Deutsches Jugendinstitut

Forschungsüberblick

Thorsten Naab

Forschungsperspektiven zu Mediennutzung, Medienbildung und Herausforderungen bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland

Forschung zu Kindern, Jugendlichen und Familien an der Schnittstelle von Wissenschaft, Politik und Fachpraxis

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist eines der größten sozialwissenschaftlichen Forschungsinstitute Europas. Seit 60 Jahren erforscht es die Lebenslagen von Kindern, Jugendlichen und Familien, berät Bund, Länder und Gemeinden und liefert wichtige Impulse für die Fachpraxis.

Aktuell sind an den beiden Standorten München und Halle (Saale) etwa 470 Beschäftigte tätig, darunter rund 280 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler.

Finanziert wird das DJI überwiegend aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und den Bundesländern. Weitere Zuwendungen erhält es im Rahmen von Projektförderungen u.a. vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), der Europäischen Kommission, Stiftungen und anderen Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Impressum

© XXX Deutsches Jugendinstitut e.V.

Deutsches Jugendinstitut
Nockherstraße 2
81541 München

Datum der Veröffentlichung Februar 2025
ISBN: 978-3-86379-565-8
DOI: 10.36189/DJI20257

Deutsches Jugendinstitut
Außenstelle Halle
Franckeplatz 1, Haus 12/13
06110 Halle

Ansprechpartner:
Thorsten, Naab
Telefon +49 89 62306-558
E-Mail **naab@dji.de**

Inhalt

1	Zusammenfassung		5
2	Einleitung		6
3	Mediennutzung		8
	3.1	Medienausstattung von Kindern und Jugendlichen	8
	3.2	Nutzungshäufigkeit	9
	3.3	Dauer der Mediennutzung	11
	3.4	Nutzungsräume und -situationen	13
	3.5	Inhalte	15
4	Medienbildung und Medienkompetenzförderung		18
	4.1	Elterliche Medienbildung und -erziehung	18
	4.2	Medien in Kita und Schule	22
5	Herausforderungen		24
	5.1	Verwendung von (persönlichen) Daten	25
	5.1.1	Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten	25
	5.1.2	Profilbildung und -auswertung	26
	5.2	Problematisches Nutzungsverhalten	27
	5.2.1	Internet- und Mediensucht	27
	5.2.2	Fear of missing out	28
	5.3	Problematische Inhalte	28
	5.3.1	Gewalthaltige Inhalte	28
	5.3.2	Hate Speech	29
	5.3.3	Extremistische Inhalte	30
	5.3.4	Desinformation	31
	5.4	Interaktionsrisiken	32
	5.4.1	Cybermobbing	32
6	Literatur		36
7	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis		41

1 Zusammenfassung

Die vorliegende Zusammenfassung des Forschungsstands zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen in Deutschland gibt einen Überblicküber die Rolle digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Dabei wird in drei zentrale Perspektiven unterschieden:

Mediennutzungsverhalten: Medienbesitz und -konsum sind in nahezu allen Familien allgegenwärtig. Über Smartphones können Kinder und Jugendliche im Sinne eines „Universalmediums“ nahezu alle Medienangebote erschließen. Während Kleinkinder bis fünf Jahre digitale Medien vor allem unter Aufsicht nutzen, sind Kinder ab dem Grundschulalter zunehmend unbegleitet in der Mediennutzung. Die Studienreihen des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest verdeutlichen, dass die Nutzungsdauer mit dem Alter stark ansteigt. Jugendliche verbringen täglich durchschnittlich bis zu sieben Stunden mit verschiedenen Medienformaten, wobei die Pandemie diese Intensität noch verstärkte.

Medienbildung und Medienkompetenzförderung: Eltern und Schulen spielen eine entscheidende Rolle in der Förderung eines reflektierten Medienkonsums. Das Konzept der "elterlichen Medienerziehung" umfasst Strategien wie das Setzen von Regeln zur Nutzungsdauer, eine aktive Begleitung der Mediennutzung, die Schaffung gemeinsamer Nutzungssituationen sowie die technische Kontrolle. Forschungsarbeiten zeigen, dass eine höhere Medienkompetenz der Eltern eine bessere und differenziertere Gestaltung der Medienerziehung ihrer Kinder bedingt. Neben den Eltern bieten Schulen ebenfalls Strukturen, um digitale Kompetenzen zu fördern. Allerdings liegt die Priorität bei Jüngeren oft auf traditionellen Lernmaterialien, während digitale Medien vermehrt im Schulalltag der Älteren zum Einsatz kommen, z.B. für Recherchen und Lernprogramme. Die Entwicklung integrierter digitaler Lehr-Lern-Umwelten und Materialien findet kaum statt.

Herausforderungen: Ausgehend vom Gefahrenatlas der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften zeigt sich, dass Kinder und Jugendliche zahlreichen Herausforderungen wie Risiken mit Bezug zur Verwendung von (persönlichen) Daten, problematisches Nutzungsverhalten, problematische Inhalte sowie Interaktionsrisiken ausgesetzt sind.

Insgesamt legt der Forschungsstand eine Verstärkung der medienpädagogischen Maßnahmen durch Eltern und Bildungseinrichtungen sowie strengere Regulierungen zum Schutz der jungen Generation nahe.

2 Einleitung

Die Medienlandschaft hat sich in den vergangenen Jahrzehnten nicht nur tiefgreifend verändert, digitale Medien sind aus der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. In nahezu jeder Familie sind eine Vielzahl von Mediengeräten verfügbar (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, 2023b, 2023a), die von Kindern und Jugendlichen potenziell genutzt werden können, darunter Fernsehen, soziale Medien und digitale Plattformen. Dementsprechend verwundert es nicht, dass die ARD-ZDF-Medienstudie 2024 für die Altersgruppe der 14- bis 19-Jährigen eine durchschnittliche Gesamtnutzungsdauer von fünf Stunden und 37 Minuten ausweist, wobei ein erheblicher Teil davon auf internetbasierte Dienste entfällt (Gonser 2024).

Darüber hinaus spielen Medien eine wichtige Rolle bei der Konstruktion von Familie (Zerle-Elsäßer u.a. 2021) sowie der Organisation des Familienalltags (Eggert u.a. 2021). Hierbei ist insbesondere auf die Bedeutung des Smartphones zur Abstimmung und Koordination von Eltern über anstehende Care-Arbeiten sowie die Abstimmung zwischen Familienmitgliedern hinsichtlich gemeinsamer Aktivitäten hinzuweisen (ebd.). Auch mit Blick auf die geographische Entankerung bzw. die Mobilität von Familien bzw. einzelner Familienmitglieder sind Medien von Bedeutung. Durch Onlinemedien oder mobile Endgeräte können die Folgen einer Trennung der Eltern (Wendt 2021) oder die Auswirkungen von (Arbeits-)Migration abgemildert werden, indem der Kontakt zu getrenntlebenden Familienmitgliedern oder Freunden ermöglicht oder dessen Aufrechterhaltung unterstützt wird (Brüggen u.a. 2019, S. 24).

Allerdings kann die intensive Prägung des familialen Alltags durch Medien und insbesondere eine hohe Nutzungsintensität auch negative Einflüsse auf das Verhalten, die Gesundheit und das Wohlbefinden junger Menschen haben. Prominent wird in Forschungsarbeiten beispielsweise der Zusammenhang zwischen der intensiven Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte und aggressivem Verhalten diskutiert (z.B. Li 2023). Bei einer intensiven Nutzung kann die Prävalenz von Gewalt in Medienangeboten zu einer Desensibilisierung führen, die die Verhaltens- und kognitive Kontrolle der Kinder im Laufe der Zeit verringert. Dies kann sich in realen Situationen manifestieren, in denen Kinder als erlernte Reaktion auf Konflikte oder Frustration aggressive Tendenzen zeigen können.

Mit Blick auf das Gesundheitsverhalten weisen Forschende, wie bspw. Adriana Modrzejewska u.a. (2022) darauf hin, dass Kinder und Jugendliche anfällig für die Einflüsse sozialer Medien sind, die ihr Körperbild und ihr Essverhalten prägen. Die Inhalte, die Kinder konsumieren, insbesondere Medien mit Bezug zu Lebensmitteln, können ihre Ernährungsentscheidungen und -präferenzen erheblich beeinflussen. So kann ein ungesundes Lebensmittelmarketing über soziale Medien zu schlechten Ernährungsgewohnheiten bei Kindern führen und dadurch zur Adipositas-Epidemie beitragen (Smit u.a. 2019).

In der Forschung wird deshalb sowohl die Notwendigkeit einer sorgfältigen Regulierung der Angebote für Zwei- bis 17-Jährige sowie deren Mediennutzungsverhalten als auch die Stärkung von Kompetenzen im Umgang mit Medien betont, um positive Effekte des Mediengebrauchs zu fördern und negative Folgen zu verhindern oder abzumildern (Naab/Wendt/Langmeyer-Tornier 2024; Nimrod/Elias/Lemish 2019).

Vor diesem Hintergrund fasst der vorliegende Text zentrale Studien zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Deutschland zusammen, zeigt Befunde zur Medienkompetenzförderung auf und weist auf ausgewählte Problemfelder des Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen hin.

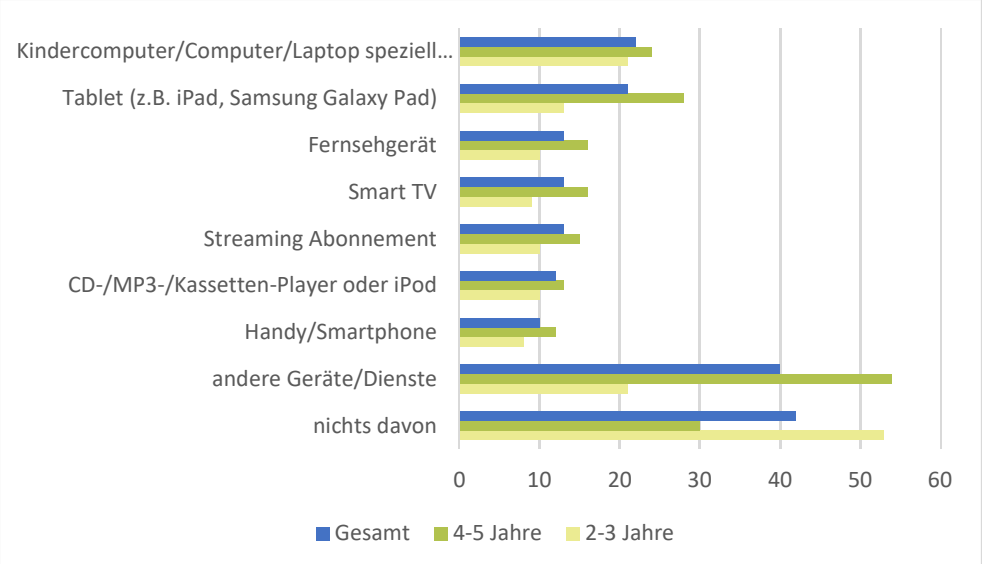
3 Mediennutzung

3.1 Medienausstattung von Kindern und Jugendlichen

Die Studienreihen des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs) geben seit Jahren einen Einblick in die Rolle von Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Im Rahmen der JIM-Studien werden dazu Jugendliche im Alter zwischen zwölf und neunzehn Jahren befragt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b). In der KIM-Studie geben Kinder im Alter zwischen 6 und 13-Jahren sowie deren primäre Erziehungsperson Auskunft zu ihrem Medienverhalten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a). Mit der miniKIM-Studienreihe adressiert der mpfs die Haupterziehungspersonen von Kindern im Alter 2 bis 5 Jahren (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024).

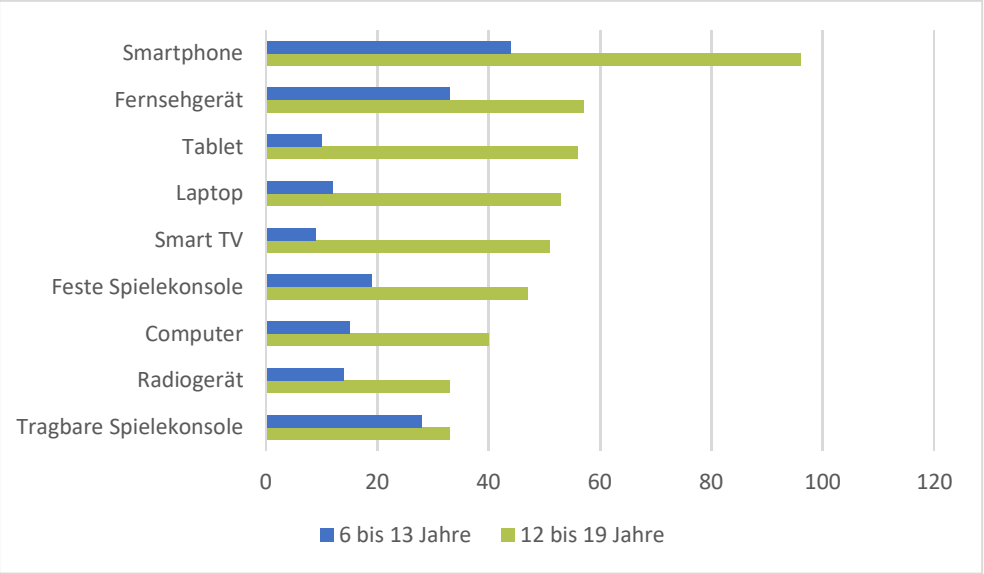
In der Zusammenfassung zeigen alle drei Studienreihen, dass Kinder und Jugendliche in Deutschland in einem stark von Medien geprägten Umfeld aufwachsen. Nahezu alle Haushalte besitzen Fernseher, Smartphones, Computer/Laptops und Internetzugang. In den meisten Familien wird dieses Repertoire durch digitale Dienste (wie bspw. Audio- und Video-Streaming) und weitere Endgeräte (z.B. Radios und Spielekonsolen) ergänzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 6, 2023b, S. 5, 2023a, S. 5). Während bei den Jüngsten der Zugang zu Mediengeräten weitgehend durch die Eltern reguliert wird und nur ein geringer Teil der Kinder eigene Geräte besitzt (siehe Abbildung 1), steigt dieser Anteil mit zunehmendem Alter. Dabei hat das Smartphone als „Universalmedium“, mit dem auf nahezu alle Medienangebote zugegriffen werden kann, einen besonderen Stellenwert.

Abb. 1: Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten 2023 (Angaben der Haupterzieher:innen)



Anmerkungen: Angaben in Prozent; Basis: n = 600; alle Haupterzieher:innen
Quelle: miniKIM-Studie 2023, eigene Darstellung

Abb. 2: Gerätebesitz Jugendlicher 2023 (Angaben der Kinder, JIM 2023) und Gerätebesitz Kinder 2022 (Angaben der Haupterzieher:innen, KIM 2023)



Anmerkungen: Angaben in Prozent; Basis 6 bis 13 Jahre: n = 1.219; alle Haupterzieher:innen; Basis 12 bis 19 Jahre: n = 1.200; alle Befragten
Quelle: JIM-Studie 2023, KIM-Studie 2022 eigene Darstellung

Bei den Jugendlichen ist der Besitz eines eigenen Smartphones die Regel. Insgesamt nimmt der Anteil an Kindern, die einen eigenen Fernseher oder eine Spielekonsole besitzen, mit steigendem Alter zu, während der Radiobesitz abnimmt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 8).

Bei den Sechs- bis Dreizehnjährigen besitzen bereits 44 % ein eigenes Smartphone (siehe Abbildung 2), wobei der Anteil mit steigendem Alter zunimmt. Besonders hervorzuheben ist dabei der starke Anstieg beim Smartphonebesitz bei den Zehn- bis Elfjährigen (58 %) im Vergleich zu den Acht- bis Neunjährigen (27 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 5). Anscheinend geht diese Zunahme mit dem Wechsel von der Primarstufe in die Sekundarstufe einher, eine Phase, die bei vielen Kindern durch längere Schulwege zur weiterführenden Schule sowie eine zunehmende Verselbstständigung gekennzeichnet ist.

3.2 Nutzungshäufigkeit

Die physische Präsenz von Medienangeboten spiegelt sich auch in der Nutzungshäufigkeit wider, wobei digitale Medienangebote mit steigendem Alter an Bedeutung im Freizeitmenü von Kindern und Jugendlichen gewinnen. Bei den Zwei- bis Fünfjährigen ist, neben dem Spielen (drinnen und draußen) sowie dem Malen, Basteln und Zeichnen, die Beschäftigung mit Büchern stark im Alltag verankert. 92 % bekommen mindestens einmal pro Woche vorgelesen oder schauen sich Bücher an (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 33). Das lineare Fernsehen wird von 14 % jeden oder fast jeden Tag und von 40 % einmal pro Woche genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 25). Zeitsouveräne Bewegtbildangebote, Angebote also, bei denen der Nutzungszeitpunkt nach

der Veröffentlichung frei gewählt werden kann, werden von 60 % der Kinder regelmäßig über kostenpflichtige Streamingdienste und von 50 % über kostenfreie Videoportale sowie von 45 % mindestens wöchentlich über Mediatheken, Websites oder Apps der Fernsehsender genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, 26ff.). Ein Teil der Zwei- bis Fünfjährigen nutzt bereits regelmäßig das Smartphone (20 % mindestens ein- bis mehrmals pro Woche), weitere 29 % nutzen es zumindest selten. Der Anteil der Kinder die bisher noch kein Smartphone genutzt haben liegt in dieser Altersgruppe bei 47 % (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 36). Ein ähnliches Bild zeigt sich hinsichtlich der Nutzungshäufigkeit von digitalen Spielen. Etwa jedes fünfte Kind spielt diese mindestens einmal in der Woche, 22 % der Kinder spielen seltener und 61 % nutzen keine digitalen Spiele (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 37). Der Umgang mit Computer, Laptop und Tablet ist in dieser Altersgruppe von untergeordneter Bedeutung. Nur 35 % der Kindergarten- und Vorschulkinder nutzen zumindest einmal pro Woche ein Tablet, 11 % einen Computer oder Laptop (Medienpädagogischer Forschungs-verbund Südwest 2024, S. 41).

Bei den in der KIM-Studie untersuchten Sechs- bis Dreizehnjährigen hat das Fernsehen das Buch unter den häufigsten Aktivitäten im Freizeitmenü abgelöst. In dieser Altersgruppe nutzen 92 % der Kinder dieses Medium mindestens einmal pro Woche. Die feste Verankerung im Alltag der Kinder zeigt sich hier am vergleichsweise hohen Anteil der Kinder, die täglich bzw. fast täglich fernsehen. Mit 67 % liegt der deutlich über anderen, nicht-medialen Tätigkeiten wie Spielen (drinnen: 47 %, draußen: 41 %) oder Freunde treffen (33 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 8). Etwa jeweils zwei Drittel der Sechs- bis Dreizehnjährigen hören regelmäßig Musik oder nutzen ein Handy/Smartphone, 60 % nutzen mindestens wöchentlich online angebotene Bewegtbildangebote oder spielen digitale Spiele (ebd.). Radiohören und Bücherlesen ist bei gut der Hälfte der Kinder mindestens einmal bis mehrmals die Woche als Aktivität von Bedeutung (ebd.). „Der stärkste Anstieg im Altersverlauf ist bei der Nutzung von Mobiltelefonen (6-7 Jahre: 28 %, 12-13 Jahre: 96 %) sowie bei der Internetnutzung (6-7 Jahre: 21 %, 12-13 Jahre: 92 %) zu sehen. Auch digitale Spiele, die Nutzung von Computer/Laptops und die online-basierte Bewegtbildnutzung nehmen mit steigendem Alter zu“ (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, 9f.).

Hinsichtlich der Medienbeschäftigung in der Freizeit spielen Smartphone, Internetnutzung und Musikhören die größte Rolle bei Jugendlichen im Alter von zwölf bis neunzehn Jahren. Nahezu alle Jugendlichen (98 %) nutzen das Smartphone täglich oder mehrmals pro Woche und sind etwa ebenso häufig im Internet (95 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 13). Die Nutzung von Social Media Angeboten ist bei Jugendlichen anscheinend eng mit der Smartphonenutzung verknüpft: Ab dem Alter von zwölf Jahren ist die Mehrheit der Jugendlichen täglich auf Social Media unterwegs. Von den Zwölf bis Dreizehnjährigen nutzen 78 % täglich Social Media, bei den Vierzehn- bis Fünfzehnjährigen sowie den Sechszehn- bis Achtzehnjährigen sind dies jeweils 94 % (Bitkom Research 2024, S. 14). Musikhören spielt ebenfalls eine große Rolle im Alltag von Jugendlichen. 90 % der Befragten hören mindestens mehrmals pro Woche Musik; das Radio wird von 58 % der Jugendlichen mit derselben Häufigkeit genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 13). Bei den Bewegtbildangeboten sind Videos

im Internet bedeutsamer als Fernsehsendungen (82 % vs. 76 %), gefolgt von Videostreamingangeboten (71 %) (ebd.). In diesem Zusammenhang zeigen die Daten der ARD-ZDF-Medienstudie, dass die Nutzung von zeitunabhängigen Bewegtbildangeboten im Zeitverlauf zugenommen hat, während die lineare Angebote bei dieser Altersgruppe an Bedeutung verlieren (Gonser 2024). Digitale Spiele werden von 72 % der Zwölf- bis Neunzehnjährigen regelmäßig gespielt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 13). Beim Lesen nutzen Jugendliche gedruckte Medien häufiger als das jeweils digitale Pendant. Ein gutes Drittel der Jugendlichen liest in ihrer Freizeit gedruckte Bücher (35 % Print vs. 10 % E-Books). Bei Zeitschriften (13 % gedruckt vs. 10 % digital) und Tageszeitungen (11 % gedruckt vs. 9 % digital) zeigt sich ein ähnliches Bild, wenngleich diese Medienangebote von Jugendlichen insgesamt weniger häufig genutzt werden (ebd.).

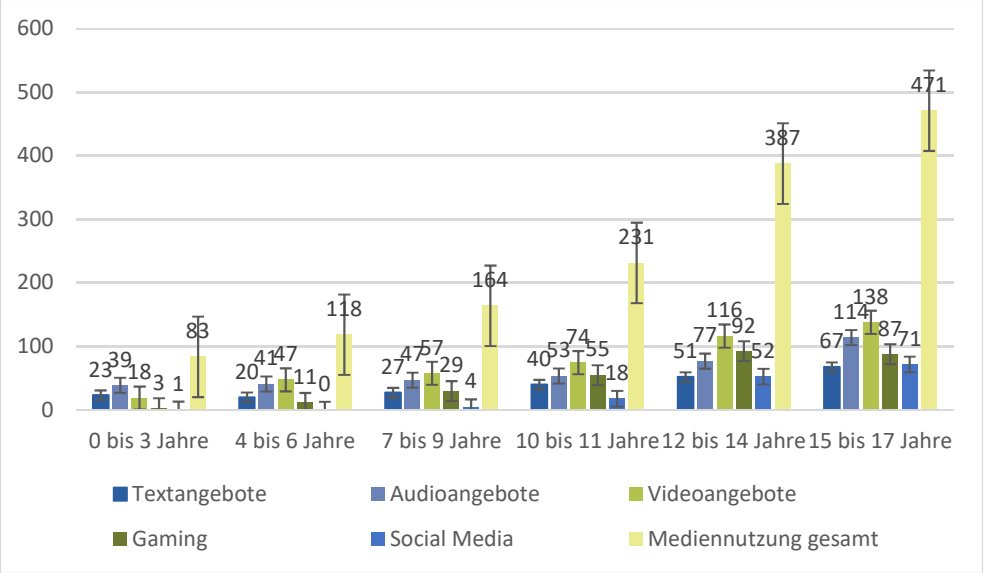
3.3 Dauer der Mediennutzung

Eng verbunden mit Häufigkeit der Mediennutzung ist die Dauer, die Heranwachsende mit Medienmedienangeboten verbringen. Diesbezüglich weist die ARD-ZDF-Medienstudie 2024 für die Vierzehn- bis 29-Jährigen eine durchschnittliche Nutzungszeit von zwei Stunden und 36 Minuten aus und liegt damit deutlich unter dem Bevölkerungsdurchschnitt von 3 Stunden und 14 Minuten (ARD/ZDF-Forschungskommission 2024, S. 18). Knapp 30 % der Zeit entfallen auf Videos und Livestreams bei Streamingdiensten, gefolgt von Videos auf Youtube (18 %) und Videos bzw. Stories auf Social Media (18 %) (ebd.). Das laufende, lineare Fernsehprogramm ist für Jugendliche und junge Erwachsene im Vergleich zur Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren von untergeordneter Bedeutung (ebd.). Ein ähnliches Bild zeigt sich mit Blick auf die Nutzung von Audioangeboten. Analog zur Bewegtbildnutzung liegt die durchschnittliche Nutzungsdauer der Vierzehn- bis 29-Jährigen mit 2 Stunden und 23 Minuten unter dem Bevölkerungsdurchschnitt (2 Stunden und 35 Minuten) (ARD/ZDF-Forschungskommission 2024, S. 34). Ebenfalls zeigt sich in den Daten im Vergleich zu den älteren Altersgruppen ein höherer Anteil an Streamingdienstnutzung (37 % vs. 15 % in der Gesamtbevölkerung) (ebd.). Mit Blick auf den Zugang zu diesen Angeboten wird an dieser Stelle auf die Bedeutung des Smartphones als Universalmedium hingewiesen, mit dem sich Jugendliche und junge Erwachsene anscheinend Audio- und Bewegtbildangebote zeit- und ortsunabhängig erschließen können (ARD/ZDF-Forschungskommission 2024, S. 61).

Während sich mithilfe der ARD-ZDF-Medienstudie die Mediennutzungsdauer von Jugendlichen und jungen Erwachsenen abbilden lässt, kann eine Auswertung der Daten des DJI-Surveys „Aufwachsen in Deutschland: Alltagswelten“ Auskunft über das Medienverhalten jüngerer Altersgruppen geben (siehe Abbildung 3). Die Daten zeigen hierbei, dass bereits die Jüngsten in einem erheblichen Umfang digitale Medien nutzen. Während Vier- bis Sechsjährigen in der Summe eine Stunde und 58 Minuten an einem durchschnittlichen Tag mit digitalen Medien verbringen, sind es bei Kindern im Alter von sieben bis neun Jahren bereits zwei Stunden und 44 Minuten. Zehn- und Elfjährige nutzen Medienangebote an einem durchschnittlichen Tag für drei Stunden und 51 Minuten. Im Alltag von Jugendlichen nehmen digitale Medien nochmals mehr Raum ein: Im Alter zwischen zwölf und vierzehn Jahren nutzen

Jugendliche die unterschiedlichen Medienangebote im Durchschnitt für 6 Stunden und 27 Minuten am Tag, bei den 15- bis 17-Jährigen liegt die durchschnittliche Nutzungsdauer bei 7 Stunden und 51 Minuten. Selbst wenn dabei zu berücksichtigen ist, dass ein Teil der Medienangebote zeitgleich genutzt werden, liegt die Nutzung deutlich über den allgemeinen Empfehlungen für ein gesundes Mediennutzungsverhalten (z.B. bei der vom BMSFJF geförderten Initiative (Projektbüro SCHAU HIN! o.J.).

Abb. 3: Durchschnittliche Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen bis 17 Jahre in Minuten nach Altersgruppe



Anmerkungen: N=462 bis 863; Selbstauskunft bei Kindern ab 12 Jahren; Auskunft eines Elternteils bei Kindern bis einschließlich 11 Jahren; Frage: Wie viel Zeit verbringt [Name des Kindes]/verbringst Du/verbringen Sie an einem durchschnittlichen Tag mit folgenden Medienangeboten? Bitte geben Sie/gib an, wie viele Stunden und Minuten [Name des Kindes]/Du/Sie an einem durchschnittlichen Tag diese Medien nutzen/nutzt
Quelle: AID:A 2023, gewichtet, eigene Berechnungen.

Die Daten der Kinder- & Jugendstudie 2024 weisen darauf hin, dass das eigene Smartphone anscheinend auch bei den unter Vierzehnjährigen ein wichtiger Angelpunkt für die Erschließung von Medieninhalten ist (Bitkom Research 2024, S. 4). Während Sechs- bis Neunjährige durchschnittlich 37 Minuten täglich an ihrem Smartphone verbringen, steigt die Dauer bei den Zehn- bis Zwölfjährigen sprunghaft auf durchschnittlich 1 Stunde und 47 Minuten an (ebd.). Bei den Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen sowie den Sechzehn- bis Achtzehnjährigen steigt die Dauer der Smartphonenutzung nochmals auf durchschnittlich 2 Stunden und 34 Minuten bzw. 3 Stunden und 31 Minuten (ebd.).

Im historischen Zeitverlauf zeigt sich ebenfalls ein konstanter Anstieg der Mediennutzungsdauern. Hervorzuheben ist an dieser Stelle sicherlich der starke Anstieg der Mediennutzungsdauer bei Jugendlichen während der Covid-19-Pandemie. Verbrachten Jugendliche bspw. im Jahr 2019 im Schnitt etwa 3 Stunden und 25 Minuten online, stieg dieser Wert während der Pandemie im Jahr 2020 auf 4 Stunden und 18 Minuten an. Die durchschnittliche Onlinenutzung lag im Jahr 2022 wieder auf dem Niveau von vor der Pandemie (3 Stunden und 24 Minuten), ehe sie in 2023

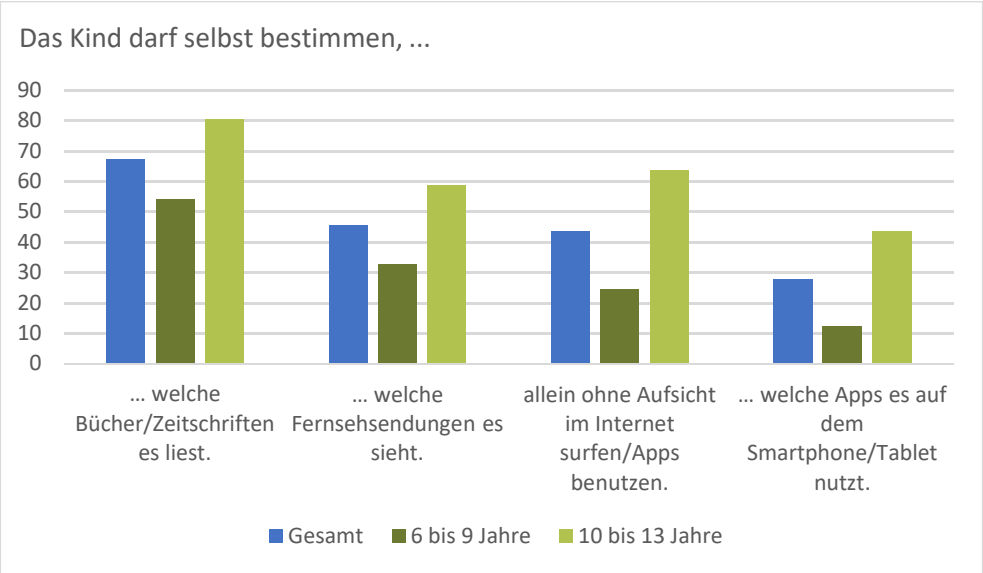
erneut angestiegen ist (auf 3 Stunden und 44 Minuten) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 72).

3.4 Nutzungsräume und -situationen

Familiäre Umgebungen sind bei Kindern eine der häufigsten Nutzungssituationen, in denen digitale Medien als Werkzeug zur Unterhaltung und Bildung eingesetzt werden. Laut Frank Paulus und Ida Gerstner (2023) sind Eltern oft die ersten Modelle für den Medienkonsum ihrer Kinder, da sie die Mediennutzung im häuslichen Umfeld vorleben. In vielen Familien wird Fernsehen oder das Spielen von Videospielen als gemeinsame Aktivität betrachtet, die sowohl zur Unterhaltung als auch zur Förderung von sozialen Bindungen dient. In diesem Zusammenhang sind auch gemeinsame Medienrituale (z.B. gemeinsames Lesen einer Gute-Nacht-Geschichte) einzuordnen. Sie fördern nicht nur die sozio-emotionale Bindung zwischen den Familienmitgliedern, sondern können auch dabei helfen, den Tag zu strukturieren (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 32; Oberlinner u.a. 2018).

Im familiären Kontext unternehmen Kinder auch die ersten unbeaufsichtigten Schritte in Richtung eigenständiger Mediennutzung. So darf die Mehrheit der Kindergarten- und Vorschulkinder (64 %) Sendungen im Fernsehen alleine anschauen, während nichtlineare Bewegtbildangebote typischerweise noch gemeinsam mit den Eltern genutzt werden (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 76). Ergänzend dazu zeigen die Daten der AID:A-Survey-Welle 2019, dass generelles Surfen im Internet sowie die Nutzung von Videospielen eher von den Eltern begleitet wird (32 % bzw. 21 %) oder gar nicht genutzt werden darf (9 % bzw. 25 %), als dass Sechs- bis Elfjährige diese Angebote alleine nutzen dürfen (16 % bzw. 13 %) (Naab 2021). Dies bestätigen auch die aktuelleren Daten des KinderMedienMonitor 2023; sie geben darüber hinaus einen Einblick darin, wie sich die unbeaufsichtigte Nutzung der unterschiedlichen Medien im Verlauf des Aufwachsens entwickelt (siehe Abbildung 4; KinderMedienMonitor 2023, S.48; nach: vom Orde/Durner 2024, S. 14). Während Bücher und Zeitschriften bereits von über der Hälfte der Sechs- bis Neunjährigen (54 %) selbstbestimmt ausgewählt werden dürfen, ist dies bei Fernsehsendungen bei 33 %, beim Surfen im Internet bei 25 % und bei der Nutzung von Apps bei 12 % der Kinder dieser Altersgruppe der Fall. Bei den Zehn- bis Dreizehnjährigen ist der Anteil derer, die selbstbestimmt Medieninhalte auswählen dürfen, je Medienangebot größer, die Reihung der Angebote bleibt im Vergleich zur jüngeren Altersgruppe weitgehend erhalten. Lediglich der Anteil selbstbestimmter bzw. unbeaufsichtigter Internetnutzung fällt hier heraus, was möglicherweise, wie bereits an anderer Stelle betont, mit dem steigenden Anteil an Smartphonebesitzer:innen in dieser Altersgruppe zusammenhängen könnte.

Abb. 4: Mediale Freiräume: Wo dürfen Kinder selbst bestimmen?



Anmerkungen: N=2.029 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren; Angaben in %
Quelle: KinderMedienMonitor 2023, S. 48 nach vom Orde/Durner 2024; eigene Darstellung

Hervorzuheben ist an dieser Stelle außerdem, dass Kinder mit steigendem Alter ein größeres Portfolio an Medienangeboten unbeaufsichtigt nutzen können. Mit Blick auf die Internetnutzung zeichnet die Kinder- und Jugendstudie 2024 (Bitkom Research 2024) ein vergleichsweise differenziertes Bild: Während nur 2 % der Sechs- bis Neunjährigen angeben, sie dürften im Internet eigentlich alles machen, stiegt dieser Anteil bei den Zehn- bis Zwölfjährigen auf 7 % und anschließend bei den Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen auf 30 % und bei den Sechszehn- bis Achtzehnjährigen schließlich auf 64 % an. Gleichzeitig sinkt mit steigendem Alter der Anteil jener Kinder, die von ihren Eltern bei der Internetnutzung begleitet werden. Ist dies bei den Sechs- bis Neunjährigen noch in 41 % der Fall, sind es bei den Zehn- bis Zwölfjährigen nur noch 8 %. Kinder ab dem Alter von 13 Jahren nutzen Internetangebote weitgehend unbegleitet (13 bis 15 Jahre: 2 % begleitet; 16 bis 18 Jahre: 0% begleitet) (ebd. ergänzend hierzu vom Orde/Durner 2024, S. 14). Grund hierfür kann unter anderem der Besitz eines eigenen Smartphones sein, welches eine zeit-, orts- und in vielen Fällen demnach auch eltern-unabhängige Nutzung von Internetangeboten ermöglicht.

Ein weiterer wichtiger Kontext für die Mediennutzung sind Bildungseinrichtungen wie Kindergärten und Schulen. Hier wird Mediennutzung oft in strukturierte Lernumgebungen integriert, um die digitale Kompetenz der Kinder zu fördern. In diesem Zusammenhang hat die COVID-19-Pandemie die Mediennutzung von Kindern erheblich beeinflusst, da viele Kinder gezwungen waren, von zu Hause aus zu lernen. Claudia Riesmeyer u.a. (2022) berichten, dass die Schließung von Kindertagesstätten und Schulen während der Pandemie zu einem Anstieg der Mediennutzung geführt hat, da Eltern und Kinder sich an neue Lernformate anpassen mussten. In dieser Zeit wurden digitale Medien nicht nur als Lernwerkzeuge, sondern auch als

Mittel zur sozialen Interaktion und Unterhaltung genutzt. Diese Veränderungen haben die Art und Weise, wie Kinder Medien konsumieren, nachhaltig beeinflusst und gezeigt, wie wichtig digitale Medien in Krisenzeiten sind.

Zusätzlich zu den familiären und schulischen Nutzungssituationen gibt es auch spezifische Kontexte, in denen Kinder Medienangebote nutzen, um ihre emotionalen und sozialen Bedürfnisse zu befriedigen. Vorliegende Studien zeigen, dass Kinder in stressigen oder unsicheren Situationen, wie während der Pandemie, verstärkt auf Medien zurückgreifen, um Ablenkung oder Trost zu finden (Bohl u.a. 2023). Diese Nutzung kann sowohl positive Effekte haben, indem sie den Kindern hilft, mit Stress umzugehen, als auch negative Auswirkungen, wenn sie zu einer übermäßigen Abhängigkeit von digitalen Medien führt (Mall 2020).

3.5 Inhalte

Die Medieninhalte, die Kinder im Alter von 2 bis 5 fünf Jahren konsumieren, sind vielfältig und spiegeln sowohl die Interessen der Kinder als auch die Bildungsintentionen der Eltern wider. In dieser Altersgruppe sind insbesondere Bücher und Hörmedien von Bedeutung. Die Ergebnisse des Vorlesemonitors 2024 (Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen 2024, S. 19) zeigen, dass 71 % der befragten Familien mehr als zehn gedruckte Kinderbücher besitzen. In lediglich 3 % der Familien stehen Kindern keine gedruckten Bücher zur Verfügung (ebd.) Wenngleich die Studie keine inhaltliche Differenzierung vornimmt, lässt die in der miniKIM-Studie genannte Vielzahl an unterschiedliche Nutzungsgründen auf ein ausreichend vielfältiges inhaltliches Angebot schließen. So nutzen 69 % der Kinder Bücher vor dem Schlafengehen, 60 % um etwas zu lernen, 58 % zur Entspannung, 49 % wenn es Langeweile hat, 34 % beim Spielen. Ein geringerer Teil der Kinder nutzt Bücher zur Stimmungsregulation (Einsamkeit: 20 %; Traurigkeit: 18 %; Ärger: 13 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 32). Ein ähnliches Bild zeigt sich bei Hörmedien (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 33). Bei den Fernsehsendungen werden in der miniKIM-Studie 2023 von den Haupterzieher:innen die Sendungen „Paw Patrol“ und „Peppa Pig/Wutz“ mit Abstand am häufigsten als Lieblingsunterhaltungssendung der Kinder genannt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 27). Bei den Wissenssendungen werden die „Sendung mit der Maus“ sowie „Woozle Goozle“ am häufigsten von den Zwei- bis Fünfjährigen genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 29).

„Entsprechend der Vielzahl verschiedener Titel auf dem Markt erhält man bei der Frage nach den liebsten Computer-, Tablet-, Konsolen-, Online- und Smartphonespielen der Zwei- bis Fünfjährigen eine große Bandbreite an Antworten. Die meisten Nennungen erhält aber das Jump’n’Run-Spiel „Super Mario“ (6 %) gefolgt von dem Spiel zur Fernsehserie „Paw Patrol“ (5 %) und den Spielen „Animal Crossing“, „Pokémon“ und „Candy Crush“ (je 2 %).“

(Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 38)

Das Smartphone ist bereits für Zwei- bis Fünfjährige zum einen ein möglicher Zugangsweg zu Bewegtbildangeboten und digitalen Spielen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 35). Darüber hinaus werden eigene Fotos und

Videos gemacht und angeschaut sowie Telefonate und Videotelefonate geführt (ebd.). Auch Tablets, Computer und Laptops werden von Zwei- bis Fünfjährigen vor allem als Zugangsweg zur Nutzung audiovisueller Medieninhalte genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 39). Als gerätespezifischere Anwendungen werden hier Lernprogramme, die von einem Viertel der Kinder regelmäßig genutzt werden, sowie die Möglichkeit Texte bzw. Worte zu schreiben (11 %), genannt (ebd.).

Auch die Medieninhalte, die Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren nutzen, sind vielfältig und spiegeln die Interessen, Bedürfnisse und die Entwicklung dieser Altersgruppe wider. In dieser Phase des Lebens sind Kinder zunehmend in der Lage, komplexere Inhalte zu verstehen und zu verarbeiten, was sich in ihren Medienpräferenzen niederschlägt. Entsprechend dem reichhaltigen Bücherangebot, das diesen Kindern im Handel und über Büchereien zur Verfügung, steht wurde in der KIM-Studie eine große Bandbreite an Lieblingstiteln genannt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 22). Die am häufigsten genannten Bücher sind „Harry Potter", „Die Schule der magischen Tiere", „Gregs Tagebuch" und die „Schlimmste Klasse der Welt" (ebd.). Bei den Hörmedien sind „Die drei ???", „Bibi und Tina", TKKG" und „Bibi Blocksberg" bei den Sechs- bis Dreizehnjährigen insgesamt am beliebtesten; „Harry Potter" wird vor allem von den Zehn- bis Dreizehnjährigen als Hörspiel gehört (ebd.). Darüber hinaus ist Musikhören ein wichtiges Element im Alltag von Kindern in dieser Altersgruppe. Insgesamt 56 % der Kinder geben an eine/n Lieblingskünstler:in zu haben (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 24). Das Internet nutzen Sechs- bis Dreizehnjährige zum einen als Kanal für die bereits genannten Audio- und Bewegtbildinhalte (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 30). Zum anderen verwenden sie hierüber mehrmals die Woche bzw. täglich auf Social Media und Messaging Angebote wie bspw. WhatsApp Nachrichten (70 %), TikToK (37 %), Instagramm (33 %) oder Facebook (19 %) (ebd.). Schließlich nutzen Sechs- bis Dreizehnjährige im Internet regelmäßig Suchmaschinen (64 %), Wikipedia-Beiträge (24 %) oder versenden Emails (19 %) (ebd.). Hervorzuheben ist an dieser Stelle, dass auf Basis der Angebote nur eingeschränkt auf die Nutzungsmotive und die Funktion im Alltag von Kindern geschlossen werden kann. Am Beispiel von Youtube wird deutlich, dass Sechs- bis Dreizehnjährige anscheinend Bewegtbildinhalte mit Bezug zu unterschiedlichen Alltagskontexten nutzen: Zwar sind lustige Clips und Musikvideos am beliebtesten, allerdings werden auch Ratgeberformate wie Tutorials, Produkttests und Let's-Play-Videos sowie Videos zu Themen aus der Schule genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 38).

Auch bei den Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren spielt das Lesen von Büchern eine bedeutsame Rolle im Alltag (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 17), allerdings nimmt die JIM-Studie hierzu keine inhaltliche Differenzierung vor. Musik hören Zwölf- bis Neunzehnjährige vor allem über Streamingplattformen wie Spotify, Apple music oder Amazon Prime music (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 20). Neben den nicht-linearen Angeboten ist das Radio für 58 % der Jugendlichen ein weiterer wichtiger Zugangsweg zu Musik sowie zu Nachrichten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 21). Darüber hinaus hören 66 % der Zwölf- bis Neunzehnjährigen Podcasts (Medien-pädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S.

22). Als Lieblingssendungen im Fernsehen nennen die in der JIM-Studie befragten Jugendlichen Serien und Krimi/Mystery-Formate (je 21 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 37). Scripted Reality Formate (14 %), Zeichentrick bzw. Anime (14 %) sowie Sitcoms bzw. Comedysendungen (12 %) und Quiz-/Spiel-/Unterhaltungsshows (12 %) sind die zweit- bzw. drittliebsten Sendungsformate dieser Altersgruppe (ebd.). Bei den nichtlinearen Bewegtbildangeboten werden Youtube von 63 % und Netflix von 53 % der Jugendlichen regelmäßig genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 38). Bei digitalen Spielen ist das Smartphone bei den Jugendlichen die wichtigste Plattform. 53 % spielen hiermit mindestens mehrmals pro Woche gefolgt von Spielen mittels Konsole (28 %), Computer (28 %) und Tablet (24 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 49). Hier sind insbesondere das Sandbox-Spiel „Minecraft“, das Sportspiel „FIFA“ sowie das Battle Royal-Spiel „Fortnite“ beliebt (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 5; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 51) In Bezug auf die Nutzung von Onlinediensten haben Social Media- und Messaging-Dienste im Alltag von Jugendlichen einen besonders hohen Stellenwert. Hierbei werden WhatsApp (94 %), Instagram (62 %) und TikTok (59 %) von den Zwölf- bis Neunzehnjährigen am häufigsten genutzt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 32, siehe auch Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 3). Etwa jeder Fünfte Jugendliche verwendet Discord (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 32), ein Dienst, der insbesondere im Kontext von Online-Spielen genutzt wird. Darüber hinaus werden von den Jugendlichen basale Internetanwendungen wie das Lesen und Schreiben von Emails, Online-Landkarten, Suchmaschinen, Blogs, Newsletter und Online-Nachschlagewerke genutzt (ARD/ZDF-Forschungskommission 2024, S. 54). Mehr als bei den jüngeren Altersgruppen ist das Smartphone für Jugendliche ein Universalmedium, das einen orts- und zeitunabhängigen Zugang zu den genannten Inhalten und Diensten ermöglicht. Neben Kommunikation und Unterhaltung nutzen Zehn- bis Achtzehn-Jährige das Gerät auch zum Lernen und sich zu informieren (siehe Abbildung 5; Bitkom Research 2024, S. 5).

Abb. 5: Genutzte Funktionen und Anwendungen auf dem Smartphone

Anmerkungen: n = 607 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 18 Jahren; Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit dem Smartphone zumindest ab und zu?; Mehrfachnennungen möglich
Quelle: Bitkom Research 2024, S. 5

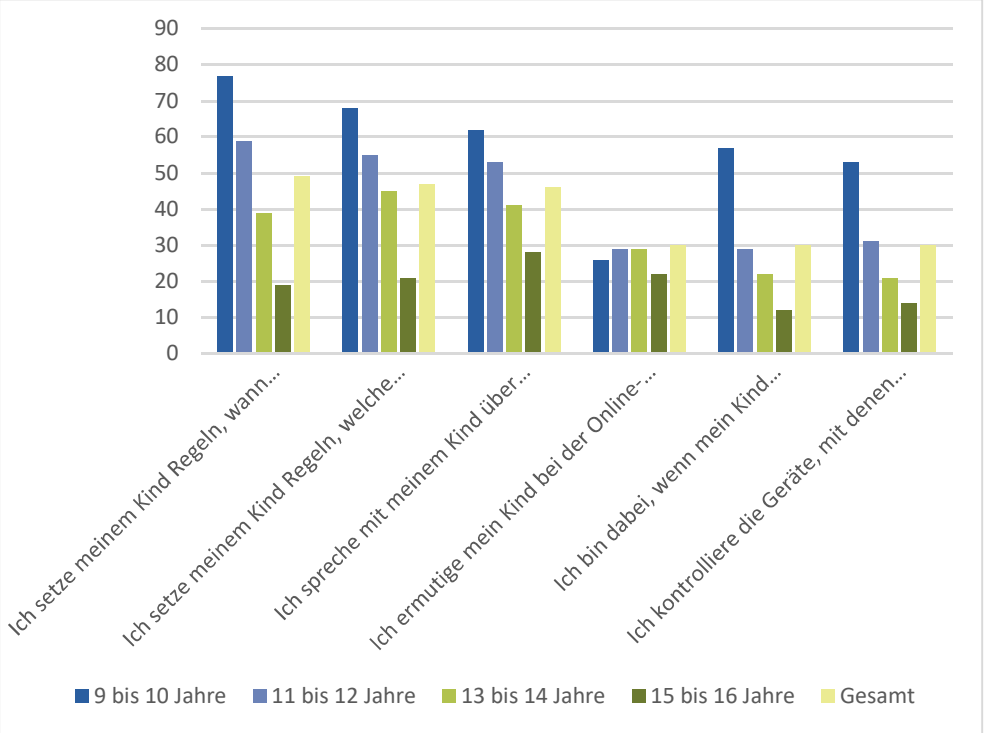
4 Medienbildung und Medienkompetenzförderung

4.1 Elterliche Medienbildung und -erziehung

Die Art und Weise, wie Kinder und Jugendliche Medien nutzen, wird wesentlich durch die Sozialisation im Familienkontext bestimmt (Dertinger u.a. 2021, S. 399). Dabei ist der Umgang von Kindern mit Medien sowohl zu einem zentralen Bezugspunkt als auch zu einer Herausforderung für das elterliche Erziehungsverhalten geworden (Zerle-Elsäßer u.a. 2021; Zerle-Elsäßer/Lange 2021). Elterliches Medienerziehungsverhalten, auch als "parental mediation" bekannt, umfasst alle Erziehungsmaßnahmen, die auf die Mediennutzung der Kinder abzielen und dazu dienen, positive Effekte zu fördern sowie negative Auswirkungen zu verhindern (Chen/Shi 2019; Lemish 2015; Clark 2011). In der Forschung werden vier Hauptstrategien zur Regulierung des Medienverhaltens und zur Förderung von Medienkompetenzen der Kinder unterschieden. Die vier Strategien schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern bilden ein vielfältiges Repertoire, mit dem Eltern das Medienverhalten ihrer Kinder steuern und positive Wirkungen fördern, während sie negative minimieren möchten.

Im Rahmen restriktiver Medienerziehung (restrictive mediation) versuchen Eltern durch Regeln das Medienverhalten ihrer Kinder zu lenken. Diese Regeln beziehen sich häufig auf Inhalte oder die Nutzungsdauer und werden an die wahrgenommenen Fähigkeiten der Kinder und die genutzten Medienangebote angepasst (Nimrod/Elias/Lemish 2019; Pfetsch 2018). Dies findet sich auch in den Befunden des Jugendmedienschutzindex 2022 zum jugendmedienschutzbezogenen Handeln der Eltern Neun- bis Sechzehnjähriger wieder (Gebel u.a. 2022, S. 68). Erwartungsgemäß zeigen sich hier Unterschiede im Umfang der Regulierung in Abhängigkeit vom Alter der Kinder und Jugendlichen. Während bei den Neun- bis Zwölfjährigen die Mehrheit der Eltern Regeln zur Nutzungsdauer und Inhalten setzt, tun dies bei den Fünfzehn- bis Sechzehnjährigen nur noch ein Viertel der Eltern (Gebel u.a. 2022, S. 68–69; siehe Abbildung 6). Hier kommen zwei scheinbar gegensätzliche Effekte zum Tragen. Zum einen haben Kinder und Jugendliche im Laufe der Zeit an Erfahrung im Umgang mit Medien gewonnen und die Nutzung findet selbstständiger und im Rahmen impliziter, allgemeiner Regeln des Zusammenlebens statt. Zum anderen nutzen Jugendliche vor allem das Smartphone als zentralen zeit- und ortsunabhängigen Zugangsweg zu Medienangeboten und damit auch zu einem gewissen Grad unabhängig von den unmittelbaren Sanktionsmöglichkeiten der Eltern. Die Ergebnisse der Studie von Naab u.a. (Naab/Wendt/Langmeyer-Tornier 2024) legen auf Basis der Daten der AID:A-Survey-Welle 2021 nahe, dass sich mit steigendem Alter die Regulierung aus diesem Grunde stärker auf die Nutzung des Smartphones und weniger auf einzelne Inhalte beziehen.

Abb. 6: Jugendmedienschutzbezogenes Handeln der Eltern, in %



Anmerkungen: n = 805; Anteil der Eltern, die die betreffenden Handlungen „oft" oder „sehr oft" ausüben; Es gibt einige Dinge, die Eltern zum Schutz von Kindern und Jugendlichen bei der Online-Nutzung tun können. Wie ist das bei Ihnen? Bitte sagen Sie mir zu jedem der folgenden Dinge, ob und wie häufig diese bei Ihnen selbst vorkommen: sehr oft, oft, manchmal, selten oder nie.
Quelle: Medienschutzindex Seite 68-69 Gebel u.a. 2022, S. 68–69; ausgewählte Items; eigene Darstellung

Bei aktiver bzw. instruktiver Medienerziehung (active/instructive mediation) setzen sich Eltern gemeinsam mit den Kindern kritisch mit Medien und deren Nutzung auseinander. Ziel ist es, das Kind durch Einsicht zu bestimmten Verhaltensweisen zu ermutigen (Nimrod/Elias/Lemish 2019; Pfetsch 2018). In den Ergebnissen des Jugendmedienschutzindexes zeigt sich mit Blick auf die gemeinsamen Gespräche über die Nutzung von Onlinemedien ebenfalls ein Alterseffekt. Knapp zwei Drittel der Eltern von Neun- bis Zehnjährigen (62 %) spricht mit ihren Kindern über deren Nutzung von Onlinemedien. Bei den Elf- bis Zwölfjährigen sind es 53 %, bei den Dreizehn- bis Vierzehnjährigen noch 41 %. Nur gut ein Viertel (28 %) der Eltern von Fünfzehn- bis Sechzehnjährigen thematisiert die Nutzung von Onlinemedien mit ihren Kindern (Gebel u.a. 2022, S. 68). Die gemeinsame Auseinandersetzung mit der Nutzung von Onlinemedien scheint sich dabei vor allem auf die aktuelle Mediennutzung zu beziehen. Der Anteil der Eltern, die ihre Kinder ermutigen neue Inhalte auszuprobieren liegt in allen Altersgruppen darunter (Gebel u.a. 2022, S. 69; siehe Abbildung 6). Hervorzuheben ist jedoch, dass dieser Anteil über alle Altersgruppen hinweg weitgehend konstant ist, was dafür spricht, dass Eltern auch für Jugendliche Ansprechpartner:innen in Medienfragen bleiben.

Durch das gemeinsame Nutzen von Medien (Co-Mediennutzung bzw. media co-use) vermitteln Eltern implizit Normen und Medienkompetenzen. Dabei spielen das Vorbild der Eltern und die Koordination beim gemeinsamen Handeln eine zentrale Rolle (Nimrod/Elias/Lemish 2019; Pfetsch 2018). Während bei jüngeren Kindern

die gemeinsame Nutzung von Medien eher die Regel ist, werden Kinder mit steigendem Alter seltener von ihren Eltern begleitet. So surft bspw. ein Viertel der Sechs- bis Neunjährigen unbeaufsichtigt im Internet oder nutzt Apps; bei den Zehn- bis Dreizehnjährigen liegt dieser Wert bereits bei 64 % (KinderMedienMonitor nach: vom Orde/Durner 2024, S. 14; siehe Abbildung 4). Umgekehrt zeigen die Daten des Jugendmedienschutzindex 2022, dass insgesamt unter einem Drittel der Eltern (30%) bei der Onlinemediennutzung dabei sind, wobei erwartungsgemäß der Anteil in der Gruppe der Neun- bis Zehnjährigen mit 57 % deutlich darüber und in der Gruppe der Fünfzehn- bis Sechzehnjährigen mit 12 % deutlich darunterliegt (Gebel u.a. 2022, S. 59). Die KIM-Studie 2022 resümiert ebenfalls, dass vor allem digitale Spiele und das Internet von Sechs- bis Dreizehnjährigen ohne elterliche Begleitung genutzt wird (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 84).

Schließlich können Eltern das Medienverhalten ihrer Kinder durch Überwachung und Supervision (parental supervision/surveillance) regulieren. Diese Strategie umfasst die Kontrolle des Medienverhaltens der Kinder, um bei Bedarf eingreifen zu können. Dies kann von direkter Supervision bis hin zur Nutzung technischer Überwachungstools reichen (Nimrod/Elias/Lemish 2019; Pfetsch 2018). Insgesamt 30 % der für den Jugendmedienschutzindex 2022 befragten Eltern von neun- bis sechzehnjährigen Kindern geben an, dass sie die Geräte ihres Kindes kontrollieren, um zu sehen, was es online macht (Gebel u.a. 2022, S. 69; siehe Abbildung 6). Erwartungsgemäß ist der Anteil bei Eltern jüngerer Kinder höher als bei Eltern Jugendlicher. Dies bestätigt sich, wenn man die Daten der aktuellen miniKIM- und der KIM-Studie danebenlegt. Bei den in der miniKIM befragten Eltern von Zwei- bis Fünfjährigen sind 87 % der Meinung, dass Kinder das Internet nur mit einem geeigneten Filterprogramm nutzen sollten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 41). Bereits bei den Sechs- bis Dreizehnjährigen Kindern nutzt nur noch etwa ein Drittel der Eltern die spezielle Software, Filterprogramme oder Apps als technische Hilfsmittel zum Schutz ihrer Kinder vor ungeeigneten Inhalten (Medien-pädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 80). Gleichzeitig gibt ein erheblicher Teil der Eltern an, keine entsprechenden Programme zu kennen (36 %), diese nicht zu benötigen (35 %) oder sie sich finanziell nicht leisten zu können bzw. zu wollen (31 %) (ebd.). Ein Teil der Eltern sieht Schwierigkeiten bei der Komplexität der Bedienung (27 %) oder fürchtet, durch das Programm selbst in der Nutzung eingeschränkt zu werden (26 %) (ebd.).

Zweifelsohne ist das Alter der Kinder ein entscheidender Faktor, wie Eltern die vorgestellten Strategien nutzen und umsetzen. Als weitere Faktoren systematisiert Ruth Wendt (2021) das Geschlecht von Kind und Elternteil, medienbezogene Einstellungen und Wahrnehmungen der Eltern, Fähigkeiten und Nutzungsweisen der Eltern sowie familiale Merkmale. So unterscheidet sich bspw. nach Geschlecht des Kindes, welche Medienangebote Eltern gemeinsam mit ihrem Kind nutzen. Während Bücher und Computerspiele eher gemeinsam mit Jungen genutzt würden, sehen Eltern mit Mädchen häufiger gemeinsam fern (Wendt 2021, S. 550). Darüber hinaus würden Jungen strenger erzogen als Mädchen (Wendt 2021, S. 550; Festl/Gniewosz 2019; Festl/Langmeyer 2018). Gleichfalls unterscheiden sich Väter und Mütter in ihren Rollen bei der Medienerziehung.

„Demnach üben Mütter generell eine dominantere Rolle bei der alltäglichen Begleitung und Regulierung der kindlichen Internetnutzung (im häuslichen Kontext) aus. Im Gegensatz dazu engagieren sich Väter stärker als Mütter, wenn es um das generelle Heranführen ihrer Kinder an digitale Medien geht."

(Wendt 2021, S. 551)

Gleichfalls zeigen Forschungsergebnisse, dass Väter in der Medienerziehung männlicher Jugendlicher eine größere Rolle spielen als bei ihren Töchtern, während es sich bei den Müttern umgekehrt verhält (Wendt 2021, S. 551).

Die Einstellungen zu digitalen Medien sind ebenfalls ein wichtiger Einflussfaktor. Dabei zeigt sich, dass eine kritischere Haltung der Eltern mit einem restriktiveren Umgang einhergeht (Wendt 2021, S. 551). So sind insbesondere Eltern jüngerer Kinder überzeugt, dass das Internet für Kinder viele Gefahren birgt (91 %; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 41), während dieser Anteil bei Eltern von Sechs- bis Dreizehnjährigen bei 80 % liegt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 70). Bedeutsam ist in diesem Zusammenhang auch die Risikowahrnehmung der Eltern. „Haben Eltern bereits negative Erfahrungen bei der Internetnutzung ihrer Kinder erlebt, setzen sie ebenfalls mehr Restriktionen ein und nutzen, im Falle der Mütter, das Internet auch häufiger gemeinsam." (Wendt 2021, S. 551) In diesem Zusammenhang geben insgesamt 10 % der Eltern von Sechs- bis Dreizehnjährigen Rahmen der KIM-Studie 2022 an, dass ihr Kind auf gewalthaltige, pornografische oder extremistische Seiten gestoßen sei (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 65).

Hinsichtlich des Einflusses der Fähigkeiten und Nutzungsweisen der Eltern auf die Medienerziehung von Kindern zeigen Studien, dass Eltern, die über umfassende und tiefergehende Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien verfügen, diese auch besser für eine intensivere und vielseitigere Medienerziehung einsetzen (Wendt 2021, S. 552). Darüber hinaus üben Eltern mit einem höheren Vertrauen in ihre eigenen Kompetenzen insgesamt mehr Medienerziehung in Form gemeinsamer Nutzung und dem Setzen von Regeln aus (ebd.). Hier zeigen die Daten des Jugendmedienschutzindex 2022 (Gebel u.a. 2022, S. 54), dass sich gut 60 % der Eltern von Neun- bis Sechzehnjährigen über alle Altersgruppen hinweg als kompetent im Umgang mit Medien einschätzen und diese Einschätzung auch von den Kindern geteilt wird.

Schließlich weist die Forschung zu Strategien der Medienerziehung auf den Einfluss sozioökonomischer und kultureller Merkmale von Familien hin. Während bspw. Mütter in ärmeren und bildungsfernen Familien eher restriktive Strategien nutzen, werden in Familien mit höherem sozioökonomischem Status differenziertere und aktive Erziehungsstrategien eingesetzt (Wendt 2021, S. 552). In diesem Zusammenhang diskutiert Habib Güneşli (2020) die Bedeutung von Inklusion und Intersektionalität in der frühkindlichen Medienbildungsforschung und hebt hervor, dass die Berücksichtigung von Ungleichheitsdimensionen für eine inklusive Medienbildung von entscheidender Bedeutung ist.

4.2 Medien in Kita und Schule

Die Rolle von Bildungseinrichtungen ist ein weiterer wesentlicher Aspekt der Medienbildung. Reinhold Schulze-Tammena (2021) argumentiert, dass Schulen einen entscheidenden Beitrag zur Entwicklung digitaler Mündigkeit leisten können, indem sie ein Umfeld schaffen, das sowohl Freiheit als auch Grenzen für die Mediennutzung bietet. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass Schulen nicht nur technische Fähigkeiten vermitteln, sondern auch ethische und soziale Aspekte der Mediennutzung thematisieren. Dies erfordert eine enge Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, Eltern und der Gesellschaft, um ein umfassendes Verständnis von Medienbildung zu fördern.

Die Entwicklung von geeigneten Lehrmethoden und -materialien ist ebenfalls ein zentrales Thema in der Medienbildung. Niesyto hebt hervor, dass insbesondere an Grundschulen mit einem hohen Anteil an Kindern aus Migrationskontexten besondere Herausforderungen bestehen, geeignete Formen einer handlungsorientierten und inklusiven Medienbildung zu entwickeln (Niesyto 2017). Dies erfordert eine Anpassung der Lehrmethoden an die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorkenntnisse der Kinder, um sicherzustellen, dass alle Kinder von der Medienbildung profitieren können.

Schließlich arbeiten Julia Kernbach u.a. (2022) die Bedeutung der Integration elterlicher und institutioneller Medienbildung heraus. Die Autor:innen stellen fest, dass Eltern als zentrale Akteure in der Medienbildung von Kindern oft nicht ausreichend in die schulische Praxis einbezogen werden. Dies könne durch Informationsveranstaltungen, Workshops oder gemeinsame Aktivitäten geschehen, die das Verständnis für die Bedeutung von Medienbildung fördern.

Anhand der Ergebnisse der Studienreihen des Medienpägagogischen Forschungsverbunds Südwest lässt sich hierzu ein erster Eindruck von der Rolle digitaler Medien in Kindergarten und Schule gewinnen. 41 % der Eltern von Kindergarten- und Vorschulkindern geben an, das Thema „Kinder und Medien“ mindestens gelegentlich in der Betreuungseinrichtung anzusprechen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 43). Für 48 % der Eltern von Zwei- bis Fünfjährigen ist die Betreuungseinrichtung Ansprechpartner:in für Fragen zu Fernsehen, Computerspielen, Handy bzw. Smartphone und Internet (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2024, S. 44). Ergebnisse der Vorlesestudie 2021 deuten darauf hin, dass digitale Medien im Kita-Alltag eine geringe Rolle spielen. Zum Vorlesen werden vor allem gedruckte Bücher, Kamishibai, Hörbücher Bilderbuchkinos und Kinderzeitschriften genutzt (Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen 2021, S. 9). Digitale Kinderbücher werden von 76 %, Bilderbuch- und Vorlese-Apps von 93 % und Spiele-Apps mit Vorlese- und Erzählanlässen von 92 % der pädagogischen Fachkräfte nur selten oder nie genutzt (ebd.).

Bei den Sechs- bis Dreizehnjährigen sind Medien bei knapp einem Viertel Teil des Schulalltags. Whiteboards bzw. Smartboards werden von 22 %, Computer von 21 % und Laptops, Notebooks oder Netbooks von 21 % der Kinder in der Schule verwendet (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 51). Dabei liegt Anteil der Kinder, die diese Geräte nutzen, bei den jüngeren deutlich unter und

bei den älteren deutlich über diesen Werten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 52). Mit Blick auf die konkreten Tätigkeiten nutzen Kinder digitale Medien im Schulkontext vor allem, um Texte zu schreiben (49 % mindestens mehrmals pro Woche), etwas zu recherchieren (42 % mindestens mehrmals pro Woche) oder um ein Lernprogramm anzuwenden (34 % mindestens mehrmals pro Woche) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023a, S. 53).

Digitale Medien sind auch bei den Jugendlichen Bestandteil des Schulalltags. Insbesondere das Internet ist von Bedeutung. 63 % der Schüler:innen gehen regelmäßig online (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 57). Zwischen 29 % (Zwölf- und Dreizehnjährige) und 47 % (Achtzehn und Neunzehnjährige) nutzen Tablets im Unterricht, gefolgt von Whiteboard (zwischen 31 % und 38 %), Smartphone (zwischen 24 % und 52%) und Schul-Cloud (zwischen 26 % und 47 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 58). Hervorzuheben ist an dieser Stelle nochmals die Bedeutung des Smartphones als Universalmedium, welches von Jugendlichen in unterschiedlichen Kontexten genutzt wird. 24 % der Zwölf- und Dreizehnjährigen, 31 % der Vierzehn- und Fünfzehnjährigen, 42 % der Sechzehn- und Siebzehnjährigen und über die Hälfte der Achtzehn- und Neunzehnjährigen nutzt im Unterricht ein Smartphone (ebd.).

5 Herausforderungen

Die Herausforderungen, mit denen Kinder und Jugendliche sowie Eltern und Pädagog:innen im Umgang mit Medien konfrontiert sind, sind vielfältig und komplex. Diese Herausforderungen ergeben sich aus der zunehmenden Mediatisierung des Alltags, der Verfügbarkeit von digitalen Inhalten und den damit verbundenen sozialen, emotionalen und psychologischen Aspekten. So zeigt sich bspw. mit Blick auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, dass exzessive Mediennutzung, insbesondere die von sozialen Medien, mit einer Vielzahl von psychischen Problemen korreliert ist. Laut einer Untersuchung von Ulrike Ravens-Sieberer u.a. (2021) waren Kinder und Jugendliche während der COVID-19-Pandemie besonders anfällig für psychische Belastungen, die durch den erhöhten Medienkonsum verstärkt wurden und sich in Form von Angstzuständen, Depressionen und sozialer Isolation äußern konnten.

Herausforderungen ergeben sich aus der Mediennutzung auch im Kontext der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Raik Roth u.a. (2023) heben z.B. hervor, dass soziale Medien nicht nur als Plattformen für soziale Interaktion, sondern auch als Räume für Identitätsbildung und Selbstverortung fungieren. Die ständige Vergleichbarkeit mit anderen, die durch soziale Medien gefördert wird, kann jedoch zu einem verminderten Selbstwertgefühl und zu psychischen Belastungen führen. Kinder und Jugendliche benötigen daher Unterstützung, um kritisch mit diesen Medien umzugehen und die Auswirkungen auf ihr Selbstbild zu verstehen.

Maximilian Schober u.a. (2022) hingegen argumentieren, dass die Kompetenzanforderungen an Kinder und Jugendliche in hybriden Lebenswelten steigen, da sie zunehmend mit algorithmischen Empfehlungssystemen konfrontiert werden, die ihr Medienverhalten beeinflussen. Diese Systeme können dazu führen, dass Kinder und Jugendliche in Filterblasen gefangen sind, in denen sie nur noch Inhalte konsumieren, die ihren bestehenden Überzeugungen entsprechen. Dies kann die Entwicklung kritischen Denkens und die Fähigkeit zur Meinungsbildung beeinträchtigen.

Zusätzlich zu den psychischen und sozialen Herausforderungen müssen Kinder und Jugendliche auch mit den physischen Auswirkungen der Mediennutzung umgehen. Hansen u.a. berichten, dass eine übermäßige Nutzung digitaler Medien zu gesundheitlichen Problemen wie Übergewicht und Bewegungsmangel führen kann (Hansen et al. 2022).

Der Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Brüggen u.a. 2019) arbeitet mediennutzungsbezogene Gefahren für Kinder und Jugendliche systematisch auf und ordnet sie wissenschaftlich und medienpädagogisch ein. Auf dieser Basis sind im Nachfolgenden ausgewählte Herausforderungen hinsichtlich der Verwendung persönlicher Daten von Kindern und Jugendlichen, problematischem Nutzungsverhalten, problematischer Inhalte sowie Interaktionsrisiken dargestellt.

Die Integration von künstlicher Intelligenz (KI) in digitale Medienangebote verstärkt diese Herausforderungen, indem die hinter den Gefahren stehenden Prozesse durch Algorithmen optimiert und automatisiert werden. Wenngleich sich dadurch die inhaltlichen Bezugspunkte des Kinder- und Jugendmedienschutzes kaum verschieben, bestehen ggf. weitere rechtspolitische Regulierungsnotwendigkeiten gegenüber KI-Anbietern (Ukrow 2024).

5.1 Verwendung von (persönlichen) Daten

Junge Menschen sind oft eher bereit, persönliche Informationen auf Plattformen wie Facebook preisgeben und gleichzeitig die Privatsphäre-Einstellungen weniger effektiv nutzen als Erwachsene (Christofides/Muise/Desmarais 2012). Darüber hinaus hat die Forschung zu algorithmischen Entscheidungsprozesse bei der Gestaltung der Online-Erfahrungen junger Menschen gezeigt, dass junge Nutzer häufig mit durch Algorithmen vermittelten Systemen interagieren, die ihr Wohlbefinden und ihre Wahrnehmung des Datenschutzes beeinflussen (Perez Vallejos u.a. 2021). Diese Systeme können Echokammern schaffen, die problematische Überzeugungen und Verhaltensweisen zur Preisgabe persönlicher Informationen verstärken. Wenn sich junge Menschen in diesen digitalen Umgebungen bewegen, ist ihr Verständnis von Privatsphäre und Datenschutz oft begrenzt, was zu einer ungewollten Datenweitergabe führen kann (Kupiainen 2013).

Das Zusammenspiel zwischen der Nutzung digitaler Medien und dem Schutz der Privatsphäre wird auch durch die generationsbedingten Unterschiede in der Einstellung zur gemeinsamen Nutzung von Daten bedingt. Junge Menschen, die oft als „Digital Natives“ bezeichnet werden, haben im Vergleich zu älteren Generationen einen eher lockeren Umgang mit der Privatsphäre. Dies spiegelt sich in ihrer Bereitschaft wider, persönliche Daten gegen vermeintliche Vorteile wie soziale Anerkennung oder Zugang zu Dienstleistungen einzutauschen (Budak/Rajh 2018). Dieser Kompromiss kann jedoch zu erheblichen Risiken für die Privatsphäre führen, da sich viele junge Nutzer der möglichen Folgen ihrer Offenlegungen nicht bewusst sind (Kupiainen 2013).

Schließlich sind die Auswirkungen der Offenlegung von Daten als breitere gesellschaftliche Trends zu reflektieren. Die Normalisierung der Weitergabe persönlicher Daten im Internet hat zu einem kulturellen Wandel geführt, bei dem die Privatsphäre zunehmend als verhandelbar angesehen wird. Dieser Wandel wirft ethische Fragen hinsichtlich der Verantwortung von Diensteanbietern für den Schutz von Nutzerdaten auf, um sicherzustellen, dass junge Menschen durch ihre Offenlegungen nicht ausgenutzt oder geschädigt werden (Manurung 2023).

5.1.1 Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten

Unter algorithmischen Empfehlungssystemen werden im Gefährdungsatlas 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."

(Brüggen u.a. 2019, S. 81)

Kinder und Jugendliche kommen insbesondere im Rahmen ihrer Social Media-Nutzung ober über Verkaufsplattformen in Kontakt mit algorithmischen Empfehlungssystemen. Im Kern wird hier durch die technologiebasierte Personalisierung der Zugang zu Informationen erschwert, die weniger anschlussfähig an die bestehenden Überzeugungen von Jugendlichen sind. Indem Inhalte nicht nach normativen Gestaltungsvorgaben wie Vielfalt, Relevanz und Transparenz (Brüggen u.a. 2019, S. 82), sondern nach ökonomischen Kriterien (z.B. Verringerung des Streuverlusts bei der Schaltung von Werbeanzeigen) zusammengestellt werden, verlieren Medien ihre Orientierungs- und Leitungsfunktion für die Breite der Gesellschaft. Dies kann zu einer stärkeren Polarisierung der Gesellschaft führen (ebd.), bei der Diskurse über gesamtgesellschaftliche Probleme fragmentiert stattfinden. Mit Blick auf Kinder und Jugendliche ist darüber hinaus auch die Perspektive des Kinder- und Jugendmedienschutzes relevant, da entsprechende Kriterien in der Regel keine Rolle bei der Auswahl von Inhalten durch algorithmische Systeme spielen (ebd.).

5.1.2 Profilbildung und -auswertung

„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 Dienstanbieters zu nutzen." (Brüggen u.a. 2019, S. 135) Dabei werden nicht Daten genutzt, die für die Nutzung eines Dienstes notwendig sind. Vielmehr wird im Rahmen von Nutzungsvereinbarungen oftmals Zugriff auf Daten gewährt, die für die Nutzung eines spezifischen Angebots nicht notwendig sind. Daten, die durch den Nutzungsprozess generiert werden, können ebenso Eingang in die Profilbildung finden wie Daten zu Merkmalen einer Person, auf die auf der Basis weniger vorliegender Datenpunkte mittels statistischer Verfahren geschlossen wird, wie beispielsweise psychologische Persönlichkeitseigenschaften oder die wirtschaftliche Lage. „Das Phänomen ist nicht gebunden an bestimmte Dienste, sondern betrifft jegliche Nutzung des Internets, bei der Daten anfallen, die potenziell gesammelt werden können" (Brüggen u.a. 2019, S. 136). Im Zusammenhang mit Kindern und Jugendlichen sind jedoch Daten, die durch Smartphonenutzung generiert werden können, besonders relevant. Gerade weil diese Geräte einen hohen Stellenwert insbesondere im Alltag von Jugendlichen haben, lassen sich hierüber nahezu alle Facetten des Lebensalltags erfassen.

Problematisch ist vor diesem Hintergrund, dass durch die Auswertung der gesammelten und generierten Daten lediglich Hypothesen über eine Person gewonnen werden können, die zum einen falsch sein können, die jedoch zum anderen maßgeblichen Einfluss auf die Lebenswelt von Personen haben können, ohne dass diese

sich dessen bewusst sind (Brüggen u.a. 2019, S. 135). Damit ist nicht nur die das Recht auf informationelle Selbstbestimmung verletzt (ebd.). Es besteht gleichzeitig die Gefahr der Manipulation der Meinungsbildung, wenn etwa im Zusammenspiel mit den Empfehlungen algorithmischer Systeme der Zugang zu alternativen Inhalten erschwert oder Kaufentscheidungen unterminiert werden (Brüggen u.a. 2019, S. 136). Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass auf Basis der aggregierten Daten Hürden für die Marktteilnahme entstehen und Personen bestimmte Leistungen nicht nutzen können, höhere Preise bezahlen oder sich stärkeren Kontrollen unterwerfen müssen (ebd.).

5.2 Problematisches Nutzungsverhalten

5.2.1 Internet- und Mediensucht

Eine einheitliche Definition für den Begriff Internet- bzw. Mediensucht existiert derzeit nicht, sondern ist Gegenstand eines laufenden Diskussionsprozesses in der Forschung (Brüggen u.a. 2019, S. 116). In der Fachliteratur werden in diesem Zusammenhang verschiedene Begriffe mit ähnlicher Bedeutung verwendet, wie bspw. pathologische Internetnutzung, exzessive Internetnutzung oder im Kinder- und Jugendbereich medienbezogene Störung (Paschke u.a. 2020). Dabei wird zwischen generalisierten Internetnutzungsstörungen und spezifischen Störungen unterschieden, die sich auf bestimmte Medien oder Geräte beziehen, wie beispielsweise die riskante oder pathologische Nutzung von Videospielen oder sozialen Medien.

Wenngleich in den etablierten Klassifikationssystemen für Krankheiten ICD-11 und DSM-5 bisher nur Kriterien für die Diagnose von Computerspielsucht und Glücksspielsucht vorliegen, empfehlen Fachleute, diese Kriterien auch für die Diagnose anderer internetbasierter Störungen heranzuziehen (Paschke u.a. 2020) und dabei zwischen pathologischer und riskanter Nutzung zu unterscheiden. Andere Forschende warnen jedoch davor, ein intensives Nutzungsverhalten vorschnell zu pathologisieren, da Medien inzwischen die meisten Bereiche im Lebensalltag prägen und eine Trennung von medialem und nicht-medialem Alltag kaum noch möglich erscheint (Haubold/Elsner/Ganguin 2024, S. 291). Dementsprechend seien die Phänomene der exzessiven Mediennutzung und der Mediensucht weitergehend in alltägliche und problematische Abhängigkeiten zu differenzieren (ebd.).

In Bezug auf Kinder und Jugendliche werden vor allem Online-Games und Soziale Online-Netzwerke bezüglich ihres Suchtpotenzials diskutiert. „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.“ (Brüggen u.a. 2019, S. 117) Darüber hinaus wird eine Störung altersadäquater Entwicklungsschritte insbesondere bei jüngeren Altersgruppen vermutet, weil die Nutzung von Medienangeboten weniger vielfältige soziale, kognitive und sensomotorische Herausforderungen bietet (ebd.).

Die Ergebnisse der sechsten Welle der Längsschnittstudie des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) geben auf Basis der ICD-11-Kriterien einen differenzierten Einblick in die Prävalenz des problematischen Nutzungsverhaltens hinsichtlich digitaler Spiele, sozialer Medien und Video-Streaming-Angebote. In Bezug auf das Gaming zeigen 11,1 % der Kinder und Jugendlichen ein riskantes Nutzungsverhalten; 4,3 % erfüllen die Kriterien einer Computerspielstörung (Thomasius/Paschke/Wiedemann, S. 10). Beim Video-Streaming erfüllen 14,4 % der Kinder und Jugendlichen die Kriterien für ein riskantes Nutzungsverhalten. Eine pathologische Nutzung wurde bei 1,2 % festgestellt (Thomasius/Paschke/Wiedemann, S. 11). Gravierender ist das Ergebnis bei der Nutzung von Social Media Angeboten. Etwa ein Viertel (24,5 %) der Kinder und Jugendlichen zeigt ein riskantes Nutzungsverhalten. Als pathologisch wurde das Social Media-Nutzungsverhalten bei 6,1 % der Kinder klassifiziert (Thomasius/Paschke/Wiedemann, S. 11).

5.2.2 Fear of missing out

Fear of Missing Out (FOMO) ist ein psychologisches Phänomen, das zum einen durch die allgegenwärtige Angst gekennzeichnet ist, möglicherweise lohnende Erfahrungen zu verpassen, die andere Personen machen. Zum anderen beinhaltet FOMO eine Verhaltenskomponente, die darauf abzielt, diese Angst dadurch zu lindern, permanent über die Aktivitäten Bescheid zu wissen (Przybylski u.a. 2013). Jugendliche sind aufgrund des hohen Stellenwerts sozialer Medien in ihrem Alltag in besonderem Maße gefährdet (Brüggen u.a. 2019, S. 102). So eigenen sich soziale Medien nicht nur, die Aktivitäten von Freunden und Peers zu überwachen, vielmehr können Jugendliche den Zwang verspüren, eigene Aktivitäten zu posten, um sich in der Gruppe als aktive Teilnehmer:innen zu präsentieren. Dadurch kann die Nutzung gleichzeitig die Exklusionsangst verstärken, indem zahlreiche Möglichkeiten präsentiert werden, die man verpassen könnte oder an denen man nicht teilhaben kann (ebd.). Neben dem zwanghaften Überprüfen von Social Media wird FOMO auch mit negativen emotionalen Folgen wie Angst und Stress in Verbindung gebracht (Przybylski u.a. 2013).

5.3 Problematische Inhalte

5.3.1 Gewalthaltige Inhalte

Gewalthaltige Medieninhalte umfassen Darstellungen von physischer, psychischer oder emotionaler Gewalt in verschiedenen Medienformaten, wie Filmen, Fernsehsendungen, Videospielen, Musikvideos oder Social Media. Diese Inhalte können realistische oder fiktive Gewaltszenen zeigen, in denen Menschen, Tieren oder Gegenständen absichtlich Schaden zugefügt wird. Formen der Gewalt in Medien können Kämpfe, Angriffe, Mord, Missbrauch oder auch Drohungen und Einschüchterungen umfassen. Sie werden dabei oftmals als legitime Handlungsoption dargestellt, mit der bspw. Konflikte gelöst werden können (Brüggen u.a. 2019, S. 105).

Das Gefährdungspotential ist für Kinder und Jugendliche aufgrund ihrer Immersion, dem Präsenzerleben und der Ausführung symbolischer Handlungen bei digitalen Spielen besonders hoch (ebd.). Sofern die Zugänge unreguliert sind, können Kinder und Jugendliche über eine Vielzahl an Geräten auf entsprechende Inhalte zugreifen (Brüggen u.a. 2019, S. 106).

Ein zentraler Aspekt der Forschung zu gewalttätigen Medieninhalten ist die Beziehung zwischen dem Konsum solcher Inhalte und aggressivem Verhalten bei Kindern. Studien zeigen, dass der Konsum von gewalttätigen Videospielen mit einer Zunahme aggressiver Kognitionen und Verhaltensweisen korreliert ist. Qian Zhang u.a. (2021) haben festgestellt, dass gewalttätige Videospiele die aggressiven kognitiven Netzwerke von Kindern aktivieren und deren Wissen über aggressive Verhaltensweisen verstärken.

Darüber hinaus zeigen Forschungsarbeiten, dass gewalttätige Medieninhalte die Empathiefähigkeit von Kindern beeinträchtigen können. Kinder, die häufig gewalttätige Videospiele spielen, sind demnach weniger sensibel für negative emotionale Ausdrücke. Dies weist auf eine mögliche Desensibilisierung gegenüber Gewalt hin, was dazu führen kann, dass Kinder weniger Mitgefühl für andere empfinden und gewalttätige Verhaltensweisen als akzeptabel oder normal betrachten (Miedzobrodzka u.a. 2021).

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die moralische Entkopplung medialer Gewaltdarstellungen, indem diese hinsichtlich ihrer Konsequenzen rationalisiert oder minimiert wird. Die Befunde von Zhaojun Teng u.a. (2019) zeigen, dass moralische Entkopplung eine vermittelnde Rolle zwischen der Exposition gegenüber gewalttätigen Videospielen und aggressivem Verhalten bei Jugendlichen spielt. Kinder, die gewalttätige Medien konsumieren, lernen möglicherweise mit der Zeit, Gewalt zu rechtfertigen und die moralischen Implikationen ihres Verhaltens zu ignorieren.

Zusätzlich können gewalttätige Medieninhalte auch die psychische Gesundheit und das emotionale Wohlbefinden von Kindern beeinflussen. So korreliert bspw. tägliches Spielen gewalttätiger Videospiele mit depressiven Symptomen bei Vorschulkindern (Tortolero u.a. 2014). Ebenso sind die sozialen Auswirkungen der Nutzung gewalttätiger Medieninhalte von Bedeutung. Kinder, die häufig gewalttätige Medien konsumieren, neigen dazu, soziale Normen und Verhaltensweisen zu internalisieren, die Gewalt als akzeptable Lösung für Konflikte darstellen (DeLisi u.a. 2013). Diese Verhaltensweisen können sich in der Schule und im sozialen Umfeld manifestieren und zu Problemen mit Gleichaltrigen und Autoritätspersonen führen.

5.3.2 Hate Speech

„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."
(Brüggen u.a. 2019, S. 107)

Eines der Hauptmerkmale von Hassreden ist die gezielte Entmenschlichung und Ausgrenzung von Personen aufgrund von Merkmalen wie Ethnie, ethnischer Zugehörigkeit, Geschlecht, sexueller Orientierung und Religion, wodurch ein Umfeld der Feindseligkeit und Diskriminierung gefördert wird (Castellanos u.a. 2023; Blanco-Castilla/Fernández-Torres/Cano-Galindo 2022). Dies kann in Form abwertender Kommentare, Drohungen und Aufforderungen zur Gewalt erfolgen. Studien deuten darauf hin, dass die Zunahme der Online-Kommunikation zu einem Anstieg von Vorfällen mit Hassrede geführt hat, wobei Plattformen wie Twitter und Facebook oft als Nährboden für solches Verhalten dienen (Awal u.a. 2023; Yin/Zubiaga 2021). Die Anonymität, die Online-Plattformen bieten, kann Einzelpersonen dazu ermutigen, hasserfüllte Gefühle zu äußern, ohne mit unmittelbaren Konsequenzen rechnen zu müssen (Brown 2018; Gao/Huang 2017).

Die sozialen und psychologischen Implikationen von Hassrede sind tiefgreifend. Die Forschung hat gezeigt, dass die Exposition gegenüber Hate Speech zu einem verstärkten Gefühl der Angst und Unsicherheit bei den Zielgruppen führen kann, was möglicherweise weiterreichende gesellschaftliche Folgen hat, wie etwa politische Radikalisierung und Konflikte zwischen den Gruppen sowie die Normalisierung extremistischer Ansichten (Schäfer/Sülflow/Reiners 2022; Bilewicz/Soral 2020). Darüber hinaus kann sich die emotionale Belastung der Opfer in verschiedenen psychischen Problemen, einschließlich Angstzuständen und Depressionen, äußern (Kansok-Dusche u.a. 2023; Sorokowski u.a. 2020).

„Hate Speech begegnet Kindern und Jugendlichen vor allem auf Plattformen, auf denen häufig politischer Diskurs stattfindet, wie z. B. Twitter oder Facebook." (Brüggen u.a. 2019, S. 109) Die Ergebnisse der JIM-Studie zeigen, dass 39 % der Zwölf- bis 19-Jährigen im letzten Monat Hassbotschaften im Internet begegnet sind (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 52), wobei ältere Jugendliche stärker betroffen sind als jüngere (Medienpädagogischer Forschungs-verbund Südwest 2023b, S. 54). Es bestehen keine Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen (ebd.).

5.3.3 Extremistische Inhalte

„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." (Brüggen u.a. 2019, S. 95) Im Kern steht dabei Veränderung bestehender gesellschaftlicher Ordnung auf Basis absoluter Wahrheitsansprüche, die auf eine Kontrastierung von Eigen- und Fremdgruppe abzielen. Diese können mit Aufforderungen zu Gewalt einhergehen.

Zunächst können extremistische und radikale Medieninhalte an sich mit einer kinder- und jugendmedienschutzrelevanten Gefährdung einhergehen (Brüggen u.a.

2019, S. 97). Die Exposition gegenüber stark parteiischen und oft herabwürdigenden politischen Botschaften kann Stress und Ängste auslösen, insbesondere, wenn sich Kinder stark mit einem bestimmten politischen Standpunkt identifizieren (Leighton u.a. 2019). Analog zu anderen problematischen Inhalten (z.B. Gewalt) können extremistische Inhalte das allgemeine Wohlbefinden und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen.

Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass sich Kinder und Jugendliche vor allem bei intensivem Kontakt mit extremen politischen Inhalten in ihren Ansichten radikalisieren. Die Forschung zeigt, dass Kinder und Jugendliche, die sich mit parteiischen Medien beschäftigen, eher extreme politische Ansichten übernehmen (Bilewicz/Soral 2020), da diese Plattformen oft bestehende Vorurteile verstärken und Informationen auf eine Weise präsentieren, die die Polarisierung fördert (Hossein-Mardi u.a. 2021; Levendusky 2013; Stroud 2010). Durch Algorithmen gesteuerte Empfehlungssysteme können in diesem Zusammenhang dazu führen, dass heranwachsende Mediennutzer:innen verstärkt mit gleichgesinnten Perspektiven konfrontiert werden, was ihre Überzeugungen weiter festigt (Zulli u.a. 2023; Kiefer u.a. 2018).

Die Ergebnisse der JIM-Studie zeigen, dass 42 % der Zwölf- bis Neunzehnjährigen im Internet mit extremen politischen Ansichten in Kontakt gekommen sind Medien-pädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 52), wobei der Anteil bei den Achtzehn- und Neunzehnjährigen am höchsten (59 %) und bei den Zwölf- und Dreizehnjährigen am geringsten ist (22 %). Da sich Jugendliche vor allem über soziale Medien politisch informieren, ist dieser Befund besonders problematisch.

5.3.4 Desinformation

Unter Desinformation wird die absichtliche Verbreitung falscher oder irreführender Informationen mit der Absicht verstanden, ein Zielpublikum zu täuschen, zu verwirren oder zu manipulieren. Dies kann mithilfe manipulierter Bilder, gefälschter Dokumente und irreführenden Erzählungen geschehen, die insbesondere über Plattformen in sozialen Medien verbreitet werden (Fallis 2015; Escolar u.a. 2023). Desinformationen sind dementsprechend von der Fehlinformation zu unterscheiden, die sich auf die Weitergabe falscher Informationen ohne böswillige Absicht bezieht. Zu den Motiven hinter Desinformationskampagnen gehören oft politischer Gewinn, sozialer Einfluss oder finanzieller Profit (Hameleers, 2022).

Die Präsenz digitale Medien im Lebensalltag hat die Reichweite und die Folgen von Desinformationen erheblich verstärkt. Insbesondere soziale Medien und Messenger erleichtern die rasche Verbreitung von Desinformationen, die oft schneller sind als sachliche Informationen (Pierri u.a. 2020). Dieses Phänomen wird durch algorithmische Verzerrungen verschärft, die reißerische Inhalte bevorzugen, die tendenziell mehr Aufmerksamkeit und Nutzer:innenengagement erhalten (Staender u.a. 2021). Die Auswirkungen von Desinformation sind tiefgreifend, da sie das Vertrauen der Öffentlichkeit in Institutionen untergraben, demokratische Prozesse verzerren und zur gesellschaftlichen Polarisierung beitragen können (Cotter u.a. 2022; Tenove 2020).

Zu den bekanntesten Beispielen von Desinformation gehören Fake-News und Verschwörungstheorien. Erstere zielen auf die Skandalisierung von Sachverhalten ab, um Empörung in der öffentlichen Meinung zu schaffen. Sie emotionalisieren und vereinfachen eine sachliche Debatte und werden so in sozialen Netzwerken häufiger geteilt als sachliche Informationen (Brüggen u.a. 2019, S. 137). Verschwörungstheorien bieten alternative Erklärungen zu gesamtgesellschaftlichen Phänomenen an, die durch das Narrativ geprägt sind, dass abwertend beschriebene Minderheiten oder gesellschaftliche Eliten der Eigengruppe schaden wollen (Brüggen u.a. 2019, S. 137).

Die Normalisierung von Desinformation in Online-Umgebungen kann zu einer allgemeinen Erosion des Vertrauens in glaubwürdige Informationsquellen führen. Da sich Kinder und Jugendliche zunehmend auf soziale Medien verlassen, um Nachrichten und Informationen zu erhalten, können sie gegenüber falschen Darstellungen desensibilisiert werden, was zu einer verzerrten Wahrnehmung der Wahrheit führt (Roozenbeek et al., 2020). Dieser Vertrauensverlust kann sich langfristig auf ihre Fähigkeit auswirken, Fakten von Fiktion zu unterscheiden, und möglicherweise eine Generation hervorbringen, die anfälliger für Manipulationen ist und weniger in der Lage ist, fundierte Entscheidungen zu treffen. Darüber hinaus können Desinformationen auch schädliche Stereotypen und extremistische Ansichten aufrechterhalten. Der Kontakt mit Desinformationen kann zur Verbreitung polarisierender Narrative beitragen, die die Einstellung und das Verhalten junger Menschen gegenüber verschiedenen sozialen Gruppen beeinflussen können (siehe Kapitel 5.3.3 zu extremistischen Inhalten).

Kinder und Jugendliche treffen insbesondere bei der Nutzung von sozialen Medien, Messenger Diensten sowie Nachrichtenportalen, die von ideologisch geprägten Interessengruppen betrieben werden, auf Desinformationen. Die Ergebnisse der JIM-Studie zeigen diesbezüglich, dass über die Hälfte (58 %) der Zwölf- bis Neunzehnjährigen bezogen auf den vergangenen Monat Kontakt mit Fake-News hatten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S.52). Insgesamt 43 % dieser Altersgruppe hatte im Bezugszeitraum Kontakt mit Verschwörungstheorien (ebd.). Dementsprechend verwundert es nicht, dass die Mehrheit der in der Shell-Studie befragten Jugendlichen den Bedarf sieht, diese Thematik in die schulischen Lehrpläne zu integrieren (Shell Deutschland Holding 2024, S. 23).

5.4 Interaktionsrisiken

5.4.1 Cybermobbing

Cybermobbing, auch bekannt als Cyberbullying, bezeichnet eine Form der Aggression, die über elektronische Kommunikationsmittel wie das Internet, soziale Medien, Mobiltelefone und andere digitale Plattformen ausgeübt wird. Cybermobbing ist durch wiederholte, absichtliche und aggressive Handlungen gekennzeichnet, die darauf abzielen, eine andere Person zu belästigen, zu bedrohen oder zu erniedrigen. Diese Form des Mobbings unterscheidet sich von traditionellem Mobbing durch die Anonymität, die sie den Tätern bietet, sowie durch die Reichweite und die Dauer

der Belästigungen, die über digitale Medien potenziell unbegrenzt sind (Perren u.a. 2010; Sourander u.a. 2010).

Die Definition von Cybermobbing umfasst mehrere Schlüsselmerkmale. Zunächst ist es wichtig zu betonen, dass Cybermobbing in der Regel wiederholt auftritt, was bedeutet, dass es sich nicht um einen einmaligen Vorfall handelt, sondern um ein Muster von aggressivem Verhalten, das über einen bestimmten Zeitraum hinweg besteht (Kwan u.a. 2020). Zweitens ist die Absicht des Täters, dem Opfer Schaden zuzufügen, ein zentrales Element. Dies kann durch verschiedene Formen der Belästigung geschehen, wie z.B. das Versenden von beleidigenden Nachrichten, das Verbreiten von Gerüchten, das Posten von verletzenden Kommentaren oder das Teilen von peinlichen Bildern ohne Zustimmung des Opfers (Monks/Mahdavi/Rix 2016; Ey/Taddeo/Spears 2015).

Ein weiteres wichtiges Merkmal von Cybermobbing ist die Anonymität, die es den Tätern ermöglicht, ihre Identität zu verbergen. Diese Anonymität kann dazu führen, dass Täter sich weniger verantwortlich fühlen und aggressiver handeln, da sie glauben, dass sie nicht zur Rechenschaft gezogen werden können (Guo 2016). Darüber hinaus können die digitalen Plattformen, auf denen Cybermobbing stattfindet, eine breitere Öffentlichkeit erreichen, was bedeutet, dass die Belästigungen von einer größeren Anzahl von Menschen gesehen werden können, als dies bei traditionellem Mobbing der Fall wäre (Perren u.a. 2010; Sourander u.a. 2010).

„Cybermobbing kann in allen Diensten auftreten, in denen Kinder und Jugendliche miteinander in Interaktion treten können." (Brüggen u.a. 2019, S. 90) Diesbezüglich zeigen die Ergebnisse der Kinder- & Jugendstudie 2024, dass 16 % der befragten Zehn- bis Achtzehnjährigen bereits einmal beleidigt oder gemobbt worden sind (Bitkom Research 2024, vgl. auch Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023b, S. 52). Über 12 % der Kinder und Jugendlichen wurden Lügen im Netz verbreitet, von 5 % wurden peinliche Fotos veröffentlicht (Bitkom Research 2024, S. 9).

Die Auswirkungen von Cybermobbing auf die Opfer sind erheblich und können sowohl psychische als auch physische Folgen haben. Studien zeigen, dass Opfer von Cybermobbing häufig unter Angstzuständen, Depressionen, geringem Selbstwertgefühl und sozialer Isolation leiden (John u.a. 2018; Nixon 2014). Diese negativen Auswirkungen können sich auch auf die schulischen Leistungen und die allgemeine Lebensqualität der Betroffenen auswirken. In einigen Fällen kann Cybermobbing sogar zu schwerwiegenden Konsequenzen wie Selbstverletzung oder Suizidgedanken führen, was es zu einem ernsthaften öffentlichen Gesundheitsproblem macht (John u.a. 2018; Nixon 2014).

5.4.2 Cybergrooming

Im Gefährdungsatlas wird unter Cybergrooming …

„die internetbasierte systematische Anbahnung von on- oder offline stattfindenden sexuellen Übergriffen [verstanden]. […] 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 (Berg-mann/Baier 2016). In Deutschland ist Cybergrooming gegenüber Kindern unter den Voraussetzungen des § 176 Absatz 4 Nummer 3 des Strafgesetzbuches (StGB) strafbewehrt."

(Brüggen u.a. 2019, S. 85)

Eine Gefährdung von Kindern und Jugendlichen geht insbesondere von Social Media Angeboten, Onlinegames, Chats und Kinder-Communities aus, auf denen Kinder in großem Umfang persönliche Informationen preisgeben oder sich, z.B. in Nachahmung von Medienstars, stark sexualisiert darstellen bzw. sexualisierte Darstellungen Teil der Angebotskultur und entsprechende Aufforderungen dazu normalisiert sind.

Ein wesentlicher Risikofaktor ist das Alter des Opfers. Kinder sind besonders anfällig für Cybergrooming, da sie in dieser Phase häufig aktiv soziale Medien nutzen und weniger Erfahrung im Umgang mit Online-Gefahren haben und daher leichter von Tätern manipuliert werden können werden (Wachs u.a. 2016). Diese Altersgruppe ist oft in einem Entwicklungsstadium, in dem sie nach sozialer Bestätigung suchen und möglicherweise weniger kritisch gegenüber den Absichten von Fremden sind.

Ein weiterer wichtiger Risikofaktor ist das Fehlen von elterlicher Kontrolle oder Aufsicht. Kinder, die in einem Umfeld aufwachsen, in dem sie wenig Anleitung oder Unterstützung von ihren Eltern erhalten, sind anfälliger für Cybergrooming (Wachs u.a. 2020). Hingegen sind Kinder, die regelmäßig mit ihren Eltern über ihre Online-Erfahrungen sprechen, besser in der Lage, potenzielle Gefahren zu erkennen und zu vermeiden.

Psychische Faktoren spielen ebenfalls eine entscheidende Rolle. Kinder und Jugendliche, die unter emotionalen Problemen wie Depressionen, Angstzuständen oder sozialer Isolation leiden, sind häufig anfälliger für die Manipulation durch Täter, die ihnen emotionale Unterstützung oder Freundschaft anbieten. Eine erhöhte Verletzlichkeit aufgrund von psychischen Problemen kann dazu führen, dass Kinder und Jugendliche die Warnsignale nicht erkennen oder ignorieren (Wachs u.a. 2018).

Die Ergebnisse der vierten Befragungswelle der Längsschnittstudie „Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming" zeigen, dass ein erheblicher Anteil der Acht- bis Zehnjährigen Erfahrung mit den unterschiedlichen Aspekten des Cybergroomings machen musste (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 13). Insbesondere die Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen sowie die Sechzehn- und Siebzehnjährigen wurden bereits zu Verabredungen über das Internet aufgefordert (22 % bzw. 23 %) (ebd.). Ihnen wurden in jeweils 13 % der Fälle Versprechungen als Gegenleistung für die Zusendung von Fotos bzw. Videos gegeben (ebd.). 13 % der Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen sowie 15 % der Sechzehn- und Siebzehnjährigen zum Senden freizügiger Bilder aufgefordert (ebd.). Auf eine Verabredung zum Fotoshooting wurden 16 % der Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen und 7 % der Sechzehn- und Siebzehnjährigen gedrängt (ebd.). Nahezu ein Viertel der älteren Altersgruppe

(24 %) hat bereits Nacktbilder empfangen (gegenüber 12 % bei den Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen) (ebd.). Drohungen im Internet haben 11 % der Dreizehn- bis Fünfzehnjährigen und 5 % der Sechzehn- und Siebzehnjährigen im Zusammenhang mit Cybergrooming erlebt (ebd.). Hinsichtlich möglicher Bedrohungsszenarien berichten die befragten Kinder und Jugendlichen zum einen von digitalen Drohungen, die sich auf im Kontext von Cybermobbing finden (z.B. die Veröffentlichung intimer Informationen oder Bilder). Zum anderen werden auch Drohungen mit Bezug zum Offline-Alltag der Kinder genannt, wie z.B. Familie und Freunden Schaden zuzufügen oder gegenüber den betroffenen Kindern und Jugendlichen körperliche Gewalt anzuwenden (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 15).

Mit Blick auf das Verhalten auf Cybergrooming setzten Kinder und Jugendliche darauf, den Kontakt zur Täterperson zu vermeiden, indem die Person blockiert wird (61 %) und der Kontakt abgebrochen wird (51 %) (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 23). Darüber hinaus sprachen 40 % der Kinder und Jugendlichen mit einer Vertrauensperson über den Cybergrooming-Vorfall (ebd.), wobei die meisten sich ihren Eltern anvertrauen, gefolgt von Freund:innen und Lehrer:innen (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 20). Ein Drittel der Jugendlichen hat bei einem Cybergrooming-Vorfall die Plattform in die Pflicht genommen und den Vorfall dem jeweiligen Anbieter gemeldet (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 23). Eine Beratungsstelle wurde von nur 14 % der Kinder und Jugendlichen kontaktiert (ebd.). Grund hierfür kann die geringe Bekanntheit der Beratungsstellen sein (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 28). Den Vorfall bei der Polizei zur Anzeige gebracht haben nur 5 % der Betroffenen (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 23). 4 % der Kinder und Jugendlichen haben den Kontakt zur Täterperson auch nach dem Vorfall weiterhin aufrechterhalten (ebd.), wobei die Gründe im Kern die zentralen, oben genannten Risikofaktoren beschreiben (Landesanstalt für Medien NRW 2024, S. 25).

Die Auswirkungen von Cybergrooming können gravierend sein und sich negativ auf die psychische Gesundheit der Opfer auswirken. Opfer berichten häufig von Angstzuständen, Depressionen und einem gestörten Selbstbild, was die Notwendigkeit unterstreicht, präventive Maßnahmen zu ergreifen und Kinder über die Gefahren des Internets aufzuklären (Paulus u.a. 2020).

6 Literatur

ARD/ZDF-Forschungskommission (2024): ARD/ZDF-Medienstudie 2024

Awal, Md Rabiul/Lee, Roy Ka-Wei/Tanwar, Eshaan/Garg, Tanmay/Chakraborty, Tanmoy (2023): Model-Agnostic Meta-Learning for Multilingual Hate Speech Detection

Bilewicz, Michał/Soral, Wiktor (2020): Hate Speech Epidemic. The Dynamic Effects of Derogatory Language on Intergroup Relations and Political Radicalization. In: Political Psychology, 41. Jg., H. S1, S. 3–33

Bitkom Research (2024): Kinder- und Jugendstudie 2024

Blanco-Castilla, Elena/Fernández-Torres, María-Jesús/Cano-Galindo, Juan (2022): Disinformation and hate speech toward female sports journalists. In: El Profesional de la información

Bohl, Christin/Karnaki, Pania/Cheli, Simone/Fornes Romero, Gertrudis/Glavak Tkalić, Renata/Papadopoulos, Eva/Schaefer, Mathieu/Berth, Hendrik (2023): Psychische Belastung von Kindern und Jugendlichen in der Coro-nazeit. In: Prävention und Gesundheitsförderung, 18. Jg., H. 2, S. 182–188

Braches-Chyrek, Rita/Moran-Ellis, Jo/Röhner, Charlotte/Sünker, Heinz (Hrsg.) (2021): Handbuch Kindheit, Technik und das Digitale. Opladen/Toronto

Brown, Alexander (2018): What is so special about online (as compared to offline) hate speech? In: Ethnicities, 18. Jg., H. 3, S. 297–326

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Gebel, Christa/Lauber, Achim/Müller, Raphaela/Stecher, Sina (2019): Gefährdungsat-las. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Bonn

Budak, Jelena/Rajh, Edo (2018): Citizens' Online Surveillance Concerns in Croatia. In: Surveillance & Society, 16. Jg., H. 3, S. 347–361

Castellanos, Melisa/Wettstein, Alexander/Wachs, Sebastian/Kansok-Dusche, Julia/Ballaschk, Cindy/Krause, Nor-man/Bilz, Ludwig (2023): Hate speech in adolescents: A binational study on prevalence and demographic differ-ences. In: Frontiers in Education, 8. Jg.

Chen, Liang/Shi, Jingyuan (2019): Reducing Harm From Media: A Meta-Analysis of Parental Mediation. In: Journal-ism & Mass Communication Quarterly, 96. Jg., H. 1, S. 173–193

Christofides, Emily/Muise, Amy/Desmarais, Serge (2012): Hey Mom, What's on Your Facebook? Comparing Face-book Disclosure and Privacy in Adolescents and Adults. In: Social Psychological and Personality Science, 3. Jg., H. 1, S. 48–54

Clark, Lynn Schofield (2011): Parental Mediation Theory for the Digital Age. In: Communication Theory, 21. Jg., H. 4, S. 323–343

Cotter, Kelley/DeCook, Julia R./Kanthawala, Shaheen (2022): Fact-Checking the Crisis: COVID-19, Infodemics, and the Platformization of Truth. In: Social Media + Society, 8. Jg., H. 1

DeLisi, Matt/Vaughn, Michael G./Gentile, Douglas A./Anderson, Craig A./Shook, Jeffrey J. (2013): Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence. In: Youth Violence and Juvenile Justice, 11. Jg., H. 2, S. 132–142

Dertinger, Andreas/Rechlitz, Marcel/Lampert, Claudia/Potzel, Katrin/Müller, Jane (2021): Medienbezogene Aushand-lungsprozesse in der Familie aus einer figurationstheoretischen Perspektive. In: ZSE Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, H. 4, S. 397–412

Deutscher Bundestag (2024): Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. 17. Kinder- und Jugendbericht. Stellungnahme der Bundesregierung. BT-Drucksache 20/12900. Berlin. Verfügbar über: https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/17-kinder-und-jugendbericht-244628; [14.11.2024]

Eggert, Susanne/Oberlinner, Andreas/Pfaff-Rüdiger, Senta/Drexl, Andrea (2021): Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München

Pérez-Escolar, Marta/Lilleker, Darren/Tapia-Frade, Alejandro (2023): A Systematic Literature Review of the Phenome-non of Disinformation and Misinformation. In: Media and Communication, 11. Jg., H. 2

Ey, Lesley-Anne/Taddeo, Carmel/Spears, Barbara (2015): Cyberbullying and Primary-School Aged Children: The Psychological Literature and the Challenge for Sociology. In: Societies, 5. Jg., H. 2, S. 492–514

Fallis, Don (2015): What Is Disinformation? In: Library Trends, 63. Jg., H. 3, S. 401–426

Festl, Ruth/Gniewosz, Gabriela (2019): Role of mothers' and fathers' Internet parenting for family climate. In: Journal of Social and Personal Relationships, 36. Jg., H. 6, S. 1764–1784

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. Jg., H. 2, S. 154–180

Gao, Lei/Huang, Ruihong (2017): Detecting Online Hate Speech Using Context Aware Models. In: Şulea, Octavia-Maria/Zampieri, Marcos/Vela, Mihaela/van Genabith, Josef (Hrsg.): Predicting the law area and decisions of french supreme court cases. Shumen, Bulgaria/Saarbrücken, S. 260–266

Gebel, Christa/Lampert, Claudia/Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Lauber, Achim/Thiel, Kira (2022): Jugend-medien-schutzindex 2022: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Berlin

Gonser, Nicole (2024): Die Mediennutzung der 30- bis 49-Jährigen – stabil bis dynamisch. Ergebnisse der ARD/ZDF-Medienstudie 2024. In: MediaPerspektiven, o.J., H. 30, S. 1–7

Güneşli, Habib (2020): Inklusion und Intersektionalität im Kontext frühkindlicher Medienbildungsforschung. Sprachkul-turelle Homogenität und Diversität sowie ihre Auswirkungen auf pädagogische Kommunikation in der Frühen Bil-dung. In: Qfl - Qualifizierung für Inklusion. Online-Zeitschrift zur Forschung über Aus-, Fort- und Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte, 2. Jg., H. 3

Guo, Siying (2016): A meta-analysis of the predictors of cyberbullying perpetration and victimization. In: Psychology in the Schools, 53. Jg., H. 4, S. 432–453

Hameleers, Michael (2023): Disinformation as a context-bound phenomenon: toward a conceptual clarification inte-grating actors, intentions and techniques of creation and dissemination. In: Communication Theory, 33. Jg., H. 1, S. 1–10

Hansen, J./Hanewinkel, R./Goecke, M./Morgenstern, M. (2022): Prävention der exzessiven Mediennutzung im Kin-des- und Jugendalter. In: Monatsschrift Kinderheilkunde, 170. Jg., H. 5, S. 435–442

Haubold, Rebekka/Elsner, Anneke/Ganguin, Sonja (2024): Perspektivwechsel Mediensucht – Problematische Compu-terspielnutzung als Handlungsoption. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 288–307

Hosseinmardi, Homa/Ghasemian, Amir/Clauset, Aaron/Mobius, Markus/Rothschild, David M./Watts, Duncan J. (2021): Examining the consumption of radical content on YouTube. In: Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 118. Jg., H. 32

Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen (2021): Vorlesestudie 2021: Kitas als Schlüsselakteure in der Leseförderung. Mainz

Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen (2024): Vorlesemonitor 2024: Vorlesen schafft Zukunft. Repräsentative Befragung zum Vorleseverhalten von Familien

John, Ann/Glendenning, Alexander Charles/Marchant, Amanda/Montgomery, Paul/Stewart, Anne/Wood, Sophie/Lloyd, Keith/Hawton, Keith (2018): Self-Harm, Suicidal Behaviours, and Cyberbullying in Children and Young People: Systematic Review. In: Journal of medical Internet research, 20. Jg., H. 4, e129

Kansok-Dusche, Julia/Ballaschk, Cindy/Krause, Norman/Zeißig, Anke/Seemann-Herz, Lisanne/Wachs, Sebastian/Bilz, Ludwig (2023): A Systematic Review on Hate Speech among Children and Adolescents: Definitions, Prevalence, and Overlap with Related Phenomena. In: Trauma, violence & abuse, 24. Jg., H. 4, S. 2598–2615

Kernbach, Julia/Bleckmann, Paula/Streit, Benjamin/Pemberger, Brigitte (2022): Einstellungen und Bewertungen von Eltern an reformpädagogischen Schulen zur medienerzieherischen Praxis. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 46. Jg., S. 126–159

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.

Kupiainen, Reijo (2013): Young people's creative online practices in the context of school community. In: Cyberpsy-chology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 7. Jg., H. 1

Kwan, Irene/Dickson, Kelly/Richardson, Michelle/MacDowall, Wendy/Burchett, Helen/Stansfield, Claire/Brunton, Ginny/Sutcliffe, Katy/Thomas, James (2020): Cyberbullying and Children and Young People's Mental Health: A Systematic Map of Systematic Reviews. In: Cyberpsychology, behavior and social networking, 23. Jg., H. 2, S. 72–82

Landesanstalt für Medien NRW (2024): Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 4. Befragungswelle 2024. Düsseldorf

Lemish, Dafna (2015): Children and media. A global perspective. Chichester

Leighton, Dana C./Brandt, Mark J./Kennedy, Lindsay A. (2020): Political Extremity, Social Media Use, Social Support, and Well-Being for Emerging Adults During the 2016 Presidential Election Campaign. In: Emerging Adulthood, 8. Jg., H. 4, S. 285–296

Levendusky, Matthew S. (2013): Why Do Partisan Media Polarize Viewers? In: American Journal of Political Science, 57. Jg., H. 3, S. 611–623

Li, Junyan (2023): The Impact of Media Violence on Child and Adolescent Aggression. In: Journal of Education, Humanities and Social Sciences, 18. Jg., S. 70–76

Mall, Volker (2020): Medien und frühe Kindheitsentwicklung. In: Kinder- und Jugendmedizin, 20. Jg., H. 04, S. 211–214

Manurung, Evelyn Angelita Pinondang (2023): The Right to Privacy Based on the Law of the Republic of Indonesia Number 27 of 2022. In: Journal of Digital Law and Policy, 2. Jg., H. 3, S. 103–110

Miedzobrodzka, Ewa/Buczny, Jacek/Konijn, Elly A./Krabbendam, Lydia C. (2021): Insensitive Players? A Relationship Between Violent Video Game Exposure and Recognition of Negative Emotions. In: Frontiers in psychology, 12. Jg., S. 651759

Modrzejewska, Adriana/Czepczor-Bernat, Kamila/Modrzejewska, Justyna/Roszkowska, Agnieszka/Zembura, Marcela/Matusik, Paweł (2022): #childhoodobesity - A brief literature review of the role of social media in body image shaping and eating patterns among children and adolescents. In: Frontiers in pediatrics, 10. Jg., S. 993460

Monks, Claire P./Mahdavi, Jess/Rix, Katie (2016): The emergence of cyberbullying in childhood: Parent and teacher perspectives. In: Psicología Educativa, 22. Jg., H. 1, S. 39–48

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2023): JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2023): KIM-Studie 2022: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2024): miniKIM-Studie 2023: Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart

Naab, Thorsten (2021): Zwischen Einschränkung und gemeinsamer Nutzung: Mediennutzung und Medienerziehung von Kindern im Alter von bis zu elf Jahren. In: Rauschenbach, Thomas/Kuger, Susanne/Walper, Sabine (Hrsg.): Aufwachsen in Deutschland 2019. Bielefeld, S. 57–63

Naab, Thorsten/Wendt, Ruth/Langmeyer-Tornier, Alexandra (2024): Messung mütterlicher Medienerziehung für interaktive und nicht-interaktive Medien. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 60. Jg., S. 51–71

Niesyto, Horst (2017): Das Entwicklungsprojekt „Digitales Lernen in der Grundschule“ – Rahmenkonzept und erste Projekterfahrungen. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, 19. Jg., S. 1–20

Nimrod, Galit/Elias, Nelly/Lemish, Dafna (2019): Measuring Mediation of Children's Media Use. In: International Journal of Communication, 13. Jg., S. 342–358

Nixon, Charisse L. (2014): Current perspectives: the impact of cyberbullying on adolescent health. In: Adolescent health, medicine and therapeutics, 5. Jg., S. 143–158

Oberlinner, Andreas/Eggert, Susanne/Schubert, Gisela/Jochim, Valerie/Brüggen, Niels (2018): Medienrituale und ihre Bedeutung für Kinder und Eltern. Erster Bericht der Teilstudie "Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Familie"

Paschke, Kerstin/Holtmann, Martin/Melchers, Peter/Klein, Marianne/Schimansky, Gisela/Krömer, Thomas/Reis, Olaf/Wartberg, Lutz/Thomasius, Rainer (2020): Medienbezogene Störungen im Kindes- und Jugendalter: Evidenz-papier der Gemeinsamen Suchtkommission der kinder- und jugendpsychiatrischen und psychotherapeutischen Fachgesellschaft und Verbände (DGKJP, BAG, BKJPP). In: Zeitschrift fur Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, 48. Jg., H. 4, S. 303–317

Paulus, Frank W./Gerstner, Ida (2023): Vorschulkinder und digitale Medien in der Zweiten Moderne. In: Pädiatrie & Pädologie, 58. Jg., H. S2, S. 99–102

Paulus, Frank W./Möhler, Eva/Ohmann, Susanne/Popow, Christian (2020): Digitale Missachtung der Bedürfnisse und Rechte von Kindern und Jugendlichen: Cybermobbing. In: Kinder- und Jugendmedizin, 20. Jg., H. 04, S. 238–246

Perez Vallejos, Elvira/Dowthwaite, Liz/Creswich, Helen/Portillo, Virginia/Koene, Ansgar/Jirotka, Marina/McCarthy, Amy/McAuley, Derek (2021): The impact of algorithmic decision-making processes on young people's well-being. In: Health informatics journal, 27. Jg., H. 1, 1460458220972750

Perren, Sonja/Dooley, Julian/Shaw, Thérèse/Cross, Donna (2010): Bullying in school and cyberspace: Associations with depressive symptoms in Swiss and Australian adolescents. In: Child and adolescent psychiatry and mental health, 4. Jg., S. 28

Pfetsch, Jan (2018): Jugendliche Nutzung digitaler Medien und elterliche Medienerziehung – Ein Forschungsüberblick. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 67. Jg., H. 2, S. 110–133

Pierri, Francesco/Piccardi, Carlo/Ceri, Stefano (2020): Topology comparison of Twitter diffusion networks effectively reveals misleading information. In: Scientific reports, 10. Jg., H. 1, S. 1372

Projektbüro SCHAU HIN! (o.J.): Bildschirmzeit. Soziale Netzwerke, Surfen, Spielen oder Serien schauen – digitale Medien üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. Doch wann ist viel zu viel? https://www.schau-hin.info/bildschirmzeiten (29.08.2024)

Przybylski, Andrew K./Murayama, Kou/DeHaan, Cody R./Gladwell, Valerie (2013): Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. In: Computers in Human Behavior, 29. Jg., H. 4, S. 1841–1848

Aufwachsen in Deutschland 2019 (2021). Bielefeld

Ravens-Sieberer, Ulrike/Kaman, Anne/Otto, Christiane/Adedeji, Adekunle/Napp, Ann-Kathrin/Becker, Marcia/Blanck-Stellmacher, Ulrike/Löffler, Constanze/Schlack, Robert/Hölling, Heike/Devine, Janine/Erhart, Micha-el/Hurrelmann, Klaus (2021): Seelische Gesundheit und psychische Belastungen von Kindern und Jugendlichen in der ersten Welle der COVID-19-Pandemie – Ergebnisse der COPSY-Studie. In: Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz, 64. Jg., H. 12, S. 1512–1521

Riesmeyer, Claudia/Wilhelm, Claudia/Reifegerste, Doreen (2022): Die Mischung macht's. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 46. Jg., S. 24–50

Roozenbeek, Jon/Schneider, Claudia R./Dryhurst, Sarah/Kerr, John/Freeman, Alexandra L. J./Recchia, Gabriel/van der Bles, Anne Marthe/van der Linden, Sander (2020): Susceptibility to misinformation about COVID-19 around the world. In: Royal Society open science, 7. Jg., H. 10, S. 201199

Roth, Raik/Draheim, Saskia/Tillmann, Angela/Bettinger, Patrick (2023): Social Media und Geschlecht in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 407–438

Sachverständigenkommission des Neunten Familienberichts (Hrsg.) (2021): Eltern sein in Deutschland. Materialien zum Neunten Familienbericht. München

Schäfer, Svenja/Sülflow, Michael/Reiners, Liane (2022): Hate Speech as an Indicator for the State of the Society. In: Journal of Media Psychology, 34. Jg., H. 1, S. 3–15

Schober, Maximilian/Cousseran, Laura/Lauber, Achim/Brüggen, Niels (2022): „Und das war dann schon immer sehr gruselig" – Umgang von Jugendlichen mit algorithmischen Empfehlungssystemen und Kompetenzanforderungen in hybriden Lebenswelten. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research, 17. Jg., H. 4, S. 437–451

Schulze-Tammena, Reinhold (2021): Wie kann Schule einen Beitrag zur Entwicklung „digitaler Mündigkeit" bei Kindern und Jugendlichen leisten? Die Herausforderung der Schule als medienpädagogischer Lernort für Datenschutz und Datensparsamkeit. In: Stapf, Ingrid/Ammicht-Quinn, Regina/Friedewald, Michael/Heesen, Jessica/Krämer, Nicole (Hrsg.): Aufwachsen in überwachten Umgebungen. Interdisziplinäre Positionen zu Privatheit und Datenschutz in Kindheit und Jugend. Baden-Baden, S. 237–254

Shell Deutschland Holding (2024): Zusammenfassung: Jugend 2024 - Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt. https://www.shell.de/about-us/initiatives/shell-youth-study-2024/_jcr_content/root/main/section/simple/call_to_action/links/item0.stream/1730903501282/d8b545435fc2799eb6044e48b4a9fccc80b95b2d/ap-shell-jugendstudie-zusammenfassung-barrierefrei.pdf (14.11.2024)

Smit, Crystal R./Buijs, Laura/van Woudenberg, Thabo J./Bevelander, Kirsten E./Buijzen, Moniek (2019): The Impact of Social Media Influencers on Children's Dietary Behaviors. In: Frontiers in psychology, 10. Jg., S. 2975

Sorokowski, Piotr/Kowal, Marta/Zdybek, Przemysław/Oleszkiewicz, Anna (2020): Are Online Haters Psychopaths? Psychological Predictors of Online Hating Behavior. In: Frontiers in psychology, 11. Jg., S. 553

Sourander, Andre/Brunstein Klomek, Anat/Ikonen, Maria/Lindroos, Jarna/Luntamo, Terhi/Koskelainen, Merja/Ristkari, Terja/Helenius, Hans (2010): Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents: a population-based study. In: Archives of general psychiatry, 67. Jg., H. 7, S. 720–728

Staender, Anna/Humprecht, Edda/Esser, Frank/Morosoli, Sophie/van Aelst, Peter (2022): Is Sensationalist Disinformation More Effective? Three Facilitating Factors at the National, Individual, and Situational Level. In: Digital Journalism, 10. Jg., H. 6, S. 976–996

Stapf, Ingrid/Ammicht-Quinn, Regina/Friedewald, Michael/Heesen, Jessica/Krämer, Nicole (Hrsg.) (2021): Aufwachsen in überwachten Umgebungen. Interdisziplinäre Positionen zu Privatheit und Datenschutz in Kindheit und Ju-gend. Baden-Baden

Stroud, Natalie Jomini (2010): Polarization and Partisan Selective Exposure. In: Journal of Communication, 60. Jg., H. 3, S. 556–576

Şulea, Octavia-Maria/Zampieri, Marcos/Vela, Mihaela/van Genabith, Josef (Hrsg.) (2017): Predicting the law area and decisions of french supreme court cases. Shumen, Bulgaria/Saarbrücken

Teng, Zhaojun/Nie, Qian/Guo, Cheng/Zhang, Qian/Liu, Yanling/Bushman, Brad J. (2019): A longitudinal study of link between exposure to violent video games and aggression in Chinese adolescents: The mediating role of moral disengagement. In: Developmental psychology, 55. Jg., H. 1, S. 184–195

Tenove, Chris (2020): Protecting Democracy from Disinformation: Normative Threats and Policy Responses. In: The International Journal of Press/Politics, 25. Jg., H. 3, S. 517–537

Thomasius, Rainer/Paschke, Kerstin/Wiedemann, Hanna: Problematische Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter in der post-pandemischen Phase. Ergebnisbericht 2023: Ausgewählte Ergebnisse der sechsten Erhebungswelle im August/ September 2023

Tortolero, Susan R./Peskin, Melissa F./Baumler, Elizabeth R./Cuccaro, Paula M./Elliott, Marc N./Davies, Susan L./Lewis, Terri H./Banspach, Stephen W./Kanouse, David E./Schuster, Mark A. (2014): Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth. In: Cyberpsychology, behavior and social networking, 17. Jg., H. 9, S. 609–615

Ukrow, Jörg (2024): Kinder- und Jugendmedienschutz und Künstliche Intelligenz – Herausforderung für den Jugend-medienschutz-Staatsvertrag (JMStV)? Gutachten im Auftrag der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

vom Orde, Heike/Durner, Alexandra (2024): Grunddaten Kinder und Medien 2023

Wachs, Sebastian/Jiskrova, Gabriela Ksinan/Vazsonyi, Alexander T./Wolf, Karsten D./Junger, Marianne (2016): A cross-national study of direct and indirect effects of cyberbullying on cybergrooming victimization via self-esteem. In: Psicología Educativa, 22. Jg., H. 1, S. 61–70

Wachs, Sebastian/Michelsen, Anna/Wright, Michelle F./Gámez-Guadix, Manuel/Almendros, Carmen/Kwon, Yeji/Na, Eun-Yeong/Sittichai, Ruthaychonnee/Singh, Ritu/Biswal, Ramakrishna/Görzig, Anke/Yanagida, Takuya (2020): A Routine Activity Approach to Understand Cybergrooming Victimization Among Adolescents from Six Countries. In: Cyberpsychology, behavior and social networking, 23. Jg., H. 4, S. 218–224

Wachs, Sebastian/Whittle, Helen C./Hamilton-Giachritsis, Catherine/Wolf, Karsten D./Vazsonyi, Alexander T./Junger, Marianne (2018): Correlates of Mono- and Dual-Victims of Cybergrooming and Cyberbullying: Evidence from Four Countries. In: Cyberpsychology, behavior and social networking, 21. Jg., H. 2, S. 91–98

Wendt, Ruth (2021): Digitale Medien im Alltag von Familien. In: Sachverständigenkommission des Neunten Familien-berichts (Hrsg.): Eltern sein in Deutschland. Materialien zum Neunten Familienbericht. München, S. 537–566

Yin, Wenjie/Zubiaga, Arkaitz (2021): Towards generalisable hate speech detection: a review on obstacles and solu-tions. In: PeerJ. Computer science, 7. Jg., e598

Zerle-Elsäßer, Claudia/Lange, Andreas (2021): Doing Family und Social Media. In: Braches-Chyrek, Rita/Moran-Ellis, Jo/Röhner, Charlotte/Sünker, Heinz (Hrsg.): Handbuch Kindheit, Technik und das Digitale. Opladen/Toronto, S. 200–215

Zerle-Elsäßer, Claudia/Schüller, Simone/Langmeyer, Alexandra N./Naab, Thorsten/Heuberger, Stephan (2021): Von solitären Interneteltern und gemeinschaftsorientierten Fernsehfamilien. In: ZSE Zeitschrift für Soziologie der Er-ziehung und Sozialisation, H. 4, S. 413–431

Zhang, Qian/Cao, Yi/Tian, JingJin (2021): Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. In: Cyberpsychology, behavior and social networking, 24. Jg., H. 1, S. 5–10

Zulli, Diana/Mann, Marcus/Foote, Jeremy/Ku, Emily/Primm, Emily (2023): Pathways to radicalism: examining online community and political Pathways to more radical beliefs on Reddit. In: AoIR Selected Papers of Internet Research

7 Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abb. 1: Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten 2023 (Angaben der Haupterzieher:innen) 8
Abb. 2: Gerätebesitz Jugendlicher 2023 (Angaben der Kinder, JIM 2023) und Gerätebesitz Kinder 2022 (Angaben der Haupterzieher:innen, KIM 2023) 9
Abb. 3: Durchschnittliche Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen bis 17 Jahre in Minuten nach Altersgruppe 12
Abb. 4: Mediale Freiräume: Wo dürfen Kinder selbst bestimmen? 14
Abb. 5: Genutzte Funktionen und Anwendungen auf dem Smartphone 17
Abb. 6: Jugendmedienschutzbezogenes Handeln der Eltern, in % 19