

Hannover, 3. Februar 2026

**Stellungnahme zum Hearing der
Expert:innenkommission „Schutz von Kindern
und Jugendlichen in der digitalen Welt“ am
10.02.2026:**

„Perspektiven von Kindern und Jugendlichen“

**Verfasst von Ayla Emma Askin und Simon Genster unter
Hilfestellung von Ann-Kristin Gaumann**

Mitglieder

- Niedersächsische Landesmedienanstalt
- Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen
- Medienanstalt Rheinland-Pfalz
- Medienanstalt Hessen

Vorstand

- Mirko Pohl, Niedersächsische Landesmedienanstalt
- Annika Schulz, Medienanstalt Hessen
- Thomas Rathgeb, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
- Nadine Eikenbusch, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen

Anschrift

 **JUUPORT** e.V.
Projektbüro
Landschaftstraße 7
30159 Hannover

Vorbemerkung: Wer wir sind und was wir machen

JUUUUPORT.de ist eine **bundesweite Online-Beratungs- und Aufklärungsplattform für junge Menschen**, die Probleme im Netz haben. Ehrenamtlich engagierte Jugendliche und junge Erwachsene aus ganz Deutschland, die **JUUUUPORT-Scouts**, **beraten Gleichaltrige bei Online-Problemen** wie Cybermobbing, Stress in sozialen Medien, sexueller Belästigung und Datenschutz. Das Projekt wurde von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt (NLM) ins Leben gerufen. Der Verein JUUUUPORT e. V. wird neben der NLM von vier weiteren Landesmedienanstalten getragen: der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, der Medienanstalt Rheinland-Pfalz und der Medienanstalt Hessen. Fördernde des Projektes sind u.a. die Techniker Krankenkasse, die Deutsche Postcode Lotterie sowie das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

I Erfahrungen, Erwartungen, Fairness

Junge Menschen erleben die digitale Welt als eine Welt der Möglichkeiten - aber auch als einen Raum mit Herausforderungen und Gefahren. Dieses Erleben ist nicht bei allen Jugendlichen gleich. Zwar besitzen fast alle Jugendlichen ein eigenes Smartphone, einen eigenen Computer oder Laptop haben aber nur zwei Drittel.¹ Der Zugang zum Internet unterscheidet sich je nach Alter, Geschlecht und Bildungsform. Auch finanzielle Ressourcen sind ein entscheidender Faktor. So haben beispielsweise nicht alle Jugendlichen auch unterwegs Zugriff auf das Internet.

Junge Menschen schätzen die vielfältigen Chancen, die sich durch digitale Medien ergeben:

- die Möglichkeit, **weltweit mit Freunden und Familie zu kommunizieren**, sei es über Messenger, Videoanrufe oder soziale Netzwerke
- **interaktiven Formen der Kommunikation** - von Online-Spielen über Livestreams bis hin zu gemeinsamen kreativen Projekten - eröffnen neue Wege der Selbstverwirklichung und kreativen Ausdrucksformen
- **niedrigschwelliger Zugang zu Nachrichten, Wissen und Bildungsinhalten**

Doch diese Chancen gehen einher mit Risiken und Gefahren für junge Menschen:

- **Fake News**
- **Hasskommentare**
- **Cybermobbing**
- **Datenmissbrauch und Eingriffe in die Privatsphäre**
- **Suchtgefahr** durch ständige Verfügbarkeit und gezielte Anreizsysteme

¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025): *JIM-Studie 2025. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Online unter: https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf (27.01.2026), S. 7–9.

- **Konfrontation mit (sexualisierter) Gewalt**, durch das ungewollte Sehen von Inhalten oder ungewollte Kontaktaufnahme durch Fremde

Bei all diesen Gefahren spielt die Macht der Algorithmen und der Plattformen eine entscheidende Rolle aus Sicht junger Menschen.

Jugendliche haben klare Vorstellungen, wie ein fairer und inklusiver digitaler Raum aussehen kann, in dem ihre Rechte gewahrt und ihre Perspektiven ernstgenommen werden. Sie fordern:

- **Mitbestimmung bei der Gestaltung von Plattformen und deren Regeln**, etwa durch Jugendräte oder kollaborative Gestaltungsprozesse
- **strengere Datenschutzregeln und klare, verständliche Einwilligungsprozesse**, das Recht auf Anonymität und Löschung von Daten
- **Transparenz über die Datenverarbeitung und die Funktionsweise von Algorithmen**, dargestellt in verständlicher Sprache
- **Barrierefreies Design**
- **Plattformen stärker in die Pflicht zu nehmen und bestehendes Recht durchzusetzen**

Weiterhin sehen sie vielfältige Chancen für Bildung, Teilhabe und Freizeit in aktuellen und zukünftigen technologischen Entwicklungen. So können digitale Tools, wie Lernplattformen, Videos, KI und andere Software, für individuelles Lernen eingesetzt werden. Social Media dient als Sprachrohr, Verstärker und Kommunikationsplattform für marginalisierte Gruppen und (politische) Bewegungen. Durch Online-Beteiligungsformate wie JUUUPORT oder Plattformen wie Change.org können sich junge Menschen aktiv engagieren und ihre Ideen und Fähigkeiten in die Gesellschaft einbringen. Digitale Medien sind und bleiben ein kreativer Spielplatz, auf dem junge Menschen sich ausprobieren und darstellen können. Games als Kulturgut sind für Jugendliche fester Bestandteil ihrer Medien- und Erfahrungswelt.

II Regeln, Schutz und Beschränkungen

In Bezug auf den Kinder- und Jugendmedienschutz haben Jugendliche konkrete Erwartungen. Sie wünschen sich:

- **Verlässliche Altersverifikation**, z. B. über ein Video-Ident-Verfahren oder Ausweisdokumente
- **Verbindliche Meldepflichten** für Plattformen bei illegalen Inhalten wie Cybermobbing oder sexualisierter Gewalt an Strafverfolgungsbehörden
- **Einfache, schnelle und konsequente Meldemechanismen**
- **Prävention statt Verboten**, etwa durch strukturell verankerte Medienbildung
- **Ausbau und langfristige finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten**

- **Verpflichtende Markierungen von KI-generierten Inhalten**

Während Jugendliche offensichtliche Regeln wie die USK-Kennzeichnung oder Altersabfragen auf nicht jugendfreien Webseiten (z. B. Porno- oder Glücksspielseiten) kennen, wissen sie über viele andere Regeln - etwa die Rechte bei Datenverarbeitung oder die Pflichten von Plattformen - nicht ausreichend. Dennoch halten sie Regeln auf allen Ebenen - individuell, familiär, institutionell, gesellschaftlich und gesetzlich - für sinnvoll und notwendig.

III Prävention, Intervention, Unterstützung

Das bestehende Wissen über digitale Risiken ist vorhanden, aber nicht ausreichend. Fast alle Jugendlichen kennen Cybermobbing und wissen um die Gefahren von Hasskommentaren. Doch es gibt erhebliche Wissenslücken: Viele haben Angst vor Verurteilung, wenn sie Hilfe suchen. Sie wissen wenig über spezifische Gefahren, Grundmechanismen des Internets (z. B. wie Algorithmen funktionieren) oder über konkrete Hilfsangebote - sowohl online als auch vor Ort. Ihr Wissen stammt vor allem aus Social Media, der Schule und ihrem sozialen Umfeld. Hier gilt es dieses Wissen durch Präventionsmaßnahmen zu erweitern.

Als geeignete Präventions- und Interventionsmaßnahmen sehen Jugendliche:

- **Regelmäßige, strukturell verankerte Präventionsangebote in der Schule für Kinder, Jugendliche und Eltern** durch geschulte Fachkräfte (sowohl Lehrkräfte als auch andere (externe) Fachkräfte wie Medienpädagog:innen) und Peers (z. B. Medienscouts) - mit praktischen Übungen wie „Wie erkenne ich Fake News?“ oder „Wie funktionieren Algorithmen?“
- **Interventions- und Unterstützungsangebote in der Schule** durch die Schulsozialarbeit oder andere geschulte Fachkräfte vor Ort
- **Außerschulische Angebote** der Medienbildung in Jugendtreffs, Sportvereinen oder Kulturzentren
- **Aufklärungsangebote online** durch Identifikationsfiguren wie Influencer:innen oder andere Kanäle wie den öffentlich-rechtlichen Angeboten
- sichtbare Präsenz von **Strafverfolgungsbehörden im Netz (z. B. Online-Streife)**
- **Stärkung von Beratungs- und Therapieangeboten** - sowohl online als auch vor Ort

IV Kompetenzen und Befähigung

Um eine sichere, selbstbestimmte und verantwortungsvolle Nutzung von Medien zu ermöglichen, sind aus der Sicht von jungen Menschen folgende Kompetenzen wichtig:

- **Technische Kompetenzen** und Anwendungskompetenz
- **Kritische Mediennutzung:** Fähigkeit, Fake News zu erkennen, Algorithmen zu hinterfragen
- **Soziale Kompetenz:** Empathie, konstruktive Kommunikation, Konfliktlösung
- **Rechte- und Ethikbewusstsein:** Verständnis für Datenschutz, Urheberrecht, digitale Verantwortung
- **Selbstregulation** und die Fähigkeit, bewusst **Offline-Zeiten** einzuräumen

Diese Kompetenzen müssen von allen Akteur:innen gestärkt werden: Familie, Schule, außerschulische Angebote, Peers, die Plattformen sowie die Gesellschaft in ihrer Gesamtheit sind hier in der Pflicht. Viele Probleme der digitalen Welt betreffen schließlich nicht nur junge Menschen, sondern sind eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Nur wenn wir Kinder und Jugendliche als aktive Gestalter:innen, verantwortungsvolle Nutzer:innen und rechtebewusste Bürger:innen ernst nehmen und fördern, können wir eine digitale Welt schaffen, die für alle fair, inklusiv und sicher ist.