

Digitale Medien im Leben unserer Kinder

Neue Herausforderungen in der Erziehung erfolgreich meistern

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

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

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

Veränderte Rahmenbedingungen

Auf- und Heranwachsen in einer zunehmend digitalen Gesellschaft

Verändertes Heranwachsen!?



Verändertes Heranwachsen!? (Hajok 2018a,b)

**Beschleunigtes,
zunehmend fragmentiertes
Leben?**

**Durchlässiger
Schonraum – risikoreicher
Experimentierraum!**

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

**Kinder und
Jugendliche ...**

**Unmündig
in das digitale Netz
eingesponnen?**

... in der Welt digitaler
Medien

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

**Neue Formen von
Vergemeinschaftung
und Partizipation!**

Alles 'riskanter' durch digitale Medien?

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

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

X

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

Heranwachsen heute

Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

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

Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015a)

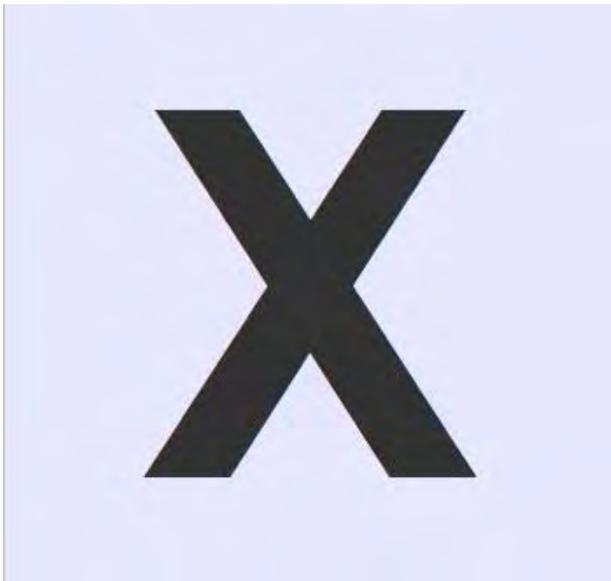
→ (wieder) weg vom pädagogisch idealisierten Bild des kritisch-reflexiven Subjektes hin zum ökonomischen Prinzipien gehorchenden Bild des sich situativ-anpassenden Individuums

X

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

Auf der Suche nach Beachtung?

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



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

Veränderte Kommunikation

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

Ich kommuniziere, also bin ich!



Zu Zeiten der SMS ...

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

Veränderte Kommunikation

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

Ich whatsapppe, also bin ich!



Zu Zeiten von WhatsApp ...

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

Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

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

Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

Spektrum der Möglichkeiten erweitert
vieles kann genutzt werden

nur weniges wird genutzt

Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.

Bindungskraft digitaler Medien



Besondere Bindungskraft (Hajok 2017, 2021a)

Interaktivität und Multioptionalität

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

Eigenaktivität und Selbstausdruck

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

Involvement und soziale Vernetzung

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

Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit

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

Alltag Vier- bis Fünfjähriger (nach KiMMo 2023)

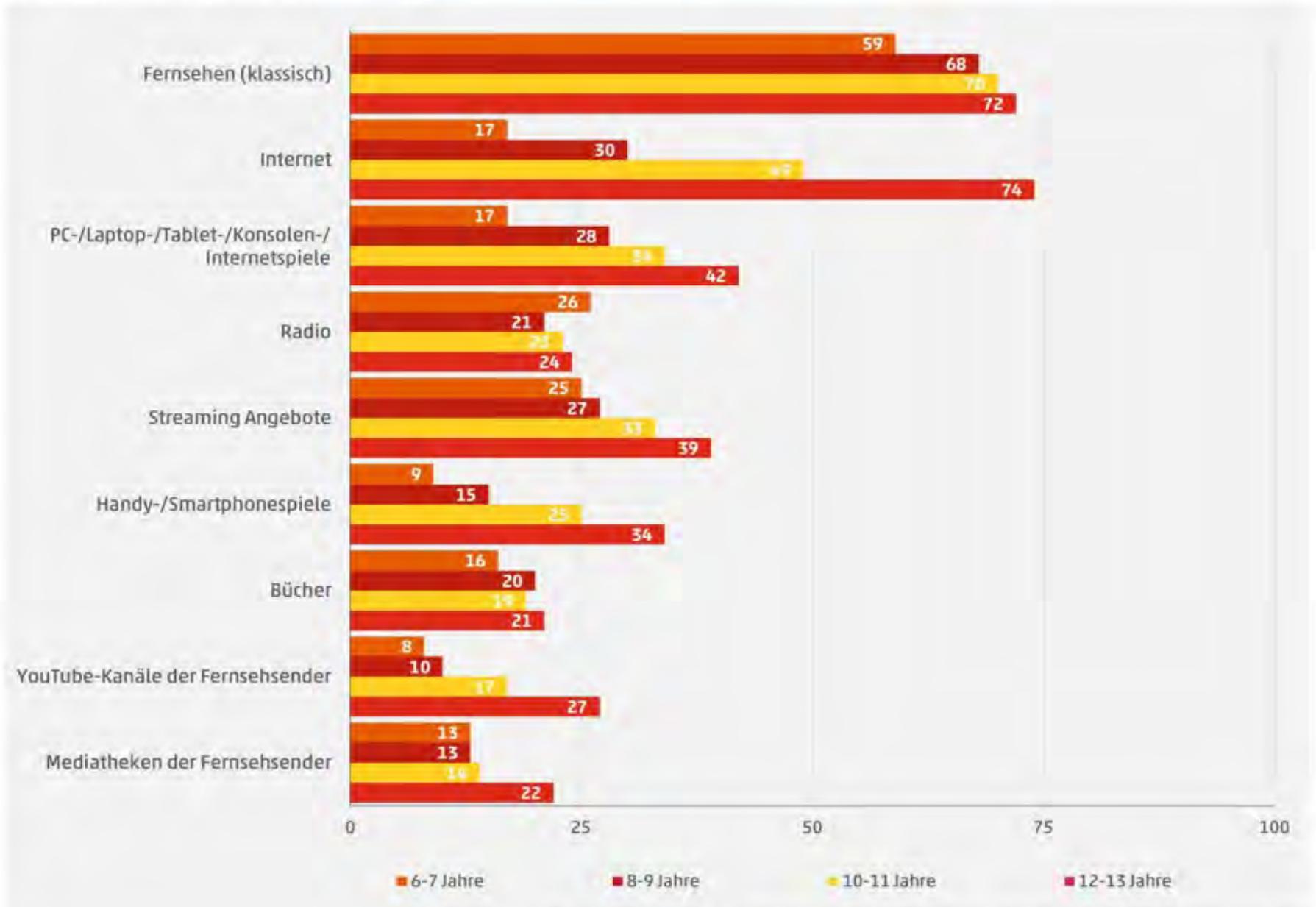
Magazine/Comics DVD/Blu-ray
Bücher Fernsehen YouTube
Malen/Basteln Kochen/Backen Netflix/Disney+/Amazon Prime
Drinnen spielen **Freund*innen**
Puzzeln Draußen spielen mit Tier beschäftigen
Chillen Familie PC/Laptop Augmented Reality
Sammeln Sport Musik Hörspiele Internet surfen Handy/Tablet
CD/mp3 Hörbücher Toniebox/V-Story/tigerbox
Instrument spielen/Musizieren TipToi/BOOKii Radio
PlayStation/Xbox/Switch(Lite)
Alexa/Google Home

Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2023a/2023b)

Kinder 6 bis 13 im Jahre 2022 (Tendenz seit 2010er Jahren)	Stellenwert in der Freizeit	Jugendliche 12 bis 19 im Jahr 2023 (Tendenz seit 2010er Jahren)
Hausaufgaben/Lernen (-)	1.	<u>Smartphone nutzen</u> (++)
Fernsehen (-)	2.	<u>Internet nutzen</u> (++)
<u>Handy/Smartphone nutzen</u> (++)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)
Draußen spielen (-)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	<u>Digitale Spiele</u> (++)
<u>Internet nutzen</u> (++)	7.	<u>Video-Streaming-Dienste</u> (++)
Mit Tier beschäftigen (+)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
Musik hören (-)	9.	Sport treiben (=)
<u>Digitale Spiele</u> (++)	10.	Radio hören (=)
Radio hören (=)	11.	<u>Tablet nutzen</u> (++)
<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)	12.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	13.	Familienunternehmungen (=)
<u>Fotos/Videos machen</u> (+)	14.	<u>Podcasts</u> (++)
<u>Tablet</u> (+)	15.	<u>Hörspiele/-bücher</u> (++)

Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder in Minuten

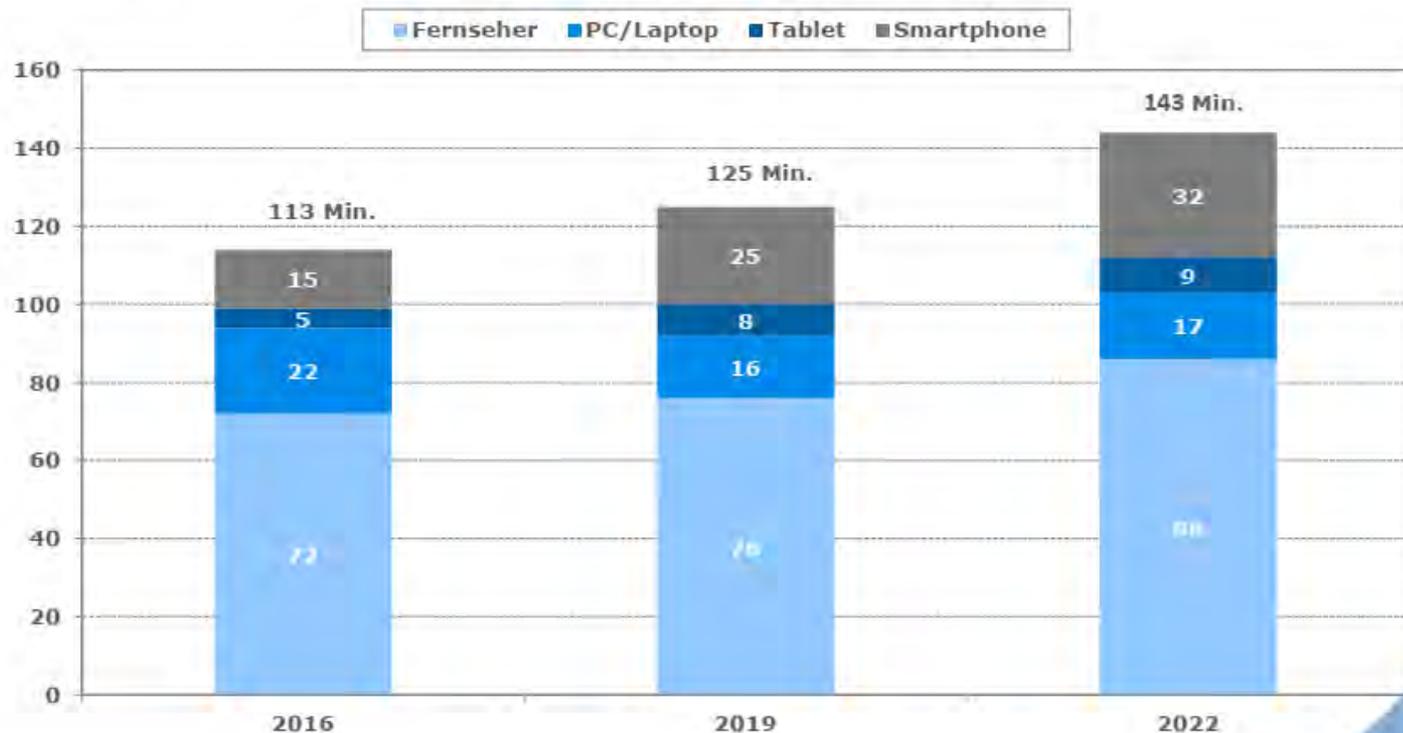
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Mittelwerte in Minuten, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Immer mehr (digitale) Medienzeit (vom Orde & Durner 2023a)

Vergleich 2016, 2019 und 2022, Angaben in Minuten pro Tag/Tagesdurchschnitt

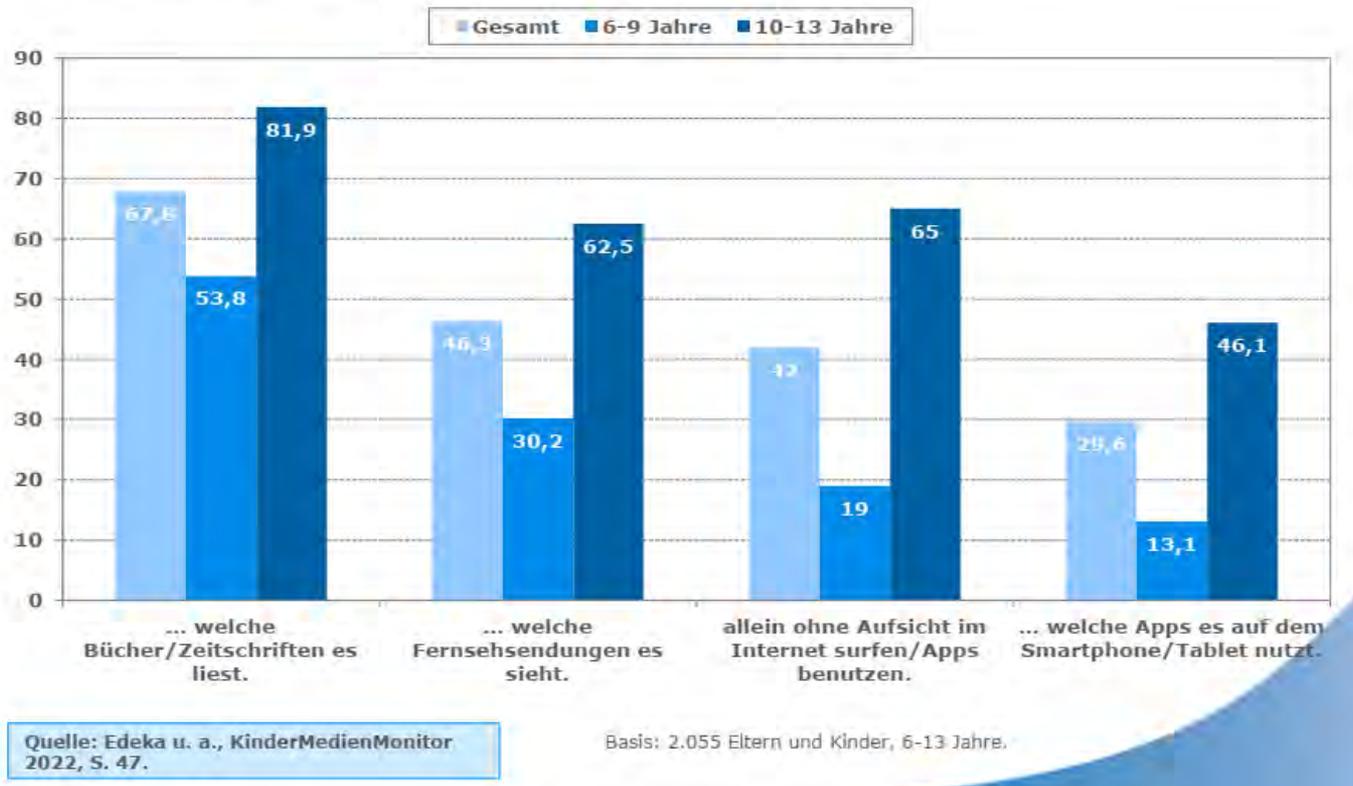


Quelle: Guth, Kinderwelten 2022, S. 22.

Basis: n=1.176 Mütter mit Kindern 3-13 Jahre, deren Kind das jeweilige Gerät nutzt.

Zunehmend autonom... (vom Orde & Durner 2023a)

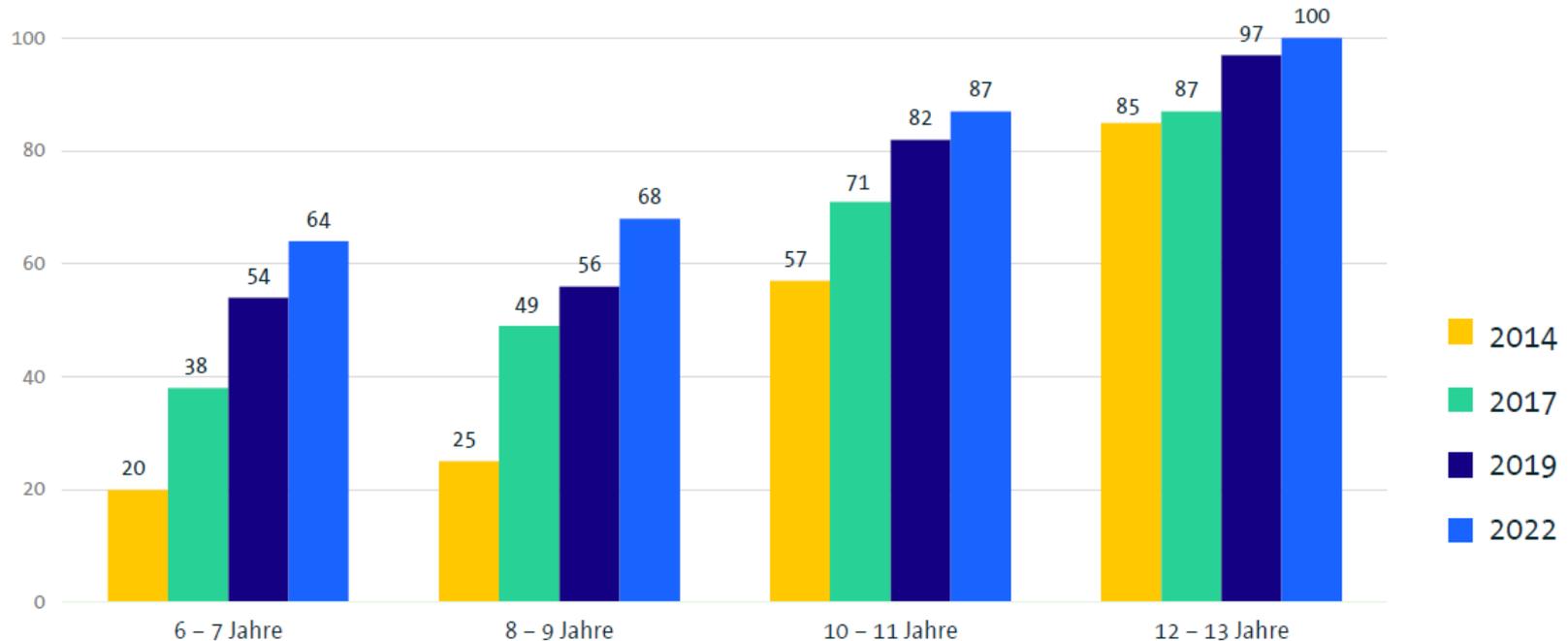
6-bis 13-Jährige, 2022, Auswahl (Angaben in %)
Das Kind darf selbst bestimmen, ...



... und zunehmende Freiräume → „Das Kind darf selbst bestimmen“

Immer früher am Smartphone (Rohleder 2022)

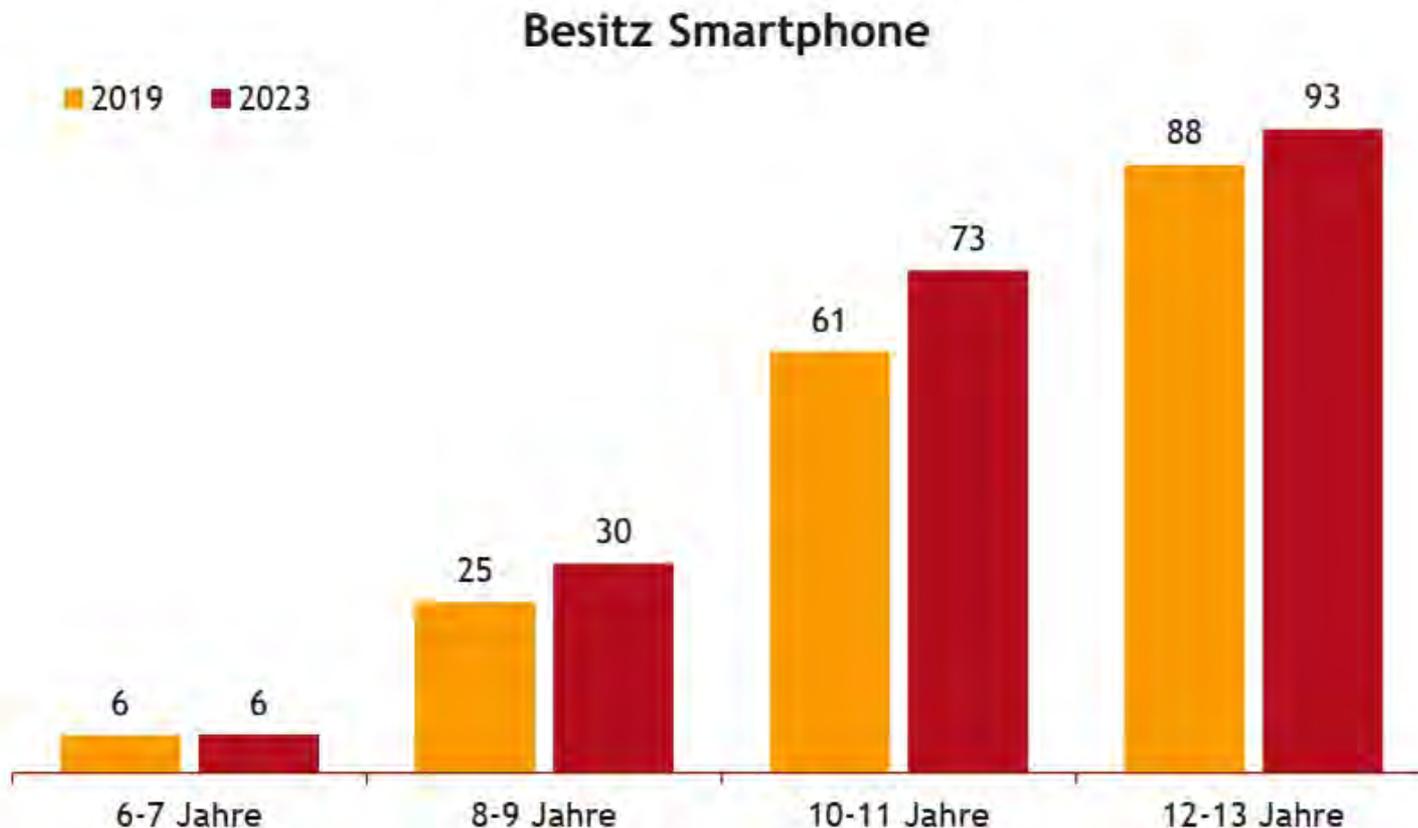
Nutzt Du zumindest ab und zu – entweder selbstständig oder zusammen mit Deinen Eltern – ein Smartphone?



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

bitkom

Besitz an Smartphones (Guth 2023)



Basis: n=838 Mütter von Kindern 6-13 Jahre

Quelle: iconkids & youth / Insights & Analytics SUPER RTL / Busbefragung März 2023, Face-to-face

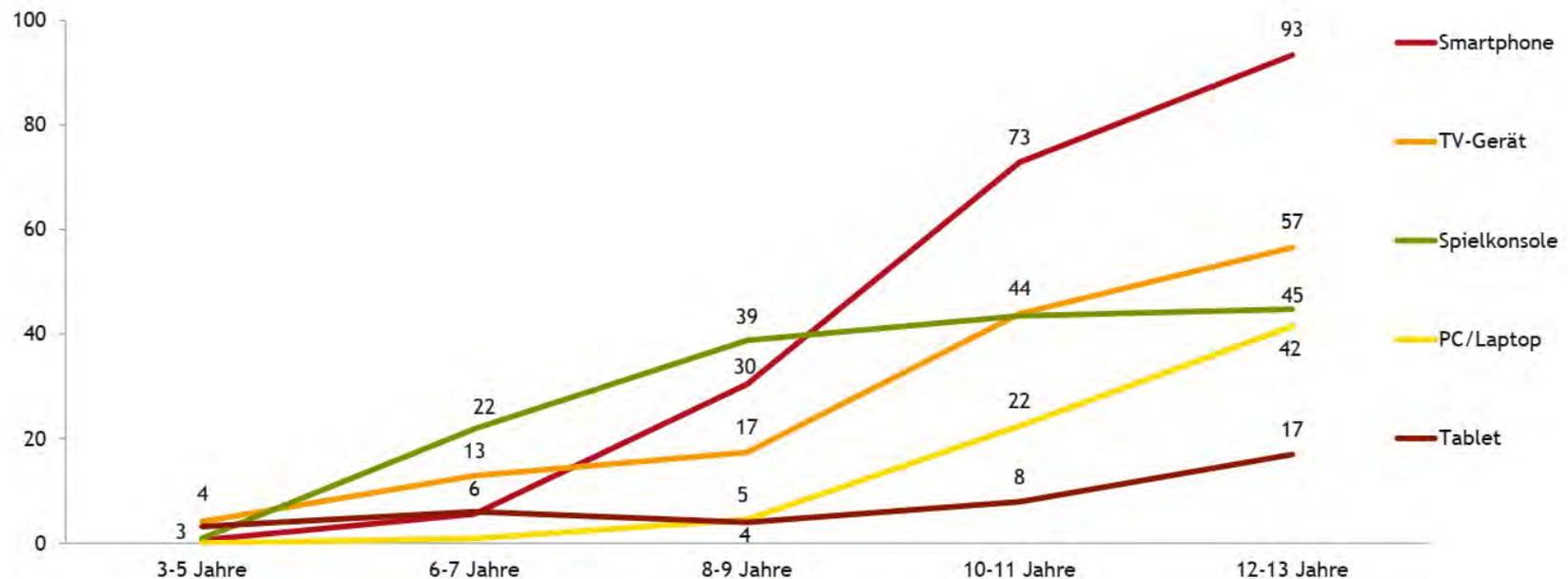
Digitale Medien im Besitz von Kindern (Guth 2023)

Je älter die Kinder, desto mehr Geräte sind erlaubt

Gerätebesitz bei Kindern 3-13 Jahre



Und welche dieser Geräte, die es bei Ihnen zu Hause gibt, gehören Ihrem Kind persönlich? (gestützt, in %)



Basis: n=1.222 Mütter von Kindern 3-13 Jahre
Quelle: iconkids & youth / Insights & Analytics SUPER RTL / Busbefragung März 2023, Face-to-face

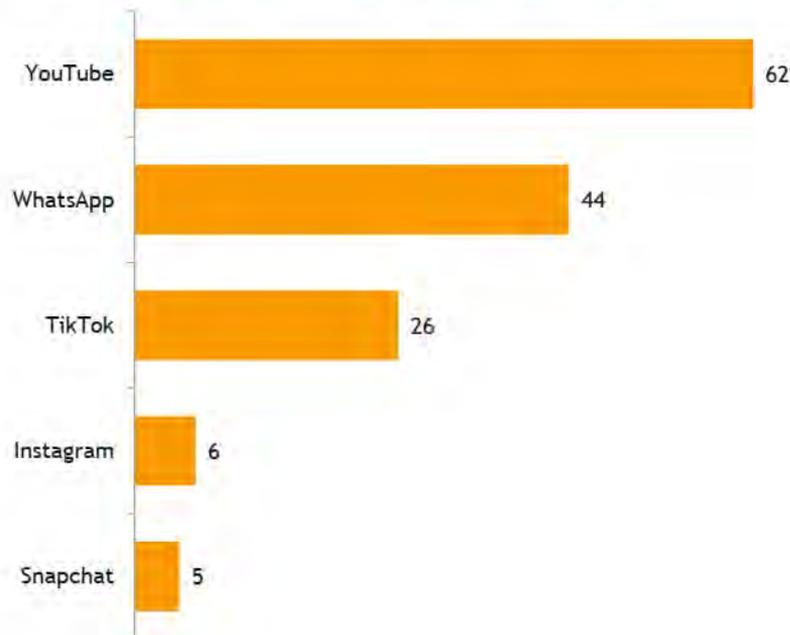
YouTube, WhatsApp, TikTok & Co. (Guth 2023)

Social Media und Entertainment

Social Media-Nutzung von Kindern 6-12 Jahre, 2023



Wie oft nutzt du die folgenden sozialen Netzwerke? (gestützt - Daten für „mindestens einmal monatlich“, in %)



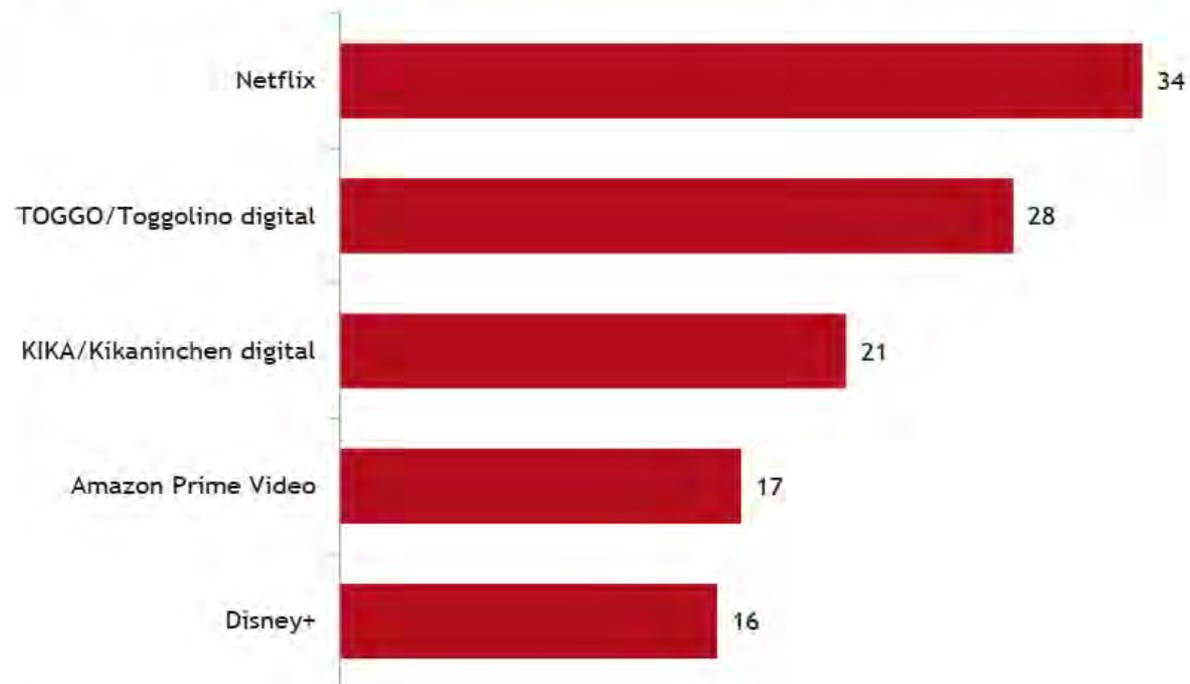
Basis: n=736 Kinder 6-12 Jahre
Quelle: iconkids & youth / TrendTracking Kids 2023

Streamingdienste im Kinderalltag (Guth 2023)

Ein Drittel der Kinder nutzt Netflix

Plattform-Nutzung von Kindern 3-13 Jahre, 2023

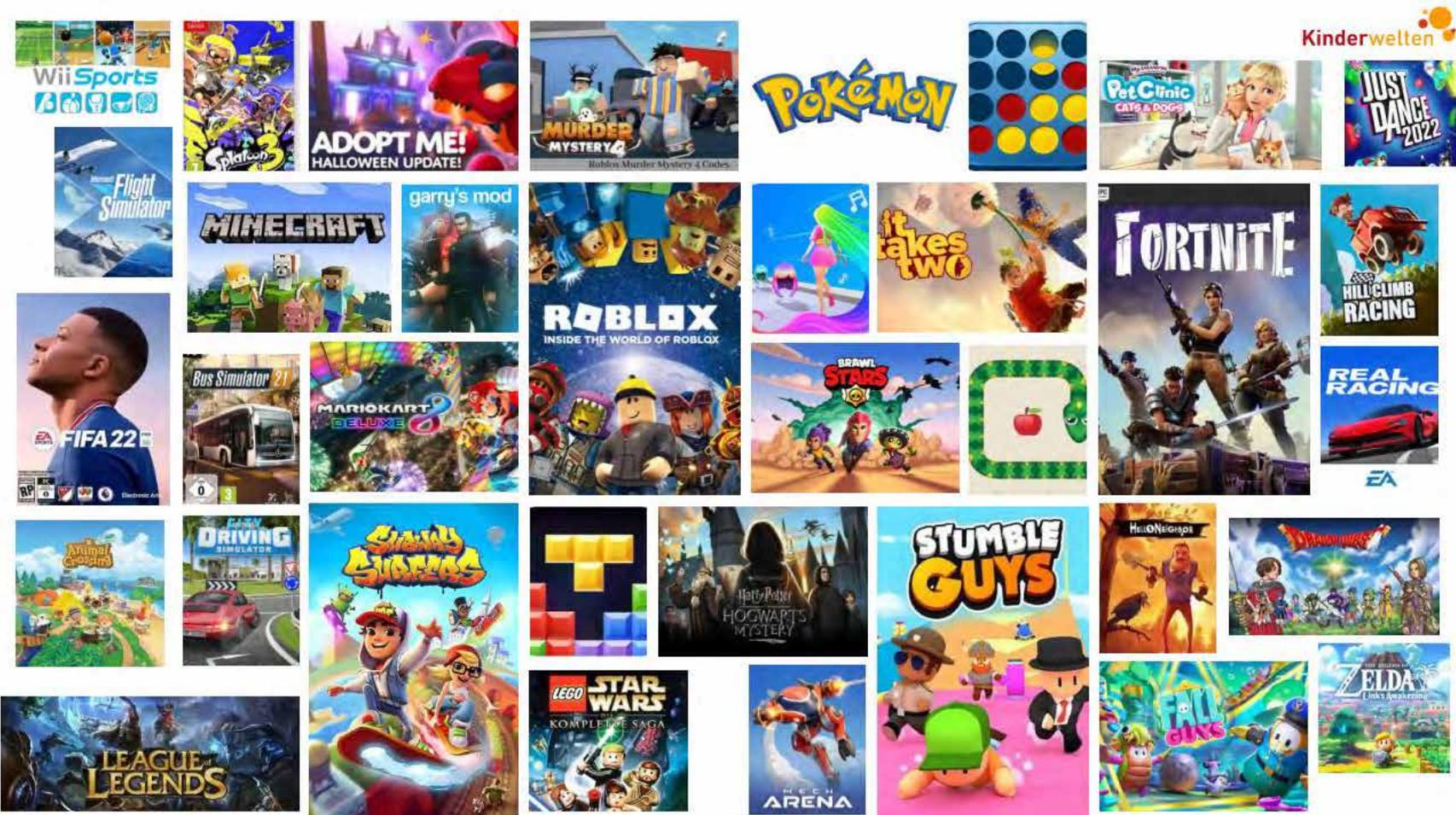
Und welche Anbieter haben Sie abonniert bzgl. welche Video On Demand-Angebote nutzen Sie für Ihr Kind? (gestützt, in %)



* Basis: n=1.222 Mütter von Kindern 3-13 Jahre

Quelle: iconkids & youth / Insights & Analytics SUPER RTL / Busbefragung März 2023, Face-to-face

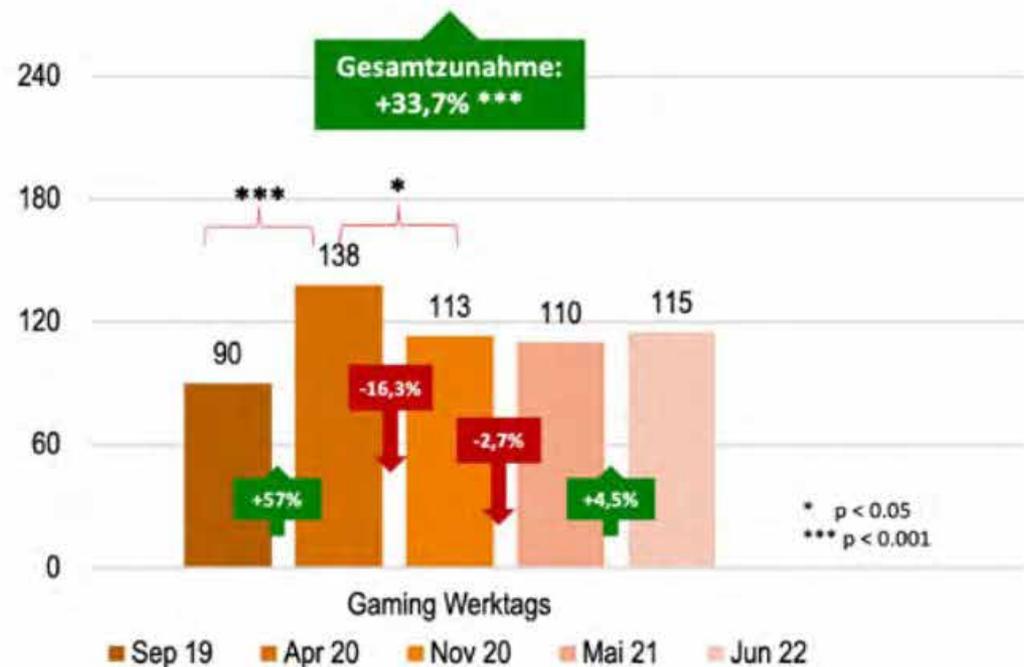
Digitale (Spiele-)Welten von Kindern (Guth 2023)



Gaming im Corona-Trend (DAK-Gesundheit 2023)

NUTZUNGSZEITEN DIGITALER SPIELE [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

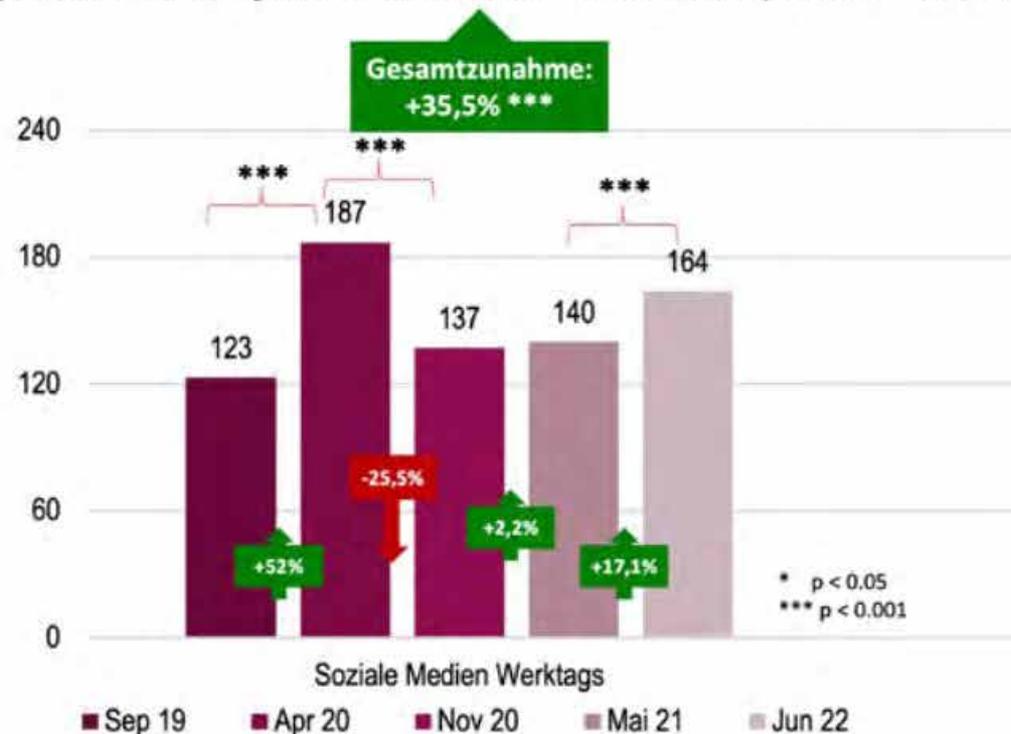
10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele nutzen



Social Media im Corona-Trend (DAK-Gesundheit 2023)

NUTZUNGSZEITEN SOZIALER MEDIEN [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

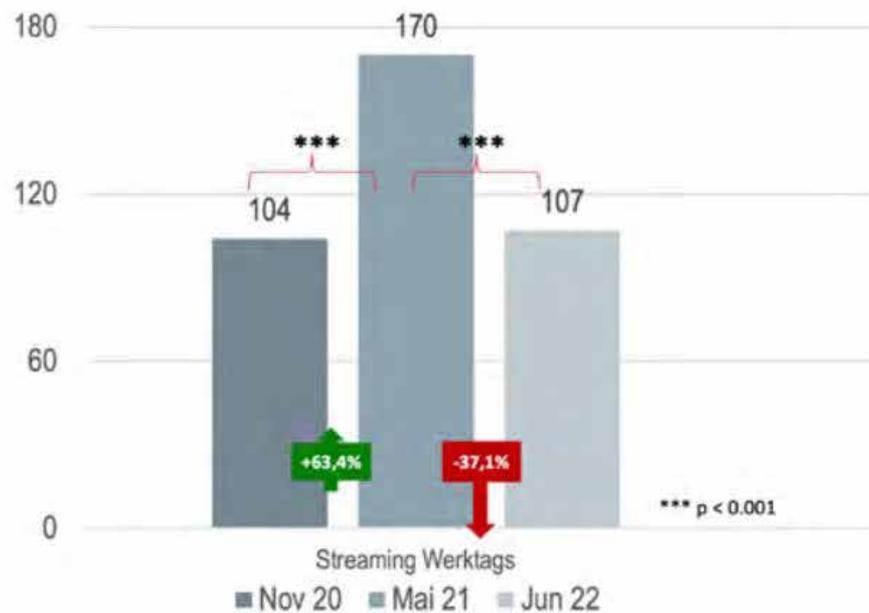
10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien nutzen



Streaming im Corona-Trend (DAK-Gesundheit 2023)

NUTZUNGSZEITEN VON STREAMING-DIENSTEN [IN MINUTEN] IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal die Woche Streaming-Dienste nutzen



Chancen & Risiken

Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen in der digitalen Welt

Wirkmacht der Medien?

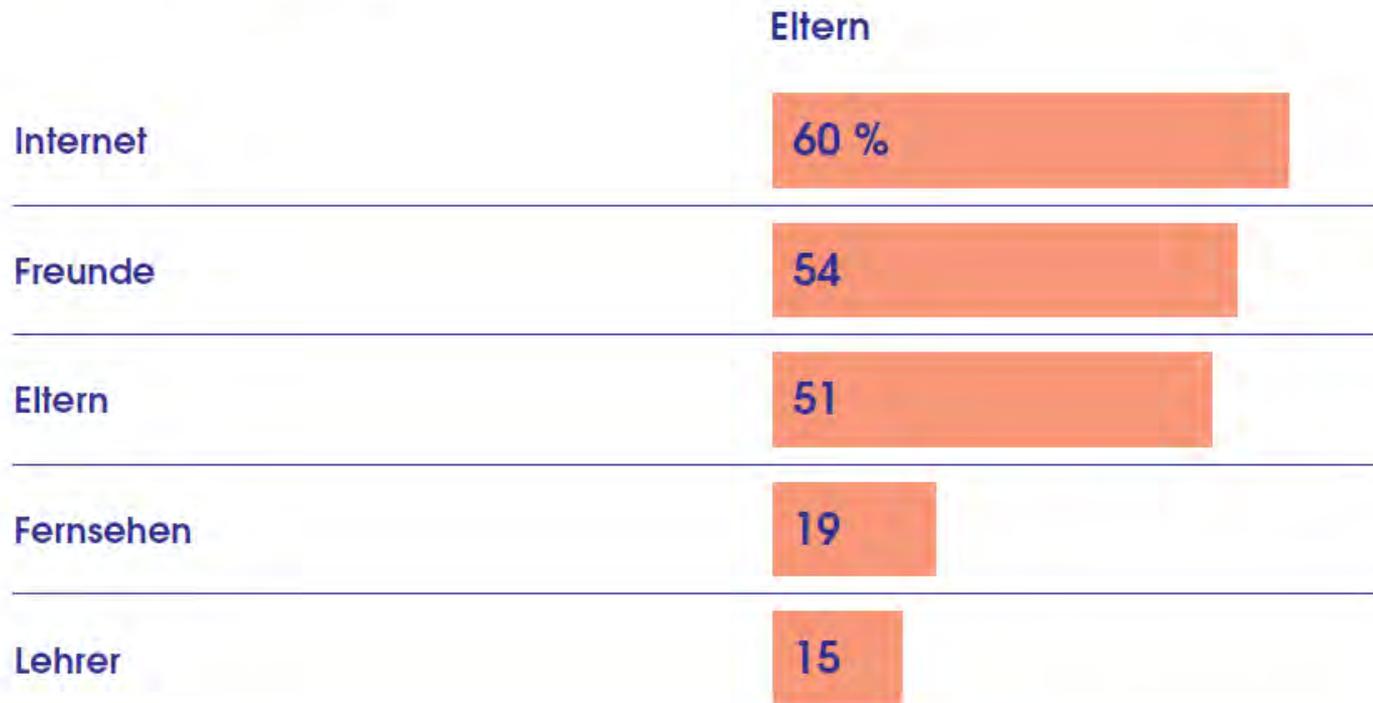


'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2015a)

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

Wirkmacht digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

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



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

© IfD-Allensbach

Elterliche 'Anmutungen' (MPFS 2023a)

	Buch	PC/ Laptop/ Tablet	Internet	Kassette/ CD/MP3	Radio	TV/Video/ DVD	Handy/ Smartphone
Fördert die Fantasie von Kindern	78	29	33	28	16	44	17
Kinder lernen aus Medien	68	39	53	16	15	43	20
Hat Einfluss auf Gewaltbereitschaft	5	32	66	4	5	47	27
Vermittelt Eindruck vom wirklichen Leben	22	12	22	6	14	36	11
Ist wichtig, um bei Freunden mitzureden	22	42	49	10	11	44	59
Kinder erfahren ungeeignete Dinge	6	27	75	4	8	47	32
Ist wichtig für Schulerfolg	68	46	44	7	9	19	13
Gibt Vorstellung, was „gut“ und „schlecht“ ist	28	13	23	8	10	34	11
Macht Kinder zu „Stubenhockern“	9	53	56	5	3	55	35
Sorgt oft für Streit in der Familie	2	31	40	2	2	30	49

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

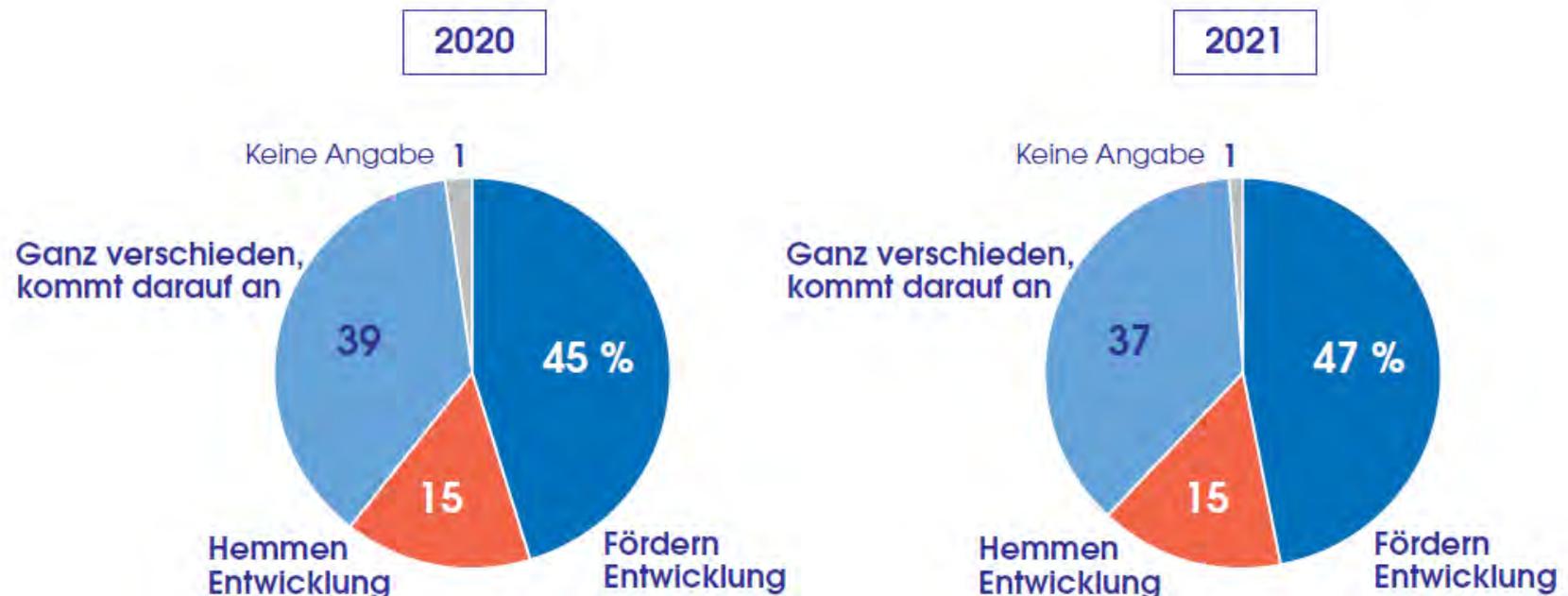
Entwicklungs- bereiche	Mögliche Implikationen des Medienumgangs
Identitätsbildung	Populäre Medienformate (etwa des Fernsehens) und Social Media Angebote repräsentieren diverse Stereotype, Verhaltensweisen und (Geschlechter-)Rollen, die vielfältige positive (etwa im Sinne von Geschlechtergerechtigkeit)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

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

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

Einfluss digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

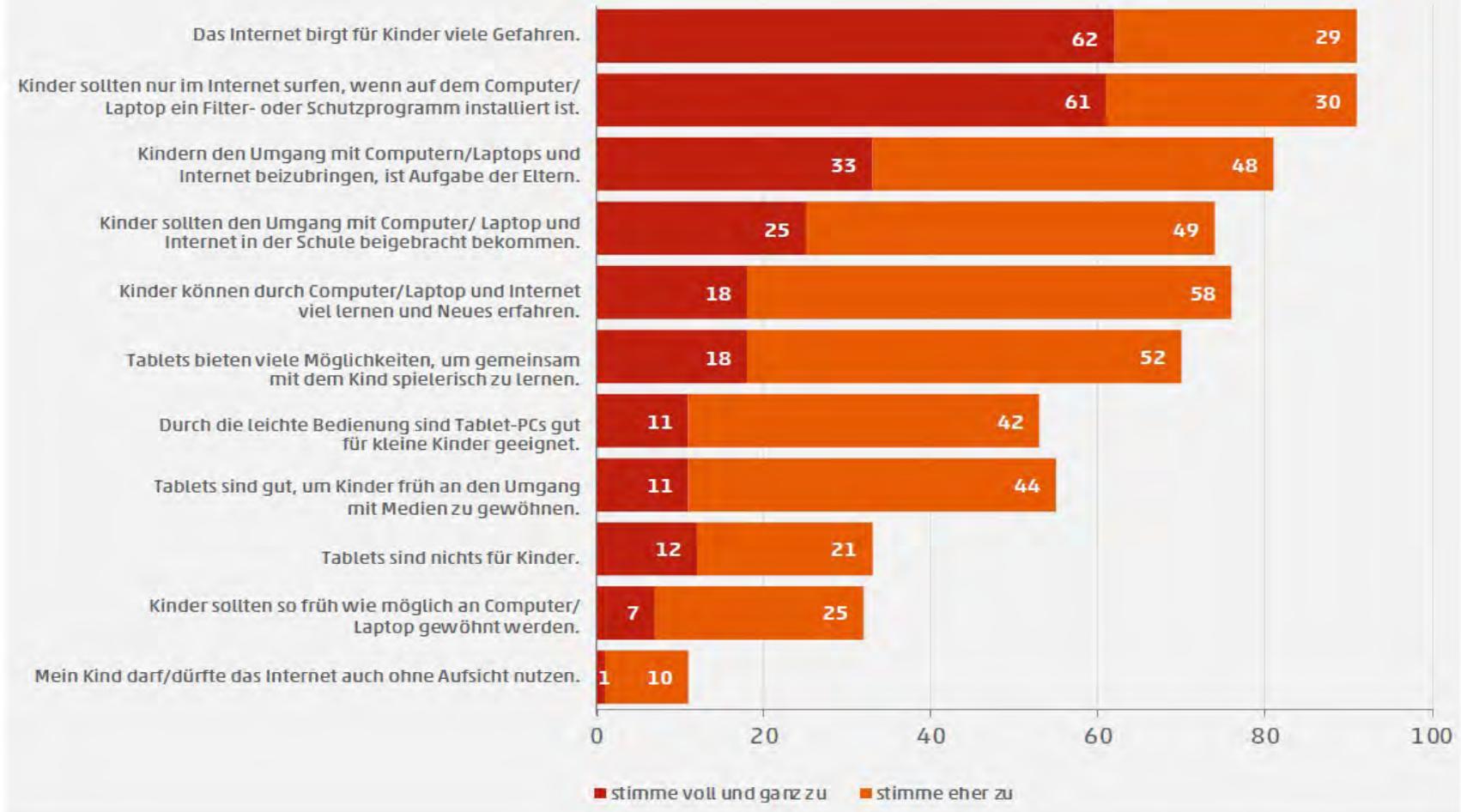
Frage: "Wie sehen Sie eigentlich den Einfluss der modernen Technologien auf Kinder? Glauben Sie, dass Computer und andere digitale Medien die Entwicklung von Kindern fördern, oder hemmen Computer und andere digitale Medien die Entwicklung eher?"



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

© IfD-Allensbach

Chancen & Risiken der digitalen Welt (MPFS 2021)



Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600

Chancen des Medienumgangs



Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

Information und Orientierung

- Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

Austausch und Vernetzung

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

Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

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

Kooperation und Kollaboration

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

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

Information und Orientierung

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

Austausch und Vernetzung

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

Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

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

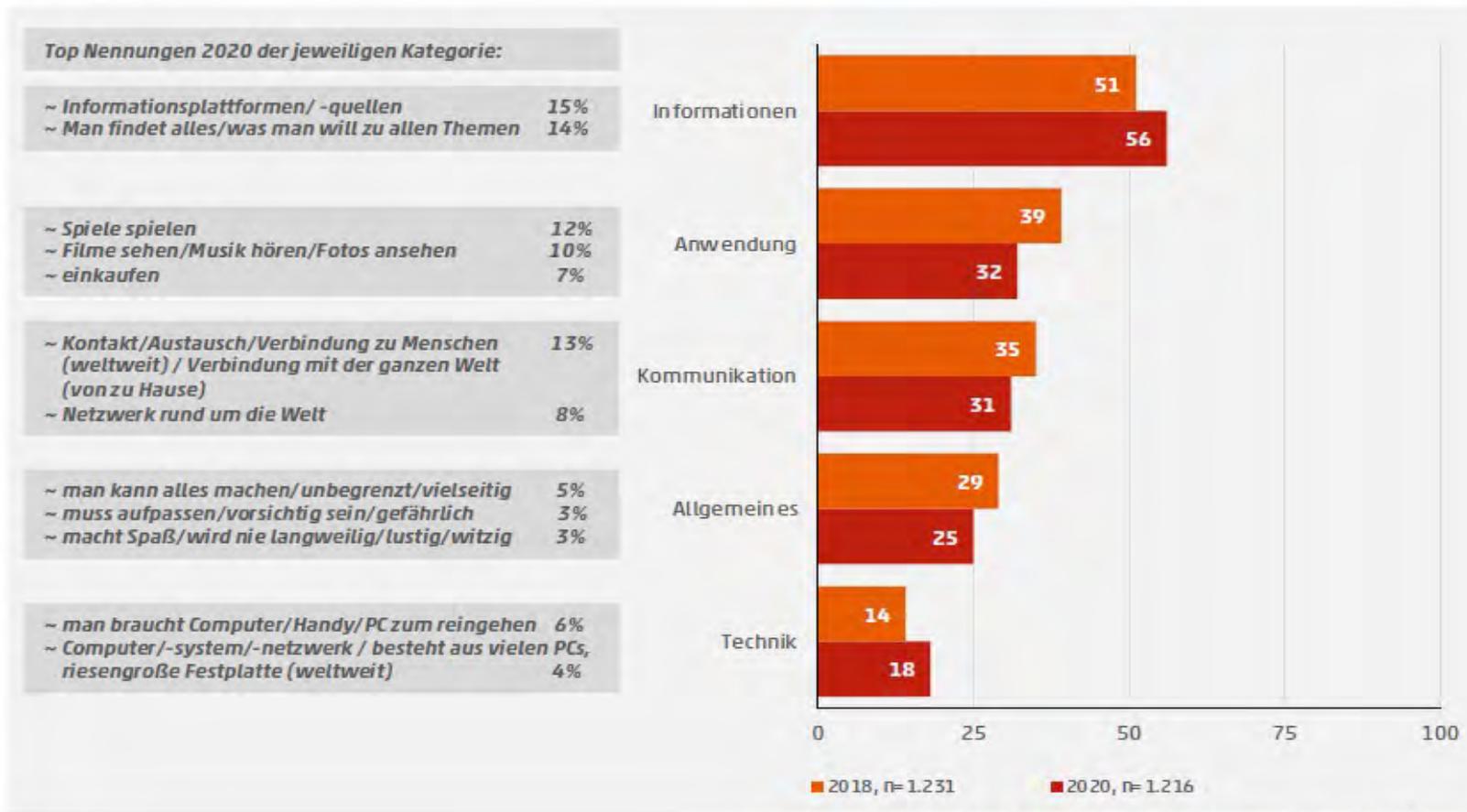
Kooperation und Kollaboration

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

Internet aus Sicht von Kindern (MPFS 2021)

Was ist das Internet

- Kategorie -



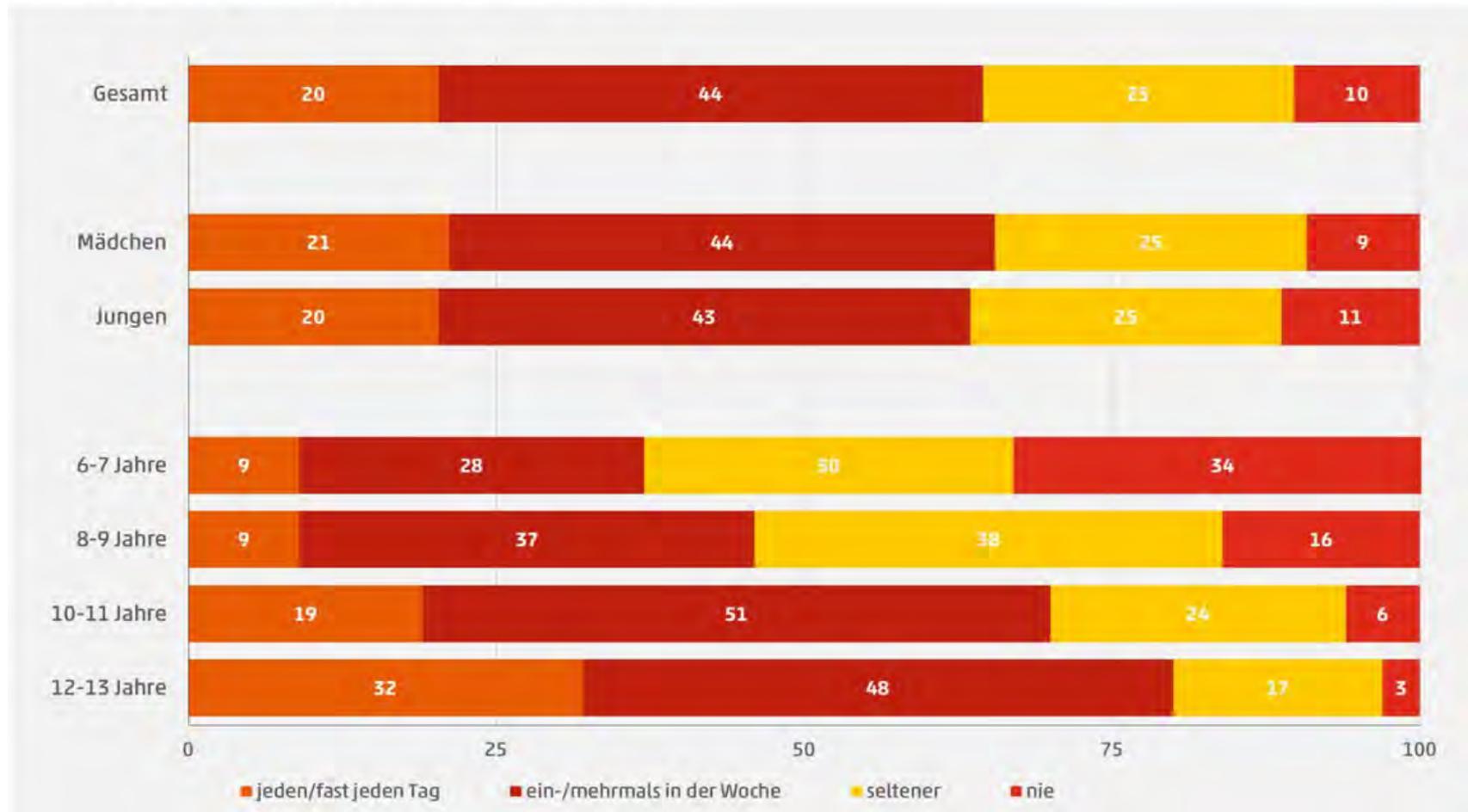
Quelle: KIM 2018, KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Informationsquellen von Kindern (MPFS 2023a)

Informationen zu/für:	Top 1	Top 2	Top 3
Nachrichten	Fernsehen (75 %)	Familie (54 %)	Schule (31 %)
Schule	Freundeskreis (64 %)	Familie (62 %)	Schule (61 %)
Handy/Smartphone	Freundeskreis (69 %)	Familie (54 %)	Internet (46 %)
Digitale Spiele	Freundeskreis (77 %)	Internet (43 %)	Familie (37 %)
Dingen, die man kaufen möchte	Freundeskreis (59 %)	Familie (47 %)	Internet & Fernsehen (je 38 %)
Haustiere	Familie (58 %)	Freundeskreis (39 %)	Fernsehen (38 %)
Musik	Freundeskreis (56 %)	Fernsehen (36 %)	YouTube (33 %)
Anleitungen (z.B. Basteln)	Familie (54 %)	Freundeskreis (43 %)	Internet (32 %)
Stars/Influencer*innen	Freundeskreis (59 %)	Internet (39 %)	YouTube (33 %)
Freizeitangebote in Umgebung	Freundeskreis (81 %)	Familie (70 %)	Schule (27 %)
Mode/Beauty	Freundeskreis (65 %)	Internet & Fernsehen (je 33 %)	Familie (32 %)
Sport	Fernsehen (59 %)	Freundeskreis (54 %)	Familie (40 %)
Umwelt/Natur/Klima	Fernseher (56 %)	Schule (51 %)	Familie (46 %)

Recherche/Informationssuche (MPFS 2023a)

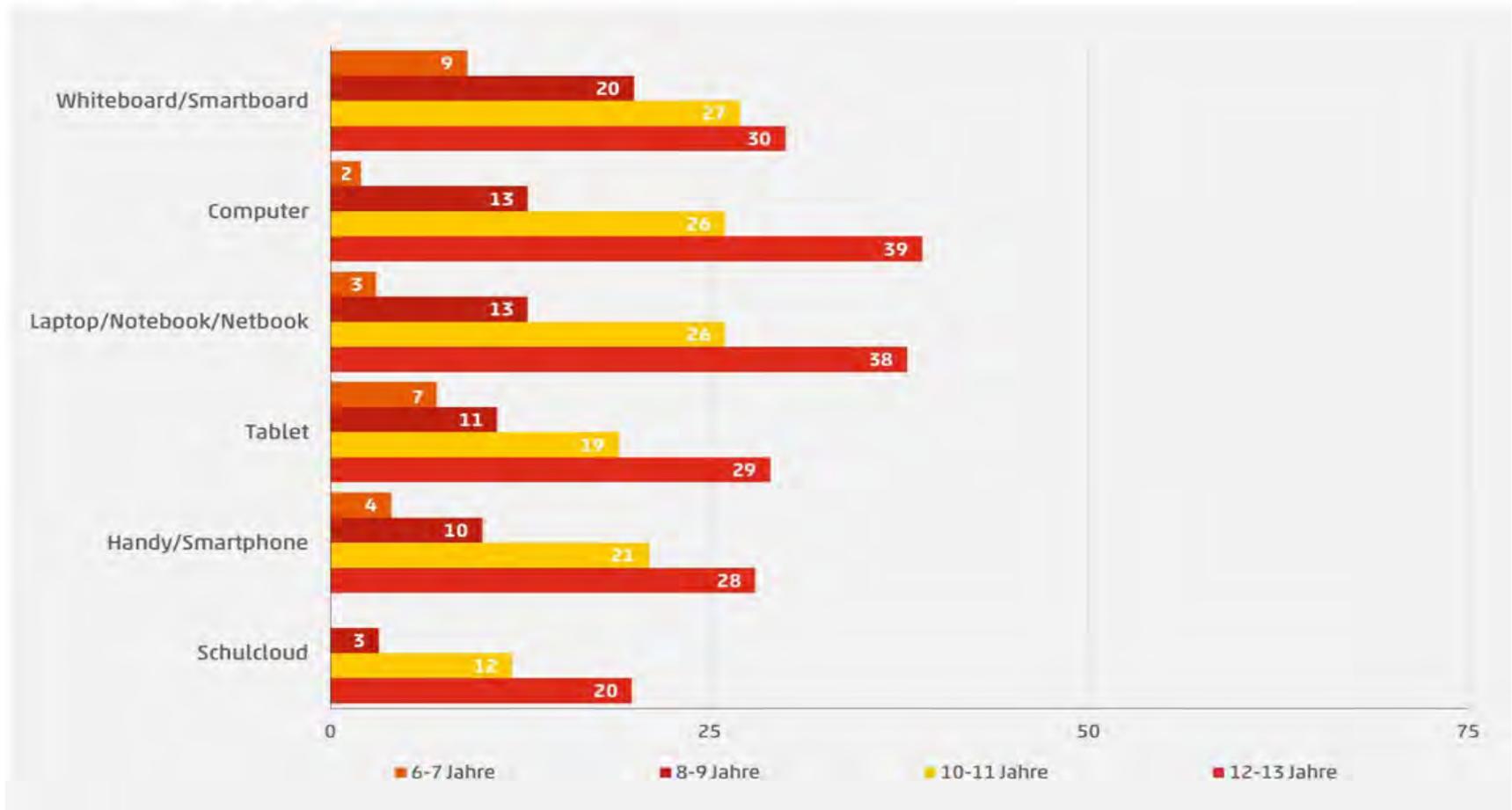
Nutzungsfrequenz Suchmaschinen 2022



Schule digital? (MPFS 2023a)

Gerätenutzung im Schulunterricht in der Schule 2022

- mind. einmal pro Woche -



Internet aus Sicht von Jugendlichen (Rohleder 2022)

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

59%

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

Kommunikation & soziale Kontakte

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

Information & Wissen

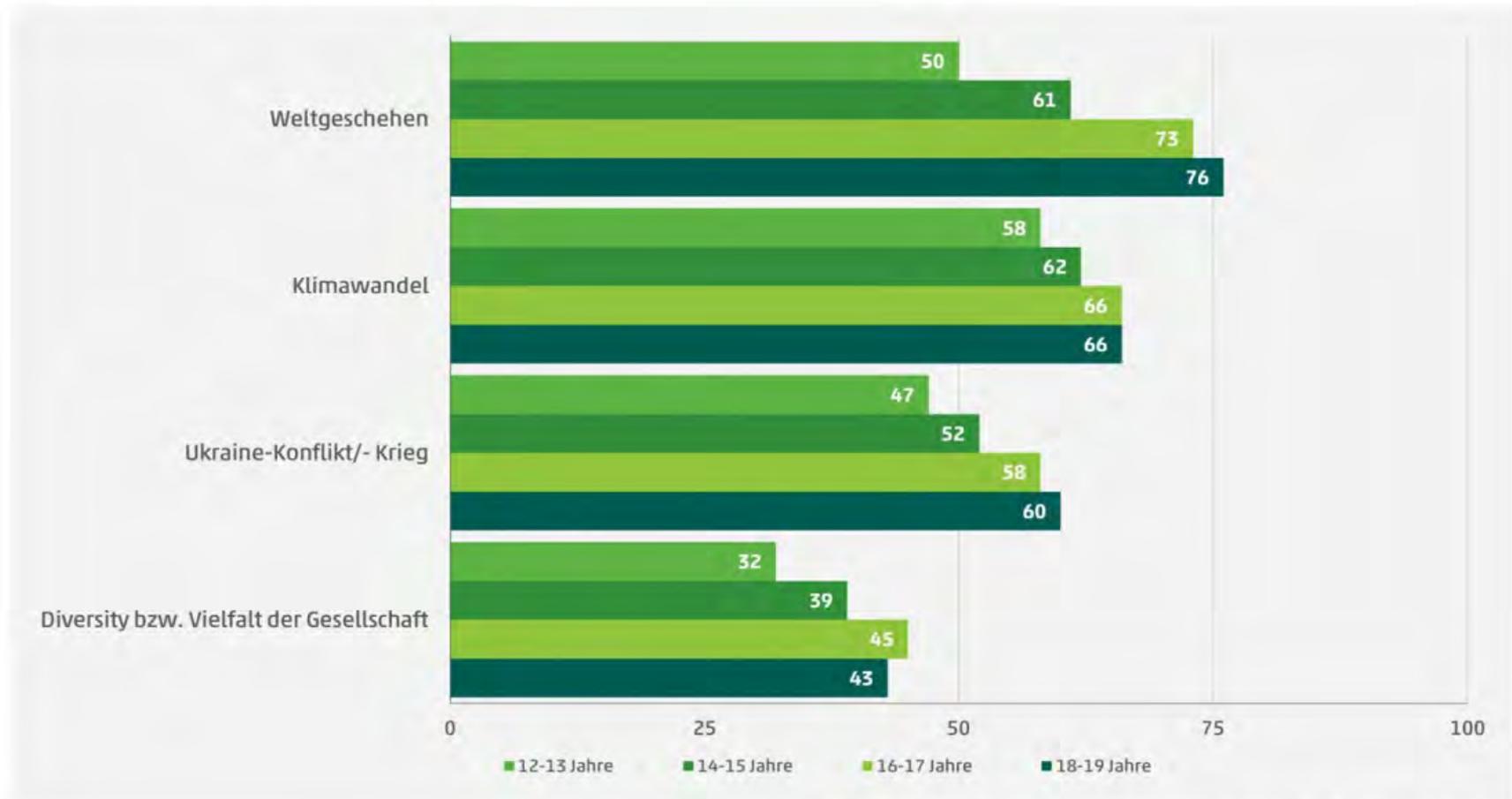
- 64% Ich habe online mein **Wissen erweitert**.
- 25% Ich habe online meine **Leistung in der Schule / Ausbildung verbessert**.

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

bitkom

Interesse an aktuellen Themen (MPFS 2023b)

– sehr interessiert/interessiert –



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitales Lernen (IfD-Allensbach 2021)

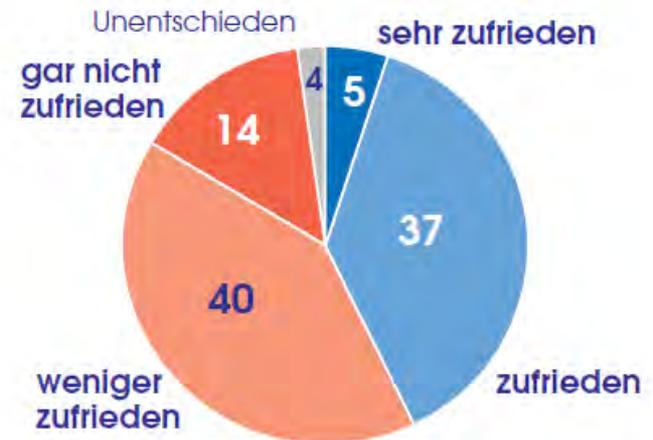
Frage: "Wie zufrieden bist Du/sind Sie alles in allem mit dem Digitalunterricht an Deiner/der Schule?"

Es sind mit dem Digitalunterricht in der Schule -

Schülerinnen
und Schüler



Eltern



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 5 bis 10
Quelle: IfD-Umfragen 8246, 8266

© IfD-Allensbach

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

Postdigitale Jugendkulturen

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

Nutzung - Kinder & Jugendl.

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

Postdigitale kult. Bildung

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

Kulturelle Bildung auf YouTube

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

Aber:

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

Funk (ÖRR)

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

YouTube als (kultureller) Bildungsraum

YouTube & Schule

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

Schlussfolgerung für KuBi

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

Max de Baey-Ernsten und Lara Füssel

Riskantes Heranwachsen?



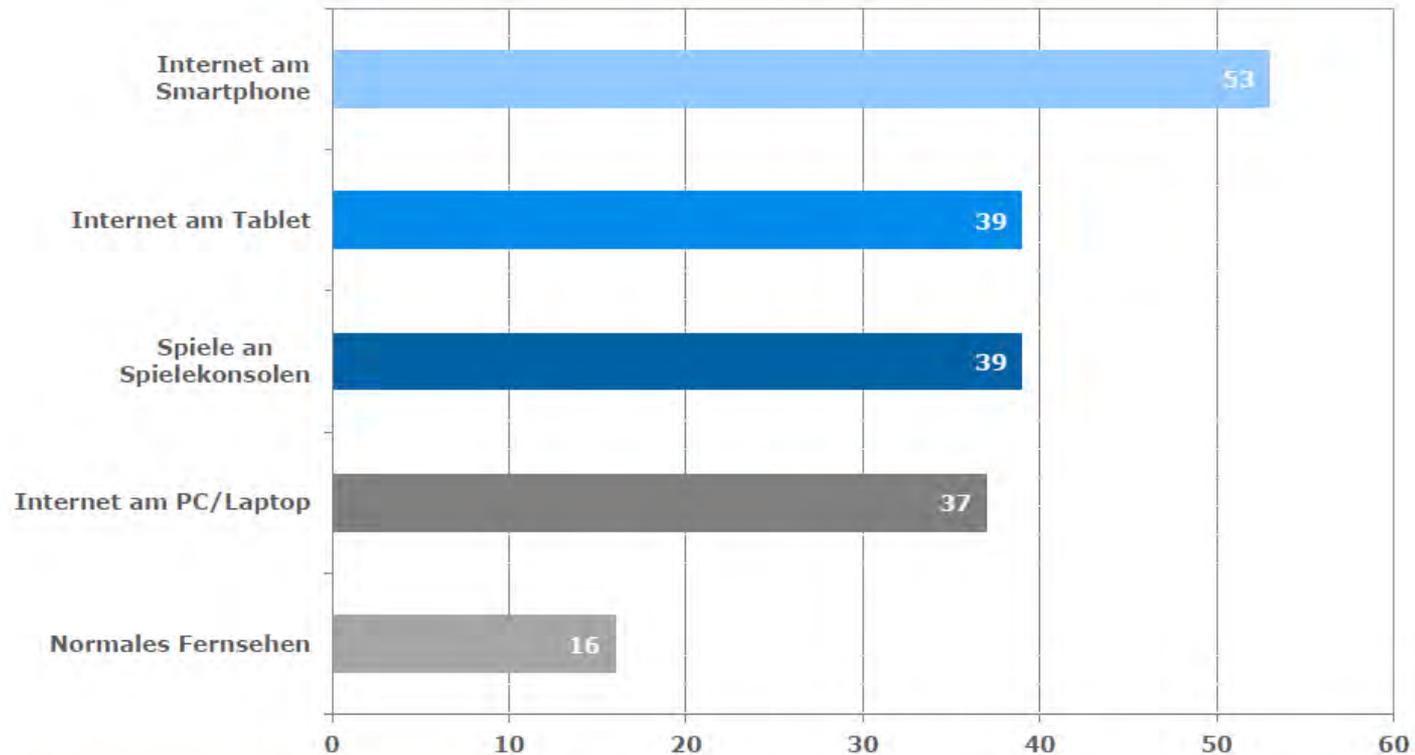
Riskantes Heranwachsen? (nach Hasebrink et al. 2019)

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

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

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

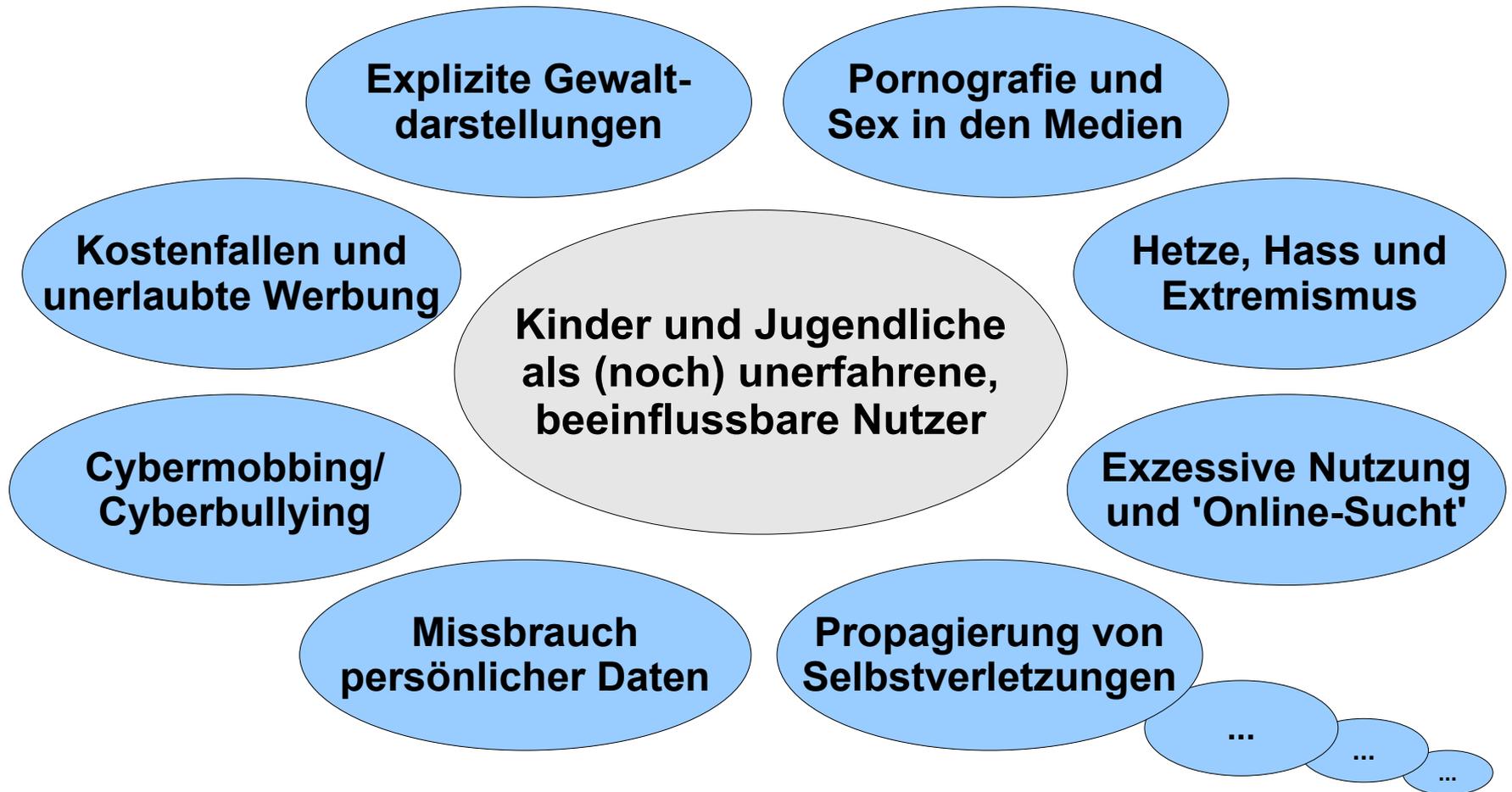
Top-2-Box auf einer 4er-Skala, Eltern von Kindern 3-13 Jahre



Quelle: Guth, Kinderwelten 2019, S. 21

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

Risiken des Medienumgangs



Gefährdungsatlas (BzKJ 2022)



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

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

Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

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

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

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

Kinder (9 bis 16 Jahre)

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

Eltern (28 bis 67 Jahre)

Kontaktrisiken

Inhaltsbezogene Risiken

Persönliche Konsequenzen

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Zeitbezogene Risiken

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

Online-Risiken aus Sicht von... (nach Gebel et al. 2022)

Kinder (9 bis 16 Jahre)

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

Eltern (28 bis 67 Jahre)

Kontaktrisiken

Inhaltsbezogene
Risiken

Keine Sorgen

Zeitliches Ausmaß der Nutzung

Persönliche Konsequenzen

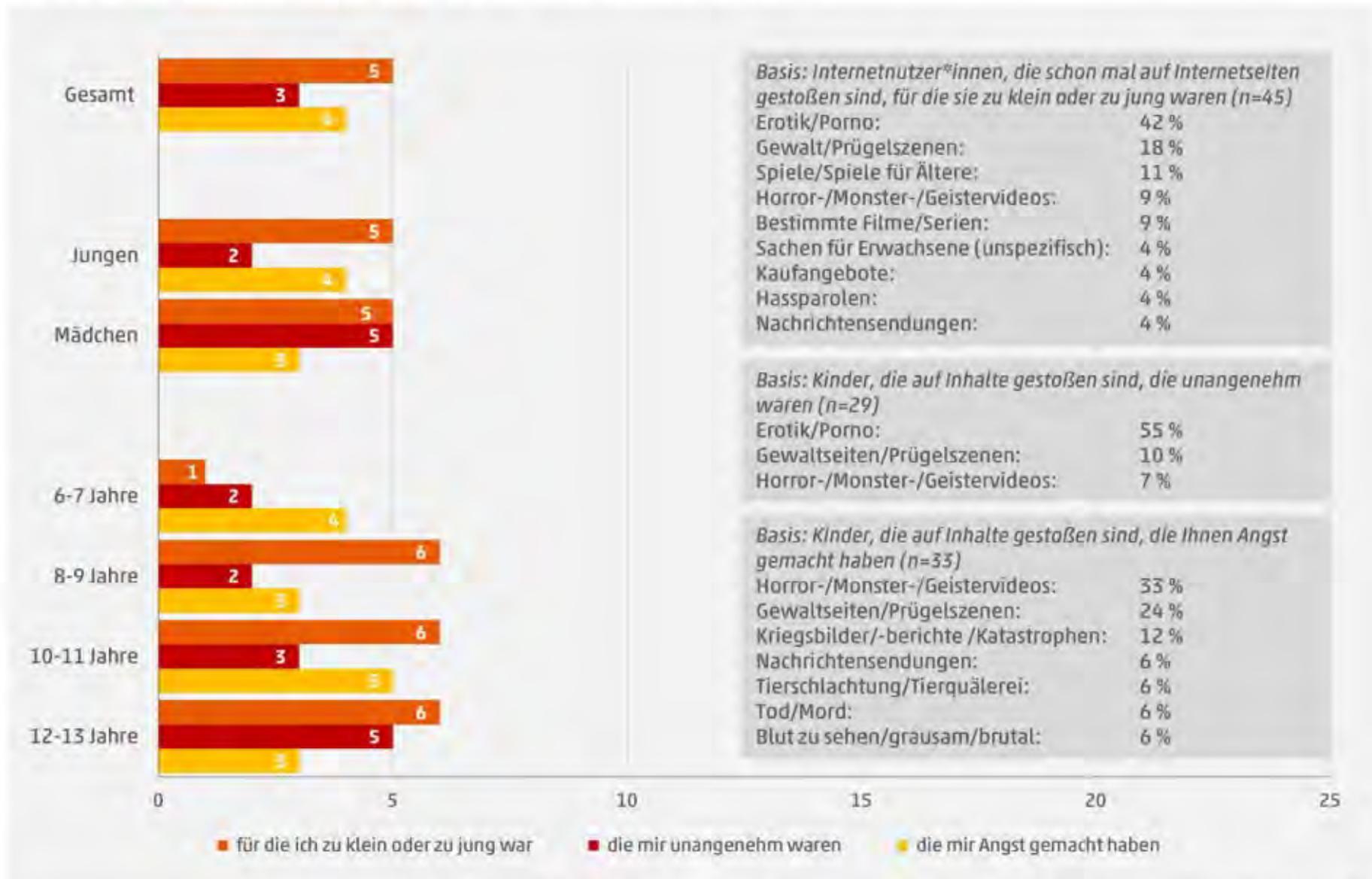
Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

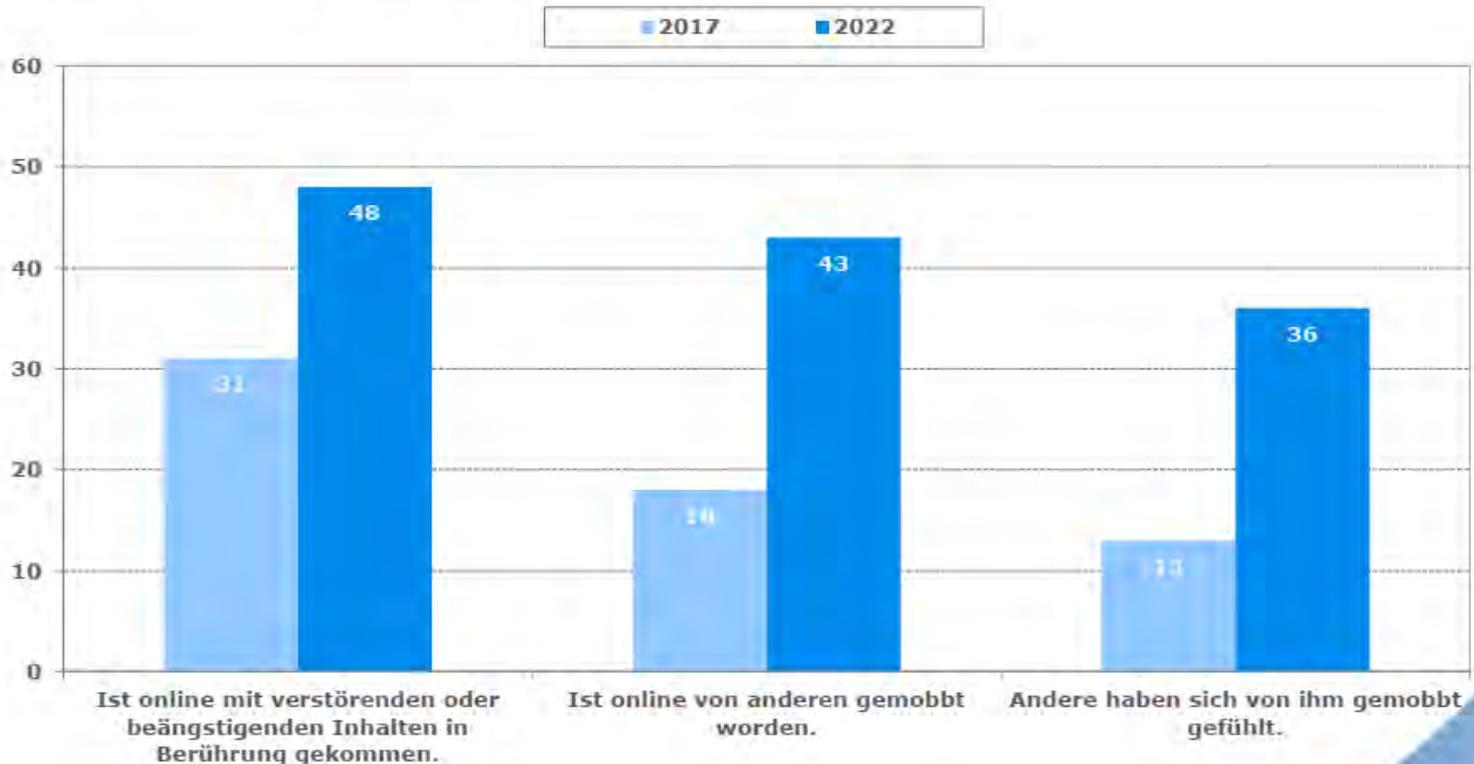
Probleme im Internet 2022

– „Ganz generell: Bist Du im Internet schon mal auf Sachen gestoßen, für die Du zu klein oder zu jung warst, die Dir Angst gemacht haben oder die Dir unangenehm waren?“ –



Negative Erfahrungen nehmen zu (vom Orde & Durner 2023a)

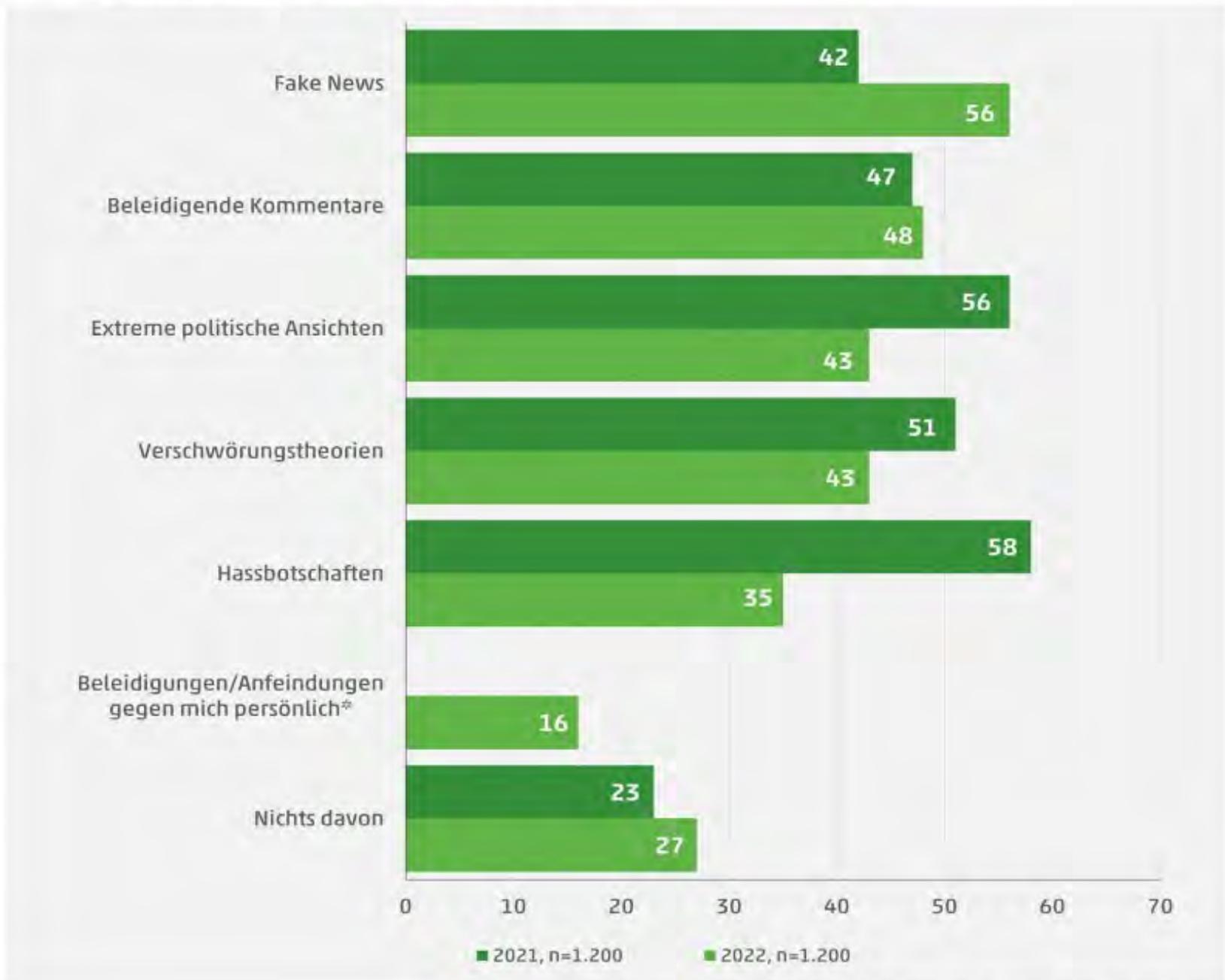
Vergleich 2017 und 2022 (Angaben in %)
Dem Kind ist es schon selbst passiert ...



Quelle: Brügger u. a.,
Jugendmedienschutzindex 2022, S. 9.

Basis: n=805 Eltern und Kinder,
9-16 Jahre.

Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:



Quelle: JIM 2021, JIM 2022, *2021 nicht abgefragt, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Social Media und Mental Health (zfsd. Hajok et al. 2022)

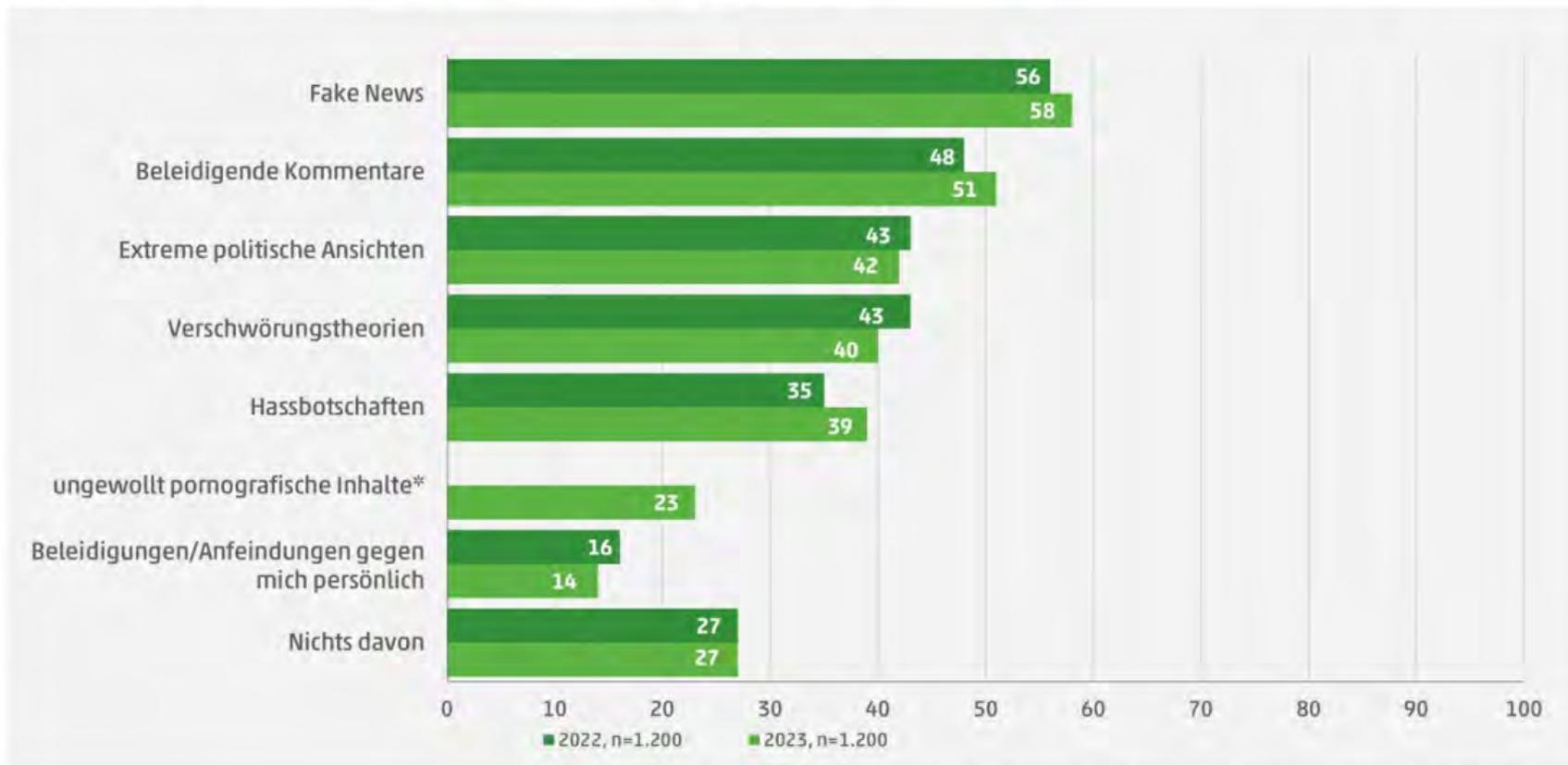
- **Diskrepanz** medial repräsentiertes und realistisches eigenes Körperbild → Unzufriedenheit mit dem eigenen Körper
- Influencer*innen als ‚**falsche**‘ **Vorbilder** → problematisches Vergleichsverhalten insbes. bei weiblichen Heranwachsenden
- Steigerung **Selbstwert- und Zugehörigkeitsgefühl** → Stärkung von sozialer Bindung und Gemeinschaftsgefühl, Reduzierung von Einsamkeit und Isolation
- Forcierung eines **Social-Media-Burnout** → Hyperkonnektivität und zwanghafte Nutzung/FoMo
- **Zusammenhänge** mit psychischen Störungen → Bsp. Instagram: depressive Symptome, Angst, Einsamkeit, geringeres Selbstwertgefühl, Essstörungen u.a.m.

Forcierung von Essstörungen (zfsd. Hajok/Kittelmann/Rohloff 2022)

- **3 bis 6 Prozent der Jugendlichen** leiden an Essstörung, 20 Prozent zeigen Symptome → Zunahme unter Covid19
- **Magersucht (Anorexie)** eine der häufigsten behandelten Erkrankungen der Kinder- und Jugendpsychiatrie → Sterberate liegt bei 10 Prozent (plus Komorbiditäten)
- **Verherrlichung von Essstörungen** (proAna/proMia) im Netz: Foren → Blogs → Social Media → Messengerdienste
- **Handlungsorientierung** im Streben nach anorektischen Ideal → Ansporn und Motivation unter (meist weiblichen) Gleichgesinnten
- **Neue Gefährdungspotenziale** durch Twin-Börsen, Ana-Coaches und öffentliche Präsenz in Social Media → vulnerable Personen geraten in die Fänge

Fakes, Hass, Extremismus... (MPFS 2023b)

Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:



Quelle: JIM 2022, JIM 2023, *2022 nicht abgefragt, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

TikTok im Fokus (Hajok/Wiese 2022)

Onlinebefragung zur politischen Sozialisation auf *TikTok* und vertiefende Interviews mit Jugendlichen:

- Möglichkeiten der **Aneignung politischer Information** haben sich in der digitalen Welt grundlegend gewandelt → spezifische Informationsaneignung
- **Personalisierung** führt dazu, dass sehr spezifische Themen und Sichtweisen generiert und bereits vorhandene Sichtweisen verstärkt werden
- Politische Äußerungen als Ergebnis **kollektiven Zusammenschlusses** von ‚engagierten‘ Personen wahrgenommen
- neben rezeptiver Nutzung bei Jugendlichen **niederschwellige Interaktionen** (Liken, Teilen etc.) beliebt → verschaffen pol. Botschaften mehr Reichweite (Participatory Culture)

Ansprechpartner*innen und Coping



Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

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

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

Umgang mit negativen Erfahrungen (Thiel & Lampert 2023)

Wie belastend die Erfahrungen für Betroffene sind hängt ab von:

- ➔ Anzahl der ‚Vorfälle‘, Intensität der (emotionalen) Belastung und persönlichen Bewertung der Situation
- ➔ jeweiliger Bewältigungsstrategie → Abwehr, Vermeidung, Konfrontation, Ablenkung, Emotionsregulation etc.

Bei ‘Scheitern’ der eigenen Bewältigungsstrategien

- ➔ Unterstützung (v.a. emotionale) durch nahestehende Personen (Erziehende, Peers etc.) zentral
- ➔ gewünscht sind → wert- und vorurteilsloses Zuhören, Verschwiegenheit und Gefühl, mit den Sorgen und Bedürfnissen ernst genommen zu werden

Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

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

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

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

Risiken im Fokus

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

Fokus 1: Medienabhängigkeit



Fokus 1: Kriterien (Teil 1) (Klicksafe 2021)

1. Einengung des Alltag

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

2. Regulation negativer Gefühle

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

3. Toleranzentwicklung

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

4. Entzugserscheinungen

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

Fokus 1: Kriterien (Teil 2) (klicksafe 2021)

5. Kontrollverlust

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

6. Rückfälle

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

7. Negative Auswirkungen

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

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

Fokus 1: Checkliste für Erziehende (Klicksafe 2021)



Digitale Abhängigkeit

Tipps für Eltern



Fokus 1: Verbreitung unter Jugendlichen



Fokus 1: Verbreitung unter Jugendlichen

Jugendliche = Hauptrisikogruppe (zfsd. Hajok 2019b)

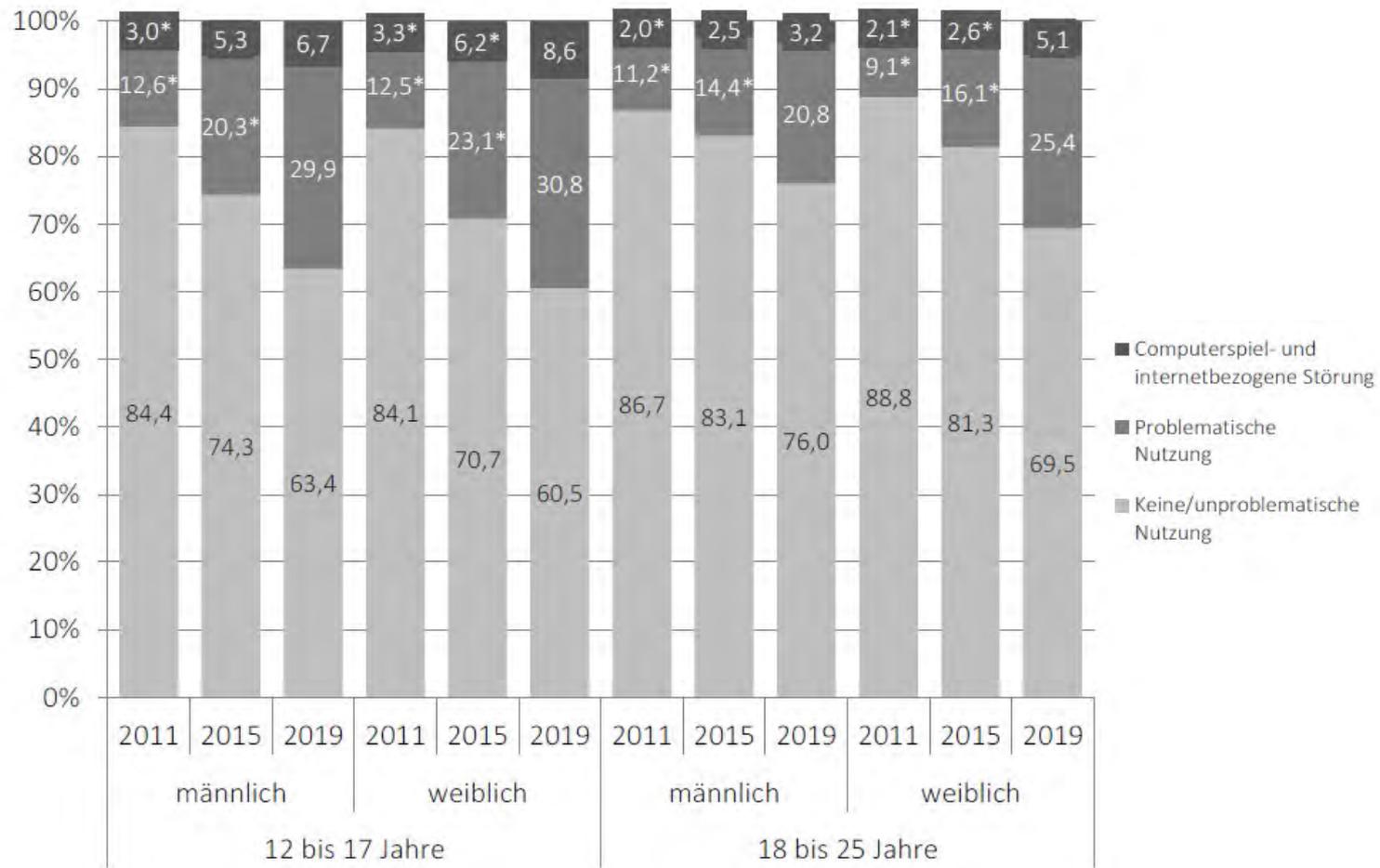
- 6 bis 8 Prozent der 12- bis 17-Jährigen mit **pathologischer Internet- oder Computerspielnutzung** → Tendenz steigend
- zudem >20 Prozent der Jugendlichen zeigen bereits **problematisches bzw. riskantes Nutzungsverhalten**
- markante **Geschlechterunterschiede** → Social Media = doppelt so viele Mädchen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

Fokus 1: Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)



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

Fokus 1: Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)

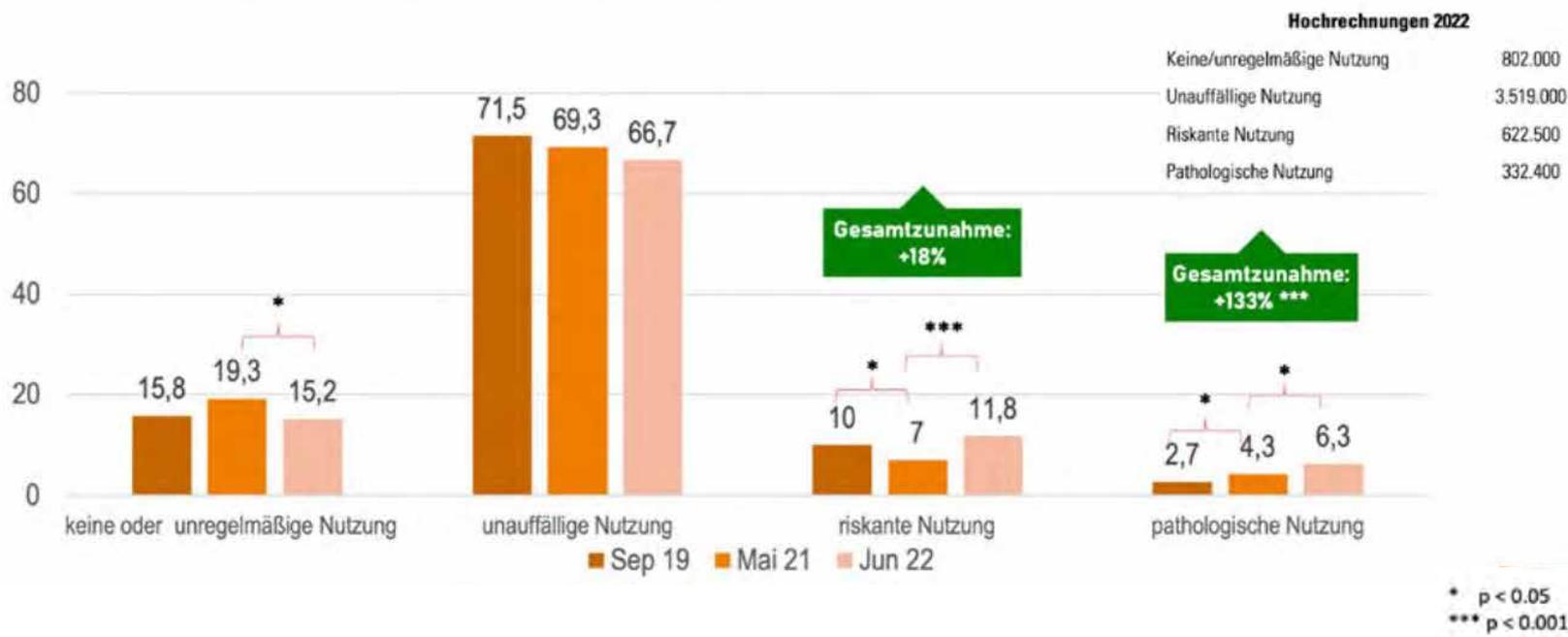


Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

Fokus 1: Gaming-Abhängigkeit (DAK-Gesundheit 2023)

NUTZUNGSMUSTER DIGITALER SPIELE [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Fokus 1: Gaming-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

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

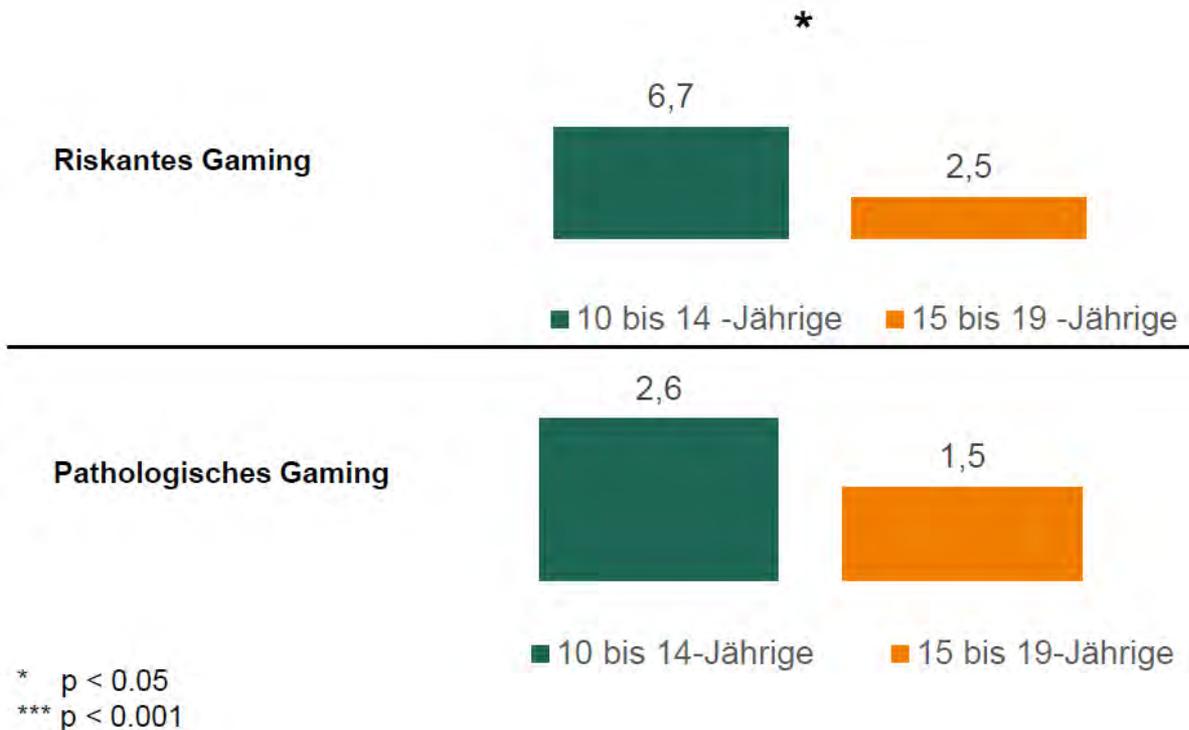


Gaming Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger (m/w) vor/während der Covid19-Pandemie (***) $p < 0,001$

Fokus 1: Gaming-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

Riskante und pathologische Nutzung digitaler Spiele [in %]

Alters-Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021



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

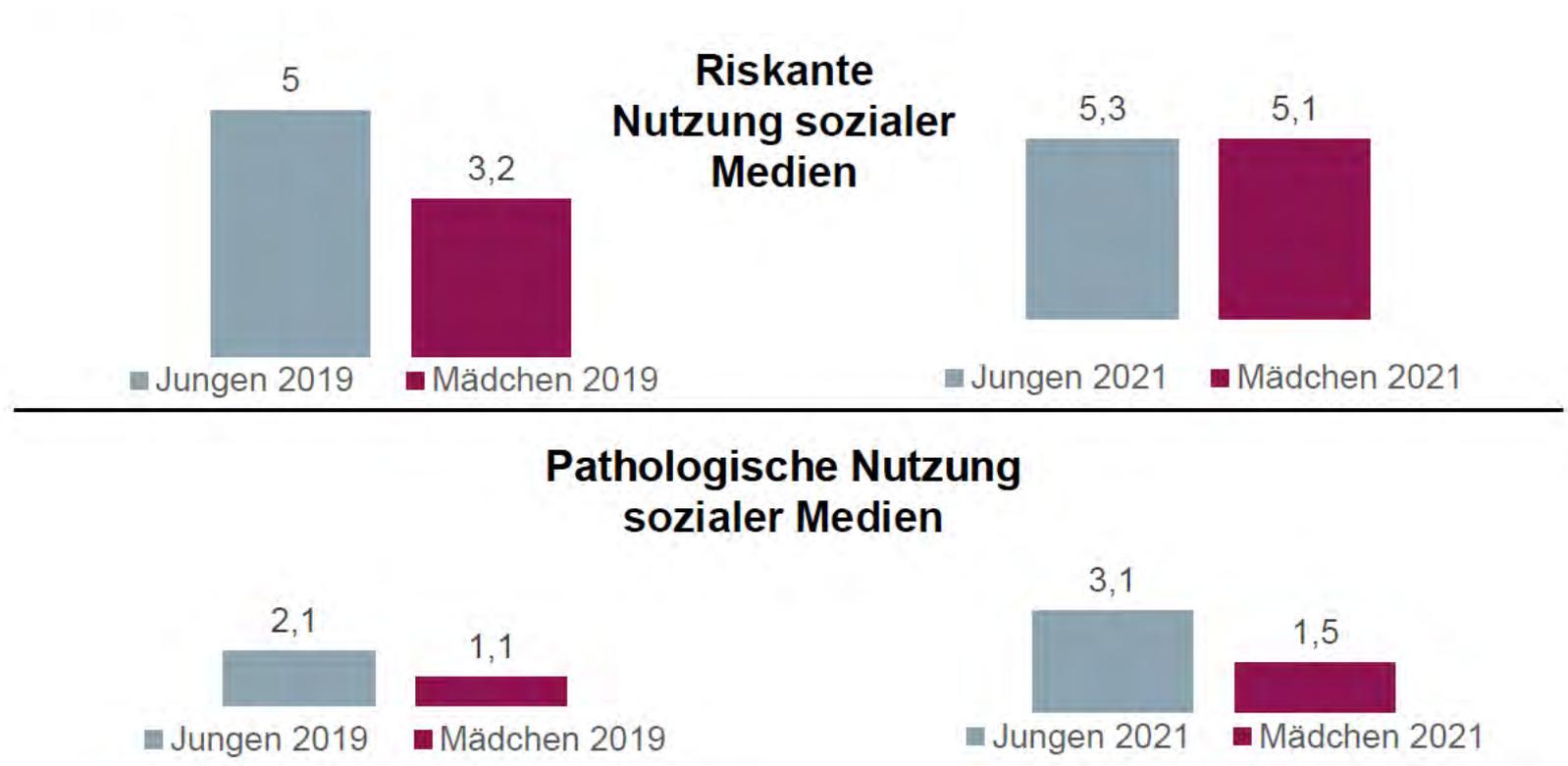
Fokus 1: Social Media-Abhängigkeit (DAK-Gesundheit 2023)

NUTZUNGSMUSTER SOZIALER MEDIEN [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Fokus 1: Social Media-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

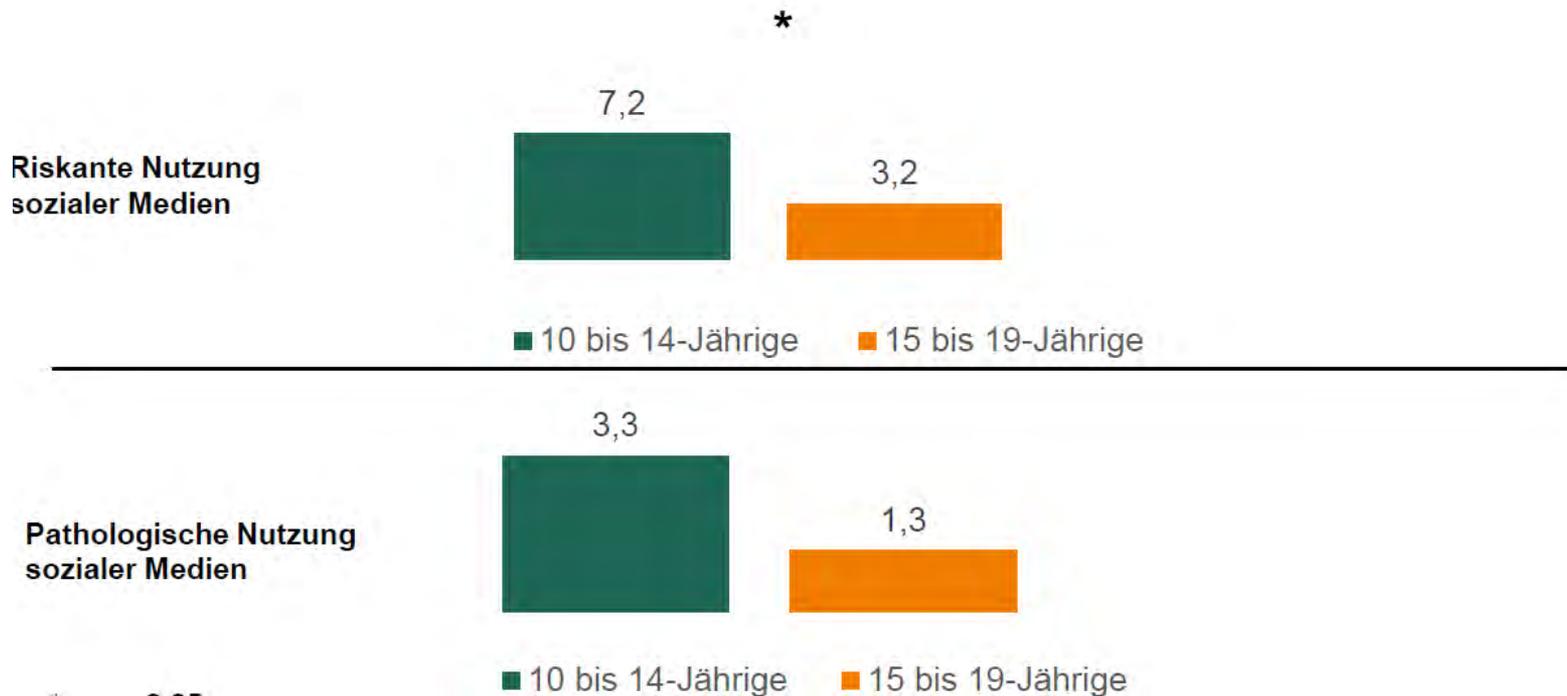


Social Media Nutzungsmuster 10- bis 19-Jähriger (m/w) vor/während der Covid19-Pandemie (***) $p < 0,001$

Fokus 1: Social Media-Abhängigkeit (Thomasius 2021)

Riskante und pathologische Nutzung sozialer Medien [in %]

Alters- Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021

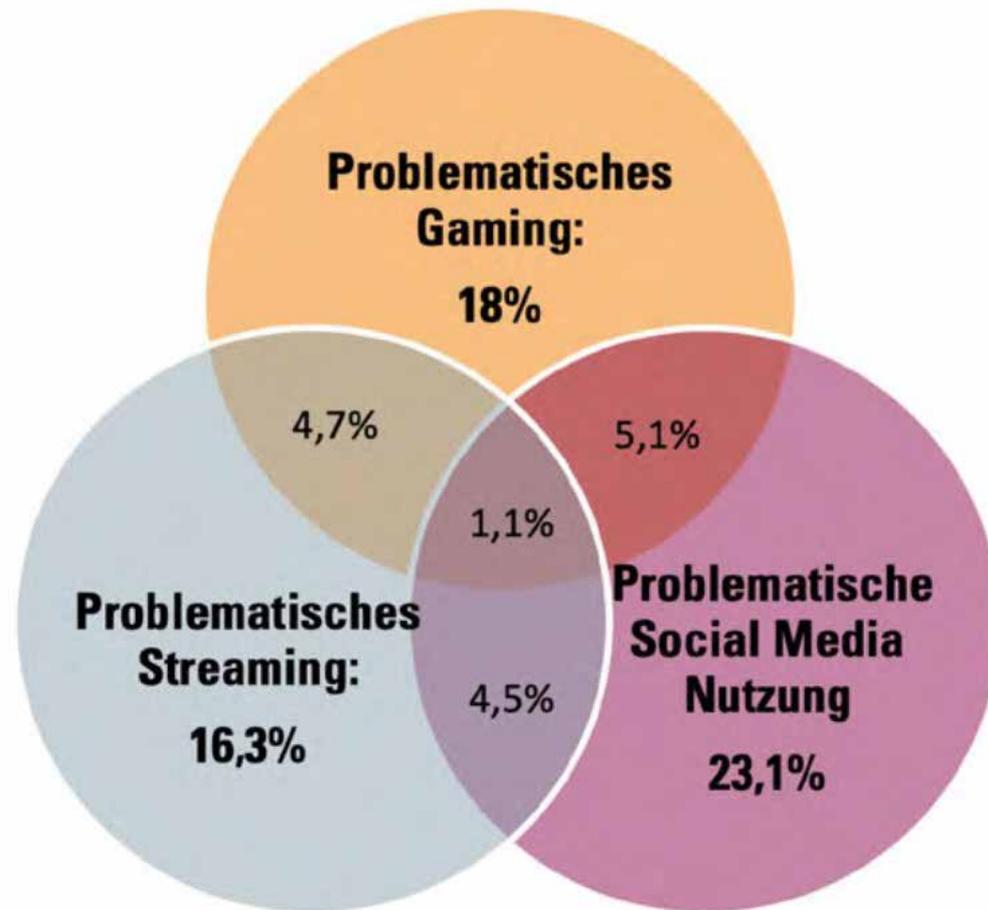


* $p < 0.05$

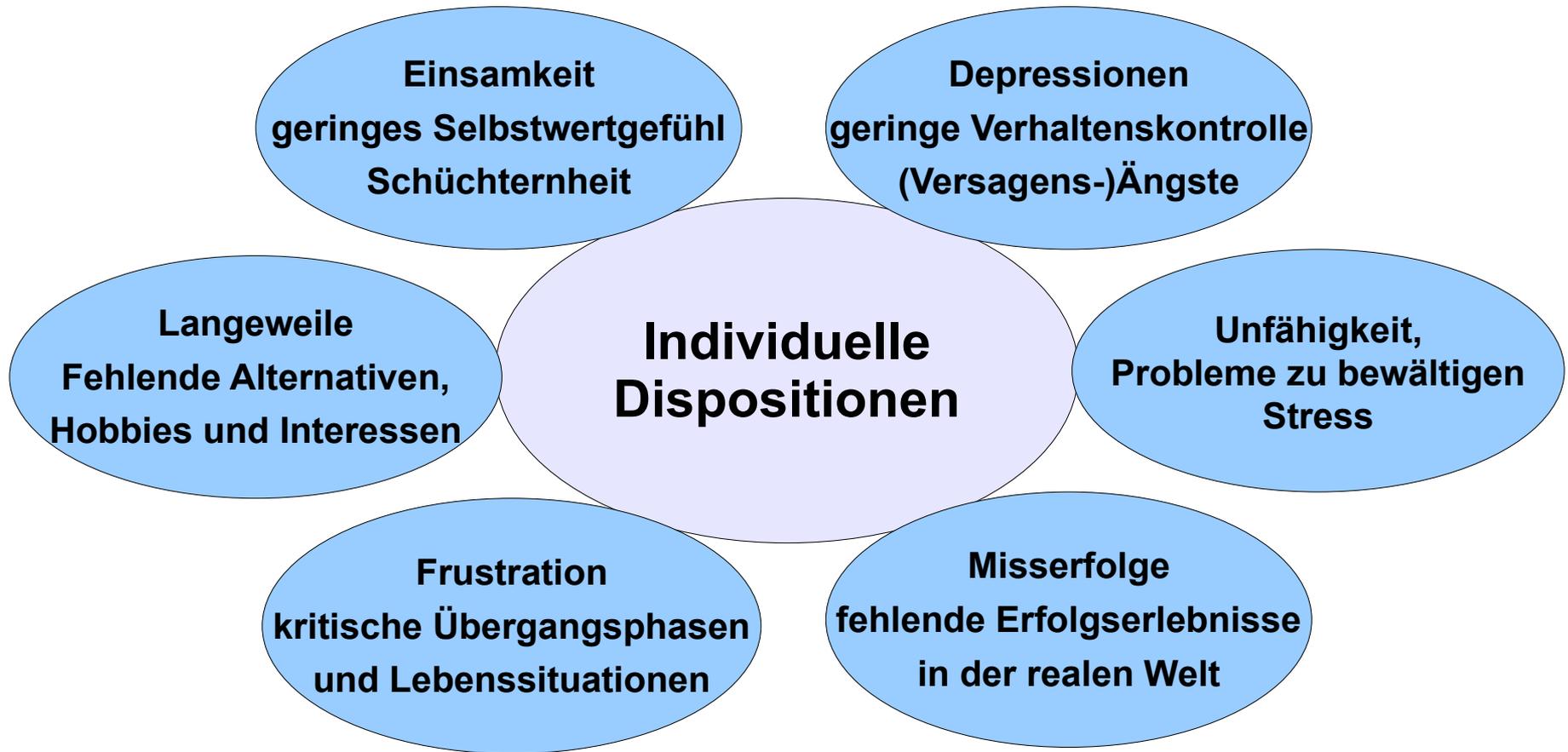
*** $p < 0.001$

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

Fokus 1: Schnittmengen Juni 2022 (DAK-Gesundheit 2023)



Fokus 1: Individuelle Dispositionen (zsf. Hajok 2017)



Fokus 1: Soziale Faktoren (zsf. Hajok 2017)

Soziale Faktoren, die eine Medienabhängigkeit begünstigen (können):

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

Fokus 1: Negative Konsequenzen (zfsd. Hajok 2021a)

Breites Spektrum an beobachtbaren Folgen:

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

Fokus 1: Heranwachsende ernst nehmen

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

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

Fokus 1: Selbstaufklärung (www.handysektor.de)



 handysektor



Sucht

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



Vorsicht Suchtgefahr?! – Bist du mediensüchtig?

Sucht

FOMO – Bist du auch betroffen?

Sucht

Nachts offline – Was dein Leben schöner macht

Real Life

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

Sucht

Fokus 1: Selbsttest für 'Betroffene' (www.ins-netz-gehen.de)

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

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

WIE EIN
COMPUTERSPIEL MEIN
LEBEN VERÄNDERT HAT
EIN BETROFFENER BERICHTET.

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

24 STUNDEN OHNE
INTERNET
YOUTUBER MACHEN DEN
SELBSTVERSUCH

Selbsttest zu Computerspiel- und Internetsucht

Fokus 1: Präventive Erziehung (www.schauhin.info)

The screenshot shows the homepage of the SCHAU HIN website. The header includes the logo 'SCHAU HIN' with the tagline 'Was Dein Kind mit Medien macht.' and navigation links for Impressum, Kontakt, Presse, Stichwortverzeichnis, Leichte Sprache, and DE-. A prominent banner reads 'Jetzt deine #medienmomente teilen! MEDIEN ERLEBEN'. The main navigation bar contains 'News', 'Informieren', 'Mitmachen', 'Medien erleben', 'Service', and 'Über uns', along with a search bar. Below this, there are sections for 'Extrathemen' and 'Partizipation und Medien'. The main content area features an article titled 'Medien ohne Ende - wann ist viel zu viel?' with a sub-header 'Medien üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. Die Nutzung sozialer Netzwerke, das Surfen und Spielen im Internet, die Spielkonsole und das Smartphone sind manchmal sogar so reizvoll, dass die Zeit darüber vergessen wird. Konflikte können entstehen, wenn die Nutzung so intensiv wird, dass darüber alle anderen Aktivitäten vernachlässigt werden. SCHAU HIN! gibt Tipps, wie Eltern für so einen Fall vorbeugen können.' To the right of the article is a 'Teilen' section with buttons for Facebook, Google, Twitter, and E-Mail, and a 'Komplette Seite drucken' button. Below that is a 'Linktipps' section with three entries: '05.07.2018 Klicksafe.de' (Aktuelles EU-Projekt zu Online-Hassrede: SELMA - hacking hate), '04.07.2018 Seitenstark e.V.' (Webinar "Meine Forscherwelt - Lernspiele mit und ohne Computer"), and '04.07.2018 SCHAU HIN!' (fragFINN-Serie ausgezeichnet mit Kinder-Medien-Preis). At the bottom of the article is a photograph of a young girl looking down with a thoughtful or concerned expression.

Fokus 1: Beratung/Hilfe vor Ort (www.fv-medienabhaengigkeit.de)



Fachverband
Medienabhängigkeit e.V.



AKTUELLES
KONTAKT
MITGLIEDSCHAFT
NEWSLETTER BESTELLEN

PUBLIKATIONEN ▾

VERANSTALTUNGEN ▾

PROJEKTE ▾

LAND & REGION ▾

HILFE FINDEN ▾

FACHVERBAND ▾

AKTUELLE INFORMATIONEN

SAVE THE DATE

»1. WOCHE DER
MEDIENABHÄNGIGKEIT«

AKTUELLE POSITION 1

»Statement zur Neufassung der Medi-
enregulation im neuen Jugendschutz-
gesetz (JuSchG)«



CYBERFLUCHT

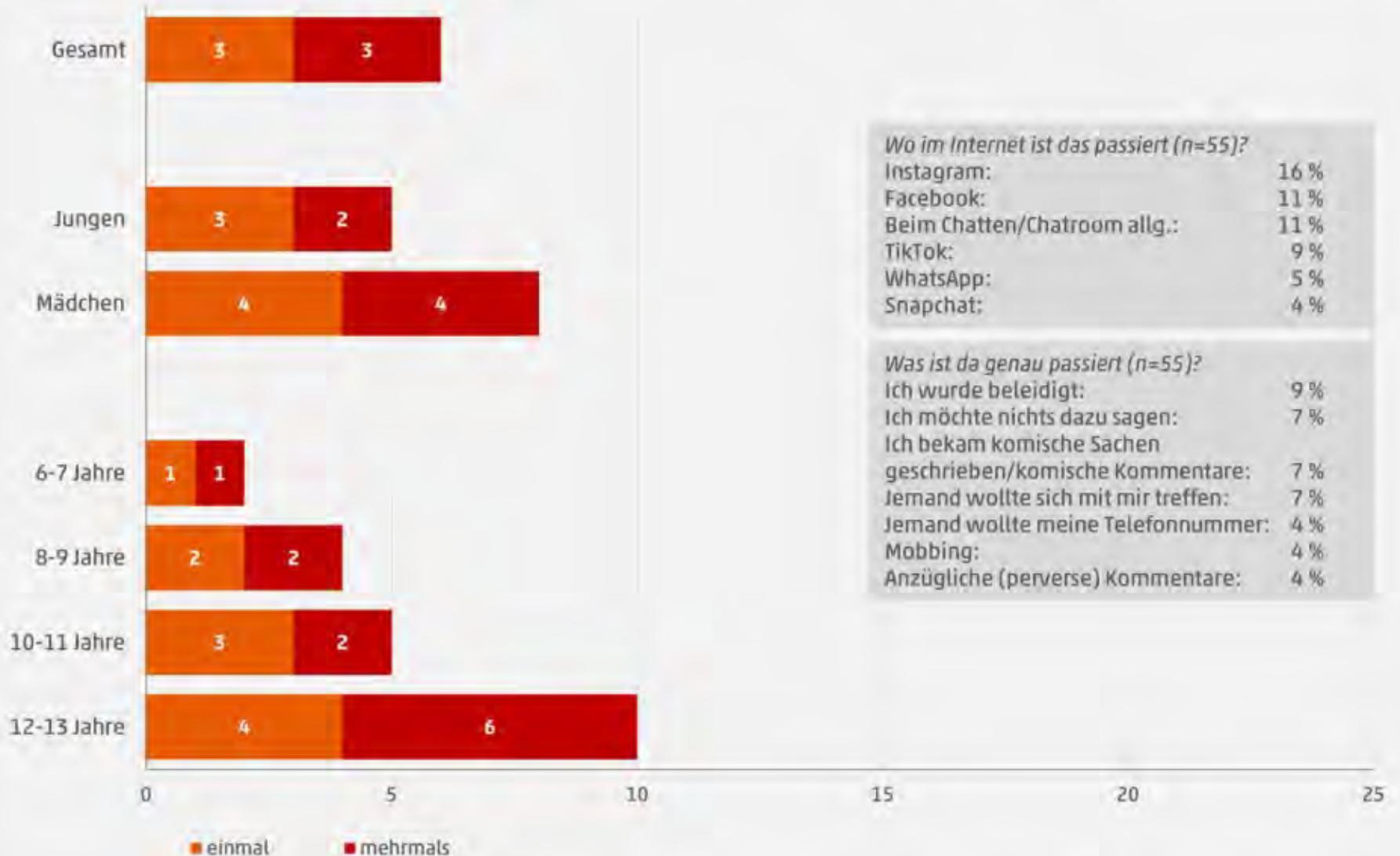
Das Präventionsprojekt "Bildersucht &
Cyberflucht" hat eine eigene Webseite

Fokus 2: (Cyber-)Grooming

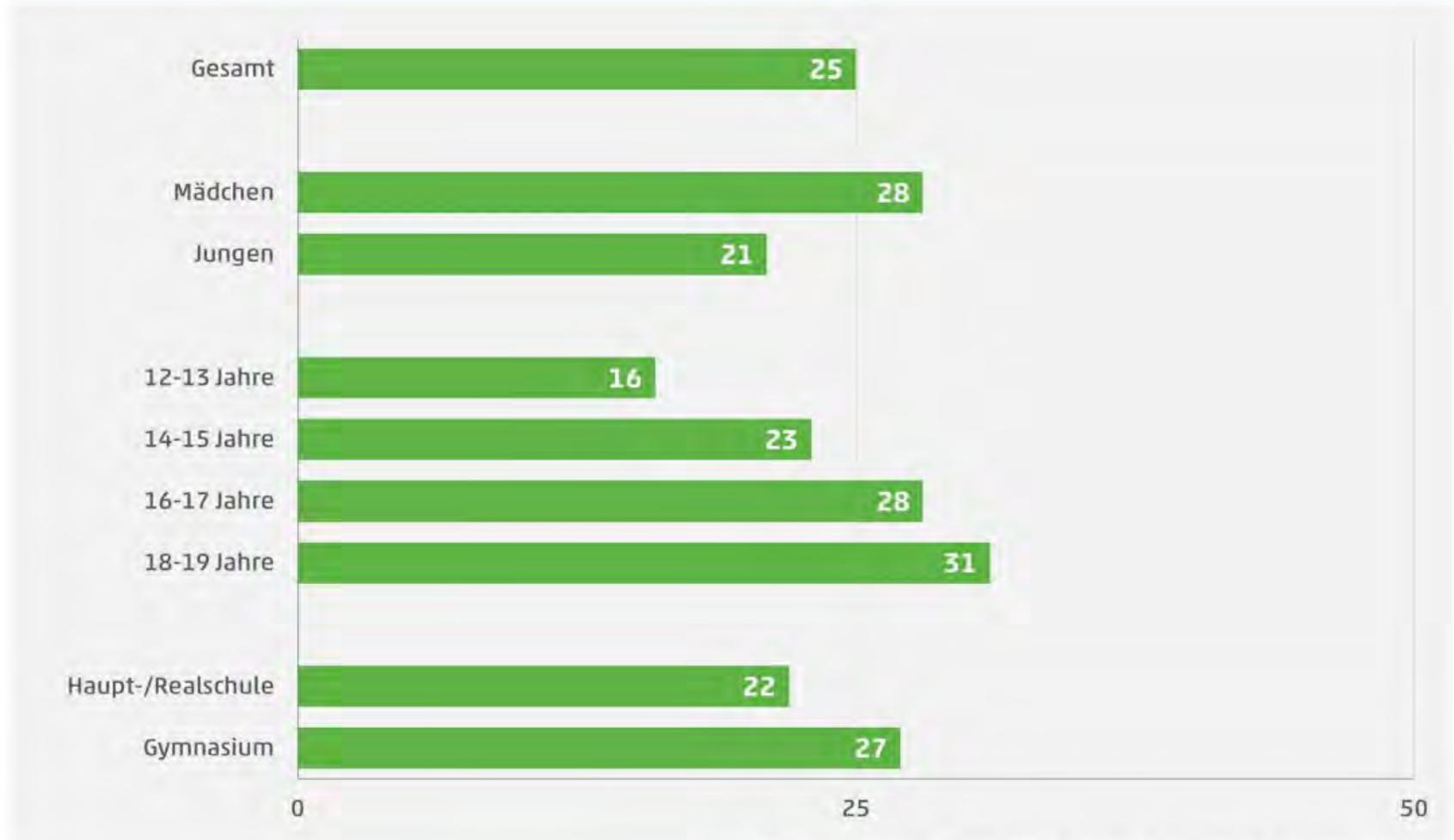


Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2022

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

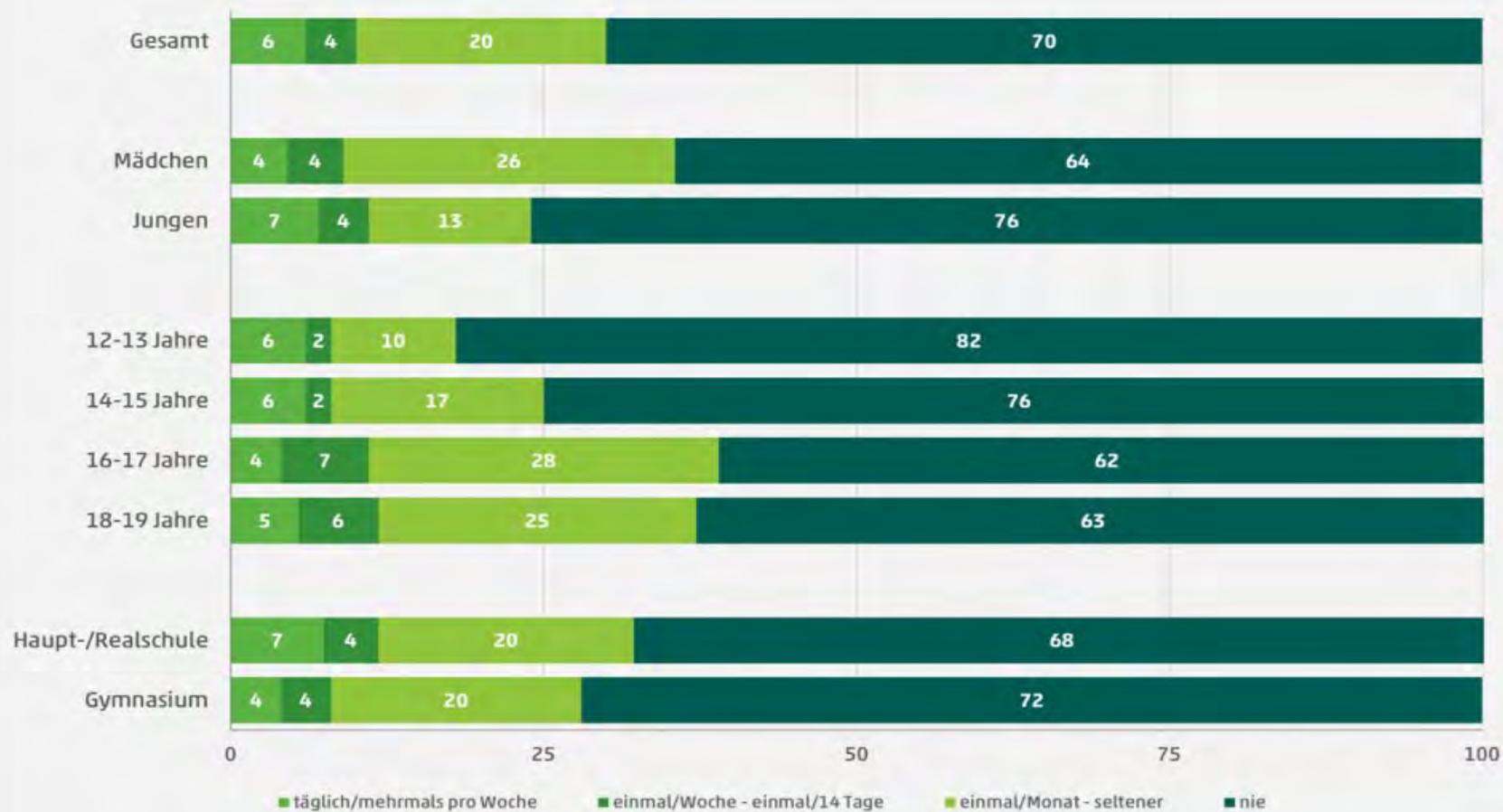


Fokus 2: Kontaktaufnahme Fremde (MPFS 2022a)



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

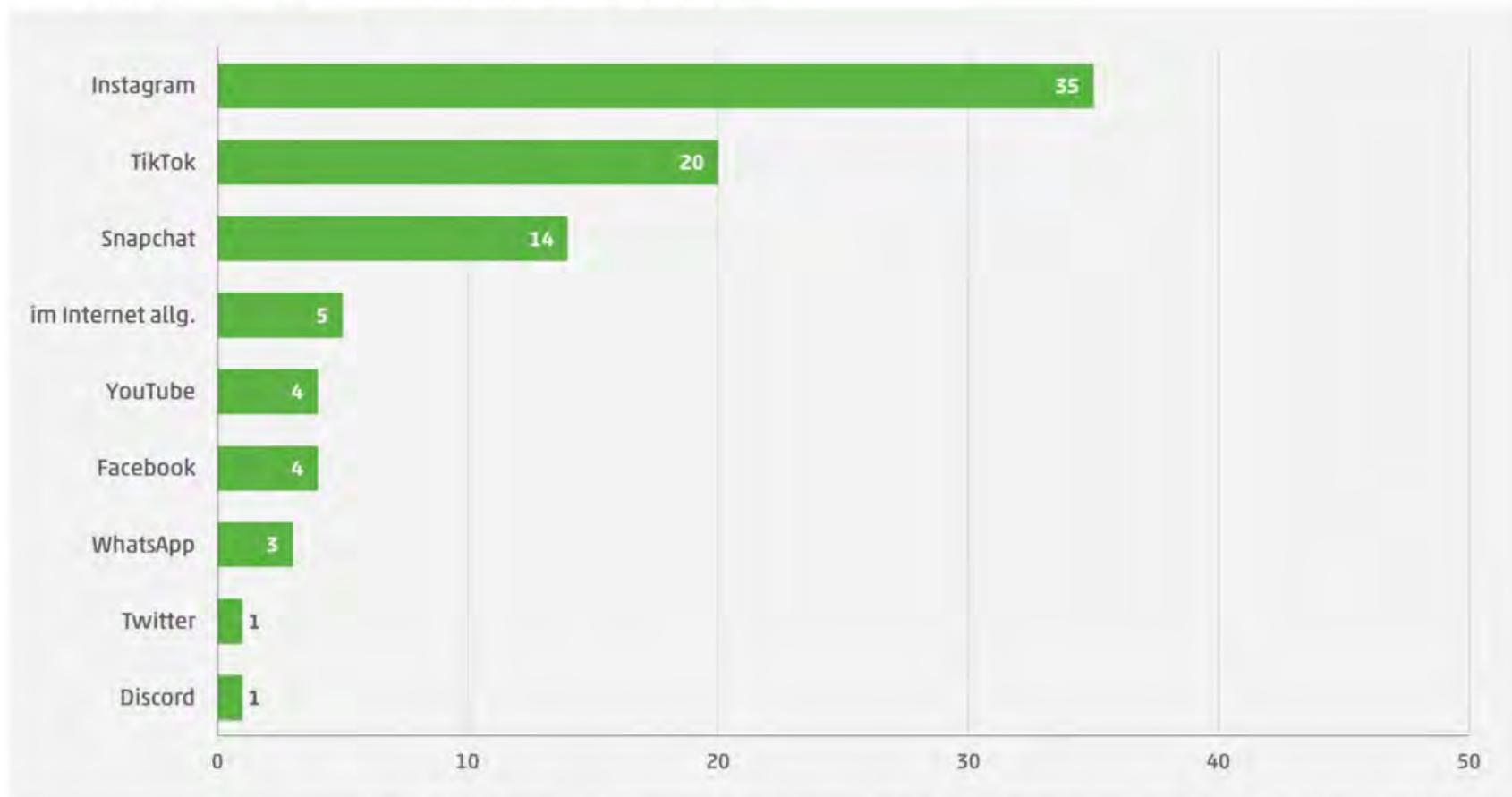
Fokus 2: Sexuelle Belästigung im Netz (MPFS 2023b)



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

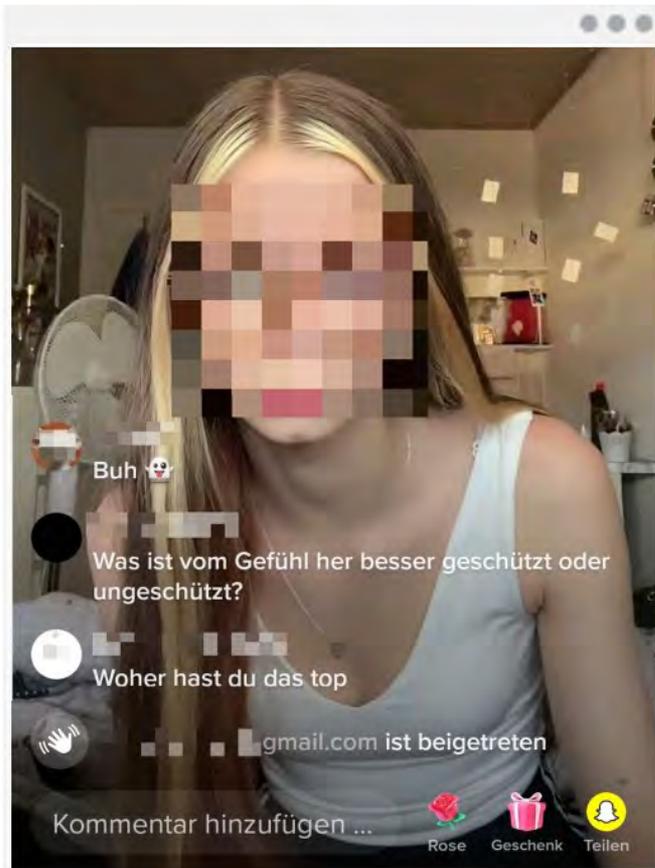
Fokus 2: Sexuelle Belästigung im Netz (MPFS 2023b)

Sexuelle Belästigung im Internet – Plattform



Quelle: IIM 2023. Angaben in Prozent. Basis: Befragte, die sexuelle Belästigung im Internet erfahren haben. n=354

TikTok und Instagram (Jugendschutz.net 2023)

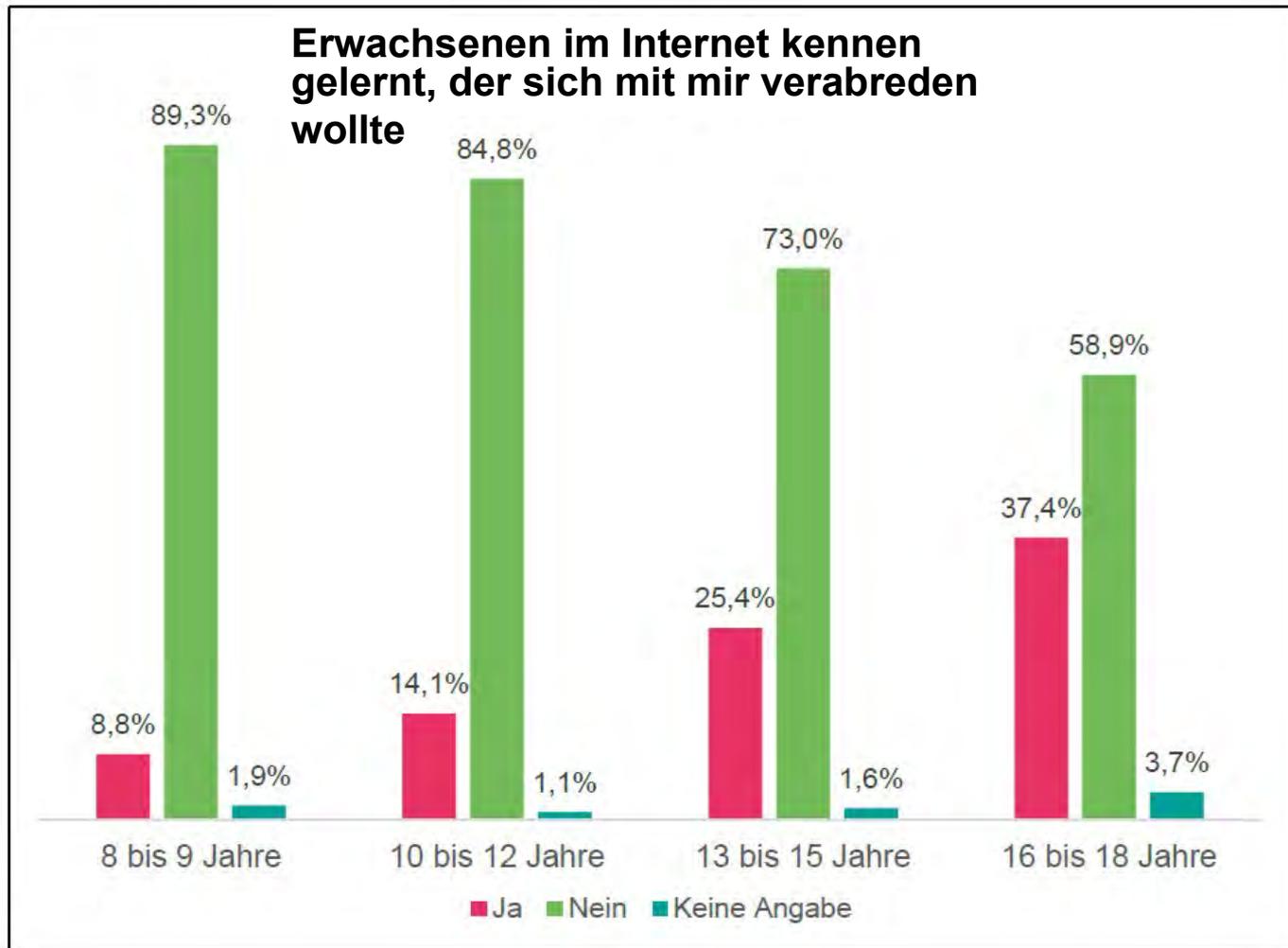


Eine 15-Jährige berichtet vom Verlauf ihres Tages und wird kontextlos zu ihren sexuellen Erfahrungen befragt.
(Quelle: TikTok, Original: unverpixelt)

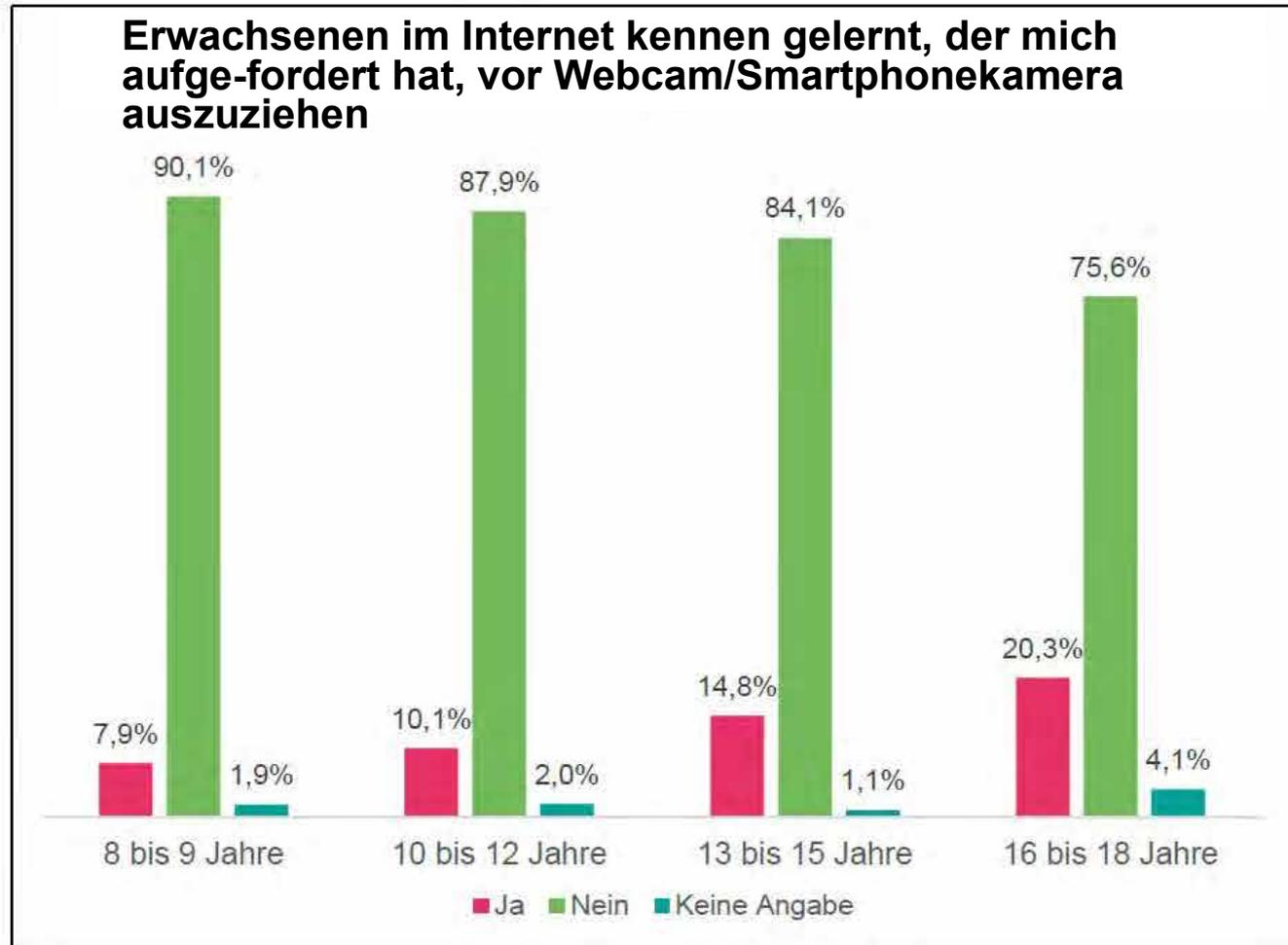


Zwei jugendaffine Creator:innen (18,3 Millionen Follower:innen) werden unvermittelt zu sexuellen Handlungen aufgefordert.
(Quelle: Instagram, Original: unverpixelt)

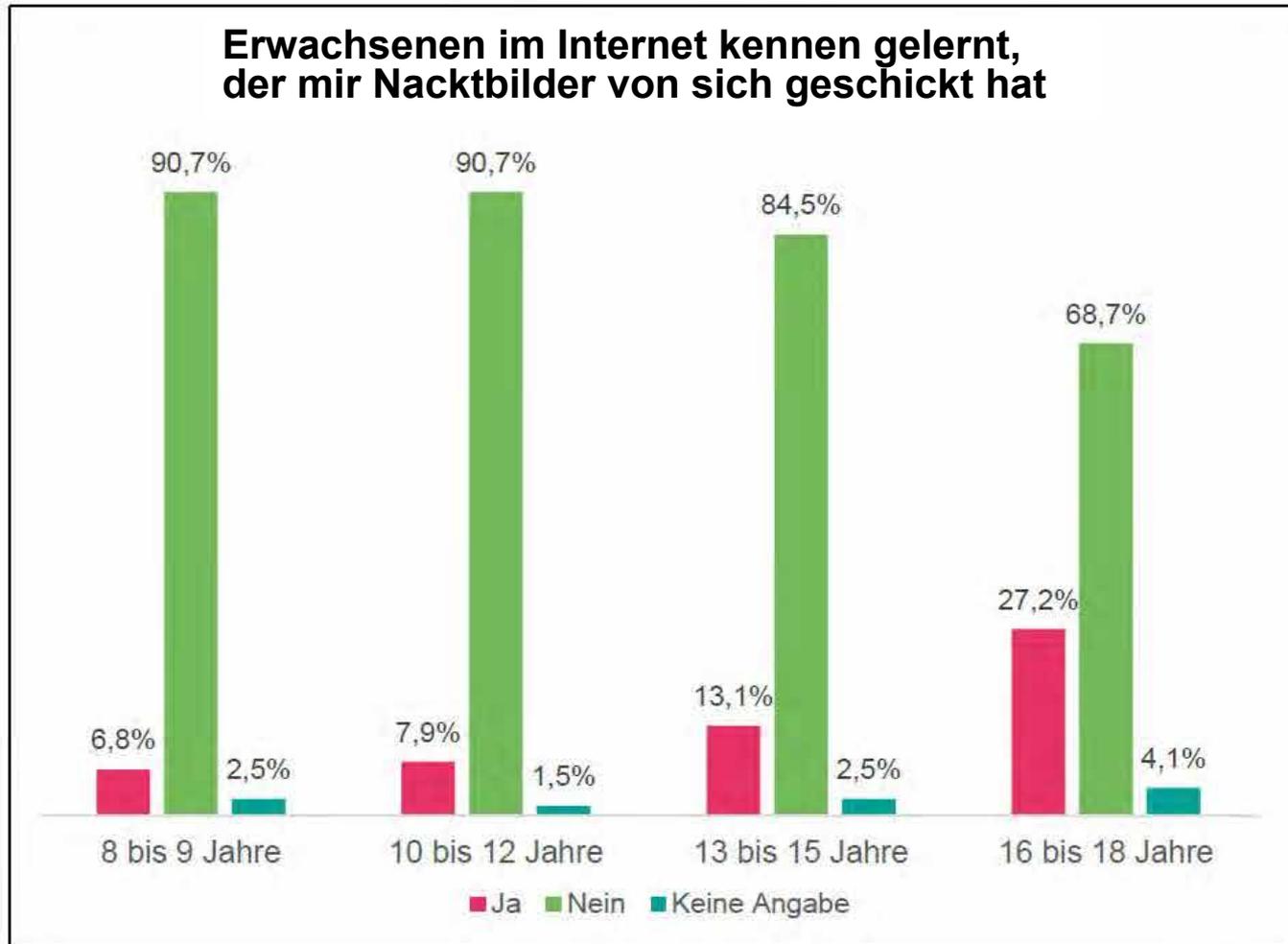
Fokus 2: Erfahrungen mit Grooming (LFM 2021)



Fokus 2: Erfahrungen mit Grooming (LFM 2021)



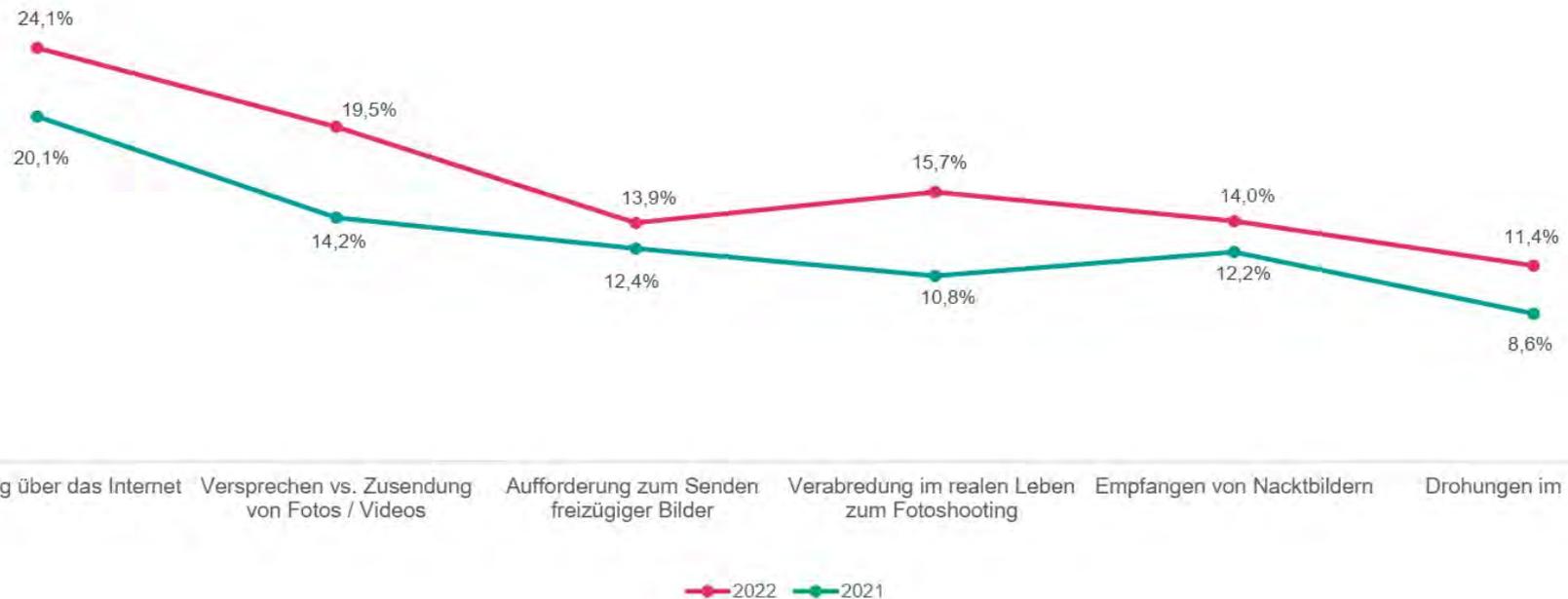
Fokus 2: Erfahrungen mit Grooming (LFM 2021)



Fokus 2: Erfahrungen mit Grooming (LFM 2021)

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

Fokus 2: Erfahrungen mit Grooming (LFM 2022)



Angabe der „Ja“-Werte

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

Fokus 2: Konsequentes Handeln

Kinder frühzeitig sensibilisieren

- auf gezielte Anbahnungsversuche im Netz hinweisen → Grooming zum Thema machen
- für einen sensiblen Umgang mit persönlichen Daten stark machen → sexualisierte Selbstdarstellungen als 'No Go'

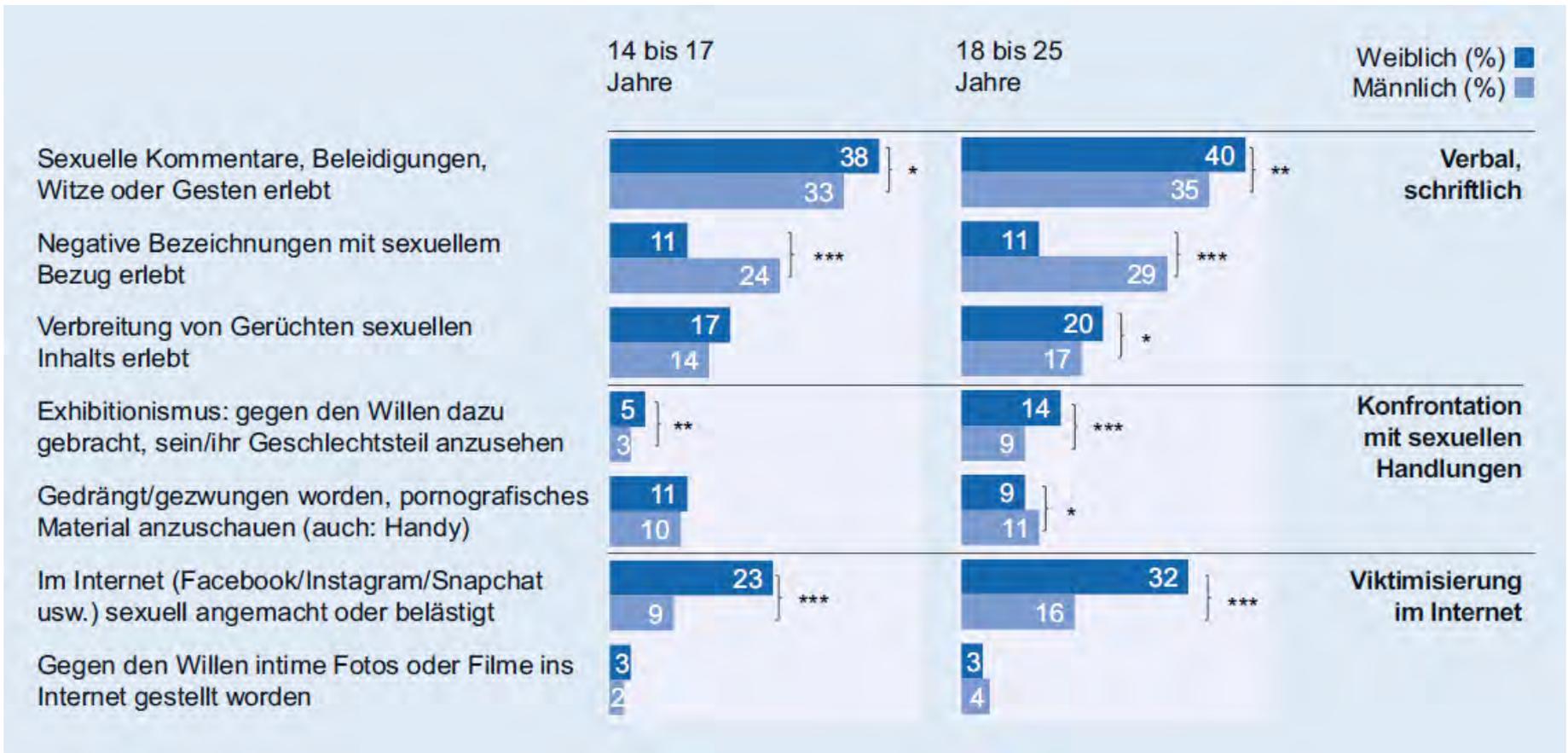
Attacken erkennen und sichern

- Erziehende, pädagogische Fachkräfte etc. müssen alle Hinweise ernst nehmen
- sich den 'Fall' schildern lassen → Beweissicherung einleiten

Anzeige erstatten!

- als Tatbestand des sexuellen Missbrauchs ist Grooming zur Anzeige zu bringen

Erfahrungen Heranwachsender (Erkens et al. 2021)



Fokus 2: Sensibilisieren und Aufklären

WARNSIGNALE IM CHAT

Online ist nicht immer klar, mit wem wir zum Beispiel auf Social Media oder im Chat unseres Lieblingspiels schreiben. Nicht alle Chatkontakte wollen nur ein bisschen quatschen. Sexuelle Belästigung und Missbrauch passieren leider auch online. Hier sind einige Warnsignale, die dir zeigen, dass etwas nicht stimmt.



SEI VORSICHTIG...

- ... wenn jemand versucht, dich in private Chats zu lockern.
- ... wenn jemand möchte, dass euer Kontakt geheim bleibt.
- ... wenn sich jemand unbedingt offline mit dir treffen will.
- ... wenn jemand mit dir über deinen Körper und Sexualität sprechen möchte.
- ... wenn jemand Fotos oder Videos von dir verlangt.
- ... wenn jemand etwas Persönliches wie deine Adresse wissen will.
- ... wenn jemand anbietet, dir Geld oder Geschenke zu geben.
- ... wenn jemand dich dazu drängt, deine Webcam einzuschalten.
- ... wenn jemand sehr zudringlich ist und kein „Nein“ akzeptiert.

HOL DIR HILFE

- Ganz wichtig: Suche dir auf jeden Fall Hilfe und vertraue dich jemandem an.
- Du kannst dich anonym und kostenlos an die NUMMER GEGEN KUMMER wenden: Kinder- und Jugendtelefon 116111.
- Mache Screenshots vom Chatverlauf und blockiere deinen Chatkontakt.
- Melde den Chatkontakt beim Online-Dienst und wende dich an die Polizei!

klacksafe
www.klacksafe.de



klacksafe

WhatsApp, Instagram, TikTok und Co.

SICHERER IN SOZIALEN DIENSTEN

TIPPS FÜR ELTERN

klacksafe wird gefördert von der Bundesregierung



Kindgerechte Prävention



**Sina und Tim – Präventions-
Projekt von Zartbitter e.V. Köln**

Für Betroffene und Freund*innen

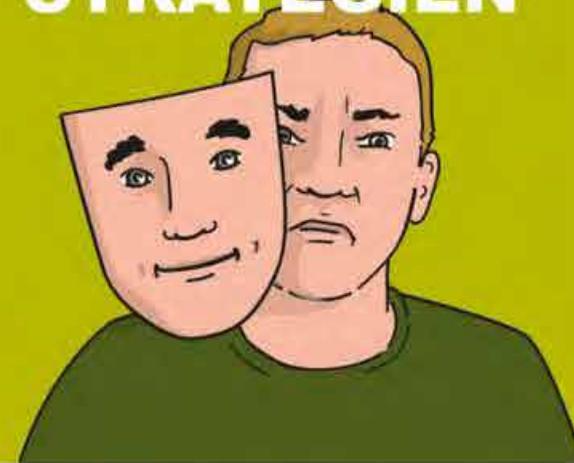
FILM



**WAS HILFT?
WAS HILFT
NICHT?**



**TÄTER-
STRATEGIEN**



**STRAF-
ANZEIGE**



RESPEKT



**WO GIBT'S
HILFE?**



Und sonst?

Anbahnung in kinderaffinen Umgebungen (Jugendschutz.net 2017)

- Alltagsbilder von Kindern für sexuelle Zwecke missbraucht
- freizügige Selbstdarstellungen zur Erniedrigung genutzt → Thema Cybermobbing
- Online-Spiele und Funktion zur Bewertung von Apps im Google-Play-Store als Einfallstor

Wenn Eltern... (Frantz et al. 2017)

- Familie im Netz als Alltagspraxis
- die eigenen Kinder in Posen
- oft gegen Rechte von Kindern



Auch ich habe eine Privatsphäre!

Hören Sie bitte auf,
Fotos Ihrer Kinder
für jedermann sichtbar
bei Facebook und Co
zu posten. Danke!

 **POLIZEI**
Nordrhein-Westfalen
Hagen

Momblogs auf Instagram (Hajok & Wüstefeld 2020)

Analyse von 323 auf reichweitenstarken dt. Momblogs (>50.000 Follower*innen) geposteten Kinderfotos und darauf bezogenen Kommentaren:

- ➔ Mehrheit (74 %) der Bilder **Kinder in ‚normalen‘ Alltags-situationen**, im Weiteren private Fotoshootings (14 %) und Postings, die primär einen Werbezweck verfolgen (9 %)
- ➔ In 12 Prozent **Kinder in sexualisierten Darstellungen/Posen**
→ Mädchen häufiger als Jungen (13 ggü. 9 Prozent)
- ➔ Die meisten (57 %) **Kommentare auf Sexualisierung bezogen**
→ »So sweet of you and your baby«, »Oh my... It'sso relaxing«, »Heiss «, »Butiful women« ...

Kidfluencer*innen (zsf. Hajok/Melber/Otto 2022)

Schätzungsweise 30.000 Kidfluencer*innen in Deutschland (v.a. YouTube) mit über 500 Mio. Nettoumsatz → Mileys Welt, Alles Mava, Mavie Noelle, Ilias Welt ...

- nicht nur junges, sondern teilweise auch erwachsenes Publikum → bekannt ist, dass **Menschen mit pädophilen Neigungen** die Onlineaktivitäten von Kindern zur Vernetzung missbrauchen
- Bei Kindern bis 7 Jahren entscheiden Sorgeberechtigte allein, danach müssen sich **Kinder und Sorgeberechtigte** bei Veröffentlichung von Bildaufnahmen einig sein
- generelles Beschäftigungsverbot für unter 15-Jährige, aber **Ausnahmeregelungen für Medienaufnahmen** → Einwilligung Eltern, ärztliches Attest, Zustimmung der Schule, Betreuung während der Aufnahmen, Begrenzung Dauer/Häufigkeit

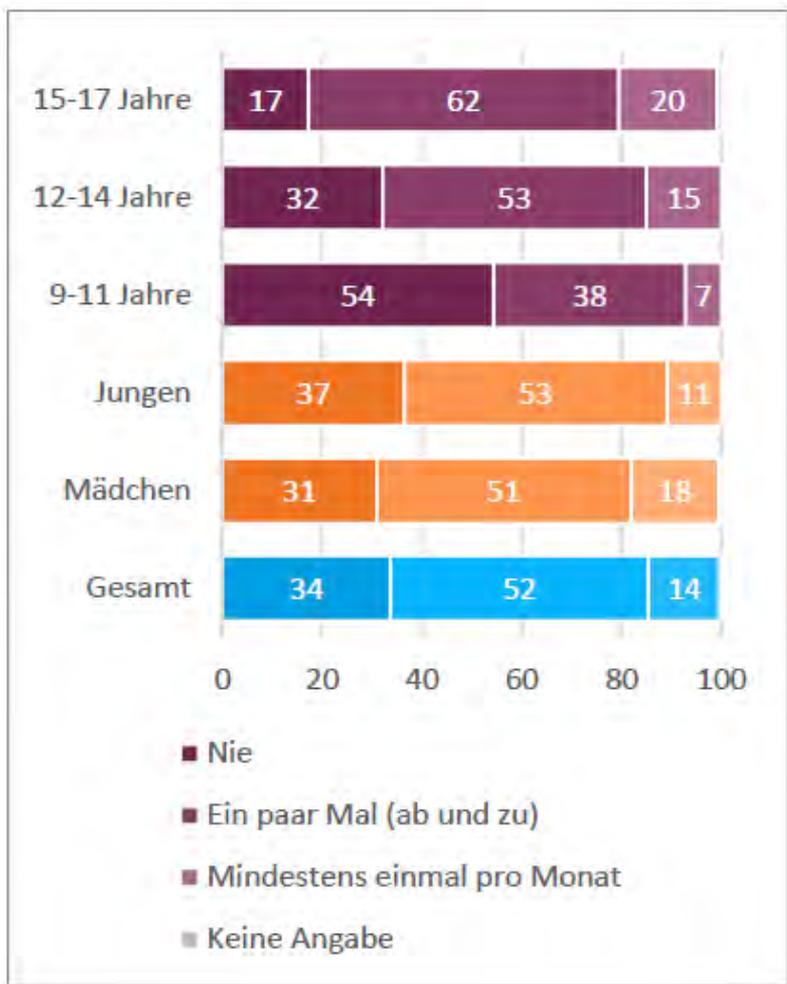
Fokus 3: (Cyber-)Mobbing



Fokus 3: (Cyber-)Mobbing

- ➔ Jede*r dritte Jugendliche weiß zu berichten, dass im eigenen Bekanntenkreis schon mal jemand per Handy/im Internet fertig gemacht wurde (MPFS 2018)
- ➔ Fast jede*r dritte Jugendliche hat schon einmal erlebt, dass via Handy oder Internet falsche oder beleidigende Sachen über die eigene Person verbreitet wurden (MPFS 2020)
- ➔ 8 Prozent der Schüler*innen Klasse 5 bis 10 sind schon einmal über eine längere Zeit online gemobbt worden → 4 Prozent haben schon selbst 'gemobbt' (Hajok et al. 2019)
- ➔ 33 Prozent mit Mobbing Erfahrung geben an, (sehr) verletzt gewesen zu sein, 19 Prozent waren verzweifelt, 24 Prozent hatten Selbstmordgedanken (Hajok et al. 2019)

Fokus 3: Verletzungen Online (Hasebrink et al. 2019)



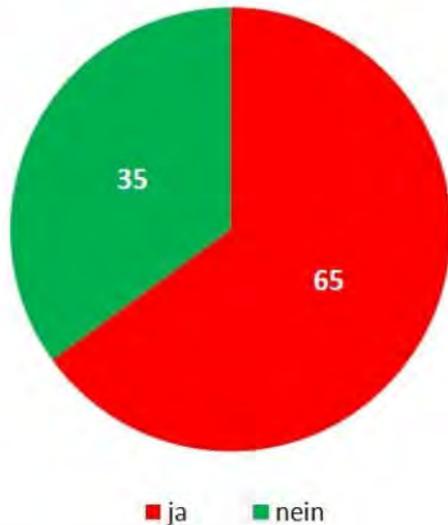
	Alle	9-11	12-14	15-17
Mir wurden gemeine oder verletzende Nachrichten zugeschickt.	60	40	65	70
Es wurden gemeine oder verletzende Nachrichten über mich herumgeschickt, so dass andere sie sehen konnten.	33	24	38	35
Ich wurde von einer Gruppe oder einer Aktivität im Internet ausgeschlossen.	18	16	23	17
Ich wurde im Internet bedroht.	8	3	5	16
Ich wurde dazu gezwungen, etwas zu machen, was ich nicht machen wollte.	11	11	10	11
Mir sind andere verletzende oder gemeine Dinge im Internet passiert.	12	4	14	18

Fokus 3: Cybermobbing (zfsd. Hajok/Krahnert/Schlupp 2022)

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

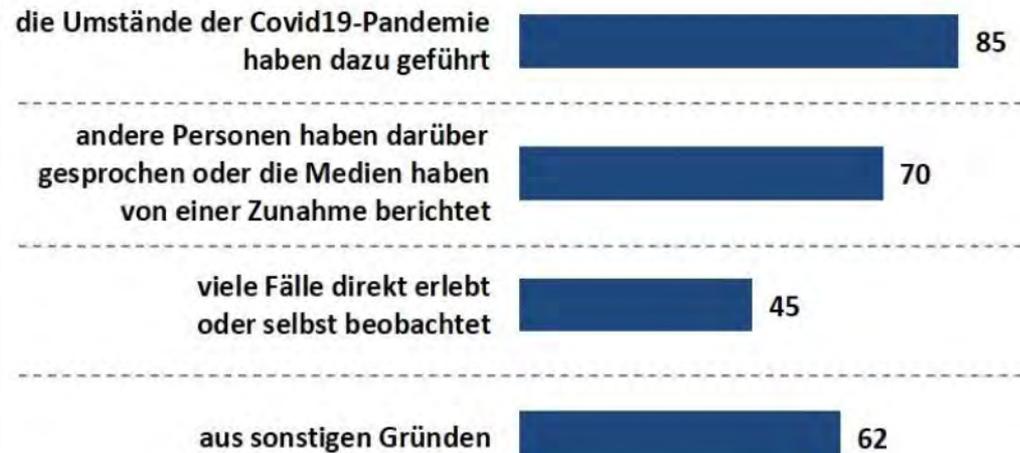
Fokus 3: Cybermobbing (Beitzinger et al. 2022)

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



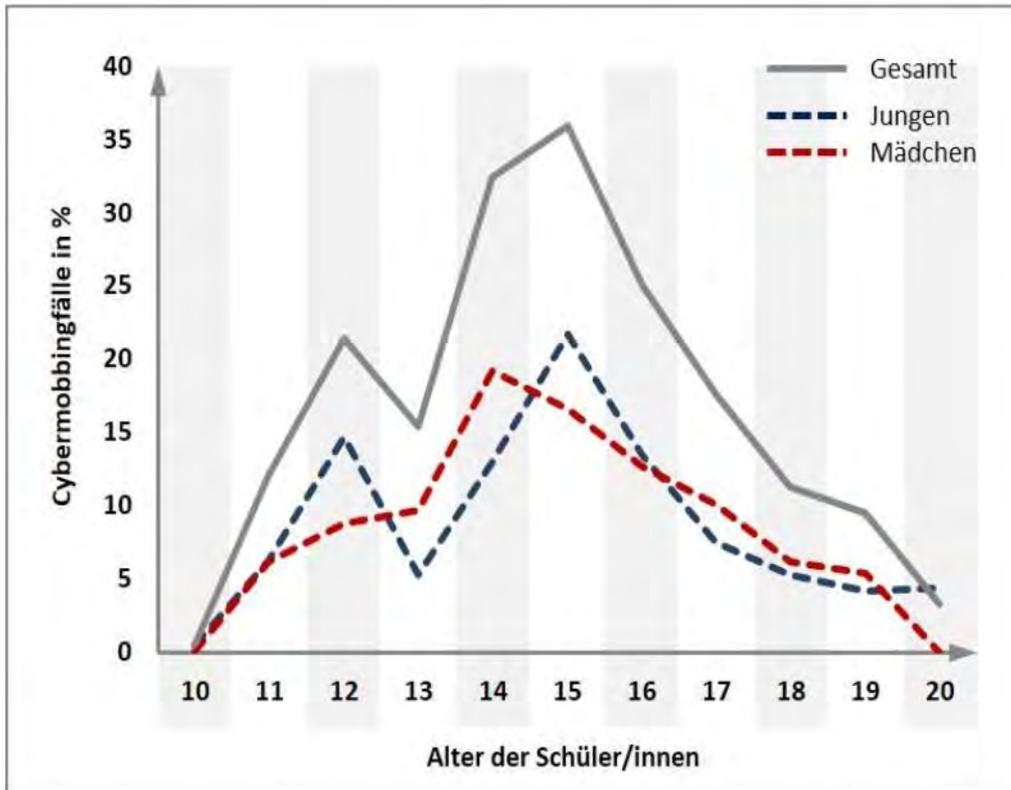
n=3.011; Angaben in %

Gründe für Zunahme von Cybermobbing seit der Corona-Pandemie



n=900; Angaben in %

Fokus 3: Alter/Schulform (Beitzinger et al. 2022)



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

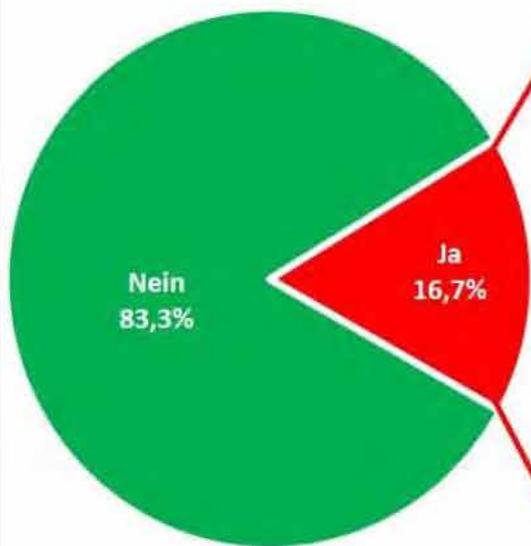
Cybermobbing nach Schulart		Differenz zu 2020 bzw. 2017	
Haupt-/Werkrealschule	28	+4	+12
Berufsschule	23	-2	-3
Realschule	21	+2	+7
Gesamtschule	22	+5	+12
Gymnasium	11	-2	-3
Grundschule	11	+3	-*

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

Fokus 5: Art und Weis (Beitzinger et al. 2022)

Cybermobbingfälle

2020: „Ja“ = 17,3%



Art und Weise des Cybermobbings

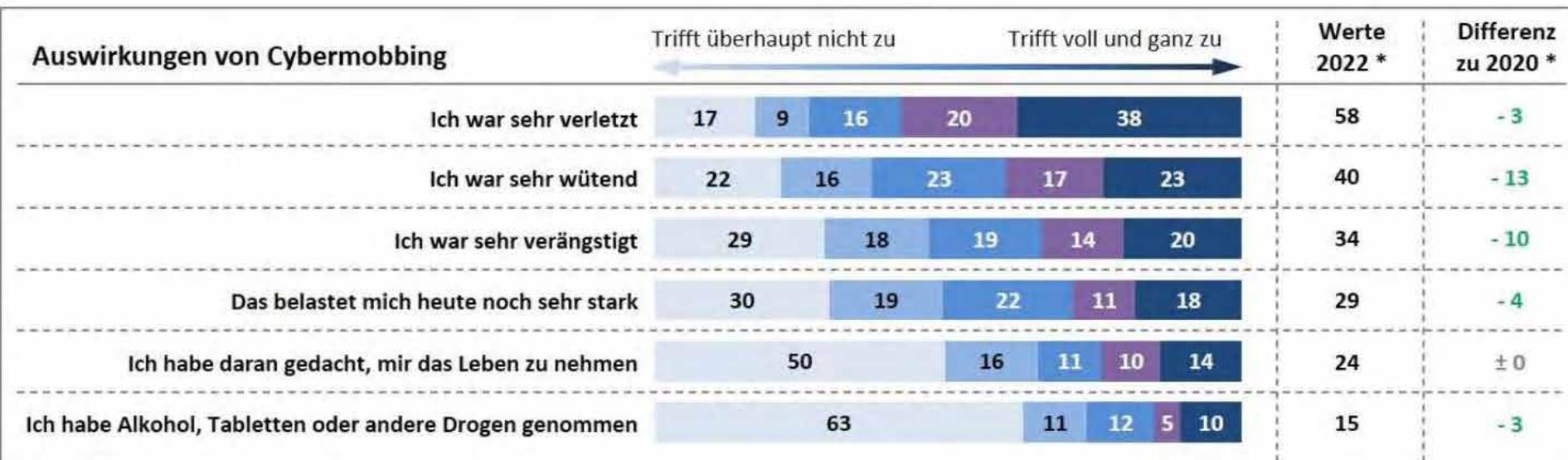
2020



n=3.011; Angaben in %

n=467; Angaben in %

Fokus 3: Reaktionen und Folgen (Beitzinger et al. 2022)



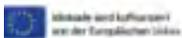
n=467; Mehrfachnennungen; Angaben in %; * summierte Werte von 4+5 (Skala: 1=trifft überhaupt nicht zu bis 5=trifft voll und ganz zu)

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

Fokus 3: Umfassender Ratgeber (Klicksafe 2020/2021)

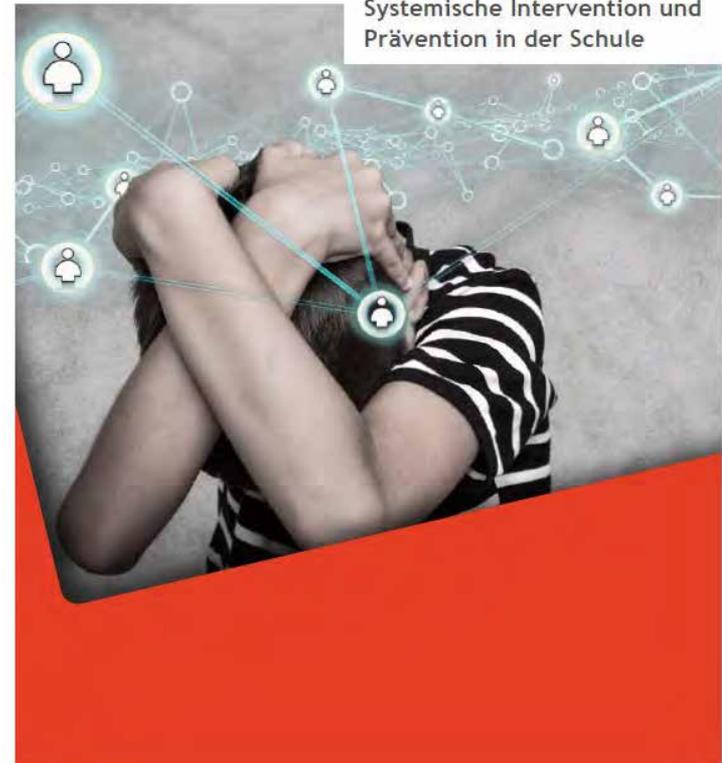


Informationen für Eltern, pädagogische Fachkräfte und andere Interessierte



WAS TUN BEI (CYBER)MOBBING?

Systemische Intervention und Prävention in der Schule



In Zusammenarbeit mit:

Konflikt-KULTUR
Demokratie | Bildung | Prävention



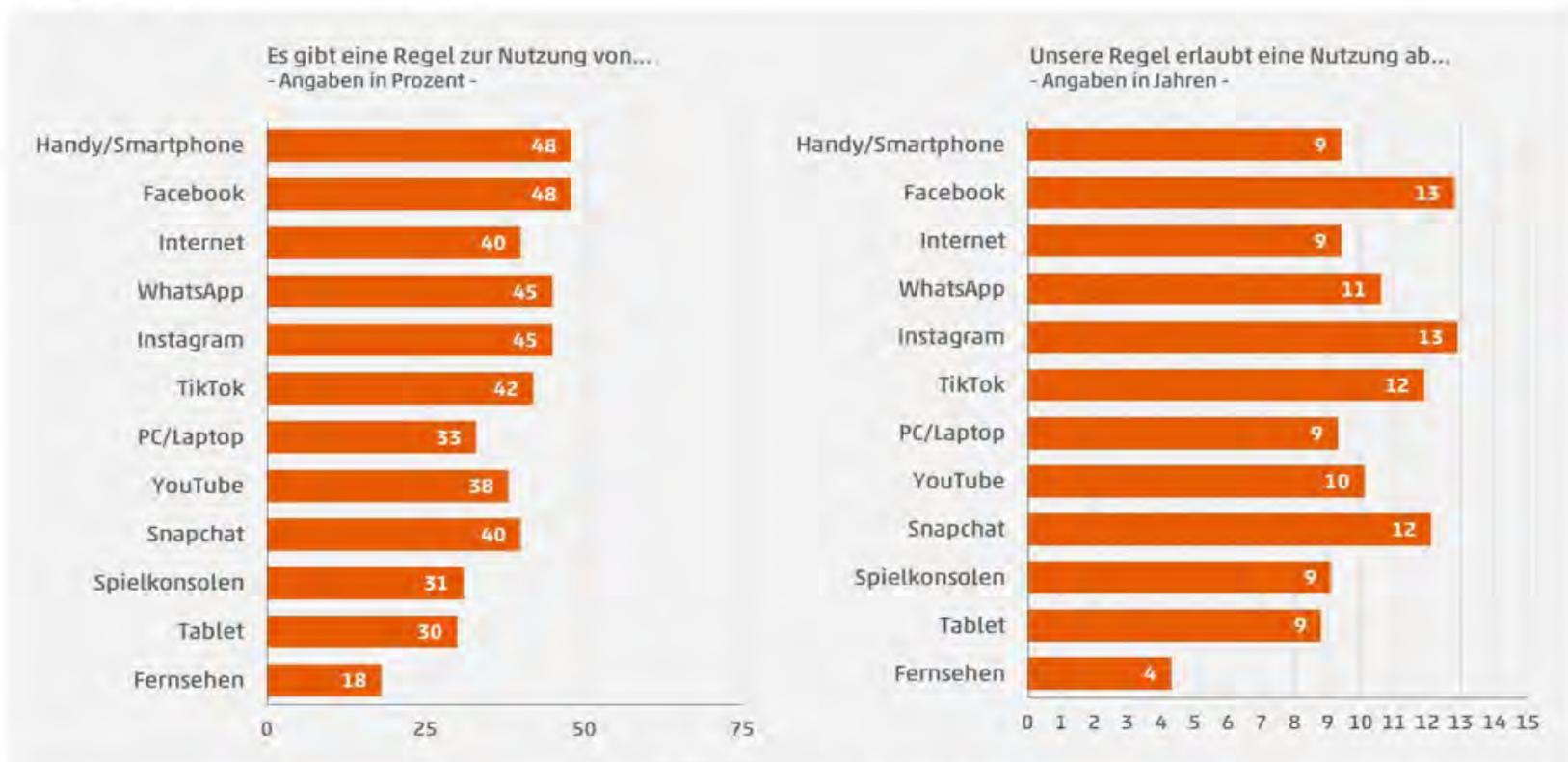
Neue Herausforderungen

Konzepte und Materialien für eine angemessene erzieherische Begleitung unserer Kinder und Jugendlichen in der digitalen Welt

Elterliche Medienerziehung (MPFS 2023)

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

- Angaben Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, links: Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219, rechts: Angaben in Jahren, Basis: Haupterzieher*innen, bei denen es jeweils Regeln gibt

Praktizierte Medienerziehung (Hasebrink et al. 2019)

Aktive Begleitung und Unterstützung

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

Restriktiver Umgang mit Internetnutzung

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

Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!

Praktizierte Medienerziehung (Hasebrink et al. 2019)

Einsatz technischer Hilfsmittel

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

Monitoring und Überwachung

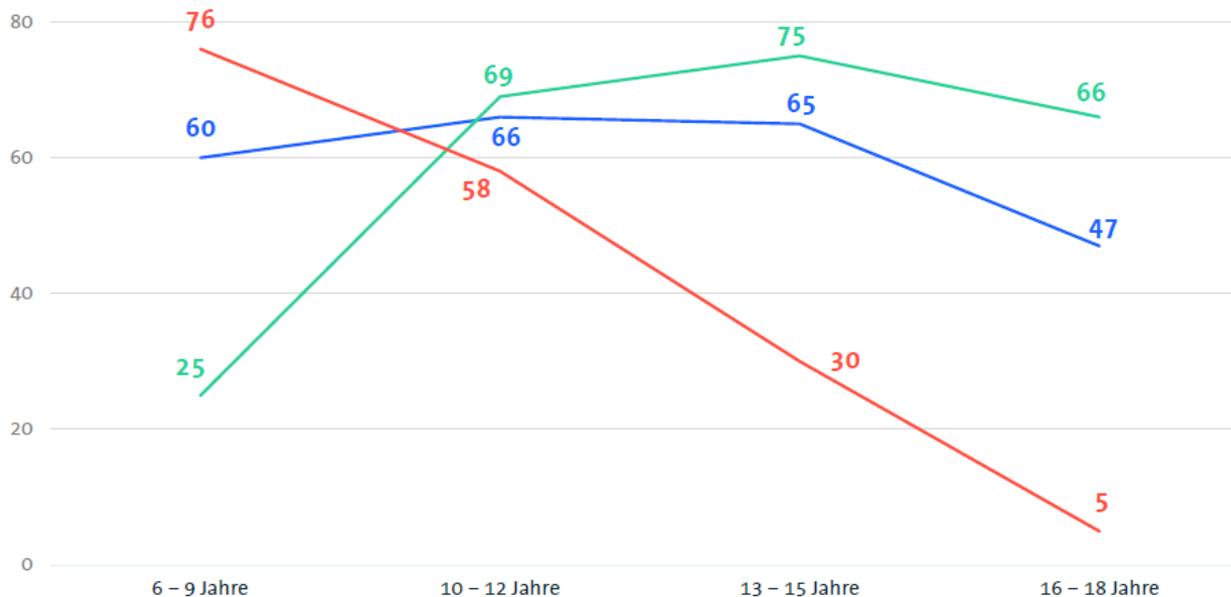
- Geräte/Programme die anzeigen, wo mein Kind ist (16 %), die überwachen, welche Webseiten/Apps das Kind nutzt (14 %) oder die benachrichtigen, wenn Kind Inhalte kaufen will (12 %)

Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!

Autonomien bei Onlinezugang (Rohleder 2022)

Kontrolle durch Eltern nimmt mit Alter stark ab

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

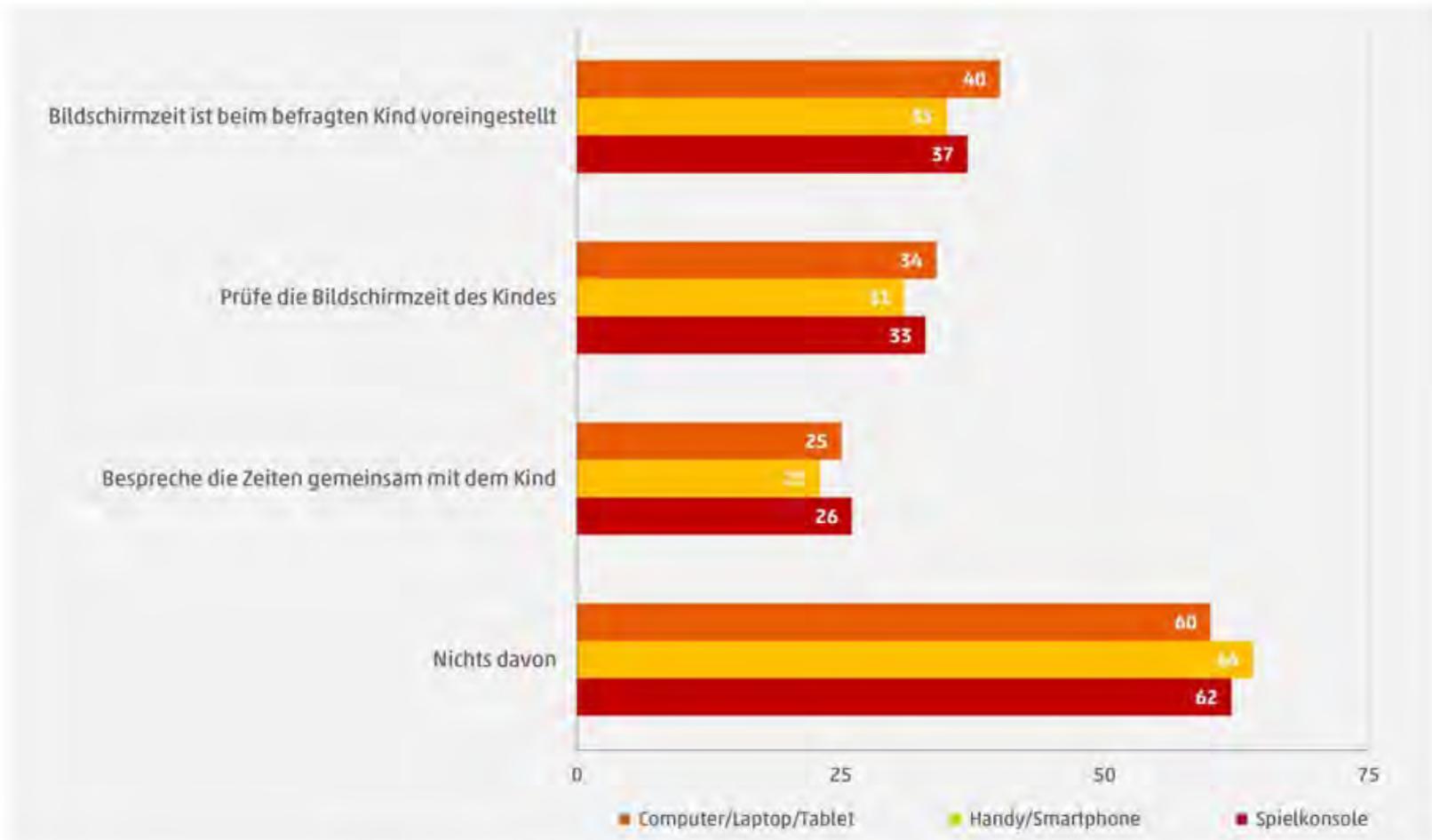


- Meine Eltern bitten mich, nicht zu viel **Privates zu posten.**
- Meine Eltern erklären mir, **was online erlaubt** ist und was nicht.
- Ich darf nur eine **bestimmte Zeit online** sein.

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

bitkom

Kontrolle der Bildschirmzeiten (MPFS 2023a)



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, die jeweilige Geräte im Haushalt haben

Eigene Prüfung (MPFS 2023b)

Prüfung tägliche Bildschirmzeit am Smartphone: Bekanntheit und Nutzung

Ich nutze die Funktion, die eigene tägliche Bildschirmzeit am Smartphone anzusehen...

Kenne diese Funktion nicht

23

Nutze diese Funktion nicht

33

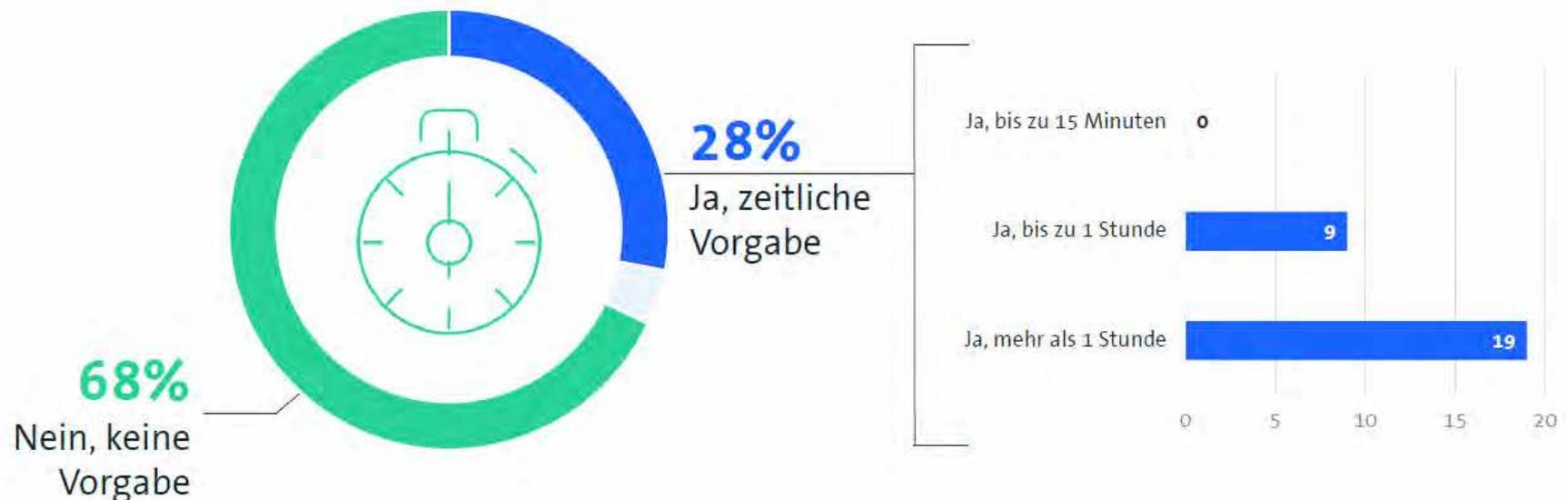
Nutze diese Funktion

43

Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Zeitliche Vorgaben? (Rohleder 2022)

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



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

bitkom

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

Zunehmende Bedeutung in (fast) allen Familien

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

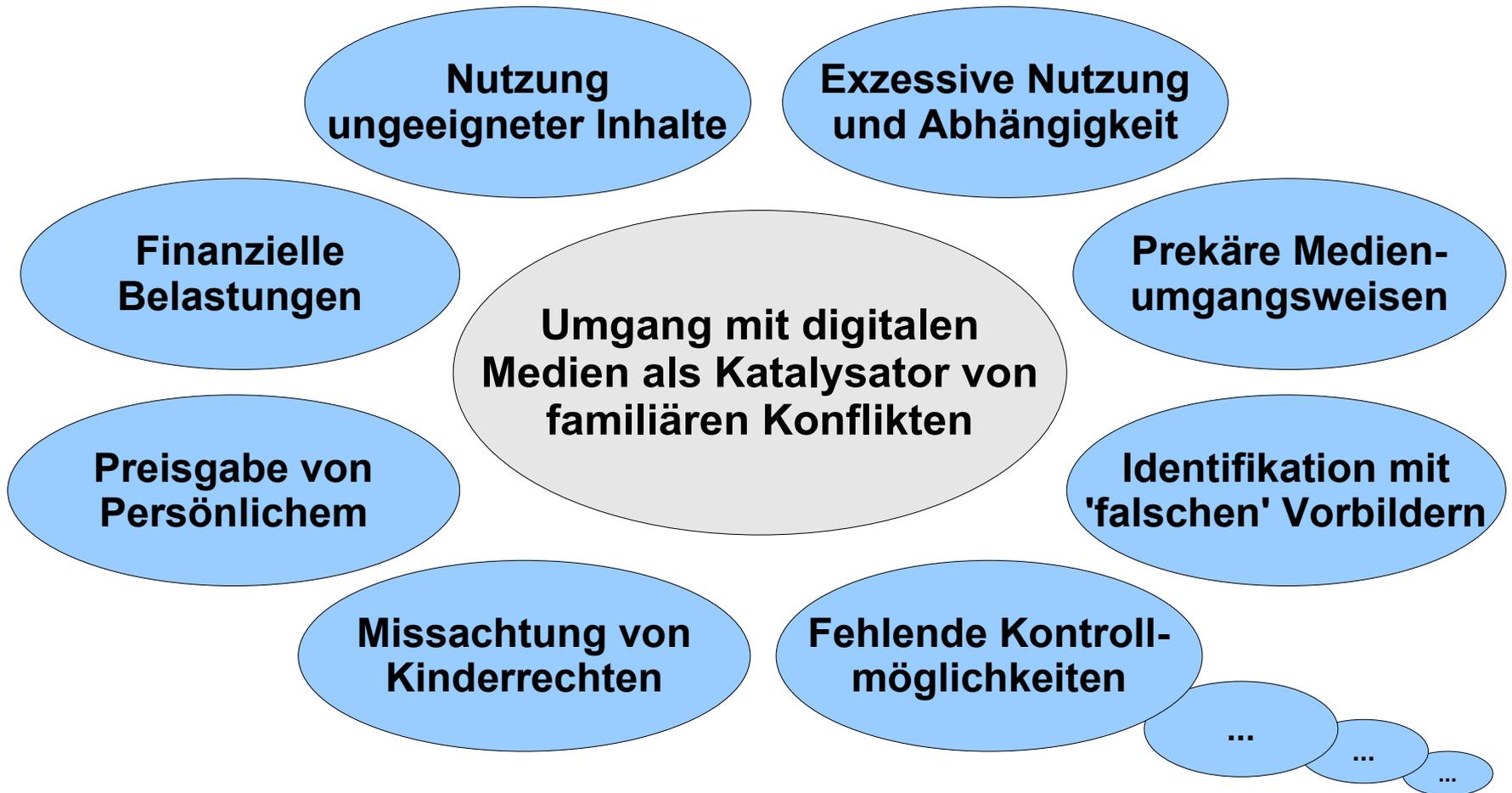
Umgang mit digitalen Medien nur 'ein' Problem

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

Besondere Herausforderung und Belastung

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

Konfliktpotenziale (Wagner et al. 2016)



Im Zusammenhang sehen...

Unwissenheit, Unsicherheit, Unverständnis (Lampert 2011)

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

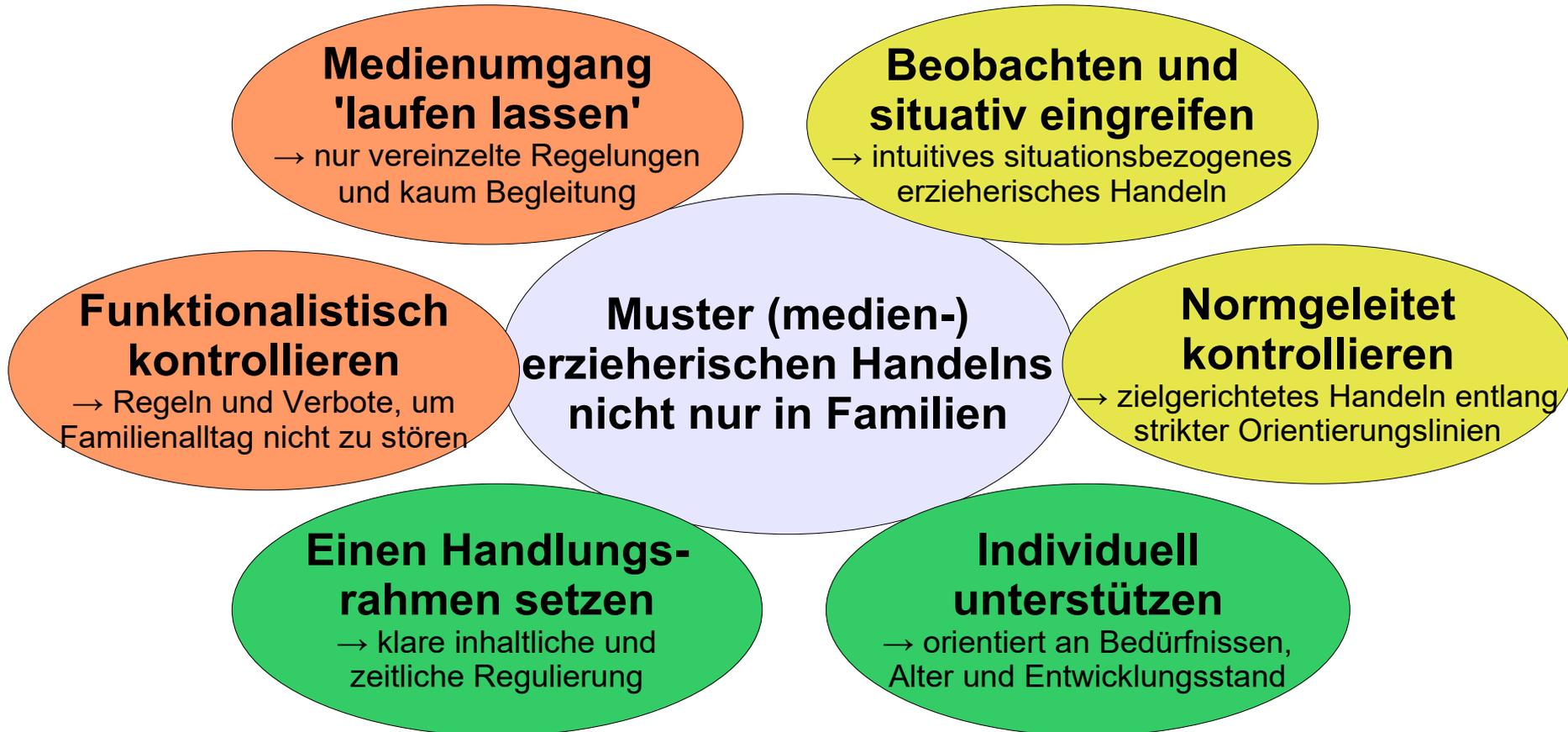
Negative Folgen exzessiver Nutzung (Wölfing 2011)

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

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

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

Erziehungskonzepte (Eggert et al. 2013, Eggert 2019)



Medienerziehung (Eggert et al. 2021)



Medienerziehung (Eggert et al. 2021)

Haltung zu digitalen Medien / restriktive Medienerziehung	offen	ambivalent	ablehnend
viel Kontrolle in der Medienerziehung	Die Unterstützenden TYP 1	Die Anspruchsvollen TYP 3	Die Überzeugten TYP 5
wenig Kontrolle in der Medienerziehung	Die Flexiblen Typ 2	Die Zwiespaltenen Typ 4	Die Verunsicherten TYP 6

Hilfsmittel zur Erziehung

Mediennutzungsvertrag



Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag



Neuen Vertrag öffnen

Bestehenden Vertrag öffnen

www.mediennutzungsvertrag.de

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

Allgemeine Regeln



Regeln

▼ Informieren und austauschen

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

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 

> Verhalten gegenüber anderen

> Verhalten gegenüber anderen

> Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

> Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

> Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

> Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

> Erst fragen, dann einschalten

> Gerechte Nutzung der Familiengeräte

> Sorgsamer Umgang mit Geräten



Orientierung an Altersfreigaben

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

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

Sicherheit technisch?

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

- **Sicherheitseinstellungen bei Smartphones** → PIN-Schutz, Kindersicherung, Inhaltsfilter
- **Schutzeinstellungen beim WLAN** → ggf. Gastzugang für Kinder, zeitliche Begrenzung für Endgeräte, Inhaltsfilter
- **Altersdifferenzierte Zugänge bei Streamingdiensten** → Netflix, Disney+ & Co. mit Jugendschutz-PIN sicher nutzen
- **Drittanbietersperre einrichten** → je nach Anbieter online in den Einstellungen („meine Verträge“ etc.)
- Google **Family Link App** → Apps verwalten, Bildschirmzeiten begrenzen, Standort ...

Sicherheit technisch?



Medien kindersicher

Ihr Portal zum technischen Jugendmedienschutz

Medien-kindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihres Kindes.

Als Besonderheit bieten wir Ihnen mit unserem [Medien-kindersicher-Besitzertoken](#) die Möglichkeit sich auf der Grundlage des Alters Ihres Kindes und den von ihm genutzten Geräten und Diensten eine maßgeschneiderte Schutzlösung zu erstellen.

Wählen Sie Anleitungen zu den Geräten, Diensten und Apps Ihres Kindes

GERÄT 1 SYSTEM 2 ANWENDUNG/DIENST 3

 Smartphone, Tablet	 Computer, Laptop	 Router
 Spielekonsole	 Smart-TV	 Sprechassistent

Hilfsmittel zu Erziehung

Über uns | Service

 **SCHAU HIN**

Suche | ☰

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

INTERESSANTE ARTIKEL



Kreativmodus für Fortnite:
Was sollten Eltern wissen?



Wieviel ist gut für dich? Feste
Medienzeiten vereinbaren



TikTok: Mehr Sicherheit für
Kinder



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



AKTUELLE THEMEN

Soziale Netzwerke



Medienzeiten



Smartphone & Tablet



Games

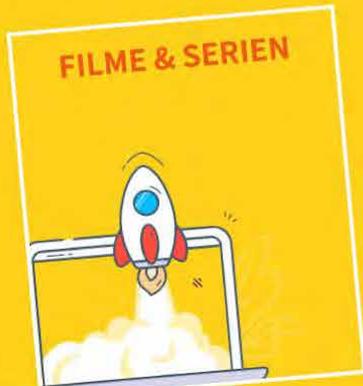


Quiz für Eltern: Wissensstand

← ZURÜCK

! SCHAU
HIN

THEMEN



https://medienquiz.schau-hin.info/Quizzes_1

Hilfsmittel zur Erziehung



Internetguide für Eltern

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



[Guided Tour](#)

[Lebensphasen](#)

[Medienwelten](#)

[Medien in der Familie](#)

[Sie fragen – Wir antworten](#)

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

[Unsere Angebote](#)



Guided Tour

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



Vor(!) den Zugängen in die digitale Welt!

für Kinder

für Lehrkräfte

für Eltern



Wonach suchst du?



Text anhören



Lernmodule

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

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet



Unterwegs im Internet – so geht's!



Suchen und Finden im Internet



So funktioniert das Internet – die Technik



Mobil im Internet – Tablets und Smartphones



Surftipps

Hinweis für Lehrer

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

[zu den Unterrichtsmaterialien der Lernmodule](#)

Lernmodule: Funktioniert etwas nicht?

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



Kinder im Internet

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

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



klicksafe beantwortet Elternfragen



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

Materialien und Linktipps für Eltern



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

Gute Internetseiten und Apps für Kinder



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



FLIMMO sieht fern

FLIMMO hilft durchblicken

Übers Fernsehen hinaus

Über FLIMMO

Presse & Kooperationen

Mein FLIMMO

Login

Highlights der Woche



● Asterix der Gallier

SuperRTL, 05. März 2021, 20:15

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



Sendungen oder andere Inhalte suchen



Merkzettel

Aktuelles TV-Programm

Sendungsarchiv



Computerspiele gehen jeden was an!

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

Für Heranwachsende: Sich Selbst stärken!



Medienkompetenz für alle!



SUCHBEGRIFF EINGEBEN



ÖFFENTLICHKEITSARBEIT ▾ TECHNIK APPS UND TOOLS ▾ SOCIAL MEDIA ▾ MEDIENBILDUNG ▾ MEDIENTIPPS ▾ SEMINARE ▾ ÜBER UNS ▾



06. Februar 2023

Digital Detox – auf digitalem Entzug: Auszeit vom Smartphone

Ihr Smartphone bestimmt Ihren Alltag? Mit „Digital Detox“ und ein paar einfachen Tricks können Sie mediale Stressfaktoren reduzieren.



02. Februar 2023

Unser Film-Tipp zum Safer Internet Day 2023 : Follower

Hand aufs Herz, wie sorglos gehen Sie online mit Ihren Daten um? In unserem Kurzspielfilmtipp Follower wird diese Sorglosigkeit der Protagonistin Clara beim Babysitten zum Verhängnis.



30. Januar 2023

KI: Künstliche Intelligenz – Eine Gefahr für die Medienkompetenz?

Mit dem neuen Chatbot ChatGPT liegt die KI im Internet erneut im Trend. Längst wird Künstliche Intelligenz als nächster Schritt der Digitalisierung gefeiert. Doch welche Auswirkungen hat das auf die Medienkompetenz? Wir sind der Frage nachgegangen

Juuuport: Jugendberatung



ANTWORT ABRUFEN

BERATUNG

MAGAZIN

ONLINE-SEMINARE

MESSENGER-BERATUNG

EURE FRAGEN

INFOMATERIAL

Hilfe bei Cybermobbing, WhatsApp-Stress & Co.
Online-Beratung von jungen Leuten für junge Leute

WIR BERATEN DICH AUF [JUUPORT.DE](https://www.juuuport.de)

UND HIER ÜBER [WHATSAPP](#) 

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

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

1. Recht auf Zugang und Teilhabe

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

2. Recht auf Sicherheit und Schutz

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

3. Recht auf Bildung und Förderung

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

Intelligentes Risikomanagement als zentrale Aufgabe

Erstarkte digitale Rechte www.kinderrechte.digital



Kinderrechte.
digital



EINSTIEG

FOKUS

HINTERGRUND

AKTUELLES

PROJEKT



Kinderrechte und das europäische Gesetz über Digitale Dienste

[Weiterlesen](#)



EINSTIEG

Lernen Sie das Thema Kinderschutz



FOKUS

Hier finden Sie aktuelle Beiträge und



HINTERGRUND

Für die Vertiefung finden Sie hier

Danke für Aufmerksamkeit!

Literatur

- Beitzinger, F. / Leest, U. / Süss, D. (2022):** Cyberlife IV. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Karlsruhe. [[LINK](#)]
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim u.a.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Gebel, C. / Lauber, A. / Materna, G. / Müller, R. / Schober, M. / Stecher, S. (2022):** Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Bonn.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlitz, M. (2017):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Berlin.
- Council of Europe (2019):** Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Empfehlung CM/Rec(2018)7 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten. Berlin.
- DAK (2020) (Hrsg.):** Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. Hamburg. [[LINK](#)]
- DAK-Gesundheit (2023):** Mediensucht in Zeiten der Pandemie. DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? Hamburg. [[LINK](#)]
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4, S. 195-199.
- Eggert, S. (2019):** Familiäre Medienerziehung in der Welt digitaler Medien: Ansprüche, Handlungsmuster und Unterstützungsbedarf von Eltern. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart, S. 105-118.
- Eggert, S. / Oberlinner, A. / Pfaff-Rüdiger, S. / Drexl, A. (2021):** FAMILIE DIGITAL GESTALTEN. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München. [[LINK](#)]
- Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin, S. 141-219.
- Erkens, C. / Scharmanski, S. / Heßling, A. (2021):** Sexualisierte Gewalt in der Erfahrung Jugendlicher: Ergebnisse einer repräsentativen Befragung. In: Bundesgesundheitsblatt, Jg. 64, Heft 11, S. 1382-1390. [[LINK](#)]
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2016):** Einführung in die medienpädagogische Praxis und Forschung. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld der Medien. Weinheim u.a.
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2015):** Medienbildung. In: Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hrsg.), Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Erfurt, S. 299-323.
- Frantz, A. / Hajok, D. / Lauber, A. (2017):** Wenn Eltern Bilder ihrer Kinder online stellen. In: merz – medien + erziehung, Jg. 61, Heft 3, S. 66-71.
- Gebel, C. / Lampert, C. / Brüggen, N. / Dreyer, S. / Lauber, A. / Thiel, K. (2022):** Jugendmedienschutzindex 2022. Der Umgang mit online bezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern. Berlin. [[LINK](#)]
- Gebel, C. / Brüggen, N. / Hasebrink, U. / Lauber, A. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Rechlitz, M. (2018):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften. Berlin.
- Hajok, D. (2022):** Sexualisiertes Austauschhandeln Heranwachsender und sexuelle Gewalt im Netz. In: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) (Hrsg.), Sexualisierte Gewalt an Kindern und Jugendlichen mittels digitaler Medien. Berlin: BAJ. [in Druck]
- Hajok, D. (2021a):** Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät... Zunehmende Verbreitung einer Medienabhängigkeit unter Jugendlichen. In: EJ – Evangelische Jugendhilfe, Jg. 98, H. 3, S. 208-214.
- Hajok, D. (2021b):** Standards der Digitalisierung und medienpädagogischen Arbeit in Jugendhilfeeinrichtungen: Eine Checkliste. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 34, Schutz und Qualität in den Erziehungshilfen – Definition, Status quo und Weiterentwicklung von Standards, S. 148-150.
- Hajok, D. (2020a):** Heranwachsende im Ausnahmezustand. Homeschooling, verändertes Zusammenleben und Medienumgang in Corona-Zeiten. In: tv diskurs, Jg. 24, Heft 3, S. 10-13.
- Hajok, D. (2020b):** Teilhabe, Schutz und Förderung auch in der digitalen Welt. Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention als Ausgangspunkt. In: KJug, Jg. 65, Heft 3, S. 101-104.
- Hajok, D. (2019a):** Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft: Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld digitaler Medien. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 24, „analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien“, S. 8-35.
- Hajok, D. (2019b):** Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein? In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 23, Heft 1, S. 13-15.
- Hajok, D. (2019c):** Medienerziehung als Thema von Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Stuttgart.
- Hajok, D. (2019d):** Herausforderungen für die Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen: Pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 24, „analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien“, S. 36-61.
- Hajok, D. (2018a):** Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.

Literatur

- Hajok, D. (2018b):** Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus. In: JMS-Report, Jg. 41, Heft 2, S. 2-6.
- Hajok, D. (2017):** Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Köln, S. 89-110.
- Hajok, D. (2013):** Pornografie und andere explizite Darstellungen von Sexualität: Regelungen, Angebotsentwicklungen, veränderte Zugänge Jugendlicher... In: BPJM-Aktuell, Jg. 21, Heft 4, S. 4-17.
- Hajok, D. / Kittelmann, Z. / Roloff, P. (2022):** Verherrlichung von Essstörungen im Social Web: Pro-Ana, Pro-Mia und der Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 4, S. 2-6.
- Hajok, D. / Kniazev, N. / Le, T.H.N. / Lindner, S. (2022):** Social Media als Katalysator oder Ausweg aus der Krise? Einflüsse von Instagram auf die psychische Gesundheit Jugendlicher. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 2, S. 2-6. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München, S. 99-110.
- Hajok, D. / Melber, A. / Otto, A. (2022):** Kidfluencer*innen – zwischen Kinderzimmer, Kamera und Kooperationen. In: mediendiskurs.online [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. / Siebert, P. / Engling, U. (2019):** Digital Na(t)ives. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung und Konsequenzen für den präventiven Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 42, H. 1, S. 2-5.
- Hajok, D. & Wiese, A. (2022):** Politische Sozialisation Jugendlicher in Zeiten von TikTok. In: mediendiskurs, Jg. 26, Heft 4, S. 16-21. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Wüstefeld, L. (2020):** Momblogs auf Instagram. Gepostete Kinderfotos und darauf bezogene Kommentare. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019):** Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg.
- IfD-Allensbach (2021):** Lernen in Zeiten von Corona. Ergebnisse einer Befragung von Schülern und Eltern von Kindern der Klassenstufen 5 bis 10 im Frühjahr 2021. Bonn. [\[LINK\]](#)
- Jugendschutz.net (2023):** Sexuell belästigende Kommunikation in Social Media. Report. Mainz. [\[LINK\]](#)
- Jugendschutz.net (2022):** Jugendschutz im Internet. Risiken und Handlungsbedarf. Bericht 2021. Mainz. [\[LINK\]](#)
- KIMMo (2023):** Kinder Medien Monitor 2022. Berichtsband. [\[LINK\]](#)
- Kindler, H. & Derr, R. (2018):** Prävention von sexueller Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Fortschritte, gegenwärtiger Stand und Perspektiven. In: BZgA-Forum, Heft 2-2018, S. 3-13.
- Krappmann, L. (1969):** Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart.
- Lauber, A. & Hajok, D. (2013):** Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 277-286.
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2022/21):** Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 1./2. Befragungswelle 2021/2022. Hamburg. [\[LINK\]](#)
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2023a):** KIM-Studie 2022. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. [\[LINK\]](#)
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2023b):** JIM-Studie 2023. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [\[LINK\]](#)
- vom Orde, H. & Durner, A. (2023a):** Grunddaten Kinder und Medien 2023. Zusammengestellt aus aktuellen Befragungen und Studien. München. [\[LINK\]](#)
- vom Orde, H. & Durner, A. (2023b):** Grunddaten Jugend und Medien 2023. Zusammengestellt aus verschiedenen deutschen Erhebungen und Studien. München. [\[LINK\]](#)
- Orth, B. & Merkel, C. (2020):** Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland. 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln. [\[LINK\]](#)
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz, S. 57-70.
- Rohleder, B. (2022):** Kinder- & Jugendstudie 2022. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Rüdiger, T.-G. (2019):** Braucht der Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet eine digitale Generalprävention? KJug – Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, Jg. 64, Heft 2, S. 56–61.
- Rüdiger, T.-G. (2012):** Cybergrooming in virtuellen Welten – Chancen für Sexualtäter? In: Deutsche Polizei, Jg. 61, Heft 2, S. 29-35.
- Süss, D. / Lampert, C. / Trültzsch-Wijnen, C.W. (2018):** Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden.
- Theunert, H. (2015):** Medienaneignung und Medienkompetenz in der Kindheit. In: F. von Gross / D.M. Meister / U. Sander (Hrsg.), Medienpädagogik – ein Überblick. Weinheim, S. 136-163.
- Thiel, K. / Lampert, C. (2023):** Wahrnehmung, Bewertung und Bewältigung belastender Online-Erfahrungen von Jugendlichen: Eine qualitative Studie im Rahmen des Projekts "SIKID - Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt". Hamburg. [\[LINK\]](#)
- Thomasius, R. (2021):** Mediensucht während der Corona-Pandemie. Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg. [\[LINK\]](#)
- Wagner, U. / Eggert, S. / Schubert, G. (2016):** MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München. [\[LINK\]](#)
- Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 159-167.
- Wölfling, K. / Brand, M. / Klimmt, C. / Krämer, N. / Löber, S. / Müller, A. / te Wildt, B. (2015):** Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Ambulanz für Spielsucht: Uni Mainz.