

I. Digitale Welten im Familienalltag

1. Digitale Medien ermöglichen soziale Teilhabe, Integration in Peergroups und können Medienkompetenz, Kreativität und Selbstwirksamkeit fördern. Familien profitieren durch einfachere Organisation und Zugang zu Bildung, besonders bei geringem Einkommen. Über den Unterricht hinaus erfüllen digitale Medien potenziell die Funktion einer effizienteren Kommunikation und Erreichbarkeit. Im sozialen Verhältnis der drei Beteiligten (Schüler, Eltern, Lehrkräfte) suggerieren sie Sicherheit durch ein hohes Maß an direkter Erreichbarkeit. „Kein Grund zur Sorge, zur Not frage ich nach“.
2. Eltern sind oft durch schnelle Entwicklungen, Algorithmen und Privatsphäre-Einstellungen überfordert und wissen weniger über Plattformen, wobei diese oft auch intransparent sind (Empfehlungssysteme). Zeitdefizite sowie die schnellere Mediennutzung der Kinder führen oft zu Rückzug und fehlender Begleitung. Eine echte Sicherheit im Umgang mit Einstellungen an Endgeräten, Konten oder Medienangeboten existiert genauso wenig wie in allen anderen Bereichen des Lebens. Verbreitete Annahme: „Die Voreinstellung wird schon passen“.
3. Familienkonflikte entstehen u. a. durch Nutzungszeiten, finanzielle Belastungen (In-App-Käufe) und sozialen Vergleichsdruck. Klare Regeln fehlen häufig oder Regeln sind eher situativ statt strukturell vereinbart. Besonders gravierend sind negative Folgen von digitalen Medien, die auf Belohnungssystemen beruhen. Sie lösen suchtartiges Verhalten und ein Verschieben individueller Prioritäten aus. Belohnungen (in Form von automatisiertem Lob bis hin zu Creditpoints, die gegen Features eingetauscht werden können) treten an die Stelle von sozialem Kapital, das in der zwischenmenschlichen Kommunikation z.B. durch Erfolge erworben wird.
4. Sharenting/Family-Influencing: Gefährden Kinderrechte und Privatsphäre. Es braucht klare Leitplanken und Kennzeichnungspflichten, ohne die private Erziehung zu beschneiden. Juristisch greifen bereits Normen (Recht am eigenen Bild, DSGVO-Prinzipien, Kindeswohlabwägung), aber die Durchsetzung im Plattformkontext ist das Kernproblem. Kommerzielle Verwertung verstärkt die Problematik erheblich. Schüler sind aktuell quasi ständig überwacht; das gilt auch für schulisch bereitgestellte Geräte, über die die Schüler quasi permanent erreichbar sind. Es häufen sich z.B. Fälle, in denen Widersprüche von Eltern gegen Noten schon auf elektronischem Weg bei Lehrkräften eingehen, noch bevor die Stunde beendet ist, in der die Note mitgeteilt wird.

5. Problematische Nutzung: Warnsignale sind Kontrollverlust, Leistungsabfall, Schlafmangel, sozialer Rückzug und familiäre Konflikte. Klinisch relevant: Übergang von Gewohnheit → dysfunktionales Coping → mögliche Abhängigkeitsdynamik. Kooperation von Schule, Eltern und Jugendhilfe ist nötig. Der permanente Stress durch die ständig mögliche Kontrolle belastet die Schüler, ebenso aber auch die Eltern und die Lehrkräfte, in ganz enormem Ausmaß. Hinzu kommt die Möglichkeit, dass Handlungen z.B. im Unterricht digital verfügbar und damit auch nachträglich kontrolliert und bewertet werden. Das führt zu spürbaren Verhaltensänderungen, wenn Schüler z.B. auf Beiträge zum Unterricht verzichten, weil sie damit rechnen müssen, dass diese nachträglich möglicherweise sogar von Dritten bewertet werden.
6. Eltern wünschen praxisnahe Informationen anstelle von abstrakter Wissensvermittlung (Was ist altersangemessen? Wann muss ich eingreifen?), Familienmedienkonzepte, technische Hilfen (wirksam sind Formate mit konkreten Fallbeispielen) und strukturelle Regulierung durch Politik und Plattformen.

II. Risiken und Kompetenzen

1. Kommerzielle digitale Angebote sind gezielt auf die Durchbrechung von Resilienzmechanismen hin ausgerichtet. Spieleplattformen, „soziale Medien“ etc. verwenden ausgefeilte Techniken, um die individuelle Barrieren zu durchbrechen und z.B. möglichst lange Verweildauern im Spiel zu erreichen. Dem ist quasi nichts entgegenzusetzen, außer vielleicht ähnlich attraktive Alternativen im „analogen“ Bereich. Resilienzkompetenzen: Wahrnehmung, Abgrenzung (Umgang mit Online-Feedback, Ausschluss, Vergleich), emotionale Stärke/ Frustrationstoleranz, kritische Medienkompetenz und Wissen über Hilfsangebote → „Hilfholkompetenz“.
2. Eltern erleben konkrete Überforderung im Umgang mit Plattformlogiken und Geräteeinstellungen, insbesondere bei Algorithmisierung, Dauerverfügbarkeit und Monetarisierung.

In der Grundschule geht es um Basisregeln sowie um regel- und situationsbezogene Sicherheit. In der Sekundarstufe I stehen soziale-emotionale Dynamiken, Gruppeneffekte und Identitätsbildung im Mittelpunkt. In der Sekundarstufe II geht es um politische Medienbildung und Berufsorientierung sowie um kognitive Urteils- und Diskurskompetenz im Umgang mit Desinformation, Narrativen und Bias.

3. Bestimmte Designstrukturen (z. B.: Persistente Aktualität - „Was gibt's Neues?“/ Ephemere Inhalte - Stories, Live-Streams, zeitlich begrenzte Posts/ Sichtbarkeitsindikatoren - online/offline, gelesen/ungelesen/ Sozialer Vergleich - Likes, Follower, Trends) erhöhen die Wahrscheinlichkeit für übermäßige, schwer kontrollierbare Nutzung (z.B. Gefühl ständiger Anschlussnotwendigkeit, Schwierigkeit, sich bewusst zu entkoppeln, psychischer Druck zur Verfügbarkeit) und verstärken FOMO-Dynamiken (FOMO = Fear of Missing Out → Sorge, relevante soziale Ereignisse oder Informationen zu verpassen). Digitale Plattformen nutzen verhaltenslenkendes Design, etwa durch variable Verstärkung, soziale Belohnungsschleifen und geschickte Default-Effekte, um das Nutzerverhalten gezielt zu beeinflussen. Regulierung und Schutzstandards sind unverzichtbar, weil hier ein großes Problem besteht. Diese Mechanismen greifen zentrale psychologische Systeme an: Belohnungsverarbeitung, soziale Zugehörigkeit, Vergleichs- und Statuswahrnehmung, Aufmerksamkeitssteuerung. Das ist besonders relevant bei Kindern und Jugendlichen, da: Selbstregulation noch in Entwicklung, soziale Bewertung hochsensibel und Peergroup-Bindung zentral ist.

Das Plattformdesign begünstigt Sucht durch Mechanismen, die aus der Verhaltenspsychologie bekannt sind. Variable Verstärkung etwa in Form von Belohnungen wie Likes, Kommentaren oder neuen Inhalten tritt unvorhersehbar auf, wirkt ähnlich wie bei Glücksspielsystemen und führt dazu, dass Nutzerinnen und Nutzer immer wieder nachsehen. Auch Endlos-Architekturen wie „Infinite Scrolling“, Autoplay oder das Prinzip „Pull-to-refresh“ tragen dazu bei, dass es keinen natürlichen Stoppunkt gibt. Soziale Belohnungsschleifen, also Sichtbarkeit, Feedback und Reaktionen anderer, aktivieren zusätzlich die sozialen Bewertungs- und Belohnungssysteme. Schließlich sorgen Push-Benachrichtigungen als externe Trigger dafür, dass Nutzerinnen und Nutzer regelmäßig in die App zurückkehren. Wirkung: Nutzung wird von einer bewussten Entscheidung zunehmend zu einer habitualisierten Reaktion auf Reize.

Natürlich ist im klinischen Sinn nicht jede intensive Nutzung eine Abhängigkeit. Es gibt aber eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für dysfunktionale Nutzungsmuster.

Weiterführende Schulen erzielen besonders im kritischen Alter zwischen 10 und 14 Jahren praktisch keine Erfolge. Schon rein zeitlich ist angesichts von Nutzungsdauern von mehr als 3 Stunden pro Tag im digitalen Raum mit den Mitteln der Schule praktisch nichts auszurichten.

4. Kita, Schule, Eltern und Jugendhilfe tragen Verantwortung, doch Übergänge und Zuständigkeiten sind oft unklar, da Mediumumgebungen wechseln, Schutzroutinen aber nicht mitwachsen.

5. Bspw. in Berlin und Brandenburg hat jede Schule im Schulprogramm ein Konzept zur Medienbildung. Im Saarland erfolgt die Medienbildung systematisch an Gymnasien ab dem zehnten Lebensjahr.

Verbindlichkeit und Ausgestaltung variieren stark nach Bundesland. Teilweise existieren Rahmenvorgaben oder Kompetenzrahmen, aber keine flächendeckend einheitliche Pflichtstruktur.

Systematische Medienbildung wäre: Früh beginnen, verbindlich im Curriculum, fächerübergreifend, mit stetiger Fortbildung.

III. Prävention und Früherkennung

1. Es gibt eine Vielzahl von bundesweiten Angeboten, die von einer Fülle von Programmen der Bundesländer und von Einzelinitiativen begleitet werden. Die Umsetzung auch nur eines Teils dieser Programme scheitert an der Realität in der Schule, weil dafür nicht ansatzweise genügend Zeit zur Verfügung steht. Die tatsächliche tägliche Nutzungsdauer von Medien durch Schüler überschreitet bei weitem das, was in der Praxis monatlich an Zeit und Ressourcen für Prävention zur Verfügung steht. Zeitdruck und Druck, den Rahmenplan inhaltlich zu schaffen, stellen oft ein Problem dar bzw. das Ineinandergreifen einzelner Inhalte in Kombination mit Medienbildung.
2. Langfristige, modulare Programme mit Einbindung von Schule, Eltern und Peer-Ansätzen wirken am besten. Die Wirksamkeit steigt bei Wiederholung, weil kurze Interventionen oft Wissenseffekte erzeugen, aber nicht nachhaltig sind.
3. Präventionsangebote erreichen besonders vulnerable Gruppen wie armutsbetroffene Familien und Kinder mit Förderbedarf häufig nicht ausreichend, weil diese Gruppen oft schwer erreichbar sind, kultursensible und aufsuchende Formate sowie eine enge Kooperation mit der Jugendhilfe benötigen und digitale Risiken weniger von der reinen Verfügbarkeit von Technik als vielmehr von sozialen und relationalen Bedingungen sowie der Qualität von Begleitung und Beziehung abhängen.
4. Lehrkräften sind Warnsignale wie deutlicher Leistungsabfall, sozialer Rückzug, verändertes Verhalten, anhaltende Niedergeschlagenheit, erhöhte Reizbarkeit, häufige Fehlzeiten oder Schulverweigerung grundsätzlich bekannt; sie werden jedoch nicht immer frühzeitig und ausreichend erkannt, weshalb klare schulische

Abläufe, verbindliche Meldekette und abgestimmte Interventionsschritte – wie sie beispielsweise im Steuerungsteam erarbeitet wurden – erforderlich sind, um systematisch zu reagieren und geeignete Unterstützungsmaßnahmen einzuleiten.

5. Plattformbetreiber spielen bislang nur eine unzureichende Rolle in der Prävention, da ihre Schutzmechanismen häufig wenig transparent sind oder Fachkräften und Eltern kaum bekannt sind; es braucht daher klar nachvollziehbare Melde- und Eingriffsmechanismen, konsequent kindgerechte Sicherheitsfunktionen sowie eine verbindliche und strukturierte Kooperation mit Bildungseinrichtungen, um präventiv wirksam zu werden.

IV. Hilfewege und Meldestrukturen

1. Der Begriff „Gewalt“ eignet sich nicht dazu, die negativen Auswirkungen sachgerecht zu beschreiben. Dinge, die unter diesen Begriff fallen, so z.B. das Verbreiten unerlaubter Aufnahmen von anderen, die Beleidigung, Cybermobbing, Hate Speech, Grooming, riskante Challenges anderer etc. sind höchstens die Spitze des Eisbergs.
2. Meldestrukturen: Jugendliche nutzen lieber vertraute Ansprechpersonen; externe Meldestellen sind kaum bekannt. Konkret führt das „Melden“ z.B. eines anstößigen Posts auf einer Plattform allenfalls zur vorübergehenden Sperrung eines Nutzers. Damit ist dem Opfer nicht geholfen.
3. Digitale Gewalt wird häufig nicht angezeigt, weil Betroffene sich schämen, Angst vor Sanktionen oder vor einer Verschärfung der Situation haben, der Wirksamkeit von Anzeige- und Unterstützungsverfahren misstrauen oder befürchten, dass eine Meldung zu weiterer sozialer Ausgrenzung oder Eskalation führt.
4. Kooperationshürden: Unklare Zuständigkeiten, Datenschutzunsicherheiten, unterschiedliche Arbeitslogiken. Es herrscht große Verunsicherung in der Lehrerschaft, wie mit inakzeptablen digitalen Handlungsweisen umzugehen ist. Beispielsweise ist die Frage, wie mit rechtswidrigen Inhalten auf Schülergeräten, die möglicherweise aus dem Freundeskreis oder vom Elternhaus stammen, umzugehen ist. Auch deshalb dauert es immer zu lange, bis nach dem Bekanntwerden eines Problems eine Lösung angegangen wird.
5. Die Unterscheidung zwischen „Tätern“ und „Opfern“ ist in der schulischen Praxis oft nicht anwendbar. In der Regel vermischen sich die Rollen in schwelenden Konflikten, die auf verschiedenen Kanälen bis weit in den „analogen Bereich“ ausgetragen werden. „Der hat mich über webuntis gedissst, dem habe ich in der großen Pause auf

dem Schulhof eine rein“. Wirksame Mittel der Rehabilitation und der Versöhnung im analogen sozialen Kontext fehlen. Grundsätzlich für den Opferschutz: Früh, behutsam, ohne Retraumatisierung, mit dokumentierten Erstgesprächen und spezialisierter Unterstützung. Fehler- und Vertrauenskultur sind wichtig!

V. Intervention und Strafverfolgung

Allgemein: Wenn eine Angelegenheit erst einmal die Schwelle zur Strafbarkeit überschritten hat, ist aus schulischer Sicht schon längst alles zu spät. Die Fälle nehmen zwar zu, viel wichtiger sind aber die viel niedrigschwelligen Situationen. Hier sind die gängigen rechtsstaatlichen Mechanismen nicht anwendbar.

1. Grenzen: Internationale Plattformen, Verschlüsselung und anonyme Accounts erschweren Strafverfolgung.
2. Klare Verfahren: Schulen brauchen Leitfäden für pädagogische und strafrechtliche Relevanz inkl. Beweissicherung.
3. Ressourcenbedarf: Mehr spezialisierte Polizei- und Justizstellen, digitale Forensik und Jugendkulturkenntnisse.
4. Erwartungen an Plattformen: Schnelle Kooperation, Beweissicherung, Sperrung und Löschung, gesetzlich verbindlich.
5. Wirksamste Maßnahmen: Feste Strukturen, rechtliche Anpassungen, internationale Zusammenarbeit, „Safety by Design“.

VI. Institutionelle und strukturelle Perspektiven

1. Die Risiken digitaler Medien werden systematisch unterschätzt und geleugnet. Dies gilt insbesondere für im schulischen Kontext bereitgestellte Medien. Vereinzelt reagieren Bundesländer mit Maßnahmen gegen die Nutzung privater Geräte („Handyverbot“), in vielen Fällen gibt es Initiativen auf schulischer Ebene („Nutzungsregeln“). In diesem Bereich ist „Stückwerk“ zu beklagen. Kinder- und Jugendhilfe: Braucht präventive, systematische Integration digitaler Lebenswelten.
2. Die zum Teil sogar massiv geförderte Omnipräsenz digitaler Medien auch in geschützten sozialen Räumen wie dem Unterricht fördert problematische Nutzungsweisen sehr stark. Für Kinder und Jugendliche gilt Dauerverfügbarkeit, Sich-Bewähren-Müssen im digitalen Raum als „normal“. Strukturelle Risikofaktoren: Plattformdesign, Influencer-Ökonomie, Dauerverfügbarkeit, Werbe- und Datenökonomie.

3. Verantwortungsverteilung: Eltern, Schule, Plattformen und Justiz; Grauzonen bei Überforderung von Eltern und Schulen. In Schulen greift die Verantwortung bei der Einhaltung von Ordnungen und Regeln (s.o.) und bei der Bewältigung schwerwiegender, über der Grenze zur Strafbarkeit reichenden Verhaltensweisen. An oder unter dieser Grenze liegende Verhaltensweisen sind von Schulen schwer zu fassen und nur unsystematisch, meistens in Fällen von in den „analogen“ Bereich hineinreichenden Konflikten bearbeitet.
4. Qualifikationsdefizite: Fachkräfte benötigen praxisnahe, wiederkehrende, interdisziplinäre Fortbildung. Die Problematik ist überwiegend gut bekannt. Es fehlt an Handlungsmöglichkeiten.
5. Innovative Ansätze (nicht wirklich, eher etablierte Präventionsstandards): Schul-Polizei-Kooperationen, Peer-to-Peer-Prävention, integrierte Schulprogramme und direkte Melde-Tools mit verlässlicher Finanzierung.

Innovativ erscheinen vor allem Ansätze, die Prävention nicht allein als Kompetenzvermittlung verstehen, sondern digitale Risikodynamiken strukturell adressieren. Dazu zählen Safety-by-Design-Strategien (begrenzen risikoverstärkende Nutzungsarchitekturen), algorithmusbezogene Bildungskonzepte (machen Wahrnehmungslogiken transparent), institutionalisierte Risiko-Früherkennungssysteme (schaffen Handlungssicherheit für pädagogische Fachkräfte) sowie psychologisch fundierte Resilienz-Trainings. Nachhaltiger Kinder- und Jugendschutz entsteht primär durch die Gestaltung sicherer Umgebungen, nicht allein durch Appelle an individuelle Selbstregulation.

Innovative Schutzstrategien verschieben den Fokus von individueller Selbstregulation auf systemische Risikoreduktion. Prävention wird fest in die Struktur integriert und nicht mehr nur als externes Projekt behandelt.

Plattformen müssen klare, verständliche Nutzungsbedingungen sowie kind- und jugendgerechte Sicherheitsfunktionen anbieten und deren Einhaltung kontrollieren. Datensparsame und sichere Altersverifikationen, standardmäßig voreingestellte altersgerechte Gestaltung (safety by design) und jugendgerechte Inhalte sind ebenso notwendig, wie transparente Algorithmen und Schutzmaßnahmen gegen riskante Inhalte. Altersgerechte Zugangsbeschränkungen müssen dabei im Spannungsfeld von digitaler Teilhabe und verpflichtenden, datensparsamen Altersverifikationen verortet sein.