Formen der sexuellen Online-Belästigung ab (Bergmann/Baier 2016). In Deutschland ist Cybergrooming gegenüber Kindern unter den Voraussetzungen des § 176 Absatz 4 Nummer 3 des Strafgesetzbuches (StGB) strafbewehrt.

Online-Anbahnung sexueller Übergriffe

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. Kinder und Jugendliche befinden sich dabei zum einen regelmäßig in der Opferrolle und sind dadurch gefährdet, zum anderen können Jugendliche auch in der Täterrolle auftreten.

Kommunikationsdynamik und typische Phasen des Cybergrooming

Im Zentrum der Fachdiskussion stehen Kommunikationsdynamik 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.

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 Täter- und Opferrollen von Jugendlichen sowie Abgrenzungsprobleme früher Phasen des Cybergrooming gegen einvernehmlichen, nicht-manipulativen Cybersex zwischen Jugendlichen. (Dekker et al. 2016, S. 24)

Opferrate schwer zu bestimmen

In Befragungen von Kindern und Jugendlichen variieren die Angaben zur Opferrate 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 können wegen geringer Anzeigebereitschaft der Opfer nur bedingt Aufschluss geben (Rüdiger 2015).

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. Studien und Einzelfallanalysen zeigen, dass Opfer 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 Opfer durch langjährige Bindung und emotionale Abhängigkeit vom Täter bei 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).

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/Schubert/Wagner 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.

Unter dem Aspekt, dass Kinder oder Jugendliche hierbei mit dem Gesetz in Konflikt geraten, bedarf das Handeln von Jugendlichen in der Täterrolle stärkerer Beachtung, auch da Hinweise für einen gestiegenen Anteil jugendlicher Täter bzw. Täterinnen bei Sexualstraftaten im Netz vorliegen.²²

[Das Phänomen Cybergrooming ist vernetzt mit ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts, ► Cybersex, ► Sexting, ► Pornografie und Posendarstellungen, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying).]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybergrooming

Kinder und Jugendliche kommen mit Cybergrooming vor allem in Social-Media-Angeboten, insbesondere Online-Games bzw. Spielplattformen, Chats und Kinder-Communitys in Berührung.

Anonymität und Fake-Profile ermöglichen es Erwachsenen, sich gegenüber Kindern und Jugendlichen (zunächst) als gleichaltrig auszugeben. Es gibt Belege, dass auch explizite

Psychosoziale Folgen von Cybergrooming und sexuellem Missbrauch

Unterschiedliche Einschätzung sexuell motivierter Annäherungsversuche

Jugendliche Täterinnen und Täter stärker in den Blick nehmen

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

Problem: Anonymität und Fake-Profile

²² Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 09.10.2018.

Kinder-Communitys von Tätern gezielt aufgesucht werden. Die asymmetrische Kommunikationssituation auf Live-Streaming-Plattformen bzw. durch entsprechende Apps wie z. B. YouNow (Glaser et al. 2017, S. 10), TikTok (vormals musical.ly) (jugendschutz.net 2017b) wird dahin gehend diskutiert, dass sie Missbrauchsmotivierten die Ansprache potenzieller Opfer besonders erleichtert, weil Kinder und Jugendliche dort ggf. in großem Umfang persönliche Informationen preisgeben, in Nachahmung von Musikstars sich stark sexualisiert darstellen bzw. Aufforderungen zu sexualisierter Selbstdarstellung an sie gerichtet werden. Ungeklärt ist, in welchem Maße es im Kontext von Augmented Reality Games zu Grooming kommt und inwieweit Dating-Apps eine Rolle spielen.

Zur Vertiefung:

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

3.2.4 Cybermobbing (auch Cyberbullying)

Kurzbeschreibung

Cybermobbing (im englischen Sprachraum Cyberbullying) bezeichnet nach Pfetsch ein „Verhalten von Individuen oder Gruppen, die wiederholt aggressive Botschaften mittels digitaler Medien übermitteln, die darauf gerichtet sind, anderen Schaden zuzufügen“ (Pfetsch et al. 2014, S. 24). In anderen Definitionen wird auch einmaliges aggressives Verhalten, das aber langfristig online dokumentiert sein kann, als Cybermobbing gewertet.

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.

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. Oftmals können aggressiv Kommunizierende auch die direkten

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

Vorrangiges Thema in Beratungssituationen

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

Folgen, die ihr Verhalten bei Zielperson und Publikum auslöst, nicht unmittelbar wahrnehmen, sodass hier Hemmfaktoren entfallen.

Als potenzielle Folgen werden massive Beeinträchtigungen der Betroffenen diskutiert: emotionale und auch körperliche Belastungen, Scham, sozialer Rückzug, Hilf- und Hoffnungslosigkeit sowie Verzweiflung bis hin zu Depression, Selbstwertproblemen und ggf. Suizidgedanken. 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 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.

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. So geht jugendschutz.net auch von einer potenziellen Entwicklungsbeeinträchtigung der Bystander aus (jugendschutz.net 03.09.2018).
- Als Kommunikationsteilnehmende sind sowohl die Rollen Aggressor, Opfer wie auch ggf. sich beteiligende Dritte zu betrachten. Die sich beteiligenden Dritten können die Angreifenden unterstützen (Verstärker), sich auf die Seite des Opfers stellen (Verteidiger) oder potenziell den Konflikt zu lösen versuchen, ohne Partei zu ergreifen.
- Sobald Bilder oder Videos erstellt werden, ist auch die Rolle als Produzierende relevant.

Neben der Frage, ob bereits eine einmalige, aber langfristig dokumentierte Aggression als Cybermobbing zu werten ist, sind in der Fachdiskussion zwei weitere Aspekte strittig: Oftmals (aber nicht immer) wird auf eine Machtungleichheit zwischen den Aggressoren 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 die JIM-Studienreihe und der FSM-Jugendmedienschutzindex

Folgen von Cybermobbing

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Definitionsfragen

Hohe quantitative Relevanz

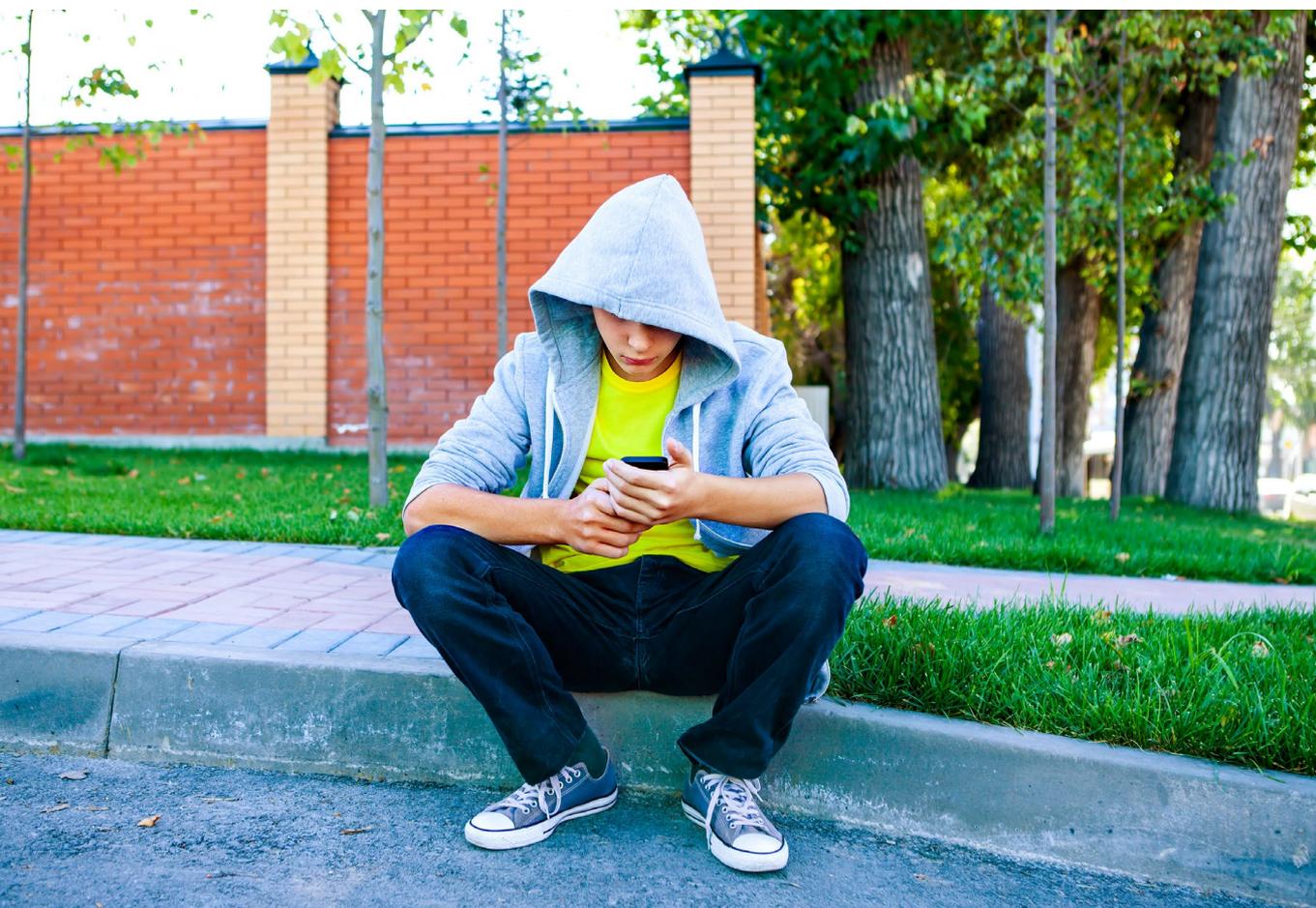
repräsentative Daten. In der JIM-Studie 2018 geben 34 Prozent der befragten 12- bis 19-Jährigen an, dass sie bereits im Bekanntenkreis erlebt haben, dass Personen per Smartphone oder online „fertiggemacht“ wurden. Selbst betroffen gewesen zu sein berichten acht Prozent der Befragten (Feierabend et al. 2018, S. 63.). 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). Auf die Relevanz bereits im Grundschulalter weist Nolden hin (Nolden 2017b).

[Das Medienphänomen Cybermobbing ist vernetzt mit
▶ Exzessive Selbstdarstellung, ▶ Cybergrooming, ▶ Hate Speech,
▶ Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps
sowie ▶ Sexting.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybermobbing

Alle Online-Angebote mit Interaktionsmöglichkeit

Cybermobbing kann in allen Diensten auftreten, in denen Kinder und Jugendliche miteinander in Interaktion treten können. Bei den Altersgruppen relevant sind Soziale Online-Netzwerke, 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 teils ebenfalls 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 (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 29) angemessen auf Meldungen von Mobbing, was einen Handlungsbedarf anzeigt.

Zur Vertiefung:

- Hilt (2015)
- Nolden (2017a)

3.2.5 Cybersex

Kurzbeschreibung

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;²³ im engeren Sinne handelt es sich um sexuelle Handlungen in einer Live-Situation (via Chat oder Videochat) (vgl. Sklenarova et al. 2018, S. 228).

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche sind in Bezug auf sexuelle Online-Kontakte in der Rolle der Kommunikationsteilnehmenden. Gefährdungsbezogen können sie sich sowohl in der Opfer- als auch in der Täterrolle befinden.

Nach (Martyniuk/Matthiesen 2015, S. 55) gehört es 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“. Online-Kommunikation bietet Jugendlichen durch räumliche Distanz und 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 Annäherungen einher“ (Dekker et al. 2016, S. 18), zumal auch das Gegenüber durch diese Bedingungen ggf. mit weniger Hemmungen agiert.

²³ Steht das Versenden bzw. der asynchrone Austausch sexuell betonter Selbstbilder/-videos im Vordergrund, wird dies als Sexting bezeichnet (vgl. Phänomen ► Sexting).

Entscheidend: Beschaffenheit des Kommunikationsraums

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

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Sexuelle Selbstbestimmung als Entwicklungsaufgabe Jugendlicher

Datenlage zu Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Cybersex

Zu den Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Cybersex liegt wenig Forschung vor. Interviews mit 16- bis 19-Jährigen²⁴ (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 (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 % sexuelle Gespräche, 43,3 % Bilderaustausch), Cybersex im engeren Sinne ist jedoch mit 6,2 Prozent eher selten. Die Raten sexueller Belästigung im sexuellen Online-Kontakt mit anderen Jugendlichen sind mit 2,6 Prozent ebenfalls gering. Ein gutes Fünftel (22,2 %) berichtet sexuelle Online-Kontakte mit Erwachsenen; als belästigend empfunden haben solche Kontakte 10,4 Prozent von diesen bzw. 2,3 Prozent aller Befragten.²⁵ Für Kinder liegen keine Zahlen zu sexueller Belästigung vor, sondern lediglich zu bisher erfahrener Online-Belästigung allgemein: Je nach Alter betrifft dies zwei bis sieben Prozent der 6- bis 13-Jährigen (Feierabend et al. 2017c) bzw. elf bis 24 Prozent der 9- bis 16-Jährigen (17 % Jungen, 24 % Mädchen) (Brüggen et al. 2017). Dass andere sich von ihnen schon einmal belästigt fühlten, geben sechs bis 17 Prozent dieser Stichprobe an (9 % Jungen, 13 % Mädchen) (ebd.).

Kriterien für Gefährdung: fehlende Einvernehmlichkeit und Machtgefälle

Inwieweit mit sexuellen Online-Kontakten und Cybersex Gefährdungen verbunden sind, die eine klare Zuschreibung von Täter- und Opferrolle ermöglichen, hängt von den miteinander in Beziehung stehenden Kriterien der Einvernehmlichkeit bzw. Freiwilligkeit und des Machtgefälles ab. Ist kein Einvernehmen gegeben bzw. wird dies nicht abgesichert, besteht entsprechend ein hohes Risiko, dass eine unvermittelte sexuelle Ansprache (z. B. Online-Exhibitionismus) als belästigend empfunden wird. Ein Machtgefälle liegt vor, wenn Kinder im sexuellen Kontakt zu Jugendlichen oder Erwachsenen stehen bzw. jüngere Jugendliche zu Erwachsenen; hier besteht die 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). Als Belästigungen, die mit weiteren Gefährdungen verbunden sind, sind zudem sexuelle Interaktionen zu werten, die Herabsetzungen oder Prostitutionsangebote enthalten sowie solche, die die Kommunikationsteilnehmenden unter Druck setzen. Im Einzelnen und darüber hinausgehend sind Gefährdungen und Konstellationen in Betracht zu ziehen, die in den Abschnitten zu den Phänomenen ► Sexting und ► Cybergrooming beschrieben sind, wie z. B. Rachepornos oder auch die heimliche Aufzeichnung von Cybersex.

²⁴ Aufgrund forschungsethischer und forschungspraktischer Probleme finden sich hierzu kaum Studien mit jüngeren Jugendlichen.

²⁵ Mädchen berichten insgesamt häufiger von negativen Erlebnissen als Jungen. Im Hinblick auf die Gefahr von Cybergrooming ist allerdings zu beachten, dass Kontakte mit Erwachsenen und unbekanntem Peers, die (zunächst) nicht als unangenehm erlebt werden, der Vorbereitung sexuellen Missbrauchs dienen können.

Unter dem Aspekt, dass Kinder oder Jugendliche mit Gesetzen in Konflikt geraten, bedarf das Handeln von Kindern und Jugendlichen in der Täterrolle stärkerer Beachtung, nachdem Hinweise für einen gestiegenen Anteil jugendlicher Täter bzw. Täterinnen bei Sexualstraftaten im Netz vorliegen.²⁶

[Das Medienphänomen Cybersex ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybergrooming, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Kontakt- und Dating-Apps, ► Sexting, ► Pornografie und Posendarstellungen.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Cybersex

Als Berührungspunkte mit Cybersex für Kinder und Jugendliche infrage kommen Social-Media-Angebote einschließlich Online-Games.

Ungeklärt ist, welche Rolle spezielle Sexchatangebote und Dating-Apps im Zusammenhang mit Cybersex für Kinder und Jugendliche spielen. Häufig diskutiert sind Chats mit zufälligen Kommunikationspartnern wie z. B. Chat-Roulette (Glaser et al. 2010, S. 12) sowie Live-Streaming-Plattformen bzw. entsprechende Apps, z. B. live.ly und TikTok (vormals musical.ly) (jugendschutz.net 2017b; Glaser/Herzog et al. 2018, S. 17) oder YouNow (Glaser et al. 2017, S. 10), weil hier eine starke Asymmetrie zwischen der streamenden Person und den im Kommentarfeld (teils anonym) chattenden Personen vorliegt, insbesondere wenn die Kommunikation öffentlich stattfindet (Eilers/Hajok 2017). Solche Angebote schließen eine Nutzung durch Kinder und/oder jüngere Jugendliche in ihren AGB zwar meist aus, werden jedoch häufig auch von Jüngeren genutzt; eine Altersprüfung durch die Anbieter findet nicht statt (vgl. auch Abschnitt 2.1.2.9).

Zur Vertiefung:

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

3.2.6 Cyberstalking

Kurzbeschreibung

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 das Opfer beteiligen (Hoffmann 2010).

Jugendliche Täterinnen und Täter stärker in den Blick nehmen

Social-Media-Angebote und Online-Games

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

Obsessive Verfolgung online

²⁶ Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 09.10.2018.

Ausweitung der Zweierkonstellation möglich, Unabhängigkeit von Zeit und Ort

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Stalking beschränkt sich in der Offline-Form in der Regel auf eine Zweierkonstellation. Durch das Internet erfährt Cyberstalking die Möglichkeit, dass sich weitere Personen am Stalking beteiligen. Durch die neue Technologie ist Cyberstalking zu jeder Tages- und Nachtzeit und über große Distanzen hinweg möglich. Durch räumliche Distanz und Anonymität sinkt die Hemmschwelle im Vergleich zum Offline-Stalking. Ein physisches Auflauern des Opfers ist nicht mehr notwendig. Es fehlen sensorische Reize, nonverbale Rückmeldungen des Gegenübers und soziale Kontrolle, welche andernfalls 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 Kontaktrisiken, aber auch im Rahmen psychischer Gefährdungen diskutiert. Schwere Formen des Stalkings können Drohungen und physische Gewalt beinhalten. In seinen Erscheinungsformen kann Stalking damit Gemeinsamkeiten mit Mobbing aufweisen. Die belästigenden Handlungen sind grenzverletzend, jedoch nicht notwendigerweise in offener aggressiver Form.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Ähnlich wie beim Mobbing können Kinder und Jugendliche im Rahmen des Cyberstalkings in verschiedenen Rollen agieren. Als Rezipierende von Cyberstalking-Botschaften können sie Opfer und Beobachtende sein. Je nach persönlicher Beteiligung können sie nicht nur als Opfer, sondern auch als Beobachtende die Botschaften als belastend oder verstörend empfinden sowie entsprechendes Handeln auch als vermeintlich normal wahrnehmen, worin das Risiko einer sozialetischen Desorientierung bezüglich sozialer Umgangsweisen besteht.

Als Kommunikationsteilnehmende können Kinder und Jugendliche in den Rollen Aggressor, Opfer und beteiligte Dritte in Erscheinung treten. Dritte können sich auf die Seite des Opfers stellen und dieses verteidigen, aber auch auf die Seite des Aggressors und diesen verstärken.

Kinder und Jugendliche können die Aggressor-Rolle des Cyberstalkings erfüllen, indem sie Kontakt mit dem Opfer aufnehmen, private Informationen weitergeben, Gerüchte verbreiten, Identitätsdiebstahl begehen, Datenspionage betreiben oder sich im Internet Informationen über das Opfer beschaffen.

Motive für Cyberstalking

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

Gestalktwerden 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.

[Das Medienphänomen Cyberstalking ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“.]

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.

Zur Vertiefung:

- Hoffmann (2010)

3.2.7 Extremistische Inhalte

Kurzbeschreibung

Extremistische Inhalte sind Aussagen, Ansprachen und Positionen, die eine ins Extrem gesteigerte Gesellschafts- oder Systemkritik beinhalten, durch die die Institutionen und Normen der bestehenden Ordnung grundlegend delegitimiert werden. Die Delegitimation basiert auf absoluten Wahrheitsansprüchen und polarisiert die Gesellschaft in eine Eigen- und eine Fremdgruppe. Einhergehen können Delegitimation und Polarisierung mit Gewaltaufrufen, deren Ziel es ist, die gegebene Ordnung grundlegend zu verändern. Besonders amtliche Extremismusdefinitionen beziehen Gewaltaufrufe mehrheitlich mit ein (Neugebauer 2010, S. 5 f.). Sozialwissenschaftliche Definitionen schließen dagegen auch solche Formen ein, die die gegebene Ordnung nicht per se beseitigen wollen (ebd.). Sie können z. B. Rückzugaufrufe als Form des Widerstandes zum Inhalt haben.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Breit diskutiert werden online verfügbare extremistische Inhalte, seitdem sie über internetfähige Endgeräte und Soziale Online-Netzwerke eine große Anzahl von Jugendlichen erreichen können.

Relevantes Thema, aber wenig Daten

Angebote zur Online-Kommunikation

Ins Extrem gesteigerte Gesellschafts- oder Systemkritik zur Delegitimation bestehender Ordnung

Rechts- und linksextremistische sowie islamistische Inhalte

Die Fachdiskussion bezieht sich in diesem Zusammenhang vor allem auf rechts- und linksextremistische sowie islamistische Inhalte.

Gefahr der (Selbst-) Radikalisierung

Zwei Aspekte sind besonders zu beachten: Erstens wird im Zusammenhang mit der gestiegenen Kontakthäufigkeit mit extremistischen Inhalten 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. Zwar weist Neumann darauf hin, dass es selbstradikalisierte Personen, sogenannte einsame Wölfe, bisher nur sehr wenige gab (Neumann 2016, S. 160 ff.). Zugleich stellt der Verfassungsschutzbericht 2017 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 gedacht. Wesentlich bedeutsamer ist zweitens, dass ältere Kinder und Jugendliche vor allem Soziale Online-Netzwerke zur Kommunikation und Vergemeinschaftung nutzen. Wenn sie dort mit extremistischen Inhalten in Kontakt kommen, können sie sich über diese austauschen, diese selbst erstellen, weiterverbreiten und sich unter Umständen eigene digitale Sozialräume schaffen, in denen sich extremistische Haltungen herausbilden bzw. verstärken (Kiefer et al. 2018) (► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten). Hier agieren Kinder und Jugendliche in Kommunikations- und Interaktionszusammenhängen und produzieren die Inhalte ggf. selbst.

Extremistische Inhalte unter dem Deckmantel jugendkultureller Phänomene

In digitalen Sozialräumen eignen sich Jugendliche extremistische Inhalte verschiedenfach an und nicht zwangsläufig führt die Rezeption extremistischer Inhalte zu einer Radikalisierung. Relevant ist dabei die Strategie, dass extremistische Inhalte gezielt attraktiv für ältere Kinder und Jugendliche gestaltet werden, indem Schnittmengen zu jugendlichen Lebenswelten und Entwicklungsphasen gesucht sowie popkulturelle Elemente aufgegriffen werden. So kann ihr Emotionen und Ratio ansprechender, gesellschaftskritischer Charakter auch einen jugendtypischen Protest 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 (bundesdeutsche) Demokratie als Gangster-Rapper verfolgen.

Breites Spektrum der Ansprache

Das Spektrum der Ansprachen ist dabei breit. So gibt es auch extremistische Inhalte, die sich speziell an Kinder und deren Eltern richten, andere sind geschlechtsspezifisch z. B. an Frauen

adressiert, einige verfolgen eine intellektuelle, andere eine erlebnisorientierte Ansprache.

Neben bzw. als Teil der Radikalisierung von Kindern und Jugendlichen kann als kinder- und jugendmedienschutzrelevante Gefährdung auch die sozial-ethische Desorientierung im Hinblick auf anti-pluralistische und anti-demokratische Positionen oder Einstellungen gewertet werden.

Gefahr der sozial-ethischen Desorientierung

[Das Medienphänomen Extremistische Inhalte ist vernetzt mit den Phänomenen ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Propaganda (inkl. Fake News).]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit extremistischen Inhalten

Eine aktuelle repräsentative Erhebung konstatiert, dass 26 Prozent der Jugendlichen im Internet auf Nachrichtenseiten und die gleiche Zahl in Sozialen Online-Netzwerken mit extremistischen Inhalten in Kontakt kommen. Ebenso treffen sie auf diese auf YouTube (17 %) und in Messenger-Diensten (15 %) (Reinemann et al. 2019). Zugleich weist jugendschutz.net darauf hin, dass Angebote von extremistischen Gruppen teils einen harmlosen Eindruck erwecken (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 10 und 12), womit Befragungsdaten nur einen Orientierungspunkt darstellen können. Im Jahr 2017 entfielen in der Monitoring-Praxis von jugendschutz.net 20 Prozent der registrierten Verstoßfälle in den Bereich politischer Extremismus, der damit die zweitgrößte Gruppe darstellt (Glaser/Herzog et al. 2018, S. 38).

Nachrichtenseiten, Social-Media-Angebote, YouTube, Messenger

Zur Vertiefung:

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

3.2.8 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/Lüders 2016). Social-Media-Plattformen bieten hierzu vielfältige

Aufwachsen zwischen Anpassung und Individualität



Darstellungsmöglichkeiten und auch Orientierungsvorlagen (z. B. mit YouTube-Stars ► Influencer) (Gebel/Schubert/Grimmeisen 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).

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 Schmolle Mund) 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-Foren) begünstigt und von einem gesunden Körper- und Selbsterleben wegführt (Korte 2016).

Risiken der exzessiven Selbstdarstellung

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 von Kindern und Jugendlichen. 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.

Soziale Anerkennung

[Das Medienphänomen Exzessive Selbstdarstellung ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren, ► Profilbildung, ► Self-Tracking, ► Fear of missing out, ► 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.

Alle Online-Interaktionsangebote

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 (Frantz et al. 2016; Kutscher/Bouillon 2018).

Verletzung der Kinderrechte durch Eltern

Zur Vertiefung:

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

3.2.9 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.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Fake-Profile werden insbesondere im Zusammenhang mit den Gefährdungen Cybermobbing, Cybergrooming und Hate Speech diskutiert.

Zusammenhang mit Cybermobbing

Im Zuge von ► Cybermobbing-Attacken können Fake-Profile dazu genutzt werden, darüber 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 in deren Namen Inhalte zu posten. Adressiert wird mithin meist entweder nur die angegriffene Person oder deren allerdings unbestimmt weit gefasstes Netzwerk an Online-Kontakten.

Zusammenhang mit Cybergrooming

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. Dennoch dienen die Accounts im Kern dazu, die Identität der Person zu verschleiern.

Zusammenhang mit Hate Speech

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

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind entsprechend als Rezipierende bzw. Kommunikationsteilnehmende von Fake-Profilen betroffen. Falls sie als Aggressorinnen bzw. Aggressoren im Cybermobbing Fake-Profile anlegen, sind sie auch Produzierende.

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-Profile damit aus Sicht der Befragten deutlich an Bedeutung hinzugewonnen (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 77).

Fake-Profile zunehmend als Risiko empfunden

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 ff.).

Differenzierung von pseudonymer Nutzung

[Das Medienphänomen Fake-Profile ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybergrooming, ► Hate Speech und ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten.]

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

Auf allen Social-Media-Plattformen, auf denen Nutzende die Möglichkeit haben, sich mit 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.

Alle Social-Media-Plattformen

Zur Vertiefung:

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



3.2.10 Fear of missing out

Kurzbeschreibung

Angst, etwas zu verpassen/
ausgeschlossen zu sein

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

Bedürfnis nach Anschluss an
die Peergroup

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 Peergroup orientieren, bedeutsam und attraktiv sind. 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 darstellen kann (Wagner et al. 2016, S. 32 f.).

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 selbst für sinnvoll halten. Je ausgeprägter FOMO, desto mehr Online-Risiken erleben 8- bis 14-Jährige (Knop/Hefner 2018).

Datenlage

Nahezu ein Fünftel (19 %) der handy-/smartphonebesitzenden 12- bis 19-Jährigen hat Angst, etwas zu verpassen, wenn das Mobiltelefon nicht eingeschaltet ist (Feierabend et al. 2016, S. 52). 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 Erziehungskonflikten führt (► Internetsucht und exzessive Nutzung). Ängste der Eltern und Jugendlichen

bezüglich einer ausufernden Online-Mediennutzung zeigen sich auch in den Anfragen an relevante Informations-²⁷ und Erziehungsberatungsinstitutionen (Wagner et al. 2016, S. 32 f.).

[Das Medienphänomen FOMO ist vernetzt mit den Phänomenen:

► Internetsucht und exzessive Nutzung, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying).]

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; Wagner et al. 2016, S. 32 f.). 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)

3.2.11 Gesundheitsgefährdende Challenges

Kurzbeschreibung

Bei Challenges – oder zu Deutsch Herausforderungen bzw. Mutproben – handelt es sich 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.de 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.

²⁷ So etwa in Elternanfragen an die Initiative „SCHAU HIN!“ (Input bei der Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 09.10.2018) und der Befragung der zur Auftaktveranstaltung eingeladenen Expertinnen und Experten (vgl. Abschnitt 3.1).

Physische Gefährdungen/ Verletzungsgefahr

Challenges werden vornehmlich im Hinblick auf physische Gefährdungen bzw. eine Verletzungsgefahr diskutiert. In Medienberichten werden auch immer wieder Challenges aufgegriffen, die tödlich enden könnten oder gar einen Suizid zum Ziel haben (z. B. 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. Außerdem kann die Teilnahme an riskanten Challenges als entwicklungsbedingtes Risikoverhalten im Jugendalter gelten, das dazu dient, sich zu beweisen und eine Abgrenzung zu den Eltern zu erzielen. Labile Kinder und Jugendliche können durch Aufforderungen und Schilderungen, die das Risikoverhalten verherrlichen oder verharmlosen, zu selbstschädigendem Verhalten verleitet oder darin bestärkt werden, so z. B. im Rahmen von ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

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 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.

Datenlage

In welchen Altersgruppen Challenges besonders relevant sind, ist derzeit noch nicht abschließend geklärt. Laut Jugendmedien-schutzindex 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. 16 Prozent sind der Meinung, dass dies bei Kindern bzw. Jugendlichen in ihrem Alter häufig vorkommt (je älter, desto häufiger, von 5 % der 9- bis 10-Jährigen bis 23 % der 15- bis 16-Jährigen) (Brüggen et al. 2017).

[Das Medienphänomen Gesundheitsgefährdende Challenges ist vernetzt mit den Phänomenen ▶ Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren, ▶ Exzessive Selbstdarstellung, ▶ Suizidforen, ▶ Influencer, ▶ Kettenbriefe.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit gesundheitsgefährdenden Challenges

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

Messenger-Dienste und Social-Media-Plattformen

Zur Vertiefung:

- Glaser et al. (2016)
- klicksafe.de (2017)

3.2.12 Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps

Kurzbeschreibung

In einer Reihe von Computer-/Konsolenspielen und Spiele-Apps nimmt Gewalt in Form der Darstellung von Gewalthandlungen (wie Mord- und Metzelszenen) sowie als probates Handlungsmittel im Spielverlauf eine zentrale Rolle ein. Charakteristisch für digitale Spiele sind dabei die Immersion sowie das Präsenzepfinden in den virtuellen Spielwelten, die prozedural und in Abhängigkeit von Interaktionen der Spielenden generierten Narrationen und die darin eingebettete symbolische Ausführung von Gewalthandlungen. Zur Diskussion steht, inwiefern und unter welchen Umständen diese mediale Gewalt eine verrohende und/oder zu Gewalttätigkeit anreizende Wirkung auf Kinder und Jugendliche hat.

Zentrale Rolle von Gewalthandlungen

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Wirkung von gewalthaltigen digitalen Spielen zählt zu den gesellschaftlich und wissenschaftlich kontrovers debattierten Themen. Wie kaum ein Gegenstand im Zusammenhang mit der Wirkung digitaler Spiele ist diese durch kommunikationswissenschaftliche und entwicklungspsychologische sowie interdisziplinär angelegte Forschung mit teils sehr unterschiedlichen bis widersprüchlichen Ergebnissen untersucht worden (Köhler 2010). Eine (Meta-)Analyse von Forschungsbefunden und Langzeitstudien verweist auf die relativ unstrittige Einschätzung von Risikopotenzialen der Konfrontation mit Gewaltdarstellungen und -handlungen bezüglich eines negativen Einflusses auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auf kognitiver, emotionaler und auf Verhaltensebene (Kunczik 2013), wie zum Beispiel Auswirkungen auf das Wohlbefinden, das Verhalten (Ängstigung, Verstörung) und die Minderung der Empathiefähigkeit. Das Thema gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps wird einerseits in Bezug auf die Rezeption von Gewaltdarstellung in digitalen Spielen, aber auch deren Abbildung in anderen

Wirkung gewalthaltiger Spiele

Kommunikationskontexten wie Online-Videos insbesondere Let's Plays, Screenshots oder Ähnlichem diskutiert. Besondere Beachtung findet dabei der Aspekt der Immersion in virtuellen Räumen, bei der durch Spielende auch Gewalthandlungen symbolisch-interaktiv ausgeführt werden.

Risiken bei der Kommunikation mit anderen Spielenden

In der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTS-WERKSTATT (vgl. Abschnitt 3.1) wurde zudem auf die problematische Kommunikation mit anderen Spielerinnen und Spielern in gewalthaltigen Computer-/Konsolenspielen hingewiesen. Dieses Phänomen ist allerdings allgemein im Hinblick auf die Kommunikationskultur online zu diskutieren: sozialer Gruppendruck, ► Cybermobbing, ► Cybergrooming, Beleidigung und Bedrohung (► Hate Speech) (Fischer 2018). Bezüglich konfliktbehafteter Kommunikation bei gewalthaltigen Computer-/Konsolenspielen und Spiele-Apps liegen bisher noch keine differenzierteren Erkenntnisse vor.

Rollen der Kinder und Jugendlichen

Als Spielerinnen und Spieler rezipieren Kinder und Jugendliche die Spiele-Engine und zugleich interagieren sie mit ihr und ggf. anderen Mitspielenden. Mit einzubeziehen sind auch andere Kommunikationskontexte gewalthaltiger Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps, wie Online-Videos in Form von Let's Plays und Screenshots auf Videoplattformen und in Messengern. Indem sich Kinder und Jugendliche aktiv an der Erstellung bzw. Modifikation gewalthaltiger digitaler Spiele und deren Inhalten beteiligen, nehmen sie eine produzierende Rolle ein. Ihre Rolle als Marktteilnehmende ist dann relevant, wenn sie sich Zugang zu gewalthaltigen Computer-/Konsolenspielen und Spiele-Apps verschaffen (können).

[Das Medienphänomen Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps ist vernetzt mit den Phänomenen ► Hate Speech, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybergrooming, ► Immersives Erleben durch Virtual Reality, ► Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegbildern und Audiodateien, ► Fake-Profile bzw. Fake-Accounts.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit gewalthaltigen Computer-/Konsolenspielen und Spiele-Apps

Zugang über zahlreiche digitale Endgeräte häufig nicht altersgerecht

Zugänge zu Plattformen für digitales Spielen finden sich auf einer Vielzahl digitaler Endgeräte: PC, Spielkonsolen, Smartphones oder Tablets. Insbesondere letztere sind bereits für die Jüngsten zugängliche und einfach zu bedienende Geräte (vgl. Abschnitt 2.1.2.4). Die entsprechenden Spieleplattformen werden mangels Altersprüfung häufig auch von Kindern genutzt, die das geforderte Mindestalter nicht erfüllen.

Zur Vertiefung:

- Fischer (2018)
- Köhler (2010)
- Kunczik (2013)

3.2.13 Hate Speech

Kurzbeschreibung

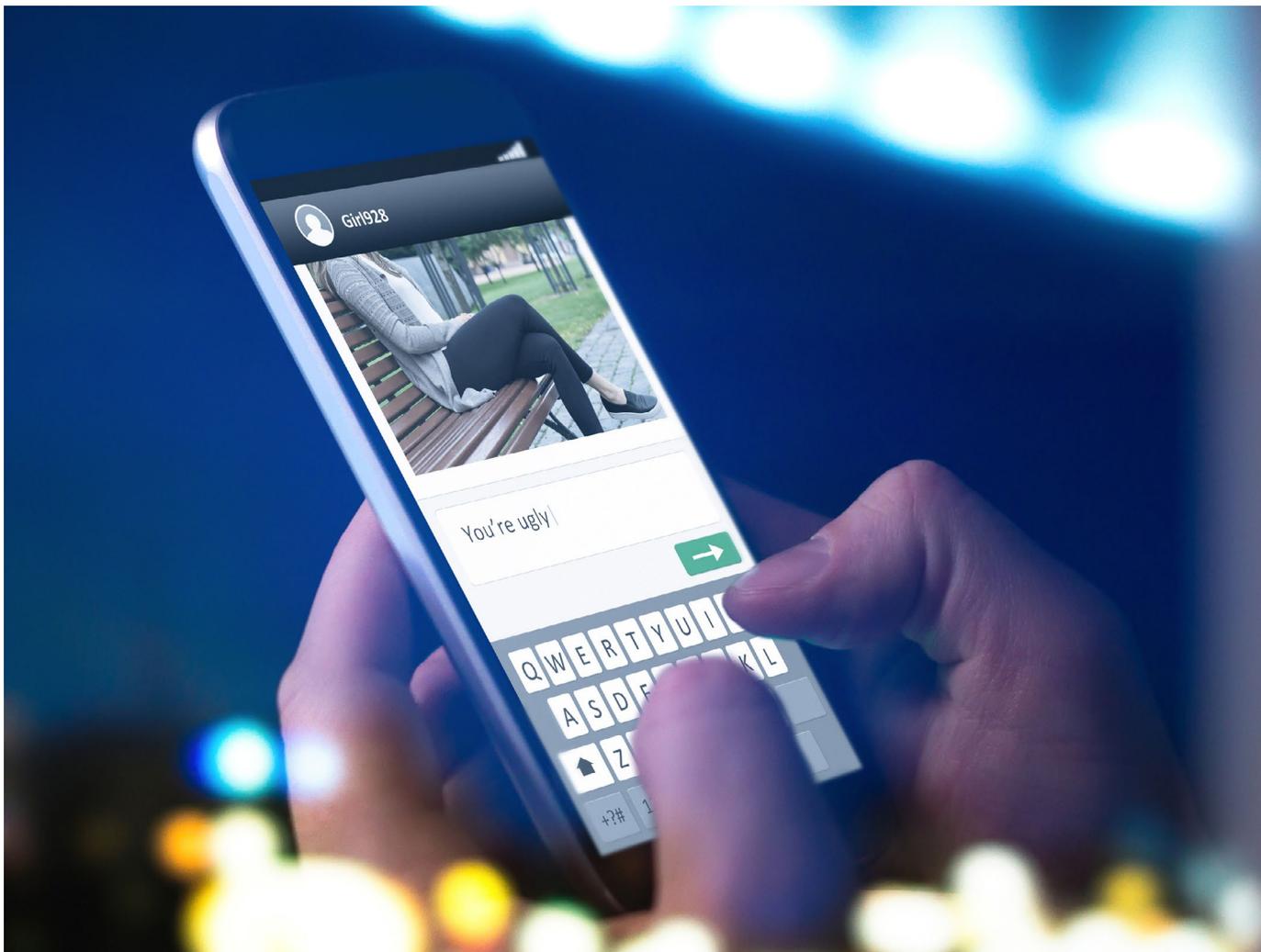
Hate Speech – auch Hassrede genannt – beschreibt eine Form der digitalen Gewalt, die vor allem in Social-Media-Angeboten in Sprache und Bildern verbreitet wird (Felling/Fritzsche 2017). Hate Speech kann als gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit verstanden werden (Hajok 2017). In Hasskommentaren werden einzelne Menschen oder Menschengruppen erniedrigt, beleidigt oder in ihrer Menschenwürde herabgesetzt, weil sie tatsächlich oder vermutet einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe zugeordnet werden. Hierunter fallen unter anderem rassistische, antisemitische, fremdenfeindliche, homophobe oder auch sexistische Äußerungen.

Hassrede – digitale Gewalt in Sprache und Bildern

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche begegnen Hate Speech aus der Perspektive der Opfer, 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.

Rollen der Kinder und Jugendlichen



Zusammenhang mit Cybermobbing

Hate Speech und ► Cybermobbing stellen verwandte Phänomene dar, beides beschreibt aggressives oder hasserfülltes Verhalten. 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

Hasskommentare verbreiten dabei entweder bewusst falsche Aussagen (auch in Memes oder anderen vermeintlich lustigen Inhalten), verwenden herabwürdigende oder verunglimpfende Begriffe, greifen auf Stereotype zurück, arbeiten mit plakativer Bildsprache, grenzen sich mit einer Wir-die-Rhetorik von der herabzuwürdigenden Gruppe ab oder rufen sogar bewusst zu Gewalttaten auf (Hajok 2017). Hate Speech kann auch indirekt stattfinden, wenn die Verunglimpfungen sich 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, S. 13).

Online-Kommunikation begünstigt Hasskommentare

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.²⁸ Laut einer aktuellen FORSA-Studie (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 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 %). Mädchen reagieren laut der Vorgängerstudie aus dem Jahr 2016 emotionaler auf die Kommentare, sie sind eher wütend oder verängstigt (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 2016).

Risiken und Gefahren von Hate Speech

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 Denkmodelle bereit (Stefanowitsch 2015). Kinder und Jugendliche nehmen diese Hassnachrichten wahr und können 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 Erkrankungen oder psychischen Störungen führen kann (Schramm 2015).

Der Kinder- und Jugendmedienschutz sieht weitere Gefahren in erster Linie in der sozial-ethischen Desorientierung, die Jugendliche durch das Lesen von Hate Speech erfahren können (Hajok 2017). Entwicklungsbeeinträchtigungen bzw. -gefährdungen liegen

²⁸ Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT am 09.10.2018.

vor, wenn beispielsweise extremistische Meinungen offensiv geäußert oder zu Gewalt aufgerufen beziehungsweise mit den Äußerungen die Menschenwürde verletzt oder sogar der Strafbestand der Volksverhetzung erfüllt wird (Hajok 2017).

[Das Medienphänomen Hate Speech ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Propaganda (inkl. Fake News) und ► Extremistische Inhalte.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Hate Speech

Hate Speech begegnet Kindern und Jugendlichen vor allem auf Plattformen, auf denen häufig politischer Diskurs stattfindet, wie z. B. Twitter oder Facebook (International Network Against Cyber Hate 2016, S. 20 ff.). Auf Facebook finden sich Hasskommentare nicht nur auf den Seiten extremistischer oder populistischer Gruppierungen, sondern verstärkt auch auf den Seiten von Politikern, Parteien und klassischen Medien. Hier werden die verbalen Entgleisungen nicht selten mit starken Bildern unterstützt (Hajok 2017).

Hate Speech kann in allen Gesinnungsrichtungen auftreten (z. B. linksextrem und religiös-fanatisch). Insbesondere rechtsextreme Gruppierungen nutzen Facebook, um eigene Anhänger zu mobilisieren, neue zu rekrutieren oder mit Hate Speech Gegnerinnen und Gegner einzuschüchtern. Sie setzen Social-Media-Angebote wie Facebook oder YouTube ein, um mit Begriffen wie „Kinderschänder“ oder „Lügenpresse“ 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 (2017)

Plattformen mit politischem Diskurs

Ziele von Hate Speech: Stimmungsmache und Einschüchterung

3.2.14 Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“

Kurzbeschreibung

Missbräuchliche Nutzung eines Accounts/Profils

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

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Folgen des Identitätsdiebstahls

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 verbunden sind. 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.

Zusammenhang mit Phishing, Kostenfallen und Schadprogrammen

Viel diskutiert ist das Problem, dass über betrügerische Seiten, Kettenbriefe oder Gewinnspiele Zugangsdaten zu Plattformen gesammelt werden. Durch dieses Abfischen (Phishing) von Nutzerdaten können kostenpflichtige Transaktionen veranlasst werden und den Betroffenen finanziell schädigen. 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 Nutzerdaten 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 immer weitere Profile betroffen sein können.

Auswertung personenbezogener Daten

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

Risiken im sozialen Umfeld

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 und/oder rufschädigende Äußerungen genutzt werden können (Gebel/Schubert/Wagner 2016a). In diesen Fällen sind Kinder und Jugendliche in Kommunikations- und Interaktionszusammenhängen primär innerhalb des sozialen Umfelds zu sehen, die von diesem Risiko betroffen oder auch selbst die „Identitätsdiebe“ sein können.

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 wurde und zugleich hochgradig mit anderen Risiken verknüpft

ist (Gebel/Schubert/Wagner 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 2018, 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, 200f.).

[Das Medienphänomen Identitätsdiebstahl ist vernetzt mit den Phänomenen ► Kostenfallen, ► Viren und Schadprogramme, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Profilbildung und -auswertung, ► Exzessive Selbstdarstellung.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Identitätsdiebstahl

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

Zur Vertiefung:

- Gebel/Schubert/Wagner (2016b)

Medienangebote mit Registrierung

3.2.15 Immersives Erleben durch Virtual Reality

Kurzbeschreibung

Bei Virtual Reality (VR) handelt es sich um eine noch vergleichsweise junge, aber sich schnell entwickelnde Technik, die derzeit vorrangig in der Computerspieleindustrie Einsatz findet. Insbesondere spezielle VR-Brillen gestatten den Nutzenden ein neues und immersives (= eintauchendes) Spielerlebnis, weil sie interaktiv in das virtuelle Spiel einbezogen werden, ohne eine Begrenzung des Sichtfeldes durch einen statischen Monitor hinnehmen zu müssen (Grashof/Hilse 2017). Neben der Spielindustrie werden derzeit weitere Anwendungsszenarien entwickelt, wie beispielsweise 3D-Filme in Streaming-Diensten.

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 inhaltebezogene Risikodimensionen wie

Psychische und physische Gefährdungen

sozial-ethische Desorientierungen im Sinne gewaltfördernder bzw. gewaltbefürwortender Einstellungen oder Entwicklungsbeeinträchtigungen aufgrund übermäßiger 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.

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 Sinneseindrücke der Spielenden widersprechen und 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).

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.

[Das Phänomen Immersives Erleben durch Virtual Reality ist vernetzt mit ► Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps, ► Internetsucht und exzessive Nutzung.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit immersivem Erleben durch Virtual Reality

Annahme zunehmender Verbreitung

VR-Brillen sind verhältnismäßig neuartig und aus diesem Grund noch nicht weit verbreitet. Zugleich bieten Streaming-Anbieter auch Animationsfilme aus dem Kinderprogramm bereits als 3D-Filme an, womit ein Angebotsanreiz 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 einer kinder- und jugendpolitischen Perspektive zu verfolgen.

Zur Vertiefung:

- Grashof/Hilse (2017)
- Madary/Metzinger (2016)

3.2.16 Influencer

Kurzbeschreibung

Als 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 Marketingziele zu erreichen (BVDW 2017, S. 3). Etliche Influencer bieten „eigene“ Produktlinien an oder sind über Affiliate Links an Online-Käufen ihrer Zielgruppe beteiligt.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Das Medienphänomen Influencing begegnet Kindern und Jugendlichen als Rezipierende und Kommunizierende ebenso wie als Produzierende und Marktteilnehmende. Influencer sind zu großen Teilen junge Erwachsene, selbst Jugendliche oder auch Kinder. Influencing gilt als Einsteigersegment in der Medienbranche, weshalb gerade auch Jugendliche versuchen, mit eigenem Content in diesem Segment Fuß zu fassen. Die Aktivierung der Zielgruppe ist auch Bestandteil entsprechender Marketingkonzepte, die die damit erzielte Medienpräsenz als *earned media* bezeichnen (Ryte Wiki – Digitales Marketing Lexikon 2018).

Die Influencer-Szene ist sehr vielfältig und behandelt unterschiedliche Themen (von Gaming, Lifestyle, Mode & Beauty, über Comedy bis hin zu privaten Einblicken in den Alltag Jugendlicher), 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 (Youtuber, Insta-Stars, Let's Player oder Blogger/Vlogger) verbunden, da sie sich in den gleichen Netzwerken bewegen wie ihre Freunde, was zu einer Vermischung von sozialen und parasozialen Beziehungen führen kann (Wegener 2008). Durch die Möglichkeit, Beiträge der Influencer zu liken, zu kommentieren und im besten Fall auch Antwort zu bekommen, werden freundschaftliche Nähe und 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 Influencer können für Kinder und Jugendliche damit eine wichtige Informationsquelle darstellen und ggf. Orientierung in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen bieten.

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 zu Influencer Marketing (BVDW 2017). Demnach sind Influencer neben 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,

Personen mit hoher
Social-Media-Reichweite

Rollen von Kindern und
Jugendlichen

Parasoziale Beziehungen und
Orientierung für Kinder und
Jugendliche

Influencer Marketing

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 YouTubern wird von 10- bis 14-Jährigen wenig hinterfragt (Gebel/Schubert/Wagner 2016b, S. 21). In der Fachdiskussion fehlt es noch an tiefergehenden Rezeptionsstudien zu den einzelnen Genres (Gebel/Brüggen 2017).

Klischeehafte Geschlechterrollen

Über den Werbekontext und Kaufappelle hinaus gibt es bei Influencern eine starke Ausprägung in der Darstellung von klischeehaften Geschlechterrollen. So sind diejenigen Angebote, die genderstereotype Darstellungen manifestieren, am populärsten. Die jungen Zuschauenden scheinen diese überwiegend weder zu erkennen, noch in ihren Kommentaren zu reflektieren oder zu thematisieren (Gebel/Schubert/Wagner 2016b; Bock/Mahrt 2017).

Zugang zu nicht altersangemessenen Spielevideos

Des Weiteren werden bei Influencern, die sich mit Gaming befassen (sog. Let's Player) und auch bei jüngeren Kindern beliebt sind, häufig auch 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 also auch Szenen aus Spielen, die für ihr Alter keine Freigabe haben, gezeigt werden.

Problematische Inhalte und Challenges

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

Kinder in der Rolle von Influencern

Eine besondere Form ist, wenn Kinder als Influencer fungieren oder entsprechend vermarktet werden. 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 Social-Media-Aktivitäten auf der einen Seite und Verletzung der kindlichen Persönlichkeitsrechte aus einer wirtschaftlichen Intention der Eltern auf der anderen Seite ist hier eine besondere Herausforderung.

[Das Medienphänomen Influencer ist vernetzt mit den Phänomenen ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Propaganda (inkl. Fake News).]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Influencern

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

Social-Media-Plattformen

Zur Vertiefung:

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



3.2.17 Internetsucht und exzessive Nutzung

Kurzbeschreibung

Definition in der Diskussion

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 Verhaltenssüchten heraus“ (DAK-Gesundheit 2018, S. 32). Prinzipiell lassen sich unterscheiden:

Enge versus weite Definitionen

Graduell enge vs. weite Definitionen: So unterscheidet z. B. Orth zwischen dem Vorliegen einer ausgeprägten Störung (Internetsucht bzw. -abhängigkeit) auf der einen und problematischer oder riskanter Internetnutzung, die Vorstufen einer Sucht/Abhängigkeit darstellen können, auf der anderen Seite (Orth 2017, S. 10). Dagegen verwendet die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) den breiteren Begriff internetbezogene Störung, der Vorformen ebenso einschließt wie „eine fortgesetzte schädliche oder missbräuchliche Nutzung, die mit negativen Folgen verbunden ist, aber (noch) nicht die Kriterien für eine Abhängigkeit erfüllt“ (Rumpf et al. 2017, S. 218). Daneben existieren Begriffe, die bewusst offenlassen, inwieweit klassische Suchtkriterien erfüllt sind oder eine Störung vorliegt, wie z. B. „exzessive Nutzung“ (Kammerl/Wartberg 2018) oder „dysfunktionale“ Nutzung (Knop/Hefner 2018).

Angebots- und tätigkeits-spezifische Süchte

Definitionen, die bezüglich der relevanten Online-Angebote bzw. -Tätigkeiten generalisieren oder spezifizieren: Neben einer allgemeinen Internetsucht, 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, -Sexsucht), aber auch solche, für die Online-Angebote den konstitutiven Kern bilden, wie (Online-)Computerspielsucht und die suchtförmige Nutzung Sozialer Online-Netzwerke (Evers-Wölk/Opielka 2016).

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

Während für Online-Computerspielsucht (Internet Gaming Disorder) Kriterien in den anerkannten Diagnosesystemen DSM-5 und ICD 11 ausgearbeitet sind, liegen für die allgemeine Internetsucht und 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. Gemeinsam ist diesen das Charakteristikum der über längere Perioden anhaltend auftretenden unkontrollierbaren Verhaltens-exzesse mit negativen somatischen und/oder psychosozialen Folgen. Der zeitliche Nutzungsumfang ist in keinem dieser Ansätze ein allein hinreichendes Kriterium.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Gefährdung besteht teilweise in der Symptomatik 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 un abgeschlossen 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.

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

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 (vgl. auch Phänomen ► Fear of missing out) diskutiert (DAK-Gesundheit 2018).

Im Jahr 2015 betraf ein ausgeprägtes Suchtproblem (Computerspiel-/internetbezogene Störung) mit 5,8 Prozent einen kleinen, aber im Vergleich zum Jahr 2011 (3,2 %) gestiegenen Anteil der 12- bis 17-Jährigen. Mädchen (7,1 %) waren häufiger betroffen als Jungen (4,5 %) und ihr Anteil war seit 2011 stärker angestiegen. 22,4 Prozent der 12- bis 17-Jährigen wiesen eine problematische Nutzung im weiteren Sinne auf (2011: 12,6 %). Befragten, die eine Gesamt- oder Berufsschule besuchen sowie bestimmte Migrationsgruppen wiesen eine erhöhte Prävalenz auf (Orth 2017). Eine Internet Gaming Disorder im Sinne des DSM-5 wiesen im Jahr 2016 5,7 Prozent der 12- bis 25-Jährige auf (Wartberg et al. 2017). Männliche Befragte sind häufiger betroffen als weibliche (8,4 % zu 2,9 %), das Durchschnittsalter von Personen mit Störung ist niedriger als von Personen ohne Störung (15,58 Jahre zu 19,06 Jahre). Eine aktuelle Längsschnittstudie über ein Jahr (Wartberg et al. 2018) zeigt, dass eine Internet Gaming Disorder bei 12- bis 14-Jährigen sowohl über den Zeitraum bestehen bleibt als auch sich verbessern kann. Neben den Verbesserungen kamen jedoch in etwa ebenso viele Fälle hinzu.

Gefährdung in der Symptomatik selbst

Gefährdungen für jüngere Altersgruppe

Prävalenzraten

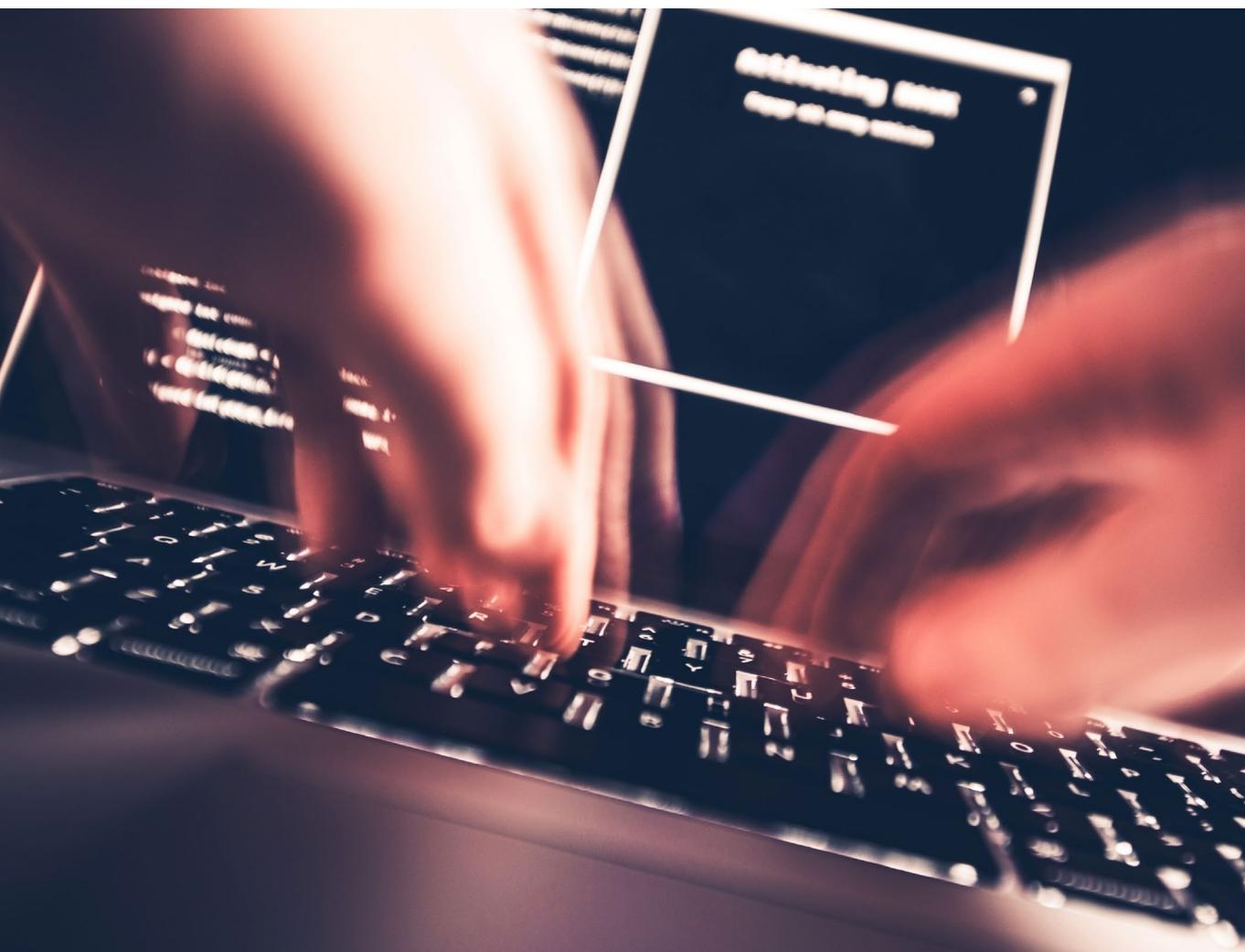
Rollen von Kindern und Jugendlichen

Einen problematischen Gebrauch Sozialer Online-Netzwerke zeigten im Jahr 2017 in Deutschland entsprechend der DAK-Studie 2,6 Prozent der 12- bis 17-Jährigen (3,4 % der Mädchen und 1,9 % der Jungen) (DAK-Gesundheit 2018; Orth 2017).

Eine ausgeprägte allgemeine Internetsucht kann Kinder und Jugendliche angesichts des Angebotsspektrums in allen Rollen betreffen (Rezipierende, Kommunizierende, Produzierende z. B. im Bereich der Social-Media-Angebote oder als Marktteilnehmende im Bereich der Online-Glückspielsucht oder -Kaufsucht).

Suchtdefinition von Normalitätsverständnis abhängig

„Gerade das Thema Sucht im Verhältnis zum Normalverhalten ist außerordentlich zeit- und kulturgeprägt“ (Evers-Wölk/Opielka 2016, S. 9 f.). Angesichts steigender Nutzungsraten und der Mediatisierung sozialer Beziehungen (vgl. Abschnitte 2.1.1 und 2.1.2.3) berührt dies die Fragen, welche Formen der allgemeinen und spezifischen Internetnutzung derzeit Normalität repräsentieren, inwieweit sich die Generationen aufgrund divergierender Medienbezugs im Normalitätsverständnis unterscheiden und dies zu Erziehungskonflikten führt (Evers-Wölk/Opielka 2016, S. 118) 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, größtenteils stimmen jedoch Eltern und Kinder überein (Kammerl et al. 2018). 30 Prozent der 14- bis 24-Jährigen haben subjektiv „den Eindruck, von Internetsucht betroffen (gewesen) zu sein, oder sind sich nicht sicher, ob dies eventuell der Fall ist oder war“ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 24).

[Da das Medienphänomen Internetsucht mit erhöhter Internetnutzung einhergeht, ist es mit folgenden Medienphänomenen verbunden: ► Fear of missing out, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Kostenfallen, ► Profilbildung und -auswertung, ► Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps.]

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 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. Auch bei Sozialen Online-Netzwerken können Belohnungssysteme und aufmerksamkeitssteuernde Funktionen mit Aufforderungscharakter von Bedeutung sein (vgl. Phänomen ► Fear of missing out).

Online-Games und Soziale Online-Netzwerke relevant

Zur Vertiefung:

- Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung (2018)
- Evers-Wölk/Opielka (2016)
- Orth (2017)
- Kammerl et al. (2018)

3.2.18 Kettenbriefe

Kurzbeschreibung

Weitergeschickte Mails/ Messengernachrichten

Kettenbriefe sind ursprünglich Briefe und heute E-Mails oder Messengernachrichten, 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.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

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-Netzwerke 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 Kettenbriefes 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.

Risikoreiche Kettenbriefe

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 bewegen, auf Inhalte zu klicken, die mit Datenschutz- und Finanzrisiken oder/und der Verbreitung von Schadsoftware verbunden sind, 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 darstellt. 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 ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Profilbildung und -auswertung, ► Hate Speech, ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Kostenfallen.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Kettenbriefen

Im Fokus der Diskussion stehen Messenger und Social-Media-Angebote (insbesondere Soziale Online-Netzwerke). In der ACT ON!-Monitoringstudie wurden in drei von 14 Interviewgruppen Kettenbriefe eigenständig als Risiko von Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 12 Jahren angesprochen (Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016).

Messenger und Soziale Online-Netzwerke

Zur Vertiefung:

- Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. (2016)
- Saferinternet.at (2016)

3.2.19 Kontakt- und Dating-Apps

Kurzbeschreibung

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 Verabredungen zu (unverbindlichem) sexuellem Kontakt. Umfassende Definitionen zu diesen Apps existieren bisher nicht.

Kontakt zu Fremden

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Dating-Apps wie Tinder oder Hot or Not (Glaser et al. 2014, S. 11) verfolgen primär das Ziel, romantische bzw. sexuelle Beziehungen herzustellen. 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.

Apps entsprechen Nutzungspräferenzen Jugendlicher

Zur Nutzung und Bewertung solcher Apps durch Kinder und Jugendliche liegen allerdings keine gesicherten Erkenntnisse vor. Laut einer Pressemeldung des Wirtschaftsverbandes BITKOM suchen bereits 14-Jährige via Dating-Apps und Online-Single-Börsen nach Liebesbeziehungen (Bitkom 2015b). Inwieweit jüngere Kinder und Jugendliche Dating-Apps nutzen, ist ungewiss.

Kaum Nutzungsdaten

Kontakt- und Datenschutzrisiken

Insgesamt wird in den Apps stark zur Preisgabe persönlicher Daten aufgefordert. Gefährdungen bestehen zum einen in Kontakttrisiken, zum anderen in Datenschutztrisiken, 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).

Mindestalter nach Geschäftsbedingungen 18 Jahre

Ein Großteil der Dienstleister hat in den AGB ein Mindestalter von 18 Jahren für die Nutzung festgelegt. Werden Altersangaben bei der Anmeldung nicht geprüft, ist nicht auszuschließen, dass Kinder und Jugendliche solche Dienste nutzen (Glaser/Lübbes-meyer et al. 2018).

[Das Medienphänomen Kontakt- und Dating-Apps ist vernetzt mit
▶ Sexting, ▶ Fake-Profilen bzw. Fake-Accounts, ▶ Cybergrooming,
▶ Cybersex, ▶ Kostenfallen.]

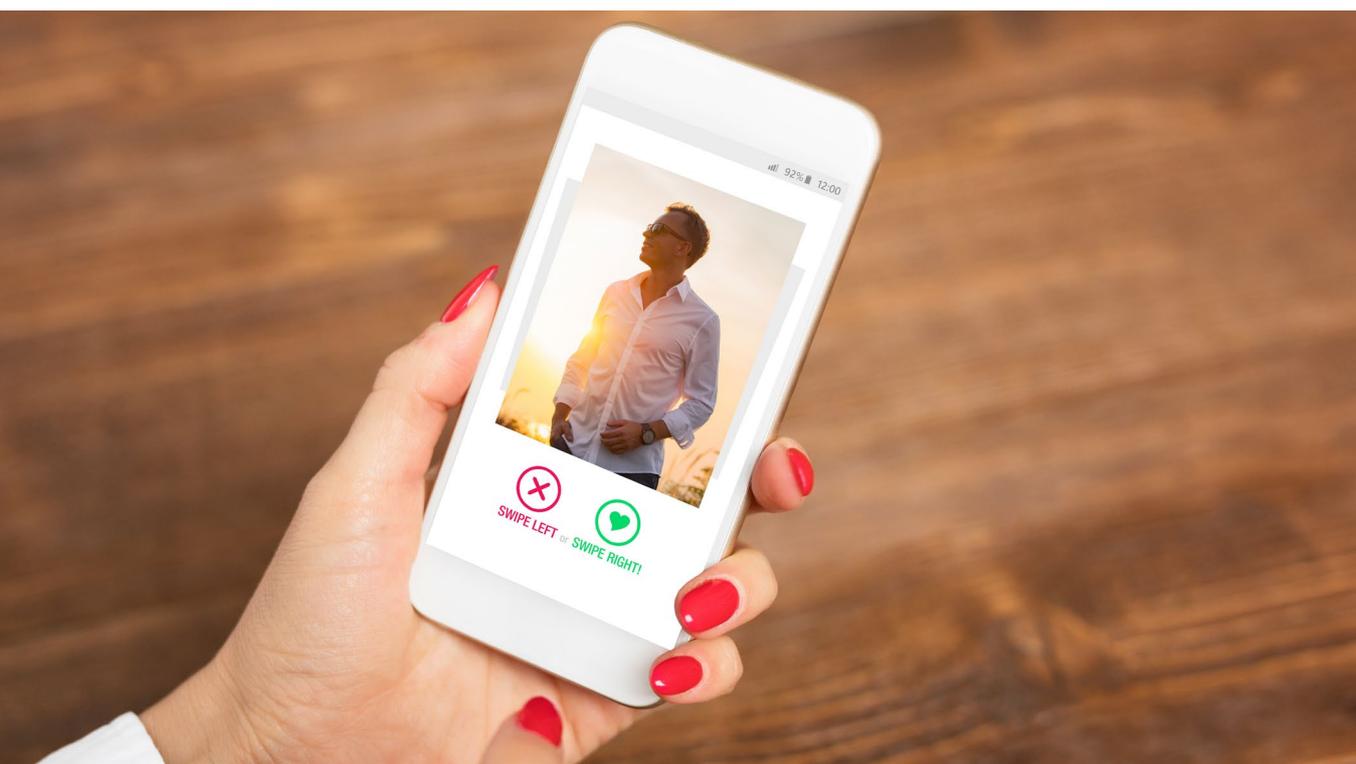
Auch andere Apps erfüllen die Funktion

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Dating-Apps

Dating-Apps 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)



3.2.20 Kostenfallen

Kurzbeschreibung

Kostenfallen sind versteckte oder zumindest undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen, die online anfallen können (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 2014). Sie können in vielfältigen Formen online vorkommen, heutzutage sind sie besonders relevant im Hinblick auf Vorschussbetrug, Free-to-play-Spiele, In-App-Käufe und Lootboxen²⁹.

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 anderen vom „Marktwächter Digitale Welt“ des VZBV – Verbraucherzentrale Bundesverband festgestellt werden konnte.³⁰ 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. 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. 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.

Mikrotransaktionen können auch direkt dazu genutzt werden, Geld an bestimmte Personen, beispielsweise Social-Media-Stars, zu spenden (jugendschutz.net 2017b). Zumeist werden Spenderinnen

Versteckte/undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen

Finanzielle Schäden und psychische Risiken

In-App-Käufe und Lootboxen

Gefahr des reziproken Gruppendrucks

Erschwerte Transparenz

Spende an Social-Media-Stars

²⁹ Lootboxen sind virtuelle Verbrauchsgegenstände, welche erst beim „Öffnen“ „[...] eine bestimmte Anzahl an unbekanntem virtuellen Gegenständen aus einer feststehenden Auswahl gewährt(en)“ (Schwiddessen 2018, S. 445).

³⁰ Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT unter dem Titel „Digitale Fürsorge – vom Kind aus gedacht“ am 09.10.2018.

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.

Vorschussbetrug/Scamming

Einen weiteren Aspekt der Kostenfallen stellt der Vorschussbetrug oder engl. 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.)

Rollen von Kindern und Jugendlichen

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 Jugendmedienschutzindex machen sich 23 Prozent der 9- bis 16-Jährigen Sorgen, online Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug zu 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). Lehr- und pädagogischen 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 zu 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 erpresst. Für sie sind Spielkosten ein großes Thema und entsprechend sind sie bestrebt, diese zu vermeiden, und gehen hierfür ggf. auch unseriösen Angeboten nach. (Gebel/Schubert/Grimm-eisen et al. 2016)

[Das Medienphänomen Kostenfallen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Kettenbriefe, ► Influencer, ► Online-Werbung und Werbeverstöße.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Kostenfallen

Apps, Spiele, Online-Angebote

Kostenfallen können Kindern und Jugendlichen bei 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. 40 Prozent richteten unzulässige Kaufappelle an Kinder und weitere 40 Prozent machten

in ihren Apps Werbung, die für Kinder nur schwer erkennbar ist. Kontaktisiken entstehen durch Aufforderungen 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).

Zur Vertiefung:

- Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. (2016)
- Glaser et al. (2015)
- jugendschutz.net (2017b)

3.2.21 Online-Werbung und Werbeverstöße

Kurzbeschreibung

Im Internet findet sich heute 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

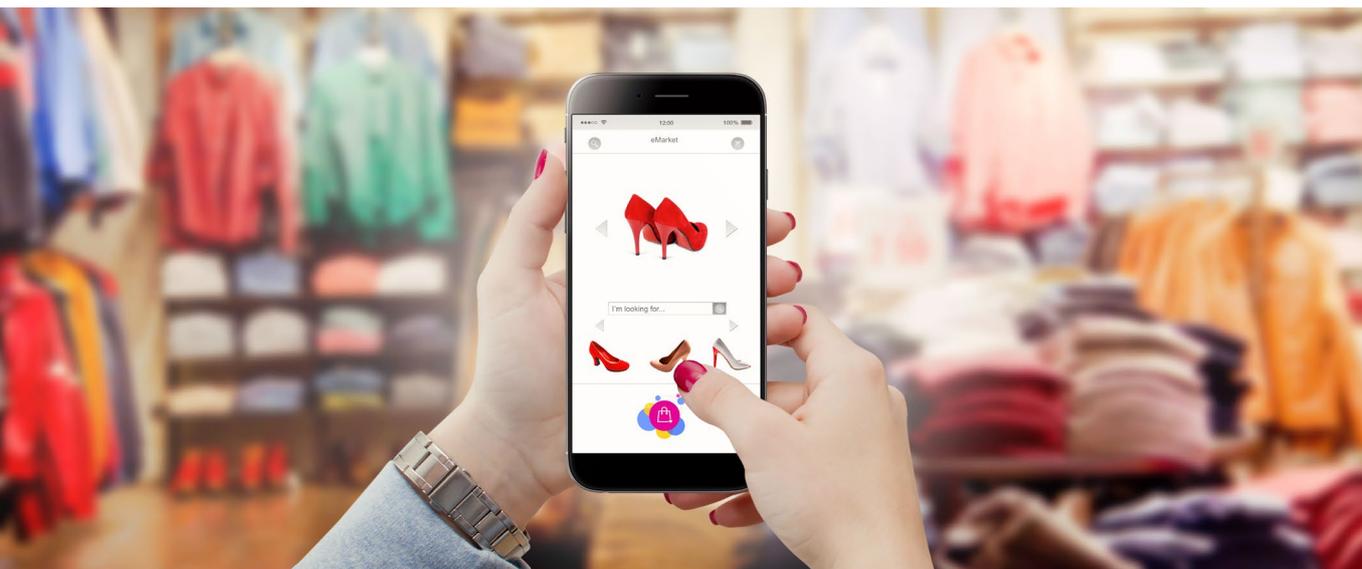
Mit Blick auf Kinder und Jugendliche als Zielgruppe wird Werbung traditionell kritisch gesehen, weil ihr eine persuasive und manipulative Absicht unterstellt wird, die sowohl dem Bild der schutzbedürftigen Kindheit wie auch des selbstbestimmt handelnden Subjekts entgegensteht (Arbeiter 2014). Die Wirkungsmechanismen 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 und weiterer unterschiedlicher Faktoren eine Orientierung von Kindern und Jugendlichen entsprechend den werblichen Absichten gegeben sein kann. Zu betrachten sind dabei personenbezogene Faktoren (wie Interesse, 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).

Persuasive und manipulative Wirkung von Werbung

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

Charakteristika der Werbung und Gefährdungen

- Die mangelnde Erkennbarkeit von Werbeformen wird kritisch diskutiert, weil Werbung häufig in personale Kommunikationskontexte wie beispielsweise bei Sozialen Online-Netzwerken eingebunden ist. Damit verbunden ist auch 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 (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 81 f.). Einerseits erreichen die Zielgruppen damit aus ihrer Sicht relevante Informationen, andererseits dürfte dadurch auch die Neigung, diese kritisch zu reflektieren, geringer sein.
- Aus analogen Medien bekannte Werbestrategien finden auch online Anwendung, indem 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 Influencer als Vertrauenspersonen ansehen und sich an ihnen orientieren (► Influencer) (Arbeiter 2014; Gebel/Brüggen 2017; Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016). Weiterhin denkbar ist, dass einzelne Kinder und Jugendliche selbst als Werbeträger agieren.
- Teils setzen neue Werbeformen auch Bumper ein, die als Prellböcke die Mediennutzung (Bewegt看bild oder digitales Spiel) unterbrechen und 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 weiter gehende Regulierung von Werbung in Computerspielen wird gefordert.³¹

³¹ 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 09.10.2018 (vgl. Abschnitt 3.1) hingewiesen.

- Zudem sprechen Kinder und Jugendliche in Studien auch verstörende Werbeinhalte an, mit denen sie online konfrontiert werden. In den ACT ON!-Befragungen wurden beispielsweise abstoßende Bilder genannt (Gebel/Schubert/Grimmeisen 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.

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 (Dreyer et al. 2015; Brüggem et al. 2014a; Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016; Brüggem et al. 2017). Im 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 darum, dass Kinder im Internet mit Werbung konfrontiert werden (Brüggem et al. 2017).

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

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Online-Werbung und Werbeverstößen

Kinder 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 (Urlen 2017). Eine Studie des Hans-Bredow-Instituts analysierte 2014 eine Auswahl von 100 Internetseiten, die bei Kindern beliebt sind. 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 nicht zum Kaufen von bestimmten Produkten auf, ermutigten den Nutzer aber zur Interaktion mit der Werbung, etwa zum Anklicken eines Links (Dreyer et al. 2015).

Zur Vertiefung:

- Dreyer et al. (2015)

[Rollen von Kindern und Jugendlichen](#)

[Nicht alle Formen von Online-Werbung werden erkannt](#)

[Alle Bereiche der Online-Kommunikation](#)

3.2.2 Pornografie und Posendarstellungen

Kurzbeschreibung

Definition von Pornografie

Unter Pornografie ist im Sinne des Kinder- und Jugendmedienschutzes „eine Darstellung zu verstehen, die unter Ausklammerung sonstiger menschlicher Bezüge sexuelle Vorgänge in grob aufdringlicher Weise in den Vordergrund rückt und die in ihrer Gesamttendenz ausschließlich oder überwiegend auf sexuelle Stimulation angelegt ist, sowie dabei die im Einklang mit allgemeinen gesellschaftlichen Wertevorstellungen gezogenen Grenzen eindeutig überschreitet. [...] Wesentlich ist: inhaltlich die Verabsolutierung sexuellen Lustgewinns und die Reduzierung auf eine apersonale Sexualität sowie die Degradierung des Menschen zum bloßen auswechselbaren Objekt und formal die überdeutliche und detaillierte Darstellung sexueller Vorgänge und deren aufdringliche und unverfremdete Vermittlung“ (Hamsch et al. 2018, S. 34 f.).

Unterschieden wird bei den strafrechtlichen Bestimmungen zwischen einfacher sowie harter Pornografie als Oberbegriff für Kinder-, Jugend-, Tier- und Gewaltpornografie (Kommission für Jugendmedienschutz o. J.). Harte Pornografie darf nicht verbreitet werden und unterliegt weiteren Beschränkungen, im Falle von Kinderpornografie ist auch der Besitz verboten.

Definition von Posendarstellungen

Der Kinder- und Jugendpornografie zugeordnet sind auch sogenannte Posendarstellungen, d. h. Darstellungen von teilweise oder ganz unbedeckten Kindern oder Jugendlichen in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung (§§ 184 ff. StGB).

Rollen von Kindern und Jugendlichen

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.

Drei Diskussionsstränge

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.

Definitions- und Abgrenzungsfragen

Der erste Diskussionsstrang betrifft die Definition von Pornografie in Abgrenzung zu erotischen Darstellungen. Die Definition ist dabei kulturellen Veränderungen unterworfen. Döring plädiert für einen weiten Pornografiebegriff, der lediglich auf den Kriterien Stimulationsintention und sexuelle Explizitität fußt. Diesen ordnet sie als wertneutral ein und verweist darauf, dass er sich weitgehend mit dem Begriffsverständnis Jugendlicher deckt (Döring 2015c, S. 344). In Kriterienkatalogen des Kinder- und Jugendmedienschutzes (vgl. vorstehender Abschnitt) gilt als Pornografie dagegen, was die Grenzen der allgemeinen gesellschaftlichen Wertvorstellungen eindeutig überschreitet und somit den

sexualitätsbezogenen Sozialisationszielen deutlich entgegensteht. Sie umfasst daher Sexualitätsdarstellungen, die einer an Menschenrechten und sozialer Bindung orientierten Sexualität widersprechen. Zugrunde liegt die Annahme, dass Mediendarstellungen Normalitätsorientierungen vermitteln können. Von Kinder- und Jugendpornografie sowie von Posendarstellungen wird angenommen, dass sie vermitteln, es sei normal, dass Minderjährige 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.

Unterhalb der Ebene der Pornografie knüpft auch der Unsittlichkeitstatbestand als Tatbestand der einfachen Jugendgefährdung an die sexualethische Desorientierung von Darstellungen an. Der Begriff unsittlich ist nicht im allgemeinen moralischen, sondern im sexuellen Sinne zu verstehen. Unsittliche Medien sind solche mit sexuell-erotischem Inhalt, die nach Inhalt und Ausdruck objektiv geeignet sind, in sexueller Hinsicht das Scham- und Sittlichkeitsgefühl gröblich zu verletzen, jedoch noch nicht den Straf tatbestand der Pornografie erfüllen.

Nach der Spruchpraxis der BPjM sind dies etwa Medien, in denen Menschen unter Ausklammerung von sozialen Beziehungen zu bloßen Sexualobjekten herabgewürdigt werden. Ebenfalls als unsittlich eingestuft werden befürwortende – als einvernehmlich beschriebene – Schilderungen von Sexualkontakten zwischen Erwachsenen und Kindern, wie sie in den einschlägigen Pädophilenforen oder -zeitschriften zur Rechtfertigung von sexuellem Missbrauch verbreitet werden.

Auch Schilderungen, die Jugendlichen den Eindruck vermitteln, als sei die Anwendung von Gewalt bei der Ausübung von Sexualpraktiken grundsätzlich – auch ohne Zustimmung des jeweiligen Gegenübers – zulässig, um eigene sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen, sind als unsittlich einzuordnen. Derartige Schilderungen sind geeignet, Gewalttendenzen bei Minderjährigen 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 BPjM Schilderungen einvernehmlicher SM-Handlungen 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.

Unsittlichkeit

Beispiele aus der Spruchpraxis der BPjM

Wirkungsannahme

Der zweite Diskussionsstrang betrifft die Wirkungsannahme, also inwieweit der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit entsprechendem Material sie negativ beeinträchtigt und das Sozialisationsziel gefährdet. Je nachdem, welcher Pornografiebegriff zugrunde gelegt wird, kommen hier vor allem negative Wirkungen (entsprechend dem Begriff des Kinder- und Jugendmedienschutzes und des Strafrechts) oder auch positive Wirkungen („wertneutraler“ Pornografiebegriff) infrage (Döring 2015c, S. 350 f.).

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.

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 2016, S. 108 f.).

Debatte um Pornografie-Kompetenz

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, Quandt/Vogelsang 2018).

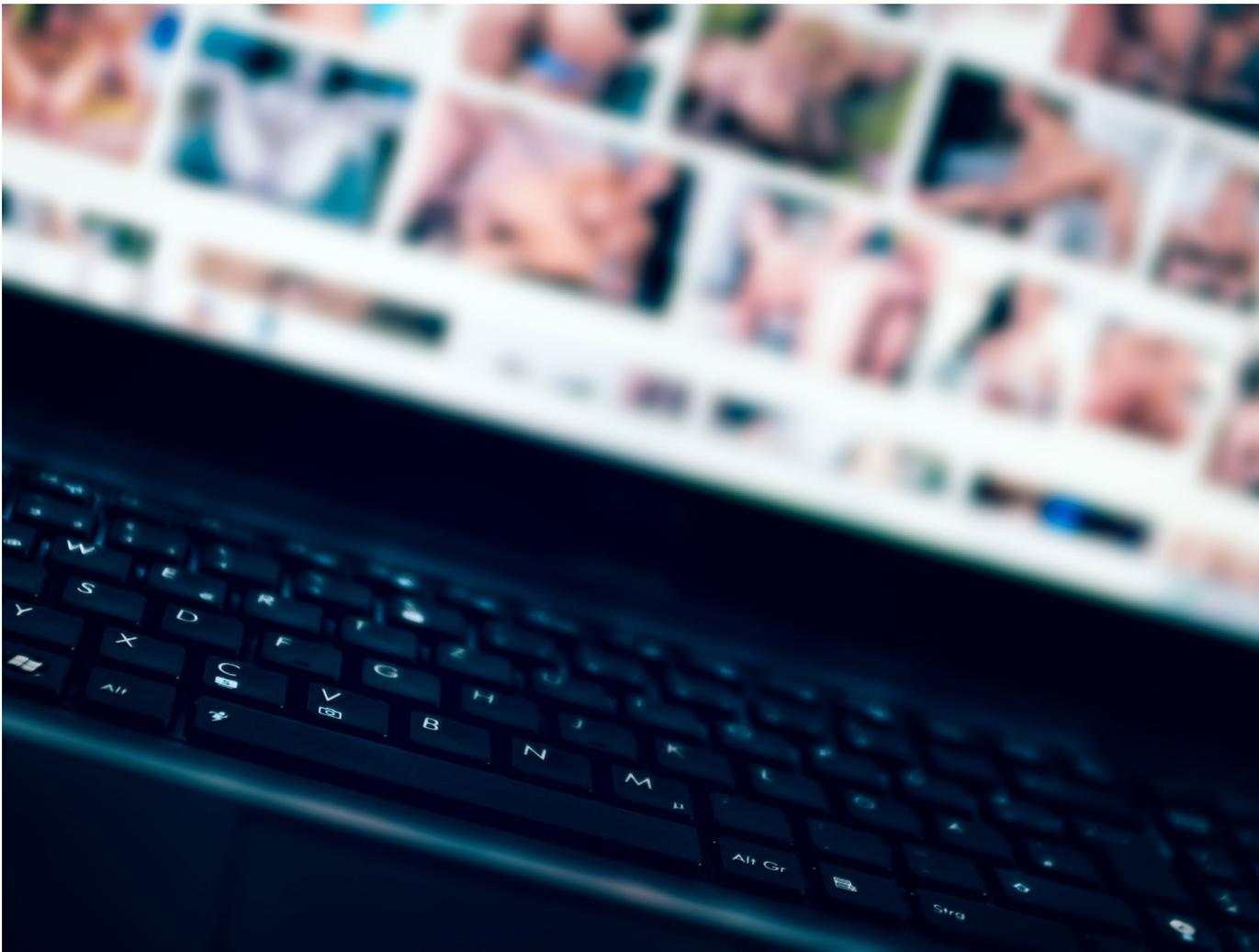
Konfrontation mit Pornografie im Kindes- und Jugendalter

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. 2017c, S. 64). Bei Jugendlichen ist Pornografierezeption keine Seltenheit (Quandt/Vogelgesang 2018): 32 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 47 Prozent der 16- bis 17-Jährige haben bereits Pornografie gesehen, Jungen zu einem wesentlich höheren Prozentsatz als Mädchen. Von denjenigen 14- bis 17-Jährigen, die Kontakt mit Pornografie hatten, nutzten ca. ein Drittel sie regelmäßig, auch hier mehr Jungen als Mädchen. Die Nutzung findet am häufigsten über Smartphone oder Computer/Laptop statt, so auch der Erstkontakt, der vor allem bei den Jüngeren häufig gemeinsam mit Freunden erfolgt. Das Alter des Erstkontakts lag 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.

Forschung zur Rolle von Jugendlichen als Kommunikationspartnerinnen und -partner oder als Produzierende von Pornografie liegt, abgesehen von kriminologischen Statistiken, bisher kaum vor. Insbesondere im Hinblick auf das Versenden und Produzieren von Posendarstellungen sind auch Studien zum ► Sexting relevant.

[Datenlage zu Jugendlichen als Produzierende](#)



Gesetzliche Regelungen

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche zielen die einschlägigen strafrechtlichen Bestimmungen (§ 184 und §§ 184a bis d StGB) 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. Jugendliche können in den Rollen der Kommunikationspartnerinnen und -partner und Produzierenden (Ausnahme: Jugendpornografie für den eigenen Gebrauch) jedoch auch selbst mit gesetzlichen Regelungen in Konflikt kommen.

[Das Medienphänomen Pornografie ist vernetzt mit den Phänomenen ► Sexting, ► Cybergrooming, ► Cybersex.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Pornografie

Online-Kommunikation, Werbung, Social-Media-Angebote

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. In Social-Media-Angeboten können Kinder und Jugendliche auf Posendarstellungen stoßen, denn Personen, die sexualisierte Posendarstellungen verbreiten, nutzen oft Kinderfotos als Profilbilder und ziehen somit auch jüngere User an (jugendschutz.net 2018e). Im Ausland gehostete Pornografie-Plattformen sind für Kinder und Jugendliche häufig leicht zugänglich.

Zur Vertiefung:

- Döring (2015c)
- Hannak et al. (2018)
- Quandt/Vogelgesang (2018)
- Vogelsang (2016)

3.2.23 Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren

Kurzbeschreibung

Verherrlichender Austausch über Essstörungen

In Pro-Ana- bzw. Pro-Mia-Foren tauschen sich Betroffene verherrlichend über die Essstörungen Magersucht und Bulimie aus. Charakteristisch ist, dass diese Foren 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 mit Geboten, „Gesetzen“ sowie Tipps und Tricks zum Hungern bzw. Abnehmen, die über verschiedene Angebotsstrukturen verbreitet werden und leicht auffindbar sind. (jugendschutz.net 2016a)

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Rollen von Kindern und Jugendlichen

In der rezeptiven Rolle können Kinder und Jugendliche Pro-Ana-/Pro-Mia-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.

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 Hunger-Challenges, deren Bestandteil oft Beweisfotos und -videos sind. Kinder und Jugendliche initiieren teils auch selbst Hunger-Challenges, indem sie 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.

Selbstverletzendes Verhalten und Suizid werden oft gemeinsam mit Pro-Ana-/Pro-Mia-Inhalten propagiert. Diese Inhalte finden sich auch in speziellen Kindercommunitys. 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).

Das Phänomen Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren 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 durchschnittlichen Alter von 15 Jahren, bis hin zu den Jüngeren mit 9 Jahren (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.

Zusammenhang mit selbstverletzendem Verhalten und Suizid

Physische und psychische Gefährdungen

Motivationen

In der Diskussion ist relativ präsent, was Kinder und Jugendliche dazu bewegt, auf Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren 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.

[Das Medienphänomen Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren ist vernetzt mit den Phänomenen ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Selbstverletzendes Verhalten, ► Suizidforen.]



Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren

Der Zugang zu selbstgefährdenden Materialien ist niedrigschwellig. Auch Lesekompetenzen sind nicht zwingend notwendig, denn über Social-Media-Anwendungen wie Instagram (Glaser et al. 2016, S. 7) werden vorrangig Bilder mit einschlägigen Inhalten verbreitet. Unter dem Hashtag #anabuddy waren im Jahr 2015 mehr als 90.000 Beiträge auf Instagram abrufbar (Glaser et al. 2015, S. 7) 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).

Zur Vertiefung:

- Glaser et al. (2015)
- Glaser et al. (2017)
- jugendschutz.net (2016a)
- Rauchfuß (2018)

Social-Media-Plattformen und Messenger

3.2.24 Profilbildung und -auswertung

Kurzbeschreibung

Unter Profilbildung wird das systematische Sammeln von personenbezogenen Daten über Nutzerinnen und Nutzer von digitalen Diensten verstanden, das mit dem Ziel erfolgt, die gewonnenen Informationen im Interesse des Diensteanbieters zu nutzen.

Systematisches Sammeln und Nutzen personenbezogener Daten

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die stationäre oder mobile Nutzung von Internetdiensten wie Suchmaschinen, Online-Shops und Navigationshilfen sowie Social-Media-Plattformen sind 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 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:

Generierung weiterer Informationen mithilfe von Nutzungsdaten und statistischen Verfahren

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. Damit ist das Recht auf informationelle Selbstbestimmung betroffen und zudem können die folgenden Entscheidungen nicht nur illegitim, sondern auch inhaltlich falsch sein.

Falsche Hypothesen und Verletzung der 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/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 f.).

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 jedes selbst eingestellte 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 zur 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 zur Profilbildung haben und teils fatalistische Haltungen entwickeln (Gebel 2016).

[Das Medienphänomen Profilbildung und -auswertung ist vernetzt mit ► Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten, ► Online-Werbung und Werbeverstöße, ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Kettenbriefe, ► Identitätsdiebstahl/„gehackt werden“, ► Self-Tracking, ► Smart Speaker und vernetztes Spielzeug.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Profilbildung und -auswertung

Gesamte Internetnutzung betroffen

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 Jugendlichen laufen und potenziell eine Vielzahl von Facetten des Lebens der Nutzenden in ihren Profilen erfassen können. Der Verbraucherzentrale Bundesverband (2015) fordert entsprechend, dass die Profilbildung bei Angeboten, die sich an

Minderjährige 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 allerdings ► Kettenbriefe, die zur Preisgabe persönlicher Daten verleiten oder zum ► Identitätsdiebstahl genutzt werden.

Zur Vertiefung:

- Gebel (2016)
- Nolden (2017c)

3.2.25 Propaganda (inkl. Fake News)

Kurzbeschreibung

Propaganda ist eine strategische Kommunikation mit dem Ziel, politische oder religiöse Ideologien bzw. Glaubensinhalte zumeist mittels technischer Hilfsmittel auf gesamtgesellschaftlicher, gruppenspezifischer und individueller Ebene wirksam werden zu lassen. Fake News sind in diesem Zusammenhang ein wichtiger Bestandteil propagandistischer Aktivitäten in Sozialen Online-Netzwerken.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Propaganda ist oftmals verbunden mit Allgemeingültigkeit beanspruchenden Inhalten, die mithilfe emotionalisierender und polarisierender Darstellungsformen auf die Veränderung der sozialen Wertigkeit und der öffentlichen Interpretation real vorhandener Phänomene abzielen. Propaganda lässt sich nicht auf die Verbreitung von Fake News verengen. Vielmehr nimmt sie Bezug auf als wahr angesehene Ereignisse und Sachverhalte, deren Wertigkeit und Interpretation sie verändern möchte.

Verschwörungstheorien sind hierfür ein mögliches Beispiel. Sie beziehen sich im Kern auf ein zumeist gesamtgesellschaftlich diskutiertes Phänomen, bewerten es jedoch als ein Problem, das dem als Eigengruppe angesprochenen Personenkreis schadet und identifizieren als seine Ursache einen Täterkreis, der zumeist aus abwertend beschriebenen Minderheiten oder als abgehoben geltenden Eliten besteht. An dieser Stelle hat Propaganda Schnittmengen mit Populismus und Extremismus (► Extremistische Inhalte).

Fake News als Bestandteil von Propaganda haben die Funktion von Desinformation und Stimmungsmache. Fake News sind oft verbunden mit Narrativen, die auf Skandal und Empörung hinauslaufen und sich aufgrund (weitgehend) fehlender Filterfunktionen problemlos in Soziale Online-Netzwerke einspeisen lassen. Verbreitet werden sie dort zum einen aufgrund der (zum Teil über Social Bots gezielt simulierten) Rezeptionsmuster von Nutzerinnen und Nutzern, die emotionalisierende, schnell zu erfassende,

Propaganda als strategische Kommunikation – Fake News Teil davon

Veränderung von Wertigkeit und Interpretation realer Phänomene

Beispiel Verschwörungstheorien

Desinformation und Stimmungsmache

kontroverse Beiträge überdurchschnittlich häufig teilen, kommentieren und/oder (dis-)liken. Zum anderen wird die Verbreitung von Fake News dadurch gefördert, dass die Algorithmen Sozialer Online-Netzwerke auf hohe Interaktionszahlen positiv reagieren und dem jeweiligen Content zusätzlich Reichweite verschaffen (Schmid et al. 2018). Damit sind Kinder und Jugendliche ggf. in der Rolle, Propaganda selbst zu teilen und weiterzuverbreiten.

Drei Wirkebenen von Fake News

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 geht es darum, Stimmungen zu generieren, das heißt beispielsweise, Furcht zu schüren, Personen zu diffamieren, das Vertrauen in Institutionen zu erschüttern. (2) Propagandistische Fake News können jedoch auch auf spezifische Gruppen abzielen, deren Einstellungen und Meinungen entweder gestärkt oder verunsichert 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 etc. führen.

Datenlage zu Begegnung mit und Wirkung von Fake News

77 Prozent der 14- bis 24-Jährigen gaben in einer repräsentativen Studie an, bereits mit Fake News im Internet in Berührung gekommen zu sein. 62 Prozent von ihnen überprüften die Nachrichten und identifizierten sie auf diese Art als Fake News (o. A. 2017). Während die Nutzung von Fake News relativ gut untersucht ist, gibt es bisher aber kaum Daten über ihre Wirkung auf Einstellungen und politische Meinungen. Dies gilt besonders in Bezug auf Altersgruppen, die für die etablierte, zumeist auf Wahlbeeinflussung ausgerichtete Propagandaforschung nicht im Fokus stehen. Als gesichert gelten kann jedoch, dass jüngere Menschen Online-Medien als Informationsquellen häufiger nutzen als ältere. Während nur 17 Prozent der über 55-Jährigen Online-Medien als Hauptnachrichtenquellen nutzen, sind es bei den 18- bis 24-Jährigen 59 Prozent. Social-Media-Angebote sind bei letzteren für 19 Prozent im Netz die Hauptnachrichtenquellen (Hölig/Hasebrink 2018).

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Propaganda bzw. Fake News

Soziale Online-Netzwerke, Messenger, Nachrichtenportale

Ältere Kinder und Jugendliche treffen auf Fake News zum Beispiel in großen Sozialen Online-Netzwerken und Messengerdiensten 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.

Zur Vertiefung:

- Frischlich (2018)
- Hölig/Hasebrink (2018)
- Schmid et al. (2018)

3.2.26 Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)

Kurzbeschreibung

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.³² 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

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 (Videos, Musik etc.) online veröffentlichen. Zudem kann über solche Werke von Nutzenden (oder User-generated Content) auch die Wirkung von Alterskennzeichen ausgehebelt werden, womit die Gefährdung der Konfrontation mit nicht altersangemessenen Inhalten gegeben ist. Dies gilt beispielsweise beim Erstellen von Filmen aus Computerspielen (Machinima) und beim Genre der sogenannten Let's-Play-Videos, bei denen Spielverläufe gefilmt, kommentiert und online veröffentlicht werden (► Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps).

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

Kopie, Arrangement, (Wieder-) Veröffentlichung medialer Werke

Verletzung des Urheberrechts und Umgehung von Alterskennzeichen

Bearbeitung von Inhalten durch Kinder und Jugendliche

Aneignung digitaler Kultur

³² Daneben werden noch weitere Facetten einer durch die Digitalisierung ermöglichten Sharing-Kultur thematisiert, wie beispielsweise das über digitale Technologien organisierte Teilen von Ressourcen beim Car-Sharing. Mit Blick auf die hier interessierende Fragestellung von Medienphänomenen mit potenziellen Gefährdungen für Kinder und Jugendliche sind diese Facetten jedoch nicht zentral.

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 auch entsprechende Kompetenzen ausbilden müssen, um sich die sogenannte digitale Kultur anzueignen und sich in ihr als selbstbestimmte Persönlichkeit einbringen zu können. Hierauf weist beispielsweise Jenkins mit dem Konzept der participatory culture hin (Jenkins 2010). Dieser Ansatz steht, bezogen auf Remix- und Sharing-Kultur, wiederum in einem besonderen Spannungsverhältnis zum Schutz von Urheber- und Verwertungsrechten.

Nutzung eigener Bilder durch andere wird als hohes Risiko wahrgenommen

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 Nutzung 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).

[Das Medienphänomen Remix- und Sharing-Kultur ist vernetzt mit ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Influencer, ► Gewalt-haltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps.]

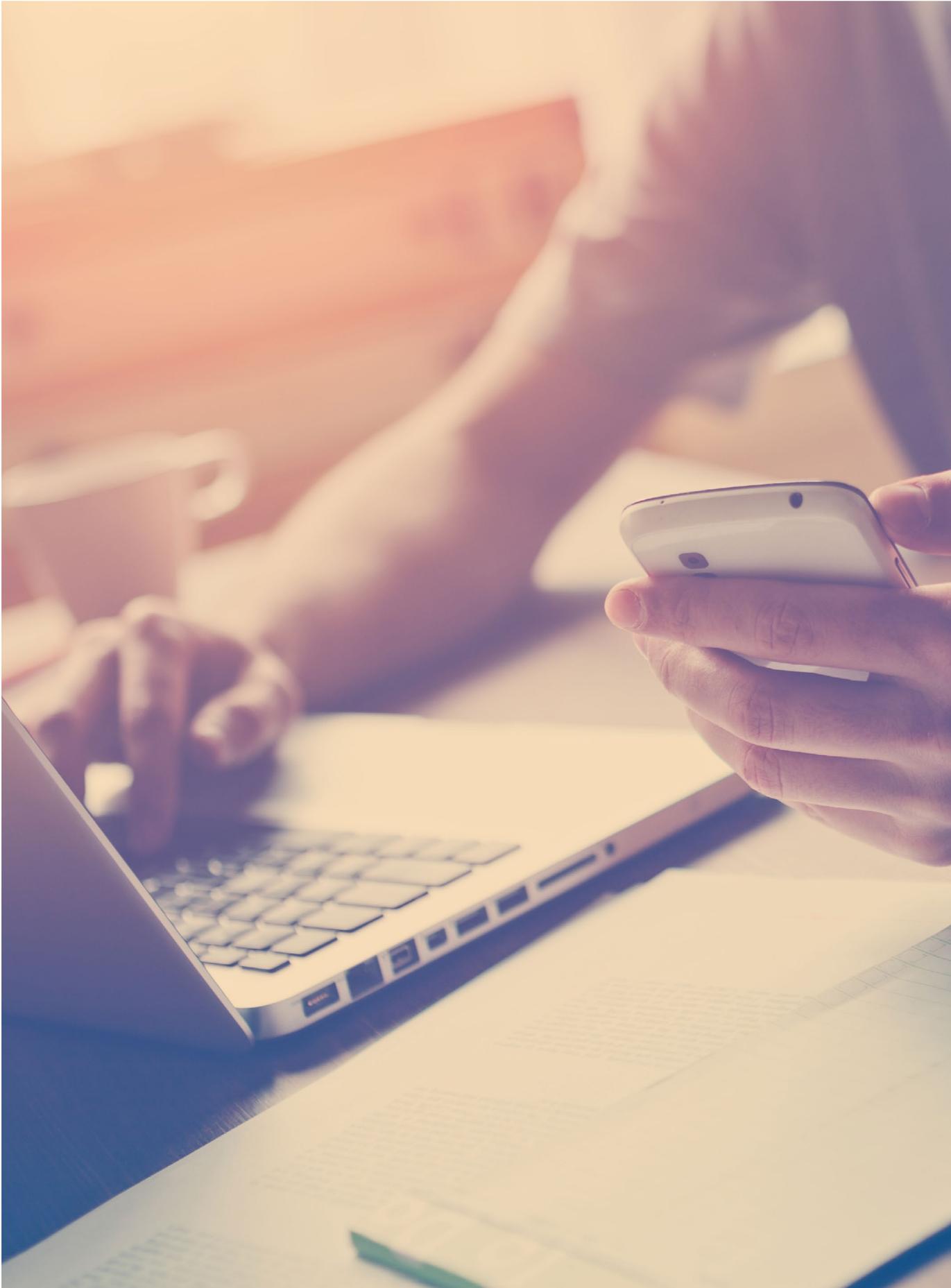
Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Remix- und Sharingkultur

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 zu kreativer Verwendung von digitalen Werken auffordern, wie z. B. zur Herstellung von Playback-Gesangsvideos, und dies technisch erleichtern.

Zur Vertiefung:

- Stalder (2009)



3.2.27 Selbstverletzendes Verhalten

Kurzbeschreibung

Selbstverletzendes Verhalten (SVV), insbesondere Verletzen der Haut („Ritzen“, „Schnippeln“, „Cuttten“, 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 entgegen besseren Wissens aufrechterhalten wird. 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).

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kinder und Jugendliche können in Bezug auf die Online-Thematisierung und -Dokumentation des SVV Rezipierende sein, aber auch Kommunikationsteilnehmende oder Produzierende.

Da selbstverletzendes Verhalten sozial nicht akzeptiert ist, besteht eine Tendenz zur Tabuisierung und viele Betroffene verheimlichen ihr Handeln 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 verherrlichen Beiträgen auf der anderen Seite zu unterscheiden. Allerdings wird im Fachdiskurs auch argumentiert, dass bei ausgeprägter Dominanz des Themas im Leben der Betroffenen der Besuch von Selbsthilfeseiten ebenfalls 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.

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 ► Challenges (Glaser/Herzog et al. 2018). Dies kann bei gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen die Hemmschwelle für eigene selbstverletzende Handlungen senken. Wird selbstverletzendes Verhalten als normal oder 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. Zudem besteht in der produzierenden Rolle die Gefahr der Stigmatisierung, sofern die

Verhaltensauffälligkeit mit selbstverstärkendem Charakter

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Hilfsangebote vs. verharmlosende/verherrlichende Beiträge

Gefährdungen

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).

Nicht geklärt ist, wie viele betroffene Kinder und Jugendliche das Internet nutzen, um sich mit SVV rezeptiv, kommunizierend oder produzierend auseinanderzusetzen. Bei Befragungen im Schulkontext gaben 25 bis 35 Prozent an, sich irgendwann einmal in ihrem Leben absichtlich selbst verletzt zu haben; zwölf Prozent gaben 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 ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren, ► Suizidforen.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit selbstverletzendem Verhalten

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 Hashtags Verwendung (Rauchfuß 2018). Viele Angebote, die selbstverletzendes Verhalten propagieren, enthalten auch Inhalte zu den Themen Suizid und Pro-Ana (jugendschutz.net 2015).

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 Problemverhaltens ab.

Zur Vertiefung:

- Brown et al. (2018)
- Limmer/Weinert (2018)
- Plener et al. (2017)
- Rauchfuß (2018)

[Nutzungszahlen nicht bekannt](#)

[Foren, Blogs, Soziale Online-Netzwerke](#)

[Instagram-Analyse](#)

3.2.28 Self-Tracking

Kurzbeschreibung

Digitale Selbstprotokollierung

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, Fitnessarmbänder, Schrittzähler) 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

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche können mit dem Phänomen als Marktteilnehmende, Kommunikationspartnerinnen bzw. -partner und (Daten-)Produzierende in Berührung kommen.

Ziel: Selbstoptimierung

Ziel des Self-Tracking 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.

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 Nutznießer (► Profilbildung und -auswertung), teils unter Einsatz von (materiellen) Anreizen, deren schwere Erreichbarkeit für Kinder und Jugendliche kaum erkennbar ist (z. B. die Schrittzähl-App Sweatcoin, jugendschutz.net 2018a). Die Rückmeldung der Messergebnisse kann die Anpassung an Normen 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. Insbesondere gesundheitsbezogene Apps können bei ungünstigen individuellen Voraussetzungen unerwünschte Effekte nach sich ziehen (z. B. Verstärkung von Essstörungen oder Krankheitsängste, Lampert 2017).

Kaum Nutzungsdaten von Kindern und Jugendlichen

Zum Self-Tracking von Kindern und Jugendlicher liegen bisher kaum Daten vor. Dander vermutet, dass die Verwendung durch Kinder und Jugendliche bislang gering ist (Dander 2017), während andere 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).

[Das Medienphänomen Self-Tracking ist verbunden mit den Phänomenen ► Profilbildung und -auswertung, ► Exzessiver Selbstdarstellung, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren.]

Berührungspunkte für von Kindern und Jugendlichen 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 spezifische Online-Strukturen gebunden.

Zur Vertiefung:

- Dander (2017)
- Gaupp/Lüders (2016)
- Jacob et al. (2017)

3.2.29 Sexting

Kurzbeschreibung

Der Begriff Sexting umfasst das internetbasierte Versenden bzw. den wechselseitigen Austausch von sexuell freizügigen Bildbotschaften (Fotos/Videos, ggf. mit Texten).

Bei Döring (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 Smartphonekamera. Damit grenzt Döring Sexting gegen nicht einvernehmlichen Umgang mit intimmem Bildmaterial ab, in Analogie zur Abgrenzung einvernehmlicher Sexualkontakte gegenüber sexueller Gewalt.

Der Begriff (Kofferwort aus Sex und Texting) stand ursprünglich für den Austausch textbasierter sexueller Botschaften. Mit der starken Verbreitung bildbasierter Kommunikation konzentrierte sich die Wortbedeutung auf den Austausch einschlägiger Fotos oder Videos, Sexts genannt. Die rein textbasierte sexuelle Kommunikation wird nicht mehr als Sexting bezeichnet.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

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.

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 unter Druck gesetzt fühlen. Die Sexts können ohne Einverständnis der abgebildeten Person oder unter Druck entstanden sein: abgenötigt bzw. erzwungen/erpresst, heimlich aufgenommen oder durch Bildbearbeitung (Fotomontage) entstanden.

Ergebnisse in Social-Media-Angeboten, Werbung überall im Internet

Sexuell freizügige Bildbotschaften

Einvernehmlichkeit, Privatheit, Eigenproduktion

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Risiko: Fehlen der Einvernehmlichkeit

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 bei Beziehungskonflikten oder bei/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.

Risiko von Datenlecks/Hacking

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.

Diskussion: normabweichendes Verhalten?

Inwieweit es sich bei Sexting um normabweichendes Verhalten handelt, wird international kontrovers diskutiert: 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 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 (im Überblick: Dekker et al. 2016). Der Devianz-Position wird in der aktuellen deutschsprachigen Fachliteratur widersprochen. So argumentieren Döring (Döring 2015d) und Hajok (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.



Einem internationalen Studienüberblick entsprechend findet einvernehmliches Sexting bei präpubertären Kindern kaum statt (Vogelsang 2016). In einer deutschen Interviewstudie mit 16- bis 19-Jährigen (durchgeführt in den Jahren 2009 bis 2011) haben lediglich sechs Prozent der Befragten bereits einmal ein Nacktbild von sich via Internet verschickt oder online gestellt (Martyniuk/Matthiesen 2015). 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 allen bei Vogelsang berücksichtigten (auch internationalen) Studien geben jeweils mehr Befragte an, Sexts erhalten als versendet zu haben (Vogelsang 2016, S. 112–115).

Verbreitung von Sexting

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 2016, S. 118). „Es 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).

Positionen Jugendlicher zu Sexting

Andererseits halten Jugendliche Sexting ebenfalls für riskant. Auch Personen dieser Altersgruppe neigen im Falle der nicht autorisierten Verbreitung/Veröffentlichung häufig der Devianz-Position zu, die vor allem weiblichen Opfern eine Normverletzung anlastet oder zumindest Unachtsamkeit gegenüber den mit dem Sexting verbundenen Risiken.

[Das Medienphänomen Sexting ist vernetzt mit den Phänomenen ► Cybermobbing (auch Cyberbullying), ► Cybersex, ► Cybergrooming, ► Pornografie und Posendarstellungen.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Sexting

Messenger und Social-Media-Plattformen

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)

3.2.30 Smart Speaker und vernetztes Spielzeug

Kurzbeschreibung

Geräte zur Verarbeitung von Sprachbefehlen

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 (Online-Shops, Audiostreaming, Radio etc.) oder Informationen (z. B. Suchmaschinen, Reiseauskunft) zugreifen. Ähnlich wie bei Smartphones kann der Zugriff auf Dienste und Informationen durch die Installation von Zusatzprogrammen (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 also mit Sprach- bzw. Audio-Output oder der Durchführung einer Aktion (z. B. Bestellung im Online-Shop).

Spielzeug mit Interaktionsmöglichkeit

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.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Funktionsweisen der Smart Speaker und 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, ist ein Punkt, der für Nutzende und insbesondere für Kinder nicht immer nachzuvollziehen ist. 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 Daten verarbeitenden System.

Gefährdungen für Kinder und Jugendliche werden im Hinblick auf mehrere Aspekte diskutiert:

- Zugänglichkeit jugendschutzrelevanter Online-Inhalte und -Dienste: Für Sprachassistenten und Smart Speaker sind derzeit keine altersdifferenzierten Zugänge verfügbar. So ist nicht auszuschließen, dass für das jeweilige Alter nicht geeignete 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.

Mangelnde Transparenz für Kinder

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Gefährdungen

- 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/Herzog et al. 2018; Hain/Kratzsch 2018).
- Handlungsmöglichkeiten, deren Folgenabschätzung den altersgemäßen Beurteilungsrahmen überschreiten: Medienberichten zufolge sollen Kinder bereits in Online-Shops Bestellungen ausgelöst haben.³³

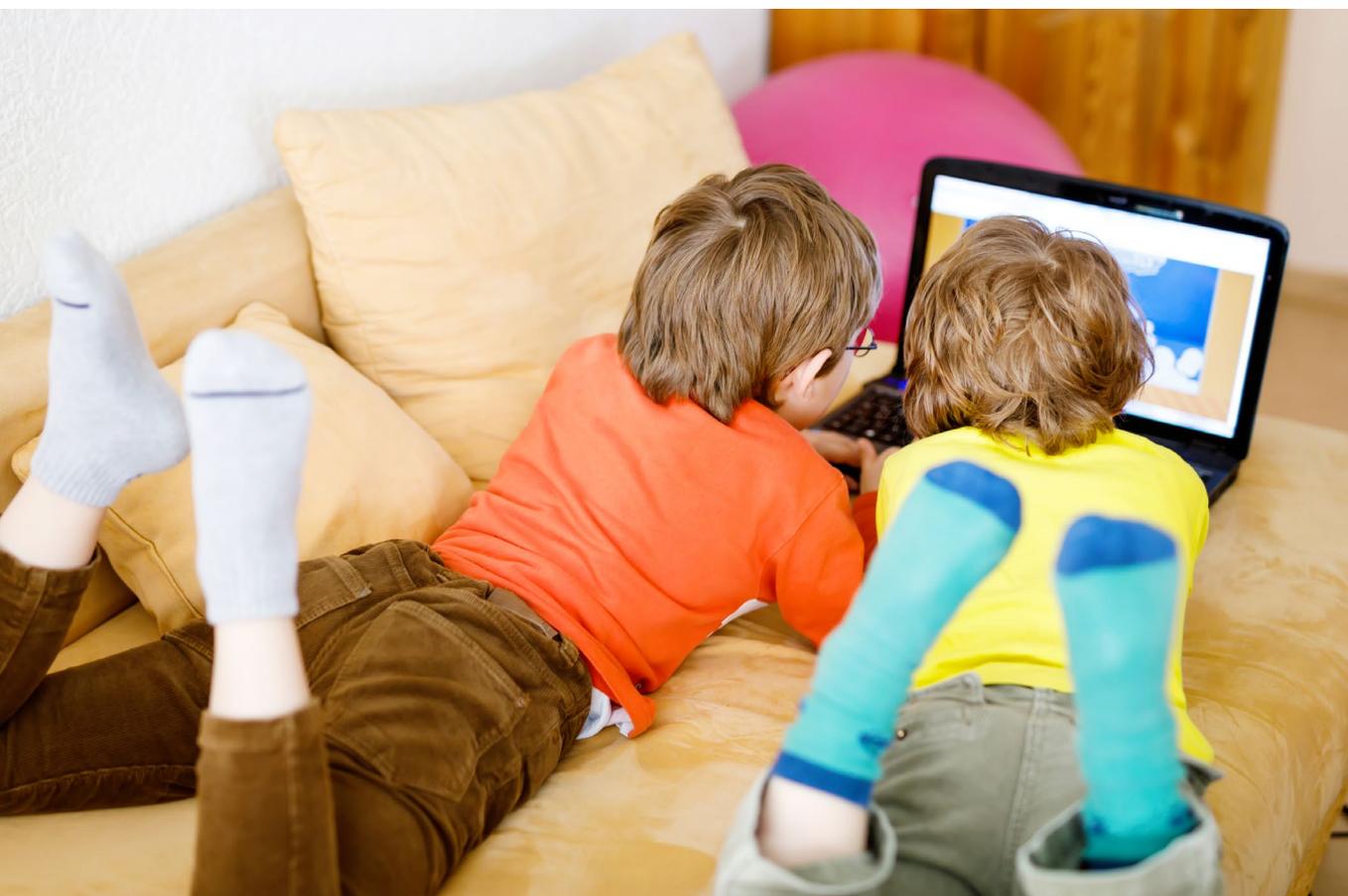
Kaum Nutzungsdaten und Studien

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.

Attraktiv für Kinder

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.

³³ <https://www.computerbild.de/artikel/cb-News-Internet-Alexa-Panne-Amazon-Echo-Puppenhaeuser-17145863.html>; <https://www.stern.de/digital/computer/amazon-echo--diese-zehn-dinge-muss-jeder-besitzer-wissen-7796850.html>



[Das Medienphänomen Smart Speaker und vernetztes Spielzeug ist vernetzt mit den Phänomenen ► Profilbildung und -auswertung, ► Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audio-dateien, ► Online-Werbung und Werbeverstöße.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Smart Speakern und vernetztem Spielzeug

Beim derzeitig noch geringen Verbreitungsgrad von Smart Speakern³⁴ (Initiative D21 e. V. 2018, S. 14; Feierabend et al. 2018, S. 27) kommen Kinder insbesondere damit in Berührung, wenn Eltern diese als Familiengeräte oder für das Kinderzimmer anschaffen, gegebenenfalls auch, wenn sie bei anderen Kindern damit spielen.

Familiengeräte zu Hause/bei anderen

Zur Vertiefung:

- Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (2017)
- Glaser/Herzog et al. (2018)
- Hain/Kratzsch (2018)
- jugendschutz.net (2018c)
- Mascheroni et al. (2017)

3.2.31 Suizidforen

Kurzbeschreibung

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.

Thematisierung von/Informationen zu Selbsttötung

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Gefährdungen, die mit Suizidforen zusammenhängen, werden anhand von teils widersprüchlichen kommunikationswissenschaftlichen und sozialpsychologischen Theorien diskutiert. Einerseits wird auf die Möglichkeit der Einstellungsänderung und/oder Nachahmung hinsichtlich des Suizids hingewiesen (vgl. Werther-Effekt). Die Argumentation lautet im Kern: Viele Pro-Suizid-Vertreter und -Vertreterinnen im Forum haben einen Suizid-bestärkenden Einfluss auf Menschen, die zuvor ambivalent eingestellt waren. Andererseits wird darauf verwiesen, dass es ein suizidpräventives Potenzial entfalten kann, sich auszutauschen (vgl. Papageno-Effekt). Die mediale Thematisierung von Alternativen und Bewältigungsstrategien für suizidale Krisen trägt demnach dazu bei, Suizidversuche zu verhindern.

Werther- versus Papageno-Effekt

Fiedler und Lindner kommen zu dem Schluss, dass eine reine Forenteilnahme keine Suizidalität begründet, aber eine bereits existierende Suizidalität verstärken kann (Verstärkungshypothese)

Verstärkungshypothese und positive Funktionen

³⁴ Recherchen zur aktuellen Verbreitung von Smart Toys verliefen ohne Ergebnis.

(Fiedler/Lindner 2002). 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.

Rollen von Kindern und Jugendlichen

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, 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 Minderjährigen verantwortete Online-Angebote zum Thema Suizid (z. B. Blogs oder Profile) mit dem Jugendschutz oder anderen gesetzlichen Restriktionen konfliktieren.

Motivationen der Nutzung von Suizidforen

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.

Zusammenhang mit SVV-/ und Pro-Ana-Foren

Viele Angebote, die selbstverletzendes Verhalten oder beispielsweise Anorexie propagieren, thematisieren auch Suizid (jugendschutz.net 2015). 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-Foren, ► Selbstverletzendes Verhalten.]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Suizidforen

Leichte Auffindbarkeit von Online-Angeboten

Interaktive Onlineangebote, die Suizid und selbstgefährdendes Verhalten verharmlosen oder verherrlichen, sind im Internet leicht und zahlreich zu finden. Rauchfuß und Spacek unterscheiden drei Kategorien von Angeboten (Rauchfuß/Spacek 2009):

- 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 Administratoren gelöscht.
- Pro-suizidale Foren werden meist von Privatpersonen geleitet. Methodendiskussionen sind häufig erlaubt. Die Nutzenden tauschen sich zur Suiziddurchführung und zur Beschaffung von Utensilien aus. Ob Suizidankündigungen an Behörden weitergeleitet werden, ist fraglich. Forenmitglieder verstärken gegenseitig ihre Suizidabsichten, die Foren können insgesamt als suizidfördernd eingestuft werden.
- 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)
- Fiedler/Neverla (2003)
- Rauchfuß/Spacek (2009)

3.2.32 Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien

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.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Streaming wird vorrangig hinsichtlich der Möglichkeit diskutiert, auf entsprechenden Plattformen mit jugendschutzrelevanten Inhalten konfrontiert zu werden bzw. auch gezielt Zugriff auf diese zu erhalten. Als Gefährdung steht damit die sozial-ethische Desorientierung im Fokus, die mit den dann zugänglichen Medienphänomenen wie ► Hate Speech, ► Pornografie, ► Extremistische Inhalte, ► Tasteless-Angebote, ► 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 gefährdungsrelevante Konstellation betrachtet, da die jugendschutzrelevanten Inhalte potenziell jederzeit und wiederholt abgerufen werden können, wenn der grundsätzliche Zugang zum Dienst besteht.

Drei Angebotskategorien

Gleichzeitige Datenübertragung und Rezeption

Potenzielle Konfrontation mit jugendschutzrelevanten Inhalten

Zugangssteuerung derzeit nicht ausreichend

Auch in der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT am 09.10.2018 (vgl. Abschnitt 3.1) wurde in mehreren Beiträgen die Zugangssteuerung zu nicht altersgerechten Online-Inhalten thematisiert und dahin gehend 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.

YouTube bereits ab Grundschulalter relevant

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 dem Angebot YouTube bei Kindern und Jugendlichen zu den beliebtesten Angeboten im Internet. Laut KIM-Studie sah im Jahr 2016 die Hälfte der befragten 6- bis 12-Jährigen mindestens einmal pro Woche YouTube-Videos an und ein Drittel nennt YouTube als liebstes Internetangebot (Feierabend et al. 2017c, S. 34 f.).

Bedeutungszuwachs von Streaming-Angeboten bei Jugendlichen

Die JIM-Studie 2018 weist auf einen deutlichen Bedeutungszuwachs von Streaming-Angeboten bei Jugendlichen hin. So verfügten 2018 77 Prozent der Haushalte über einen Zugang zu einem Video-Streaming-Dienst und mit 62 Prozent ist auch eine Vielzahl der Haushalte mit internetfähigen Fernsehgeräten ausgestattet (Feierabend et al. 2018, S. 43). Mithin ist auf der Zugangsseite Streaming ein relevantes Phänomen für Jugendliche. Mit Blick auf die Häufigkeit der genutzten Plattformen steht YouTube an erster Stelle, das von 60 Prozent der Befragten mindestens mehrmals pro Woche genutzt wird (47 % nutzen entsprechend häufig Netflix und 22 % Amazon Prime Video) (Feierabend et al. 2018, S. 43).

Zur Vertiefung:

- Roll (2017)

Schockierende Darstellungen, die oft die Menschenwürde verletzen

3.2.33 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 für Kinder und Jugendliche geeignet und selbst für Erwachsene schwer zu verarbeiten sind. Neben der Verstörung 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 2018f).

In Internetforen wird auf Gewalt darstellende Websites und Sammlungen von Tasteless-Darstellungen hingewiesen. An den eindeutigen Fragen meist anonymer 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.

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Tasteless-Angeboten

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)

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 versehen, sodass Nutzende unvorbereitet darauf

Gefährdungen

Reiz an der größtmöglichen Schockwirkung

Rollen von Kindern und Jugendlichen

Social-Media-Plattformen relevant

Kaum Schutz vorhanden

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)

3.2.34 Überzeichnete Geschlechterrollen

Kurzbeschreibung

Kulturelle Zuschreibungen von geschlechtstypischen Eigenschaften

„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. [...] stereotyp feminine Eigenschaften sind eher kommunal (fürsorglich, warmherzig, liebevoll), [...] stereotyp maskuline Eigenschaften sind eher agentisch (durchsetzungsfähig, führungsstark, entscheidungsfreudig)“ (Abele 2017). Unter überzeichneten Geschlechterrollen sind stereotype Darstellungen zu verstehen, die das Geschlecht als bedeutende Hauptkategorie der Akteure hervorheben. In Bezug auf die mediale Inszenierung sind insbesondere sexualisierte Weiblichkeit und machohaftes Männlichkeit, die Dominanz gegenüber Frauen beansprucht, relevant.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Rollen von Kindern und Jugendlichen

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 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.

Stereotypie, Heteronormativität, Hierarchisierung

Im Diskurs über mediale Geschlechterdarstellungen wird in vielen Genres eine fortgesetzte Stereotypie festgestellt, die eine Festbeschreibung 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). Auch in Kinderangeboten repräsentieren weibliche Figuren teils sexualisierte und unrealistische Schönheits- bzw. Schlankkeitsideale (vom Orde 2013). Das männliche Stereotyp wird seltener thematisiert; als typisch gelten Mut (Coolness, Risikofreude) und Dominanz (Aggressionsbereitschaft, körperliche Überlegenheit) (Döring 2015a), in machohaftem Ausprägung beinhaltet dies auch Dominanz gegenüber dem weiblichen Geschlecht.

Gefährdungen

Gefährdungen werden im Hinblick auf gesundheitskritische Körperbilder diskutiert, z. B. Idealisierungen von Untergewichtigkeit oder Hypersportlichkeit, 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 Grußposen (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, sind 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 selbstgefährdenden Challenges zu überbieten.

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).

Diskussion zu
Geschlechterrollenstereotypen

[Das Medienphänomen Überzeichnete Geschlechterrollen ist vernetzt mit den Phänomenen ► Exzessive Selbstdarstellung, ► Influencer, ► Pornografie und Posendarstellung, ► Cybergrooming, ► Gesundheitsgefährdende Challenges, ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren.]

Verschiedene Online-Plattformen, Mediatheken, Werbung

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)

Schädigende Software

3.2.35 Viren und Schadprogramme

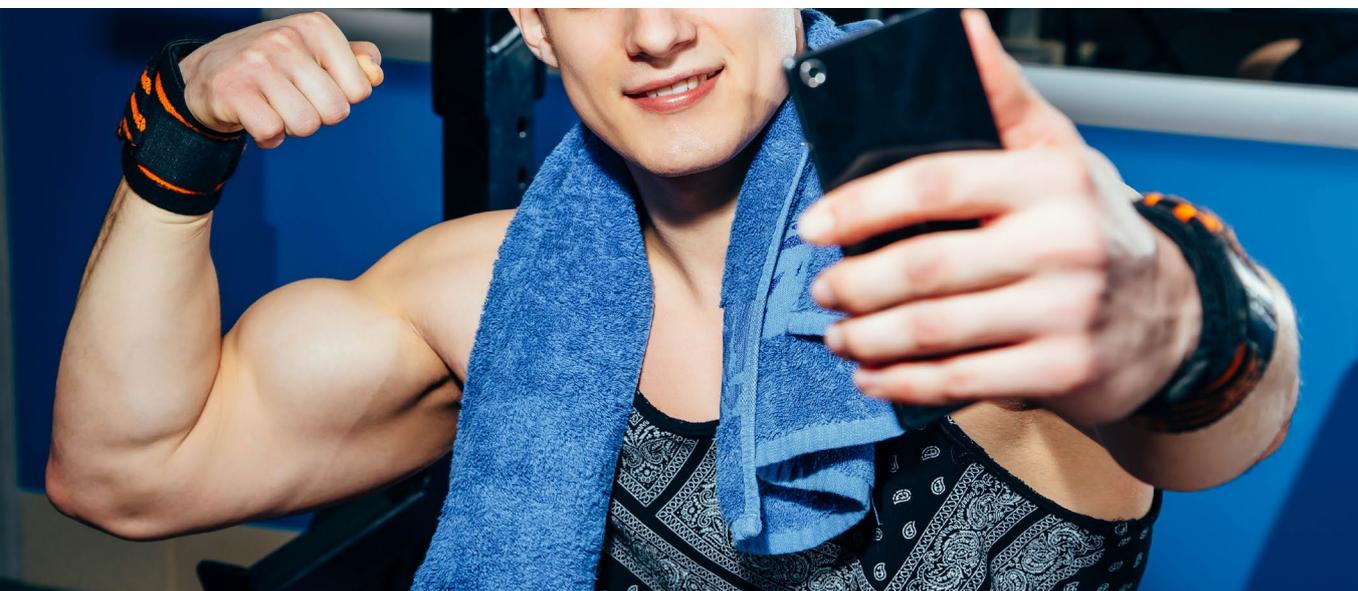
Kurzbeschreibung

Mit Computerviren – bzw. technisch korrekt Schadprogrammen – werden böartige 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.

Mittelbare und unmittelbare Risiken

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Viren und Schadprogramme spielen in der Fachdiskussion keine zentrale Rolle, werden aber in vielen empirischen Untersuchungen mit der Zielgruppe und auch in der Vorabbefragung zur Auftaktveranstaltung der ZUKUNFTSWERKSTATT (vgl. Abschnitt 3.1) als relevant angeführt. Sie bergen einerseits 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. Zum anderen 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. Kinder und Jugendliche sind



entsprechend von Viren und Schadprogrammen unmittelbar und mittelbar betroffen und dabei in der Regel nicht die Urheber der Schadprogramme. Zudem kann allein die Furcht vor Schadprogrammen eine unbeschwerter Teilhabe von Kindern und Jugendlichen unverhältnismäßig einschränken.

Dies belegen empirische Befunde: So steht die Infizierung mit Schadprogrammen 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 (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 72). Bereits betroffen waren demnach 35 Prozent der Befragten (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 78). Und auch im ACT ON!-Monitoring zählten Viren unter den 10- bis 14-Jährigen zu den am häufigsten eigeninitiativ genannten Risiken (Gebel/Schubert/Wagner 2016b, S. 23). Darüber hinaus schreiben auch die befragten 9- bis 16-Jährigen im FSM-Jugendmedienschutzindex 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).

In den Ergebnissen des ACT ON!-Monitorings wird zudem deutlich, dass Viren und Schadprogramme aus der Sicht der Befragten vielfältig mit anderen Risiken verbunden sind. So können ► Kettenbriefe Verweise auf infizierte Seiten oder Inhalte enthalten oder Viren können durch einen (illegalen) Download auf das Gerät gelangen. Zugleich sind Viren und Schadprogramme nicht nur Folge anderer Phänomene, sondern auch Ursache für das Risiko, gehackt zu werden. (Gebel/Schubert/Wagner 2016b, 29 f.)

[Das Medienphänomen Viren und Schadprogramme ist vernetzt mit den Phänomenen ► 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 Kinder und Jugendliche mit Viren in Berührung kommen. Angesprochen wurden bereits ► Kettenbriefe und (illegale) Downloads. Bezüglich der Downloads weisen Gebel et al. darauf hin, dass diese teils dadurch motiviert sind, Kosten zu sparen (Gebel et al. 2015).

Zur Vertiefung:

- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik 2019

Hohe Risikowahrnehmung

Zusammenhang mit anderen Risiken

Wenig Einblick in Angebotsstrukturen

3.3 Kinderrechtliche Einordnung

Ausgangspunkt: fundamentale Veränderungen im Umgang mit Medien

Die Anzahl der in der Gefährdungserhebung vorgestellten Phänomene zeigt die Herausforderung, vor die der Staat sich bei der Ausgestaltung seines Schutzauftrags im Kinder- und Jugendschutz gestellt sieht. Zu den ganz klassischen Risiken möglicher nachteiliger Wirkungen von Darstellungen in Massenmedien sind – insbesondere durch die Digitalisierung und die damit einhergehenden IP-basierten Kommunikationsnetze und -angebote – fundamentale Veränderungen im Umgang mit Medien und Kommunikationstechnologien hinzugetreten. 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 auf neuartige Einzelfälle zu vermeiden, wie dies in vielen Kinder- und Jugendschutzpolitiken der Welt zu beobachten ist (Schulz et al. 2015), sollen im folgenden Abschnitt eine strukturierte Einordnung der Phänomene mit Blick auf den oben beschriebenen staatlichen Schutzauftrag erfolgen, der durch die Bestimmungen der VN-KRK bestärkt und konkretisiert wird. Dabei stehen insbesondere die identifizierten Entwicklungsziele von Kindern und Jugendlichen im Fokus. Dafür wird zunächst ein strukturierender Kategorisierungsansatz entwickelt (3.3.1), in den die Einzelphänomene dann aus kinderrechtlicher Sicht eingeordnet werden (3.3.2, 3.3.3). Abschließend werden die Ergebnisse der Einordnung aus der Perspektive der kinderrechtsbasierten Schutzpflichten des Gesetzgebers analysiert und ermittelt, was die Zusammenschau der Phänomene für moderne Kinder- und Jugendschutz-Governance bedeutet (3.3.4).

3.3.1 Möglichkeiten einer Zusammenschau strukturell ähnlicher Gefährdungslagen

Vielschichtige Rollen und Gefährdungen

Die Zusammenschau der in der Gefährdungserhebung betrachteten Phänomene weist ein sehr vielschichtiges Bild aus, was

- die Rolle von Kindern und Jugendlichen,
- die mögliche Schadensentwicklung und die Wahrscheinlichkeit eines Schadenseintritts,
- die unmittelbare wie mittelbare Schadenshöhe,
- den Grad der Öffentlichkeit und
- die technische sowie soziale Ebene des Phänomens angeht.

Kinder und Jugendliche als Rezipierende und Akteure

Kinder und Jugendliche treten bei vielen der Online-Phänomene nicht nur als Rezipierende oder betroffene Kommunikationspartner oder -partnerinnen auf, sondern ggf. auch selbst als interagierende oder produzierende Akteure. Auch können bei der Auseinandersetzung mit bekannten wie mit unbekanntem Personen insbesondere die interaktionsbezogenen Phänomene auftreten. Die rezipierten oder interaktiven Kommunikationsinhalte können



je nach genutztem Angebot bzw. genutzter Plattform sowohl öffentlich, in kleineren halböffentlichen oder geschlossenen Gruppen, als auch im Rahmen von Individualkommunikation zweier Personen erscheinen. Zudem geht es bei einigen Phänomenen nicht um aktiv produzierte Inhalte des Kindes oder des Jugendlichen, sondern um Daten und Informationen, die von diesen unbewusst oder beiläufig erzeugt werden bzw. durch externe Beobachtung entstehen (z. B. Profildaten, Nutzungsdaten). Die zeitliche Distanz zwischen Kommunikation und Anschlusskommunikation kann – je nach genutztem Angebot bzw. genutzter Plattform und kommunikativem Kontext – sehr unterschiedlich groß sein. Gefährdungen 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. Der Zugang zu relevanten Kommunikationsinhalten, die unmittelbaren Eingriffsmöglichkeiten sowie Optionen für infrastrukturelle beratungs- oder Hilfsangebote sind je nach genutztem Kommunikationsangebot unterschiedlich.

Die Kommunikationsrolle der Kinder und Jugendlichen (und die der Anbieter) kann innerhalb der einzelnen Phänomene schnell und mehrfach wechseln; damit können auch die Phänomene selbst schnell ineinander übergehen, wie etwa bei unkontrollierbaren Kommunikationssituationen, bei denen sich z. B. aus einer Grooming-Situation ein Fall sexuellen Missbrauchs 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, Tracking und Profiling, algorithmische Empfehlungen). Hinsichtlich möglicher Gegenmaßnahmen wird deutlich, dass unterschiedliche Kommunikationskontexte verschiedene Schutzansätze verstärken oder abschwächen und Einfluss auf die Zulässigkeit und Wirksamkeit spezifischer Maßnahmen haben, etwa mit Blick auf Anknüpfungsadressat, Geheimnisphäre, Zugangs- bzw. Kommunikationsschutz und Geschwindigkeit der Maßnahmenwirkung.

Phänomenübergreifende Kategorisierung und Strukturierung

Für eine kinderrechtliche Einordnung der Phänomene im Hinblick auf ihre Gefährdung der oben beschriebenen Entwicklungsziele führen diese Umstände regelmäßig dazu, dass es von Einzelfall zu Einzelfall zu unterschiedlichen Gefährdungsentwicklungen hinsichtlich verschiedener 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 insoweit noch nicht aus der Existenz der einzelnen Phänomene, sondern vor allem aus ihren möglichen Auswirkungen auf die Grundziele Eigenverantwortlichkeit und Gemeinschaftsfähigkeit (siehe oben).

Ein Ansatz für eine Aggregation und strukturiertere Einordnung der Phänomene aus kinderrechtlicher Sicht ist es, zunächst zwischen den Akteuren zu unterscheiden, die kausal für die Entwicklungszielgefährdung sind – nämlich zwischen dem eigenen medienbezogenen Handeln der Kinder und Jugendlichen einerseits und dem medienbezogenen Handeln Dritter andererseits. Beim Handeln Dritter kommt es dabei auf eine Differenzierung nach Kommunikationskontexten 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 oben aufgezeigten Schutzzielkonkretisierungen.

Unterscheidung nach Akteuren – Kinder und Jugendliche oder Dritte?

3.3.2 Medienbezogenes Handeln Dritter

In Abgrenzung zu Sachverhalten der Selbstgefährdung (vgl. unten Abschnitt 3.3.3) ist es bei den meisten aufgezeigten Phänomenen das Einwirken Dritter, das Entwicklungsziele in Bezug auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden kann. 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 Kommunikationsakteure angesprochen sind: Im Rahmen klassischer Medienkommunikation sind sie einfache Rezipierende von Darstellungen, ohne dass es dazu irgendeiner Form von Interaktion bedürfte. In interaktiven Kommunikationsumgebungen kommen durch die Rückkanalfähigkeit Kommunikation und Anschlusskommunikation zusammen, an der Kinder und Jugendliche teilnehmen oder die sie betrachten. Schließlich gibt es angebotsübergreifende Eigenheiten von Online-Kommunikation, die Kinder und Jugendliche (wie auch Erwachsene) nicht als Sender oder Empfänger von Kommunikationen sehen, sondern in erster Linie als Nutzende von Kommunikationstechnik sowie -plattformen und denen gegenüber Dienstleistungen erbracht werden.

Unterscheidung nach Art und Weise der Ansprache von Kindern und Jugendlichen

3.3.2.1 Mediale Darstellungen

Mediale Darstellungen, die entwicklungsbeeinträchtigende oder -gefährdende Inhalte zum Gegenstand haben, 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

Im Fokus des Schutzgedankens: entwicklungsbeeinträchtigende und -gefährdende mediale Darstellungen

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 des eigenen Ichs 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

Die oben aufgezeigten Entwicklungsziele, die auf die Gemeinschaftsfähigkeit bezogen sind, sind Ausfluss der gesellschaftlichen Grundwerte, die in Deutschland und Europa Konsens sind, und in deren Kern sich gemeinschaftsfähige Individuen durch freiheitlich-demokratische 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 gewalthaltiger Natur (► Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps; ► Tasteless-Angebote), richten sich gegen Friedfertigkeit und Toleranz (► Extremistische Inhalte; ► Hate Speech), unterminieren die Ausbildung einer aufgeklärten und von Respekt getragenen Sexualität (► Pornografie und Posendarstellungen) oder vermitteln ein einseitiges Bild von Geschlechterrollen (► Überzeichnete Geschlechterrollen). Durch neue Rezeptionstechniken wie ► Immersives Erleben durch Virtual Reality können entsprechende Medienwirkungen ggf. noch verstärkt werden.

Schutz der Grundwerte
Demokratie, Friedfertigkeit
und Toleranz

Schutz des Grundwerts Achtung
des eigenen Körpers/der eigenen
Gesundheit

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 sowie die negative Einstellung zum leichtfertigen Eingehen von gesundheitlichen Risiken schwächen (► Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs; ► Selbstverletzendes Verhalten; ► Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren; ► Suizidforen). Auf eine tatsächliche Gesundheitsschädigung kommt es dabei nicht an. Die erhöhte Bereitschaft, bewusst die eigene körperliche wie seelische Gesundheit nachhaltig zu gefährden, erscheint aus kinderrechtlicher

Sicht bereits als Zielgefährdung der Eigenverantwortlichkeit. Dies kann auch durch das Hervorrufen des Eindrucks vermeintlicher „Normalität“ und Sozialadäquanz 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 unten).

Gefährdung von Eigenverantwortlichkeit durch manipulierende Darstellungen

Andere Phänomene zielen ebenfalls durch mediale Darstellungen auf Kinder und Jugendliche als Rezipierende ab, weisen 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 ► Influencer ihre Idolstellung gegenüber den 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 den eigenen Entscheidungen der Kinder und Jugendlichen. Dass Kinder und Jugendliche sich Vorbilder suchen und sich auch im Rahmen von reinen Unterhaltungsdarstellungen 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

Sinn und Zweck von ► Propaganda (inkl. Fake News) ist die Manipulation öffentlicher und individueller Meinungsbildung. Dabei sollen bestimmte Annahmen und Sichtweisen beim Einzelnen hervorgerufen oder verstärkt werden bzw. ihn seine eigenen Meinungen hinterfragen lassen. Die unbeeinträchtigte Entwicklung von eigenen Wertvorstellungen und Meinungen ist durch gezielte Falschinformation bei Verschleierung intendierter Meinungsänderung gefährdet.

Schutz vor Propaganda

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 gefälschte Accounts Verletzungen des sozialen Geltungsanspruchs verstärkt werden. Dabei sind in bestimmten, vor allem für Kinder und Jugendliche schlecht absehbaren Kommunikationskontexten pseudonyme oder

anonyme Kommunikationsmöglichkeiten theoretisch von Vorteil. Insbesondere in gesellschaftlich umstrittenen oder tabuisierten Themenfeldern kann erst die Möglichkeit der nicht personenbezogenen Kommunikation mögliche Teilhabechancen eröffnen.

3.3.2.2 Interaktionsbasierte Inhalte

Wahrung der Kommunikationsrechte zur Persönlichkeitsentfaltung

Im Gegensatz zur Rezeption von medialen 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 Akteure an interaktiven Kommunikationssträngen teilnehmen. Die Kommunikationspartner sind hier regelmäßig Einzelpersonen, die nicht massenkommunikative Inhalte und individualisierte (Einzel-)Äußerungen zugänglich machen und in direktem Austausch mit einem Kind bzw. einem Jugendlichen stehen. Bei der Kommunikation mit anderen Einzelpersonen betätigen 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. Ohne die Möglichkeit medial vermittelter (Online-)Kommunikation ist die kommunikative Teilhabe von Kindern und Jugendlichen in digitalen Medienumgebungen massiv eingeschränkt.

Schutz vor Schwächung des Entwicklungsziels Eigenverantwortlichkeit

Interaktionsbasierte Inhalte können mit Blick auf die Gefährdung von Entwicklungszielen aber den sozialen Geltungsanspruch von Kindern und Jugendlichen unterminieren (► Cybermobbing) oder eine Verletzung der Privatsphäre darstellen (► Cyberstalking; ► Identitätsdiebstahl) und damit dem Ziel der Eigenverantwortlichkeit zuwiderlaufen. 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 und ► Sexting unter bestimmten Bedingungen abträglich für die Entwicklung einer unbeeinträchtigten sexuellen Selbstbestimmung sein, etwa dort, wo der jeweilige Kommunikationspartner gerade nicht seinerseits 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.

Schutz des selbstbestimmten Identitätsmanagements

Dort, wo interaktionsbasierte Inhalte der Selbstbestimmtheit bezüglich der Darstellung der eigenen Person nach außen zuwiderlaufen, etwa durch ► Identitätsdiebstahl, ► Cybermobbing, ► Fake-Profile bzw. Fake-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, und verweisen auf Gefährdungen der geistig-seelischen Integrität der Person.

Auch im Rahmen von interaktiven – vor allem gruppenbasierten – Inhalten können für Kinder und Jugendliche unkontrollierbare Kommunikationssituationen entstehen, die ihre Eigenverantwortlichkeit konterkarieren (► Gesundheitsgefährdende Challenges; ► Kettenbriefe). Dabei geht es regelmäßig darum, gegenüber der eigenen Peergroup oder gegenüber einem unbestimmten Personenkreis als Person mit bestimmten Eigenschaften zu erscheinen. Die kindliche Selbstdarstellung als ein Ausdruck eigener Kinderrechte und der Intention, auch hier aktiv Identitätsmanagement zu betreiben, rutscht durch Gruppenprozesse und einen vermeintlichen Druck zu bestimmten Äußerungen und Verhaltensweisen in den Bereich der Unfreiwilligkeit ab. Dadurch können wiederkehrende Situationen entstehen, in denen Kinder und Jugendliche keine genuin freiwilligen Kommunikationsentscheidungen treffen können; sie werden zum Spielball der eigenen virtuellen Personae und der auf diese reagierenden Kommunikationspartner bzw. -partnerinnen.

Gefährdung des selbstbestimmten Identitätsmanagements durch Gruppenprozesse

3.3.2.3 Angebotsübergreifende Aspekte digitaler Kommunikation

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 Nutzer 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 Identität und Privatsphäre die Eigenverantwortlichkeit betroffen. Auch die unbeeinträchtigte Meinungsbildung und freie Konsumententscheidungen können durch fehlende Transparenz bei ► Smart Speakern und vernetztem Spielzeug sowie bei ► Profilbildung und -auswertung berührt sein.

Beobachtbarkeit der Mediennutzung und das Internet of Things

► 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 und verfügbaren Inhalten immer drastischere oder extremere Inhalte empfehlen, die Relevanz sowohl für das Entwicklungsziel

Chancen und Risiken algorithmischer Empfehlungssysteme

Remix und Sharing – Unsicherheit über Rechtmäßigkeit des eigenen Verhaltens und der Rechtsfolgen

Eigenverantwortlichkeit mit Blick auf die freie Meinungsbildung als auch für die Gemeinschaftsfähigkeit haben. Auch kann sich aus Art. 17 VN-KRK hier eine kinderspezifische Gewährleistungspflicht von positiver Medienvielfalt ergeben, die so in der medienrechtlichen Debatte noch keinen Einzug erhalten hat.

Ebenfalls zu den angebotsübergreifenden Aspekten digitaler Kommunikation gehören soziale Praktiken wie die ► Remix- und Sharing-Kultur, die grundlegend für die kreative Auseinandersetzung von Kindern und Jugendlichen mit ihrer Umwelt sind. Allerdings können teils komplexe Rechtslagen und diesen widerstreitende 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.

Gefährdungen durch Kinder und Jugendliche selbst

3.3.3 Eigenes medienbezogenes Handeln

Auch beim eigenen medienbezogenen Handeln von Kindern und Jugendlichen nehmen diese 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. Soweit Kinder und Jugendliche medienbezogen als aktive Individuen handeln, weisen diese Phänomene eine klare Relevanz für medien- und kommunikationsbezogene Teilhaberechte auf.

Eingriffsmöglichkeiten durch Eltern und Staat bei unzureichender Selbstregulierung der Kinder und Jugendlichen

Durch das Risiko der Selbstgefährdung können aber Schutzpflichten aufscheinen, die auf den Schutz der Kinder und Jugendlichen „vor sich selbst“ abzielen. 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 nur folgerichtig. Dort, wo Kindern und Jugendlichen etwa ausreichende Selbstregulierungsmechanismen fehlen, können Eltern und Staat als berechnete 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 im Licht der VN-KRK.

Mit Blick auf das eigene Medienhandeln kann Angst um bzw. Sorge vor als gefährlich wahrgenommenen Kommunikationsumgebungen die aktive Teilhabe an Kommunikationsumgebungen und damit den Zugang zu vielfältigen Informationen und Sichtweisen, aber auch die Auseinandersetzung mit Dritten beschränken. Dies kann zu einem zentralen Teilhabeproblem für Kinder und Jugendliche werden und trägt das Risiko einer beeinträchtigten, weil kommunikativ beschränkten Persönlichkeitsentwicklung in sich.

Viele in der Gefährdungserhebung beschriebenen Phänomene weisen darauf hin, dass auch Kinder und Jugendliche selbst als kommunizierende Akteure Ursachen für Entwicklungszielgefährdungen anderer Kinder und Jugendlicher setzen können; Kinder und Jugendliche können selbst – nicht zwingend im strafrechtlichen Sinn – „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

Einschränkung von Teilhabe durch Ängste und Sorgen

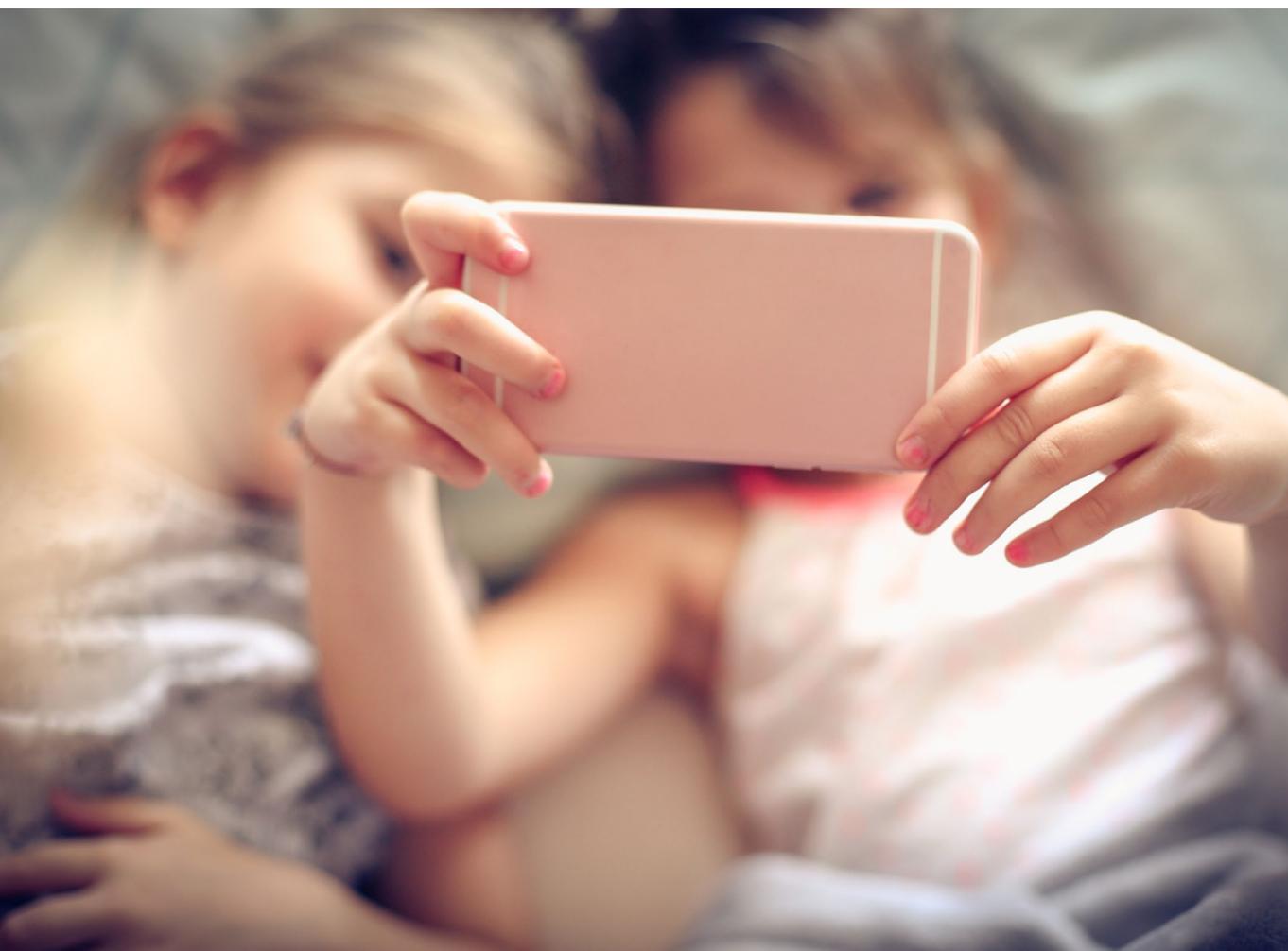
(Kinder-)Rechte gelten auch unter Kindern



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 also nicht auf eigene Kinderrechte berufen.

Schutzauftrag unabhängig vom Alter des Handelnden

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 nicht erreicht wurden, hier also ggf. noch vor (strafrechtlichen) Sanktionen befähigende Maßnahmen vorzusehen sind, die den Betroffenen das Erreichen der Entwicklungsziele erneut ermöglichen. Dieser Ansatz ist auch einer der Kerngedanken des Jugendstrafrechts; diese Thematik liegt aber außerhalb des Betrachtungsbereichs dieser Untersuchung.



3.3.4 Kinderrechtsgestützte Erweiterung und Konkretisierung des Schutzauftrags und kommunikative Kontexte als Bedingungen seiner Ausgestaltung

Zentrales Ergebnis der kinderrechtlichen Einordnung ist die (nicht neue) Erkenntnis, dass klassischer Kinder- und Jugendmedienschutz derzeit nur einem sehr kleinen Teil der aktuellen Gefährdungen begegnet und fast ausschließlich auf eine Abschirmung von Kindern und Jugendlichen vor relevanten Medieninhalten abstellt. Das starke Augenmerk auf Mediendarstellungen, die negative Folgen für eine unbeeinträchtigte Persönlichkeitsentwicklung haben, bleibt im Grundsatz zwar weiterhin richtig. Sie wird durch eine kinderrechtsgestützte Verstärkung und Konkretisierung des staatlichen Schutzauftrags aber mit Blick auf mehrere Dimensionen strukturell erheblich erweitert und muss eine zeitgemäße regulatorische Neuinterpretation erfahren.

Zunächst weisen (massen)mediale Darstellungen neue Typen von Beeinträchtigungs- bzw. Gefährdungspotenzialen auf, die die Wirkungen bereits als relevant erachteter Inhalte verstärken können (3D, Augmented Reality, Virtual Reality). Daneben scheinen aber auch medieninhaltsbezogene Phänomene neu auf, die hinsichtlich der Entwicklungsziele eine strukturelle Erweiterung des Schutzauftrags auslösen: Dazu zählen insbesondere manipulierende Darstellungen aus dem Bereich Propaganda und Falschinformation (Fake News). Die unbeeinträchtigte Erschließung der Welt kann hier gestört werden. Außerdem ist das derzeitige Anknüpfen von Kinder- und Jugendschutzvorschriften an bestimmte Produkt- und Dienstetypen sowie Verbreitungswege angesichts einer maximal ausgeprägten Medieninhalts- und -nutzungskonvergenz überholt und nicht mehr vermittelbar.

Noch weit umfassender aber ist die strukturelle Erweiterung des Schutzauftrags aufgrund der Formen interaktiver Kommunikation, in deren Rahmen die kinder- und jugendschutzrechtlichen Schutzziele Gefährdungen ausgesetzt sind. So können durch manipulative Praktiken, aber auch durch gruppenspezifische Prozesse Risiken für eine selbstbestimmte kommunikative Entfaltung entstehen oder 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 können Risiken von Entwicklungsgefährdungen dabei zusätzlich steigern. Der Schutzauftrag umfasst insoweit auch diese kommunikations- und interaktionsbedingten Risiken.

Strukturelle Erweiterung und Verstärkung des Kinder- und Jugendmedienschutzauftrags

Neue Beeinträchtigungen und Gefährdungspotenziale

Erweiterung des Schutzauftrags aufgrund neuer Formen interaktiver Kommunikation

Gefährdungspotenziale durch reflexive Verhaltensänderungen

Hinzu tritt die Dimension angebotsübergreifender Aspekte digitaler, netzbasierter Medientechnologien, die eine Beobachtbarkeit des kindlichen Kommunikations- und Nutzungsverhalten zulässt und die auf dieser Grundlage personalisierte Angebote, Empfehlungen und Persönlichkeitsprofile ermöglicht, die den Einzelnen besonders ansprechen und damit auch das Risiko der Manipulation bergen. Auch kann das Bewusstsein der Beobachtbarkeit und die Sorge um eine nachteilige Profilierung, aber auch die Angst vor als gefährlich wahrgenommenen Kommunikationsumgebungen oder schlecht einschätzbaren, sanktionsbewehrten gesetzlichen Verhaltensvorgaben zu einem angepassten, vermeintlich sozial und rechtlich erwünschten Kommunikationsverhalten führen und auf diese Weise die Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung beeinträchtigen oder gefährden. Solche Formen reflexiver Verhaltensänderungen müssen mit Blick auf die Kinderrechte ebenfalls im Rahmen des staatlichen Schutzauftrags in den Blick genommen werden.

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) medial vermittelt erfolgt. Gleiches gilt für die Gefährdungen der kinderrechtlich konkretisierten Entwicklungsziele – auch die Risiken werden durch digitale Kommunikation medial vermittelt. Soweit die Kinderrechtskonvention im Kern von Teilhaberechten ausgeht, reichen beschränkende 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 bzw. können Teilhabeansprüche vereiteln. Die Interpretation des Schutzauftrags im Lichte der Kinderrechtskonvention hat vielmehr gezeigt, dass die Gewährleistung unbeschwerter Teilhabe als Grundansatz zu wählen ist. Das heißt, das vorderste Ziel gesetzgeberischer und untergesetzlicher Maßnahmen ist die Befähigung von Kindern und Jugendlichen zur Ausübung ihrer 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 nur dort angemessen, wo eine Beeinträchtigung bzw. Gefährdung sehr schwer oder nachhaltig sein kann und die Verringerung von Teilhabe vor diesem Hintergrund verhältnismäßig erscheint. Daneben können medieninhaltsbezogene strafrechtliche Verbote bestehen, die aber regelmäßig nicht dem staatlichen Kinder- und Jugendschutzauftrag entstammen, sondern etwa der öffentlichen Sicherheit und Ordnung, dem Opferschutz oder dem Schutz der Menschenwürde dienen.

Auch in anderen Rechtsbereichen können Regelungen bestehen, die bereits Einzelaspekte des Schutzauftrags im Kinder- und Jugendmedienschutz übernehmen. Regelungen aus „kinder- und jugendschutzfremden“ Rechtsnormen können also bereits als teilweise Schutzauftragsumsetzung wirken, wie z. B. Art. 6 (1) 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 der aktuelle Schutzauftrag deutlich umfassender ist als der Regelungsansatz des derzeitigen Kinder- und Jugendmedienschutzes: 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 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.

Moderner Kinder- und Jugendmedienschutz, verstanden als umfassende Betrachtung von Schutzzielgefährdungen unter Einbeziehung kinderrechtlicher Garantien, erfordert eine strukturelle Erweiterung der kommunikationsbezogenen Betrachtungsgegenstände in Form eines ganzheitlichen Blicks („360°-Blick“), an deren erster Stelle die Ermöglichung von Teilhaberechten in einer Form steht, die Gefährdungen für das Erreichen von Entwicklungszielen verhindern hilft. Der Schutzauftrag umfasst dabei – wie einige der Phänomene eindrücklich zeigen – zunehmend auch Kommunikationskontexte, die staatlichen wie auch privaten Einblicken Dritter entzogen sind. Dies zeigt die Notwendigkeit der Beschäftigung mit Möglichkeiten des Selbstschutzes in Bereichen, in denen eine allgemeine Kommunikationsbeobachtung unzulässig wäre. Hier geraten die klassischen Verbots- und Gebotsprogramme von Regelwerken an strukturelle Grenzen. Vielmehr sind es in diesen Bereichen Befähigungsmaßnahmen, die als vorgelagerte Schutzdimension wirken können. Die Verbesserung der Schutzhöhe durch Förderung im Vorfeld – also etwa die Risikokenntnis und das Risikobewusstsein, Vorhandensein und Kenntnis von Schutz- und Gegenmaßnahmen und Resilienz- und Copingstrategien – sowie die Verbesserung unmittelbarer Hilfs- und Unterstützungsangebote wie etwa durch Hinzuziehungsmöglichkeiten Erwachsener, Blockierungs- oder Meldemöglichkeiten können Teilhaberechte von Kindern und Jugendlichen besser sichern als (rechtliche und/oder faktische) Ausschlüsse von Diensten oder Angeboten. Schutzziel zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutzes wird so im Gegensatz zur reinen Abschirmung das „Wehrhaftmachen“ gegen Gefährdungen durch Dritte in interaktiven Kommunikationsumgebungen.

Kinder- und Jugendmedienschutz als rechtliche Querschnittsaufgabe

Entscheidend: ganzheitlicher Blick auf Teilhaberechte, Gefährdungen und Befähigung zum Selbstschutz

Schutz durch Infrastruktur – effektive Meldesysteme, Orientierungs- und Hilfsangebote

Dafür nötig sind, neben der Befähigung und Förderung im engeren Sinne, effektive Meldesysteme, Orientierungs- und Hilfsangebote, die als Kinder- und Jugendschutzinfrastruktur risikonah implementiert und den Eltern wie den Kindern und Jugendlichen altersangemessen im jeweiligen Dienst zur Verfügung stehen. Eine zeitgemäße Ausgestaltung des Schutzauftrags durch den Staat muss auf die Etablierung entsprechender Infrastrukturen zur unbeschwertem Teilhabeermöglichung gerichtet sein. Plattformanbieter, Endgerätehersteller und Betriebssystemanbieter erscheinen hier als wichtige Akteure bei der Einführung infrastruktureller Vorsorge- und Hilfsinstrumente. Mit Blick auf Erfahrungen bei der Umsetzung von rechtlichen Vorgaben, die auf Akzeptanz sowohl der Regelungsadressaten als auch der Schutzzielbetroffenen angewiesen sind, sind 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 zu berücksichtigen.

Literaturverzeichnis

- Abele, Andrea E. (2017). Geschlechterrolle. In: Wirtz, Markus Antonius/Strohmer, Janina/Dorsch, Friedrich (Hrsg.). Dorsch – Lexikon der Psychologie. Bern.
- Albrecht, Steffen/Revermann, Christoph (2016). Digitale Medien in der Bildung. Endbericht zum TA-Projekt. Berlin. <http://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab171.pdf> [Zugriff: 07.08.2018].
- 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: 20.11.2018].
- Arbeiter, Ursula (2014). Zur aktuellen Debatte um den Jugendmedienschutz. In: AJS Informationen, (2), S. 37–39.
- Aufenanger, Stefan (2017). Pro & Contra: Tablets im Kindergarten? Pro. In: DJI-Impulse: Das Forschungsmagazin des deutschen Jugendinstituts, (117), S. 17.
- 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.
- 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 Christine/Baier, Dirk (2016). Erfahrungen von Jugendlichen mit Cybergrooming. Schülerbefragung – Jugenddelinquenz. In: Rechtspsychologie, (2), S. 172–189. DOI: 10.5771/2365-1083-2016-2-172.
- Bitkom (2015a). Digitale Schule – vernetztes Lernen. Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragung zum Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht. Berlin. <https://www.bitkom.org/noindex/Publikationen/2015/Studien/Digitale-SchulevernetztesLernen/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf> [Zugriff: 20.08.2018].
- Bitkom (2015b) Online-Dating: Jeder Vierte macht falsche Angaben. Berlin. <https://www.bitkom-research.de/Presse/Pressearchiv-2015/Online-Dating-Jeder-Vierte-macht-falsche-Angaben> [Zugriff: 20.11.2018]
- Bitkom (2017). Kinder und Jugend in der digitalen Welt. <https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/05-Mai/170512-Bitkom-PK-Kinder-und-Jugend-2017.pdf> [Zugriff: 21.08.2018].
- BJK Bundesjugendkuratorium (2016). Digitale Medien. Ambivalente Entwicklungen und neue Herausforderungen in der Kinder- und Jugendhilfe. https://www.bundesjugendkuratorium.de/assets/pdf/press/Stellungnahme_DigitaleMedien.pdf [Zugriff: 25.09.2018].
- 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 [Zugriff: 21.08.2018].
- Bock, Annekatrin/Mahrt, Merja (2017). Was Jugendliche online schauen. YouTube als medialer Raum für Rollenrepräsentationen. In: merz | medien + erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik, 61 (1), S. 40–47.
- 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.
- 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 Eric (2010). Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Berlin: Vistas.
- Bröckling, Guido (2018). Nähe als Konzept. Mediale Bezugspersonen als Thema medienpädagogischer Praxis. In: Computer + Unterricht, (112), S. 31–34.
- 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.ifb.de/publikationsdateien/Meko-Kita-Sept2013_ifb.pdf [Zugriff: 29.10.2018].
- 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 (2014a). 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 [Zugriff: 20.11.2018].
- 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 [Zugriff: 20.11.2018].

- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik. Schadprogramme – eine allgegenwärtige Gefahr. https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/Risiken/Schadprogramme/schadprogramme_node.html [Zugriff: 02.01.2019].
- Bundesamt für Verfassungsschutz (2017). Verfassungsschutzbericht 2017. <https://www.verfassungsschutz.de/embed/vsbericht-2017.pdf> [Zugriff: 20.12.2018].
- Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (2017). Faktenblatt smartes Spielzeug. https://www.bmjv.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF/Berichte/Faktenblatt_Smartes-Spielzeug.html [Zugriff: 15.11.2018].
- Bundesministerium für Familie, Senioren Frauen und Jugend (2014). Kinder und Onlinewerbung. Ratgeber für Eltern. Berlin. http://publikationen.medienanstalt-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=363 [Zugriff: 28.11.2018].
- 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: 08.08.2018].
- Bundeszentrale für politische Bildung (2018). Datenreport 2018. Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Bonn. www.bpb.de/datenreport [Zugriff: 26.11.2018].
- Büsching, Uwe/Riedel, Rainer (2017). BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien. https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf [Zugriff: 21.08.2018].
- BVDW (2017). Bedeutung von Influencer Marketing in Deutschland 2017. Eine Studie im Auftrag von BVDW und INFLURY, Berlin, 2017. 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 [Zugriff: 20.11.2018].
- Byron, Tanya (2008). Safer children in a digital world. The report of the Byron Review. Nottingham. <https://www.iwf.org.uk/sites/default/files/inline-files/Safer Children in a Digital World report.pdf> [Zugriff: 20.01.2019].
- Calmbach, Marc/Borgstedt, Silke/Borchard, Inga/Thomas, Peter Martin/Flaig, Berthold Bodo (2016). Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland: Springer.
- Charlton, Michael/Neumann-Braun, Klaus (1992). Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München: Quintessenz.
- Cwielong, Ilona (2016). Aktuelle Trends. Digitale Mediennutzung Jugendlicher und junger Erwachsener, kritische soziale und jugendkulturelle Phänomene im Internet. In: BPJM aktuell, (4), S. 3–8.
- 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/download/dak-studie-social-media-nutzung-1968596.pdf> [Zugriff: 27.11.2018].
- Dander, Valentin (2017). Self-Tracking als Gegenstand medienpädagogischer Jugendarbeit? In: merz | medien + erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik, 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. https://beauftragter-missbrauch.de/fileadmin/Content/pdf/Pressemitteilungen/2017/17_Januar/2a_Expertise_Sexuelle_Gewalt_an_Kindern_mittels_digitaler_Medien.pdf [Zugriff: 27.11.2018].
- 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: 21.08.2018].
- 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: 20.11.2018].
- Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung (2018). Drogen- und Suchtbericht 2018. Berlin. https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen_und_Suchtbericht/pdf/DSB-2018.pdf [Zugriff: 21.11.2018].
- Döring, Nicola (2011). Pornografie-Kompetenz: Definition und Förderung. In: Zeitschrift für Sexualforschung, 24, 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 Zeitschrift für Medienpädagogik, 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, S. 12–19.
- Dreyer, Stephan/Lampert, Claudia/Schulze, Anne (2015). Kinder und Onlinewerbung. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 60 (1), S. 22.
- 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 [Zugriff: 05.02.2018].
- Eichenberg, Christiane/Flümann, Andrea/Hensges, Kristin (2011). Pro-Ana-Foren im Internet. Befragungsstudie ihrer Nutzerinnen. In: Psychotherapeut, 56 (6), S. 492–500.

- Eilers, Saskia/Hajok, Daniel (2017). Jugendmedienschutz im Social Web. Eine kritische Bestandsaufnahme der Inhalte und Maßnahmen bei YouNow. In: Jugend Medien Schutz-Report, 40 (6), S. 2–6.
- Erfurter Netcode (2011). Text des Erfurter Netcodes. Erfurt. http://www.erfurter-netcode.de/uploads/media/text_des_erfurter_netcodes.pdf [Zugriff: 26.01.2019].
- Evers-Wölk, Michaela/Opielka, Michael (2016). Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Endbericht zum TA-Projekt. <http://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab166.pdf> [Zugriff: 23.08.2018].
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2015a). JIM 2015 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf [Zugriff: 20.08.2018].
- Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2015b). miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2014/Studie/miniKIM_Studie_2014.pdf [Zugriff: 21.08.2018].
- 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 [Zugriff: 21.08.2018].
- 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 [Zugriff: 21.08.2018].
- 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 [Zugriff: 21.08.2018].
- 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 [Zugriff: 20.08.18].
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf [Zugriff: 14.12.2018].
- Feil, Christine (2003). Kinder, Geld und Konsum. Die Kommerzialisierung der Kindheit. Weinheim: Juventa (zugl.: Frankfurt am Main, Univ., Diss., 2001).
- 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 N. (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), S. 27–32.
- Fiedler, Georg/Neuverla, Irene (2003). Suizidforen im Internet. Überblick zum Forschungsstand und weiterführende Perspektiven. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, 51 (3–4), S. 557–571.
- Fischer, Martin (2018). Bessere Videospiele-Communities durch Teamwork und Fairplay. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive, S. 15–17.
- 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.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2016). Medienerziehung in Kindertagesstätten. Habitusformationen angehender ErzieherInnen. Wiesbaden: Springer VS.
- Frischlich, Lena (2018). „Propaganda“ – 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.
- 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!“. ACT ON! Short Report Nr. 4 YouTube-Genres der Zehn- bis Vierzehnjährigen. Problemorientierte Medienanalyse. München, JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/die-monitoring-studie/> [Zugriff: 08.11.2018].
- 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 [Zugriff: 20.11.2018].
- 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/wp-content/uploads/2016/11/act_on_SR3.pdf [Zugriff: 08.11.2018].
- 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. https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2016/11/act-on_SR1.pdf [Zugriff: 08.11.2018].
- Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016a). „... dann sollte man gar nicht erst ins Internet, weil sie da mit Daten machen, was sie wollen.“ Risiken im Bereich Online-Kommunikation und Persönlichkeitsschutz aus Sicht Heranwachsender. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. München. https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2016/11/act-on_SR2.pdf [Zugriff: 08.11.2018].

- 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. https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2018/08/ACT-ON-Abschlussreport_end.pdf [Zugriff: 08.11.2018].
- Glaser, Stefan/Günter, Thomas/Höhler, Lucie/Schindler, Friedemann/Wittstadt, Hanna (2010). Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2010. Mainz. <https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2010.pdf> [Zugriff: 05.12.2018].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2015). Jugendschutz im Internet Bericht 2015, jugendschutz.net. <https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2015.pdf> [Zugriff: 05.09.2018].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2016). Jugendschutz im Internet. Bericht 2016. <http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2016.pdf> [Zugriff: 10.09.2018].
- Glaser, Stefan/Herzog, Holger/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2018). Jugendschutz im Internet. Bericht 2017. <http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2017.pdf> [Zugriff: 10.09.2018].
- 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 [Zugriff: 05.09.2018].
- Glaser, Stefan/Lübbesmeyer, Nina/Schindler, Friedemann/Zimmermann, Anja (2018). Jugendliche sicher in Social Media? Mangelhafte Beschwerdesysteme und zu wenig vorbeugender Schutz. Mainz. http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Bericht_Social_Media.pdf [Zugriff: 04.01.2019].
- Glaser, Stefan/Özkilic, Murat/Schindler, Friedemann (2014). Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. <https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2014.pdf> [Zugriff: 09.11.2018].
- Grashof, Lidia/Hilse, Jürgen (2017). Schöne neue Virtual Reality? In: tv diskurs, 21 (1), S. 82–85.
- 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.
- 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: Jugend Medien Schutz-Report, 38 (4), S. 2–6.
- Hajok, Daniel (2017). Hate Speech. Hass und Hetze im Netz als Thema des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: Jugend Medien Schutz-Report, 40 (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.
- Hamsch, Martin/Hönges, Folker/Meier, Petra/Mosler, Sabine/Petersen, Sven/Rehn, Andrea/Röhrig, Werner/Schnattmeyer, Dorothee/Westphal-Selbig, Doris/Wiegmann, Frauke (2018). Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien. <https://www.kjm-online.de/publikationen/pruefkriterien/> [Zugriff: 17.11.2018].
- Hannak, Martina/Hajok, Daniel/Liesching, Marc (2018). Pornografische Medieninhalte als Schwerpunkt der Spruchpraxis 2017. Erläuterung der Rechtsgrundlagen und der Belange des Jugendschutzes. In: BPjM aktuell, (1), S. 7–13.
- 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/2fb63e9871a09ef882a58ffdbf725be0f6947e2.pdf> [Zugriff: 20.01.2019].
- Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (2014). Aufwachsen mit digitalen Medien. Monitoring aktueller Entwicklungen in den Bereichen Medienerziehung und Jugendschutz. Hamburg. http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/1039 [Zugriff: 20.01.2019].
- 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.
- 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.
- Hölig, Sascha/Hasebrink, Uwe (2018). Reuters Institute Digital News Report 2018. Ergebnisse für Deutschland. Hamburg.
- Hurrelmann, Klaus/Albrecht, Erik (2014). Die heimlichen Revolutionäre. Wie die Generation Y unsere Welt verändert. Weinheim: Beltz.
- I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet (2014). Jahresbericht 2014. Berlin. <https://kinderrechte.digital/assets/includes/sendtext.cfm?aus=11&key=1562> [Zugriff: 21.01.2019].
- I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet (2015). Jahresbericht 2015. Berlin [Zugriff: 21.01.2019]. <https://kinderrechte.digital/hintergrund/index.cfm?topic.279/key.1496>
- 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 [Zugriff: 21.08.2018].
- Institut für Demoskopie Allensbach (2014). Digitale Medien in Grundschule und Kindergarten. Ergebnisse der Befragung von Eltern, Lehrkräften an Grundschulen und Erzieher(innen) in Kindergärten. https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/ergebnisse_allensbach-umfrage_gesamt.pdf [Zugriff: 27.11.2018].

- International Network Against Cyber Hate (INACH) (2016). Refugee Report 2016 – „Kick them back into the sea“. Online hate speech against refugees. http://test.inachbase.net/wp-content/uploads/Refugee_Report20161.pdf [Zugriff: 14.09.2018].
- 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.
- jugendschutz.net (2015). Propagieren von Selbstgefährdung im Social Web. Betreiber müssen Kinder und Jugendliche besser schützen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Selbstgefaehrdung_2015.pdf [Zugriff: 04.12.2018].
- jugendschutz.net (2016a). Gefährdende und beeinträchtigende Pro-Ana/Mia-Angebote. Einschätzungshilfen für die Bewertungspraxis und Handlungsempfehlungen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2016_Kriterienpapier_Esstörungen.pdf [Zugriff: 17.09.2018].
- jugendschutz.net (2016b). Jugendliche im Netz zu Drogenkonsum verleitet. Legal Highs: riskant, einfach zu finden und ohne Altersprüfung zugänglich. https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Dokumente/2016_05_Themenpapier_Legal_Highs_im_Netz.pdf [Zugriff: 17.09.2018].
- jugendschutz.net (2017a). „Blue Whale“ – gefährliche Suizid-Challenge. Erste Erkenntnisse und Hintergründe. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Onepager_Blue_Whale_Challenge.pdf [Zugriff: 14.09.2018].
- jugendschutz.net (2017b). Junge User bei musical.ly vielen Risiken ausgesetzt. Betreiber muss Minderjährige besser vor Mobbing, Hass und Selbstgefährdung schützen. https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Dokumente/Themenpapier_Junge_User_bei_musical.ly_vielen_Risiken_ausgesetzt.pdf [Zugriff: 11.09.2018].
- jugendschutz.net (2017c). 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/user_upload/hass_im_netz/documents/Themenpapier_Hass_via_Hashtag.pdf [Zugriff: 13.09.2018].
- jugendschutz.net (2018a). App „Sweatcoin“: Verkauf von persönlichen Daten für Prämien. https://www.hass-im-netz.info/master-detailseite-news/tx_news/app-sweatcoin-verkauf-von-personlichen-daten-fuer-pramien/?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=4b6560affe78fe1b224705235e0f8219 [Zugriff: 01.10.2018].
- jugendschutz.net (2018b). Islamisten zwischen Beauty-Bloggern und Pop-Stars. [https://www.hass-im-netz.info/master-detailseite-news/tx_news/islamisten-zwischen-beauty-bloggern-und-pop-stars/?tx_news_pi1\[controller\]=News&tx_news_pi1\[action\]=detail&cHash=9dcb00bd874a0cf4f04ffcee385cb15](https://www.hass-im-netz.info/master-detailseite-news/tx_news/islamisten-zwischen-beauty-bloggern-und-pop-stars/?tx_news_pi1[controller]=News&tx_news_pi1[action]=detail&cHash=9dcb00bd874a0cf4f04ffcee385cb15) [Zugriff: 11.09.2018].
- jugendschutz.net (2018c). „Alexa, was hältst du von Jugendschutz?“ Sprachassistenzsysteme noch nicht auf Nutzung von Familien ausgelegt. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Praxisinfo-Alexa_was_haeltst_du_von_Jugendschutz.pdf [Zugriff: 01.10.2018].
- jugendschutz.net (2018d). „Moderner Lifestyle und Szene-Rekrutierung bei Instagram. Rechtsextreme ködern Jugendliche mit Memes und Erlebnisangeboten.“ https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/user_upload/hass_im_netz/documents/Themenpapier_Moderner_Lifestyle_und_Szene-Rekrutierung_bei_Instagram.pdf [Zugriff: 13.09.2018].
- jugendschutz.net (2018e). „Sexualisierte Posendarstellungen von Kindern. Engmaschige Vernetzung der Szene in Social-Media-Diensten.“ https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/2018_Themenpapier_Sexualisierte_Posendarstellungen_von_Kindern.pdf [Zugriff: 11.09.2018].
- jugendschutz.net (2018f). Grundlagen der Recherche und Bewertung von Risiken und Schutzmaßnahmen in kind- und jugendaffinen Diensten. Internes Arbeitspapier. Mainz.
- Kammerl, Rudolf (2013). Exkurs: Exzessive Mediennutzung. In: *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.bmfsfj.de/blob/93708/efad06eec43f5da5df11fa113ff47ff9/exif-exzessive-internetnutzung-in-familien-data.pdf> [Zugriff: 27.11.2018].
- Kammerl, Rudolf/Wartberg, Lutz (2018). Zusammenhänge zwischen problematischer Internetnutzung und Medienerziehung in der Familie. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 67 (2), S. 134–153.
- 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.
- 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.
- Knop, Karin/Hefner, Dorothee (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, Dorothee/Schmitt, Stefanie/Vorderer, Stefan (2015). Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen: Vistas.
- Köhler, Esther (2010). Digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele. 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. 101–120.
- Kommission für Jugendmedienschutz (o. J.). Pornografie. <https://www.kjm-online.de/service/glossar/ausdruck/pornografie/> [Zugriff: 17.11.2018].
- Korte, Lydia Isabella (2016). Selbstdarstellung 2.0. Das Streben nach Anerkennung im Netz. In: *ProJugend*, (2), S. 10–14.

- Krafft, Tobias D./Gamer, Michael/Laessing, Marcel/Zweig, Katharina A. (2017). Filterblase geplatzt? Kaum Raum für Personalisierung bei Google-Suchen zur Bundestagswahl 2017.
- Krotz, Friedrich (2007). Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Krotz, Friedrich (2017). 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/32f1fd6b35311bdedcf7bf2e45fe59b4612eb466.pdf> [Zugriff: 30.10.2018].
- Kühnle, Boris Alexander/Michel, Burkard/Rinsdorf, Lars/Ciepluch, Magdalena (2018). Kommunikationswissenschaftliches Gutachten zu direkten Kaufappellen bei Kindern und Jugendlichen in Sozialen Medien. Hochschule der Medien. https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Publikationen/Gutachten/Gutachten_Kaufappelle_an_Kinder_und_Jugendliche_in_sozialen_Medien_2018.pdf [Zugriff: 05.11.2018].
- Kunczik, Michael (2013). Gewalt – Medien – Sucht. Computerspiele. Münster, Berlin: Lit.
- 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 [Zugriff: 22.01.2019].
- Kutscher, Nadia/Kreß, 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 [Zugriff: 29.10.2018].
- Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo (Hrsg.) (2015). Mediatisierung (in) der sozialen Arbeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Lampert, Claudia (2017). Unterhaltsam, interaktiv, gesundheitsfördernd? Potenziale und Grenzen digitaler Gesundheitsangebote für Kinder und Jugendliche. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, (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.
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2016). Ethik im Netz. Hate Speech. FORSA-Studie. https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/lfm-nrw/Service/Veranstaltungen_und_Preise/Medienversammlung/2016/EthikimNetz_Hate_Speech-PP.pdf [Zugriff: 08.11.2018].
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2018). Ergebnisbericht. https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/lfm-nrw/Foerderung/Forschung/Dateien_Forschung/forsaHate_Speech_2018_Ergebnisbericht_LFM_NRW.PDF [Zugriff: 20.11.2018].
- Landeszentrale für Medien und Kommunikation LMK/Landesanstalt für Medien NRW (2017). Gefährlicher Trend – Challenges im Netz – klicksafe.de. <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/gefahrllicher-trend-challenges-im-netz/> [Zugriff: 14.11.2018].
- 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), S. 9–12.
- Lembke, Gerald (2017). Pro & Contra: Tablets im Kindergarten? Contra. In: DJI-Impulse: Das Forschungsmagazin des deutschen Jugendinstituts, (117), S. 18.
- 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: 11.09.2018].
- 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). <http://eprints.lse.ac.uk/33731/> [Zugriff: 11.09.2018].
- 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.
- Madary, Michael/Metzinger, Thomas K. (2016). Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology. In: Frontiers in Robotics and AI, 3 (Suppl. 3), DOI: 10.3389/frobt.2016.00003.
- 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/Velciu, Anca/Lampert, Claudia (2017). Good parenting discourses: representations of parents and children in relation to IoT. In: Mascheroni, Giovanna/Holloway, Donell (Hrsg.). The Internet of Toys: A Report on Media and Social Discourses around Young Children and IoT, S. 43–52.

- 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.
- Nitsche, Michael/Ganguin, Sonja (2018). Social Influencing. Zwischen Marketing und Lebenswelt. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, (1), S. 9–14.
- Nolden, Dirk (2017a). Cybermobbing ist ein nicht zu unterschätzendes Problem. In: Jugend Medien Schutz-Report, 40 (1), S. 9–10.
- Nolden, Dirk (2017b). Cybermobbing wird auch für jüngere Kinder immer mehr zu einem Problem. In: Jugend Medien Schutz-Report, 40 (3), S. 9.
- Nolden, Dirk (2017c). Teils erhebliche Mängel beim Daten- oder Jugendschutz. In: Jugend Medien Schutz-Report, 40 (4), S. 10. o. A. (2017). Studie: Mehrheit der Online-Nutzer hat Erfahrung mit Fake-News. In: epd medien, (25), S. 24–25.
- Oberlinner, Andreas/Eggert, Susanne/Schubert, Gisela/Jochim, Valerie/Brüggen, Niels. 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 [Zugriff: 24.10.2018].
- Orde, Heike vom (2013). Geschlechterbilder in den Medien. Eine Zusammenfassung ausgewählter Forschungsergebnisse. In: TelevIZion, 26 (2), S. 11–15.
- Orth, Boris (2017). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet. Köln.
https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/2_Themen/2_Suchtstoffe_und_Abhaengigkeiten/5_Onlinespiele-_und_Computersucht/Downloads/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2015_Teilband_Computerspiele_und_Internet.pdf [Zugriff: 21.08.2018].
- Paus-Hasebrink, Ingrid/Kulterer, Jasmin (2014). Kommerzialisierung von Kindheit. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS, S. 47–57.
- Pfetsch, Jan (2018). Jugendliche Nutzung digitaler Medien und elterliche Medienerziehung. Ein Forschungsüberblick. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 67, 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.
- 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.
- 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.
- 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/Spacek, Simone (2009). Verherrlichung von Selbstmord in Internetforen. Recherche und Aktivitäten von jugendschutz.net. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis (KJug), 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: 30.10.2018].
- 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.
- Reißmann, Wolfgang (2014). Mediatisierung – Kommerzialisierung – Ökonomisierung: Sind aktuelle Medienumgebungen Katalysatoren instrumentellen Handelns und Denkens? In: merz | medien + erziehung, 58 (4), S. 9–16.
- Roll, Sigmar (2017). Cybermobbing – Was tun, wenn die Täter immer jünger werden? In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, (1), S. 27–32.
- 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.
- Rumpf, Hans-Jürgen (2017). Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“. https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/2_Themen/2_Suchtstoffe_und_Abhaengigkeiten/5_Onlinespiele-_und_Computersucht/Downloads/Expertise_Suchtfordernde_Faktoren_von_Computer-und_Internetspielen_2017.pdf [Zugriff: 25.09.2018].
- Rumpf, Hans-Jürgen/Batra, Anil/Bleckmann, Paula/Brand, Matthias/Gohlke, Andreas/Feindel, Holger/Große Perdekamp, Maria/Leménager, Tagrid/Kaess, Michael/Markowetz, Alexander/Mößle, Thomas/Montag, Christian/Müller, Astrid/Müller, Kai/Pauly, Anne/Petersen, Kai-Uwe/Rehbein, Florian/Schnell, Katja/Wild, Thomasius Rainer/Wartberg, Lutz/Wirtz, Markus/Wölfling, Klaus/Wurst, Friedrich Martin (2017). Empfehlungen der Expertengruppe zur Prävention von internetbezogenen Störungen. Positionspapier. In: Sucht, 63, S. 217–225.
- Ryte Wiki – Digitales Marketing Lexikon (2018). Earned Media. https://de.ryte.com/wiki/Earned_Media [Zugriff: 08.12.2018]
- saferinternet.at (2016). Kettenbriefe in WhatsApp: Lieb, betrügerisch oder doch bedrohlich? <https://www.saferinternet.at/news-detail/kettenbriefe-in-whatsapp-lieb-betruegerisch-oder-doch-bedrohlich/> [Zugriff: 08.11.2018].
- Saferinternet.at (o. J.). Lotteriegewinn, Erbschaft & Co. – wie funktioniert Vorschussbetrug? <https://www.saferinternet.at/faq/internetbetrug/lotteriegewinn-erbschaft-co-wie-funktioniert-vorschussbetrug/> [Zugriff: 14.12.2018].
- 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, 39–55.

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.

Schorb, Bernd (2016). Jugend Konsum Kultur. In: merz | medien + erziehung, 60 (4), S. 52–59.

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, S. 25–29., <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/hatespeech.pdf> [Zugriff: 02.01.2019]

Schubert, Gisela/Brüggen, Niels/Oberlinner, Andreas/Eggert, Susanne/Jochim, Valerie (2018). 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 [Zugriff: 07.03.2018].

Schubert, Gisela/Eggert, Susanne/Lohr, Anne/Oberlinner, Andreas/Jochim, Valerie/Brüggen, Niels (2018). 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 [Zugriff: 24.10.2018].

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.

Seitenstark e. V. (o. J.). Internet für Kinder. Qualitätskriterien – Woran erkenne ich eine gute Kinderseite? <https://seitenstark.de/eltern-und-lehrkraefte/service/links-und-tipsps-zur-medienbildung/qualitaetskriterien-woran-erkenne> [Zugriff: 26.01.2019].

Selke, Stefan (2017). Digitale Alchemie. Von der Sehnsucht nach Effizienz mittels digitaler Selbstvermessung. In: merz | medien + erziehung, 61 (5), S. 12–20.

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.

Stalder, Felix (2009). Neun Thesen zur Remix-Kultur. https://irights.info/wp-content/uploads/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf [Zugriff: 02.01.2019].

Stefanowitsch, Anatol (2015). Was ist überhaupt Hate Speech? In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). Geh sterben! Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Internet, S. 11–13, <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/hatespeech.pdf> [Zugriff: 02.01.2019].

Steiner, Olivier/Goldoni, Marc (2011). Medienkompetenz und medienerzieherisches Handeln von Eltern. Eine empirische Untersuchung bei Eltern von 10- bis 17-jährigen Kindern in Basel-Stadt. Basel: Olten.

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.

Trunk, Janine (2016). Der Körper als Baustelle. (Selbst-)Optimierung und riskantes Schönheitshandeln im Jugendalter. In: ProfJugend, (2), S. 23–26.

Tully, Claus/van Santen, Eric (2016). Konsum und Kommerzialisierung des Jugendalltags. Trends, Befunde und Grenzen des Konsums. In: Zeitschrift für Sozialpädagogik, 14 (3), S. 249–266.

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: 20.12.2018].

Unabhängiger Beauftragter für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (2018). Cybergrooming. <https://beauftragter-missbrauch.de/praevention/sexuelle-gewalt-mittels-digitaler-medien/cybergrooming/> [Zugriff: 27.11.2018].

Urlen, Marc (2017). Trendanalyse Nr. 1. Aktuelle Angebote, prägende Genres. München. https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2017/Trendanalyse1_AppsKinder.pdf [Zugriff: 06.01.2019].

Valkenburg, Patti M./Piotrowski, Jessica Taylor (2017). Plugged in. How media attract and affect youth. https://yalebooks.yale.edu/sites/default/files/files/Media/9780300228090_UPDF.pdf [Zugriff: 11.09.2018]

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: 11.09.2018].

Vogelsang, Verena (2016). Sexuelle Viktimisierung, Pornografie und Sexting im Jugendalter. Dissertation, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.

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/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 [Zugriff: 27.11.2018].

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 [Zugriff: 27.11.2018].

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 [Zugriff: 05.02.2018].

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 [Zugriff: 20.01.2019].

Wartberg, Lutz/Kriston, Levente/Thomasius, Rainer (2017). The prevalence and psychosocial correlates of Internet gaming disorder. The prevalence and psychosocial correlates of Internet Analysis in a nationally representative sample of 12- to 25-year-olds. In: Deutsches Ärzteblatt International, 114, S. 419–424.

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.

Youth Protection Roundtable/Stiftung Digitale Chancen (2009). Matrix of risks and threats. <https://www.yprt.eu/yprt/content/sections/index.cfm/secid.84> [Zugriff: 20.11.2018].



Impressum

Herausgeberin



Bundesprüfstelle
für jugendgefährdende
Medien

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
Rochusstraße 8-10, 53123 Bonn
Telefon: +49(0) 228 9621030, E-Mail: info@bpjm.bund.de,
Web: www.bundespruefstelle.de

September 2019; 1. Auflage

Druck

Kastner AG, Schlosshof 2-6, D-85283 Wolnzach

Gestaltung

Angelika Heinemann | www.heinemann-design.com

Bildnachweise

©MFFJIV/RLP; ©Bundesregierung/Jesco Denzel;
Adobe Stock / stock.adobe.com: ©StockRocket, ©blacksalmon, ©Gorodenkoff,
©ipopba, ©Ivan Kruk, ©Monet, ©Sabphoto, ©nito, ©Tomasz Zajda, ©Kaspars
Grinvalds, ©nikolas_stock, ©SZ-Designs, ©mooshny, ©kikearnaiz, ©Artem, ©drx,
©contrastwerkstatt;
iStock / istockphoto.com: ©Halfpoint, ©daruma46, ©jacoblund, ©Tero Vesalainen,
©kovaciclea, ©martin-dm, ©romrodinka, ©Mladen Zivkovic

Inhaltliche Verantwortung



JFF - Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis
Arnulfstraße 205, 80634 München
Telefon: +49 (0) 89 68 98 90, E-Mail: jff@jff.de,
Web: www.jff.de

Kinderrechtliche Teile



Leibniz-Institut für Medienforschung |
Hans-Bredow-Institut (HBI)
Rothenbaumchaussee 36, 20148 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 450217-0,
E-Mail: info@hans-bredow-institut.de,
Web: www.hans-bredow-institut.de

Autorinnen und Autoren

Niels Brüggem, Stephan Dreyer, Christa Gebel, Achim Lauber, Raphaela Müller und
Sina Stecher

Mitarbeit von

Michael Gurt, Georg Materna, Senta Pfaff-Rüdiger, Lena Schmidt und Elke Stolzenburg

Zitationsvorschlag

Brüggem, Niels; Dreyer, Stephan; Gebel, Christa; Lauber, Achim; Müller, Raphaela;
Stecher, Sina (2019): Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken.
Zukunftssicher handeln. Herausgegeben von: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende
Medien. Bonn 2019.

Der Gefährdungsatlas wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.
Online verfügbar unter: www.bundespruefstelle.de

Es wird darauf hingewiesen, dass trotz sorgfältiger Bearbeitung und Prüfung alle
Angaben ohne Gewähr erfolgen. Eine Haftung der Herausgeberin ist ausgeschlossen.

