



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Unabhängige Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“

Abschlussbericht

September 2026

www.bmbfsfj.bund.de

Inhalt

Vorwort der Ministerin	4
------------------------	---

Vorwort der Vorsitzenden	6
--------------------------	---

Teil 1

Auftrag, Zusammensetzung und Arbeitsweise der Expertenkommission	8
---	---

Teil 2

Bestandsaufnahme zum aktuellen Stand des Kinder- und Jugendschutzes in der digitalen Welt	16
--	----

Teil 3

Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen Handlungsempfehlungen der Expertenkommission	110
---	-----

Anhang A

Prozess der Kinder- und Jugendbeteiligung: Gemeinsam für ein besseres und sicheres Internet	214
--	-----

Anhang B

Prozess der strategischen Vorausschau: Kinder- und Jugendschutz in digitalen Welten 2030	282
---	-----

Anhang C

Weitere Informationen und Links	316
---------------------------------	-----

Vorwort der Ministerin



Kinder und Jugendliche wachsen längst ganz selbstverständlich in einer digitalen Welt auf. Sie pflegen Freundschaften und informieren sich über soziale Medien, sie nutzen digitale Lernplattformen und Künstliche Intelligenz. Diese digitale Welt entwickelt sich rasant, oft viel zu rasant für Eltern, Schulen und andere Institutionen, die junge Menschen schützen und stärken sollen. Guter Kinder- und Jugendschutz kann aber trotz dieser Herausforderungen gelingen: Wenn wir ihn nicht länger als nachträgliche Reaktion auf technologische Entwicklungen verstehen – und uns vom Dreiklang von Schutz, Befähigung und Teilhabe leiten lassen. Der Abschlussbericht der Unabhängigen Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ gibt uns viele konkrete Maßnahmen an die Hand, wie das gelingen kann.

Als Bundesjugendministerin war es mir wichtig, eine Kommission einzusetzen, die ganz unterschiedliche Perspektiven einbringt. Der Auftrag war anspruchsvoll: Wissenschaftliche Erkenntnisse, rechtliche Rahmenbedingungen und Erfahrungen aus der Praxis so zusammenzubringen, dass sie zum Alltag von Kindern und Jugendlichen passen und dort wirksam werden können. Dabei ist das Themenfeld besonders komplex: Es reicht vom Schutz vor Übergriffen und entwicklungsbeeinträchtigenden, rechtswidrigen Inhalten über die gesundheitlichen Folgen von Mediennutzung bis hin zu den vielen Fragen, die Künstliche Intelligenz aufwirft. Und es berührt viele Lebensbereiche und Verantwortliche: Kommunen, Länder und Bund bis nach Europa, Familien und Schulen, Jugendhilfe und Gesundheitswesen, Anbieter digitaler Dienste. Die Kommission ist dieser Komplexität nicht mit vereinfachenden Antworten, sondern mit Gründlichkeit und Tiefe begegnet. Dafür mein Respekt und mein Dank!

Was Kinder und Jugendliche selbst von der digitalen Welt erwarten, war unverzichtbarer Bestandteil dieses Berichts. In fachlich begleiteten Workshops haben sie deutlich gemacht: Junge Menschen wollen nicht bevormundet und kontrolliert werden, sondern selbstständig sein, mitreden und digitale Angebote sicher und eigenverantwortlich nutzen.

Kinder und Jugendliche schützen, aber ihre Selbstbestimmung mitdenken und fördern: Das gehört für mich zum Kern eines zeitgemäßen Kinder- und Jugendschutzes im digitalen Zeitalter. Ich möchte aus den Handlungsempfehlungen der Kommission in aller Kürze einige hervorheben: Erstens - Eltern sind auch im digitalen Raum die wichtigsten Begleiter ihrer Kinder. Für diese Aufgabe benötigen sie mehr Unterstützung.

Zweitens - für Kinder und Jugendliche, die im digitalen Raum Übergriffe oder Straftaten erleben, braucht es leicht auffindbare Anlaufstellen. Es braucht handlungsfähige Sicherheitsbehörden. Und drittens: Die Plattformanbieter müssen konsequent in die Verantwortung genommen werden, digitale Angebote sicherer zu gestalten. Jugendschutz heißt hier: Safety by design.

Die Kommission hat aber nicht nur den Ist-Zustand erhoben, sondern auch mögliche künftige Entwicklungen in den Blick genommen. Das ist wichtig, damit wir vorausschauend arbeiten und mit der digitalen Entwicklung Schritt halten können.

Für mich ist der Abschlussbericht der Kommission zugleich ein Auftrag. Es geht um eine große gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Bund, Länder, Kommunen, Wissenschaft, Jugendhilfe, Gesundheitswesen, Schule und Familien müssen gemeinsam handeln. Als Bundesministerin bin ich davon überzeugt, Deutschland braucht eine Gesamtstrategie für den Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt, die die gesamte Gesellschaft und alle Ebenen einbezieht, um Wirkung zu entfalten. Für die anstehende öffentliche Meinungsbildung und das damit verbundene Ringen um die notwendigen finanziellen Ressourcen und politischen Mehrheiten liefert der Bericht eine starke wissenschaftliche Grundlage. Die Handlungsempfehlungen werden wir nun in Abstimmung mit den Ländern prüfen und mögliche Umsetzungsschritte entwickeln. Der Anspruch ist dabei: Schutz, Befähigung und Teilhabe stärken – und gleichzeitig Regulierung, Prävention und Bildung intelligent miteinander verbinden.

Mein herzlicher Dank gilt den beiden Vorsitzenden, Nadine Schön und Prof. Dr. Olaf Köller, allen Mitgliedern der Kommission, den beteiligten Fachleuten und Institutionen, der Geschäftsstelle der Expertenkommission und dem Fachreferat in meinem Hause – und vor allem den Kindern und Jugendlichen, die uns ihre Perspektive anvertraut haben. Sie haben Maßstäbe gesetzt. Nun liegt es an uns, ihnen gerecht zu werden.

Ihre



Karin Prien

Bundesministerin für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Berlin, im September 2026

Vorwort der Vorsitzenden

Kinder und Jugendliche wachsen in einer Welt auf, in der digitale Medien allgegenwärtig sind. Soziale Medien, digitale Plattformen und zunehmend auch Anwendungen künstlicher Intelligenz prägen ihre Informationsumgebungen, ihre Freizeitgestaltung, ihre sozialen Beziehungen, ihre Lernprozesse und insgesamt ihre gesellschaftliche Teilhabe. Gleichzeitig entstehen neue Gefahren und Risiken. Kinder und Jugendliche sehen verstörende oder manipulative Inhalte, geraten in Kontakt mit übergriffigen Personen, werden in Mobbing oder in riskante Challenges hineingezogen, werden zu Käufen und Abos verleitet oder entwickeln suchtartige Nutzungsmuster. Algorithmische Systeme beeinflussen Informations- und Meinungsbildungsprozesse. Generative KI eröffnet Chancen für Lernen und Innovation, wirft zugleich jedoch grundlegende Fragen nach Transparenz, Verantwortung, Datenschutz, (para-) sozialen Interaktionen und dem Schutz junger Menschen auf.

Die digitale Welt ist für Kinder und Jugendliche kein Nebenschauplatz, sondern selbstverständlicher Teil ihres Aufwachsens. Ihre Rechte auf Schutz, Teilhabe und Befähigung gelten online ebenso wie offline. Ihnen Geltung zu verschaffen, ist eine gemeinsame Aufgabe von Familien, Bildungseinrichtungen, Wirtschaft, Politik und Gesellschaft. Diese Verantwortung lässt sich weder an die Technik delegieren noch auf einzelne Schultern verlagern. Kinder- und Jugendschutz muss deshalb von Beginn an mitgedacht werden – nicht als Bremse der Innovation, sondern als Bedingung dafür, dass digitale Entwicklung dem Wohl junger Menschen tatsächlich dient. Vor diesem Hintergrund und gemäß dem Koalitionsvertrag für die 21. Legislaturperiode hat das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ eingesetzt. Ihr Auftrag ist es, die Risiken, Herausforderungen und Chancen digitaler Technologien für Kinder und Jugendliche zu analysieren und konkrete Handlungsempfehlungen für einen zukunftsorientierten Umgang mit ihnen zu entwickeln.

Die Kommission war sich von Beginn an einig, dass die Debatte nicht auf die Frage reduziert werden darf, wie Risiken begrenzt werden können. Ein zeitgemäßer Kinder- und Jugendschutz umfasst mehr als bloßen Schutz. Er schließt die Befähigung junger Menschen zur selbstbestimmten Nutzung digitaler Technologien ebenso ein wie ihre aktive Teilhabe an einer digitalen Gesellschaft. Schutz, Befähigung und Teilhabe sind keine konkurrierenden Ziele. Diese Trias bildet die gemeinsame Grundlage für ein gelingendes Aufwachsen im digitalen Zeitalter.

Die Diskussionen der vergangenen Jahre, Monate und Wochen haben stark zugenommen und an Qualität gewonnen. Zahlreiche gesellschaftliche und politische Akteurinnen und Akteure auf allen Ebenen haben teils widerstreitende Ideen und Positionen eingebracht. Diese Debatten haben mindestens zwei Aspekte aufgezeigt: (1) Der Bedarf an einer ausgewogenen Stärkung des Kinder- und Jugendschutzes in der digitalen Welt ist so groß wie noch nie. (2) Die Herausforderungen sind zu komplex, um sie mit einfachen Antworten zu bewältigen. Weder ein unkritischer Technikoptimismus noch eine Politik der Verbote allein werden den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen gerecht. Notwendig ist vielmehr eine ausgewogene Strategie, die Risiken wirksam begrenzt, Chancen eröffnet und die Rechte junger Menschen konsequent in den Mittelpunkt stellt.

Die Handlungsempfehlungen der Expertenkommission richten sich an Politik, Verwaltung, Sicherheitsbehörden und Polizei, Bildungsinstitutionen, Kinder- und Jugendhilfe, Wissenschaft, Wirtschaft, Zivilgesellschaft und nicht zuletzt an Kinder und Jugendliche selbst sowie deren Eltern. Ihr gemeinsames Ziel besteht darin, digitale Lebenswelten so zu gestalten, dass junge Menschen sicher aufwachsen, ihre Potenziale entfalten und selbstbestimmt an gesellschaftlichen Entwicklungen teilhaben können.

Unser Dank gilt allen Mitgliedern der Kommission für ihre engagierte, konstruktive und vertrauensvolle Zusammenarbeit in den letzten zwölf Monaten. Die Vielfalt der fachlichen Perspektiven aus Wissenschaft, Praxis, Verwaltung und Zivilgesellschaft hat wesentlich dazu beigetragen, die komplexen Herausforderungen des Kinder- und Jugendschutzes in der digitalen Welt differenziert zu analysieren und tragfähige Empfehlungen zu entwickeln.

Ein herzliches Dankeschön gilt auch den mehreren Hundert Expertinnen und Experten, die in Hearings, bilateralen Gesprächen, durch schriftliche Stellungnahmen und wertvolle Hinweise ihr Wissen und ihre Expertise mit uns geteilt haben.

Besonders hervorzuheben sind die Kinder und Jugendlichen. Ihre Perspektiven und Vorschläge sind durch eine bundesweite, von der Stiftung Digitale Chancen ausgerichtete und fachlich begleitete Workshopreihe sowie durch Diskussionsrunden und weitere Gespräche kontinuierlich in die Arbeit der Kommission eingeflossen.

Hilfreich war für die Kommission, mit PD – Berater der öffentlichen Hand GmbH – einen Foresight-Prozess durchzuführen. So konnten mögliche zukünftige Entwicklungen frühzeitig berücksichtigt und die Handlungsempfehlungen vorausschauend und robust ausgestaltet werden.

Für den vertrauensvollen Austausch danken wir außerdem den beratenden Mitgliedern unserer Kommission aus den Ländern, Ministerien und Beauftragten der Bundesregierung sowie den Organisationen und Gremien, die sich vorgelagert oder parallel mit dem Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt beschäftigt haben. Besonders zu erwähnen sind dabei der Deutsche Ethikrat und das Special Panel on Child Safety Online der Europäischen Kommission.

Ein besonderer Dank gilt darüber hinaus der Geschäftsstelle, die uns das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend zur Verfügung gestellt hat. Durch ihre fachliche Expertise und Verlässlichkeit haben die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Geschäftsstelle maßgeblich zum Gelingen dieses

Berichts beigetragen. Wir danken ausdrücklich Chris Piallat für die kontinuierliche Koordinierung der Kommissionsarbeit, Claire Kersting für die exzellente inhaltliche und redaktionelle Arbeit sowie Patricia Kluge und Magdalena Gande für die Organisation der Sitzungen. Ohne deren Engagement und Professionalität wäre die Erarbeitung der vorliegenden Ergebnisse in dieser Qualität und in diesem Umfang nicht möglich gewesen. Auch danken wir den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Fachreferats 614 „Jugendschutzgesetz, Kinder- und Jugendmedienschutz, Aufwachsen digital“ im Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend, deren Expertise und Beratung besonders wertvoll waren.

Und nicht zuletzt gilt unser Dank Ministerin Karin Prien für ihr Vertrauen in unsere fachliche Arbeit.

Die digitale Transformation wird die Lebenswelten junger Menschen in den kommenden Jahren gegenüber dem Status quo tiefgreifend verändern. Ob daraus mehr Chancengerechtigkeit, mehr gesellschaftliche Teilhabe und mehr individuelle Entfaltungsmöglichkeiten entstehen, ist keine technologische Frage. Es ist eine gesellschaftliche und politische Gestaltungsaufgabe. Dieser Bericht soll dazu beitragen, dass Deutschland diese Aufgabe entschlossen, verantwortungsvoll und im Interesse der jungen Generation wahrnimmt.

Olaf Köller und Nadine Schön

Vorsitzende der Expertenkommission
„Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“

Berlin, im September 2026

Teil 1

Auftrag, Zusammensetzung und Arbeitsweise der Experten- kommission

Auftrag und Grundlage

Die Unabhängige Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ legt mit diesem Bericht das Ergebnis eines rund einjährigen, gestuften Arbeitsprozesses vor.

Grundlage der Kommission ist der Auftrag des Koalitionsvertrags für die 21. Legislaturperiode:

„Wir wollen sicherstellen, dass sich Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt sicher bewegen können. Dazu werden wir eine Expertenkommission einsetzen, um eine Strategie ‚Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt‘ zu erarbeiten und die Umsetzung ressort- und ebenenübergreifend zu begleiten. Insbesondere Eltern sollen durch gezielte Wissensvermittlung gestärkt werden. Plattformbetreiber und Anbieter werden wir in die Pflicht nehmen, den digitalen Kinder- und Jugendschutz wirksam umzusetzen. Wir setzen uns für verpflichtende Altersverifikationen und sichere Voreinstellungen für Kinder und Jugendliche bei digitalen Endgeräten und Angeboten ein.“

Koalitionsvertrag der 21. Legislaturperiode

Auf dieser Grundlage setzte das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) die Kommission ein. Sie wurde im September 2025 von Bundesministerin Karin Prien berufen, um entsprechend dem Koalitionsvertrag Handlungsempfehlungen und eine Strategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz zu erarbeiten. Ihr Auftrag war es, wissenschaftliche Erkenntnisse, rechtliche Rahmenbedingungen und Erfahrungen aus der Praxis in konkrete, adressatengerechte Handlungsempfehlungen zu übersetzen.

Dabei sollte sich die Kommission an vier Schwerpunktthemen ausrichten:

- mehr Sicherheit in der digitalen Welt, insbesondere mit Blick auf verpflichtende Altersverifikationen und sichere Voreinstellungen für Kinder und Jugendliche;
- die gesundheitlichen und psychischen Auswirkungen der Mediennutzung sowie der Gestaltung von Online-Plattformen;
- die neuen Herausforderungen im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz;
- die ebenen- und ressortübergreifende Stärkung der Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachkräften.

Diese Aufgabe verlangte mehr als eine erneute Beschreibung der Chancen und Risiken digitaler Medien. Die Kommission musste unterschiedliche Entwicklungen in ihrem Zusammenhang betrachten: den Schutz vor Gefahren und Übergriffen ebenso wie die gesundheitlichen Folgen von Mediennutzung und Plattformgestaltung, die latente Schwächung demokratischer Normen, öffentlicher Debattenkultur und gesellschaftlichen Zusammenhalts, die rasch wachsende Bedeutung künstlicher Intelligenz und die Frage, wie Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte die erforderlichen Medien- und Digitalkompetenzen erwerben können. Zugleich war zu klären, welche Verantwortung Anbieter, staatliche Stellen, Bildungseinrichtungen, Hilfesysteme und Familien tragen und auf welcher Ebene gehandelt werden muss – in den Kommunen, den Ländern, im Bund oder in der Europäischen Union.

Leitstern des modernen Kinder- und Jugendmedienschutzes ist die UN-Kinderrechtskonvention, insbesondere ihre Allgemeine Bemerkung Nummer 25 zu den Rechten des Kindes im digitalen Umfeld. Bei allen Maßnahmen der Bereitstellung, Regulierung, Gestaltung und Nutzung des digitalen Umfelds ist das Wohl eines jeden Kindes vorrangig zu berücksichtigen. Maßstab der Empfehlungen sind daher die Rechte und das Wohl des einzelnen Kindes, nicht die Logik bestehender Zuständigkeiten. Handlungsleitend war stets die Trias aus **Schutz**, **Befähigung** und **Teilhabe**: Kinder und Jugendliche sollen vor entwicklungsbeeinträchtigenden Strukturen, rechtswidrigen Inhalten und

Übergriffen geschützt werden. Sie sollen Wissen, Urteilsfähigkeit und Handlungskompetenz erwerben, um digitale Angebote selbstbestimmt und verantwortungsvoll zu nutzen. Und sie sollen an den Bildungs-, Kommunikations- und Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Welt teilhaben können.

Die Kommission hat von Beginn an vom Kind aus und unter der Prämisse der „geschützten Teilhabe“ gedacht

und die Sicht der Heranwachsenden systematisch einbezogen. Sie arbeitete unabhängig und evidenzbasiert. Wo belastbare Forschungsergebnisse vorliegen, stützen sich die Empfehlungen auf gesicherte Erkenntnisse. Wo die Wissensgrundlage noch begrenzt ist – insbesondere bei neuen Anwendungen künstlicher Intelligenz –, ordnet die Kommission begründete Risiken vorausschauend ein und orientiert sich am Vorsorgeprinzip.

Zusammensetzung der Kommission

Die Kommission war interdisziplinär besetzt und umfasste 18 Mitglieder – darunter zwei Co-Vorsitzende – aus Wissenschaft und Praxis. Vertreten waren unter anderem die Rechtswissenschaft, die Medizin und Kinder- und Jugendpsychiatrie, die Psychologie, die Kriminologie, die Pädagogik und Bildungsforschung, die Medienpädagogik sowie die Ethik der Informationstechnologie. Ergänzt wurde diese wissenschaftliche Expertise durch Leitungen zentraler Einrichtungen des Kinder- und Jugendmedienschutzes

und der Aufsicht. Diese breite fachliche Aufstellung war Voraussetzung dafür, die vielschichtigen Fragestellungen des Auftrags in ihrem Zusammenhang bearbeiten zu können.

Tabelle 1: Mitglieder der Kommission

Mitglied	Funktion und Institution (Auswahl)
Nadine Schön	Co-Vorsitzende der Kommission; ehemalige Bundestagsabgeordnete, Jugend-, Bildungs- und Digitalpolitikerin (Rechtswissenschaft)
Prof. Dr. Olaf Köller	Co-Vorsitzender der Kommission; Geschäftsführender Wissenschaftlicher Direktor des Leibniz-Instituts für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik (IPN), Kiel (Psychologie)
Prof. Dr. Yvonne Anders	Professorin für Psychologie mit dem Schwerpunkt Bildung und Entwicklung am DIPF Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation, Frankfurt am Main
Prof. Dr. Dr. h. c. Sabine Andresen	Professorin für Familienforschung und Sozialpädagogik, Goethe-Universität Frankfurt am Main; Präsidentin des Deutschen Kinderschutzbunds
Dr. Annika Baumann	Leiterin der Forschungsgruppe „Wohlbefinden in der digitalen Welt“, Weizenbaum-Institut, Berlin
Prof. Dr. Reinhard Berner	Direktor der Klinik und Poliklinik für Kinder- und Jugendmedizin, Universitätsklinikum Carl Gustav Carus, Dresden
Dr. Susanne Eggert	Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München
Dr. Marc Jan Eumann	Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz und Mitglied der Kommission für Jugendmedienschutz
Prof. Dr. Jörg M. Fegert	Ärztlicher Direktor der Kinder- und Jugendpsychiatrie/Psychosomatik und Psychotherapie, Universitätsklinikum Ulm; Präsident der Europäischen Gesellschaft für Kinder- und Jugendpsychiatrie
Stefan Glaser	Leiter von jugendschutz.net
Sebastian Gutknecht	Direktor der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)
Dr. Michael Hubmann	Präsident des Berufsverbands der Kinder- und Jugendärzt*innen e.V.; Facharzt für Kinder- und Jugendmedizin/Schwerpunkt Neuropädiatrie
Dr. Claudia Lampert	Senior Researcher (Mediensozialisation und Gesundheitskommunikation), Leibniz-Institut für Medienforschung/Hans-Bredow-Institut, Hamburg
Prof. Dr. Marc Liesching	Professor für Medienrecht und Medientheorie, Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig
Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger	Leiter des Instituts für Cyberkriminologie, Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg
Prof. Dr. Rolf Schwartmann	Leiter der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht, Technische Hochschule Köln; Vorsitzender der Gesellschaft für Datenschutz und Datensicherheit (GDD) e. V.
Prof. Dr. Judith Simon	Lehrstuhl „Ethik in der Informationstechnologie“, Universität Hamburg
Prof. Dr. Klaus Zierer	Ordinarius für Schulpädagogik, Universität Augsburg

Die Arbeit der Kommission war als partizipativer Prozess angelegt. Als Beobachtende waren Vertreterinnen und Vertreter der Länder (Kultusministerkonferenz, Jugend- und Familienministerkonferenz sowie Rundfunkkommission) und der Bundesressorts (Bundesministerium des Innern, Bundesministerium für Gesundheit, Bundesministerium für Digitales und Staatsmodernisierung sowie Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz) eingebunden. Ebenfalls beteiligt waren die Unabhängige Bundesbeauftragte

gegen sexuellen Missbrauch von Kindern und Jugendlichen, der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, die Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit sowie der Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen. Diese Einbindung erwies sich über den gesamten Prozess als konstruktiv und produktiv.

Arbeitsweise und Arbeitsphasen

Die Kommission nahm am 30. September 2025 ihre Arbeit auf und tagte anschließend etwa alle zwei Monate im Plenum. Zwischen den Plenarsitzungen arbeiteten themenbezogene Arbeitsgruppen. Die Beratungen fanden vertraulich statt, um einen offenen, ergebnisorientierten Austausch zu ermöglichen. Die Empfehlungen entstanden in einem gestuften Vorgehen mit zwei Arbeitsphasen.

Erste Phase (Oktober 2025 bis Februar 2026): In drei Arbeitsgruppen erstellte die Kommission eine umfassende Bestandsaufnahme – zur Mediennutzung und Gefährdungslage, zur Medienkompetenz sowie zu den rechtlichen Rahmenbedingungen und deren Durchsetzung. Die am 20. April 2026 veröffentlichte Bestandsaufnahme beschreibt in drei Teilen die digitalen Lebenswelten, Teilhabechancen und Gefährdungslagen von Kindern und Jugendlichen, die Strukturen der Medienbildung, Prävention und pädagogischen Praxis sowie den rechtlichen Rahmen und dessen Durchsetzung. Sie enthielt bewusst noch keine Empfehlungen. Ihr Zweck war es, eine gemeinsame, wissenschaftlich gesicherte Grundlage zu schaffen und sichtbar zu machen, was bekannt ist, wo wirksame Strukturen bestehen, an welchen Stellen Wissen fehlt und weshalb vorhandene Instrumente ihre Wirkung häufig nur teilweise entfalten.

Zweite Phase (ab März 2026): Auf dieser Grundlage – und unter Einbezug der Ergebnisse der Kinder- und Jugendbeteiligung, der Expertenhearings und des Foresight-Prozesses – erarbeitete die Kommission ihre Handlungsempfehlungen. Vier Themenfelder standen dabei im Mittelpunkt: der strukturelle und technische Kinder- und Jugendmedienschutz einschließlich der Plattformverantwortung; Medienkompetenz und Prävention entlang der Bildungsbiografie; Eltern, Familie und frühe Sozialisation im digitalen Raum; Kinder- und Jugendhilfe, Beratung, medizinische und psychologische Hilfe und Intervention. Inhaltliche Vorfestlegungen gab es zu Beginn dieser Phase nicht.

Die daraus hervorgegangenen 56 Handlungsempfehlungen übersetzen die Befunde der Bestandsaufnahme in konkrete Schritte und benennen die Akteurinnen und Akteure, die sie gehen müssen. Sie sind nicht als Sammlung unabhängiger Einzelmaßnahmen zu verstehen, sondern als zusammenhängendes Ganzes: Einige adressieren akute Schutzlücken und lassen sich kurzfristig angehen, andere setzen Gesetzgebung, ein gemeinsames Vorgehen von Bund und Ländern oder europäische Regelungen voraus, wieder andere zielen auf den langfristigen Aufbau von Kompetenzen, Strukturen und Wissen. Erschlossen werden sie aus zwei Perspektiven – entlang der Lebensphasen von Kindern und Jugendlichen sowie entlang der verantwortlichen Akteurinnen und Akteure. Die Empfehlungen wurden am 24. Juni 2026 an Bundesministerin Karin Prien übergeben.

Beteiligung, Anhörungen und strategische Vorausschau

Um fachliche Tiefe, praktische Erfahrung und die Perspektive der Betroffenen zusammenzuführen und die Legitimation der Empfehlungen zu stärken, ergänzte die Kommission ihre Arbeit um drei begleitende Formate: eine Kinder- und Jugendbeteiligung, Expertenhearings sowie einen Prozess der strategischen Vorausschau.

Kinder- und Jugendbeteiligung

Da die Sicht der Heranwachsenden unmittelbar in die Arbeit einfließen sollte, fanden von Februar bis Mai 2026 bundesweit sechs Vor-Ort-Workshops statt – in Merseburg (Sachsen-Anhalt), Aichach-Friedberg (Bayern), St. Wendel (Saarland), Schneverdingen (Niedersachsen), Potsdam (Brandenburg), Koblenz (Rheinland-Pfalz) und Berlin. Vorausgegangen war ein Auftakt in Berlin im November 2025. Sie richteten sich an Jugendliche im Alter von etwa zwölf bis 17 Jahren und wurden in Zusammenarbeit mit Einrichtungen der offenen Jugendarbeit durchgeführt. Dabei wurden die Qualitätsstandards des BMBFSFJ für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ebenso berücksichtigt wie das sogenannte Lundy-Modell für Kinderpartizipation. Der Prozess setzte damit Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention um und verstand die jungen Menschen als Expertinnen und Experten in eigener Sache. Umsetzung und Auswertung verantwortete die Stiftung Digitale Chancen im Rahmen des Projekts „Kinderrechte.digital“.

In den Workshops reflektierten insgesamt über 100 Kinder und Jugendliche ihren digitalen Alltag und erarbeiteten Forderungen für mehr Schutz im digitalen Umfeld. Sie tauschten sich zudem unmittelbar mit einer Vertretung der Kommission aus. Ergänzend suchten die Vorsitzenden den Austausch mit jungen Menschen in Schulen und auf der TINCON. Die Ergebnisse wurden in einem Bericht aufbereitet, der der Kommission übergeben wurde und dessen zentrale Befunde in die Empfehlungen eingeflossen sind. Sie zeigen ein Spannungsverhältnis zwischen klar artikulierten Schutzbedürfnissen und einem ebenso deutlichen Wunsch nach Autonomie und Befähigung. Die vollständige Dokumentation wird mit diesem Abschlussbericht veröffentlicht ([Anhang A](#)). Zudem werden die Handlungsempfehlungen in einer kindgerechten Version herausgegeben.

Expertenhearings

Von Februar bis Mai 2026 führte die Kommission sechs Expertenhearings durch, um Vertreterinnen und Vertreter verschiedener Fachdisziplinen und der Zivilgesellschaft einzubeziehen:

- Perspektiven von Kindern und Jugendlichen
- Technischer Jugendmedienschutz, Plattformgestaltung und Verantwortung digitaler Dienste
- Praxisperspektiven von Eltern, Pädagogik, Jugendhilfe, Polizei und Justiz
- Internationale Perspektiven und EU-Entwicklungen
- Medizinische, psychologische und präventive Perspektiven
- Digitale Zukunft junger Menschen – Innovation, Teilhabe und Schutz

Zu jedem Hearing wurden rund 15 Organisationen eingeladen, weitere Organisationen erhielten die Gelegenheit zu schriftlichen Stellungnahmen. Die Auswahl erfolgte unter Beteiligung der Mitglieder, der Beobachtenden und des Ressortkreises. Die Hearings selbst waren nicht öffentlich, die eingereichten Stellungnahmen werden jedoch mit der Veröffentlichung des Abschlussberichts auf der [Website des BMBFSFJ](#) zugänglich gemacht.

Strategische Vorausschau (Foresight)

Ergänzend führte die Kommission einen Prozess der strategischen Vorausschau unter dem Titel „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt 2030“ durch ([Anhang B](#)). Aus einer Vielzahl von Schlüsselfaktoren wurden vier mögliche Zukunftsszenarien entwickelt und anschließend zu jedem Szenario konkrete Handlungsoptionen für staatliche und gesellschaftliche Akteurinnen und Akteure erarbeitet. Ziel war es, mögliche „blinde Flecken“ hinsichtlich künftiger technologischer, gesellschaftlicher und bildungspolitischer Entwicklungen frühzeitig zu erkennen und Handlungsoptionen zu gewinnen, die über unterschiedliche Entwicklungspfade hinweg tragfähig sind.

Vom Meilenstein zur Gesamtstrategie

Die Kommission arbeitete in einem ausgesprochen dynamischen Umfeld. Auf europäischer Ebene wurde über mehrere Rechtsakte – etwa im Zusammenhang mit dem Schutz vor sexualisierter Gewalt, dem Digital Services Act und weiteren Vorhaben – beraten; einzelne Staaten und internationale Akteure erprobten neue regulatorische Ansätze und das öffentliche Interesse am Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt war durchgängig hoch. Vor diesem Hintergrund verstand die Kommission ihre Empfehlungen ausdrücklich als vorausschauenden Beitrag, der Schutz, Befähigung und Teilhabe verbindet und Regulierung, Bildung und Prävention zusammenführt.

Mit den 56 Handlungsempfehlungen liegt, nach der Bestandsaufnahme, die zweite zentrale Publikation der Expertenkommission vor. Sie bilden die zentrale Grundlage für die im Koalitionsvertrag vereinbarte

Gesamtstrategie „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“. Ihre Überführung in eine kohärente Strategie ist Aufgabe des weiteren politischen Prozesses. Mit diesem Abschlussbericht legt die Kommission sämtliche Dokumentationen der beschriebenen Prozesse vor.

Den öffentlichen Abschluss bildet die Abschlusskonferenz am 11. September 2026 in Berlin, die Ergebnisse und Empfehlungen mit Politik, Zivilgesellschaft, Forschung sowie mit Kindern und Jugendlichen selbst diskutiert und dabei den entwicklungsorientierten Blick der Empfehlungen von der frühen Kindheit bis ins junge Erwachsenenalter aufgreift.

Mit der Vorlage des Abschlussberichts ist der Auftrag der Kommission erfüllt und ihre Laufzeit beendet.

Tabelle 2: Meilensteine im Überblick

Zeitpunkt	Meilenstein
4. September 2025	Vorstellung der Kommission auf der Bundespressekonferenz
30. September 2025	Konstituierende Sitzung – Aufnahme der Arbeit
Oktober 2025–Februar 2026	Erste Arbeitsphase: Erarbeitung der Bestandsaufnahme in drei Arbeitsgruppen
Dezember 2025–Februar 2026	Prozess der strategischen Vorausschau
März–Juni 2026	Zweite Arbeitsphase: Erarbeitung der Handlungsempfehlungen
20. April 2026	Veröffentlichung der Bestandsaufnahme
Februar–Mai 2026	Sechs Vor-Ort-Workshops der Kinder- und Jugendbeteiligung
Februar–Mai 2026	Sechs Expertenhearings
24. Juni 2026	Übergabe der 56 Handlungsempfehlungen an Bundesministerin Karin Prien
11. September 2026	Abschlusskonferenz und Übergabe des Abschlussberichts an Bundesministerin Karin Prien in Berlin

Teil 2

Bestandsaufnahme zum aktuellen Stand des Kinder- und Jugendschutzes in der digitalen Welt

Diese Bestandsaufnahme ist in der ersten Arbeitsphase der Unabhängigen Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“, zwischen Oktober 2025 und Februar 2026, von den 18 Mitgliedern der Kommission verfasst worden.

Die Kommission hat drei Arbeitsgruppen gebildet, die jeweils einen Teil der Gesamt-Bestandsaufnahme erarbeitet haben.

Das Dokument legt einen interdisziplinären, wissenschaftlichen und juristischen Sachstand dar. Es dient als Grundlage für den Auftrag der Expertenkommission, bis zum Sommer 2026 Handlungsempfehlungen für einen umfassenden Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum vorzulegen.

Die umfangreiche Bestandsaufnahme zeigt, dass erst in der Zusammenschau der verschiedenen Ebenen die Komplexität des digitalen Kinder- und Jugendschutzes deutlich und sichtbar wird.

Redaktioneller Hinweis

Im vorliegenden Bericht wird, wo möglich, auf explizit weibliche oder männliche Personenbezeichnungen verzichtet, um der Geschlechterdiversität sprachlich Rechnung zu tragen. Stattdessen werden neutrale Formulierungen verwendet (zum Beispiel „Mitarbeitende“, „Fachkräfte“, „Personen“). Wo dies nicht möglich ist, wird im Einklang mit dem amtlichen Regelwerk der deutschen Rechtschreibung und zur Gewährleistung der Barrierefreiheit des Dokuments auf die Doppelnennung (zum Beispiel „Vertreterinnen und Vertreter“) zurückgegriffen. Gemeint sind immer alle Geschlechter.

1. Altersspezifische Gefährdungslagen und Teilhabemöglichkeiten von Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden im Hinblick auf somatische, psychische und soziale Gesundheit sowie (straft-)rechtliche Auswirkungen der Nutzung und Gestaltung digitaler Dienste	20
1.1. Überblick	21
1.2. Zentrale Veränderungen in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen	21
1.3. Systematisierung von Online-Gefährdungslagen	22
1.3.1. Hassinhalte, Extremismus und Gewaltdarstellungen	23
1.3.2. Sexualisierte Gewalt und Grenzverletzungen	24
1.3.3. Selbstgefährdendes Verhalten	27
1.3.4. Risiken durch Online-Verhalten anderer: Sharenting und Family-Influencing	28
1.3.5. Online Verhaltenssüchte	28
1.3.6. Plattformspezifische und KI-gestützte Treiber von Online-Risiken	29
1.4. Medienwirkungsforschung mit Fokus auf soziale Medien	32
1.5. Vulnerabilitäten im Kontext der Nutzung digitaler Medien	33
1.5.1. Frühe Kindheit (0-3 Jahre)	33
1.5.2. Jugendliche mit psychischen Störungen	34
1.5.3. Jugendliche nach Belastungs- oder Traumaerfahrungen	35
1.5.4. Somatische Folgen erhöhter und exzessiver Mediennutzung	36
1.5.5. Soziodemografische Risikofaktoren	38
1.6. Entwicklungschancen und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen durch Social-Media-Nutzung	38
1.7. Bildungsbezogene Perspektiven	40
1.7.1. Auswirkung außerschulischer Mediennutzung auf die Lernleistung	40
1.7.2. Medienbildung im Schulkontext	42
1.8. Kriminologische und strafrechtliche Perspektive	43
1.8.1. Strafrechtliche Einordnung von Online-Risiken	43
1.8.2. Kriminalpolitische und -präventive Perspektive	44
1.9. Zusammenfassung und identifizierte Handlungsfelder	45
1.10. Literatur	47
2. Medienkompetenzvermittlung von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachkräften, Präventionsmaßnahmen sowie aktuelle Praxis und Stand der Umsetzung in Bezug auf Kinder- und Jugendmedienschutz, Medienbildung und Erziehung	64
2.1. Überblick	65
2.2. Digitale Medien und Social Media in der (frühen) Kindheit	66
2.2.1. Digitale Medien und Social Media als Teilaspekte der familialen Lernumwelt	66
2.2.2. Bildungsaufgaben im Zusammenhang mit digitalen Medien und Social Media in der (frühen) Kindheit	70
2.2.3. Die Kindertageseinrichtung als Bildungsort im Umgang mit digitalen Medien und Social Media	70
2.2.4. Die Rolle der Kinder- und Jugendärztinnen und -ärzte	71
2.2.5. Die Rolle von Frühen Hilfen und Familienunterstützungsprogrammen	72
2.2.6. Die Förderung selbstregulativer Fähigkeiten	72
2.2.7. Zwischenfazit	72

2.3.	Schulische Medienerziehung, Prävention und Intervention	73
2.3.1.	Verankerung von Medienkompetenzen in den Bildungsplänen der 16 Länder	73
2.3.2.	Schulische Programme zur Prävention problematischen Internetverhaltens	73
2.3.3.	Therapeutische Ansätze bei problematischem oder Internet-Suchtverhalten	75
2.3.4.	Zwischenfazit	76
2.4.	Medienkompetenzförderung in der Kinder- und Jugendhilfe mit Fokus auf offene Kinder- und Jugendarbeit und Elternbildung	76
2.4.1.	Medienkompetenzförderung in der Kinder- und Jugendhilfe (KJH)	77
2.4.2.	Medienkompetenzförderung in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)	78
2.4.3.	Angebote der Elternbildung	80
2.4.4.	Studien, in denen Kinder und Jugendliche selbst befragt wurden	81
2.4.5.	Zwischenfazit	83
2.5.	Fazit	84
2.6.	Literatur	85

3. Aktuelle rechtliche Rahmenbedingungen sowie deren Ausgestaltung und Durchsetzung; Schutzmaßnahmen der Anbieter (Altersverifikationen und sicheren Voreinstellungen für Kinder und Jugendliche) und deren Wirkung **91**

3.1.	Bestehender Regulierungsrahmen	92
3.1.1.	Regulierung auf EU-Ebene	92
3.1.2.	EU-Richtlinien	94
3.1.3.	Regulierung auf Bundesebene	94
3.1.4.	Regulierung auf Landesebene	95
3.1.5.	Zusammenfassung	96
3.2.	Vollzug der Regulierung in der Aufsichtspraxis	96
3.2.1.	Aufsichtspraxis der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz	96
3.2.2.	Aufsichtspraxis der Kommission für Jugendmedienschutz	99
3.2.3.	Bewertung	101
3.3.	Handlungsrahmen deutscher Gesetzgebung	102
3.3.1.	Überblick	102
3.3.2.	Unionsrechtliche Limitation mitgliedstaatlicher Regulierung	102
3.3.3.	Verfassungsrechtliche Limitationen	104
3.3.4.	Zusammenfassung	105
3.4.	Mediennutzung in frühkindlicher, außerschulischer und schulischer Bildung	105
3.4.1.	Status quo in der frühkindlichen und außerschulischen Bildung	105
3.4.2.	Status quo in der schulischen Bildung	107

1. Altersspezifische Gefährdungslagen und Teilhabemöglichkeiten von Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden im Hinblick auf somatische, psychische und soziale Gesundheit sowie (straf-)rechtliche Auswirkungen der Nutzung und Gestaltung digitaler Dienste

Annika Baumann, Jörg M. Fegert, Stefan Glaser, Michael Hubmann, Claudia Lampert, Thomas-Gabriel Rüdiger, Judith Simon, Klaus Zierer

1.1 Überblick

Der vorliegende Bericht gibt einen Überblick über altersspezifische Gefährdungslagen und Teilhabemöglichkeiten von Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden im Hinblick auf somatische, psychische und soziale Gesundheit sowie (straf-)rechtliche Auswirkungen der Nutzung und Gestaltung digitaler Dienste. Im Fokus stehen so genannte Interaktionsrisiken, die im Kontext der Social-Media-Nutzung in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen haben. Dabei werden auch die Rolle und die besonderen Herausforderungen von KI-Anwendungen und angebotsbezogenen Designaspekten reflektiert.

Neben den Risiken und Gefährdungslagen werden auch Aspekte der Befähigung und Teilhabe berücksichtigt, wobei insbesondere die förderlichen Bedingungen für eine positive Entwicklung herausgearbeitet werden. Grundlage bildet dabei ein umfassender Gesundheitsbegriff, der physische, psychische und soziale Dimensionen umfasst. Ebenso wird zwischen kriminalpolitischen und strafrechtlichen Auswirkungen der Nutzung digitaler Dienste unterschieden. Im abschließenden Kapitel werden die von der AG auf der Grundlage der vorgelegten Bestandsaufnahme identifizierten Handlungsfelder und Leerstellen als Grundlage für die Diskussion und Entwicklung konkreter Handlungsempfehlungen zusammengefasst.

1.2 Zentrale Veränderungen in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Die Medienlandschaft hat sich in den letzten Jahren, insbesondere mit der Einführung und Verbreitung von Social-Media-Diensten, Smart-Technology und KI-gestützten Anwendungen fundamental gewandelt. Hepp (2021) spricht von einer „tiefgreifenden Mediatisierung“, die durch eine Ausdifferenzierung des Medienmarkts, eine Allgegenwärtigkeit von Medien, ein hohes Maß an Konnektivität, eine hohe Innovationsdichte und einer zunehmenden Datafizierung gekennzeichnet ist. Die Entwicklungen stellen nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erziehungsberechtigte sowie die Medienbildung und den Kinder- und Jugendmedienschutz vor neue Herausforderungen.

Eine zentrale Entwicklung ist die Verlagerung der Medien- und Onlinenutzung auf mobile Endgeräte. Das Smartphone hat sich als nicht nur als multifunktionales Gerät etabliert, das verschiedene Dienste und Funktionen in sich vereint, sondern auch als „zentraler sozialer Knotenpunkt“ (Kammerl & Leppin, 2025, Seite 41) für den Zugang zu sozialen Netzwerken, Peergroups und digitalen Gemeinschaften. Hier zeichnen sich Verfrühungstendenzen ab: In den letzten Jahren ist die Altersgrenze, ab der Kinder mobile digitale Endgeräte nutzen, gesunken. Inzwischen verfügen 46 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen und 95 Prozent der 13- bis 19-Jährigen über ein eigenes Smartphone (MPFS 2024, 2025). Kleinkinder beobachten schon früh ihre Eltern bei der Mediennutzung und machen oft über das Familientablet oder das elterliche Smartphone erste Erfahrungen mit digitalen Endgeräten.

Durch den Medienwandel verändern sich auch die Nutzungspraktiken. Die digitalen Medien dienen nicht nur als Quelle für Inhalte und Informationen, sondern werden auch zur Kommunikation, Vernetzung und Beziehungspflege (zum Beispiel mit Familie oder Peers), zum Spielen, zur Entspannung und zur Unterhaltung sowie vermehrt für (KI-gestützte) Content-Erstellung und -Verbreitung und für digitale Teilhabe genutzt (Lampert et al., 2025).

Die Ausweitung und Ausdifferenzierung der digitalen Nutzungsmöglichkeiten schlägt sich auch in der Nutzungsdauer nieder. Die über das Smartphone erfasste durchschnittliche tägliche Nutzungszeit liegt bei den Zwölf- bis 13-Jährigen bei 166 Minuten, bei den 14- bis 15-Jährigen bei 217 Minuten, bei den 16- bis 17-Jährigen bei 249 Minuten und bei den 18- bis 19-Jährigen bei 278 Minuten (MPFS, 2025, 25).¹ Unabhängig von der konkreten Nutzungsdauer lässt sich feststellen, dass viele Heranwachsende „permanently online, permanently connected“ sind (Knop et al., 2015; Vorderer, 2015). Zu den wichtigsten Apps zählen Social-Media-Angebote wie WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok und YouTube (MPFS, 2025), wobei Mädchen häufiger Instagram und TikTok nutzen und Jungen eher YouTube (ebd., Seite 27). Die App-Präferenzen variieren (mit Ausnahme von WhatsApp) nach Alter: YouTube wird häufiger von den Jüngeren genutzt, während Instagram mit zunehmendem Alter an Bedeutung gewinnt. Snapchat und TikTok sind insbesondere für die 14- bis 17-Jährigen relevant (ebd.). Welche Funktionen der einzelnen Plattformen in welcher Weise (zum Beispiel rein rezeptiv oder aktiv) und zu welchem Zweck (zum Beispiel Information, Selbstdarstellung, Beziehungspflege) genutzt werden, ist bislang noch wenig untersucht.

Daneben haben binnen kürzester Zeit KI-gestützte Anwendungen in der Mediennutzung von Heranwachsenden an Bedeutung gewonnen: 84 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren nutzen ChatGPT (2024: 57 %). My AI von Snapchat und Meta AI werden von gut zwei Dritteln der Jugendlichen genutzt, gefolgt von Microsoft Pilot (59 %), Dall-E (58 %), Google Gemini (56 %) und DeepL (54 %) (MPFS, 2025, 61f.). Die geschlechtsspezifischen Unterschiede haben sich gegenüber dem Vorjahr angeglichen. Alters- und bildungsspezifische Unterschiede zeigen sich hinsichtlich der konkreten Nutzung: Jüngere und Jugendliche mit formal niedrigerem Bildungshintergrund nutzen KI-gestützte Anwendungen eher zum Spaß, während Ältere und Jugendliche mit höherem Bildungshintergrund öfter im schulischen beziehungsweise in wissensbezogenen Kontexten auf KI-gestützte Anwendungen zurückgreifen (MPFS, 2025, Seite 62; Staksrud et al. 2026).

1.3 Systematisierung von Online-Gefährdungslagen

Vorliegende Systematisierungen von Online-Gefährdungslagen für Heranwachsende orientieren sich an der Rolle des Kindes (zum Beispiel als Nutzende von Online-Inhalten oder als Akteure) und an seinem Verhältnis zum Online-Angebot (Livingstone & Stoilova, 2021; OECD, 2021). Anhand jugendschutzrelevanter Themenfelder (zum Beispiel Gewalt, Sexualität) lassen sich konkrete Risiken beschreiben. Ergänzend werden mit den sogenannten „Cross-cutting-risks“ übergreifende Gefährdungslagen beschrieben, die sich im Zuge der Online-Nutzung ergeben können (zum Beispiel Verletzung der Privatsphäre, Beeinträchtigung der physischen oder mentalen Gesundheit, Verstärkung von Ungleichheiten, Ausnutzung von Verletzlichkeiten et cetera).²

-
- 1 In der JIM-Studie 2025 wurde die Bildschirmzeit am Smartphone erstmals nicht per Selbstauskunft erfasst, sondern die auf dem Smartphone erfassten Zeitangaben zugrunde gelegt. Die Autorinnen und Autoren verweisen auf damit verbundene Einschränkungen und Verzerrungen (zum Beispiel durch unterschiedliche Betriebssysteme oder den Ablesezeitpunkt). Zudem gilt es zu berücksichtigen, dass andere Bildschirminnutzungszeiten (zum Beispiel Tablet, PC, Spielkonsole) in diesen Angaben nicht berücksichtigt sind.
 - 2 Für einen umfassenden und differenzierten Überblick über aktuelle Online-Gefährdungslagen, sei an dieser Stelle auf den Gefährdungsatlas der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) verwiesen (Brüggen et al. 2022).

Tabelle 3: CO-RE-Risikomodell – Interaktionsrisiken bei der Nutzung von Social-Media-Diensten

	Inhalte (Content) Kind beschäftigt sich mit oder ist potenziell schädlichen Inhalten ausgesetzt	Kontakt (Contact) Kind erlebt oder wird Ziel potenziell schädlicher Kontakte durch Erwachsene	Verhalten (Conduct) Kind beobachtet, beteiligt sich an oder wird Opfer potenziell schädlichen Verhaltens von Gleichaltrigen	Vertragsbezogen (Contract) Kind ist Teil eines potenziell schädlichen Vertrags oder wird kommerziell ausgenutzt
Aggression / Gewalt	Gewaltverherrlichende, blutrünstige, rassistische, hasserfüllte oder extremistische Inhalte und Kommunikation	Belästigung, Stalking, hasserfülltes Verhalten, unerwünschte oder übermäßige Überwachung	Mobbing, hasserfüllte oder feindselige Kommunikation bzw. Peer-Aktivitäten (z. B. Trolling, Ausgrenzung, Bloßstellen)	Identitätsdiebstahl, Betrug / Täuschung, Phishing, Hacking, Erpressung, Sicherheitsrisiken
Sexualität	Pornografie (jugendgefährdend oder illegal), Sexualisierung, stereotype Schönheits- und Körpernormen	Sexuelle Belästigung, Grooming, Sexuelle Erpressung (Sextortion), Erstellung und Weitergabe von Material sexuellen Kindesmissbrauchs	Sexuelle Belästigung, nicht einvernehmliche sexuelle Nachrichten, sexuelle Machtausübung	Menschenhandel zum Zweck sexueller Ausbeutung, Live-Streaming von sexuellem Kindesmissbrauch (bezahlt)
Werte	Fehl- und Desinformation, altersunangemessene werbende oder nutzergenerierte Inhalte	Ideologische Einflussnahme oder Manipulation, Radikalisierung und Rekrutierung für Extremismus	Potenziell schädliche Nutzer-Communities (zum Beispiel Selbstverletzung), Anti-Impf-Inhalte, negativer Gruppendruck	Glücksspiel, Filterblasen, Micro-Targeting, Dark Patterns zur Beeinflussung von Überzeugungen oder Kaufentscheidungen
Querschnittsrisiken (Cross-cutting)	Verletzungen der Privatsphäre (zwischen Personen, institutionell, kommerziell) Physische und psychische Gesundheitsrisiken (z. B. Bewegungsmangel, übermäßige Bildschirmzeit, Isolation, Angst) Ungleichheit und Diskriminierung (Ausgrenzung, Ausnutzung von Vulnerabilität, algorithmische Verzerrung / Vorhersagen)			

Quelle: Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics)*. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence (vom HBI übersetzte Version) (<https://doi.org/10.21241/ssaar.71817>)

Mit der Nutzung von Social-Media-Diensten haben vor allem Interaktionsrisiken an Bedeutung gewonnen (siehe contact und conduct risks in [Tabelle 3](#)). Damit sind Online-Risiken gemeint, die sich aus der ortsunabhängigen Ansprechbarkeit über digitale Medien beziehungsweise digital vermittelter Interaktion ergeben (Bundesregierung, 2018, 23; Dreyer et al., 2022), wie zum Beispiel Cybermobbing und -viktimsierung, Diskriminierungserfahrungen in Form von Hate Speech und sexuellen Grenzverletzungen (zum Beispiel der unerwünschte Erhalt sexueller Nachrichten und Bilder). Vorliegende Studien zeigen, dass die negativen Erfahrungen in Interaktionskontexten von den jeweiligen Nutzungspraktiken abhängen und entsprechend heterogen ausfallen (Hasebrink et al., 2019; Smahel et al., 2020, 2025).

1.3.1 Hassinhalte, Extremismus und Gewaltdarstellungen

Studien zeigen, dass Betroffene von Hassrede insbesondere vulnerable Gruppen sind. Frauen sowie Menschen mit Migrationshintergrund und Angehörige der LGBTIQ*-Community sind besonders häufig Ziel von Hassrede (LFM, 2024b; jugendschutz.net, 2023b und 2025d). Die Reaktionen der Betroffenen sind oft sozialer Rückzug, psychische Beschwerden, Selbstzweifel, Ohnmachtsgefühle sowie körperliche Beschwerden (Tomczyk et al., 2024). Hassinhalte betreffen zudem junge Menschen deutlich häufiger als ältere (Geschke et al., 2019).

Hassinhalte wirken sich nicht nur auf die direkt Betroffenen aus. Auch zeigen Studien einen Einfluss auf die Rezipierenden. Besonders häufig sind junge Nutzende mit entsprechenden Inhalten konfrontiert (MPFS, 2025; DJI, 2024). Immer wieder stellen Studien fest, dass die wiederholte Konfrontation mit Hassinhalten dazu führt, dass sich auch Nicht-Betroffene zunehmend aus Onlinediskursen zurückziehen oder zurückhaltender kommunizieren; auch aus Angst, selbst Opfer von Hassrede zu werden (Geschke et al., 2019; Das NETTZ et al., 2024). Zudem führt die wiederholte Konfrontation mit Hassinhalten zur Abnahme von Empathie gegenüber den hiervon betroffenen vulnerablen Gruppen (Köhler et al., 2019) sowie zu einem erhöhten Risiko, selbst zum Ausübenden von Hassrede zu werden (Hsueh et al., 2015).

Kommunikationsumgebungen, in denen Hassinhalte eine hohe Präsenz haben, beeinflussen den Onlinediskurs insgesamt und erhöhen die strukturellen Risiken für Kinder und Jugendliche. So werden etwa selbstverstärkende Faktoren für von Inzivilität geprägte Diskursräume beschrieben (Kümpel & Rieger, 2019). Auch trägt eine erhöhte Prävalenz von Hassinhalten zu einer Normalisierung entsprechender Narrative gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit bei und verstärkt Feindseligkeiten gegen entsprechende Personengruppen (Bilewicz & Soral, 2020; Theocharis et al., 2025). Nicht zuletzt können Radikalisierungsprozesse durch Hassrede verstärkt (Rieger et al., 2024) und Vertrauen in die Demokratie sowie den demokratischen Diskurs negativ beeinflusst werden (Lorenz-Spreen et al., 2022; Das NETTZ et al., 2024; jugendschutz.net, 2021b, 2022b und 2024d).

Auf der Suche nach tagesaktuellen Ereignissen finden sich online schnell drastische Gewaltdarstellungen. In den vergangenen Jahren war dies vor allem im Kontext des Nahost-Konflikts, des Ukraine-Krieges sowie infolge terroristischer Anschläge und Amokläufe zu beobachten. Bilder von Opfern und menschlichem Leid finden sich bspw. in den Feeds bei TikTok, Instagram und YouTube, werden aber auch über Messengerdienste wie Telegram verbreitet. Insbesondere von rechtsextremistischen und islamistischen Kreisen werden sie zur Emotionalisierung und zu Propagandazwecken beziehungsweise zur Gewalt- und Kriegsverherrlichung instrumentalisiert (jugendschutz.net, 2020 und 2024b).

Nicht zwangsläufig erfolgt die Konfrontation mit drastischen Gewaltdarstellungen unbeabsichtigt: Die emotionalen Grenzerfahrungen der Rezeption wirken besonders auf Jugendliche mit einem Hang zu gewalthaltigen Inhalten reizvoll. Es geht dabei um die Faszination schrecklicher Bilder, die Lust an der Angst und den „Kick“ des Aushaltenkönnens (Grimm et al., 2008).

Durch Social Media sind neue Rezeptionswege entstanden. Verbreitung finden dort sogenannte Gore- beziehungsweise Tasteless-Inhalte. Gemeint sind schockierende Darstellungen, bei denen die Schaulust der Betrachter im Mittelpunkt steht. Hierzu zählen Darstellungen von Toten oder Menschen, die sterben beziehungsweise schweren körperlichen Leiden ausgesetzt sind und die gegen die Menschenwürde verstoßen. Laut Gefährdungsatlas der BzKJ kann die Wirkung der Rezeption neben Verstörung und Ängstigung auch in einer Minderung der Empathiefähigkeit liegen (Brüggen et al., 2022). Kommentare junger Nutzender in Social Media legen die Vermutung nahe, dass die Inhalte zu Albträumen und weiteren massiven psychischen Belastungen wie Schlaflosigkeit, extremer Sorge bis hin zu Depression, Angstzuständen und (sekundärer) Traumatisierung führen können (jugendschutz.net, 2024a).

1.3.2 Sexualisierte Gewalt und Grenzverletzungen

Die Konfrontation mit (für Erwachsene legaler, im Netz einfach zugänglicher) Online-Pornografie (d.h. Pornografie online ansehen oder sexuell explizite Medieninhalte im Internet aufrufen; Andrie et al., 2021) im Jugendalter ist weit verbreitet und beginnt häufig bereits vor dem 14. Lebensjahr; mit besonders deutlichen Zuwächsen bei jüngeren Altersgruppen. Je nach Studie berichten rund 46 bis 66 Prozent der Jugendlichen, bereits pornografische Inhalte gesehen zu haben, häufig erstmals im Alter zwischen 12 und 15 Jahren (LFM, 2024a; Andrie et al., 2021; Quandt & Vogelgesang, 2018). Besonders auffällig ist, dass der Erstkontakt vielfach ungewollt erfolgt, etwa über soziale Netzwerke oder Messenger-Dienste. Laut JIM-Studie berichteten 28 Prozent der befragten Jugendlichen, im Verlauf des letzten Monats im Internet ungewollt mit pornografischen Inhalten konfrontiert worden zu sein. Dabei nimmt die Wahrscheinlichkeit mit steigendem Lebensalter kontinuierlich zu (MPFS, 2025).

Einige Studien verweisen auf die Zusammenhänge zwischen Pornografiekonsum und Sexting-Erfahrungen sowie auf Einflüsse auf sexuelle Skripte, Sprache und Erwartungen an Sexualität, wobei viele Jugendliche Pornos als realistisch wahrnehmen (LFM, 2024a). Hierbei zeigen sich Geschlechterunterschiede: Jungen konsumieren Pornografie häufiger und gezielter und bewerten diese positiver, sie verbinden Sexting und Pornos zudem stärker. Mädchen suchen Pornos seltener aktiv, sind jedoch häufiger ungewollt von sexuellen Inhalten und Sexting-Nachrichten betroffen (LFM, 2024a; MPFS, 2025; Andrie et al., 2021; Quandt & Vogelgesang, 2018).

Internationale Befunde deuten auf Assoziationen mit permissiveren sexuellen Einstellungen, stereotypen Geschlechterbildern, riskanterem Sexualverhalten und externalisierenden Problemen hin, wobei die Effekte stark von Nutzungskontext, Alter, Geschlecht und dem Grad sexualpädagogischer Begleitung abhängen (Quadara et al., 2017; Andrie et al., 2021). Insgesamt unterstreichen die Studien den Bedarf an früher Aufklärung, kritischer Medienkompetenz, Sexualerziehung und strukturellem Schutz im digitalen Raum.

Im digitalen Raum entstehen und verbreiten sich auch neue Risiken sexueller Grenzverletzungen und Übergriffe. Die Bandbreite umfasst sexualisierende Kommentierungen, sexuelle Belästigung, die unerwünschte Übersendung pornografischer Darstellungen, die unautorisierte Weitergabe von Sexting-Inhalten, die Verbreitung von und den Handel mit Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Minderjährige sowie die Anbahnung des sexuellen Missbrauchs. Bereits Kinder und Jugendliche sehen sich auf beliebten Plattformen mit digitaler sexueller Gewalt konfrontiert (MPFS, 2024, 2025; jugendschutz.net, 2019a, 2023a; WeProtect, 2023).

Zwei repräsentative Erhebungen in Deutschland zeigen, dass circa 31,6 Prozent der heute 18 bis -29-Jährigen bereits sexuellen Kindesmissbrauch und Grenzverletzungen im digitalen Raum erlebt haben.³ Die Studien unterstreichen das altersabhängige Ansteigen der Betroffenheit je jünger die befragten Erwachsenen waren (Chauviré-Geib et al., 2025, Dreßing et al., 2025). Erfasst wurden in beiden Studien Häufigkeiten unter-

schiedlicher Formen von der kommerziellen Ausbeutung online, über sexuelle Anbahnung online bis zum bildbasierten sexuellen Missbrauch.

Zwischen eindeutig missbräuchlichem Verhalten und solchem, das ohne zusätzliche Kontextinformationen (zum Beispiel zur Tatperson, zum Altersunterschied oder zur Beziehung der Beteiligten) zwar klar grenzverletzend, jedoch nicht zwangsläufig missbräuchlich ist, sollte unterschieden werden. Formen sexualisierter Grenzverletzungen im digitalen Raum werden von jungen Erwachsenen in Deutschland besonders häufig berichtet. Dazu zählen neben der ungewollten Konfrontation mit pornografischem oder sexualisiertem Material (21,1 %) auch sexualisierte Kontaktaufnahmen. Letztere umfassen ungewollte sexualisierte Gespräche (15,0 %), ungewollte sexualisierte Fragen (12,1 %) sowie Aufforderungen zu ungewollten sexuellen Handlungen (6,5 %). Strafrechtlich relevante Formen wurden wie folgt berichtet: Erzwungenes sexualisiertes Material (4,1 %), Sextortion (3,6 %), unerlaubte Aufnahmen (2,9 %) sowie die unerlaubte Weiterleitung sexualisierter Materials (2,1 %; Chauviré-Geib et al., 2025). Die hohe Relevanz dieser Delikte zeigt sich auch in den öffentlichen Zahlen. Laut Bundeslagebild 2024 gingen beim Bundeskriminalamt (BKA) insgesamt 205.728 Hinweise zu kinder- und jugendpornografischen Inhalten sowie zum sexuellen Missbrauch Minderjähriger im Internet ein. Mehr als die Hälfte dieser Hinweise (106.353) waren nach deutschem Recht strafrechtlich relevant (BKA, 2025).

Zwischen der in Deutschland erfassten Prävalenz von Sextortion und internationalen Befunden bestehen kaum Unterschiede. Eine internationale Meta-Analyse weist eine Sextortion-Prävalenz von 3,5 Prozent aus (Fry et al., 2025). Deutliche Abweichungen zeigen sich hingegen bei der kommerziellen sexuellen Ausbeutung. Während international eine Prävalenz von 4,7 Prozent ermittelt wurde (Fry et al., 2025), berichten unter jungen Erwachsenen in Deutschland 0,2 Prozent entsprechende Erfahrungen (Chauviré-Geib et al., 2025). Bisherige Studien deuten darauf hin, dass die Tatpersonen überwiegend aus westlichen, wirtschaftlich stärkeren Ländern stammen, während die Opfer vor allem aus wirtschaftlich schwächeren kommen (Riederer, 2024).

3 Im UN Nachhaltigkeitsziel SDG 16 Gerechte Gesellschaften wurde für das Nachhaltigkeitsziel 16.2 gewaltfreies Aufwachsen der Indikator 16.2.3. zur Erfassung sexueller Gewalt definiert: diese soll immer in der jüngsten Erwachsenen Gruppe (18-29 J) erhoben werden.

In der Diskussion um kommerzielle sexuelle Ausbeutung im digitalen Raum wird häufig Live-Streaming sexualisierter Gewalt thematisiert. Für Deutschland liegen hierzu bislang weder im Hell- noch im Dunkelfeld Prävalenzdaten vor. Auch international existieren keine belastbaren Prävalenzangaben, es wird jedoch von einer Zunahme dieses Phänomens ausgegangen.

Im Kontext kommerzieller sexueller Ausbeutung ist zudem die sexuelle Ausbeutung mit dem Ziel der Zwangsprostitution zu berücksichtigen, insbesondere im Rahmen des sogenannten Loverboy-Phänomens (über vorgetäuschte Liebesbeziehungen versuchen Männer insbesondere junge Frauen emotional an sich zu binden und sie damit zur Prostitution zu bringen) und bei sogenannten Taschengeld-Treffen. Als Taschengeld-Treffen werden (sexuelle) Online- oder Offline-Verabredungen bezeichnet, bei denen eine Gegenleistung erbracht wird, die für die Betroffenen subjektiv relevant ist, beispielsweise Geld, elektronische Geräte oder Kleidung. Die erste Kontaktaufnahme erfolgt dabei überwiegend online. Eine erste qualitative Studie von ECPAT Deutschland weist darauf hin, dass die Betroffenen überwiegend weiblich sind, meist im Alter zwischen 14 und 17 Jahren, während die Täter in der Regel männlich und über 40 Jahre alt sind (Fuhr & Müller, 2025).

Der deutsche Gesetzgeber hat durch Anpassungen der Strafvorschriften zur sexuellen Ausbeutung zum Zwecke des Menschenhandels (§§ 232 ff. StGB) versucht, das Loverboy-Phänomen sachgerechter zu erfassen. Wie ein Forschungsbericht des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) zur Evaluation der neu gefassten Paragraphen zeigte, waren entsprechende Anpassungsversuche jedoch nicht erfolgreich beziehungsweise nicht ausreichend zielgerichtet (Bartsch et al., 2021). Der tatsächliche Umfang des Phänomens lässt sich daher anhand von Hellfelddaten, etwa der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS), nicht valide abbilden. Auch Dunkelfeldstudien sind mit erheblichen methodischen Herausforderungen verbunden, da betroffene junge Menschen das ihnen widerfahrende Unrecht häufig nicht als solches wahrnehmen – möglicherweise als Folge vorangegangener Grooming-Prozesse.

In den vergangenen Jahren ist eine kontinuierliche Zunahme von Darstellungen sexuellen Missbrauchs von Kindern und Jugendlichen im Internet zu beobachten. Eine Untersuchung von INHOPE, einem globalen Netzwerk von Meldestellen zur Identifizierung und Entfernung entsprechender Inhalte aus dem Netz, zeigte, dass Europa sowohl im Jahr 2023 als auch 2024 den weltweit höchsten Anteil an gehosteten Missbrauchsabbildungen aufwies (IWF, 2025). Parallel dazu nimmt auch die Verbreitung von KI-generiertem Missbrauchsmaterial deutlich zu. So berichtete die Internet Watch Foundation (IWF) in der ersten Jahreshälfte 2024 noch von 42 identifizierten Webseiten, auf denen KI-generiertes Missbrauchsmaterial entdeckt wurde. In der ersten Jahreshälfte 2025 stieg diese Zahl bereits auf 210 Webseiten an. Dies spiegelt sich auch in Befragungsdaten wider: In einer repräsentativen kanadischen Studie unter Minderjährigen gaben 17 Prozent der Befragten an, dass von ihnen manipulierte („Fake-“) Nackt- oder Sexualbilder erstellt wurden.

Cyber-Viktimisierung, definiert hier als die Nutzung digitaler Dienste für Belästigung, Verbreitung negativer Informationen oder Bilder sowie ungewollte sexualisierte Kommentare online, wurde in einer repräsentativen britischen Stichprobe mit einer Prävalenz von circa 20 Prozent bei jungen Menschen zwischen zwölf und 18 Jahren (Zwillinge) berichtet. Zudem zeigten sich relevante Zusammenhänge zu einer Reihe von psychischen Erkrankungen. Bei der generalisierten Angststörung blieb ein signifikanter Zusammenhang auch nach Kontrolle von Genetik und Offline-Viktimisierungen (Thériault-Couture et al., 2025).

Cybergrooming ist, phänomenologisch betrachtet, die internetbasierte systematische Anbahnung von online oder offline stattfindenden sexuellen Übergriffen. Es umfasst den psychologisch manipulativen Prozess, nicht die sexualisierten Gewalthandlungen selbst (Brüggen et al., 2022; Schittenhelm et al., 2024). Kinder und Jugendliche können Betroffene, Jugendliche auch Tatbegehende sein (Paschel et al., 2025).

Die Angaben zur Prävalenz variieren je nach Studiendesign: Schittenhelm et al. (2024) zufolge ist mindestens jeder zehnte junge Mensch betroffen. Gemäß der LfM-Folgebefragung (2025) haben 24 Prozent der Acht- bis 17-jährigen Cybergrooming erlebt (siehe auch Thorn, 2024). Teilweise werden nur fremde und/oder erwachsene Personen als Täter und Täterinnen berücksichtigt (Paschel et al., 2025; LfM, 2025), vulnerable Gruppen wie queere Jugendliche oder junge Menschen mit sonderpädagogischen Förderungsbedarf nicht berücksichtigt (Schittenhelm et al., 2024). Entsprechend wird von einem großen Dunkelfeld ausgegangen (Paschel et al., 2025).

Täter und Täterinnen agieren unterschiedlich – von unvermittelten Anfragen nach sexualisiertem Bildmaterial bis hin zu langwierigem Vertrauensaufbau (Suojellaan Lapsia, 2024; Thorn, 2024; Wachs & Bock, 2023). Sie nutzen kinder- und jugendaffine digitale Dienste wie Social Media, Messenger und Online-Spiele, um Kontakte zu knüpfen und Minderjährige zu manipulieren (LfM, 2025; jugendschutz.net, 2023a; Suojellaan Lapsia, 2024). Insbesondere in Spielen ist die Kommunikation mit Unbekannten gängig (Suojellaan Lapsia, 2024; DKHW, 2021; LfM, 2025).

Den Diensten fehlt es häufig an altersdifferenzierten (Vor-)Einstellungen und an zuverlässiger Altersverifikation (Suojellaan Lapsia, 2024; Schittenhelm et al., 2024). Melde- und Blockierfunktionen werden von Kindern und Jugendlichen genutzt und sind gute Ansätze (LfM, 2025). Darüber hinaus besteht Bedarf an Aufklärung: Viele Kinder und Jugendliche können Cybergrooming nicht als solches benennen (LfM, 2025) und es gibt nur wenige systematisch evaluierte Präventionsprogramme (Paschel et al., 2025).

Studien zeigen, dass personen- und umgebungsbezogene Faktoren das Risiko von Cybergrooming erhöhen (Wachs & Bock, 2023; Reneses et al., 2024; für eine Übersicht potenzieller Risikofaktoren vgl. Schittenhelm et al., 2024). Jüngst bekannt wurden sadistische Täter- und Täterinnen-Netzwerke, die gezielt psychisch instabile Kinder und Jugendliche ansprechen und zu (sexuellen) Handlungen treiben (jugendschutz.net, 2025b).

Die Folgen für Betroffene variieren je nach Tatmerkmalen und individueller Resilienz. Langfristig können Depression, Angststörungen oder Vertrauensverlust auftreten (Wachs & Bock, 2023). Psychische Folgen für jüngere Kinder im Alter von sechs bis zehn Jahren sind bislang kaum erforscht (Paschel et al., 2025).

1.3.3 Selbstgefährdendes Verhalten

Studien zu Risiken sozialer Medien im Zusammenhang mit selbstgefährdendem Verhalten beziehen sich vor allem auf nicht-suizidale Selbstverletzung (Non-Suicidal Self-Injury, Abk. NSSI) und Essstörungen. Bei vulnerablen Jugendlichen mit NSSI-Vorgeschichte können visuelle Inhalte zu nicht-suizidaler Selbstverletzung als starker Auslöser wirken. Sie binden die Aufmerksamkeit, erhöhen kurzfristig den NSSI-Drang und sind mit einem deutlich gesteigerten Risiko für tatsächliches Selbstverletzungsverhalten assoziiert. Im Gegensatz zu Bildern lösen textuelle NSSI-Inhalte keine signifikante Aufmerksamkeitsverzerrung oder einen erhöhten NSSI-Drang aus (Goreis et al., 2024; Hamilton et al., 2025).

Eine Studie zu NSSI-Bildern auf Instagram zeigt, dass soziale Verstärkung eine Rolle beim Posten spielen könnte. Bilder von schweren Wunden generierten eine erhöhte Anzahl von Kommentaren (Brown et al., 2018). Im Bereich der Essstörungen gibt es Befunde, dass bereits eine kurze Exposition von Pro-Ana-Inhalten auf TikTok die Körperbildzufriedenheit reduziert und die Internalisierung unrealistischer Schönheitsideale fördert. 64 Prozent der Studienteilnehmerinnen waren unabsichtlich Inhalten über gestörtes Essverhalten auf ihrer „For You“-Seite ausgesetzt (Blackburn & Hogg, 2024).

Social-Media-Trends, zum Beispiel im Herbst 2025 unter dem Hashtag #Skinnytok, können gefährliches Essverhalten verstärken. Besonders junge Nutzende in der Identitätsfindung laufen Gefahr, ihren Selbstwert über Gewicht, Kalorien und äußeres Erscheinungsbild zu definieren (jugendschutz.net, 2025e). Personen mit Essstörungen finden sich in sogenannten Hungergruppen bei Messengerdiensten wie WhatsApp zusammen. Dort bilden sich programmatische Blasen, in denen sich Nutzende gegenseitig zwanghaft zum Abnehmen auffordern und Essstörungen verharmlosen beziehungsweise verherrlichen (jugendschutz.net, 2023c).

Auch jenseits der Extreme werden in Social Media wirklichkeitsferne Schönheitsideale propagiert, die einen negativen Einfluss auf die Entwicklung und Körperwahrnehmung junger Menschen haben können. Zu nennen sind Trends wie Fitfluencing und die Perfektionierung durch kosmetische Eingriffe sowie KI-generierte virtuelle Influencerinnen und Influencer, die makellose Körper präsentieren und dadurch den Druck zur Selbstoptimierung auf Rezipierende erhöhen (jugendschutz.net, 2025a). Die Internalisierung von Schönheitsidealen verläuft geschlechtsspezifisch: Mädchen fühlen sich vorwiegend vom Schlankheitsideal, Jungen vom Muskelideal angesprochen. Im Rahmen einer Studie gaben 80 Prozent der Mädchen an, dass Social Media einen negativen Einfluss auf ihr wahrgenommenes Erscheinungsbild hatten (Dahlgren et al., 2024). Die Längsschnittstudie zu NSSI (Hamilton et al., 2025) sowie die Studien zu Essstörungen (Blackburn & Hogg, 2024; Dahlgren et al., 2024) zeigen, dass nicht die Nutzungsdauer, sondern vor allem die Art der in sozialen Medien konsumierten Inhalte mit psychischen Risiken bei Jugendlichen verbunden ist.

1.3.4 Risiken durch Online-Verhalten anderer: Sharenting und Family-Influencing

Unter Sharenting (eine Zusammensetzung aus to share und parenting) wird das Präsentieren von Inhalten aus dem Leben des Kindes in Social Media durch die Eltern oder andere Nahestehende verstanden. Bei der Abwägung, welche kindbezogenen Informationen wo und für wen online gestellt werden, sind die Persönlichkeitsrechte der Kinder wie das Recht auf informationelle Selbstbestimmung, das Recht auf Selbstbewahrung und das Recht auf Selbstbestimmung tangiert (Brüggen et al., 2022; jugendschutz.net, 2019b).

Kinder sind besonders schutzbedürftig, wenn in ihren Lebens- und Freiheitsbereich eingegriffen wird. Die Entscheidung über den Umgang mit ihren Persönlichkeitsrechten obliegt ihren gesetzlichen Vertreterinnen und Vertretern. Beim Thema Sharenting konfliktieren die Interessen der Erziehungsverantwortlichen wie der Wunsch nach Mitteilung und sozialer Anerkennung oder das Streben nach finanziellen Vorteilen durch die Monetarisierung des eigenen Kanals mit ihrer Verantwortung für den Schutz des Kindeswohls. Bei Auftritten reichweitenstarker Family-Influencerinnen und Family-Influencer wird nicht selten zulasten der Kinderrechte

agiert, indem bereits kleine Kinder beispielsweise in intimen Momenten oder emotionalen Ausnahmezuständen gefilmt und zur Schau gestellt werden (jugendschutz.net, 2025f).

1.3.5 Online Verhaltenssüchte

Die aktuelle epidemiologische Datenlage zu digitalen Verhaltenssüchten weist auf ein Phänomen mit hoher Public-Health-Relevanz hin, insbesondere für die vulnerable Gruppe der Kinder und Jugendlichen (Fegert et al., 2025). Metaanalysen zufolge beträgt die internationale Prävalenz einer Computerspielstörung bei 8-18-Jährigen 8,8 Prozent (Gao et al., 2022). Unter Anwendung der ICD-11-Kriterien zeigt eine repräsentative Studie für Deutschland, dass bei 10- bis 17-Jährigen eine Prävalenz von 3,4 Prozent für pathologisches sowie von 8,6 Prozent für riskantes Computerspielen vorliegt (Wiedemann et al., 2025). Hochgerechnet auf Basis gewichteter Prävalenzen entspricht dies rund 700.000 betroffenen jungen Menschen in Deutschland.

Eine problematische Nutzung sozialer Netzwerke wird in Metaanalysen bei 5 Prozent bis 13 Prozent der Nutzerinnen und Nutzer festgestellt, wobei höhere Prävalenzen im Jugendalter auftreten (Cheng et al., 2021). Die HBSC-Studie (Boniel-Nissim et al., 2024) zeigt, dass im Ländervergleich von 44 Staaten in Europa, Zentralasien und Kanada durchschnittlich 11 Prozent der befragten schulpflichtigen Kinder und Jugendlichen eine problematische Nutzung sozialer Medien gemäß DSM-5-Kriterien aufweisen. Die höchsten Prävalenzraten finden sich in Rumänien (22 %), Malta (18 %) und Bulgarien (17 %), während die niedrigsten Werte in den Niederlanden, Ungarn, Tschechien, Dänemark, Finnland, Litauen, Island und Schweden mit jeweils 5 bis 8 Prozent beobachtet werden. Für Deutschland liegt die Prävalenz bei 10 Prozent.

Nach den ICD-11-Kriterien erfüllen 4,7 Prozent der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland die Voraussetzungen für eine pathologische Nutzung sozialer Netzwerke, während bei 21,1 Prozent ein riskantes Nutzungsverhalten vorliegt (Wiedemann et al., 2025). Hochgerechnet auf Grundlage gewichteter Prävalenzen entspricht dies insgesamt etwa 1,3 Millionen betroffene Kinder und Jugendliche in Deutschland.

Da weiterhin keine amtliche Übersetzung der ICD-11 für das deutsche Gesundheitswesen eingeführt wurde, können Verhaltenssuchte durch digitales Spielen und Social Media in den gängigen Erfassungs- und Abrechnungssystemen nicht erfasst werden. Sie können jedoch zu einer massiven Teilhabebeeinträchtigung im Sinne des § 35 a SGB VIII (drohende) seelische Behinderung führen.

1.3.6 Plattformspezifische und KI-gestützte Treiber von Online-Risiken

Dark Patterns als risikoverstärkende Faktoren

Verstärkende Faktoren können die Anfälligkeit von Kindern und Jugendlichen für Online-Risiken wie Cybermobbing, Datenpreisgabe, unerwünschte Kontaktaufnahme und inhaltliche Konfrontation erhöhen (Brüggen et al., 2022). Ihre Wirkung variiert stark je nach Entwicklungsstand, Medienkompetenz, Aufklärung, Familienumfeld und in den Diensten bereits ergriffenen Vorsorgemaßnahmen (Obsan, 2020).

Beispiele solcher risikoverstärkenden Faktoren sind sogenannte Dark Patterns. Der Begriff wurde im Jahr 2010 vom Web-Designer Harry Brignull geprägt (Brignull, 2023). Gemeint ist die manipulative Gestaltung einzelner Design- und Benutzerelemente auf Webseiten, in sozialen Netzwerken, in Onlinespielen oder in Apps, die Nutzende zu unbeabsichtigten oder unüberlegten Handlungen veranlassen. Dabei werden verschiedene psychologische Erkenntnisse eingesetzt, um bestimmte Effekte bei der Zielgruppe zu erzielen (BLM, 2023). Dark Patterns erhöhen die Wahrscheinlichkeit riskanter Verhaltensweisen und verstärken damit insbesondere die Risiken im Sozialen (VZBV, 2025).

Hinsichtlich der Wirkung auf verschiedene Altersgruppen scheinen Jugendliche die systematische Absicht hinter negativen Nudges (vereinfacht: Verhaltensanreize) beziehungsweise Dark Patterns zu unterschätzen; insbesondere ist visuelle Manipulation für sie schwer erkennbar (Kelly 2025). Kinder erkennen Täuschungsmechanismen oft nur begrenzt (Renauld et al. 2024) beziehungsweise wenn sie dazu angeleitet werden (Sousa & Oliveira, 2023). Bestimmte manipulative Designelemente zielen besonders auf jüngere Kinder (3 bis 5 Jahre) ab; soziale Benachteiligung steigert die Exposition gegenüber solchen Mustern (Radesky, 2022).

Dark Patterns verstärken die Ausnutzung der Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen sowie Kostenrisiken, zum Beispiel durch unklare Preisangaben und Abo-Fallen oder indem sie zu In-App-Käufen verleiten, zum Beispiel über Elemente in der Benutzeroberfläche wie Zugänglichkeit und grafische beziehungsweise audiovisuelle Gestaltung der Kaufoptionen. Zudem können sie Interaktionsrisiken und eine exzessive Nutzung fördern, zum Beispiel durch Push-Benachrichtigungen, Gamification-Mechanismen, Erfolgsversprechen bei regelmäßiger sozialer Interaktion beziehungsweise negative Konsequenzen bei Abwesenheit sowie Infinite Scroll beziehungsweise automatisches An- oder Abspielen von Inhalten (BLM, 2023; jugendschutz.net, 2021a, 2022a und 2024c; Kammerl et al., 2023; Office of the Surgeon General, 2023; Rumpf, 2017; vzbv, 2025).

Auch in KI-Diensten wie Chatbots werden Dark Patterns eingesetzt. Chatbots werden darauf programmiert, zu gefallen; mithilfe von Nutzendenfeedback lernen sie, die gewünschten Antworten zu geben. Dadurch lässt sich Vertrauen aufbauen und damit die Nutzungsfrequenz und -dauer steigern, schlimmstenfalls bis hin zur Sucht (Common Sense Media, 2025; Sharma et al., 2025; Kirk et al., 2025).

Chatbots, die sich in ihren Antworten menschlich verhalten und vermeintlich emotional reagieren, können dazu verleiten, persönliche Informationen preiszugeben. Dies wird zum Risiko, wenn das Vorgehen so subtil ist, dass minderjährige Nutzende keine informierte Entscheidung über die Preisgabe ihrer Daten mehr treffen können und wenn die Gefahr besteht, dass das Sprachmodell (Large Language Modell) diese privaten Informationen speichert und weitergibt (Kurian, 2024).

KI-gesteuerte Empfehlungssysteme in Social Media sind darauf ausgelegt, die Aufmerksamkeit von Nutzenden zu binden und die Nutzungszeit zu steigern. Der Kreislauf aus optimierten Inhalten und gesteigerter Interaktion kann die Entwicklung von Suchtverhalten vor allem bei Jugendlichen beschleunigen, was wiederum zu weiteren gesundheitlichen Auswirkungen wie Depressionen führen kann (De D. et al., 2025).

Auswirkungen von KI-Systemen auf Gefährdungslagen

Durch die zunehmende Nutzung generativer KI hat sich ein neuer technischer Interaktionsraum eröffnet, der durch spezifische Merkmale gekennzeichnet ist. Im Gegensatz zu sozialen Medien, in denen Interaktionen primär zwischen Menschen stattfinden, ist der Gesprächspartner hier ein technologisches System, das hochgradig dialogorientiert, responsiv und flexibel auf Nutzereingaben reagiert. Da die breite Nutzung generativer KI, insbesondere durch Minderjährige, noch relativ neu ist, wird dieser Bereich im Kinder- und Jugendschutz als eine Art „terra incognita“ beschrieben (KJM, 2024).

Zur Systematisierung der veränderten Gefährdungslage wurden in den vergangenen Jahren verschiedene Taxonomien entwickelt, die entweder allgemeine Risiken generativer KI beschreiben (zum Beispiel Slattery et al., 2024), spezifische Anwendungskontexte adressieren (zum Beispiel Zhang et al., 2025) oder explizit auf Kinder und Jugendliche fokussieren (zum Beispiel Yu et al., 2025). In Anlehnung an diese Arbeiten lässt sich die von KI-basierten Systemen ausgehende Gefährdungslage in fünf zentrale Bereiche gliedern: (1) Diskriminierung und toxische Kommunikationsmuster, (2) Informationsrisiken, (3) Interaktionsrisiken, (4) Datenschutzrisiken sowie (5) missbräuchliche Nutzungsabsichten.

Generative KI kann diskriminierende oder toxische Kommunikationsmuster reproduzieren, verstärken oder normalisieren. Sprachmodelle übernehmen systematische Verzerrungen aus ihren Trainingsdaten und können dadurch stereotype, abwertende oder feindselige Inhalte gegenüber bestimmten sozialen Gruppen erzeugen (Weidinger et al., 2022; Bender et al., 2021). Die Kombination aus häufiger Nutzung, dialogischer Interaktion und dem selbstsicheren Präsentationsstil von KI-Systemen kann dazu führen, dass problematische Aussagen weniger kritisch hinterfragt und eher internalisiert werden.

Ein weiteres Risiko generativer KI liegt in der Erzeugung fehlerhafter, irreführender oder vollständig erfundener Informationen („Halluzinationen“), ohne dass deren Unsicherheit oder Vorläufigkeit signifikant transparent gemacht wird (Weidinger et al., 2022; Slattery et al., 2024). Für Kinder und Jugendliche, die sich noch im Aufbau von Medien-, Informations- und Quellenkritikkompetenzen befinden, besteht daher ein

erhöhtes Risiko, fehlerhafte Inhalte zu übernehmen und weiterzugeben. Besonders problematisch ist dies bei sensiblen Themen wie Gesundheit, psychischem Wohlbefinden oder Sexualität, bei denen falsche Informationen erhebliche negative Auswirkungen auf Entscheidungsprozesse und das Wohlbefinden haben können (Swire-Thompson & Lazer, 2020). Studien zum Umgang von Jugendlichen mit Online-Desinformation, (Deep-)Fakes und manipulierten Inhalten deuten darauf hin, dass ältere Mediennutzende teilweise anfälliger für deren negative Wirkungen sind als jüngere (Guess et al., 2019; Brashier & Schacter, 2020; Materna & Brüggem, 2024). Zugleich ist festzuhalten, dass Deepfakes nicht zwangsläufig intentional oder effektiv als Desinformation eingesetzt werden, sondern auch parodistische, satirische oder rein illustrative Funktionen erfüllen können (Peters et al., 2025). Wie auch in anderen Risikobereichen fehlen insgesamt belastbare empirische Erkenntnisse zur spezifischen Rezeption KI-generierter problematischer Inhalte durch Kinder und Jugendliche sowie zu den daraus resultierenden alters- und entwicklungsbezogenen Risikopotenzialen.

Risiken, die aus der Interaktion mit KI-basierten Systemen resultieren, können die soziale und emotionale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. Zentrale soziale Kompetenzen wie etwa Empathie, Perspektivübernahme, moralisches Urteilen oder das Aushandeln sozialer Grenzen werden primär in zwischenmenschlichen Beziehungen erworben. KI-Systeme folgen jedoch nicht den Regeln sozialer Interaktion, verfügen über kein echtes Verständnis für Emotionen oder Grenzen und reagieren häufig bestätigend oder adaptiv, selbst bei problematischen oder riskanten Äußerungen. So können KI-Systeme verbale oder implizite Hinweise auf Unbehagen ignorieren, unerwünschte Nähe simulieren oder Grenzüberschreitungen nicht korrigieren (Yu et al., 2025). Gleichzeitig fehlt die realweltliche soziale Rückmeldung, wie sie normalerweise von Peers, Eltern oder pädagogischen Fachkräften erfolgt. Dies kann zu verzerrten Lernprozessen führen, in denen problematische Kommunikationsmuster oder riskantes Verhalten unreflektiert verstärkt werden. Zudem kann die friktionsarme, jederzeit verfügbare Interaktion mit KI teilweise reale soziale Erfahrungen ersetzen. Sollten sich Jugendliche verstärkt KI-Systemen zuwenden, wenn sie im sozialen Umfeld Ablehnung oder Überforderung erleben, kann dies das Risiko emotionaler Abhängigkeit, sozialer Rückzugsbewegungen und eines verzerrten Verständnisses von Nähe, Gegenseitigkeit und sozialer Verantwortung

erhöhen (Zhang et al., 2025). KI-Chatbots können zu Orten sexualisierter Grenzverletzungen werden, insbesondere im Zusammenhang mit sogenannten Charakter-Bots. Sexualisierte oder explizite Chats mit minderjährigen Nutzenden können zur Normalisierung sexualisierter Gewalt beitragen und problematische Vorstellungen von Nähe, Zustimmung und Beziehungsmustern fördern (IWF, 2024; ParentsTogether Action & Heat Initiative, 2025; Thorn & ATIH, 2024; Internetmatters.org, 2025; eSafety Commissioner, 2025).

Datenschutzrisiken umfassen sowohl die Speicherung personenbezogener Daten aus Nutzereingaben als auch die unbeabsichtigte Preisgabe sensibler Informationen. In dialogischen Interaktionen mit generativer KI werden häufig persönliche oder intime Details geteilt, ohne dass Nutzende sich der möglichen Persistenz, Weiterverarbeitung oder sekundären Nutzung dieser Daten bewusst sind (Weidinger et al., 2022; Slattery et al., 2024). Darüber hinaus besteht das Risiko, dass KI-Systeme sensible Informationen aus Kontexten oder wiederholten Eingaben inferieren, selbst wenn diese nicht explizit genannt werden. Für Jugendliche ergeben sich hier zusätzliche Gefährdungen, da sie KI-Systeme verstärkt als vermeintlich geschützte, nicht wertende Gesprächspartner nutzen, insbesondere bei sensiblen Themen wie Sexualität, mentaler Gesundheit oder familiären Konflikten (Yu et al., 2025). Durch die Wahrnehmung eines vermeintlich geschützten Raumes könnten Heranwachsende in solchen Settings tendenziell mehr persönliche Informationen preisgeben als in vergleichbaren menschlichen Interaktionen. Dies ist potenziell insbesondere dann problematisch, wenn es sich um ein nicht vertrauenswürdiges Angebot handelt, Daten weitergegeben werden oder Informationen für weiterführende Zwecke wie beispielsweise der Profilbildung genutzt werden.

KI-basierte Systeme können für missbräuchliche Nutzungsabsichten eingesetzt werden, um schädliche Handlungen zu erleichtern, zu skalieren oder zu verschleiern. Dazu zählen unter anderem die Erstellung manipulativer Inhalte, Anleitungen zu illegalen oder riskanten Aktivitäten sowie Formen gezielter Einflussnahme auf Kinder und Jugendliche (Weidinger et al., 2022; Slattery et al., 2024). Durch die Niedrigschwelligkeit generativer KI und die Möglichkeit zur automatisierten Massenproduktion von Inhalten sinken die Eintrittshürden für böswillige Nutzungsformen erheblich.

Im Kontext von Cybermobbing verstärkt generative KI bestehende Risiken deutlich. Mit geringem Aufwand lassen sich beleidigende, herabwürdigende oder kompromittierende Texte, Bilder, Audio- und Videoinhalte erzeugen oder manipulieren. Insbesondere KI-generierte Deepfakes erhöhen das Schadenspotenzial, da sie realistisch wirken und schwer zu widerlegen sind. Empirische Studien zeigen, dass KI-generiertes Cybermobbing von Betroffenen als mindestens ebenso schädlich, teilweise sogar als schädlicher wahrgenommen wird als von Menschen verfasste Angriffe (Pei et al., 2025). Auch Kinder und Jugendliche nutzen KI-Tools, um Deepnudes von Mitschülerinnen und Mitschülern zu erzeugen und zu verbreiten, etwa zur Bloßstellung oder sozialen Ausgrenzung (Negreiro, 2025).

Hilfsorganisationen wie HateAid berichten für das Jahr 2025 von einem deutlichen Anstieg KI-generierter Deepfake-Pornografie in Deutschland. Der technische Aufwand ist gering: Bereits wenige Ausgangsbilder sowie geringe Rechenleistung reichen aus, um realistisch wirkende, nicht-konsensuale intime Darstellungen zu erzeugen (Hawkins et al., 2025; Lapointe et al., 2025). Gleichzeitig sind bestehende technische Schutz- und Erkennungsmechanismen angesichts der Masse, Geschwindigkeit und Qualität solcher Inhalte bislang weitgehend unzureichend (Ding & Suresh, 2025). Ein Großteil pornografischer Deepfakes weist weibliche Züge auf, was bestehende geschlechtsspezifische Macht- und Gewaltverhältnisse reproduziert und verstärkt (Öhman, 2025). Darüber hinaus können KI-basierte pornografische Inhalte unrealistische Erwartungen an Körper, Sexualität und Beziehungen fördern und schädliche soziosexuelle Normen normalisieren (zum Beispiel toxische patriarchale Vorstellungen; Lapointe et al., 2025).

Besonders gravierend ist die Erstellung sexualisierter Darstellungen von Kindern und Jugendlichen mithilfe generativer KI. Diese Inhalte können vollständig synthetisch erzeugt sein oder auf realem Bildmaterial basieren, etwa auf älteren oder frei zugänglichen Kinderfotos (IWF, 2023, 2024; Thorn & ATIH, 2024; Wolbers et al., 2025). KI-generierte Deepnudes werden zudem zur Manipulation, Erpressung oder Einschüchterung eingesetzt, etwa im Rahmen von Cybergrooming. Täter und Täterinnen nutzen KI-Systeme, um falsche Identitäten zu erstellen und so Vertrauen aufzubauen oder Kinder und Jugendliche gezielt zu täuschen und sexuell zu belästigen (IWF, 2023; Pendergrass, 2023; Thorn & ATIH, 2024; Internetmatters.org, 2024, 2025; Thorn, 2025; Kopecký & Voráč, 2025).

Die empirische Forschung zu alters- und entwicklungs-spezifischen Gefährdungslagen durch KI im Zusammenhang mit Hass und Extremismus befindet sich insgesamt noch in einem frühen Stadium. Vorhandene Studien zu KI und Extremismus, Terrorismus oder Hassrede befassen sich überwiegend mit Fragen der Detektion, Prävention oder Bekämpfung (Wall, 2025; Walther et al., 2025; Chared et al., 2025). Einzelne Arbeiten thematisieren darüber hinaus Wirkungsreduktion, etwa im Zusammenhang mit Verschwörungsdenken (Costello et al., 2024), oder untersuchen die Nutzung generativer KI durch extremistische Akteure durch Jailbreaks von Sprachmodellen oder den Einsatz von Bots und Deepfakes (Lakomy, 2023; Molas & Lopes, 2024; Buscemi & Proverbio, 2025; Mantello et al., 2023; Busch & Ware, 2023; Puczyńska et al., 2024).

1.4 Medienwirkungs-forschung mit Fokus auf soziale Medien

Die Medienwirkungsforschung weist in ihren Befunden eine ausgeprägte Heterogenität auf. So zeigen insbesondere im Kontext sozialer Medien sowohl (Umbrella) Reviews als auch Meta-Analysen (zum Beispiel Cunningham et al., 2021; Ferguson, 2024; Orben, 2020; Valkenburg et al., 2022) inkonsistente, kleine bis moderate Effekte sowie teils widersprüchliche Effektmuster.

Für bestimmte Outcomes, insbesondere depressive Symptome, zeigen Studien relativ konsistent kleine, aber statistisch signifikante positive Zusammenhänge mit der Nutzung sozialer Medien (Alfredson et al., 2024; Cunningham et al., 2021; Keles et al., 2020; Shannon et al., 2022; Stiglic and Viner, 2019). Dosis-Wirkungs-Analysen deuten zudem darauf hin, dass mit zunehmender Nutzungsintensität das Depressionsrisiko graduell ansteigt, wobei die Effektstärken insgesamt moderat bleiben (Liu et al., 2022). Im Hinblick auf Angstsymptome berichten einige Studien schwache positive Zusammenhänge (Alfredson et al., 2024; Keles et al., 2020; Shannon et al., 2022; Stiglic and Viner, 2019). Auch für psychologischen Distress zeigen sich überwiegend geringe Zusammenhänge mit der Nutzung sozialer Medien (Alfredson et al., 2024; Marino et al., 2018). Bezüglich der Lebenszufriedenheit und des positiven Wohlbefindens zeigen sich abermals heterogene Effektmuster, wobei bestimmte Aktivitäten wie die

aktive Nutzung sozialer Medien oder soziale Unterstützung positive Auswirkungen haben (Orben et al., 2022; Orben & Przybylski, 2019; Sala et al., 2024). Darüber hinaus verdeutlicht die Forschung, dass soziale Medien sowohl mit erhöhter sozialer Verbundenheit als auch mit stärkeren Einsamkeitsgefühlen einhergehen können, wobei diese Effekte maßgeblich von Nutzungsmustern und dem sozialen Kontext abhängen (Smith et al., 2021; Shankleman et al., 2021). Über verschiedene Dimensionen des Wohlbefindens hinweg zeigt sich jedoch, dass höhere Effektstärken vor allem im Zusammenhang mit problematischer oder dysfunktionaler Nutzung auftreten. Eine solche problematische Nutzung ist unter anderem mit depressiven Symptomen, Angst, psychologischem Distress und Schlafproblemen assoziiert (Cunningham et al., 2021; Marino et al., 2018; Montag et al., 2024; Shannon et al., 2022).

Als Ursache für die in der Literatur bestehenden inkonsistenten Effektmuster werden unter anderem methodische Limitationen diskutiert. Zum einen beschränken sich bisherige Studien überwiegend auf Selbstberichte zur Nutzung sozialer Medien statt auf objektive Daten, was zu Verzerrungen der Ergebnisse führen kann, da diese erheblich voneinander abweichen können (Parry et al., 2022). Zum anderen erlauben querschnittliche Studien keine belastbaren Rückschlüsse auf kausale Zusammenhänge und beschränken sich auf Gruppenvergleiche, ohne Aussagen darüber zu ermöglichen, wie sich Variablen im zeitlichen Verlauf zueinander verhalten (Maxwell & Cole, 2007). Dennoch weist die bestehende Forschung einen deutlichen Schwerpunkt auf querschnittliche Designs auf (Keles et al., 2020; Liu et al., 2022; Orben, 2020), während eine differenzierte Betrachtung intraindividuelle Effekte weitgehend fehlt und stattdessen interindividuelle Unterschiede im Vordergrund stehen (zum Beispiel Beyens et al., 2020). Interindividuelle Analysen beziehen sich auf Unterschiede zwischen Individuen, wohingegen intraindividuelle Analysen Veränderungen innerhalb desselben Individuums über die Zeit oder in verschiedenen Kontexten untersuchen. So stellte eine Studie im Durchschnitt keinen Zusammenhang zwischen der Nutzung sozialer Medien und dem Wohlbefinden fest, jedoch zeigten sich deutliche individuelle Unterschiede: Für 44 Prozent der Heranwachsenden bestand kein Zusammenhang, 46 Prozent erlebten positive und 10 Prozent negative Effekte (Beyens et al., 2020).

Individuelle und kontextuelle Unterschiede erweisen sich als zentral dafür, ob soziale Medien mit positiven Effekten, negativen Effekten oder ohne messbare Veränderungen einhergehen (Beyens et al., 2020; Ferguson, 2024; Sala et al., 2024; Valkenburg et al., 2022). Entsprechend hängt die Wirkung sozialer Medien nicht unbedingt von der reinen Nutzungsdauer ab, sondern vielmehr von den individuellen Charakteristika der Nutzenden, den auf der Plattform ausgeübten Aktivitäten sowie den Inhalten, die konsumiert werden (Course- Choi & Hammond, 2021; Liu et al., 2022; Sala et al., 2022; Yang et al., 2021). Die Nutzung sozialer Medien ist durch eine hohe Diversität möglicher Aktivitäten⁴ sowie konsumierbarer Inhalte gekennzeichnet (Meier & Reinecke, 2021). Forschung, die sich auf monolithische Nutzungsmaße wie etwa Screen Time konzentriert (zum Beispiel Przybylski & Weinstein, 2017), kann daher nur eingeschränkt Aussagen über die Auswirkungen der Plattformnutzung auf Heranwachsende treffen. Da bestimmte Determinanten erheblich variieren können und die typische Nutzung sozialer Medien fragmentiert stattfindet, sind zuverlässige Aussagen über deren Auswirkungen auf das Wohlbefinden nur eingeschränkt möglich, wenn globale Operationalisierungen verwendet werden.

Grundsätzlich zeigt die Literatur konsistent, dass insbesondere problematische Nutzungsmuster sozialer Medien mit einem erhöhten Gefährdungspotenzial einhergehen (zum Beispiel Cunningham et al., 2021). Plattformen sozialer Medien sind gezielt so gestaltet, um die Aufmerksamkeit der Nutzenden möglichst lange zu binden (Montag et al., 2019; siehe ebenfalls den Abschnitt zu Dark Patterns). Aufgrund einer noch nicht vollständig ausgebildeten Impulskontrolle bei Heranwachsenden können diese besonders anfällig für plattformseitige Bindungsmechanismen sein (Steinberg, 2008), wobei sämtliche Altersgruppen von diesen Mechanismen in erheblichem Maße betroffen sein können.

1.5 Vulnerabilitäten im Kontext der Nutzung digitaler Medien

Kinder und Jugendliche unterscheiden sich deutlich hinsichtlich ihrer Anfälligkeit für Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen. Vulnerabilitäten entstehen dabei aus dem Zusammenspiel von entwicklungspsychologischen Faktoren, individuellen Dispositionen sowie sozialen und strukturellen Kontextbedingungen. Die Sensitivität gegenüber digitalen Einflüssen variiert erheblich zwischen den Altersgruppen. Besonders in sensiblen Entwicklungsphasen, etwa in der frühen Kindheit und der Adoleszenz, können digitale Reize verstärkt auf zentrale Reifungsprozesse einwirken und diese in ungünstiger Weise beeinflussen. Im Jugendalter führen biologische, psychologische und soziale Entwicklungsaufgaben (zum Beispiel Identitätsentwicklung, Ablösung von Eltern, stärkere Peer-Orientierung) dazu, dass Jugendliche besonders empfänglich für soziale Vergleichsprozesse, Ablehnungserfahrungen und Rückmeldungen in sozialen Medien sind.

1.5.1 Frühe Kindheit (0-3 Jahre)

Die ersten Lebensjahre gelten als vulnerable Phase, weil grundlegende soziale, sprachliche und kognitive Fähigkeiten in enger Interaktion mit Bezugspersonen erworben werden. Digitale Ablenkung der Eltern („Technoference“) kann dyadische Prozesse und „serve-and-return“-Interaktionen (Kind „serviert“ und Bezugsperson reagiert darauf, Referenz zum Tennis-Spiel) unterbrechen, d.h. Eltern-Kind-Beziehungen, die responsiv und aufeinander abgestimmt sind. Dies wird mit Risiken für die sprachliche, sozio-emotionale und regulatorische Entwicklung assoziiert (Radesky et al., 2014; Ramirez et al., 2021). Insbesondere Kinder im Alter von 0 bis 3 Jahren zeigen eine erhöhte Vulnerabilität gegenüber passiver oder unbegleiteter Bildschirmexposition (Köhler-Dauner et al., in prep.). Vor diesem Hintergrund dokumentieren Studien Risiken in mehreren Entwicklungsbereichen:

⁴ In der Regel wird zwischen Kommunikation, Unterhaltung, Spiel und Informationssuche unterschieden. Nur wenige Studien berücksichtigen darüber hinaus, inwieweit die Nutzenden die Social-Media-Angebote rein konsumierend oder auch aktiv benutzen (zum Beispiel Like, Kommentieren oder Posten eigener Inhalte). Überdies bleibt oftmals außer Acht, dass verschiedene Social-Media-Angebote parallel (aber für unterschiedliche Zwecke) genutzt werden.

Passive Bildschirmzeit kann den verbalen Input, die gemeinsame Aufmerksamkeit und kindliche Vokalisationen reduzieren und damit das Risiko einer verzögerten rezeptiven und expressiven Sprachentwicklung erhöhen (Slobodin et al., 2023; Ramirez et al., 2021). Im Bereich Selbstregulation und Aufmerksamkeit kommt hinzu, dass unreife neuronale Kontrollsysteme Kleinkinder besonders empfänglich machen für sehr schnell geschnittene, stark reizintensive Inhalte, die Arousal und Ablenkbarkeit steigern und frühe Aufmerksamkeitsprobleme begünstigen können (Janssen et al., 2020; Li et al., 2020). Brauchli et al. (2024) berichten zudem einen Zusammenhang zwischen Bildschirmzeit und erhöhtem negativem Affekt (Frustration, Angst, Wut). Auch Schlaf-Wach-Rhythmen reagieren in diesem Alter sensibel auf digitale Reize: Insbesondere die abendliche Bildschirmnutzung kann den Melatoninrhythmus verschieben, das Einschlafen erschweren und zu verkürzter Schlafdauer sowie nächtlichem Erwachen führen (Janssen et al., 2020; Li et al., 2020; Diler & Başkale, 2022).

Ein weiterer entwicklungsrelevanter Mechanismus ist das sogenannte Transferdefizit. Da Kinder unter drei Jahren 2D-Inhalte nur begrenzt auf 3D-Situationen übertragen können, ist Lernen aus Bildschirmmedien deutlich weniger effektiv, wenn keine elterliche Begleitung erfolgt (Barr et al., 2020; Linebarger & Vaala, 2010). Zudem sind im Bereich Motorik und Exploration mögliche indirekte Effekte zu berücksichtigen, da längere Sitzzeiten durch unstrukturierte Bildschirmnutzung körperliche Exploration verringern und das Risiko motorischer Verlangsamung erhöhen können (Janssen et al., 2020; Diler & Başkale, 2022). Frühkindliche Medienexposition hängt dabei eng mit dem elterlichen Nutzungsverhalten zusammen: Die BB3-Studie zeigt, dass 19,9 Prozent der Kinder bereits im Alter von 5 bis 7 Monaten Bildschirmmedien ausgesetzt sind und dass die elterliche Bildschirmzeit signifikant mit der der Kinder korreliert. Erhöhte elterliche Nutzung steht dabei im negativen Zusammenhang mit der kindlichen Entwicklung (Schwarz et al., 2025). Besonders in belasteten Familiensystemen, etwa bei sozioökonomischem Stress, Wohnraumenge oder begrenzten Betreuungsalternativen, ist das Risiko für eine frühe und exzessive Exposition erhöht (Duch et al., 2013; Brushe et al., 2023).

Ein zusätzliches Risiko besteht, wenn digitale Medien als Beruhigungsstrategie eingesetzt werden („digital soothing“). Diese Praxis reduziert Möglichkeiten zur Entwicklung adaptiver Selbstregulation und kann affektive Einstimmung beeinträchtigen sowie Reizbarkeit erhöhen (Radesky et al., 2014). Bildschirmzeit allein erklärt keine Entwicklungsprobleme. Risiken entstehen vor allem bei zu früher, zu intensiver oder unbegleiteter Nutzung, wenn dadurch zentrale reale Lern- und Beziehungserfahrungen verdrängt werden. Positive Effekte entstehen primär dann, wenn digitale Medien altersgerecht, hochwertig und sozial eingebettet genutzt werden (Sticca et al., 2025).

1.5.2 Jugendliche mit psychischen Störungen

Die Evidenz zu klinischen Populationen und ihrem Zusammenhang mit digitalen Risiken ist bislang begrenzt. Metaanalytische Befunde zeigen, dass die Stärke der Zusammenhänge zwischen Social-Media-Nutzung und psychischer Symptomatik in klinischen und Community-Stichproben vergleichbar ist (Fassi et al., 2024). Gleichzeitig deuten Befunde darauf hin, dass psychische Belastung ein Risikofaktor für eine problematische Nutzung sozialer Medien darstellt (Pazdur et al., 2025) und dass Risiken stärker störungsspezifisch zu betrachten sind und neben der Nutzungsdauer vor allem konkrete Nutzungsformen sowie das subjektive Erleben zentraler Plattformfunktionen berücksichtigt werden sollten (Fassi et al., 2025; Fassi et al., 2024).

Prospektive Befunde aus einer großen US-Kohorte zeigen, dass höhere Ausgangswerte der Bildschirmnutzung mit einem späteren Anstieg verschiedener psychischer Symptome assoziiert sind (v.a. depressive und ADHS-Symptome), wobei die Effektstärken insgesamt eher klein ausfallen und bestimmte Nutzungsarten (vor allem Videochat, Textnachrichten, Videos, Videospiele) stärker mit depressiven Symptomen zusammenhängen als andere (Nagata et al., 2024; Nagata et al., 2025).

Für die Einordnung digitaler Risiken ist insbesondere die Differenzierung nach Störungsbildern bedeutsam: Internalisierende Störungen (vor allem Depression und Angst) sind typischerweise durch nach innen gerichtete Belastungen wie Niedergeschlagenheit, Sorgen und Rückzug gekennzeichnet. Für diese Gruppe wird

wiederholt ein Muster beschrieben, das neben höherer Nutzungszeit vor allem stärker ausgeprägte vergleichs- und rückmeldebezogene Prozesse umfasst. Konkret berichten Jugendliche mit internalisierenden Störungen häufiger über sozialen Vergleich sowie über einen größeren Einfluss von Rückmeldungen (zum Beispiel Reaktionen, Likes/Kommentare oder das Ausbleiben davon) auf die Stimmung. Zusätzlich finden sich Hinweise auf eine geringere Zufriedenheit mit der Anzahl der Online-Freundschaften beziehungsweise Online-Kontakte (Fassi et al., 2025; Haag et al., 2024). Diese Konstellation ist für die Bewertung zentral, weil sie nahelegt, dass bei internalisierenden Störungen weniger die „Nutzung an sich“, sondern vor allem die Einbettung der Nutzung in Bewertungs- und Vergleichsdynamiken sowie feedbackabhängige Stimmungsschwankungen relevant ist. Für externalisierende Störungen (zum Beispiel ADHS), die eher durch nach außen gerichtete Verhaltensauffälligkeiten wie Impulsivität, Unruhe und Schwierigkeiten der Verhaltenssteuerung gekennzeichnet sind, wird ebenfalls eine erhöhte Nutzungszeit berichtet. Im Vergleich zu internalisierenden Störungen treten Unterschiede in vergleichs- und feedbackbezogenen Erlebensdimensionen jedoch insgesamt weniger konsistent hervor (Fassi et al., 2025; Fassi et al., 2024; Pazdur et al., 2025; Haag et al., 2024).

Daraus lässt sich ableiten, dass Jugendliche mit unterschiedlichen psychischen Störungsprofilen vermutlich unterschiedlichen digitalen Risikomustern ausgesetzt sind und sich entsprechend unterschiedliche Präventions- und Interventionsschwerpunkte ergeben. Dies betont die Notwendigkeit, unterschiedliche psychische Störungsprofile in Prävention, Policy und klinischer Praxis differenziert zu berücksichtigen. Daraus ergeben sich Ansatzpunkte für Leitlinien in Patientinnen- und Patientengesprächen und Frühinterventionen, etwa Psychoedukation und kognitiv-verhaltenstherapeutische Neubewertung im Hinblick auf Online-Vergleiche und Rückmeldeeffekte (zum Beispiel „Likes“) bei Jugendlichen mit internalisierenden Störungen (Fassi et al., 2025).

1.5.3 Jugendliche nach Belastungs- oder Traumaerfahrungen

Empirische Befunde zeigen, dass Jugendliche mit Belastungs- oder Traumaerfahrungen in digitalen Kontexten erhöhten Risiken ausgesetzt sein können (zum Beispiel Pazdur et al., 2025). Unter Belastungs- beziehungsweise Traumaerfahrungen werden hier verschiedene Formen schwerer Belastung verstanden (zum Beispiel emotionale, körperliche oder sexuelle Misshandlung). Dabei zeigt sich, dass auch für diese Jugendliche nicht allein die Nutzungsdauer relevant ist, sondern besonders, welchen Interaktions- und Risikosituationen Jugendliche online begegnen (zum Beispiel Kontaktabbau, Konflikt- und Bedrohungssituationen).

Für Jugendliche mit emotionaler oder sexueller Misshandlung wird wiederholt ein erhöhtes Risiko für problematische Internetnutzung/ Internetsucht sowie für spezifische digitale Gefährdungen beschrieben. Dazu zählen insbesondere Cybermobbing und der Erhalt sexualisierter Anfragen beziehungsweise sexualisierter Kontaktaufnahmen im Internet (Tang et al., 2024; Noll, Haag et al., 2023; Kennedy et al., 2021; Wang et al., 2024). Ergänzend zeigen Befunde, dass risikoreiche Online-Interaktionen auch mit einer Verlagerung in den Offline-Kontext einhergehen können: In einer Studie mit 14- bis 17-jährigen Mädchen waren durch Kinderschutzbehörden bestätigte Misshandlung innerhalb der letzten 12 Monate sowie Verhaltensauffälligkeiten mit erhöhtem risikoreichen Internetverhalten assoziiert. Kontakt mit sexuellen Inhalten, provokative Selbstdarstellungen in sozialen Netzwerken sowie sexuelle Online-Avancen waren unabhängige Prädiktoren späterer Offline-Treffen mit zuvor online kennengelernten Personen im 12- bis 16-monatigen Follow-up (Noll et al., 2013). Dabei hängt Online-Viktimisierung signifikant mit Offline-Viktimisierung zusammen (Kowalski et al., 2014). Diese Befunde sind für die Einordnung der Risiken für eine belastete Gruppe von Jugendlichen zentral, weil sie nahelegen, dass trauma-bezogene Vulnerabilität mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit verbunden sein kann, belastende Online-Erfahrungen zu machen. Weiterhin kann die Kombination aus Trauma und riskantem Online-Verhalten zu chronischen Belastungsverläufen führen (Haag et al., 2023). Unklar bleibt, welche Nutzungsmuster welche digitalen Risiken vorhersagen und für welche Gruppen belasteter Jugendlicher diese Muster besonders relevant sind.

Daraus folgt als praktische Implikation, dass Schutz- und Unterstützungsmaßnahmen bei dieser Gruppe stärker auf konkrete Risikosituationen (zum Beispiel Direktnachrichten, sexualisierte Ansprachen, Mobbing-dynamiken) sowie auf frühe Unterstützung nach Online-Viktimisierung ausgerichtet werden sollten (Tang et al., 2024; Noll, Haag et al., 2023; Kennedy et al., 2021; Wang et al., 2024).

1.5.4 Somatische Folgen erhöhter und exzessiver Mediennutzung

Es gibt eine Vielzahl von Studien, die den Zusammen-hang von Medienzeit und somatischen Folgen untersu-chen. Allerdings ist die Studienlage sehr heterogen in Bezug auf die Studiendesigns und die Qualität der Datenerhebung. Die Expositionen werden häufig unterschiedlich definiert: reale Medienzeit (häufig gemessen in h/ Tag und kategorisiert) versus problema-tische Mediennutzung, wobei „problematisch“ mit unterschiedlichen Nutzungszeiten definiert ist. Auch die untersuchten Alterskohorten unterscheiden sich teilweise sehr stark. Die meisten Untersuchungen basieren auf Querschnittsdesigns oder longitudinal angelegten nationalen Kohortenstudien, in denen einzelne Jahrgänge retrospektive analysiert wurden. Als Outcomes dienen sowohl klinische Parameter aber auch subjektive Angaben von Studienteilnehmenden (Rega et al., 2023). In Anbetracht dessen, dass das Alter von Kindern bei erster Mediennutzung zunehmend

sinkt und die Dauer der Mediennutzung steigt und sich gleichzeitig das Mediennutzungsverhalten (Fernsehen und TV versus Social Media) ändert (Stiglic & Viner, 2019), sind vor allem Langzeitstudien mit einem prospektiven Ansatz erforderlich, in denen sowohl verschiedene Altersgruppen, insbesondere auch Kleinkinder, miteinbezogen werden, aber auch die unterschiedlichen Medieninhalte Berücksichtigung finden (Taehtinen et al., 2014; Stiglic & Viner, 2019).

Tabelle 4 zeigt eine ausgewählte Übersicht aktueller Originalstudien und Übersichtsarbeiten zu somatischen Folgen von erhöhtem oder exzessiven Mediengebrauch. Darunter sind auch Arbeiten, die bereits 2022 in der S2k-Leitlinie zur Prävention eines dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend zusammengefasst wurden (DGKJ 2022). Trotz der genannten Einschränkungen zeigen diese Studien und Übersichtsarbeiten durchweg, dass mit erhöhter Me-dienzeit und insbesondere problematischer Mediennut-zung maßgeblich eine Vielzahl von gesundheitlichen Problemen einhergehen (Piszka et al. 2025). Dazu gehören neben dem erhöhten Risiko für Übergewicht und damit verbundene Stoffwechselstörungen auch erhebliche negative Auswirkungen auf Schlaf, Sehver-mögen und psychisches Wohlbefinden. Auch wurden frühzeitigere pubertäre Entwicklungen bei erhöhter Medienzeit in Studien festgestellt, die etwa auf multiple physiologische, metabolische und psychosoziale Mecha-nismen zurückzuführen sind (Bolormaa et al. 2025).

Tabelle 4: Studien zu somatischen Folgeerkrankungen durch erhöhten Medienkonsum

Somatische Folgeerkrankung	Originalstudien und Übersichtsarbeiten sowie Ergebnisse
häufig untersuchte somatische Folgen	
Adipositas	• Höhere Bildschirmzeit mit Übergewicht/Adipositas und metabolischen Störungen assoziiert (1.37-fach höhere Adipositaswahrscheinlichkeit bei ≥ 3 h/Tag (je nach referenzierter Studie) (Piszka et al. 2025) • Mögliche Mechanismen: zum Beispiel reduzierte Aktivität, Essen vor dem Bildschirm, Werbung, reduzierte Schlafdauer • Weitere Publikationen: (Robinson 1999; Jong et al. 2013; Wen et al. 2014; Sisson et al. 2010; Wethington et al. 2013; Stiglic und Viner 2019; Muppalla et al. 2023)
Schlafdauer/ Schlafzyklen	• Exzessive Screen Time mit kürzerer/qualitativ schlechterer Schlafdauer und zirkadianen Störungen assoziiert (≥ 1 h im Bett vor dem Schlafen). (Piszka et al. 2025); höhere Screen Time korreliert mit ungünstigem Schlafprofil (Muppalla et al. 2023); Kinder mit erhöhtem problematischem Mediengebrauch zeigen eine verkürzte Schlafdauer, Einschlaf-probleme sowie unruhigen oder qualitativ schlechteren Schlaf (Rega et al. 2023) • Mögliche Mechanismen: Verdrängung von Schlaf, psychologische Stimulation, Lichteffekte; Geräte im Schlafzimmer und abendliche Nutzung mit kürzerer Schlafdauer/geringerer Schlafqualität; unter anderem Assoziationen zu schulischer Leistung und depressiven Symptomen. • Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Bruni et al. 2015; LeBourgeois et al. 2017; Cespedes et al. 2014; Vijakkhana et al. 2015; Borghese et al. 2015; Lemola et al. 2015; Khouja et al. 2019; Hysing et al. 2015; Boers et al. 2019)

Somatische Folgeerkrankung	Originalstudien und Übersichtsarbeiten sowie Ergebnisse
Rückschmerzen und muskuloskelettale Beschwerden	• ≥ 6 h/Tag Bildschirmzeit versus < 2 h/Tag deutlich höher mit Schmerzen assoziiert (Mädchen RRR 2,49; Jungen RRR 1,95) (Joergensen et al. 2021); Hinweise auf muskuloskelettale Beschwerden (Muppalla et al. 2023); Positive Assoziationen: tägliche Computerzeit (OR 1,32), Mobiltelefonzeit (OR 1,32) und TV-Zeit (OR 1,07) mit LBP-Risiko. Für Computerzeit wurde eine lineare Dosis-Wirkungs-Beziehung berichtet: +8,2% LBP-Risiko pro zusätzlicher Stunde/Tag Low Back Pain (LBP) = Kreuzschmerzen) (Yue et al. 2023) • Mögliche Mechanismen: mangelnde Bewegung, langes Sitzen, ungünstige Haltung • Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Yue et al. 2023)
Konzentrations- und Leistungsschwächen	• Verminderte Konzentration sowie Reduktion schulischer Leistungsfähigkeit und des allgemeinen Wohlbefinden (Rega et al. 2023) • Mögliche Mechanismen: infolge veränderter Schlafzyklen und verkürzter Schlafdauer • Weitere negative Outcomes sind überwiegend psychologisch/schulisch (Problemverhalten, depressive Symptome, geringere emotionale Intelligenz, schlechtere schulische Outcomes) (Rega et al. 2023) • Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Dong et al. 2025)
Kopfschmerzen	• Kopfschmerzen: signifikant assoziiert mit > 3 h/Tag Screen Time. (Piszka et al. 2025) • Mögliche Mechanismen: starker Fokus Konzentration auf Medien, einhergehend mit Konzentrations- und Leistungsschwächen • Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014)
Augenerkrankungen	• Augenschmerz/Fremdkörpergefühl/Tränenfluss: häufiger bei > 4 h/Tag, Augenfatigue/Rötung als Risiko bei > 5 h/Tag; Dry Eye Disease (DED): längere mobile Screen-Exposition (zum Beispiel 2–3 h oder ≥ 4 h/Tag) korreliert mit höherer DED-Inzidenz (je nach Studie); Myopieprogression: stärkere Progression bei > 4 h/Tag (mit quantifizierten Dioptrien/Jahr und axialer Länge) (Piszka et al. 2025) • Mögliche Mechanismen: „Blaues Licht“, wenig Zeit im Freien und augennahe Arbeit/Smartphone-Nutzung • Weitere Quellen: (Renard und Leid 2016; Wang et al. 2020; Tideman et al. 2016)
Selten untersuchte somatische Folgen	
Entwicklungsstörungen	• Zusammenhang von erhöhtem Fernsehkonsum und späteren Entwicklungsverzögerungen unter anderem kognitiv, sprachlich, sozial/emotional, feinmotorisch: Lernprobleme, niedrigerer Entwicklungsstatus und spätere grob-motorische Fähigkeiten (Lin et al. 2015; Hinkley et al. 2014; Barr 2013; Pagani et al. 2010; Tomopoulos et al. 2010; Madigan et al. 2019)
Entwicklungsauffälligkeiten des Gehirns Veränderung von Hirnvolumen/-fläche;	• Höhere Baseline-Medienzeit korreliert negativ mit Hirnvolumen/-fläche und RSFC nach 3 Jahren; Exzessive Bildschirmzeit geht mit einer Verringerung des Gehirnvolumens, der Dicke und der Fläche sowie mit Veränderungen in der funktionellen Konnektivität des Gehirns einher; In Folge dessen mögliche weitere Auswirkungen auf die psychische Gesundheit und die Gehirnentwicklung von Jugendlichen (Dong et al. 2025)
Bauchschmerzen	• Höhere Medienzeit (insbes. ≥ 3 h/Tag) werden mit höherer Wahrscheinlichkeit ausgewählter somatischer Symptome, darunter auch Bauchschmerzen, assoziiert; Besonders deutlich bei hoher Nutzung (≥ 4 h/Tag beziehungsweise > 301 min/Tag): Odds Ratios für somatische Symptome (je nach Symptom und Aktivität) liegen ungefähr im Bereich 1,75 bis 2,92 (Jungen) und 1,61 bis 4,23 (Mädchen); Mädchen berichteten insgesamt häufiger von somatischen Symptomen, Jungen haben mehr Medienzeiten (Taehtinen et al. 2014)
chronische Obstipation	• Dosis-Wirkungs-Zusammenhang: im Vergleich zu 0 h stiegen adjustierte ORs schrittweise bis ≥ 4 h/Tag (adj. OR 1,53; 95% CI 1,35–1,74) chronische Obstipation mit 3 Jahren (ROME III) (Hotta et al. 2025)
Risiko für Pubertas praecox	• Meta-Analytisch höheres Risiko für frühzeitige Pubertätsentwicklung mit jeder zusätzlicher Stunde Screen Time (OR 1,08). Geräte-spezifisch wurden höhere Risiken unter anderem für Smartphone-, iPad- und Computernutzung berichtet (zum Beispiel ORs 1,25–1,40; genaue Definitionen je Primärstudie) (Bolormaa et al. 2025)

1.5.5 Soziodemografische Risikofaktoren

Aus der bisherigen Forschung lässt sich ableiten, dass digitale Risiken und Belastungen nicht für alle Jugendlichen gleichermaßen auftreten, sondern nach Geschlecht, Alter, und soziodemografischem Kontext variieren können. Dabei ist es erneut entscheidend, nicht nur die Nutzungsdauer zu betrachten, sondern auch typische Nutzungsweisen sowie die Inhalte, denen Jugendliche ausgesetzt sind.

Für Mädchen wird berichtet, dass Belastungen im Zusammenhang mit sozialem Vergleich, Körperbild und Feedbackmechanismen (zum Beispiel Bewertung durch Likes/Kommentare) stärker ausgeprägt sind als bei Jungen (Kelly et al., 2018; Kircaburun et al., 2020). Zusätzlich sprechen Längsschnittbefunde dafür, dass es altersbezogene Sensitivitätsfenster geben kann, in denen intensive Nutzung mit einem stärkeren Rückgang der Lebenszufriedenheit verbunden ist: Dies wurde insbesondere für Mädchen im Alter von 11 bis 13 Jahren und für Jungen im Alter von 14 bis 15 Jahren beschrieben (Orben et al., 2022; 2024).

In prospektiven Analysen zeigte sich zudem, dass Zusammenhänge zwischen Bildschirmnutzung und späteren Symptomen (u. a. depressive und ADHS-bezogene Symptome) je nach soziodemografischer Gruppe unterschiedlich stark ausfallen können (Nagata et al., 2024). Zusammenhänge werden nach Kontrolle von soziodemografischen Faktoren und Ausgangsbelastung deutlich schwächer (Nagata et al., 2024). Besonders bei der Nutzung sozialer Medien spricht dies dafür, dass beobachtete Effekte mit dem sozialen Kontext (zum Beispiel Alter, ethnischer Hintergrund, Haushaltseinkommen, elterliche Bildung, Erhebungsstandort/Wohnort) und bereits bestehenden Belastungen zusammenhängen können (Nagata et al., 2024). Unterschiede könnten mit ungleichen Schutzressourcen (zum Beispiel elterliche Kontrolle, Zugang zu Unterstützung) und unterschiedlichen Expositionen gegenüber riskanten Online-Umgebungen zusammenhängen. Die Befunde sprechen dafür, Präventions- und Schutzmaßnahmen stärker zielgruppenspezifisch auszurichten (zum Beispiel alters- und geschlechtssensible Ansprache sowie Berücksichtigung sozialer Rahmenbedingungen).

1.6 Entwicklungschancen und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen durch Social-Media-Nutzung

Die wissenschaftliche Diskussion über die Beziehung zwischen Social Media und dem Wohlbefinden junger Menschen wird differenzierter: Während lange Zeit der Blick ausschließlich auf die möglichen Risiken gerichtet war, betonen jüngere Veröffentlichungen, dass soziale Medien – bei reflektierter Nutzung und unter geeigneten Rahmenbedingungen – positive Effekte für die psychosoziale Entwicklung junger Menschen haben können. Social Media bringen nicht nur potenziell schädliche Einflüsse mit sich, sondern schaffen auch Räume für Unterstützung, Identitätsentwicklung, Information, Bildung und gesellschaftliche Teilhabe.

Die EU Kids Online Studie (Smahel et al., 2025) und breit angelegte Metaanalysen (zum Beispiel Agyapong-Opoku et al., 2025) betonen, dass Auswirkungen digitaler Technologien weder einheitlich negativ noch einheitlich positiv sind, sondern die Wirkungen variieren – je nach Persönlichkeit, Nutzungsform, Plattform, Zeitverlauf und Lebenslage. Auswirkungen sozialer Medien auf die psychische Gesundheit von Jugendlichen sind kontextspezifisch und durch Nutzungsmuster geprägt. Insbesondere problematischer und passiver Konsum wird mit negativen Folgen in Verbindung gebracht, während aktive Nutzung positiven sozialen Nutzen bringen kann (Salehi et al., 2025; Agyapong-Opoku et al., 2025; Sweet et al., 2019; Vaingankar et al., 2022; Eickers 2024).

Social Media trägt u. a. zur Stärkung sozialer Verbundenheit bei. Jugendliche nutzen Plattformen intensiv, um Freundschaften zu pflegen, Zugehörigkeit zu erleben und emotionale Unterstützung zu erhalten (McAlister et al., 2024; Escobar-Viera et al., 2023; Karim et al., 2022; Charmaraman et al., 2021; Sweet et al., 2019; Vaingankar et al., 2022; Alvarez-Hernandez et al., 2024). Besonders in Lebensphasen mit eingeschränkten Offline-Kontakten, etwa während der COVID-19-Pandemie, erwiesen sich Social-Media-Plattformen als essenzielle Räume, die Einsamkeit reduzierten und stabile Kommunikationswege bereitstellten (Byron et al., 2019; Kobilke & Markiewicz, 2024; Nagata et al., 2025).

(Digitale) Verbundenheit hat insbesondere für Jugendliche in isolierten Lebenssituationen einen hohen Stellenwert. Eine besonders konsistente Erkenntnis ist, dass marginalisierte Jugendliche überdurchschnittlich stark von Social Media profitieren. Dies betrifft queere Jugendliche, ethnische oder religiöse Minderheiten sowie Menschen mit Behinderungen oder mit chronischen Erkrankungen. Für diese Gruppen und insbesondere für Gruppenangehörige aus ländlichen Regionen sind digitale Räume häufig die einzigen Orte, an denen sie akzeptierende Gemeinschaften finden, ihre Identität ausdrücken können und verlässliche Peer-Unterstützung erfahren. Plattformen werden damit zu einem niedrigschwelligen Zugangspunkt zu emotionaler Hilfe und stabilisierenden Beziehungserfahrungen (Craig et al. 2021, Escobar-Viera et al. 2023, Karim 2022, Byron et al. 2019, Charmaraman et al. 2021, Kobilke & Markiewicz 2024, Hjetland 2021, Alvarez-Hernandez et al. 2024, Eickers 2024, Selkie et al. 2020).

Studien belegen, dass Jugendliche online verschiedene Aspekte ihrer Persönlichkeit ausprobieren, soziale Rollen testen und ein positives Selbstkonzept aufbauen können. Gerade im Hinblick auf die Exploration von Sexualität, Gender-Identität und kultureller Zugehörigkeit bieten Social Media für Heranwachsende niedrigschwellig die Möglichkeit, Wissen zu erhalten und sich selbst darzustellen, ohne Angst vor Diskriminierung und Ausgrenzung im unmittelbaren sozialen Umfeld haben zu müssen. Ebenso können parasoziale Beziehungen Perspektivübernahmen ermöglichen und Empathie fördern (Eickers, 2024; Saud et al., 2025; Jolley et al., 2024; Karim, 2022; Byron et al., 2019; Charmaraman et al., 2021).

Soziale Medien ermöglichen jungen Menschen die Partizipation an politischen Diskursen und solidari-schen Handlungsformen. Studien legen die Vermutung nahe, dass politisches Engagement über Social Media mit gesteigerter Selbstwirksamkeit, gesellschaftlicher Orientierung und mitunter auch positiven psychischen Indikatoren einhergeht. Antirassistisches Engagement beispielsweise korreliert in einigen Studien mit geringer Angst und besserem subjektivem Gesundheitsgefühl (Malorni & Wilf, 2025; Nagata et al., 2025; Salehi et al., 2025; Brannon, 2023).

Auch KI-basierte Systeme weisen positive Potenziale auf. Neben der kreativen Nutzung generativer Systeme als Freizeitspaß können algorithmische Empfehlungssysteme Nutzende potenziell einem breiteren Spektrum an Perspektiven aussetzen als im analogen Umfeld, insbesondere wenn sie nicht ausschließlich auf homophile Vernetzung ausgerichtet sind, sondern auch Serendipität einbeziehen (zum Beispiel Bakshy et al., 2015; Flaxman et al., 2016). Für generative KI-Tools deuten erste Studien darauf hin, dass sie insbesondere im Bildungsbereich und zur Unterstützung beim Lernen gewinnbringend eingesetzt werden können, etwa durch individualisierte Erklärungen, adaptive Lernhilfen oder niedrigschwellige Unterstützung bei schulischen Aufgaben (Heung & Chiu, 2025; Marzano, 2025; Wang & Fan, 2025; Deng & Yu, 2023). Weiterhin weisen erste Studien darauf hin, dass auch Potenziale des Einsatzes von KI zur kurzfristigen Reduktion depressiver Symptome bestehen können (Feng et al., 2025).

Darüber hinaus besitzen KI-basierte Systeme als Bestandteil umfassender Konzepte auch Potenziale für den Kinder- und Jugendmedienschutz selbst. Trotz bestehender Limitationen kann KI beispielsweise die automatische Erkennung jugendschutzrelevanter Inhalte unterstützen. Empirische Arbeiten zeigen jedoch, dass insbesondere bei subtilen, kontextabhängigen oder mehrdeutigen Inhalten automatisierte Maßnahmen deutlich an Wirksamkeit verlieren (Chawki, 2025). Hinzu kommt, dass KI-Systeme weiterhin Schwierigkeiten haben, kontextuelle Komplexität, sich dynamisch entwickelnden Online-Slang oder kulturelle Nuancen zuverlässig zu erfassen (Saad, 2025). Nicht zuletzt wurden viele Sprachmodelle überwiegend mit englischsprachigen Datensätzen trainiert, was ihre Zuverlässigkeit im deutschsprachigen Raum einschränken kann (Dubois, 2025). Auch im Bereich technischer Altersprüfungen wird KI als potenzielles Instrument diskutiert (KJM, 2024). Der tatsächliche Einsatz ist bislang jedoch begrenzt, wenngleich erste regulatorische Anwendungen, etwa im Zusammenhang mit dem Nutzungsverbot sozialer Medien für unter 16-Jährige in Australien, auf eine zunehmende Relevanz hindeuten (eSafety Commissioner, 2025).

1.7 Bildungsbezogene Perspektiven

1.7.1 Auswirkung außerschulischer Mediennutzung auf die Lernleistung

Mittlerweile liegt aus erziehungswissenschaftlicher Sicht eine Vielzahl von Studien vor, die die Zusammenhänge zwischen digitalen Medien und Lernleistungen untersuchen. Aus diesem Grund bietet es sich an, auf entsprechende Überblicksarbeiten zurückzugreifen, da diese nicht nur einen systematischen Überblick ermöglichen, sondern auch durch die Betrachtung von Moderatoren tiefergehende Analysen erlauben.

Die Arbeit von John Hattie ist in diesem Zusammenhang als Meilenstein zu betrachten. Mit „Visible Learning“ (2008, 2023) hat er einen der größten Datensätze der empirischen Bildungsforschung zusammengetragen, der umfassend darauf eingegangen ist, welche Effekte pädagogische Maßnahmen auf Lernleistungen haben. Waren es vor 15 Jahren noch circa 800 Meta-Analysen, die er ausgewertet hatte, sind es heute bereits über 3.100 Meta-Analysen, die circa 200.000 Primärstudien zusammenfassen und Lernergebnisse von circa 400 Millionen Schülerinnen und Schülern auswerten. Im Zuge einer Synthese dieser Meta-Analysen identifizierte Hattie über 450 Faktoren, die Gelingensbedingungen von Schule und Unterricht skizzieren. Darunter finden sich beispielsweise die Faktoren „Reduzierung der Klassengröße“, „Lehrer-Schüler-Beziehung“ oder „Einsatz von PowerPoint“.

Dem empirischen Forschungsparadigma folgend, werden in den Meta-Analysen in der Regel gemittelte Effektstärken für jeden einzelnen Faktor berichtet. Dabei zeigt sich, dass circa 95 Prozent aller Faktoren einen positiven Effekt haben. Daraus ist zu folgern, dass nahezu alles, was in der Schule und Unterricht passiert, die Lernleistung fördert und nur das Allerwenigste zu einer Reduzierung der Lernleistung führt. Insofern lohnt es aus empirischer Sicht nicht, zu fragen, ob ein Faktor positiv wirkt oder nicht. Stattdessen ist es hilfreich, den Nullpunkt zu verschieben, weg von der Null hin zu 0,4. Denn 0,4 ist der durchschnittliche Effekt über alle Meta-Analysen und demzufolge über alle Faktoren hinweg. Alle Faktoren, die also eine Effektstärke jenseits der 0,4 erreichen, sind für die Lernleistung

von besonderem Interesse, weil sie einen überdurchschnittlichen und damit nachhaltigen Effekt haben. Alles, was zwischen 0 und 0,4 liegt, mag interessant sein, führt aber nicht zu besonderer Wirksamkeit, wohingegen alle negativen Effekte mit höchster Sorge zu betrachten sind, da sie eine Reduzierung der Lernleistung zur Folge haben. Davon sind allerdings nur circa 5 Prozent der Faktoren betroffen.

Grenzen dieses Vorgehens bestehen häufig darin, dass sehr heterogene Studien zu einem gemeinsamen Effektstärkenmaß zusammengeführt werden und dabei unberücksichtigt bleibt, unter welchen Bedingungen eine Maßnahme auf die Lernleistung wirkt und unter welchen nicht. Um die Heterogenität besser abzubilden, müssen daher zusätzliche Moderatorvariablen berücksichtigt werden. Eine zweite Limitation – gerade auch bei den Analysen Hatties – ist, dass viele Ergebnisse aus korrelativen Studien stammen und daher nicht kausal interpretiert werden können. Hier ergibt sich das „Henne-Ei-Problem“, d.h. aus der Korrelation von A und B lässt sich nicht schließen, dass A auf B wirkt oder B auf A oder gar, ob sich beide Variablen wechselseitig beeinflussen.

Bei allen Limitationen lohnt sich dennoch ein Blick in den aktuellen Datensatz von „Visible Learning“, insbesondere auf die Faktoren, die im Kontext der Digitalisierung zu sehen sind. Im Folgenden findet sich ein Überblick hierzu, der bereits eine Sortierung der Faktoren in drei Bereiche enthält, die für die aufgeworfene Fragestellung von Bedeutung ist:

Erstens werden Faktoren zusammengefasst, die auf den außerschulischen Bereich gerichtet sind und damit im Verantwortungsbereich der Eltern liegen. Zweitens sind Faktoren gebündelt, die sich vor allem darauf beschränken, Technik in Form digitaler Medien in den Unterricht einzubringen. Und drittens gibt es Faktoren, die ausgehend von einem evidenzbasierten Verständnis der Unterrichtsqualität der Frage nachgehen, wie digitale Medien sinnvoll in den Unterricht zu integrieren sind. Insofern wird die nachstehende Übersicht in die Bereiche „Außerschulische Effekte“, „Technische Effekte“ und „Pädagogische Effekte“ unterteilt.

Tabelle 5: Datenauszug aus der Studie „Visible Learning“

Faktor	N-Metas	N-Studien	Alter-Min	Alter-Max	Effektstärke d	d-Interpretation	Aussagekraft q	q-Interpretation
Außerschulische Effekte	18	62456	1982	2025	-0,19	schadet	1,32	akzeptabel
Bildschirmzeit	1	30	2019	2019	-0,29	schadet	1,16	akzeptabel
Elterliche Bildschirmzeit	1	62012	2025	2025	-0,28	schadet	1,16	akzeptabel
(Cyber-)Bullying	6	97	2010	2021	-0,25	schadet	1,77	hoch
Smartphone-Sucht	1	44	2022	2022	-0,24	schadet	1,16	akzeptabel
Fernsehen	4	67	1982	2019	-0,17	schadet	1,57	hoch
Computerspiele	1	30	2019	2019	-0,15	schadet	1,16	akzeptabel
Soziale Medien	3	100	2017	2018	-0,14	schadet	1,46	akzeptabel
Soziale Medien und politische Kompetenz	1	76	2022	2022	0,02	wirkt kaum	1,16	akzeptabel
Technische Effekte	65	2337	2000	2025	0,13	wirkt kaum	1,76	akzeptabel
Ablenkungspotenzial Smartphone	10	298	2018	2025	-0,23	schadet	2,39	hoch
Lesen an digitalen Medien	8	254	2007	2024	-0,11	schadet	2,13	hoch
Digitalisierung im Fernunterricht	2	28	2003	2007	0,02	wirkt kaum	1,30	akzeptabel
Open Educational Resources	1	25	2023	2023	0,07	wirkt kaum	1,16	akzeptabel
Einsatz von PowerPoint	2	60	2006	2018	0,11	wirkt kaum	1,26	akzeptabel
Online Seminare	1	12	2019	2019	0,14	wirkt kaum	1,16	akzeptabel
Laptop/Tablet-Einzelnutzung	1	10	2016	2016	0,16	wirkt kaum	1,16	gering
Smartphone-Verbote	1	5	2024	2024	0,16	wirkt kaum	1,16	akzeptabel
Clicker	3	132	2014	2019	0,21	wirkt wenig	1,39	akzeptabel
Softwaregestützte Leseförderung	18	834	2000	2022	0,25	wirkt wenig	3,63	sehr hoch
Online Lernen	15	601	2008	2023	0,36	wirkt wenig	3,08	sehr hoch
Digitale Schulbücher	3	78	2016	2022	0,43	wirkt gut	1,35	akzeptabel
Pädagogische Effekte	143	6871	1977	2025	0,56	wirkt gut	2,82	hoch
MOOCs	1	6	2018	2018	0,40	wirkt gut	1,16	akzeptabel
Feedback (Technikunterstützung)	8	324	1983	2024	0,45	wirkt gut	2,12	hoch
Computerunterstützte Vermittlung	54	3093	1977	2024	0,46	wirkt gut	8,59	sehr hoch
Blended Learning	10	925	2014	2023	0,47	wirkt gut	2,19	hoch
Digitale Tutoren-Systeme (Intelligent Tutoring Systems)	7	464	2011	2019	0,47	wirkt gut	1,96	hoch
SAMR-Modell	1	57	2022	2022	0,48	wirkt gut	1,16	akzeptabel
Interaktive Lernvideos	10	437	1980	2022	0,54	wirkt gut	2,37	hoch
Virtual Reality	24	795	2014	2023	0,59	wirkt gut	4,46	sehr hoch
Augmented Reality	16	466	2018	2024	0,61	wirkt sehr gut	3,31	sehr hoch
Einsatz von Chatbots	10	268	2023	2025	0,65	wirkt sehr gut	2,41	hoch
Interaktive Geschichtenbücher	2	36	2020	2022	1,02	wirkt sehr gut	1,28	akzeptabel
Gesamt	226	71664	1977	2025	0,20	wirkt wenig	2,02	hoch

Bei den außerschulischen Effekten zeigt sich, dass bis auf einen Faktor (Soziale Medien und politische Kompetenz) alle Faktoren negative Effekte haben. Werden demnach digitale Medien im außerschulischen Bereich für lernirrelevante Aktivitäten eingesetzt, so geht dies erwartungskonform mit einer Reduzierung der Lernleistung einher. Diese Effekte zeigen sich weitestgehend unabhängig vom Fach, sind aber bei jüngeren Kindern stärker als bei älteren. Mit Blick auf das Geschlecht ist anzumerken, dass bei Mädchen die negativen Effekten sozialer Medien stärker sind, wohingegen die Leistungsentwicklung der Jungen stärker der Computerspielnutzung zusammenhängt. Anzumerken ist hier, dass kausale Interpretationen dieser Effekte schwierig sind, so ist es auch plausibel anzunehmen, dass leistungsschwächere Schüler außerschulisch die für sie aversiven leistungsthematischen Aktivitäten vermeiden zugunsten von vermehrter Social-Media-Nutzung. Weiterhin ist anzumerken, dass neben den Effekten auf die Lernleistung auch negative Zusammenhänge mit anderen Bereichen der Persönlichkeit berichtet werden. Und schließlich ist zu betonen, dass Kinder aus bildungsfernen Milieus stärker betroffen sind als Kinder aus bildungsnahen Milieus. In diesem Sinn kann die außerschulischen Effekte zu einer Verstärkung von Bildungsungleichheiten führen.

Bei den technischen Effekten zeigt sich, dass diese überwiegend unter 0,4 liegen. Das bedeutet, dass die Technik allein nicht zu einer Lernförderung führt. Falsch eingesetzt kann sie sogar negative Effekte im Unterricht nach sich ziehen. Hierzu zählen der Faktor „Ablenkungspotenzial durch Smartphones“ ebenso wie „Lesen an digitalen Medien“.

Bei den pädagogischen Effekten zeigt sich, dass digitale Medien das Potenzial haben, Lernprozesse zu optimieren. Dies geschieht jedoch nicht voraussetzungslos, sondern ist abhängig von der Unterrichtsqualität. Mit anderen Worten: Ein schlechter Unterricht wird durch digitale Medien noch kein guter, nur ein guter Unterricht kann durch den sinnvollen Einsatz digitaler Medien noch besser werden. Dies hat die Forschung mittlerweile erkannt, so dass Studien, die allein das Bereitstellen von Technik untersuchen, kaum noch durchgeführt werden. Vielmehr geht es in den Studien zunehmend darum, das pädagogische Setting bestmöglich zu beschreiben, in dem der Einsatz digitaler Medien wirksam ist.

Insgesamt deuten die Befunde darauf hin, dass insbesondere der außerschulische Mediengebrauch mit problematischen Effekten auf Bildungsprozesse verbunden ist und bestehende Schutzmechanismen bislang unzureichend greifen. Im schulischen Kontext zeigt sich zudem deutlich, dass digitale Technologien nur dann positive Wirkungen entfalten, wenn sie zielgerichtet und in qualitativ hochwertigen Unterricht eingebettet sind; eine bloße Ausweitung technischer Ausstattung ist hingegen nicht mit besseren Lernergebnissen verbunden und kann sogar nachteilige Effekte haben.

1.7.2 Medienbildung im Schulkontext

Während die Chancen und Risiken der tiefgreifenden Mediatisierung in vielen Studien reflektiert werden, zeigt sich, dass die Medienbildung, die auch die Vermittlung von Schutzmöglichkeiten sowie die Vermittlung rechtlicher Normen und deren klare Grenzziehung im digitalen Raum umfassen muss, nicht an jeder Schule in Deutschland ab der 1. Klasse gleich sichergestellt ist. Vielmehr scheint es dem Zufall überlassen zu sein, ob ein Kind im richtigen Bundesland, an der richtigen Schule mit der richtigen Lehrkraft zusammenkommt, die über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt. Dies zeigt sich auch im Rahmen der ICILS-Studie 2023 (Eickelmann et al., 2024), nach der in Deutschland bei knapp 40 Prozent der Achtklässler nur rudimentäre digitale Fähigkeiten zu verzeichnen sind, wobei sich hier ein Unterschied zwischen den Schulformen feststellen lässt. Gleichzeitig schätzen die Schülerinnen und Schüler manche Lehrkräfte nicht als ausreichend kompetent und offen bei der Nutzung digitaler Medien ein. Zudem zeigt sich im INSM-Bildungsmonitor seit Jahren ein zum Teil deutlicher Unterschied zwischen den Bundesländern in Bezug auf die Digitalisierung an den Schulen (Institut der deutschen Wirtschaft [INSM], 2025). In Deutschland ist demnach nicht institutionell sichergestellt, dass alle Minderjährigen gleichermaßen auf den digitalen Raum und seine Herausforderungen und Möglichkeiten vorbereitet werden (siehe ausführlich im Bericht [Teil 3](#)).

1.8 Kriminologische und strafrechtliche Perspektive

1.8.1 Strafrechtliche Einordnung von Online-Risiken

In gesellschaftlichen Diskussionen über digitale Risiken zeigt sich häufig die Problematik mangelnder einheitlicher Begriffsdefinitionen, insbesondere zwischen der juristisch-kriminologischen und sozialwissenschaftlichen Betrachtung. Das Phänomenfeld Cybergrooming kann seit der letzten Strafrechtsreform strafrechtlich unter §§ 176a Absatz 1 Nr. 3 (auch i. V. m. Absatz 3) und 176b Absatz 1 StGB erfasst werden. Beide Tatbestände erfassen Handlungsweisen, bei denen Täter oder Täterinnen auf Kinder – also Personen bis 14 Jahren – digital einwirken, um eine Form des sexuellen Missbrauchs zu verwirklichen. Bereits das „Einwirken“ ist als solches strafbar, also das „Unternehmen“. Der Gesetzgeber grenzt die Täter und Täterinnen hierbei nicht beispielsweise auf „erwachsene“ Tätergruppen ein, vielmehr kann das Delikt durch jede natürliche Person begangen werden. Gleichzeitig grenzt der Gesetzgeber die Betroffenenengruppe jedoch auf Kinder – also Personen bis 14 Jahren – ein, sodass Jugendliche – also in der Altersgruppe von 14 bis 18 Jahren – strafrechtlich nicht vom Delikt betroffen sein können. Diese beiden Aspekte spiegeln sich in dieser Form weder in der medialen Debatte noch in der allgemeinen nationalen Studienlage wider. So wird beim Cybergrooming nicht selten von erwachsenen Tätern und Täterinnen ausgegangen, gleichzeitig wird der strafrechtliche Schutzschirm jedoch generell auf Jugendliche erweitert (vgl. auch die Studienreihe der LFM NRW zu Cybergrooming, LFM, 2025).

Dies ist vor allem dahingehend problematisch, dass minderjährige Tatverdächtige mittlerweile einen großen Anteil an allen Sexualdelikten im polizeilichen Hellfeld, das durch die Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS) abgebildet wird, einnehmen. So waren bei Delikten nach §§ 176a und 176b StGB (Tatschlüssel

131.400, alle Deliktsformen) im Jahr 2024 von insgesamt 2.823 Tatverdächtigen 390 Kinder (13,81 %) und 672 Jugendliche (23,80 %), was einem Gesamtanteil der Tatverdächtigen von etwa 38 Prozent entspricht (PKS 2024, Tabelle 20)⁵. Dabei ist jedoch zu berücksichtigen, dass darunter auch Fallkonstellationen von Sexting-Handlungen zwischen annähernd gleichaltrigen Minderjährigen fallen können (Biedermann et al., 2023). Auch ist zu beachten, dass Sexting bei Minderjährigen kein seltenes Phänomen ist, sondern offenbar Bestandteil ihrer Lebenswelt. So gaben in einer Studie der LFM NRW aus dem Jahr 2023 etwa 6 Prozent der Jugendlichen an, selbst Sexting-Nachrichten an andere Personen zu senden, während es 2025 bereits 10 Prozent waren. 22 Prozent der 11- bis 13-Jährigen gaben dabei auch an, eine Sexting-Nachricht erhalten zu haben (LFM, 2025). Dies kann gleichzeitig in nahezu allen denkbaren Konstellationen eine Straftat darstellen.

Ähnlich sieht die Entwicklung auch bei sogenannten kinder- und jugendpornographischen Delikten aus. Im Jahr 2024 wurden 35.500 Tatverdächtige bei Delikten im Bereich § 184b StGB (Tatschlüssel 143.200) festgestellt. Von diesen waren 7.001 Kinder (19,72 %) und 8.412 Jugendliche (23,69 %), was einem Gesamtanteil von etwa 43 Prozent an den Tatverdächtigen entspricht (PKS 2024, Tabelle 20). Vergleichbar verläuft die Entwicklung auch bei jugendpornographischen Delikten nach § 184c StGB. Von 8.638 Tatverdächtigen waren hier 565 Kinder (6,54 %) und 3.697 Jugendliche (42,80 %), zusammen stellten Minderjährige 49,34 Prozent der Tatverdächtigen (PKS 2024, Tabelle 20, Tatschlüssel 143.500). Dabei zeigt sich, dass sowohl die Modi Operandi als auch die Täter-Opfer-Konstellationen unterschiedlichste Ausprägungen aufweisen. Diese reichen von Handlungen mit klarem kriminogenem Bezug, wenn beispielsweise ein 17-jähriger Täter auf ein 11-jähriges Opfer digital einwirkt, erfasst aber auch Handlungen mit geringem bis keinem kriminogenen Bezug, wenn zum Beispiel Eine 14-jährige mit einem 13-jährigen freiwillig Nacktbilder austauscht (Rüdiger et al., 2023b; Ehlert et al., 2024).

⁵ Hierbei muss jedoch beachtet werden, dass sowohl bei den Tatbeständen §§ 176a und 176b StGB (Tatschlüssel 131.400) als auch § 184b StGB (Tatschlüssel 143.200) und § 184c StGB (Tatschlüssel 143.500) die Tabelle 20 keine Eingrenzung auf das Tatmittel Internet ermöglicht, was bedeutet, dass hier auch analoge Deliktsformen miterfasst werden. Von insgesamt 4.171 angezeigten Sachverhalten wurden bei Cybergrooming Tatbeständen 3.152, also knapp 75 Prozent, über das Tatmittel Internet begangen (Tatschlüssel 131.400, Tabelle 05). Bei kinderpornographischen Delikten wurden von 42.854 insgesamt 37.019 über das Tatmittel Internet begangen (Tatschlüssel 143.200, Tabelle 05). Ähnlich sieht die Situation auch bei jugendpornographischen Delikten aus; hier wurden 7.993 von 9.601 Delikten über das Tatmittel begangen, was 83 Prozent entspricht (Tatschlüssel 143.500). Die Studienlage deutet hierbei darauf hin, dass minderjährige Tatverdächtige gerade bei digitalen Delikten - vor allem kinderpornographischen Straftaten - verstärkt in Erscheinung treten (Rüdiger et al., 2023).

Die auch medial diskutierte Notwendigkeit, die Aufstufung des § 184b StGB zu einem Verbrechenstatbestand zurückzunehmen, wurde auch umgesetzt, um solche und andere Fallkonstellationen besser tat- und schuldangemessen behandeln zu können (Begründung, BT-Drucksache 20/10540 vom 04.03.2024; Bundestag, 2024).

1.8.2 Kriminalpolitische und -präventive Perspektive

Auch in der Kriminalprävention wird grundsätzlich zwischen drei Präventionsebenen unterschieden: der primären Ebene (universelle Ursachenbekämpfung), der sekundären Ebene (selektive und situative Prävention) und der tertiären Ebene (Rückfallverhinderung) (Armbrost, 2018). Diese Ebenen spiegeln sich sehr gut in der Verkehrsprävention wider. Hier verlässt sich die Gesellschaft darauf, dass Erziehungsberechtigte ihren Kindern Regeln und gesellschaftliche Werte vermitteln. Dies ist möglich, da die Erziehungsberechtigten den Kindern authentisch zeigen können, dass sie selbst Teil dieses Raums sind. Als Auffangbereich für Kinder, deren Erziehungsberechtigte dies nicht oder nicht hinreichend tun, greifen staatliche und private Institutionen wie Schulen oder Kindergärten. Gleichzeitig muss die Gesellschaft einen normbasierten Rahmen setzen, dessen Regeln überhaupt vermittelt werden können, und diese Regeln müssen mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit sanktioniert werden. Im Straßenverkehr übernehmen diese Aufgabe Sicherheitsbehörden wie das Ordnungsamt und primär die unterschiedlichen Polizeibehörden der Länder und des Bundes. Gerade diese Sichtbarkeit vereinfacht die Kontaktaufnahme und Hilfe durch die Polizei und zeigt gleichzeitig, dass der Staat sein Gewaltmonopol aktiv wahrnimmt (Rüdiger, 2024). Diese Mechanismen fehlen jedoch weitestgehend im digitalen Raum. Insbesondere fehlt es an einer strategischen und interdisziplinären Verzahnung dieser Mechanismen.

Ähnlich wie die Vermittlung der Regeln im Straßenverkehr spielt die Vermittlung digitaler Bildung als aktive Form der digitalen Kriminalprävention eine besondere Rolle. So sprechen nur 38 Prozent der Eltern von Kindern, die Accounts in sozialen Medien nutzen dürfen, darüber, was diese dort erleben (Bitkom Research, 2025). Dabei empfinden 50 Prozent der Eltern die Mediennutzung ihrer Kinder durchaus als belastend (Meßinger-Koppelt und Moll, 2025) und 41 Prozent der

Eltern geben an, Schwierigkeiten zu haben, mit der digitalen Entwicklung Schritt zu halten (Bitkom Research, 2025). Knapp 80 Prozent der Eltern wünschen sich ein schulisches Pflichtfach „Medienkompetenz“ für ihre Kinder (MPFS, 2022).

Gleichzeitig wird der digitale Raum, in dem sich auch Kinder aufhalten, oft als strafverfolgungsfrei wahrgenommen. Hier fehlt es auch an Konzeptionen für eine wahrnehmbare, authentische und interaktive Präsenz der Sicherheitsbehörden im digitalen Raum (Rüdiger, 2024). Auch hier fehlt es an zentralen und nutzerfreundlichen digitalen Kontaktmöglichkeiten, insbesondere mit Polizeibehörden; die aktuellen Internetwachen entsprechen eher digitalen Briefkästen mit Formularen. Dies ist auch wichtig, weil gerade als fair und respektvoll erlebte menschliche Polizeikontakte Vertrauen in die Polizei fördern können (Murphy et al., 2014). Gerade für Kinder gibt es faktisch keinen direkten Weg, um beispielsweise bei digitalen Konfrontationen kindgerecht im digitalen Raum schnell mit Polizeibehörden in Kontakt zu treten und Hilfe zu finden. Bisherige Bestrebungen, eine Kinderonlinewache oder eine Art Kinderonlinekommissariat, wie sie unter anderem von der Kinderkommission des Deutschen Bundestags gefordert werden, umzusetzen, waren nicht erfolgreich (Kinderkommission des Deutschen Bundestages, 2025). In den Profilen der Accounts unterschiedlicher Polizeibehörden in den sozialen Medien stehen zudem Hinweise, dass über diese Kanäle keine Anzeigen oder Hinweise möglich sind. Das könnte auf junge Menschen abschreckend wirken. Gleichzeitig fehlt es an Formen zufälliger Sichtbarkeit von Polizeibehörden im Sinne einer Form von virtuellen Streifen in Deutschland. In skandinavischen Ländern existieren beispielsweise Formen von virtuellen Polizeistreifen die Präsenz in Sozialen Medien und Onlinespielen zeigen (Europol, 2025). Dabei zeigt sich bereits, dass die Anzeigebereitschaft junger Menschen gegenüber der Polizei bei Phänomenen wie Cybergrooming, aber auch bei der Konfrontation mit digitaler Hasskriminalität, gering ist, in den letzten Jahren teilweise abgenommen hat und mittlerweile bei 0 % liegt (vgl. Landesanstalt für Medien NRW, 2023a; Landesanstalt für Medien NRW, 2023b). Es zeigt sich jedoch auch die Tendenz, dass je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto eher sind sie bereit, Hilfe bei der Polizei zu suchen, aber noch viel häufiger wären sie bereit, betroffene Personen den Plattformbetreibern zu melden (Thorn, 2024). In einer qualitativen

Studie zu belastenden Online-Erfahrungen von Jugendlichen deutet sich zudem an, dass den Betroffenen oftmals eine Vorstellung beziehungsweise die Kenntnis darüber fehlt, welche Rechte sie im digitalen Raum haben, in welchen Fällen sie sich an die Polizei wenden können, was das für sie bedeuten würde (zum Beispiel wie die Meldung bei der Polizei abläuft) und wie die Polizei mit ihrem Anliegen weiter verfahren würde (Thiel & Lampert, 2023). Überdies gilt es mit Blick auf die Inanspruchnahme polizeilicher Unterstützung zu berücksichtigen, dass Kinder selbst nicht zum Stellen eines Strafantrags berechtigt sind, sie aber auch nicht unbedingt möchten, dass ihre Eltern von bestimmten (Online-)Vorfällen erfahren. Dies eröffnet zumindest eine gesellschaftliche Reflexion der Entwicklung, gerade bei schwerwiegenden Deliktformen wie digitalen Sexualdelikten und der Frage, inwiefern die Sicherheitsbehörden ihre Kontaktmöglichkeiten an die Zielgruppe anpassen müssen (Rüdiger, 2024).

Die Gesamtsituation kann das Gefühl eines weitgehend unkontrollierten digitalen Raums verstärken. Dies kann wiederum die Hemmschwelle für Straftaten, auch zum Nachteil von Kindern, im digitalen Raum weiter senken (vgl. Steel et al., 2023; Rüdiger, 2024). Ein effektiver digitaler Kinderschutz erfordert daher auch die Schaffung eines generell risikominimierten digitalen Raums im Sinne einer digitalen Generalprävention. Dies ist auch notwendig, um eine bloße zeitliche Verschiebung der Risikokonfrontation – insbesondere der Kommunikationsrisiken – vom Kindesalter auf die Altersgruppen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu vermeiden. Um einer solchen Entwicklung entgegenzuwirken, ist eine (kriminal-)politische Strategie erforderlich, die die Rolle der Sicherheitsbehörden für eine stärkere Normenkontrolle und einen besseren digitalen Kinderschutz ganzheitlich berücksichtigt.

1.9 Zusammenfassung und identifizierte Handlungsfelder

Die vorliegende Bestandsaufnahme zielt darauf ab, aktuelle Entwicklungen und Gefährdungslagen, die sich im Kontext der Nutzung digitaler Medien ergeben (können), aufzuzeigen. Dies soll die Potenziale digitaler Medien und auch von KI-gestützten Anwendungen keinesfalls in Abrede stellen. Vielmehr soll die Bestandsaufnahme damit eine Grundlage für die Entwicklung von Handlungsansätzen bereitstellen, die den Schutz, die Befähigung sowie die Teilhabe von Kindern in einer digitalisierten Gesellschaft sicherstellen. Die Kernergebnisse lassen sich wie folgt zusammenfassen:

Das Angebot an Online-Plattformen und -Diensten hat sich stark ausgeweitet; verschiedene Angebote werden parallel und partiell genutzt; die digitalen Nutzungspraktiken und entsprechend auch die damit einhergehenden Herausforderungen und digitalen Kompetenzen unterscheiden sich erheblich hinsichtlich des Alters, des Bildungshintergrundes (der Eltern) und der sozialen Ressourcen.

Die Onlinenutzung erfolgt überwiegend auf mobilen Endgeräten. Dies ist mit einer Gleichzeitigkeit vielfältiger Funktionen und Diensten auf einzelnen Geräten verbunden und erfordert komplexe, plattform- und dienstübergreifende sowie -differenzierte Kompetenzen, um die digitalen Möglichkeiten selbstbestimmt und verantwortungsvoll nutzen zu können.

Das Spektrum an Onlinerisiken ist sehr breit gefächert. Interaktionsrisiken gewinnen mit zunehmendem Alter an Bedeutung. Viele Onlinerisiken stellen zudem strafbare Handlungen dar. Entsprechend treten Minderjährige hier sowohl als Betroffene, als auch vermehrt selbst als Tatverdächtige in Erscheinung.

Problematische Angebotsdesigns (unter anderem Dark Patterns) erhöhen das Gefährdungspotenzial. Dark Patterns zielen auf die Aufmerksamkeit und die Interaktionsbereitschaft der Nutzenden beziehungsweise nutzen deren Unerfahrenheit und geringe Selbstregulationskompetenz aus, was unter anderem zu extensiven Nutzungszeiten und zur Verstärkung problematischer Nutzungsmuster führen kann, wie z. B. einer übermäßi-

gen Nutzung (Stichwort: Doomscrolling), kontinuierlichen sozialen Vergleichen, Online-Abhängigkeiten et cetera

KI kann ebenfalls Risiken verstärken. Algorithmen von Diensten und die daraus resultierende Kuratierung und Einspielung von immer gleichen beziehungsweise ähnlichen Inhalten in Social-Media-Feeds kann zu einer Bildung und Verdichtung antisozialer beziehungsweise inhumaner Blasen führen. Sie öffnen nicht nur Extremisten und Sexualstraftätern Tür und Tor für Manipulationsversuche und Missbrauch, sondern bergen auch die Gefahr, selbstgefährdende Verhaltensweisen zu verstärken. Mit den zunehmenden Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten mit Chatbots und Robotern können sich die genannten Risiken verschärfen und mitunter neue entstehen.

Hinsichtlich der Wirkung von online-bezogenen Risiken erweisen sich individuelle und kontextuelle Unterschiede als zentral. Kleine Kinder sowie Jugendliche mit psychischen Störungen oder Belastungs- und Traumaerfahrungen sind besonders vulnerabel. Eine nicht alters-, entwicklungsangemessene und unbegleitete Nutzung kann sich nachteilig auswirken. Dabei korreliert das elterliche Medienverhalten (eigene Bildschirmzeit, Nutzung in Anwesenheit des Kindes) signifikant mit der kindlichen Mediennutzung und Entwicklungsständen. Den Eltern kommt eine wichtige Funktion als digitale Vorbilder und Adressaten medienpädagogischer und jugendschutzbezogener Maßnahmen zu (Elsaesser, 2017).

Nicht nur außerschulische Kommunikation verlagert sich zunehmend und immer früher in digitale Räume; auch in der Schule erfolgen Organisation und Kommunikation vielfach digital – etwa über Klassenchats, Schulplattformen. Eine systematische Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der digitalen Transformation sowie eine entsprechend umfassende Medienbildung finden jedoch nach wie vor zu wenig im schulischen Kontext statt.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Befunde der Medienwirkungsforschung heterogen und inkonsistent sind. Viele Studien basieren auf Selbstauskünften und Querschnittsdaten. Da bestimmte Determinanten erheblich variieren können und die typische Nutzung

sozialer Medien fragmentiert stattfindet, sind zuverlässige Aussagen über deren Auswirkungen auf das Wohlbefinden nur eingeschränkt möglich.

Eine wesentliche Leerstelle betrifft die uneinheitliche Verwendung zentraler Begrifflichkeiten, die je nach Disziplin (zum Beispiel Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Kriminologie), aber auch innerhalb von Disziplinen teilweise erheblich variiert. Diese begrifflichen Divergenzen erschweren sowohl eine konsistente Operationalisierung und belastbare Befundlage als auch die Entwicklung konkreter Maßnahmen.

Weitere Leerstellen wurden überdies in Bezug auf angebotsdifferenzierte Längsschnittstudien, Forschung zu jüngeren Zielgruppen (und Erziehungsberechtigten), und Evaluationsstudien zu konkreten Maßnahmen festgestellt. Da Selbstauskunftsdaten zunehmend nicht mehr ausreichen, um Mediennutzung differenziert abzubilden, besteht zudem ein Bedarf (niedrigschwelligen) Zugängen zu Nutzungs- und Interaktionsdaten der Plattformbetreiber.

Eine weitere Leerstelle wird in der bislang unzureichenden Einbeziehung relevanter Perspektiven (zum Beispiel Kriminologie und Sicherheitsbehörden/Polizei) gesehen. Dies betrifft sowohl die präzisere Klärung von Begrifflichkeiten und strafrechtlichen Tatbeständen als auch die Entwicklung von präventiven Angeboten beziehungsweise Maßnahmen.

Zwar wurde auf die verstärkende Rolle von KI in Bezug auf Gefährdungslagen hingewiesen, es besteht jedoch zugleich ein erhöhter Forschungsbedarf im Hinblick auf die sich verändernden Nutzungspraktiken (zum Beispiel Nutzung von KI als Beratungstool oder Entscheidungshilfe) und Beziehungsformen zu KI (zum Beispiel Zu Chatbots), der daraus resultierenden Risiken sowie geeigneter und umsetzbarer Regulierungsansätze.

Schließlich wurde auch die Medienbildung und Kompetenzförderung von Kindern und Jugendlichen – ebenso wie die von Lehrkräften, Eltern und Erwachsenen – im Hinblick auf mögliche Gefährdungslagen und Präventionsansätze als bislang konzeptionell unterentwickelter Bereich identifiziert.

1.10 Literatur

- Agyapong-Opoku, N., Agyapong-Opoku, F., Greenshaw, A. J. (2025). Effects of Social Media Use on Youth and Adolescent Mental Health: A Scoping Review of Reviews. In: *Behavioral Sciences* 2025, 15(5), 574. <https://doi.org/10.3390/bs15050574>
- Alfredson, Q. D., Garimella, A., Kerr, B., & Moreno, M. A. (2024). Systematic review of studies measuring social media use and depression, anxiety, and psychological distress in adolescents: 2018-2020. *WMJ*, 123(6), 578-588.
- Alvarez-Hernandez, L. R., Lough, K., Estevez, R. (2024). 'You Aren't Alone': An Analysis of Trans Latinas' Use of Instagram. In: *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2024, 21(6), 699. <https://doi.org/10.3390/ijerph21060699>
- Andrie, E. K., Sakou I. I., Tzavela E. C., Richardson, C., Tsitsika, A. K. (2021). Adolescents' Online Pornography Exposure and Its Relationship to Sociodemographic and Psychopathological Correlates: A Cross-Sectional Study in Six European Countries. In: *Children* (2021), 8(10): 925. <https://doi.org/10.3390/children8100925>
- Armbrorst, A. (2018). Einführung: Merkmale und Abläufe evidenzbasierter Kriminalprävention. In M. Walsh, B. Pniewski, M. Kober & A. Armbrorst (Hrsg.), *Evidenzorientierte Kriminalprävention in Deutschland* (S. 3-19). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-20506-5_1
- Astrath, N., Eggert, S., Fink, J. M., Gurt, M., Krupp, B., Slegers, J., Tillmann, A. (2024). Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielwelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen
- Bakshy, E., Messing, S., & Adamic, L. A. (2015). Exposure to ideologically diverse news and opinion on Facebook. *Science*, 348(6239), 1130-1132. <https://doi.org/10.1126/science.aaa1160>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social Learning Theory* (Vol. 1). Prentice Hall: Englewood Cliffs.
- Barr, R., Kirkorian, H., Radesky, J., Coyne, S., Nichols, D., Blanchfield, O., CAFE Consortium (2020). Beyond screen time: A synergistic approach to a more comprehensive assessment of family media exposure during early childhood. *Frontiers in Psychology*, 11, 1283.
- Bartsch, T., Labarta Greven, N., Schierholt, J., Treskow, L., Küster, R., Dexerling, L. & Zietlow, B. (2021). Evaluierung der Strafvorschriften zur Bekämpfung des Menschenhandels (§§ 232 bis 233a StGB). Forschungsbericht. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/Bericht_Evaluierung_Strafvorschriften_Bekaempfung_Menschenhandel.pdf
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien (Hrsg.) (BLM) (2023). *Dark Patterns und Digital Nudging in Social Media - wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln* BLM-Schriftreihe, Band 110. https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien (Hrsg.) (BLM) (2024). *Algorithmen und Künstliche Intelligenz im Alltag von Jugendlichen*. https://www.blm.de/files/pdf2/blm_schriftenreihe_111.pdf
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 610-623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I., Keijsers, L., & Valkenburg, P. M. (2024). Social media use and adolescents' well-being: Developing a typology of person-specific effect patterns. *Communication Research*, 51(6), 691-716. doi:10.1177/00936502211038196
- Beyens, I., Pouwels, J. L., van, D., II, Keijsers, L., & Valkenburg, P. M. (2020). The effect of social media on well-being differs from adolescent to adolescent. *Scientific Reports*, 10, Article 10763. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-67727-7>
- Biedermann, J., Rüdiger, T.-G., & Ehlert, C. (2023). Die Relevanz von Alterskontexten bei der Prävention und Repression des sexuellen Missbrauchs von Kindern und der kinderpornografischen Delikte unter Nutzung des Tatmittels Internet. *Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie*. <https://doi.org/10.1007/s11757-022-00757-1>
- Bilewicz, M., Soral, W. (2020). Hate speech epidemic. The dynamic effects of derogatory language on intergroup relations and political radicalization. In: *Political Psychology*, 41, 3-33.

Bitkom Research. (2025). Eltern 2025. <https://bitkom-research.de/studien/eltern-2025>

Blackburn, M. R., Hogg, R. C. (2024): #ForYou? the impact of pro-ana TikTok content on body image dissatisfaction and internalisation of societal beauty standards. PLoS ONE 19(8): e0307597. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0307597>

Bolormaa, Erdenetuya; Mirghani Aljailani Fadhlulla, Yusra; Kim, Hyun Jung; Choe, Seung-Ah (2025): Screen time and pubertal development: a systematic review and meta-analysis. In: Annals of human biology 52 (1), S. 2577891.

Boniell-Nissim, M., Marino, C., Galeotti, T., Blinka, L., Ozoliéa, K., Craig, W. et al. (2024). A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada. Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey. Volume 6. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe; 2024. <https://www.hbsc.org/publications/reports/a-focus-on-adolescent-social-media-use-and-gaming-in-europe-central-asia-and-canada/> (zuletzt abgerufen am 1.12.2025).

Bracket Foundation (2024). Generative AI. A new threat for online child sexual exploitation and abuse. <https://unicri.org/sites/default/files/2024-09/Generative-AI-New-Threat-Online-Child-Abuse.pdf>

Brannon, T. N. (2023). Racism hurts, can antiracism heal? Positive mental health correlates of antiracist engagement. In: PNAS Nexus, Volume 2, Issue 10, October 2023, pgad309. <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgad309>

Brashier, N. M., Schacter, D.L. (2020). Aging in an Era of Fake News. In: Current Directions in Psychological Science 29(3): 316–23. <https://doi.org/10.1177/0963721420915872>

Brauchli, V., Edelsbrunner, P., Paz Castro, R., Barr, R., von Wyl, A., Lannen, P., & Sticca, F. (2024). Screen time vs. Scream time: Developmental interrelations between young children's screen time, negative affect, and effortful control. Computers in Human Behavior, 154, 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108138>

Brignull, H. (2023). Deceptive Patterns: Exposing the Tricks Tech Companies Use to Control. <https://de.scribd.com/document/764324712/Harry-Brignull-Deceptive-Patterns-Exposing-the-Tricks-Tech-Companies-Use-to-Control-You-Testimonium-Ltd-2023>

Brown, R. C., Fischer, T., Goldwisch A. D., Keller F., Young, R., Plener, P. L. (2018). #cutting: Non-suicidal self-injury (NSSI) on Instagram. In: Psychol Med. 2018 Jan;48(2): 337–346. <https://doi.org/10.1017/S0033291717001751>

Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., Schober, M., Stecher, S. (2022). Gefährdungs-atlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. <https://www.bzkg.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf>

Brushe, M. E., Lynch, J., Reilly, S., Melhuish, E., Mittinty, M., & Brinkman, S. A. (2023). Objective measures of infant and toddler screen exposure in Australian homes: The EUiLO study. SSM – Population Health, 22, 101395.

Bundeskriminalamt (21.08.2025). Sexueller Missbrauch von Kindern: Fallzahlen bleiben 2024 auf hohem Niveau. Bundeskriminalamt veröffentlicht Bundeslagebild zu Sexualdelikten gegen Kinder und Jugendliche [Pressemitteilung]. <https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/pressemitteilungen/DE/2025/08/SexualdelikteNvKindernJugendlichen2024.html>

Bundeskriminalamt (BKA). (2025). Polizeiliche Kriminalstatistik 2024: Tatverdächtige insgesamt nach Alter und Geschlecht (Tabelle 20) [Datensatz]. <https://www.bka.de/DE/AktuelleInformationen/StatistikenLagebilder/PolizeilicheKriminalstatistik/PKS2024/PKSTabellen/BundTV/bundTV.html>

Bundesregierung (2018): Ein neuer Aufbruch für Europa, Eine neue Dynamik für Deutschland, Ein neuer Zusammenhalt für unser Land – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, Berlin, 12. März 2018, https://archiv.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1

Bundestag. (2024). Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Strafgesetzbuches – Rücknahme der Einstufung des § 184b StGB als Verbrechen (BT-Drs. 20/10540). Deutscher Bundestag.

Bundesverband der Verbraucherzentralen und Verbraucherverbände – Verbraucherzentrale Bundesverband e. V. (VZBV) (2025). Manipulatives Design auf Online-Marktplätzen und Social-Media-Plattformen. Eine Untersuchung zur Umsetzung von Artikel 25 Digital Services Act (DSA). https://www.vzbv.de/sites/default/files/2025-01/vzbv_Dark-Patterns_Untersuchung.pdf

Buscemi, A., Proverbio, D. (2025). RogueGPT: Transforming ChatGPT-4 into a Rogue AI with Dis-Ethical Tuning. In: *AI and Ethics* 5(5): 4945–66. <https://doi.org/10.1007/s43681-025-00750-4>

Busch, E., Ware, J. (2023). The Weaponisation of Deepfakes: Digital Deception by the Far-Right. In: *ICCT Policy Brief*. <https://static1.squarespace.com/static/5b7ea2794cde7a79e7c00582/t/65c284a6b0bb5b2623054030/1707246758762/The+Weaponisation+of+Deepfakes.pdf>.

Byron, P., Robards, B., Hanckel, B., Vivienne, S., Churchill, B. (2019). „Hey, I’m Having These Experiences‘: Tumblr Use and Young People’s Queer (Dis)connections“. In: *International Journal of Communication*, 13 (2019), 2239–2259. https://researchnow-admin.flinders.edu.au/ws/portalfiles/portal/15489152/9677_38368_3_PB.pdf

Canadian Centre for Child Protection (2025). Children’s Experiences and Perspectives on Sexual Violence on the Internet – Informing Policy for a Made-in-Canada Online Safety Regime. https://content.c3p.ca/pdfs/C3P_SurveyReport_OnlineSexualViolence_en.pdf

Chared, Z., Jantet, C., Ravix, C., Salmi, R., Hashmi, E., Yildirim Yayilgan, S. (2025). AI-Driven Detection of Hate Speech on Social Media: A Case Study in the French Language. In: *Cluster Computing* 28(12): 811. <https://doi.org/10.1007/s10586-025-05553-0>

Charmaraman, L., Hodes, R., Richer, A. M. (2021). Young Sexual Minority Adolescent Experiences of Self-expression and Isolation on Social Media: Cross-sectional Survey Study. In: *JMIR Mental Health* 2021;8(9): e26207, <https://doi.org/10.2196/26207>

Chauviré-Geib K, Gerke J, Haag AC, Sachser C, Finkelhor D, Rassenhofer M, Fegert JM. The increase in online child sexual solicitation and abuse: Indicator 16.2.3 of the UN Sustainable Development Goals (SDG) documents a hidden and growing pandemic. Population-based surveys fail to capture the full picture. *Child Abuse Negl.* 2025 Jun; 164:107452. doi: 10.1016/j.chiabu.2025.107452. Epub 2025 Apr 18. PMID: 40252608.

Chauviré-Geib, K., Gerke, J., Haag, A.-C., Sachser, C., Finkelhor, D., Rassenhofer, M., & Fegert, J. M. (2025). The increase in online child sexual solicitation and abuse: Indicator 16.2.3 of the UN Sustainable Development Goals (SDG) documents a hidden and growing pandemic. Population-based surveys fail to capture the full picture. *Child Abuse & Neglect*, 164. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2025.107452>

Chawki, M. (2025). AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox. <https://www.mdpi.com/2075-471X/14/3/29/pdf>

Cheng, C., Lau, Y.C., Chan, L. & Luk, J.W. (2021). Prevalence of social media addiction across 32 nations: Meta-analysis with subgroup analysis of classification schemes and cultural values. *Addictive behaviors*, 117, 106845. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106845>

Claßen, J., Schwab, L., Kindling, R. (2024). Kindeswohlgefährdung durch kommerzielle Veröffentlichung von Kinderfotos und -videos im Internet. Rechtsgutachten im Auftrag von Compact e. V. und des Deutschen Kinderhilfswerk e. V.

https://www.dkhw.de/filestorage/1_Informieren/1.1_Unsere_Themen/Kinder_und_Medien/Kinderfotos_im_Netz/Dateien/DKHW_Compact-Studie-Kindeswohlgefahrdung_2024.pdf

Common Sense Media (2025). AI Risk Assessment: Social AI Companions. https://www.common sense media.org/sites/default/files/pug/csm-ai-risk-assessment-social-ai-companions_final.pdf

Costello, T. H., Pennycook, G., Rand, D. G. (2024). Durably Reducing Conspiracy Beliefs through Dialogues with AI. In: *Science* 385(6714): eadq1814. <https://doi.org/10.1126/science.adq1814>

- Course-Choi, J., & Hammond, L. (2021). Social media use and adolescent well-being: A narrative review of longitudinal studies. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 223-236.
- Craig, S. L., Eaton, A. D., McInroy, L. B., Leung, V. W. Y., Krishnan, S. (2021). Can Social Media Participation Enhance LGBTQ+ Youth Well-Being? Development of the Social Media Benefits Scale. In: *Social Media + Society* January-March 2021, 1-13.
- Cunningham, S., Hudson, C. C., & Harkness, K. (2021). Social Media and Depression Symptoms: A Meta-Analysis. *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, 49(2), 241-253. <https://doi.org/10.1007/s10802-020-00715-7>
- Dahlgren, C.L., Sundgot-Borgen, C., Kvalem, I.L. et al. (2024). Further evidence of the association between social media use, eating disorder pathology and appearance ideals and pressure: a cross-sectional study in Norwegian adolescents. In: *J Eat Disord* 12, 34. <https://doi.org/10.1186/s40337-024-00992-3>
- Das NETTZ, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, HateAid, Neue deutsche Medienmacher*innen (Hrsg.) (2024): *Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung.* https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/download_lauterhass.php
- De, D., El Jamal, M., Aydemir, E., Khera, A. (2025). Social Media Algorithms and Teen Addiction: Neurophysiological Impact and Ethical Considerations. In: *Cureus* 17(1): e77145. <https://doi.org/10.7759/cureus.77145>
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.) (DJI) (2024): Standardisierte Online-Erhebung mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 16 bis 27 Jahren, Teilbericht 4 des Projekts „Ermittlungen von Bedarfslagen im Bereich Demokratieförderung und Extremismusprävention“, https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2024/DJI_Bedarfsanalysen_2024_4_Jugendbefragung.pdf
- Deutsches Kinderhilfswerk e. V. (Hrsg.) (DKHW) (2021): *Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen. ‘Aber ich würde sagen, dass es sinnvoller ist, die Person einfach zu blockieren’.* https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.24_Studie_Interaktionsrisiken/DKHW_Schriftenreihe_Qualitative_Studie_Heranwachsende_281021_final.pdf
- Diler F, Başkale H. The influence of sleep patterns and screen time on the sleep needs of infants and toddlers: A cross-sectional study. *J Pediatr Nurs*. 2022 Nov-Dec;67: e201-e207. doi: 10.1016/j.pedn.2022.07.014. Epub 2022 Jul 30. PMID: 35914990.
- Ding, M. L., Suresh, H. (2025). The Malicious Technical Ecosystem: Exposing Limitations in Technical Governance of AI-Generated Non-Consensual Intimate Images of Adults. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.03859>
- Dong, Na; Zhou, Yanyao; Lei, Letian; Lee, Tatia M. C.; Lam, Charlene L. M. (2025): The longitudinal impact of screen media activities on brain function, architecture and mental health in early adolescence. In: *International journal of clinical and health psychology: IJCHP* 25 (3), S. 100589. DOI: 10.1016/j.ijchp.2025.100589.
- Dreßing H, Hoell A, Scharmann L, Simon AM, Haag AC, Dölling D, Meyer-Lindenberg A, Fegert JM. Sexual Violence Against Children and Adolescents: A German Nationwide Representative Survey on Its Prevalence, Situational Context, and Consequences. *Dtsch Arztebl Int*. 2025 May 30;122(11):285-291. doi: 10.3238/arztebl.m2025.0076. PMID: 40331992; PMCID: PMC12539684.
- Dreßing, H., Hoell, A., Scharmann, L., Simon, A. M., Haag, A.-C., Dölling, D., Meyer-Lindenberg, A., & Fegert, J. M. (2025). Sexual violence against children and adolescents: A German nationwide representative survey on its prevalence, situational context, and consequences. *Deutsches Ärzteblatt international*. <https://doi.org/10.3238/arztebl.m2025.0076>
- Dreyer, Stephan; Andresen, Sünje; Wysocki, Neda (2022): The best is yet to come? Folgen der sich wandelnden Regulierungsansätze im Jugendmedienschutz. In: *JMS-Report* 45(6), S. 2-5. DOI: 10.577 1/0170-5067-2022-6-2.

- Dubois, S., Novak, L. (2025). Cyberbullying and Online Safety Role of IT Tools and Awareness. <https://ijists.com/index.php/journal/article/view/9/7>
- Duch, H., Fisher, E. M., Ensari, I., Harrington, A., Taromino, C., Yip, J., & Rodriguez, C. (2013). Association of screen time use and language development in Hispanic toddlers: A cross-sectional and longitudinal study. *Clinical Pediatrics*, 52(9), 857–865.
- Ehlert, C., Rüdiger, T.-G., & Biedermann, J. (2024). Digitale Sexualdelikte – Tatorte und Tatvarianten von Cybergrooming und kinderpornographischen Delikten. *Forum Kriminalprävention*, 02/2024, 28–36.
- Eickers, G. (2024). Social Media Experiences of LGBTQ+ People: Enabling Feelings of Belonging. In: *Topoi: An International Review of Philosophy*, 43, 617–630.
- Elsaesser, C., Russell, B., McCauley Ohannessian, C., Patton, Desmond (2017). Parenting in a digital age: A review of parents' role in preventing adolescent cyberbullying. *Aggression and Violent Behavior*, 35, 62–72. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.06.004>
- eSafety Commissioner (2025). AI companions. Understanding artificial intelligence (AI) companions (Information sheet). <https://www.esafety.gov.au/sites/default/files/2025-07/AI-companions-information-sheet-educators.pdf?v=1765360030178>
- Escobar-Viera, C. G., Porta, G., Coulter, R. W. S., Martina, J., Goldbach, J., Rollman, B. L. (2023). A chatbot-delivered intervention for optimizing social media use and reducing perceived isolation among rural-living LGBTQ+ youth: Development, acceptability, usability, satisfaction, and utility. In: *Internet Interventions*, 34, December 2023, <https://doi.org/10.1016/j.intvent.2023.100668>
- EUROPOL. (2025). Policing in an online world. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2813/4083983>
- Fassi, L., Ferguson, A. M., Przybylski, A. K., Ford, T. J., & Orben, A. (2025). Social media use in adolescents with and without mental health conditions. *Nature Human Behaviour*, 9(6), 1283–1299. <https://doi.org/10.1038/s41562-025-02134-4>
- Fassi, L., Thomas, K., Parry, D. A., Leyland-Craggs, A., Ford, T. J., & Orben, A. (2024). Social media use and internalizing symptoms in clinical and community adolescent samples: A systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, 178(8), 814–822.
- Fegert, J. M. (2025). European child and adolescent psychiatry in a digital world. *Eur Child Adolesc Psychiatry* (2025). <https://doi.org/10.1007/s00787-025-02910-7>
- Fegert, J. M. Sitarski, E. (2025) „Kinderschutz in einer digitalen Welt.“ *Zeitschrift für Kindschaftsrecht und Jugendhilfe*, (6): 236.
- Fegert, J. M., Sitarski, E., & Paschke, K. (2026). Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt. Förderung eines gesunden Aufwachsens über die universelle bis zur indizierten Prävention. *Zeitschrift für Kindschaftsrecht und Jugendhilfe* 2, 43–52.
- Fegert, J. M., Sitarski, E., Meysen, T. & Rixen, S. (2024). Gesundheitsförderung und Prävention bei psychischen Erkrankungen junger Menschen als zentrale Herausforderung der gesetzlichen Krankenversicherung. *Die Sozialgerichtsbarkeit* 11.
- Fegert, J. M., Sitarski, E., Paschke, K. (2026). Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt und die Förderung eines gesunden Aufwachsens über die universelle bis zur indizierten Prävention, *Zeitschrift für Kindschaftsrecht und Jugendhilfe*, 2.
- Feng, Y., Hang, Y., Wu, W., Song, X., Xiao, X., Dong, F., & Qiao, Z. (2025). Effectiveness of AI-Driven Conversational Agents in Improving Mental Health Among Young People: Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 27(1), e69639. <https://doi.org/10.2196/69639>
- Ferguson, C. J. (2024). Do social media experiments prove a link with mental health: A methodological and meta-analytic review. *Psychology of Popular Media*.
- Flaxman, S., Goel, S., & Rao, J. M. (2016). Filter Bubbles, Echo Chambers, and Online News Consumption. *Public Opinion Quarterly*, 80(S1), 298–320. <https://doi.org/10.1093/poq/nfw006>

- Franzkowiak, P. (2025). Prävention und Krankheitsprävention. In: Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG) (Hrsg.). Leitbegriffe der Gesundheitsförderung und Prävention. Glossar zu Konzepten, Strategien und Methoden. <https://doi.org/10.17623/BIOEG:Q4-i091-4.0>
- Frontiers in Digital Child Safety Working Group. (2025). Frontiers in digital child safety: Designing a child-centered digital environment that supports rights, agency, and well-being (S. Cortesi & U. Gasser, Eds.). TUM Think Tank at the Munich School of Politics and Public Policy at the Technical University of Munich, Berkman Klein Center for Internet & Society at Harvard University, and Department of Communications and Media Research at the University of Zurich. <https://tumthinktank.de/en/project/frontiers-in-digital-child-safety>
- Fry, D., Krzeczowska, A., Ren, J., Lu, M., Fang, X., Fry, D., Krzeczowska, A., Anderson, N., Ren, J., Lu, M., Jin, W., Liu, W., Vermeulen, I., McFeeters, A., Harker-Roa, A., Jaramillo Diaz, K., Kurdi, Z., Marmolejo Lozano, M. P., Olié, L., ... Fang, X. (2025). Prevalence estimates and nature of online child sexual exploitation and abuse: A systematic review and meta-analysis. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 9(3), 184–193. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(24\)00329-8](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(24)00329-8)
- Fuhr, E. & Müller, T. (2025). Taschengeld-Treffen: Sexuelle Ausbeutung von Minderjährigen und die Rolle von Online-Anzeigenportalen. ECPAT Deutschland. https://ecpat.de/wp-content/uploads/2025/08/25_ECPAT_Studie_TG-Treffen_digital.pdf
- Furizal, Ma'arif, A., Maghfiroh, H., Suwarno, I., Prayogi, D., Karyami, Lonang, S., Sharkawy, A. (2025). Social, legal, and ethical implications of AI-Generated deepfake pornography on digital platforms: A systematic literature review. In: *Social Sciences & Humanities Open* (12). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101882>
- Gao, Y.X., Wang, J.Y. & Dong, G.H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of psychiatric research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Geschke, D., Kläßen, A., Quent, M., Richter, C. (2019): #Hass im Netz: der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Eine Bundesweite repräsentativ Untersuchung. https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Hass_im_Netz.pdf
- Goreis, A., Pfeffer, B., Hajek Gross, C. (2024). Attentional Biases and Nonsuicidal Self-Injury Urges in Adolescents. In: *JAMA Netw Open*. 2024;7(7):e2422892. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2024.22892>
- Grimm, P., Rhein, S., Clausen-Muradian, E. (2008). Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. In: *Schriftenreihe der NLM*. 23. https://www.nlm.de/fileadmin/dateien/aktuell/Studie_Prof._Grimm.pdf
- Guess, A., Nagler, J., Tucker, J. (2019). Less than You Think: Prevalence and Predictors of Fake News Dissemination on Facebook. In: *Science Advances* 5(1): eaau4586. <https://doi.org/10.1126/sciadv.aau4586>
- Haag, A., Nick, E. A., Chen, M. S., Telzer, E. H., Prinstein, M. J., & Bonanno, G. A. (2025). Investigating risk profiles of smartphone activities and psychosocial factors in adolescents during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Adolescence*, 35(1), e13045. <https://doi.org/10.1111/jora.13045>
- Haag, A.-C., Bonanno, G. A., Chen, S., Herd, T., Strong-Jones, S., S., S., & Noll, J. G. (2023). Understanding posttraumatic stress trajectories in adolescent females: A strength-based machine learning approach examining risk and protective factors including online behaviors. *Development and Psychopathology*, 35(4), 1794–1807. <https://doi.org/10.1017/S0954579422000475>
- Hamilton J. L., Untawale, S., Dalack, M. N., Thai, A. B., Kleiman, E. M., Yao, A. (2025). Self-Harm Content on Social Media and Proximal Risk for Self-Injurious Thoughts and Behaviors Among Adolescents. In: *JAACAP Open*, Volume 3, Issue 3, 2025: 431–438. [https://www.jaacapopen.org/article/S2949-7329\(25\)00023-7/fulltext](https://www.jaacapopen.org/article/S2949-7329(25)00023-7/fulltext)
- Hasebrink, U., Lampert, C., & Thiel, K. (2019). Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen: Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019 (2. Auflage, überarb. Auflage). Hamburg: Hans-Bredow-Institut.
- Hattie, John A. C. (2008). Visible Learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. London & New York: Routledge.
- Hattie, John A. C. (2023). Visible Learning: The Sequel. A Synthesis of over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement. London & New York: Routledge.

Hawkins, W., Russell, C., Mittelstadt, B. (2025). Deepfakes on Demand: the rise of accessible non-consensual deepfake image generators. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.03859>

Heung, Y. M. E., & Chiu, T. K. F. (2025). How ChatGPT impacts student engagement from a systematic review and meta-analysis study. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8, 100361. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100361>

Hjetland, G. J., Schønning, V., Hella, R. T., Veseth, M., Skogen, J. C. (2021). How do Norwegian adolescents experience the role of social media in relation to mental health and well-being: a qualitative study. In: *BMC Psychology*, Volume 9, article number 78, (2021).

Hotta, Masashi; Ikehara, Satoyo; Tachibana, Makiko; Wada, Kazuko; Miyazaki, Junji; Kimura, Tadashi et al. (2025): Association between TV/DVD screen exposure time at age 1 and risk of chronic constipation at age 3: the Japan Environment and Children's Study. In: *Environmental health and preventive medicine* 30, S. 80. DOI: 10.1265/ehpm.25-00109.

Hsueh, M., Yogeewaran, K., Malinen, S. (2015): „Leave your comment below“: Can biased online comments influence our own prejudicial attitudes and behaviors? In: *Human Communication Research*, 41(4), 557-576.

Institut der deutschen Wirtschaft (INSM). (2025). *Bildungsmonitor 2025: Digitalisierung*. <https://insm.de/bildungsmonitor-2025/digitalisierung>

Institute of Medicine (1994). Reducing risks for mental disorders: frontiers for preventive intervention research. In: Mrazek PJ, Haggerty RJ (Hrsg) Committee on prevention of mental disorders, division of biobehavioral sciences and mental disorders. National Academy Press, Washington, DC.

Internet Watch Foundation (11.07.2025). IWF urges for 'loophole' to be closed in proposed EU laws criminalising AI child sexual abuse as synthetic videos make 'huge leaps' in sophistication [Pressemitteilung]. <https://www.iwf.org.uk/news-media/news/iwf-urges-for-loophole-to-be-closed-in-proposed-eu-laws-criminalising-ai-child-sexual-abuse-as-synthetic-videos-make-huge-leaps-in-sophistication/>

Internet Watch Foundation (IWF) (2023). How AI is being abused to create child sexual abuse imagery. https://www.iwf.org.uk/media/q4zll2ya/iwf-ai-csam-report_public-oct23v1.pdf

Internet Watch Foundation (IWF) (2024). What has changed in the AI CSAM landscape? https://admin.iwf.org.uk/media/nadlcb1z/iwf-ai-csam-report_update-public-jul24v13.pdf

Internetmatters.org (2024). The new face of digital abuse: Children's experiences of nude deepfakes. <https://www.internetmatters.org/wp-content/uploads/2024/11/Childrens-experiences-of-nude-depfakes-research.pdf>

Internetmatters.org (2025). Me, myself and AI research: Understanding and safeguarding children's use of AI chatbots. <https://www.internetmatters.org/wp-content/uploads/2025/07/Me-Myself-AI-Report.pdf>

Janssen, X., Martin, A., Hughes, A. R., Hill, C. M., Kotro-noulas, G., & Hesketh, K. R. (2020). Associations of screen time, sedentary time and physical activity with sleep in under 5s: A systematic review and meta-analysis. *Sleep Medicine Reviews*, 49, 101226.

Joergensen, Anne Cathrine; Strandberg-Larsen, Katrine; Andersen, Per Kragh; Hestbaek, Lise; Andersen, Anne-Marie Nybo (2021): Spinal pain in pre-adolescence and the relation with screen time and physical activity behavior. In: *BMC musculoskeletal disorders* 22 (1), S. 393. DOI: 10.1186/s12891-021-04263-z.

Jolley, D., Paterson, J. L., Deric, D., Lovato, T. McCarthy, J. (2025). Exploring How Parasocial Intergroup Contact with Transgender Influencers on TikTok Reduces Transgender Conspiracy Beliefs. In: *Journal of Community & Applied Social Psychology*, Volume 35, Issue1, 2025. <https://doi.org/10.1002/casp.70020>

jugendschutz.net (2019a). Sexualisierte Gewalt online. Kinder und Jugendliche besser vor Übergriffen und Missbrauch schützen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht_2019_sexualisierte_gewalt_online.pdf

jugendschutz.net (2019b). Kinder als YouTube-Stars. Wann werden dabei Persönlichkeitsrechte verletzt? https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_kinder_als_youtube_stars.pdf

jugendschutz.net (2020). Telegram: Zwischen Gewaltpropaganda und „Infokrieg“. Keine Schutzmaßnahmen für Kinder und Jugendliche. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_telegram_zwischen_gewaltpropaganda_und_infokrieg.pdf

jugendschutz.net (2021a). Dark Patterns. Zur Jugend-schutzproblematik manipulativer Spieldesigns in Free2Play-Apps. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf

jugendschutz.net (2021b). 2020, 2021. Bericht Rechtsextremismus im Netz. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht_2020_2021_rechtsextremismus_im_netz.pdf

jugendschutz.net (2022a). Kauffunktionen in Social Media. Großes Angebot und unübersichtliche Vorsorge-maßnahmen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_kauf-funktionen_in_social_media.pdf

jugendschutz.net (2022b). 2021, 2022. Bericht Islamis-mus im Netz. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/lageberichte/bericht_2021_2022_islamismus_im_netz.pdf

jugendschutz.net (2023a). Sexuell belästigende Kommu-nikation in Social Media. Formen und Einfallstore bei TikTok und Instagram. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_sexuell_belaestigende_kommunikation_in_so-cial_media.pdf

jugendschutz.net (2023b). Queerfeindlichkeit online. Hass, Hetze und Gewalt gegen LGBTIQ* im Netz. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_queerfeind-lichkeit_online.pdf

jugendschutz.net (2023c). Magergruppen in WhatsApp und Co. Wie Chatgruppen essgestörtes Verhalten verherrlichen und fördern. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_re-ports/report_magergruppen_in_whatsapp_und_co.pdf

jugendschutz.net (2024a). Gore im Wandel. Wie sich Gewaltinhalte im Netz durch Social Media und Gamifi-cation verändert haben. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_gore_im_wandel.pdf

jugendschutz.net (2024b). Der Israel-Hamas-Konflikt online. Antisemitismus, Israel-Hass und drastische Opferbilder. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_der_is-rael_hamas_konflikt_online.pdf

jugendschutz.net (2024c). Lootboxen. Analyse der viel diskutierten Beutekisten unter Jugendschutzgesichts-punkten. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_loot-boxen.pdf

jugendschutz.net (2024d). Islamistisches Influencing. Demokratie- und Menschenfeindlichkeit unter dem Deckmantel des Islam. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_islamistisches_influencing.pdf

jugendschutz.net (2025a). Virtuelle Influencer:innen. Makellose Schönheit und kommerzielle Interessen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_virtuelle_in-fluencer.pdf

jugendschutz.net (2025b). Der Fall „White Tiger. Organi-sierte Manipulation Minderjähriger zu sexualisierten Selbstdarstellungen, Selbstverletzung und Suizid. <https://www.jugendschutz.net/themen/sexualisierte-gewalt/artikel/der-fall-white-tiger>

jugendschutz.net (2025c). Social Commerce. Wie Diensteanbieter, Unternehmen und Content-Crea-tor:innen das Konsumverhalten von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_re-ports/report_social_commerce.pdf

jugendschutz.net (2025d). Antifeminismus online. Misogyne, toxische Männlichkeit und Feindbild „Feminismus“. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_anti-feminismus_online.pdf

jugendschutz.net (2025e). #Skinnytok - Drastischer Gewichtsverlust als Lifestyle. <https://www.jugendschutz.net/themen/selbstgefaehrderung/artikel/skinnytok>

- jugendschutz.net (2025f). Kindheit online. Zwischen Teilhabe, Zurschaustellung und Preisgabe privater Informationen auf Social Media. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_kindheit_online.pdf
- Kammerl, R., Kramer, M., Potzel, K., Wartberg, L. (2023). Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games. Gutachten für die Kommission für Jugendmedienschutz. <https://www.kjm-online.de/publikationen/studien-und-gutachten/foerderung-von-exzessivem-nutzungsverhalten-bei-games/>
- Kammerl, R., & Leppin, C. (2025). Theoretische Perspektiven auf kommunikative Figurationen. In Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung—Zur Erweiterung und Veränderung des Beziehungsnetzwerks (1. Aufl., Bd. 9, S. 23–42). Nomos Verlag.
- Karim, S., Choukas-Bradley, S., Radovic, A., Roberts, S. R., Maheux, A. J., Escobar-Viera, C. G. (2022). Support over Social Media among Socially Isolated Sexual and Gender Minority Youth in Rural U.S. during the COVID-19 Pandemic: Opportunities for Intervention Research. In: International Journal of Environmental Research and Public Health, 19, 15611. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315611>
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. International journal of adolescence and youth, 25(1), 79–93.
- Kelly, D. (2025). Youth Perspectives on Privacy Dark Patterns. Western University, Canada. <https://uwo.scholaris.ca/items/82856352-ad2f-41fd-8475-cca317c6dbd0>
- Kelly, Y., Zilanawala, A., Booker, C., & Sacker, A. (2018). Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study. EClinicalMedicine, 6, 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2018.12.005>
- Kennedy, R. S., Font, S. A., Haag, A.-C., & Noll, J. G. (2022). Childhood Sexual Abuse and Exposure to Peer Bullying Victimization. Journal of Interpersonal Violence, 37(19–20), NP18589–NP18613. <https://doi.org/10.1177/08862605211037420>
- Kinderkommission des Deutschen Bundestages (2025). Stellungnahme zum Kinderschutz im Internet. Deutscher Bundestag
- Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2020). Childhood Emotional Maltreatment and Problematic Social Media Use Among Adolescents: The Mediating Role of Body Image Dissatisfaction. International Journal of Mental Health and Addiction, 18(6), 1536–1547. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-0054-6>
- Kirk, H.R., Gabriel, I., Summerfield, C., Vidgen, B., Hale, S. A. (2025). Why human-AI relationships need socioaffective alignment. <https://arxiv.org/pdf/2502.02528>
- Kobilke, L., Markiewitz, A. (2024). Understanding youth participation in social media challenges: A scoping review of definitions, typologies, and theoretical perspectives. In: Computers in Human Behavior, Volume 157, August 2024, 108265. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108265>
- Köhler, C., Ziegele, M., Weber, M. (2019). Wie gefährlich ist der Hass im Netz? Wirkungen von Hasskommentaren gegen Geflüchtete auf das prosoziale Verhalten von Rezipierenden. In: Engelmann I., Legrand M., Marzinkowski, H. (Hrsg.). Politische Partizipation im Medienwandel (S. 299–319). <https://doi.org/10.17174/dcr.v6.12>
- Köhler-Dauner, F., Peter, L., Sitarski, E., Chauviré-Geib, K., Haag, A. C., & Fegert, J. M. (2025). Digital child protection in social networks: age verification and age-tiered regulation in Europe. Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 19(1), 143.
- Köhler-Dauner, F., Peter, L., Sitarski, E., Fegert, J.M. (in preparation): Screen Use in Early Childhood (0–3 Years): Evidence, Risks, and Realistic Recommendations for Families and Policy. Zeitschrift für Kindschaftsrecht und Jugendhilfe.
- Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) (2024): Kinder- und Jugendmedienschutz und Künstliche Intelligenz – Herausforderung für den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)? Stand und Reformüberlegungen unter besonderer Beachtung generativer KI und unter Berücksichtigung des geplanten Gesetzes über künstliche Intelligenz der EU. Gutachten erstellt von Dr. Jörg Ukrow. https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Service/Publikationen/Studien_Gutachten/KI_Gutachten_2024.pdf

- Kopecký, K., Voráč, D. (2025). The phenomenon of deep nudes – a new threat to children and adults. In: AI & Society (2025). Journal of Knowledge, Culture and Communication. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02425-4>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. doi:10.1037/a0035618
- Kümpel, A. S., Rieger, D. (2019). Wandel der Sprach- und Debattenkultur in sozialen Online-Medien: Ein Literaturüberblick zu Ursachen und Wirkungen von inziviler Kommunikation.
- Kurian, N. (2024). 'No, Alexa, no!': designing child-safe AI and protecting children from the risks of the 'empathy gap' in large language models. In: Learning, Media and Technology. <https://doi.org/10.1080/17439884.2024.2367052>
- Lakomy, M. (2023). Artificial Intelligence as a Terrorism Enabler? Understanding the Potential Impact of Chatbots and Image Generators on Online Terrorist Activities“. In: Studies in Conflict & Terrorism: 1–21. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2023.2259195>
- Lampert, C., Potzel, K. & Kammerl, R. (Hrsg.) (2025): Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Erweiterung und Veränderung des Beziehungsnetzwerks. [Schriftenreihe Medienerziehung | Media Education, Band 9] Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783748963301>
- Landesanstalt für Medien NRW (LFM) (2024a). Erfahrungen von Minderjährigen mit Sexting und Pornografie. Zentrale Ergebnisse der Befragung. <https://www.medienanstalt-nrw.de/erfahrungen-kinder-jugendliche-mit-sexting-pornos>
- Landesanstalt für Medien NRW (LFM) (2024b): Hate Speech Forsa-Studie 2024. Zentrale Untersuchungsergebnisse. https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/forsa_Hassrede/LFMNRW_Hatespeech_forsa_2024.pdf
- Landesanstalt für Medien NRW (LfM) (2025). Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 5. Befragungswelle. https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/Cybergrooming/LFM_Cybergrooming_Studie_Mai_2025.pdf
- Landesanstalt für Medien NRW. (2023a). Forsa-Befragung zur Wahrnehmung von Hassrede. <https://www.medienanstalt-nrw.de/themen/hass/forsa-befragung-zur-wahrnehmung-von-hassrede.html>
- Landesanstalt für Medien NRW. (2023b). Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. <https://www.medienanstalt-nrw.de/themen/cybergrooming/ein-viertel-aller-kinder-und-jugendlichen-wurde-bereits-im-netz-von-erwachsenen-zu-einer-verabredung-aufgefordert-1.html>
- Lapointe, V. A., Dubé, S., Rukhlyadyev, S., Kessai, T., Lafortune, D. (2025). The Present and Future of Adult Entertainment: A Content Analysis of AI-Generated Pornography Websites. *Archives of Sexual Behavior*. <https://doi.org/10.1007/s10508-025-03099-1>
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Li, C., Cheng, G., & Ma, J. (2020). Relationships between screen use, physical activity and health indicators in children and adolescents: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7324
- Linebarger, D. L., & Vaala, S. E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. *Developmental Review*, 30(2), 176–202.
- Liu, M., Kamper-DeMarco, K. E., Zhang, J., Xiao, J., Dong, D., & Xue, P. (2022). Time spent on social media and risk of depression in adolescents: a dose–response meta-analysis. *International journal of environmental research and public health*, 19(9), 5164.

- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>
- Lorenz-Spreen, P., Oswald, L., Lewandowsky, S. (2023): A systematic review of worldwide causal and correlational evidence on digital media and democracy. In: *Nat Hum Behav* 7, 74–101. <https://doi.org/10.1038/s41562-022-01460-1>
- Malorni, A., Wilf, S. (2025). Unpacking social media's role in sociopolitical development amidst the dual pandemics: Perspectives of marginalized adolescent organizers. In: *Journal of Research in Adolescence*, Volume 35, Issue 3, September 2025. <https://doi.org/10.1111/jora.70048>
- Mantello, P., Tung Manh Ho, Podoletz, L. (2023). Automating Extremism: Mapping the Affective Roles of Artificial Agents in Online Radicalization. In: Pashentsev, E. (Hrsg.): *The Palgrave Handbook of Malicious Use of AI and Psychological Security*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22552-9_4
- Marino, C., Gini, G., Vieno, A., & Spada, M. M. (2018). The associations between problematic Facebook use, psychological distress and well-being among adolescents and young adults: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 226, 274–281. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.10.007>
- Marzano, D. (2025). Generative Artificial Intelligence (GAI) in Teaching and Learning Processes at the K-12 Level: A Systematic Review. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-025-09853-7>
- Materna, G./Brüggen, N. (2024). Die Informationsräume und das Informationshandeln junger Menschen und ihr Umgang mit Desinformation. Eine medienpädagogische Untersuchung mediatisierter Sozialräume. Herausgegeben vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung Praxis, München (Arbeitspapiere aus der Forschung, #5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.12635275>
- Maxwell, S. E., & Cole, D. A. (2007). Bias in cross-sectional analyses of longitudinal mediation. *Psychological Methods*, 12(1), 23–44. <https://doi.org/10.1037/1082-989X.12.1.23>
- McAlister, K. L., Beatty, C. C., Smith-Caswell, J. E., Yourell, J. L., Huberty, J. L. (2024). Social Media Use in Adolescents: Bans, Benefits, and Emotion Regulation Behaviors. In: *JMIR Mental Health* 2024;11:e64626, <https://doi.org/10.2196/64626>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2022). KIM-Studie 2022: Kindheit, Internet, Medien. <https://mpfs.de/studie/kim-studie-2022/>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2024). KIM-Studie 2024. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. <https://mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2025). JIM-Studie 2025. Jugend, Informationen, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf
- Meier, A., & Reinecke, L. (2021). Computer-Mediated Communication, Social Media, and Mental Health: A Conceptual and Empirical Meta-Review. *Communication Research*, 48(8), 1182–1209. <https://doi.org/10.1177/0093650220958224>
- Meßinger-Koppelt, J., & Moll, C. (2025). Eltern im Fokus 2025. Körber-Stiftung.
- Michl-Krauß, R., Facciorusso, D., Rack, S. (2025). „Cybergrooming“ Sexuelle Gewalt im Internet Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit (2. Aufl.). Ludwigshafen: Klicksafe https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/cybergrooming_09.25.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Molas, B., Lopes, H. (2024). “Say it’s only fictional”: How the Far-Right is Jailbreaking AI and What Can Be Done About It. In: *International Centre for Counter Terrorism*. <https://doi.org/10.19165/2024.5816>
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J. D., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H.-J., M. Spada, M., Throuvala, M., & van den Eijnden, R. (2024). Problematic social media use in childhood and adolescence. *Addictive Behaviors*, 153, 107980. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>

- Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., & Zweig, K. (2019). Addictive features of social media/messenger platforms and freemium games against the background of psychological and economic theories. *International journal of environmental research and public health*, 16(14), 2612.
- Muppalla, Sudheer Kumar; Vuppalapati, Sravya; Reddy Pulliahgaru, Apeksha; Sreenivasulu, Himabindu (2023): Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. In: *Cureus* 15 (6), e40608. DOI: 10.7759/cureus.40608.
- Murphy, K., Mazerolle, L., & Bennett, S. (2014). Promoting trust in police: Findings from a randomized experimental field trial of procedural justice policing. *Policing and Society*, 24(4), 405–424. <https://doi.org/10.1080/10439463.2013.862246>
- Nagata J. M., Otmar CD, Shim J, et al. Social Media Use and Depressive Symptoms During Early Adolescence. *JAMA Netw Open*. 2025;8(5):e2511704. doi:10.1001/jamanetworkopen.2025.11704
- Nagata, J. M., Al-Shoaibi, A. A. A., Leong, A. W., Zamora, G., Testa, A., Ganson, K. T., & Baker, F. C. (2024). Screen time and mental health: A prospective analysis of the Adolescent Brain Cognitive Development (ABCD) Study. *BMC Public Health*, 24(1), 2686. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20102-x>
- Nagata, J. M., Huang, O., Hur, J. O., Li, E. J., Helmer, C. K., Weinstein, E., Moreno, M. A. (2025). Health Benefits of Social Media Use in Adolescents and Young Adults. In: *Current Pediatrics Reports*, Volume 13, article number 22, 2025. <https://doi.org/10.1007/s40124-025-00357-7>
- Negreiro, M. (2025). Children and deepfakes (Briefing. European Parliamentary Research Service). [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2025/775855/EPRS_BRI\(2025\)775855_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2025/775855/EPRS_BRI(2025)775855_EN.pdf)
- Noll, J. G., Haag, A.-C., Shenk, C. E., Wright, M. F., Barnes, J. E., Kohram, M., Malgaroli, M., Foley, D. J., Kouril, M., & Bonanno, G. A. (2021). An observational study of Internet behaviours for adolescent females following sexual abuse. *Nature Human Behaviour*, 6(1), 74–87. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01187-5>
- Noll, J. G., Shenk, C. E., Barnes, J. E., & Haralson, K. J. (2013). Association of Maltreatment with High-Risk Internet Behaviors and Offline Encounters. *Pediatrics*, 131(2), e510–e517. <https://doi.org/10.1542/peds.2012-1281>
- Oberlinner, A., Bamberger, A., Winter, C., Eggert, S. (2023). *Medienhandeln in pädagogisch begleiteten Familien*. München: kopaed.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- OECD (2021). Children in the digital environment: Revised typology of risks. OECD Digital Economy Papers, No. 302. <https://doi.org/10.1787/9b8f222een>
- Office of the Surgeon General (2023). Social Media and Youth Mental Health: The U.S. Surgeon General's Advisory. <https://www.hhs.gov/sites/default/files/sg-youth-mental-health-social-media-advisory.pdf>
- Öhman, C. (2025). Who Are the Targets of Deepfakes? Evidence from Flagged Videos on TikTok and YouTube. In: *Journal of Digital Social Research*, 7(2), 18–33. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v7i255529>
- Orben, A. (2020). Teenagers, screens and social media: A narrative review of reviews and key studies. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 55(4), 407–414. <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01825-4>
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>
- Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., & Blakemore, S.-J. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407–423. <https://doi.org/10.1038/s44159-024-00307-y>
- Orben, A., Przybylski, A. K., Blakemore, S. J., & Kievit, R. A. (2022). Windows of developmental sensitivity to social media. *Nature communications*, 13(1), 1649.

- Orben, A., Przybylski, A. K., Blakemore, S.-J., & Kievit, R. A. (2022). Windows of developmental sensitivity to social media. *Nature Communications*, 13(1), 1649. <https://doi.org/10.1038/s41467-022-29296-3>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). ICILS 2023: Computer and information literacy and computational thinking. OECD Publishing.
- ParentsTogether Action, Heat Initiative (2025). „Darling, please come back soon”: Sexual exploitation, manipulation, and violence on Character AI kids’ accounts. https://static1.squarespace.com/static/6578d6032532c06f62ef47ce/t/68e3fd05015ca91a4dbfad75/1759771909375/HEAT_REPORT_CharacterAI_DO_28_09_25.pdf
- Parry DA, Davidson BI, Sewall CJR, Fisher JT, Mieczkowski H, Quintana DS. A systematic review and meta-analysis of discrepancies between logged and self-reported digital media use. *Nat Hum Behav*. 2021 Nov;5(11):1535-1547. doi: 10.1038/s41562-021-01117-5. Epub 2021 May 17. PMID: 34002052.
- Parry, D. A., Fisher, J. T., Mieczkowski, H., Sewall, C. J. R., & Davidson, B. I. (2022). Social media and well-being: A methodological perspective. *Current Opinion in Psychology*, 45, Article 101285.
- Paschel, F., Schultz, M., Salisch, M. v., Pfetsch, J. (2025). Cybermobbing, Hatespeech, Sexting und Cybergrooming. Online-Interaktionsrisiken von Kindern und Jugendlichen aus psychologischer Sicht. https://www.pedocs.de/volltexte/2025/33080/pdf/Paschel_et_al_2025_Cybermobbing_Hatespeech_Sexting_Cybergrooming.pdf
- Pazdur, M., Tutus, D., & Haag, A.-C. (2025). Risk Factors for Problematic Social Media Use in Youth: A Systematic Review of Longitudinal Studies. *Adolescent Research Review*, 10(2), 237–253. <https://doi.org/10.1007/s40894-025-00264-4>
- Pei, W., Wang, F., Chua Y.T. (2025). AI can be cyberbullying perpetrators: Investigating individuals’ perceptions and attitudes towards AI-generated cyberbullying. In: *Technology in Society*, Volume 84. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2025.103089>
- Pendergrass, W. (2023). Artificial intelligence and its potential harm through the use of generative adversarial network image filters on TikTok. *Issues in Information Systems*. https://doi.org/10.48009/1_iis_2023_110
- Peters, C. S., McGinnis, A. J., Im, S., Hennessey, H. L. (2025). Satire Versus Illicit: Policy Issues Regarding the Creation of Deepfakes Using AI Technolog. In: *Behavioral Sciences & the Law* 43(4): 462–71. <https://doi.org/10.1002/bsl.2726>
- Piszka, Mateusz; Kwapien, Eliza; Brasse, Patryk; Staszkiwicz, Karolina; Zerdka, Julia; Staszkiwicz, Kacper K. et al. (2025): The Impact of Screen Time on the Health of the Pediatric Population: Short- and Long-Term Consequences for Lifestyle, Ophthalmology, and Mental Health. In: *Cureus* 17 (11), e96944. DOI: 10.7759/cureus.96944.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the goldilocks hypothesis: quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological science*, 28(2), 204–215.
- Puczyńska, J., Podhajski, M., Wojtasik, K., Michalak, T.P. (2024). Large Language Models in jihadist terrorism and crimes. IN: *Terroryzm* 5 (5): 351–79. <https://doi.org/10.4467/27204383TER.24.012.19400>
- Quadara, A., El-Murr, A., Latham, J. (2017). The effects of pornography on children and young people. An evidence scan: research report 2017. https://aifs.gov.au/sites/default/files/publication-documents/rr_the_effects_of_pornography_on_children_and_young_people_1_0.pdf
- Quandt, T., Vogelgesang, J. (2018). Jugend, Internet und Pornografie. Eine repräsentative Befragungsstudie zu individuellen und sozialen Kontexten der Nutzung sexuell expliziter Inhalte im Jugendalter. In: Rössler, P., Rossmann, C. (Hrsg.). *Kumulierte Evidenzen. Replikationsstudien in der empirischen Kommunikationsforschung*, 91–118. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-18859-7_5
- Radesky, J. (2022). Prevalence and Characteristics of Manipulative Design in Mobile Applications Used by Children. *Prevalence and Characteristics of Manipulative Design in Mobile Applications Used by Children*. https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2793493?utm_campaign=articlePDF&utm_medium=articlePDFlink&utm_source=articlePDF&utm_content=jamanetworkopen

- Radesky, J. S., Silverstein, M., Zuckerman, B., & Christakis, D. A. (2014). Infant self-regulation and early childhood media exposure. *Pediatrics*, 133(5), 1172–1178.
- Ramirez, E. R., et al. (2021). Parental mobile media use and parent–child interactions: A systematic review. *Infant Behavior and Development*, 64, 101579.
- Rega, Valeria; Gioia, Francesca; Boursier, Valentina (2023): Problematic Media Use among Children up to the Age of 10: A Systematic Literature Review. In: *International journal of environmental research and public health* 20 (10). DOI: 10.3390/ijerph20105854.
- Renaud, K., Sengul, C., Coopamootoo, K., Clift, B., Taylor, J., Springett, M., Morrison, B. (2024). “We’re Not That Gullible!” Revealing Dark Pattern Mental Models of 11-12-Year-Old Scottish Children. <https://doi.org/10.1145/3660342>
- Reneses, M., Riberas-Gutiérrez, M., Bueno-Guerra, N. (2024): „He Flattered Me”. A Comprehensive Look into Online Grooming Risk Factors: Merging Voices of Victims, Offenders and Experts Through In-Depth Interviews. In: *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* (18/4). <https://cyberpsychology.eu/article/view/36761/33187>
- Riederer, B. (2024). Webcam-Prostitution unter der Prämisse von modernem Kinderhandel. In *Sexueller Kindesmissbrauch und Missbrauchsabbildungen in digitalen Medien* (S. 151–157). Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.
- Rieger, D., Greipl, S., Schmid, U. K., Hohner, J., Schulze, H. (2024). Hassrede als Merkmal von (Online-)Radikalisierung. In: Rothmund, T., Walther, E. (Hrsg.), *Psychologie der Rechtsradikalisierung - Theorien, Perspektiven, Prävention* (S. 125–134).
- Rüdiger, T.-G. (2024). Digitale Polizeipräsenz – Die kriminalpräventive Funktion digitaler Polizeipräsenz zwischen virtuellen Polizeistreifen und Kinder-Online-Wachen. *SIK Journal – Zeitschrift für Polizeiwissenschaft und polizeiliche Praxis*, 4/2023, 40–61.
- Rüdiger, T.-G. (2025). Digitale Bildung als Eckpfeiler einer digitalen Kriminalprävention, In *Erziehung und Unterricht - Österreichische Pädagogische Zeitschrift* 175 (5 - 6 2025), S. 408–419.
- Rüdiger, T.-G., Biedermann, J., & Ehlert, C. (2023). Phänomenologie und Präventionsansätze bei digitalen Sexualdelikten durch minderjährige Tatverdächtige. In R. Steffes-enn, N. Saimeh & P. Briken (Hrsg.), *Missbrauchsabbildungen und sexueller Kindesmissbrauch in digitalen Medien* (S. 225–235). Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.
- Rumpf, H.-J. (2017). Suchtfördernde Faktoren vom Computer- und Internetspielen. Expertise im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit.
- Saad, M. (2025). Can AI Really Protect Kids and Youth from Cyberbullying? https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5253549
- Sala, A., Porcaro, L., & Gómez, E. (2024). Social media use and adolescents’ mental health and well-being: an umbrella review. *Computers in Human Behavior Reports*, 14, 100404.
- Salehi, N., Marshall, G. R., Maziarfar, M. H., Zubrinich, A., Madani, N., Nickbakht, M., Moustafa, A. A. (2025). A Double-Edged Sword Perspective on Young Australians’ Use of Social Media: A Structured Narrative Review. In: *Health Promotion Journal of Australia*, Volume 36, Issue 4, October 2025. <https://doi.org/10.1002/hpja.70093>
- Saud, M., Ibrahim, A., Ashfaq, A. (2025). Youth revelation of social media on multiculturalism and cultural integration in Indonesia. In: *Social Sciences & Humanities Open*, Volume 11, 2025. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101626>
- Schittenhelm, C., Kops, M., Moosburner, M., Fischer, S. M., Wachs, S. (2024). Cybergrooming Victimization Among Young People: A Systematic Review of Prevalence Rates, Risk Factors, and Outcomes. https://www.researchgate.net/publication/383340551_Cybergrooming_Victimization_Among_Young_People_A_Systematic_Review_of_Prevalence_Rates_Risk_Factors_and_Outcomes
- Schwarz, Silke; Krafft, Hanno; Maurer, Tobias; Lange, Silke; Schemmer, Juliane; Fischbach, Thomas et al. (2025): Screen Time, Nature, and Development: Baseline of the Randomized Controlled Study „Screen-free till 3“. In: *Developmental science* 28 (1), e13578. DOI: 10.1111/desc.13578.

- Schweizerisches Gesundheitsobservatorium (Hrsg.) (Obsan) (2020): Gesundheit in der Schweiz - Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene. Nationaler Gesundheitsbericht 2020. https://www.obsan.admin.ch/sites/default/files/2021-08/gesundheitsbericht_2020_1.pdf
- Selkie E., Adkins V., Masters E., Bajpai A., Shumer D. (2020). Transgender Adolescents' Uses of Social Media for Social Support. In: Adolescent Health, Volume 66, Issue 3, p275-280, March 2020. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2019.08.011>
- Shankleman, M., Hammond, L., & Jones, F. W. (2021). Adolescent social media use and well-being: A systematic review and thematic meta-synthesis. *Adolescent Research Review*, 6(4), 471-492.
- Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P. J., Hellemans, K. G., & Guimond, S. (2022). Problematic Social Media Use in Adolescents and Young Adults: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(4), e33450. <https://doi.org/10.2196/33450>
- Sharma, M., Tong, M., Korbak, T., Duvenaud, D. et. al. (2025). Towards understanding sycophancy in language models. <https://arxiv.org/pdf/2310.13548>
- Simon, J., Spiecker gen. Döhmann, I., Luxburg, U. v. (2024). Generative KI. Jenseits von Euphorie und einfachen Lösungen (Diskussion Nr. 34). Halle (Saale): Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina. https://doi.org/10.26164/leopoldina_03_01226
- Sitarski, E., Moritz, B., Hiller, T., Fegert, J.M. (2025). 25 Jahre gewaltfreie Erziehung im BGB. www.unicef.de/informieren/materialien/gewaltfreie-erziehung/385250
- Slattery, P., Saeri, A. K., Grundy, E. A. C., Graham, J., Noetel, M., Uuk, R., Dao, J., Pour, S., Casper, S., & Thompson, N. (2025). The AI Risk Repository: A Comprehensive Meta-Review, Database, and Taxonomy of Risks From Artificial Intelligence (No. arXiv:2408.12622). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.12622>
- Slobodin, O., et al. (2023). Infant screen media and child development: A prospective community study. *Infancy*, 29(2), 398-421.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroini, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries.
- Smahel, D., Šaradin Lebedíková, M., Lacko, D., Kvardová, N., Mýlek, V., Tkaczyk, M., Svestkova, A., Gulec, H., Hrdina, M., Machackova, H., Dedkova, L. (2025). Tech & Teens: Insights from 15 Studies on the Impact of Digital Technology on Well-Being. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.g4asyqkcrum7>
- Smith, D., Leonis, T., & Anandavalli, S. (2021). Belonging and loneliness in cyberspace: Impacts of social media on adolescents' well-being. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 12-23.
- Sousa, C., Oliveira, C. (2023). The Dark Side of Fun: Understanding Dark Patterns and Literacy Needs in Early Childhood Mobile Gaming. https://www.researchgate.net/publication/374502995_The_Dark_Side_of_Fun_Understanding_Dark_Patterns_and_Literacy_Needs_in_Early_Childhood_Mobile_Gaming
- Stapf, I., Schelenz, L., Dreyer, S., Pfetsch, J., Lampert, C., Andresen, S., Paschel, F., Thiel, K., Wysocki, N., Pfisterer, S., & Heesen, J. (2024). Der SIKID-Kompass: Sicherheit von Kindern in der digitalen Welt im Akteursnetzwerk ermöglichen (Version 1). Zenodo. DOI 10.5281/zenodo.14179985
- Staksrud, E., Mascheroni, G., Milosevic, T., Ni Bhroin, N., Ólafsson, K., Şengul-İnal, G., & Stoilova, M. (2026). European children's use and understanding of Generative AI. EU Kids Online V.
- Steel, C. M. S., Newman, E., O'Rourke, S., & Quayle, E. (2023). Lawless space theory for online child sexual exploitation material offending. *Aggression and Violent Behavior*, 68, 101809. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.101809>
- Steinberg, L. (2008). A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Developmental Review*, 28(1), 78-106. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2007.08.002>
- Sticca, F., Brauchli, V., Lannen P. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2 – 2024. 10.3389/fdpys.2024.1439040
- Stiglic, N., & Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews. *BMJ open*, 9(1), e023191.

- Suojellaan Lapsia (2024). Tech Platforms Used by Online Child Sexual Abuse Offenders. Research Report with Actionable Recommendations for the Tech Industry. https://bd9606b6-40f8-4128-b03a-9282bdcfff0f.usrfiles.com/ugd/bd9606_0d8ae7365a8f4bfc977d8e7aeb2a1e1a.pdf
- Sweet, K. S., LeBlanc, J. K., Stough, L. M., Sweany, N. W. (2020). Community building and knowledge sharing by individuals with disabilities using social media. In: Journal of Computer Assisted Learning, Volume 36, Issue 1, 2020, p 1-11. <https://doi.org/10.1111/jcal.12377>
- Swire-Thompson, B., & Lazer, D. (2020). Public Health and Online Misinformation: Challenges and Recommendations. Annual Review of Public Health, 41(Volume 41, 2020), 433–451. <https://doi.org/10.1146/annurev-publhealth-040119-094127>
- Taehtinen, Richard E.; Sigfusdottir, Inga Dora; Helgason, Asgeir R.; Kristjansson, Alfgeir L. (2014): Electronic screen use and selected somatic symptoms in 10-12 year old children. In: Preventive medicine 67, S. 128–133. DOI: 10.1016/j.ypmed.2014.07.017.
- Tang, H., Li, Y., Dong, W., Guo, X., Wu, S., Chen, C., & Lu, G. (2024). The relationship between childhood trauma and internet addiction in adolescents: A meta-analysis. Journal of Behavioral Addictions, 13(1), 36–50. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00001>
- Theocharis, Y., Kosmidis, S., Zilinsky, J., Quint, F., Pradel, F. (2025). Content Warning: Public Attitudes on Content Moderation and Freedom of Expression. Content Moderation Lab at TUM Think Tank. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/F56BH>
- Thériault-Couture, F., Blangis, F., Dooley, N., Fisher, H.L., Matthews, T., Odgers, C.L., Arseneault, L. (2025). Cyber-victimisation and mental health conditions in young people: findings from a nationally representative longitudinal cohort. The Lancet Child & Adolescent Health. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(25\)00311-6](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(25)00311-6)
- Thorn & ATIH (2024). Safety by Design for Generative AI: Preventing Child Sexual Abuse. <https://info.thorn.org/hubfs/thorn-safety-by-design-for-generative-AI.pdf>
- Thorn (2024). Online-Sicherheit aus Sicht deutscher Jugendlicher. https://info.thorn.org/hubfs/2024_Youth-PerspectivesonOnlineSafetyinGermany_DE.pdf
- Thorn (2025). Deepfake Nudes & Young People: Navigating a new frontier in technology-facilitated nonconsensual sexual abuse and exploitation. https://info.thorn.org/hubfs/Research/Thorn_DeepfakeNudes&YoungPeople_Mar2025.pdf
- Tomczyk, S., Brüser, J., Feltz, O., Jais, D., Wiesemüller, M. (2024): Gutachten zum Phänomen des digitalen Hasses und der digitalen Hetze: Bedingungen, Erscheinungsformen und Ansätze der Prävention und Intervention. https://epub.ub.uni-greifswald.de/frontdoor/deliver/index/docId/10942/file/Gutachten_DHH_UG.pdf
- Vaingankar J. A., van Dam R. M., Samari E., Chang S., Seow E., Chua Y. C., Luo N., Verma S., Subramaniam M. (2022). Social Media-Driven Routes to Positive Mental Health Among Youth: Qualitative Enquiry and Concept Mapping Study. In: JMIR Pediatrics and Parenting, Mar.2022, Vol. 5, No 1 (2022). <https://doi.org/10.2196/32758>
- Valkenburg, P. M., Meier, A., & Beyens, I. (2022). Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence. Current Opinion in Psychology, 44, 58–68. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>
- Vodafone Stiftung (2025). KI an europäischen Schulen. Deutscher Bericht zur Befragung von 12- bis 17-jährigen Schüler:innen in sieben Ländern. https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/01/KI_an_europaeischen_Schulen_Deutscher_Laenderbericht_IPSOS.pdf
- Wachs, S.; Bock, S. (2023). Cybergrooming: Wenn Jugendliche online sexuelle Grenzverletzungen und Gewalt erfahren. In: Biesel et al. (Hrsg.): Digitale Kindeswohlgefährdung. Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit. S. 110-130.
- Wall, C. (2025). The Ghost in the Machine: Counterterrorism in the Age of Artificial Intelligence. In: Studies in Conflict & Terrorism, 1–27. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2025.2475850>

- Walther, J., Li, Z., Zhang, Y. (2025). Assessing the Hatefulness of Social Media Posts: A Continuous Measure of Hate Using Generative Ai. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5215167>
- Wang, J., & Fan, W. (2025). The effect of ChatGPT on students' learning performance, learning perception, and higher-order thinking: Insights from a meta-analysis. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 621. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04787-y>
- Wang, S., Geng, F., Gu, M. et al. Network analysis of childhood maltreatment and internet addiction in adolescents with major depressive disorder. *BMC Psychiatry* 24, 768 (2024). <https://doi.org/10.1186/s12888-024-06224-x>
- Weidinger, L., Uesato, J., Rauh, M., Griffin, C., Huang, P.-S., Mellor, J., Glaese, A., Cheng, M., Balle, B., Kasirzadeh, A., Biles, C., Brown, S., Kenton, Z., Hawkins, W., Stepleton, T., Birhane, A., Hendricks, L. A., Rimell, L., Isaac, W., ... Gabriel, I. (2022). Taxonomy of Risks posed by Language Models. *Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 214–229. <https://doi.org/10.1145/3531146.3533088>
- WeProtect Global Alliance (WeProtect) (2023). Global Threat Assessment 2023. Assessing the scale and scope of sexual exploitation and abuse online, to transform and response. <https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Global-Threat-Assessment-2023-English.pdf>
- Wiedemann, H., Thomasius, R., Paschke, K. (2025). Problematische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland: Ergebnisbericht 2024/2025. Ausgewählte Ergebnisse der siebten Erhebungswelle im September/Oktober 2024. DAK-Gesundheit. www.dak.de/mediensucht
- Wolbers, H., Cubitt, T., Cahill, M. J. (2025). Artificial intelligence and child sexual abuse: A rapid evidence assessment. In: *Trends & issues in crime and criminal justice* (711). https://www.researchgate.net/publication/388275053_Artificial_intelligence_and_child_sexual_abuse_A_rapid_evidence_assessment
- Yang, C., Holden, S. M. and Ariati, J. (2021). "Social media and psychological well-being among youth: The Multidimensional Model of Social Media Use," *Clinical Child and Family Psychological Review* 24 (3), 631–650.
- Yu, Y., Liu, Y., Zhang, J., Huang, Y., & Wang, Y. (2025). Understanding Generative AI Risks for Youth: A Taxonomy Based on Empirical Data (No. arXiv:2502.16383). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2502.16383>
- Yue, Cheng; Wenyao, Guo; Xudong, Ya; Shuang, Shao; Zhuying, Shao; Yizheng, Zhu et al. (2023): Dose-response relationship between daily screen time and the risk of low back pain among children and adolescents: a meta-analysis of 57831 participants. In: *Environmental health and preventive medicine* 28, S. 64. DOI: 10.1265/ehpm.23-00177.
- Zhang, R., Li, H., Meng, H., Zhan, J., Gan, H., & Lee, Y.-C. (2025). The Dark Side of AI Companionship: A Taxonomy of Harmful Algorithmic Behaviors in Human-AI Relationships. *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–17. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713429>
- Zhang, X., Zayed, A., Rehn Hamrin, J., Güneysu, A., Kuoppamäki, S. (2025). Exploring Body Image Awareness with a Large Language Model-Based Conversational Agent: Qualitative Study With Young Adults. In: *Journal of Medical Internet Research*, 27(1), e78829. <https://doi.org/10.2196/78829>

2. Medienkompetenzvermittlung von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachkräften, Präventionsmaßnahmen sowie aktuelle Praxis und Stand der Umsetzung in Bezug auf Kinder- und Jugendmedienschutz, Medienbildung und Erziehung

Yvonne Anders, Sabine Andresen, Reinhard Berner, Susanne Eggert,
Marc Jan Eumann, Olaf Köller

2.1 Überblick

Um Kinder und Jugendliche gut auf ein Leben in einer mediatisierten und digitalisierten Welt vorzubereiten, ist Medienbildung und Medienkompetenzförderung von Anfang an essenziell. Dies beginnt idealerweise bereits bei den Eltern in Vorbereitung auf die Geburt. Ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien ist ein zentraler Schutzfaktor vor den Gefahren, die mit der Nutzung digitaler Geräte verbunden sind. Anders ausgedrückt: „Gerade bei Sicherheitsrisiken im digitalen Umfeld werden neben einem umfassenden Schutz [daher] auch Beteiligung und vor allem Befähigungsmaßnahmen wesentlich“ (Stapf et al., 2024, Seite 2). Dabei bedeutet ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien immer auch, Angebote in der analogen Welt mitzudenken, um eine einseitige Fokussierung zu vermeiden. Es geht demnach darum, möglichst ein Gleichgewicht zwischen digitalen und analogen Aktivitäten entsprechend den jeweiligen Bedürfnissen herzustellen und Kontexte entsprechend zu gestalten. Grundlage für Medienbildung und -kompetenzförderung ist vor diesem Hintergrund die Förderung eigenständigen Denkens, um Angebote und Aktivitäten der analogen und der digitalen Welt einordnen und abwägen zu können.

Kinder werden heute oft als „Digital Natives“ bezeichnet, was impliziert, dass digitale Medien nicht nur von Geburt an zur Lebenswelt der Kinder gehören, sondern auch, dass sie den Umgang mit ihnen sozusagen nebenbei lernen. Das ist jedoch eine falsche Vorstellung. Seit der Markteinführung des iPhones 2007, ausgestattet mit einem berührungssensitiven Bildschirm, können Kinder digitale Geräte aufgrund ihrer motorischen Entwicklung sehr früh bedienen, „etwas“ auf dem Bildschirm auslösen und dadurch Selbstwirksamkeitserfahrungen sammeln (Eggert, 2025). Dies ist ein zentraler Grund für die Anziehungskraft, die digitale Geräte schon auf sehr junge Kinder ausüben. Eine zielgerichtete und verantwortungsbewusste Nutzung müssen sie jedoch erst erlernen und benötigen dabei ebenso wie für andere Lernprozesse Unterstützung. Diese hat ihren ersten Ort in der Familie, dort erfolgt – ob gezielt oder ungerichtet – die erste Medienerziehung, die in den ersten Lebensjahren zentral für die kindliche Medienaneignung ist. Dementsprechend kann die Unterstützung der (werdenden) Eltern als zentrale Voraussetzung einer guten Medienerziehung gesehen werden.

Sobald Kinder einen Teil ihres Alltags nicht mehr nur im häuslichen Umfeld verbringen, sondern die außerfamilialen Angebote frühkindlicher Bildung und Betreuung in Anspruch nehmen, muss Medienkompetenzförderung auch hier stattfinden, in Form begleitender Medienerziehung, insbesondere in früher Medienbildung in den Einrichtungen der frühen Bildung (zum Beispiel Krippe, Kindergarten; Friedrichs-Liesenkötter, 2023). Medienerziehung und Medienbildung müssen dabei immer alters- und entwicklungsentsprechend sein.

Mit dem Übergang in die Schule tritt diese als wichtige Instanz der Medienkompetenzförderung auf den Plan. Die zentrale Bedeutung der Schule liegt darin, dass sie der einzige Ort ist, an dem alle Kinder und Jugendlichen im schulpflichtigen Alter unabhängig von sozialer Herkunft erreicht werden können. Aufgrund des umfassenden Bildungsauftrags der Schule kann diese im Bereich der digitalen Bildung und Medienkompetenzförderung grundlegende präventive Maßnahmen umsetzen und Kompetenzen unterstützen. Eine vertiefte Auseinandersetzung mit den zahlreichen Herausforderungen, mit denen Kinder und Jugendliche in ihrem Medienhandeln konfrontiert sind, sowie eine Medienkompetenzförderung mit dem Ziel, Teilhabemöglichkeiten junger Menschen zu erhöhen, ist allerdings nicht möglich. Vor diesem Hintergrund wird die digitale schulische Medienbildung und -kompetenzförderung durch Angebote in den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe (KJH) sowie der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA), einem in diesem Kontext zentralen Leistungsbereich der KJH, ergänzt.

Im Folgenden werden der Status quo der Medienkompetenzförderung sowie die damit verbundenen Fragen und Notwendigkeiten in den Bereichen Frühe Kindheit, Schule und außerschulische Medienkompetenzförderung dargestellt. Ein weiterer Fokus liegt auf der Rolle und Bedeutung der Eltern sowie auf deren Unterstützungsbedarfen.

2.2 Digitale Medien und Social Media in der (frühen) Kindheit

Einhergehend mit der fortschreitenden Digitalisierung nehmen unterschiedliche Social-Media-Kanäle einen zunehmend größeren Raum in unserer Gesellschaft ein. Vor dem Eintritt in die Grundschule besitzt ein Großteil der Kinder noch kein eigenes Smartphone (vodafone Stiftung, 2025). Laut der miniKim-Studie 2023 hat der persönliche Zugang von Kleinkindern im Alter von zwei bis fünf Jahren zu smarten Geräten jedoch zugenommen. Mit einer Steigerung um 50 Prozent gegenüber 2020 hat jedes fünfte Kleinkind ein eigenes Tablet zur Verfügung, bei den Vorschulkindern (4-5 Jahre) sind es 28 Prozent. Nach Angaben der Eltern verfügt bereits jedes zehnte Kind im Alter von zwei bis fünf Jahren über ein eigenes Handy oder Smartphone (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024).

Obwohl auch sehr junge Kinder digitale Medien durchaus eigenständig nutzen, können sie in Bezug auf Social Media nicht als eigenständig aktiv Nutzende betrachtet werden. Dennoch spielen sie in den familialen und außerfamilialen Entwicklungs- und Bildungssettings eine große Rolle. Gerade im Leben junger Erwachsener, die potenziell Eltern junger Kinder sind, ist die Nutzung von digitalen Medien und Social-Media-Kanälen von hoher Relevanz – und damit auch für Kinder in den ersten Lebensjahren, da sie ein präsenter Teil der familialen Umgebung sind. Darüber hinaus kommt ihnen immer dann, wenn Eltern oder andere Personen mit einem Erziehungs- und Bildungsauftrag digitale Medien und Social Media zur Information, zum Austausch und zur Beratung in Erziehungs- und Bildungsfragen nutzen, eine miterziehende Funktion zu. Es gilt zu analysieren, unter welchen Bedingungen dies förderlich sein kann. Ab dem Alter von etwa sechs Jahren findet ein fließender Übergang zur eigenständigen Nutzung von Social Media statt (Brailovskaia et al., 2025; Feierabend et al., 2024).

Im Folgenden werden digitale Medien und Social Media zunächst als Teilaspekte der familialen Lernumgebung beschrieben. Darauf aufbauend werden Bildungsaufgaben in der frühen Kindheit beschrieben. In ähnlicher Form greift das aktuelle Jahresgutachten des Aktions-

rats Bildung Social Media in der Frühen Kindheit auf (vbw, 2026). Mit Blick auf die Kindertageseinrichtung als zentrale Bildungseinrichtung in den ersten Lebensjahren soll hier keine breite Darstellung und Diskussion digitaler Medienbildung in Kindertageseinrichtungen stattfinden, sondern eine Fokussierung auf die Aspekte im Kontext der Zusammenarbeit mit Familien.

2.2.1 Digitale Medien und Social Media als Teilaspekte der familialen Lernumwelt

Die Familie stellt das erste und zunächst wichtigste Entwicklungs- und Bildungssetting von Kindern dar, und die familialen Anregungsbedingungen haben einen entscheidenden Einfluss auf die kindliche Entwicklung. Modelle der familialen Anregungsqualität greifen häufig auf ein strukturell-prozessuales Verständnis zurück (Kluczniok et al., 2014), in das digitale Medien und Social Media ebenfalls eingebettet werden.

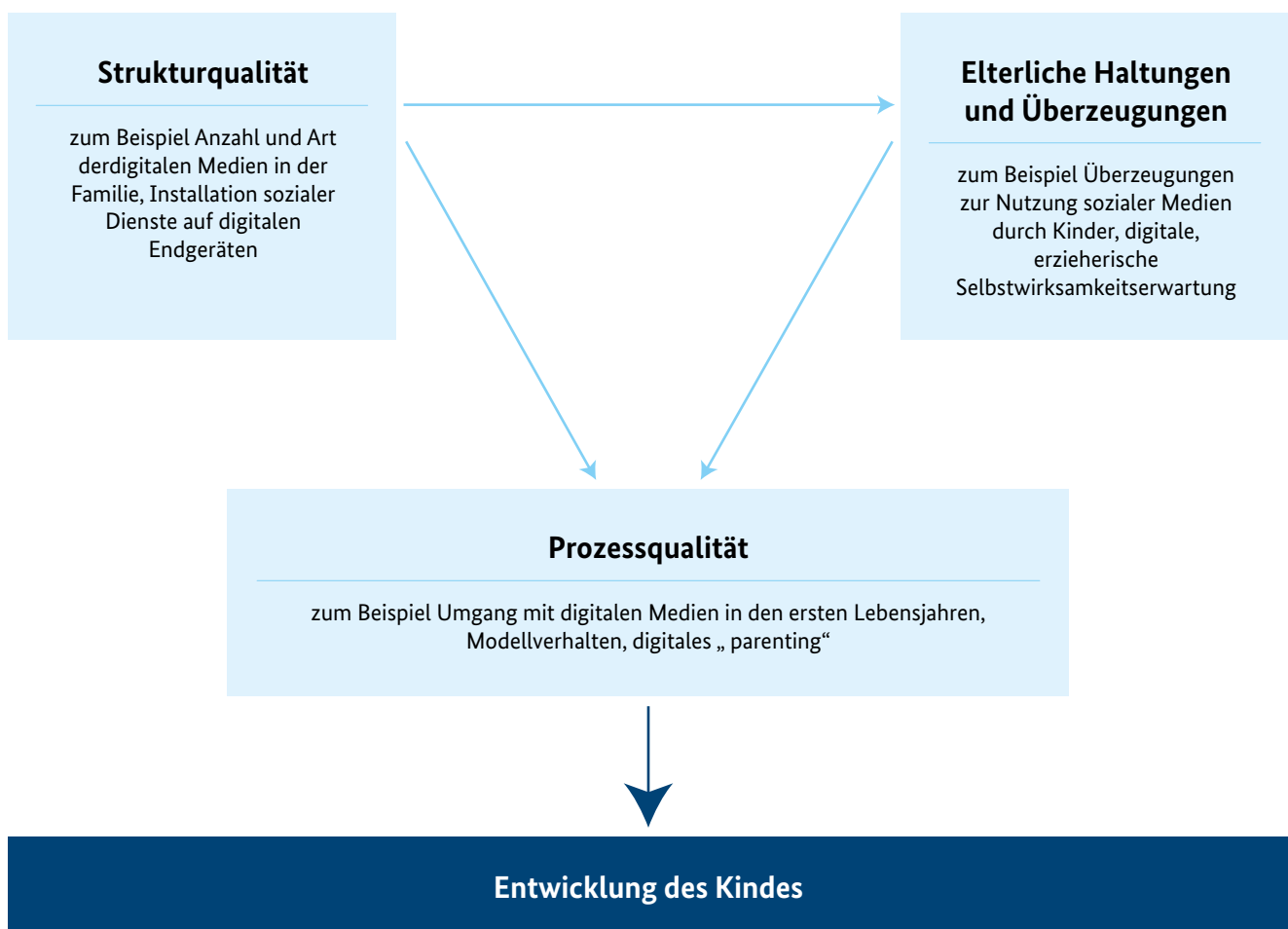
Mit Blick auf die strukturellen Rahmenbedingungen für die Rolle von digitalen Medien und Social Media in der Familie sind die Anzahl und Art der digitalen Medien in der Familie, so wie die Installation sozialer Dienste auf den Endgeräten (Smartphone, Tablet, Laptop et cetera) zu nennen; hinsichtlich der elterlichen Voraussetzungen sind dies deren allgemeine Haltungen und Überzeugungen über Gefahr und Potenzial der Nutzung digitaler und sozialer Medien sowie zur Nutzung sozialer Medien durch Kinder. In besonderem Maße wird in einigen Arbeiten die digitale erzieherische Selbstwirksamkeitsüberzeugung (McDaniel & Radesky, 2018) als Voraussetzung eines bewussten und begrenzenden Erziehungsverhaltens hervorgehoben. Möchte man digitale Medien und Social Media als Teilaspekt der pädagogischen Prozesse beschreiben, so wird digitales „parenting“ als die „elterlichen Anstrengungen und Praktiken verstanden, die die kindlichen Aktivitäten in digitalen Umwelten unterstützen und regulieren“ (Benedetto & Ingrassia, 2020).

Die Bildschirmzeiten von Eltern und ihre Einstellung zu Bildschirmmedien korrelieren mit der Bildschirmzeit ihrer Kinder (Cost et al., 2023). Dementsprechend ist ein wichtiger Aspekt der familialen Lernumwelt, inwieweit auch bei den Erwachsenen selbst ein vernünftiger und beschränkter Umgang mit digitalen und sozialen Medien stattfindet.

Ein weiterer Aspekt ist die Verbreitung von Bild- und Videomaterialien der Kinder in Social Media durch die Eltern und inwieweit Kinderrechte hierbei berücksichtigt werden. Selbst sehr junge Kinder können mittlerweile in größerem Umfang in Kontakt mit Social Media kommen, wenn beispielsweise Dienste mit sozialen

Austauschfunktionen (zum Beispiel youtube) als Entspannungsmedien genutzt werden. Ein weiterer prozessualer Aspekt ist die Nutzung digitaler Medien und Social Media, um mit anderen Familienmitgliedern oder Freunden zu kommunizieren.

Abbildung 1: Digitale und soziale Medien, eingebettet in ein strukturell-prozessuales Verständnis familialer Anregungsqualität



Digitale und soziale Medien im Familienalltag

Nahezu alle Familien verfügen heute über digitale Medien: 98 Prozent haben Internetzugang, in 99 Prozent beziehungsweise 98 Prozent der Haushalte sind Computer beziehungsweise Smartphones vorhanden. Damit sind digitale Medien Teil des Familienalltags (zum Beispiel Röser et al., 2017) und beeinflussen ihn direkt und indirekt (Zerle-Elsässer & Lange, 2021). Sie werden

zudem für den innerfamiliären Austausch genutzt, etwa zum Teilen von Bildern und Videos. Für multilokal lebende Familien dient die Nutzung digitaler Medien auch zur Gestaltung von Familie („Doing Family“) und der gemeinsamen Erziehung der Kinder (Schlör, 2016). Insgesamt ist festzuhalten, dass der Umgang mit digitalen Medien in der Familie für Kinder von Geburt an ein Modellverhalten darstellt und ihre spätere eigene Nutzung maßgeblich prägt.

Bildschirmzeiten von jungen Kindern

Die Nutzung digitaler Medien in den ersten Lebensjahren bildet die Grundlage für eine spätere eigenständige Medien- und Social-Media-Nutzung (Brailovskaia et al., 2025; Feierabend et al., 2024). Digitale Medien werden bereits früh zur Entspannung eingesetzt (zum Beispiel Then et al., 2024; Eggert et al., 2021; Schroeter et al., eingereicht). Die Bildschirmzeiten von Kindern in Deutschland sind in den letzten zehn Jahren kontinuierlich gestiegen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2023).

Die WHO empfiehlt für Kinder zwischen einem und fünf Jahren maximal eine Stunde Bildschirmzeit täglich (Weltgesundheitsorganisation, 2019). Diese Grenze wird häufig überschritten. Die miniKim-Studie 2023 berichtet für Zwei- bis Fünfjährige eine durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit von 67 Minuten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2023). Vergleichbare Befunde liegen aus anderen Ländern vor (Niiranen et al., 2021; Fitzpatrick et al., 2023; Rideout, 2017; Sweetser et al., 2012; Dinlecici et al., 2016).

Eine deutsche Studie mit sozioökonomisch benachteiligten Familien zeigt, dass fast 50 Prozent der Kinder bis zum Ende des ersten Lebensjahres Kontakt zum Fernsehen oder zum Smartphone haben und 40 Prozent der befragten Mütter Medien gezielt zur Ablenkung ihrer Kinder einsetzen (Then, Wolf & Anders, 2024). In etwa der Hälfte der befragten Familien verbringen Kinder täglich oder mehrmals täglich Zeit an einem Bildschirm. Dies steht im Zusammenhang mit Migrationshintergrund und geringem Einkommen von Familien. Mit geringerer Mediennutzung sind die Wahrnehmung von Familienunterstützungsprogrammen und eine höhere erziehungsbezogene Selbstwirksamkeit assoziiert. Während der Covid-19-Pandemie stiegen die Bildschirmzeiten junger Kinder insgesamt deutlich an (zum Beispiel Fitzpatrick et al., 2023; Mesce et al., 2022). Eine Längsschnittstudie mit Eltern von Vorschulkindern zeigte, dass pandemiebedingte Stressoren wie belastende Wohnsituationen oder Quarantäne mit erhöhtem YouTube-Konsum und mehr Videospielzeit einhergingen (Schroeter et al., eingereicht).

Eine übermäßige Nutzung von Bildschirmmedien kann vorhandene Entwicklungsprobleme verstärken, da die Möglichkeiten für entwicklungsförderliche Interaktionen und Aktivitäten, die eine gesunde Entwicklung unterstützen, eingeschränkt werden (Anthony et al., 2005; Denham, 2006). Schroeter et al. (eingereicht) dokumentierten bei Kindern am Übergang von der Kindertageseinrichtung in die Grundschule, dass ein höherer Fernseh- und Streaming-Konsum mit einem geringeren emotionalen Wohlbefinden einherging. Hohe Bildschirmzeiten werden mit negativen Auswirkungen in Verbindung gebracht. So untersuchte eine kürzlich durchgeführte deutsche Studie den Umfang der Bildschirmzeit und berichtete von geringeren Kompetenzen in den Bereichen Kognition, Sprache und sozial-emotionalen Fähigkeiten, wenn Kinder (im Alter von 2-5 Jahren) die empfohlene Bildschirmzeit von einer Stunde pro Tag überschritten (Schwarzer et al., 2022). Ähnliche Resultate werden auch aus Studien aus anderen Ländern berichtet (zum Beispiel Fitzpatrick et al., 2023; Niiranen et al., 2024). Konkrete gesundheitliche Risiken von dysreguliertem Gebrauch von Bildschirmmedien sind in der Leitlinie der Arbeitsgemeinschaft Medizinisch Wissenschaftlicher Fachgesellschaften (AWMF) „Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend“ zusammengefasst (<https://register.awmf.org/de/leitlinien/detail/027-075>).

Gleichwohl existieren auch Arbeiten, die positive Effekte der Bildschirmzeit auf die kindliche Entwicklung berichten. Thakkar et al. (2006) kamen in einer systematischen Überblicksarbeit zu dem Schluss, dass altersgerechte und qualitativ hochwertige Bildungsprogramme am Bildschirm die kognitive Entwicklung positiv beeinflussen können, indem sie das Wissen der Kinder erweitern und ihre Vorstellungskraft steigern. Auch Schroeter et al. (eingereicht) berichten, dass die Nutzung von Videospielen mit positiven Effekten auf die Entwicklung von Kindern im Bereich des emotionalen Wohlbefindens einherging. Auch die Kommunikationsfunktionen digitaler Medien im Austausch mit entfernt lebenden Familienmitgliedern oder Freunden können positiv hervorgehoben werden (Eggert et al., 2021).

Phubbing/Technoference

Eine weitere Herausforderung im Umgang mit sozialen Medien ist ihre häufige Nutzung der Eltern in Anwesenheit ihrer noch sehr jungen Kinder und die dadurch entstandene Ablenkung in der Eltern-Kind-Interaktion. Eine ständige Ablenkung durch soziale Medien in der Interaktion mit anderen Menschen wird als „phubbing“ oder „technoference“ beschrieben (McDaniel & Radesky, 2018; Zhang et al., 2023). Die Nutzung von Smartphones oder Tablets durch Eltern in der Gesellschaft ihrer Kinder kann sich dabei schädlich auf die Kinder auswirken – bspw. durch die Beeinträchtigung der „Feinfühligkeit“ der Eltern gegenüber ihren Kindern (Cordes et al., 2024) –, beeinflusst aber auch das emotionale Erleben der Eltern selbst. Hierdurch entstehen bei ihnen Anspannungen, sie fühlen sich im Kontakt mit den Kindern weniger mit ihnen verbunden (Kildare & Middlemiss, 2016) und bewerten ihre Elternschaft negativer (Kushlev & Dunn, 2019).

Eine Längsschnittstudie mit Müttern von Kindern im Alter von einem bis fünfeinhalb Jahren zeigte Auswirkungen des mütterlichen phubbings auf das kindliche Wohlbefinden (McDaniel & Radesky, 2018). Die Kinder waren weinerlich, unruhiger, hatten häufiger Wutanfälle und waren leichter frustriert. Beobachtungsstudien in den USA und Israel, die mit Kindern im Alter von zwei bis sechs Jahren an öffentlichen Orten wie Spielplätzen durchgeführt wurden, zeigten, dass Eltern in der Interaktion mit den Kindern oder während sie diese beaufsichtigten, sehr häufig ihre Telefone nutzten und hierdurch weniger sensitiv im Umgang mit ihren Kindern waren, wodurch die emotionalen Bedürfnisse der Kinder nicht befriedigt wurden (Elias et al., 2020). Rozenblatt-Perkal et al. (2022) weisen auf physiologische Reaktionen bei Kleinkindern hin, die eine erhöhte Herzfrequenz und einen negativen Affekt zeigen, wenn Eltern ihre Smartphones während der Interaktion mit ihnen nutzen. Kinder fühlen sich ignoriert und erleben soziale Unverbundenheit gegenüber ihren Eltern (Pancani et al. 2023). Weitere Studien weisen darauf hin, dass die ständige Nutzung des Smartphones sich negativ auf das kindliche Lernen (Reed et al., 2017) und unterschiedliche Entwicklungsmaße wie die Emotionskontrolle, die sprachliche Entwicklung und die Selbstregulation auswirkt (Blachnio, 2024). Eine aktuelle chinesische Studie zeigte an einer großen Stichprobe von Eltern mit ihren Kindern im Vorschulalter (Durchschnittsalter: 5 Jahre), dass „phubbing“ mit sozialem Rückzug der

Kinder assoziiert ist. Dieser Zusammenhang wird durch das Ausmaß von Eltern-Kind-Konflikten und negativen Emotionen mediert (Zhang & Wang, 2025).

Social Media als Erziehungsratgeber und Austauschplattformen

Eltern nutzen Social Media zunehmend als Informations- und Austauschplattformen (Dinter, 2023). In Internetforen werden Erziehungsnormen ausgehandelt (Berger, 2010; Gülzau, 2018), während Elternblogs gesellschaftliche Veränderungen wie die Diversifizierung der Mutterrolle widerspiegeln (Knauf, 2020). Während Familien- und Elternblogs sowie digitale Austauschplattformen grundsätzlich als Potenzial zur Unterstützung früher Bildung und Erziehung betrachtet werden können, wurde in der Forschung hierzu allerdings auch deutlich, dass eine Verwischung der Grenzen zwischen Expertinnen und Experten und Laien beobachtet wird, und die Nutzung von Blogs dann kritisch werden kann, wenn sie als Ersatz für professionelle Unterstützung genutzt werden (zum Beispiel Knauf, 2020).

Sharenting

Eltern nutzen Social Media und Messengerdienste auch, um Momente aus ihrem Familienleben zu teilen. Hierbei wird oft Bild- oder Videomaterial hochgeladen, auf dem das Kind gezeigt ist. Das Teilen von Kinderfotos auf Social Media wird auch als „sharenting“ bezeichnet. Dieses wird schon seit einiger Zeit aus kinderrechtlicher Perspektive kritisch gesehen (Kutscher & Bouillon, 2018). Wenn Kinder beispielsweise in peinlichen Situationen fotografiert oder gefilmt wurden, ist das Bild- und Videomaterial oft noch viele Jahre später im Internet auffindbar. Hierdurch kann es dann zu Bloßstellung und Cybermobbing kommen, wenn diese Bilder beispielsweise durch Peers genutzt werden, um das Kind (dann jugendlich) zu mobben. Auch harmlose Bilder können durch Nachbearbeitung so verfälscht werden, dass das Kind in peinlichen Situationen dargestellt wird. Durch KI entstehen zusätzliche Möglichkeiten und Gefahren.

Kinder haben zudem das Recht am eigenen Bild und auf den Schutz ihrer Privatsphäre. Das ungefragte Teilen von Bild- und Videomaterial des Kindes kann dementsprechend auch dessen Schutz- und Persönlichkeitsrechte verletzen. Ein einmal geteiltes Bild kann schnell

im Internet verbreitet und von Dritten zu kommerziellen Zwecken genutzt werden. Oft ist den Eltern nicht bewusst, dass sie auf gängigen sozialen Plattformen die Nutzungsrechte am eigenen Bild abgeben, wenn sie es dort hochladen. Selbstverständlich besteht auch die Gefahr, dass Bilder für sexualisierte Zwecke missbraucht werden. Wenn zusätzlich zum Bild- und Videomaterial weitere private Informationen geteilt werden, wie die Adresse der eigenen Wohnung oder der Kindertageseinrichtung, Interessen und Vorlieben (zum Beispiel die Lieblingseisorte), besteht die Gefahr, dass Personen diese Informationen nutzen, um das Kind aufzusuchen und gegebenenfalls anzusprechen.

Das Deutsche Kinderhilfswerk hat zu dieser Thematik einen umfassenden und ansprechenden Elternratgeber erstellt, der online verfügbar ist:
https://www.dkhw.de/filestorage/1_Informieren/1.1_Unsere_Themen/Kinder_und_Medien/Kinderfotos_im_Netz/Dateien/DKHW_Sharing_is_not_caring_digital.pdf

2.2.2 Bildungsaufgaben im Zusammenhang mit digitalen Medien und Social Media in der (frühen) Kindheit

Bildungsaufgaben in der (frühen) Kindheit im Zusammenhang mit digitalen Medien und Social Media beziehen sich auf die regulierte und angemessene Nutzung von digitalen Medien und Social Media von (werdenden) Eltern, die Anbahnung einer späteren regulierten und angemessenen Nutzung von digitalen Medien und Social Media durch die Kinder sowie das Aufgreifen der positiven Potenziale von digitalen Medien und Social Media in den Familien und frühkindlichen Bildungseinrichtungen sowie bei Angeboten von Frühen Hilfen und Familienunterstützungsprogrammen.

Eine weitere zentrale Bildungsaufgabe stellt die Förderung hoher selbstregulativer Fähigkeiten in der (frühen) Kindheit dar, um einen späteren angemessenen Umgang mit digitalen Medien und Social Media anzubahnen. Selbstregulationsfähigkeit bezieht sich einerseits auf die Steuerung und den mentalen Umgang mit Gefühlen und Stimmungen sowie auf die Fähigkeit, Absichten durch zielgerichtetes und realitätsgerechtes Handeln zu verwirklichen (zum Beispiel Baumann & Kuhl, 2024). Darüber hinaus wird darunter auch die Kompetenz zum Belohnungsaufschub, also kurzfristige Befriedigungswünsche längerfristigen, höherwertigen Befriedigungswünschen unterzuordnen, verstanden.

2.2.3 Die Kindertageseinrichtung als Bildungsort im Umgang mit digitalen Medien und Social Media

Grundsätzlich ist (digitale) Medienbildung eine Bildungsaufgabe von Kindertageseinrichtungen (SWK, 2022). In den Kindertageseinrichtungen bieten sich vielfältige Möglichkeiten mit Blick auf die Nutzung digitaler Medien, die Förderung von „Digital Literacy“ und frühe Elementarinformatik, sofern sie kindorientiert, mit Bedacht und qualifiziert erfolgen. Die pädagogischen Prozesse hängen hierbei von den strukturellen und personalen Voraussetzungen ab (Schubert et al., 2018). Im Folgenden soll allerdings auf die Kita als Ort der Zusammenarbeit mit Familien sowie als möglicher Vernetzungs- und Andockungsort für Elternbildung eingegangen werden. Die Kindertageseinrichtung kann hier eine beratende Funktion übernehmen. Auf Seiten der Strukturqualität muss hierfür die notwendige digitale Infrastruktur sowie mittelbare pädagogische Arbeitszeit für die spezifische Beratung von Eltern zum Umgang mit digitalen Medien und Social Media oder zur Kommunikation mit Eltern beziehungsweise Außendarstellung gegeben sein. Ferner benötigen frühpädagogische Fachkräfte professionelle Kompetenzen zum Umgang mit digitalen Medien und Social Media (zum Beispiel technologisches Wissen, Wissen über die schädliche Wirkung von Phubbing, datenschutzrechtliche Implikationen).

Um die Frage zu beantworten, in welchem Umfang digitale Medien und Social Media im Rahmen der Teamkommunikation oder der Zusammenarbeit und Kommunikation mit Eltern genutzt werden, muss einerseits der Digitalisierungsgrad im frühen Bildungssystem berücksichtigt werden. In den letzten Jahren hat ein Aufwuchs stattgefunden; andererseits ist die Nutzung digitaler Medien im frühpädagogischen Kontext noch unterentwickelt (zum Beispiel SWK, 2022). An einigen Stellen bestehen noch Probleme mit der digitalen Infrastruktur (zum Beispiel Verfügbarkeit von Endgeräten oder W-Lan).

Die Pandemie führte zu einem Anstieg der Nutzung digitaler Medien in Kindertageseinrichtungen in Deutschland, insbesondere für die Zusammenarbeit mit Familien (Cohen et al., 2021). Während der Schließzeiten entwickelten einige Einrichtungen auch große Kreativität in digitalen Möglichkeiten, Bildungsangebote zu schaffen oder die Kinder direkt zu adressieren (zum Beispiel der digitale Morgenkreis). Zur Verbreitung wurden auch Social Media genutzt. Beispiele sind auch heute noch auf Youtube zu finden.

Große Potenziale bei der Nutzung digitaler Medien unter Einbindung von Social Media werden in der digitalen Zusammenarbeit mit Familien gesehen (Hummel, 2022). Im Vordergrund steht in der Regel der Informationsaustausch per E-Mail, Messenger-Programmen, Eltern-Apps oder geschützten webbasierten Plattformen. Hierbei werden Film-, Foto- und Audioaufnahmen eingebunden. Auch der Austausch über kindliche Entwicklungsprozesse kann digital stattfinden (Burghardt & Knauf, 2015; McFadden & Thomas, 2016; Eggert, 2021). Vorteile der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit im Vergleich zur analogen liegen in der Erreichbarkeit von Familien, die durch herkömmliche Methoden nur schwer zugänglich sind, zum Beispiel bildungsbenachteiligte oder berufstätige Eltern. In der Zusammenarbeit mit Familien, die über nur geringe Deutschkenntnisse verfügen, bietet das Einbinden von Foto- und Videomaterial oder die Nutzung von Übersetzungsdiensten die Möglichkeit, Transparenz und Vertrauen zu schaffen (Hummel, 2022). In digitaler Form können bild- und videogestützt Einblicke in den Kita-Alltag gegeben oder auch Daten zur Entwicklungsdokumentation ausgetauscht werden.

Frühpädagogische Fachkräfte sind Vertrauenspersonen für Eltern. Daher stellen Kindertageseinrichtungen ideale Orte zur Anbindung an Elternbildungsangebote dar, auch hinsichtlich des Umgangs mit digitalen Medien und Social Media. Neben Kindertageseinrichtungen kann eine solche Beratung auch über andere Angebote der Kinder- und Jugendhilfe erfolgen (zum Beispiel Familienzentren, Angebote von Elternkursen). Das ist mit Blick auf die hohe Nutzung digitaler Medien bereits in den ersten drei Lebensjahren, in denen viele Kinder noch keine Kindertageseinrichtung besuchen, besonders relevant. Hierbei stehen Informationen und Anleitungskonzepte mit Blick auf die möglichen schädlichen Wirkungen der Nutzung des Smartphones während der Interaktion mit den Kindern, die Notwendigkeit der Begrenzung und Steuerung von Bildschirmzeiten sowie der Schutz des Kindes, sich gegebenenfalls unbeabsichtigt selbst in sozialen Medien zu zeigen, im Vordergrund. Ferner besteht bei vielen Eltern vermutlich ein großer Bedarf an professioneller Unterstützung hinsichtlich ihres technologischen Wissens, zum Beispiel bei Sicherheits-, Begrenzungs- und Wiederholungseinstellungen in sozialen Medien.

Verschiedene Akteurinnen und Akteure stellen mittlerweile unterstützende Informationen und Materialien bereit. Das Institut für Medienpädagogik JFF bietet umfangreiche Angebote für Fachkräfte und Eltern zum Umgang mit Medien in Familie und Bildungseinrichtungen und informiert über Forschungsergebnisse (<https://kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien/>). Eine weitere beispielhaft genannte Initiative vom BMBFSFJ mit AOK, ARD und ZDF ist „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“. Auf der Website finden sich umfassende Informationen zu Bildschirmzeiten, sozialen Medien, Gaming et cetera für unterschiedliche Altersgruppen und Adressaten (Eltern, pädagogische Fachkräfte, Lehrkräfte et cetera), sowie Medienkurse für Eltern, digitale Elternabende, Mediencoaches und einen Podcast. Zudem bietet die EU-Initiative klicksafe umfassende Informationen und Materialien für Eltern von Kleinkindern und pädagogische Fachkräfte wie das Plakat „Mehr Sicherheit für Kinder an Tablet, Smartphone und Konsole“ und den Ratgeber „Mama, darf ich Dein Handy?“, die im frühkindlichen Bildungsbereich zum Einsatz kommen.

2.2.4 Die Rolle der Kinder- und Jugendärztinnen und -ärzte

Gerade in den ersten Lebensjahren spielen die Kinder- und Jugendärztinnen und -ärzte eine wesentliche Rolle als Vertrauenspersonen von jungen Eltern. Die Vorsorgeuntersuchungen (sogenannte U-Untersuchungen) bieten Anlass für regelmäßige Beratung und vertrauensvolle Gespräche. Auch wenn bisher eine strukturierte Aufklärung zur Nutzung digitaler Medien (sowohl in der Familie wie auch im Umgang mit Säuglingen und Kleinkindern) im Rahmen dieser Vorsorgeuntersuchungen (sowie anderer Beratungsanlässe) nicht vorgesehen ist, kann dennoch davon ausgegangen werden, dass es im Sprechstundenalltag vielfach thematisiert wird. Hier besteht Potenzial für einen niederschweligen Zugang zu Eltern, der eine strukturierte und qualifizierte Aufklärung ermöglichen oder zumindest den Zugang zu weiterführenden Informationsmöglichkeiten bahnen und gleichzeitig alternative analoge Umgangsstrategien aufzeigen könnte. Gleichwohl ist das Programm der U-Untersuchungen bereits sehr umfangreich.

2.2.5 Die Rolle von Frühen Hilfen und Familienunterstützungsprogrammen

Es existiert eine Vielzahl von Ansätzen zur Unterstützung von (werdenden) Eltern, die sowohl im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe als auch bei Stiftungen oder im Gesundheitsbereich lokalisiert sind. Kaum ein Feld der Kinder- und Jugendhilfe hat sich in den letzten Jahren so dynamisch entwickelt, wie das der Frühen Hilfen, denn hier werden zukünftige Eltern sowie Familien nach der Geburt eines Kindes bis zum dritten Lebensjahr möglichst niedrigschwellig und auf der Basis von fachlich vielfältigen Netzwerken aus Gesundheit, Sozialer Arbeit, Bildung und Beratung unterstützt (siehe Monitoring Nationales Zentrum Frühe Hilfen). Ziel ist dabei, förderliche Entwicklungsbedingungen gerade in der sensiblen frühen Phase zu erreichen, weshalb hier ein großes Potenzial für Medienerziehung liegt.

Familienunterstützungsprogramme sind immer dann besonders effektiv, wenn sie einerseits die Familien mit Unterstützungsbedarf tatsächlich erreichen und gleichzeitig die Unterstützungs- und Beratungsqualität sowie die professionellen Kompetenzen der Angebote beziehungsweise Fachkräfte hoch sind (Anders et al., 2019; Cohen et al., 2020; Ereky-Stevens et al., 2022). Um Familien mit Unterstützungsbedarf tatsächlich zu erreichen, ist die Nutzung und der Aufbau vertrauensvoller Beziehungen notwendig. Dieses macht frühpädagogische Fachkräfte, aber auch Kinderärztinnen und -ärzte; Gynäkologinnen und Gynäkologen und Hebammen zu wichtigen Schlüsselfiguren, da sie in der Regel das Vertrauen der Familien genießen.

2.2.6 Die Förderung selbstregulativer Fähigkeiten

Die Selbstregulation entwickelt sich im frühen Kindesalter, besonders in den ersten sechs Jahren, die Entwicklung von Selbst- und Emotionsregulation sind dabei eng miteinander verknüpft (Köckeritz, Klinkhammer & Salisch, 2010; Lohaus & Glüer, 2018). Ein zentrales Lernprinzip in der frühen Kindheit ist das Lernen am Modell; daher ist es hoch relevant, inwieweit andere Familienmitglieder Selbstregulation in ihrem Verhalten zeigen (zum Beispiel durch ruhige und überlegte Reaktionen in Stresssituationen). Strukturierte Tagesabläufe in der Familie (zum Beispiel feste Zeiten für Mahlzeiten, Schlaf, Spielen, Medien und Routinen) können die Selbstregulationsfähigkeit von Kindern fördern, da sie Kinder dabei unterstützen, ein Gefühl für Zeit und Abläufe zu entwickeln und ihre Aufmerksamkeit zu fokussieren. Die Fähigkeit zur Emotionsregula-

tion (zum Beispiel Gefühle bei sich und anderen erkennen und benennen) kann durch Bilderbücher, spezifische Spielmaterialien (zum Beispiel Gefühlswürfel) oder gezielte Gespräche über Emotionen unterstützt werden. Durch das Einüben von Strategien im Umgang mit Frustration, Langeweile, Wut, Ärger et cetera kann die Emotionsregulation gestärkt und impulsives Verhalten verhindert werden.

Insbesondere können positive, wertvolle Alternativen zur unkontrollierten Nutzung sozialer Medien angelegt werden. In sozialen Interaktionen und gemeinsamen Spielen, insbesondere in Rollenspielen, können Kinder üben, die Perspektiven anderer einzunehmen und empathisch zu sein. Auch junge Kinder können einfache Entspannungstechniken, wie zum Beispiel tiefes Atmen oder das Nutzen von Kuscheltieren oder beruhigende Rituale erlernen, um in herausfordernden Situationen weniger impulsiv zu handeln oder später nicht auf (soziale) Medien zurückzugreifen.

Unterschiedliche entwicklungsgerechte Aufgaben, die zum Beispiel planerische Aktivitäten, mittelfristige Strategien oder auch Wartezeiten implizieren, lassen sich ebenfalls gut in den Familienalltag integrieren. Zahlreiche Brettspiele bieten hier großes Anregungspotenzial. Reuner et al. (2020) stellen ein evaluiertes Elternt raining mit spezifischen Strategien zur Förderung der Selbstregulation von Kindern vor. Alle Strategien, die für den Familienkontext vorgestellt wurden, lassen sich auch in der Interaktion der frühpädagogischen Fachkräfte mit den Kindern sowie in der Interaktion der Kinder miteinander im Kitaalltag implementieren (Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina, 2024; Quante et al., 2016). Zusätzlich existieren spezifische ergänzende Programme zur Förderung der Emotions- und Selbstregulation im Kita-Kontext, wie beispielsweise das Programm Papilio. Die Förderung der Selbst- und Emotionsregulation kann in der Zusammenarbeit mit Familien aufgegriffen werden.

2.2.7 Zwischenfazit

Digitale Medien und Social Media sind bereits in der frühen Kindheit ein relevanter Bestandteil der familialen Lern- und Entwicklungsumwelt, auch wenn Kinder im vorschulischen Alter noch keine eigenständig aktiv Nutzenden sozialer Netzwerke sind. Ihre Bedeutung ergibt sich vor allem aus der Nutzung durch Eltern und andere Bezugspersonen sowie aus ihrer Funktion als Modellverhalten und miterziehender Faktor im Familienalltag. Umfang, Qualität und Kontext der Medien-

nutzung sind entscheidend für die Wirkungen. Übermäßige Bildschirmzeiten sowie elterliche Ablenkung durch digitale Medien (Phubbing/Technoference) stehen in Zusammenhang mit Risiken für die kindliche Entwicklung. Gleichzeitig können altersangemessene, qualitativ hochwertige Inhalte und kommunikative Nutzungsformen unter bestimmten Bedingungen positive Entwicklungsimpulse bieten. Eine zentrale moderierende Rolle kommt dabei dem medienbezogenen Erziehungsverhalten der Eltern zu.

Social Media übernehmen Funktionen als Informations- und Austauschplattformen in Erziehungsfragen, was sowohl Unterstützungs- als auch Risikopotenziale birgt. Besonders kritisch unter der Perspektive des Kinder- und Persönlichkeitsschutzes ist das „Sharenting“.

2.3 Schulische Medien- erziehung, Prävention und Intervention

2.3.1 Verankerung von Medienkompetenzen in den Bildungsplänen der 16 Länder

Die systematische Vermittlung von Medienkompetenzen ist in allen 16 deutschen Bundesländern fest als fächerübergreifende Aufgabe in den schulischen Bildungs- und Lehrplänen verankert. Grundlage dieser bundesweit abgestimmten Entwicklung ist die Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“ aus den Jahren 2016/2017, die einen gemeinsamen Kompetenzrahmen für die Bildung in der digitalen Gesellschaft formuliert. Dieser Rahmen umfasst sechs Kompetenzbereiche, die für alle Schulstufen und Schulformen verbindlich gelten. Die Länder haben sich verpflichtet, diese Vorgaben in länderspezifische Curricula zu überführen und damit Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe zu verankern.

Die Vermittlung von Medienkompetenzen wird in den Ländern nicht ausschließlich einem Fach zugeordnet, sondern soll in unterschiedlichen Fächern und Lernbereichen systematisch vermittelt werden. Die Länder integrieren Aspekte wie kritische Medienanalyse, digitale Kommunikation, Datenschutz, Urheberrecht, algorithmische Entscheidungsprozesse sowie digitale Kreativität in die fachlichen Kompetenzbeschreibungen.

Mit der Verfügbarkeit generativer künstlicher Intelligenz, beispielsweise in Form von Large Language Models, haben sich für die Länder neue Herausforderungen ergeben. In Deutschland existieren inzwischen sowohl auf Ebene der KMK als auch in einzelnen Bundesländern offizielle Papiere, die den Umgang mit künstlicher Intelligenz (KI) in Schulen regulieren und Orientierungshilfen für die pädagogische Praxis, die Schulentwicklung und die Bildungspolitik bieten sollen. Die KMK hat hierzu erstmals im Oktober 2024 eine umfassende Handlungsempfehlung veröffentlicht, die den Anspruch formuliert, Schulen einen bundesweit abgestimmten Rahmen für einen verantwortungsvollen, reflektierten und konstruktiven Einsatz von KI-Anwendungen bereitzustellen. Parallel zur KMK haben verschiedene Bundesländer eigene Leitlinien und Handreichungen entwickelt, die den bundesweiten Rahmen konkretisieren und auf die jeweiligen landesspezifischen Bildungsstrukturen übertragen. Dennoch befindet sich die praktische Umsetzung an Schulen noch in einer frühen Phase und ist stark von technischen Voraussetzungen, Fortbildungsangeboten, rechtlichen Klärungen sowie schulischen Entwicklungsprozessen abhängig. Zudem neigen Schulen dazu, Grundlagen künstlicher Intelligenz in den Informatikunterricht auszulagern. Die Potenziale generativer KI im schulischen Kontext, vor allem auch der Large Language Models (LLM) sollte aber zunehmend in den Blick genommen werden. Schon jetzt zeigen empirische Befunde (Schiller et al., 2024, 2025), dass das LLM-generierte Feedback die Schreibleistungen von Schülerinnen und Schülern in der Sekundarstufe signifikant steigern kann. Die Ständige Wissenschaftliche Kommission (SWK) der KMK hat empfohlen, ab der 8. Jahrgangsstufe LLM einzusetzen, um Schülerinnen und Schüler im KI-gestützten Schreiben zu unterstützen (SWK, 2023). Auch zeigen verschiedene Studien, dass LLM schulische Benotungsprozesse für Lehrkräfte unterstützen können (vgl. im Überblick Köller, 2025).

2.3.2 Schulische Programme zur Prävention problematischen Internetverhaltens

Angesichts der hohen Alltagsrelevanz digitaler Medien besteht die Herausforderung darin, einen kompetenten, reflektierten und resilienten Umgang mit digitalen Technologien zu fördern. Gleichzeitig müssen Angebote bereitgestellt werden, die Kinder und Jugendliche besser vor Risiken schützen. Schulen kommt hier eine zentrale Rolle in der Prävention problematischen Internetverhaltens (PIV) zu, da sie nahezu alle Kinder und Jugend-

lichen erreichen und somit prädestiniert sind, sowohl kognitive als auch psychosoziale Schutzfaktoren systematisch aufzubauen. Erfolgreiche Schulen schaffen Räume für digitale Reflexion – etwa Projekttag, Medienwochen oder Wahlpflichtkurse zu digitaler Ethik und Medienkritik. Ihre Präventionsprogramme müssen mehrdimensional ausgerichtet sein und sowohl Wissensvermittlung und Emotionsregulation als auch strukturelle Rahmenbedingungen einbeziehen. Besonders vielversprechend erscheinen Programme, die auf Medienkompetenz, kritisches Denken und Selbstreflexion über Nutzungsgewohnheiten abzielen.

Ein weiterer Schwerpunkt der Prävention in Schulen muss auf der Stärkung personaler und psychosozialer Schutzfaktoren liegen. Modelle wie das Interaction of Person–Affect–Cognition–Execution (I-PACE)-Modell zeigen, dass PIV auf komplexen Wechselwirkungen zwischen individuellen Dispositionen (zum Beispiel Impulsivität, geringes Selbstwertgefühl), situativen Faktoren und plattformspezifischen Stimuli beruht (Brand et al., 2016, 2019). Präventionsprogramme, die Emotionsregulationsstrategien, Achtsamkeitspraxis, Stressmanagement und Zeitstrukturierung integrieren, können die dysfunktionale Nutzung reduzieren, weil sie die Fähigkeit stärken, Impulsen zu widerstehen und Bedürfnisse nicht primär digital zu kompensieren. Weiterhin kombinieren erfolgreiche Ansätze kognitiv-verhaltensorientierte Module (zum Beispiel die Förderung von Selbstregulation und Entscheidungsfähigkeit) mit sozialökologischen Komponenten, etwa Elternarbeit und schulischen Kompetenztrainings (Shi, Li & Ren, 2022). Zudem zeigen Studien, dass alternative Verstärker – wie Sport, kulturelle Aktivitäten oder analoge soziale Interaktion – das Risiko der Entwicklung suchtähnlicher Muster senken können (Ryan et al., 2014).

Programme wie klicksafe (EU-Initiative Safer Internet) oder Medienpass NRW vermitteln grundlegende Kompetenzen zum sicheren, reflektierten und kritischen Umgang mit digitalen Medien. Andere Programme wie MindMatters, Youth Aware of Mental Health (YAM) oder achtsamkeitsbasierte Ansätze fördern Selbstregulation, Stressbewältigung und metakognitive Kompetenzen (D. Wasserman et al., 2015; C. Wasserman et al., 2018). Ergänzende Unterrichtseinheiten zu Zeitmanagement, digitalem Gleichgewicht oder alternativen Freizeitaktivitäten erweitern die Handlungsspielräume der Schülerinnen und Schüler und reduzieren kompensatorische Nutzungsmotive.

Zunehmend an Bedeutung gewinnen peerbasierte Ansätze. Programme wie Medienscouts NRW, Medientutorinnen und -tutoren oder schulische Peer-to-Peer-Initiativen (zum Beispiel Net-Pilotendes Bundesinstituts für Öffentliche Gesundheit) nutzen soziale Verstärkungs- und Modellierungsmechanismen, indem Schülerinnen und Schüler in die Rolle digitaler Multiplikatorinnen und Multiplikatoren schlüpfen (vgl. Kerres, Rohs & Heinen, 2012). Durch die gemeinsame Gestaltung digitaler Regeln und schülernahe Kommunikationsformen tragen sie zu einer nachhaltigen Präventionskultur bei. Für das Programm Net-Piloten konnten Hansen, Hanewinkel, Goecke und Morgenstern (2022) in einer experimentellen Arbeit zeigen, dass Schülerinnen und Schüler, die das Programm durchlaufen hatten, über ein höheres Wissen über negative Konsequenzen exzessiver Mediennutzung verfügten und geringere Nutzungszeiten am Computer aufwiesen als Gleichaltrige in einer Kontrollgruppe. Der Peeransatz birgt folglich viel Potenzial auch im schulischen Setting.

Lehrkräftetraining ist eine weitere zentrale Präventionskomponente. Studien zeigen, dass pädagogische Fachkräfte häufig Schwierigkeiten haben, frühe Symptome von PIV zu erkennen oder angemessen zu intervenieren. Fortbildungen zu PIV, Früherkennung, Beratungsstrategien und Gesprächsführung helfen Lehrkräften, Risiken besser einzuschätzen und Schülerinnen und Schüler gezielt zu unterstützen. Schulen profitieren zudem von multiprofessionellen Teams sowie von Kooperationen mit der Schulsozialarbeit, Beratungsstellen oder psychologischen Diensten. In diesem Zusammenhang kann es auch sinnvoll sein, Programme zur generellen Stärkung der Gesundheitskompetenz an Schulen zu etablieren, da sich mit steigender Gesundheitskompetenz das Risiko riskanten Internetverhaltens bei Jugendlichen verringert (Dadaczynski et al., 2025).

Ein integraler Bestandteil schulischer Prävention ist die Zusammenarbeit mit den Eltern. Elterliches Medienverhalten, Erziehungsstil und mediale Vorbildfunktion beeinflussen das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen (Chemnad et al., 2023; Pfaff-Rüdiger & Eggert, 2023). Digitale Erziehung ist wirksamer, wenn Schule und Elternhaus konsistente Normen und Regeln festlegen. Autoritative Erziehungsstile – charakterisiert durch Wärme, Struktur und Partizipation – wirken nachweislich präventiv gegenüber PIV (Lukavská et al., 2022).

Grenzen schulischer Präventionsprogramme

Bislang existiert national und international relativ wenig Forschungsliteratur, welche die Wirksamkeit entsprechender Präventionsprogramme überzeugend belegt. Beispielsweise fassten Shi et al. (2022) systematisch die Literatur zu schulischen, familiären und gesellschaftlichen Präventionsansätzen sowie zu deren Wirksamkeit zusammen. Sie stellen fest, dass bislang nur wenige Programme einer hochwertigen Evaluation unterzogen wurden und die beobachteten Effekte meist kurzzeitig und domänenspezifisch (zum Beispiel Gaming) bleiben. Die Autorinnen und Autoren plädieren daher für eine theoriegeleitete Weiterentwicklung von Präventionsprogrammen, die sowohl individuelle Faktoren (zum Beispiel Selbstkontrolle, exekutive Funktionen) als auch strukturelle Rahmenbedingungen (zum Beispiel Regulierungen, Plattformdesigns) berücksichtigen. Abschließend fordern sie standardisierte Outcome-Messungen, längsschnittliche Designs und den Einbezug digitaler Ökosysteme in die Evaluationsforschung, um verlässliche Aussagen über die nachhaltige Prävention von PIV treffen zu können.

Diese systematische Übersichtsarbeit und Meta-Analyse von Romero Saletti, Van den Broucke und Chau (2021) weist auch auf inkonsistente Befunde und kleine Effekte von Präventionsprogrammen hin. Die Ergebnisse zeigen zunächst zwar einen signifikanten gemittelten Effekt von Präventionsprogrammen, d. h. sie reduzieren das Auftreten problematischen Internetverhaltens etwas. Nach statistischer Korrektur und Ausschluss eines Ausreißers waren die Befunde nicht mehr robust. Immerhin deuten die Auswertungen darauf hin, dass Programme, die kognitive und selbstregulative Kompetenzen adressieren, das größte Potenzial aufweisen.

Das Autorenteam kritisiert jedoch die geringe methodische Qualität vieler Untersuchungen: Häufig fehlen Kontrollgruppen, Längsschnittdaten und standardisierte Messinstrumente. Sie empfehlen auch hier künftig theoriegeleitete Programmentwicklung (zum Beispiel auf Basis sozial-kognitiver Modelle), domänenspezifische Interventionsforschung (Gaming, Social Media, Glücksspiel) sowie einheitliche Indikatoren zur Erfolgskontrolle.

Hickie et al. (2023) befassen sich mit der Frage, welche Rolle universelle, selektive und indizierte Präventionsstrategien bei der Vorbeugung von Depressionen und anderen affektiven Störungen spielen können. Empirische Ergebnisse – etwa zur schulbasierten Mindfulness-

Prävention – weisen darauf hin, dass universelle Programme häufig nicht die erhofften starken Wirkungen erzielen, ja sogar in Teilgruppen negative Effekte haben können. Demgegenüber wird selektiven und insbesondere indizierten Ansätzen zunehmend ein höheres Potenzial zugeschrieben. Selektive Prävention zielt auf Gruppen mit erhöhten Risikofaktoren ab, während indizierte Prävention sich an Personen mit subklinischen Symptomen richtet. Meta-analytische Befunde belegen, dass diese zielgerichteten Ansätze höhere Effektstärken aufweisen. Abschließend betonen die Autorinnen und Autoren, dass entscheidende methodische und praktische Fragen geklärt werden müssen: Welche Interventionen wirken bei wem, in welchem Kontext und in welchem Ausmaß? Wie lassen sich Präventionsstrategien in großem Maßstab implementieren? Die Beantwortung dieser Fragen sei zentral, um die Prävention künftig wirksamer und zielgerichteter gestalten zu können.

Zusammenfassend ergibt sich, dass die Wirksamkeit von Präventionsmaßnahmen gegen problematisches Internetverhalten unterbeforscht ist und universelle Präventionsmaßnahmen möglicherweise selektiven und indizierten Ansätzen unterlegen sind.

2.3.3 Therapeutische Ansätze bei problematischem oder Internet-Suchtverhalten

Hinsichtlich der Interventionsprogramme bei problematischem bis süchtigem Internetverhalten sind die Befunde positiver als bei den Präventionsprogrammen.

Die Meta-Analyse von Augner et al. (2022) untersucht die Wirksamkeit psychologischer Interventionen bei problematischer Internetnutzung (PIU) und problematischer Smartphonennutzung (PSU). Eingeschlossen wurden 13 randomisierte oder kontrollierte Studien. Ziel war es, die Effektstärken verschiedener psychotherapeutischer Ansätze (zum Beispiel kognitive Verhaltenstherapie, Achtsamkeit, Psychoedukation) zu quantifizieren. Für PIU ergab sich ein signifikanter Gesamteffekt (Hedges' $g = -1.41$; 95 % CI $[-1.90, -0.91]$), was auf eine deutliche Reduktion der Symptomatik hindeutet. Bei PSU zeigte sich ein kleiner bis mittlerer Effekt ($g = -0.40$; 95 % CI $[-0.79, -0.01]$). Als besonders wirksam erwiesen sich Interventionen, die Selbstkontrolle und exekutive Funktionen direkt fördern, etwa durch kognitive Umstrukturierung, Zeitmanagement oder achtsamkeitsbasierte Selbstregulation. Die Autorinnen und Autoren heben hervor, dass trotz signifikanter kurzfristiger Effekte die methodische Heterogenität

der Studien hoch ist und belastbare Langzeitdaten weitgehend fehlen. Für die Zukunft empfehlen sie stärker standardisierte Studiendesigns, längere Follow-up-Zeiträume sowie objektive Nutzungsmaße.

Die Meta-Analyse von Tang, Huang und Guo (2025) vergleicht die Wirksamkeit verschiedener nicht-pharmakologischer Interventionen bei Internetabhängigkeit. Auf Basis von 28 randomisierten kontrollierten Studien werden psychologische, edukative und körperorientierte Therapieformen miteinander verglichen. Die Ergebnisse zeigen, dass psychologische Interventionen, insbesondere kognitiv-behaviorale Ansätze (CBT), die größten Effekte erzielen. Ergänzend zeigen sport- und bewegungsbasierte Programme moderate, aber konsistente Erfolge bei der Reduktion von Abhängigkeitssymptomen und bei psychischem Wohlbefinden. Achtsamkeitsbasierte Verfahren und Psychoedukation zeigen ebenfalls positive, jedoch schwächere Effekte.

Die Autorinnen und Autoren betonen, dass kombinierte Programme – etwa CBT + Sport + Familienbeteiligung – den höchsten Gesamtnutzen bieten. Die methodische Qualität der Primärstudien ist unterschiedlich, doch die Analyse bestätigt trotz Heterogenität robuste Haupteffekte. Schlussfolgernd plädieren die Forschenden für integrative multimodale Behandlungsprogramme, die psychologische, soziale und körperliche Komponenten vereinen, um Rückfallraten zu minimieren und Nachhaltigkeit zu fördern.

2.3.4 Zwischenfazit

Die Vermittlung von Medienkompetenzen, die sich neuerdings auch auf Fragen der künstlichen Intelligenz bezieht, ist mittlerweile in allen 16 Ländern der Bundesrepublik Deutschland in den Bildungs- beziehungsweise Lehrplänen verankert. Der Aufbau von Medienkompetenz wird als fächerübergreifende Aufgabe gesehen; gleichzeitig zeigt die schulische Praxis, dass entsprechende Themen teilweise in den Informatikunterricht verlagert, allerdings nicht zufriedenstellend mit Blick auf die tatsächlichen Anforderungen und realen Fragestellungen umgesetzt werden.

Universelle Präventionsprogramme, die vor problematischem und suchtähnlichem Internetverhalten von Kindern und Jugendlichen schützen sollen, existieren in der Primar- und Sekundarstufe und haben damit das Potenzial, alle Kinder und Jugendlichen zu erreichen. Gleichzeitig zeigen Meta-Analysen ihre begrenzte Wirksamkeit, insbesondere ihre fehlende Nachhaltigkeit, auf. Zudem wird zunehmend hinterfragt, ob anstelle universeller Prävention Programme selektiver Prävention, die auf vulnerable Gruppen fokussieren, durchgeführt werden sollten.

Im Bereich der Intervention/Therapie von Internet-Risikoverhalten oder Internetsucht erweisen sich kognitiv-behaviorale Programme als besonders wirksam, insbesondere dann, wenn sie mit Bewegungsprogrammen und Elternarbeit kombiniert werden.

2.4 Medienkompetenzförderung in der Kinder- und Jugendhilfe mit Fokus auf offene Kinder- und Jugendarbeit und Elternbildung

Auch dieser Abschnitt kann nicht beanspruchen, einen ausdifferenzierten Einblick in die Medienbildungslandschaft der Kinder- und Jugendhilfe⁶, offenen Kinder- und Jugendarbeit und der Elternbildung zu geben. Vielmehr zeigen sich teils unübersichtliche Transformationsdynamiken, die die Angebots- und Zuständigkeitsbereiche, Informationsmanagement für potenziell Nutzende und verlässliche Finanzierungs- und (rechtliche) Regelungen betreffen. Dabei kennzeichnen in diesem Bildungsbereich unterschiedliche Grade der formalen und rechtlichen Verbindlichkeit einerseits und das Maß an Freiwilligkeit andererseits die Unterschiede der Medienbildungslandschaft. So zählen beispielsweise viele Angebote der offenen Kinder- und Jugendarbeit, als Teil der Kinder- und Jugendhilfe, zu den freiwilligen Leistungen einer Kommune. Elternbildungsangebote sind nur dann verpflichtend, wenn sie vom Familiengericht angeordnet werden.

⁶ In Abgrenzung zur offenen Kinder- und Jugendarbeit, nach § 2 SGB VIII ein Leistungsbereich der Kinder- und Jugendhilfe, beziehen wir uns hier auf Angebote in (teil-)stationären Einrichtungen, Maßnahmen der Familien- und Erziehungsberatung, (ambulante) Hilfe zur Erziehung (zum Beispiel SPFH).

Fragen, die sich daran anschließen, zielen auf Verpflichtungen der Angebots- und Nutzerseite, also beispielsweise Medienbildung in der Fort- und Weiterbildung für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe. Geklärt werden müsste durch Wirkungsstudien, welcher Grad der Freiwilligkeit der Teilnahme welche Wirkung bei der Befähigung von Kindern, Jugendlichen, aber auch Erwachsenen entfalten kann.

2.4.1 Medienkompetenzförderung in der Kinder- und Jugendhilfe (KJH)

In ihrer Expertise für den 17. Kinder- und Jugendbericht betonen Tillmann und Ley (2023), dass die Kinder- und Jugendhilfe auf unterschiedlichen Ebenen von der digitalen Transformation betroffen ist. Fragen nach Bildung und Kompetenzförderung ebenso wie Veränderungen der Angebotsformate durch Digitalisierung – etwa die Umstellung auf digitale Beratungsangebote – stellen einen wichtigen Teilaspekt dar. Daten zu Qualität, Nutzung und Wirkung von Angeboten liegen allerdings nur in begrenztem Maße vor.

Medienkompetenzförderung lässt sich als Teilaspekt des zentralen Auftrags der KJH verstehen: Dieser zielt auf die Schaffung von förderlichen Lebensbedingungen, allgemein beratenden und präventiven Angeboten sowie direkten Hilfen (§ 1 SGB VIII). Dementsprechend adressiert sie insbesondere den Bereich der Prävention und weniger den der Intervention, wenngleich auch hier neue Medien, Digitalisierung und Digitalität und damit verbunden auch die Bedeutung von KI als Teil der Lebens- und Berufswelt eine Rolle spielen. Ungeklärt ist dabei das Verhältnis von Prävention und Bildung.

Wichtig für den Medienkompetenzerwerb ist die Doppelperspektive der KJH auf Befähigung von jungen Menschen (Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene) und Kompetenzvermittlung bei Personensorgeberechtigten, also Eltern und als solchen fungierenden Fachkräften.

Medienkompetenzförderung ist allerdings nicht auf ein rechtlich und fachlich abgegrenztes Aufgabengebiet beschränkt. Dieser Sachverhalt erschwert Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen, Eltern und Fachkräften den Überblick über die Angebotslandschaft.

Beratung – Strukturen und Angebote

Beratung der und Bildungsangebote für Adressatinnen und Adressaten der KJH, also junge Menschen, Erziehungsberechtigte und Fachkräfte, lassen sich als Kernelemente für die Medienkompetenzbildung identifizieren. Eines der stetig wachsenden Handlungsfelder sind die durch das Jugendamt vermittelten „Hilfen zur Erziehung“ (HzE) nach § 27 SGB VIII. Der jüngst verzeichnete Höchststand ist auf den Anstieg der Erziehungsberatung nach § 28 SGB VIII, die junge Menschen selbst oder ihre Eltern in Anspruch nehmen, zurückzuführen (KomDat 2025, Seite 20). Im Zuge der Pandemie wurden hier die Angebote der telefonischen und der Internetberatung ausgebaut. Die vorliegenden statistischen Daten führen den hohen Bedarf insbesondere auf die Folgen der Pandemie und die daraus resultierenden psychischen Belastungen zurück. In welchem Maße hier auch Medienkompetenzthemen aufgerufen wurden und werden, lässt sich nicht näher bestimmen.

Ein als Querschnittsbereich verstandenes Tätigkeitsfeld, in dem der Umgang mit und die Aufklärung über Chancen und Risiken von Mediennutzung eine Rolle spielen, ist der „erzieherische Kinder- und Jugendschutz“ nach § 14 SGB VIII. Ziel ist es hier, erstens Eltern in die Lage zu versetzen, Kinder und Jugendliche vor schädlichen Einflüssen – insbesondere vor gesundheitsgefährdenden Stoffen, konfliktträchtigem sozialen Verhalten, aber auch vor problematischem Medienkonsum – zu bewahren und zweitens junge Menschen zu befähigen, sich selbst davor zu schützen und digitale Medien zielgerichtet und verantwortungsbewusst zu nutzen. Demnach geht es um die Förderung von Kritikfähigkeit, Eigenständigkeit, Verantwortungsübernahme und gesellschaftliche Beteiligung.

Die Angebote zielen auf Information und Aufklärung, auf Beratung sowie auf Schulung/Bildung (BMFSFJ, 2024). Im aktuellen Kinder- und Jugendbericht (ebd.) aufgezeigte Probleme liegen in der geringen Verknüpfung mit anderen Regelungen wie dem gesetzlichen Jugendschutz und dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag sowie in den Schwierigkeiten, weitere Partner aus Schule, Gesundheitswesen, Polizei und Ordnungsbehörden einzubeziehen (ebd., Seite 385). Worauf der erzieherische Kinder- und Jugendschutz besonders fokussiert, ist nicht unabhängig von gesellschaftlichen Debatten und Problemdiagnosen. Insofern ist die Bedeutung von

Medienbildungsthemen, digitalen Welten und deren Risiken mit dem verbreiteten Zugang von Kindern und Jugendlichen zu den neuen Medien in den letzten zwei Jahrzehnten gestiegen (Sauerteig 2022). Passgenaue Angebote zu entwickeln, wird auch durch die Doppelrolle junger Menschen, als Rezipierende und als Akteurinnen und Akteure herausgefordert (BMFSFJ 2024).

Zwischenfazit

In der Kinder- und Jugendhilfe werden primär im Modus der Prävention, der Beratung und des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes Themen der Medienbildung und des auf den Umgang mit Medien bezogenen Kompetenzerwerbs behandelt. Insbesondere der Kinder- und Jugendmedienschutz ist ein traditionelles Handlungsfeld der KJH, wobei das Risiko paternalistischer Herangehensweisen zumindest dem Anspruch nach reduziert ist, weil es stets um die Befähigung zu eigenständigem Umgang auch mit Gefährdungen geht. Die KJH hat zudem einen doppelten Auftrag, weil auch Eltern und andere Erziehungsbeauftragte zu ihren Adressatinnen und Adressaten zählen.

Digitale Welten und KI schreiben sich auch in Erwartungen und Praktiken professionellen Handelns der KJH ein, etwa bei der Führung von Jugendamtsakten oder digitalen Beratungsangeboten.

2.4.2 Medienkompetenzförderung in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)

Die Angebote der OKJA leisten einen wichtigen Beitrag zur Bildung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland und ergänzen die formale Bildung in vielen Bereichen. In § 11 SGB VIII wird ihr Auftrag damit beschrieben, jungen Menschen „die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und [...] sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.“ Ein Spezifikum der OKJA besteht darin, dass sie freiwillig in Anspruch genommen werden kann. Ob gerade in der freiwilligen Teilnahme das Potenzial liegt, Kinder und Jugendliche für eine verhältnismäßige Nutzung Sozialer Medien zu befähigen, sollte empirisch geprüft werden.

Mit dem konkreten Blick auf Medienkompetenzförderung zeigt sich, dass dieses Thema in der OKJA einen wichtigen Stellenwert hat und es eine große Bandbreite an Angeboten gibt, mit unterschiedlichen thematischen Ausrichtungen sowie für unterschiedliche Zielgruppen (differenziert zum Beispiel nach Alter, Geschlecht). Auch Schulen greifen auf die Angebote von Medienpädagoginnen und -pädagogen in der OKJA zurück, um im schulischen Kontext medienkompetenzförderliche Maßnahmen umzusetzen. Aufgrund der Strukturen der OKJA ist eine umfassende Bestandsaufnahme medienpädagogischer Aktivitäten zur Prävention und zur Förderung von Medienkompetenz nicht möglich.

Um einen Überblick über die Angebote in der OKJA zu erhalten, wird nachfolgend in einem ersten Schritt die Organisationsstruktur der medienpädagogischen Akteurinnen und Akteure betrachtet. Anschließend wird ein Blick auf die Finanzierung medienpädagogischer Angebote geworfen.

Organisationsstruktur der OKJA in der Prävention und Medienkompetenzförderung

Zunächst lässt sich hier eine Unterteilung in spezifisch medienpädagogische Einrichtungen auf der einen Seite, die aktive Medienarbeit anbieten und teilweise auch Methoden und Materialien entwickeln und zur Verfügung stellen, und Institutionen mit einem allgemeinen Schwerpunkt auf Jugendarbeit beziehungsweise einer spezifischen Ausrichtung (zum Beispiel Sport, Naturschutz et cetera) auf der anderen Seite, die im Rahmen ihres Programms eher punktuell medienpädagogische Angebote durchführen, feststellen.

Zu den medienpädagogischen Einrichtungen zählen lokale wie auch überregionale Medienzentren, die entweder einen thematischen Schwerpunkt haben (zum Beispiel Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum, gefördert durch das BMBFSFJ zum Thema Film, Jugendmedienzentrum Connect der Stadt Fürth mit dem Schwerpunkt Games) oder ein breites medienpädagogisches Themenspektrum abdecken (zum Beispiel jaf – Verein für Medienpädagogische Praxis Hamburg e. V.). Zum Angebot der Medienzentren gehören die Begleitung von (festen) Gruppen (zum Beispiel Jugendredaktionen im Bereich Film oder Audio oder Online-Redaktionen) sowie die Durchführung zeitlich begrenzter Workshops und Veranstaltungen. Diese sind

entweder an einem spezifischen Medium (zum Beispiel Film, Foto, Audio, Games) ausgerichtet oder beschäftigen sich mit relevanten, oft aktuellen Themen (zum Beispiel Umgang mit Desinformation, Umgang mit Cybermobbing) und richten sich teilweise an eine bestimmte Zielgruppe (zum Beispiel Gaming für Mädchen). Zu den Zielgruppen der Medienzentren gehören in der Regel auch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der OKJA, die hier Angebote zur Weiterbildung finden. Neben den Medienzentren bieten auch freiberufliche Medienpädagoginnen und -pädagogen⁷ ihre Dienste an, die von Schulen, Elterninitiativen et cetera gebucht werden können.

Da digitale Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen fest verankert sind, greifen auch andere Akteurinnen und Akteure der OKJA medienbezogene Fragen auf. Zum Teil setzen sie selbst Angebote um, zum Teil engagieren sie professionelle Medienpädagoginnen und -pädagogen für spezifische Angebote.

In der medienpädagogischen Landschaft in Deutschland spielt das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis eine besondere Rolle. Hier arbeiten Forschung und Praxis Hand in Hand, und basierend auf wissenschaftlichen Erkenntnissen werden Modellprojekte konzipiert und durchgeführt sowie Materialien und Methoden entwickelt und zur Verfügung gestellt.

Schließlich stellen auch bundesweit agierende Institutionen präventive und kompetenzförderliche Angebote zur Verfügung und bieten Hilfe und Unterstützung bei Fragen und Unsicherheiten. Diese Angebote stehen in der Regel online zur Verfügung (zum Beispiel SCHAU HIN!, klicksafe, seitenstark). Eine zentrale Institution der medienpädagogischen Akteurinnen und Akteure in Deutschland ist die GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V., die sich als Sprachrohr für die Medienpädagogik in Deutschland sieht und in der viele Expertinnen und Experten aus den Bereichen der medienpädagogischen Praxis und Forschung organisiert sind, zum Teil besteht eine institutionelle Mitgliedschaft der Einrichtungen.

Trägerstrukturen und Finanzierung medienpädagogischer Angebote

So vielfältig die medienpädagogische Angebotslandschaft ist, so unterschiedlich sind die Finanzierungen und damit auch die (Aussicht auf) Nachhaltigkeit der Angebote. Hinsichtlich der Medienzentren besteht hier in der Regel eine Grundfinanzierung durch die Kommunen, mit der die Infrastruktur (Räume, Verwaltung et cetera) sowie ein Teil des pädagogischen Personals abgedeckt werden können. Für die Durchführung eines umfassenden medienpädagogischen Angebots reicht dies jedoch in der Regel nicht aus. Hier konkurrieren die Medienzentren zum einen mit zahlreichen anderen Akteurinnen und Akteuren der OKJA um kommunale Mittel und sind zum anderen auf Drittmittel angewiesen, bspw. aus Projektförderungen des Bundes. Zusammengefasst bedeutet das, dass die Finanzierung von Jahr zu Jahr neu verhandelt werden muss.

Da medienpädagogische Angebote in der Regel nicht zu den Kernaufgaben anderer Akteurinnen und Akteure der OKJA gehören, können diese in den meisten Fällen nicht aus dem zur Verfügung stehenden Budget finanziert werden; stattdessen müssen andere Finanzierungsmöglichkeiten gefunden werden, was oftmals eine Hürde darstellt.

Zwischenfazit

Insgesamt steht in der OKJA ein breites Angebot an präventiven und kompetenzförderlichen Maßnahmen zur Verfügung. Allerdings gibt es zum einen keine Strukturen, aus denen hervorgeht, welche medienpädagogischen Unterstützungsangebote und -strukturen existieren, zum anderen bestehen große Unterschiede in der Verfügbarkeit, insbesondere bei Offline-Angeboten, bei denen Kinder und Jugendliche pädagogisch begleitet werden. Diese sind in urbanen Räumen bei Weitem besser vertreten als in ländlichen Regionen.

Da medienpädagogische Maßnahmen eine freiwillige Leistung der Länder und Kommunen sind, ist eine verlässliche und nachhaltige Umsetzung präventiver und kompetenzförderlicher Maßnahmen und Angebote

⁷ Da es sich beim Beruf der Medienpädagogin und des Medienpädagogen um keine geschützte Berufsbezeichnung handelt, ist die Ausbildung beziehungsweise die Qualität des einschlägigen (beruflichen) Bildungshintergrunds sehr uneinheitlich.

nicht gegeben und hängt in vielen Fällen vom Verhandlungsgeschick der Institutionen oder vom Engagement einzelner (medien-)pädagogischer Fachkräfte ab.

Betrachtet man Medienkompetenzförderung als Querschnittsaufgabe für die OKJA, ist eine zentrale Voraussetzung eine entsprechende Qualifizierung der pädagogischen Fachkräfte. Hierfür wäre die Verankerung von Medienpädagogik als verpflichtender Bestandteil in der Ausbildung von Pädagoginnen und Pädagogen zielführende Voraussetzung.

2.4.3 Angebote der Elternbildung

Elternbildung als bundesdeutscher Flickenteppich

Die Bedeutung der Eltern im Umgang mit Medien ist bereits am Beispiel der frühen Kindheit herausgearbeitet worden. Sie ist evident auf unterschiedlichen Ebenen. Die Bereitstellung von Angeboten zur Medienbildung ist in § 14 SGB VIII zum erzieherischen Kinder- und Jugendschutz begründet. Die Angebotslandschaft für Elternbildung (Zielgruppe: Eltern von Kindern ab 10 Jahren) im Kontext der Medienbildung/Medienkompetenzvermittlung ist sehr fragmentiert. Zwar gibt es große, auf Bundesebene agierende Anbieter, teilweise aus Bundesmitteln finanziert, teils durch den öffentlich-rechtlichen Rundfunk, Krankenkassen oder auch die Institutionen der freiwilligen Selbstkontrolle (USK, FSK, FSM), die es zu einiger Bekanntheit geschafft haben, wie die Initiative SCHAU HIN!, die EU-Initiative Klicksafe, das Elternangebot des Internet ABC oder auch Elternguide.online und Medien-kindersicher. Allerdings existiert keine zentrale Anlaufstelle für Eltern beziehungsweise Bildungsanbieter.

Auf Länderebene gibt es darüber hinaus eine Vielzahl an Angeboten: Diese kommen von den jeweiligen Landesmedienanstalten, den Landes(arbeits)stellen für Kinder- und Jugendschutz oder von einem Landesmedienzentrum. Ferner gibt es durch unterschiedlichste Töpfe finanzierte Projekte auf Landesebene wie bspw. das vom Hamburgischen Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit unterstützte Projekt #DigitaleVorbilder.

Des Weiteren gibt es regional wie überregional tätige Akteurinnen und Akteure wie das Medienzentrum Greifswald, das an die Universität Greifswald angebun-

den ist, sowie kleine, teils kommunale Initiativen (u. a. durch Stadt-/Kreis-Medienzentren, Familienbildungsstätten, Volkshochschulen und/oder lokale Träger) und darüber hinaus eine Vielzahl freiberuflich tätiger Medienpädagoginnen und -pädagogen. Auch Nichtregierungsorganisationen wie Vereine und (Kinderschutz-)Verbände sowie die Polizeiliche Kriminalprävention von Bund und Ländern (ProPK) sind in diesem Bereich aktiv. Das vom BMBFSFJ finanzierte Initiativbüro Gutes Aufwachsen mit Medien, bündelt auch lokale, allerdings bisher nicht flächendeckende, Zusammenschlüsse in allen Bundesländern. ... Viele der Angebote dürften einer befristeten Finanzierung unterliegen. Ein Mapping der Akteurslandschaft für das gesamte Bundesgebiet existiert bislang nicht. Es finden sich lediglich unvollständige Listen, wie zum Beispiel auf der Seite von Klicksafe oder auf Länderebene, zum Beispiel für Thüringen seitens der Fachstelle strategische Medienbildung.

Themen der Elternbildung

Zentrale Themen der Elternbildungsangebote sind Fragen rund um die Begleitung der Mediennutzung ihres Kindes (das erste Smartphone, Bildschirmzeiten und Medienregeln im Alltag), Informationen zu Spielen (Gaming und Konsole), Social Media- und Streaming-Plattformen, Themen rund um den Schutz von Kindern und Jugendlichen online, sei es vor sexualisierter Gewalt (Stichwort: Cybergrooming) oder vor wirtschaftlicher Ausbeutung (Stichwort: In-App-Käufe, Kauffallen, Lootboxen) sowie Fragen rund um technische Schutzeinstellungen und Mediensucht(prävention). Auch Fragen rund um Privatsphäre und Datenschutz (Stichwort: Sharenting) spielen eine Rolle.

Formate der Elternbildung

Neben der Bereitstellung von Informationen im Netz, sei es über die Website, Flyer, Broschüren, Bild- und/oder Videomaterial bis hin zu Online-Kursen scheinen Elternabende ein gängiges Format der Elternansprache zu sein. Diese werden von einer Vielzahl an Akteurinnen und Akteuren auf Bundes-, Länder- und kommunaler Ebene angeboten, mit jeweils unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten (siehe oben), Zielgruppen (Eltern von Kleinkindern, Kindern und Jugendlichen oder graduell-altersabgestuft) und Größen (von vor-Ort-Elternabenden in Klassengröße bis hin zu Online-

Veranstaltungen mit bis zu 1000 Teilnehmenden⁸). Daneben existieren auch Beratungsangebote für Eltern wie die Eltern-Medien-Beratung der Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg. Weiterhin werden Eltern-Mentorinnen- und -Mentoren-Programme, Workshops, Elterncafés, -stammtische, ComputerSpiel-Schulen für Eltern (und Kinder), der sogenannte Elterntalk u. v. m. angeboten, allerdings nicht in allen Bundesländern und flächendeckend.

Problemlagen

Das häufig geschilderte Problem scheint die mangelnde Erreichbarkeit der Eltern in der Breite zu sein. Wie bei vielen Präventionsprogrammen werden auch in diesem Fall primär diejenigen Eltern erreicht, die ohnehin für das Thema sensibilisiert sind. Manche Eltern werden nur schwer oder gar nicht erreicht (Eggert et al., 2025). Einer der Gründe dürfte in Sprachbarrieren liegen, da der Großteil der Angebote lediglich auf Deutsch verfügbar ist. Mehrsprachige Angebote liegen allenfalls bei einzelnen Inhalten vor (zum Beispiel Klicksafe, SCHAU HIN!). Informationen darüber müssen Eltern zunächst zugänglich gemacht werden. Ein weiterer Grund liegt darin, dass die unterschiedlichen Lebenslagen von Familien und die damit zusammenhängenden spezifischen Bedarfe der Eltern in den Angeboten nicht adressiert werden. Die Zusammenarbeit mit familienunterstützenden Strukturen (zum Beispiel SPFH, Familienzentren) wird hier zu wenig adressiert (ebd., Wagner et al., 2013).

Während Studien über spezifische Themen wie der Umgang von Eltern mit onlinebezogenen Risiken (Gebel et al., 2022) existieren, gibt es kaum aktuelle belastbare, repräsentative Zahlen über die Reichweite der Angebotslandschaft zu Elternbildung sowie Erhebungen über die Nutzungszahlen sowie die Wirkung der Angebote. Aktuelle Studien darüber, wie viele und welche Eltern Informations- und Beratungsangebote zur Medienerziehung (nicht) kennen oder (nicht) nutzen, gibt es nicht. (Eggert et al., 2025, Seite 27). Offen ist darüber hinaus auch die Bedeutung von medienpädagogisch nicht ausgewiesenen Angeboten on- und offline, wie zum Beispiel selbsternannte „Digitaltrainerinnen und -trainer“, Chatbots oder sogenannte Momfluencerinnen.

Zwischenfazit

Eltern haben den Bedarf, hinsichtlich der Medienerziehung ihrer Kinder Unterstützung zu erfahren, um entsprechend Verantwortung übernehmen zu können. Die Elternbildungslandschaft zur Medienbildung in Deutschland ist allerdings strukturell zersplittert und in ihrer Reichweite unklar. Trotz zahlreicher bundesweiter, landesfinanzierter und lokaler Initiativen fehlt eine zentrale, verlässliche Anlaufstelle, die Angebote bündelt, Qualität sichert und Orientierung bietet. Die Themenpalette ist zwar breit und entspricht den realen Bedarfen im digitalen (Familien)Alltag, doch die Vielzahl unterschiedlicher Angebote, Formate und Finanzierungslogiken führt zu einem unübersichtlichen Flickenteppich.

Insbesondere zeigt sich ein grundlegendes Erreichbarkeitsproblem, das aus der Präventionsforschung bekannt ist: Die meisten Angebote erreichen überwiegend Eltern, die ohnehin informiert und sensibilisiert sind, während andere Familien kaum profitieren. Dies verstärkt bestehende Ungleichheiten im Bereich digitaler Teilhabe und Medienerziehung. Gleichzeitig fehlen belastbare Daten zu Nutzung, Reichweite und Wirkung der vorhandenen Angebote.

Insgesamt zeigt sich ein hoher Bedarf an strategischer Bündelung, niedrigschwelliger und mehrsprachiger Angebotsentwicklung sowie einer verlässlichen empirischen Grundlage, um elterliche Medienbildung wirksam, gerecht und nachhaltig weiterzuentwickeln und Eltern dazu zu befähigen, ihre Kinder auf dem Weg zu einem sicheren, zielgerichteten und verantwortungsbewussten Medienhandeln gut zu begleiten.

2.4.4 Studien, in denen Kinder und Jugendliche selbst befragt wurden

Abschließend wird ein Blick auf Studien geworfen, in denen Kinder und Jugendliche selbst befragt wurden, um einen Eindruck davon zu gewinnen, wie sie ihre Mediennutzung sowie die Bedeutung digitaler Medien und Social Media für ihren Alltag einschätzen. Hier sind an erster Stelle die repräsentativen JIM- und KIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest zu nennen, die in jährlichem beziehungsweise

8 Dazu zählt beispielsweise der Elternabend des Kinderschutzbund Landesverband Rheinland-Pfalz zum Thema Cybergrooming.

zweijährlichem Abstand Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis 19 Jahren zu ihrer Mediennutzung und damit verbundenen Themen befragen. Eine weitere aktuelle, repräsentative Studie wurde von der Vodafone Stiftung im Frühjahr 2025 mit 14- bis 20-jährigen jungen Menschen durchgeführt, ein Schwerpunkt lag hier auf dem Thema Selbstregulation. Aufschluss über die Bedeutung von digitalen Medien und Social Media für beziehungsweise für marginalisierte Gruppen geben bspw. die „Langzeitstudie zur Rolle von Medien in der Sozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender“ von Paus-Hasebrink und Kolleginnen und Kollegen (Paus-Hasebrink & Sinner, 2021) und die qualitative Untersuchung „MeproF – Medienerziehung in pädagogisch begleiteten Familien“ (Oberlinner et al., 2023) wie auch mit Blick auf junge Menschen mit Behinderung die Studie „InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen“ (Astrath et al., 2024). Letztere legen das positive Potenzial offen, das digitale Medien und Social Media mit Blick auf soziale Beziehungen und Teilhabemöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen in benachteiligenden Lebensumständen haben können. Die große Bedeutung digitaler Medien für die Kommunikation junger Menschen belegen auch die KIM- und JIM-Studie, die Studie der Vodafone Stiftung sowie die qualitative Langzeituntersuchung „Connected Kids – Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung“ (ConKids) von Kammerl et al. (Kammerl et al., 2022, Potzel et al., 2024, Lampert et al. 2025). Sowohl in der ConKids- wie auch in der Studie der Vodafone Stiftung wird darüber hinaus deutlich, dass insbesondere Social Media eine wichtige Rolle für die Gruppenzugehörigkeit und soziale Eingebundenheit der Kinder und Jugendlichen spielen. Außerdem ist deren Nutzung oft mit Emotionen verbunden; hierbei überwiegen für die meisten positive Gefühle. Gefühlslagen als Motivation für die Mediennutzung hat auch die KIM-Studie untersucht und dabei festgestellt, dass die Nutzung von audiovisuellen Angeboten, aber auch von digitalen Spielen für die Kinder oft mit Spaß und Unterhaltung verbunden ist, weil sie Langeweile haben oder Stress abbauen wollen. Die Bedeutung digitaler Spiele für die Emotionsregulierung belegt auch eine explorative qualitative Studie von Pfaff-Rüdiger und Kolleginnen und Kollegen (Pfaff-Rüdiger et al. 2024). Mit Blick auf ihre Bildschirmzeit sind sich die befragten Jugendlichen in den repräsentativen Studien einig, dass diese oft höher ist, als ihnen lieb ist, und es ihnen nicht gelingt, ihre Nutzungszeit zu reduzieren. Ihnen ist dies in vielen Fällen bewusst, und knapp drei Viertel der in der

Vodafone-Studie befragten jungen Menschen haben Strategien entwickelt, um das eigene Verhalten möglichst zu steuern. Dass nicht nur die Dauer ihrer Bildschirmnutzung ein Thema ist, mit dem die Jugendlichen konfrontiert sind, sondern dass sie auch immer wieder auf herausfordernde Inhalte wie Beleidigungen, Fake News, Gewalt oder extreme politische Ansichten stoßen, zeigt die JIM-Studie. Laut Vodafone-Studie wünschen sich die Jugendlichen Unterstützung in ihrer Medienkompetenzentwicklung zum Beispiel in der Schule, bspw. „Unterrichtseinheiten zum Umgang mit sozialen Medien“ (81 %) oder „Schulprojekte“ (83 %) (Vodafone Stiftung, S. 33).

Ein sehr differenziertes Bild zeigt ein systematisches Review internationaler Studien von Avci, Baams und Kretschmer (2025), das 32 empirische Untersuchungen zusammenfasst, in denen Effekte der Social Media Nutzung auf die Identitätsentwicklung im Jugendalter untersucht wurden. Ausgangspunkt der Studie ist, dass Jugendliche soziale Medien nicht nur passiv zum Konsum von Inhalten nutzen, sondern zunehmend aktiv zur Selbstdarstellung, zur Interaktion mit Gleichaltrigen und zur Auseinandersetzung mit Rückmeldungen anderer.

Die Befunde zur Dauer, die Jugendliche auf Social-Media-Plattformen verbringen, sind inkonsistent. Einige Studien finden Zusammenhänge zwischen intensiver Nutzung und geringer Selbstkonzeptklarheit oder höherer Identitätsunsicherheit, andere Studien berichten keine oder sogar gegenteilige Effekte. Insgesamt zeigen sich keine stabilen Muster, die nahelegen würden, dass viel Zeit in sozialen Medien zwangsläufig entweder schädlich oder förderlich für die Identitätsentwicklung ist.

Deutlich konsistenter sind hingegen die Befunde zur Qualität der Social-Media-Nutzung. Besonders aktive Formen der Nutzung – etwa das Erstellen von Beiträgen, das Gestalten von Profilen oder das bewusste Experimentieren mit unterschiedlichen Darstellungsformen – stehen häufig im Zusammenhang mit erhöhter Identitätsexploration. Qualitative Studien zeigen, dass Jugendliche soziale Medien als einen geschützten Raum nutzen, um verschiedene Rollen auszuprobieren, Interessen zu testen und Rückmeldungen zu erhalten. Diese Prozesse können als Teil einer normalen und entwicklungsförderlichen Identitätsarbeit verstanden werden.

Allerdings ist Identitätsexploration nicht per se positiv. Mehrere Studien weisen darauf hin, dass intensive Exploration auch mit Identitätsunsicherheit und Belastung einhergehen kann. Insbesondere soziale Vergleiche spielen hierbei eine wichtige Rolle. Jugendliche, die sich in sozialen Medien häufig mit anderen vergleichen – etwa hinsichtlich Aussehen, Fähigkeiten oder Meinungen –, zeigen sowohl erhöhte Exploration als auch erhöhte Werte von Identitätsdistress. Identitätsdistress beschreibt emotionale Belastungen, Unsicherheiten und Sorgen in Bezug auf zentrale Lebensbereiche wie Zukunftsziele, Beziehungen oder persönliche Werte. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass soziale Vergleiche sowohl Anstoß für Selbstreflexion als auch Quelle von Verunsicherung sein können.

Zusammenfassend macht diese Studie deutlich, dass es eher die Qualität der Social Media Nutzung und nicht die Quantität ist, die Effekte auf die Identitätsentwicklung hat. Zudem verweisen die Ergebnisse auch auf die Qualität analoger Angebote und Erprobungsräume für Identitätsexplorationen im Zusammenspiel mit digitalen Räumen.

Die zunehmende Bedeutung von KI-gestützten Anwendungen stellt die aktuelle JIM-Studie (mpfs, 2025) heraus. Der Großteil der Zwölf- bis 19-Jährigen kennt KI-Anwendungen, allen voran ChatGPT. „Inzwischen arbeitet die Hälfte der Jugendlichen mindestens mehrmals pro Woche mit ChatGPT.“ (JIM-Studie 2025, Seite 61) Die Jugendlichen nutzen aber auch weitere KI-Anwendungen wie Google Gemini, Meta AI, DeepL, Microsoft Pilot, My AI oder DALL-E und greifen insbesondere im schulischen Kontext darauf zurück. Darüber hinaus spielt KI aber auch eine zunehmend relevante Rolle, wenn es darum geht, sich zu informieren. Knapp drei Viertel ziehen hierfür KI-Tools heran und über die Hälfte der Jugendlichen ist der Meinung, dass sie den KI-gestützten Informationen vertrauen können (JIM-Studie 2025, Seite 64). Gleichzeitig schätzt aber nur etwa ein Drittel der Jugendlichen die eigenen Kompetenzen, Deepfakes zu erkennen oder eine Bilder-Rückwärtssuche durchzuführen als sehr gut oder gut ein (JIM-Studie 2025, Seite 65).

Insgesamt wird deutlich, dass Jugendliche sich ein Leben ohne digitale Medien und Social Media nicht mehr vorstellen können, sie sich aber der damit verbundenen Herausforderungen und Gefahren bewusst sind, und sich hier Unterstützung wünschen.

2.4.5 Zwischenfazit

Studien, in denen Kinder und Jugendliche selbst befragt wurden, machen deutlich, dass digitale Medien an vielen Stellen mit ihrem Alltag verbunden sind und sie sich ein Leben ohne digitale Medien nicht mehr vorstellen können. Insbesondere mit Blick auf Kommunikation und soziale Beziehungen sprechen sie den digitalen Medien und hier vor allem Social Media eine wichtige Rolle zu. Gerade für junge Menschen, die in benachteiligten Verhältnissen aufwachsen, bieten digitale Medien und Social Media ein großes Potenzial zur Teilhabe an sozialen und gesellschaftlichen Prozessen. Gleichzeitig sind sich vor allem ältere Kinder und Jugendliche dessen bewusst, dass sie digitale Medien oft mehr nutzen als ihnen lieb ist. Hier haben sie zum Teil eigene Strategien entwickelt, wünschen sich darüber hinaus aber auch pädagogische Unterstützung.

Ein systematisches Review macht deutlich, dass Social Media einen wichtigen Beitrag zur Identitätsentwicklung und Persönlichkeitsbildung Jugendlicher leisten. Gleichzeitig wird deutlich, dass Social Media bei Jugendlichen sowohl zur Selbstreflexion als auch zu Verunsicherung beitragen können.

Mit Blick auf die zunehmende Bedeutung von KI sind Kinder und Jugendliche insgesamt aufgeschlossen. Gleichzeitig fehlen ihnen grundlegende Kompetenzen, um KI-gestützte Anwendungen sicher zu nutzen.

2.5 Fazit

Insgesamt wird deutlich, dass die Notwendigkeit der Medienkompetenzförderung in Deutschland als wichtige Aufgabe wahrgenommen wird. Mit der Verankerung von Medienbildung in den Bildungsplänen aller Bundesländer wurde hier eine flächendeckende Maßnahme ergriffen, um alle Kinder und Jugendlichen im Schulalter zu erreichen. Auch die Förderung von Initiativen wie SCHAU HIN! oder Gutes Aufwachsen mit Medien durch das BMBFSFJ, der Spieleratgeber NRW oder MedienFokus BW, die länderfinanziert sind, machen deutlich, dass das Thema auf der politischen Ebene als wichtig erachtet wird. Daneben gibt es zahlreiche Institutionen, Initiativen (zum Teil auf europäischer Ebene vernetzt wie zum Beispiel Klicksafe) wie auch Einzelpersonen, die sich für die Förderung eines kompetenten Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen für eine souveräne Lebensgestaltung einsetzen.

Dennoch zeigt die vorliegende Bestandsaufnahme, dass das Unterstützungssystem aufgrund unterschiedlicher Faktoren nicht optimal und an manchen Stellen unzureichend funktioniert.

So fehlt es erstens an einer Struktur, die einen Überblick über

- Angebote der Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche,
- Beratungs- und Bildungsangebote für Eltern und Erziehende und Qualifizierungsmöglichkeiten für pädagogische Fachkräfte gibt.

Eine solche Struktur ist nötig, um passgenaue Angebote für die eigenen Fragen und Bedarfe zu finden.

Zweitens fällt auf, dass es wenig Vernetzung und Zusammenarbeit zwischen medienpädagogischen Einrichtungen und Strukturen der Kinder- und Jugendhilfe (zum Beispiel Jugendämter, Einrichtungen der Familien- und Erziehungshilfe) sowie mit Vereinen (zum Beispiel Sport- und Musikvereine, Freiwillige Feuerwehr, Jugendrotkreuz), aber auch mit Schulen gibt. Hier bestehen gute Kooperationen (zum Beispiel MedienFokus BW), bisher jedoch eher vereinzelt. Gerade für Kinder und Jugendliche sowie Familien, die in benachteiligten Verhältnissen aufwachsen, sind diese Strukturen essenziell für eine gute Erreichbarkeit.

2.6 Literatur

- Anders, Y., & Oppermann, E. (2024). Frühpädagogische Qualität in Kindertageseinrichtungen: Eine Erweiterung des Struktur-Prozess-Modells. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 27, 551–577. <https://doi.org/10.1007/s11618-024-01218-7>
- Anthony, L., Anthony, B., Glanville, D., Naiman, D., Waanders, C., & Shaffer, S. (2005). The relationships between parenting stress, parenting behavior and preschoolers' social competence and behavior problems in the classroom. *Infant and Child Development*, 14(2), 133–154. <https://doi.org/10.1002/icd.385>
- Astrath, N., Eggert, S., Fink, J. M., Gurt, M., Krupp, B., Slegers, J., Tillmann, A. (2024). Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielwelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen. <https://doi.org/10.57683/EPUB-2846>
- Augner, C., Vlasak, T., Aichhorn, W., & Barth, A. (2022). Tackling the “digital pandemic”: The effectiveness of psychological intervention strategies in problematic Internet and smartphone use – A meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 56, 219–229.
- Avci, H., Baams, L. & Kretschmer, T. (2025). A systematic review of social media use and adolescent identity development. *Adolescent Research Review*, 10, 219–236. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00251-1>
- Baumann, N., & Kuhl, J. (2002). Intuition, affect, and personality: Unconscious coherence judgments and self-regulation of negative affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83, 1213–1223. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.83.5.1213>
- Benedetto, L., & Ingrassia, M. (2021). Digital parenting: Raising and protecting children in a media world. <https://doi.org/10.5772/intechopen.92579>
- Berger, G. (2010). Media development and its discontents: Towards a conceptualization of media mobilization. *International Communication Gazette*, 72(7), 547–565. <https://doi.org/10.1177/1748048510371943>
- BMFSFJ (2024). 17. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lage junger Menschen und die Bestrebungen und Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe. Drucksache 20/12900 und <https://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/service/publikationen/17-kinder-und-jugendbericht-244628> [Zugriff: 07.12.2025]
- Brailovskaia, J., Buchmann, J., Hertwig, R., Metzinger, T., Montag, C., Sadeghi, A.-R., Schneider, S., Spiecker gen. Döhm, I., & Waldherr, A. (2025). Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. Diskussion Nr. 40. Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina. <https://www.lobbyregister.bundestag.de/media/fe/7f/625496/Stellungnahme-Gutachten-SG2510020020.pdf>
- Brand, M., Young, K.S., Laier, C., Wölfling, K., Potenza, M.N., 2016b. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience Biobehavioral Review*, 71, 252–266.
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 104, 1–10.
- Burghardt, L., & Knauf, D. (2015). Potenziale digitalen Beobachtens und Dokumentierens in Kindertagesstätten. *Frühe Bildung*, 4(3), 167–169. <https://doi.org/10.1026/2191-9186/a000221>
- Chemnad, K., Nadarajan, V., Lim, J., & Liu, C. (2023). Is it contagious? Does parents' Internet addiction impact their adolescents' Internet addiction? *Social Science Computer Review*, 41, 1691–1706.
- Cohen, F., & Anders, Y. (2022). Digitalisierung in der frühen Bildung. *Frühe Bildung*, 11, 51–52. <https://doi.org/10.1026/2191-9186/a000561>
- Cohen, F., Oppermann, E., & Anders, Y. (2021). (Digitale) Elternzusammenarbeit in Kindertageseinrichtungen während der Corona-Pandemie: Digitalisierungsschub oder verpasste Chance? *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 24, Article 10. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01014-7>

- Cordes, A.-K., Körner, F., Berkic, J., Mayer, D. (2024). Baby oder Smartphone im Blick? Feinfühligkeit von Eltern und Bezugspersonen im Alltag mit digitalen Medien. <https://www.ifp.bayern/files/media/ifp/public/projects/baby-oder-smartphone-im-blick/ifp-baby-oder-smartphone-im-blick.pdf>
- Cost, K. T., Unternaehrer, E., Tsujimoto, K., Vanderloo, L. L., Birken, C. S., Maguire, J. L., Szatmari, P., & Charach, A. (2023). Patterns of parent screen use, child screen time, and child socio-emotional problems at 5 years. *Journal of Neuroendocrinology*, 35(7), e13246. <https://doi.org/10.1111/jne.13246>
- Dadaczynski, K., Kaman, A., Ravens-Sieberger, U. et al. (2025). Problematische Nutzung digitaler Medien und Gesundheitskompetenz von Schülerinnen und Schülern in Deutschland. Befunde der HBSCStudie 2022. *Bundesgesundheitsblatt*, 68, 302–312.
- Denham, S. A. (2006). Social-Emotional Competence as Support for School Readiness: What Is It and How Do We Assess It? *Early Education and Development*, 17(1), 57–89. https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701_4
- Dinlevici, M., Carman, K. B., Ozturk, E., & Sahin-Dagli, F. (2016). Media use by children, and parents' views on children's media usage. *Interactive Journal of Medical Research*, 5(2), e5668. <https://doi.org/10.2196/ijmr.5668>
- Dinter, P. (2023). Entgrenzung pädagogischer Expertise durch soziale Medien: Doing Family im Social Web. In *Jahrbuch Medienpädagogik 20: Inklusive Medienbildung in einer mediatisierten Welt*. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb20/2023.09.15.X>
- Eggert, S., Pfaff-Rüdiger, S., Oberlinner, A., Drexler, A. (2021). Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: kopaed.
- https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2021/jff_muenchen_2021_veroeffentlichungen_familie_digital_gestalten.pdf
- Eggert, S. (2021). Digitale Kommunikation mit Eltern in der Kita. In: Neuss, N. (Hrsg.), *Kita digital. Medienbildung – Kommunikation – Management*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 114–125.
- Eggert, S. (2025). Medien entdecken vom ersten Tag an. Digitales Aufwachsen von der frühen Kindheit bis zum Schulalter. In *pädiatrische praxis*, 103, 31–45.
- Eggert, S., Gebel, C., Knop, K., & Winter, C. (2025). Eltern besser erreichen – Handlungsansätze für die Medienpädagogik: Forschungsgutachten für die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM). *Nomos*. https://www.blm.de/files/pdf2/blm_schriftenreihe_112.pdf
- Elias, N., Lemish, D., Dalyot, S., & Floegel, D. (2020). "Where are you?" An observational exploration of parental technofence in public places in the US and Israel. *Journal of Children and Media*. 16(1), 28–44. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1815228>
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., & Glöckler, S. (2024). JIM-Studie 2024: Jugend, Information, Medien. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf
- Fitzpatrick, P. J. (2023). Improving health literacy using the power of digital communications to achieve better health outcomes for patients and practitioners. *Frontiers in Digital Health*, 5, 1264780. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2023.1264780>
- Friedrichs-Liesenkötter, H. (2016). Medienerziehung in Kindertagesstätten - Habitusformationen angeheurer ErzieherInnen. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-12307-9>
- Friedrichs-Liesenkötter, H. (2023). Frühe Medienbildung und Medienkompetenzförderung in Kindertagesstätten. Informationen zur politischen Bildung Nr. 355/2023. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/medienkompetenz-355/539982/fruehe-medienbildung-und-medienkompetenzfoerderung-in-kindertagesstaetten/> [Zugriff: 07.01.2026]
- Gebel, C., Lampert, C., Brüggem, N., Dreyer, S., Lauber, A., & Thiel, K. (2022). Jugendmedienschutzindex 2022 – Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern. In *FSM – Freiwillige Selbstkontrolle (Hrsg.), Medien von A bis Z*. https://doi.org/10.1007/978-3-531-90261-6_56 [Zugriff: 22.12.2025]

- Gülzau, F. (2018). Sandkastengespräche im Netz? Leitbilder „guter Erziehung“ in einem digitalen Elternforum. *Zeitschrift für Familienforschung*, 30(2), 151-175. <https://doi.org/10.3224/zff.v30i2.02>
- Hansen, J., Hanewinkel, R., Goecke, M. & Morgenstern, M. (2022). Prävention der exzessiven Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 170, 435-442.
- Hummel, T. G. (2022). Chancen digitaler Medien in der Elternzusammenarbeit. In Kita-Fachtexte. Alice Salomon Hochschule Berlin und FRÖBEL e. V. https://www.kita-fachtexte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/220202_KitaFachtexte_Hummel_01_Kopie.pdf
- Kammerl, R., Lampert, C. & Müller, J. (Hrsg.) (2022): Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie [Socialization in a Changing Media Environment. On the Role of the Communicative Figuration Family]. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783748928621>
- Kerres, M., Rohs, M. & Heinen, R. (2012). Evaluationsbericht Mediencouts NRW. LfM-Dokumentation Band 46/Online. https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/L131_Mediencouts_Evaluation980472252.pdf [Zugriff: 30.11.2025]
- Kildare, C. A., & Middlemiss, W. (2017). Impact of parents mobile device use on parent-child interaction: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 75, 579-593. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.003>
- Kluczniok, K., Lehl, S., Kuger, S., & Rossbach, H. G. (2013). Quality of the home learning environment during preschool age – Domains and contextual conditions. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(3), 420-438. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.814356>
- Knauf, H. (2020). Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen. Das Beispiel Bildungsdokumentation aus der Perspektive pädagogischer Fachkräfte in Deutschland und Neuseeland. *Zeitschrift für Pädagogik*, 66(2), 233-250. <https://doi.org/10.25656/01:25793>
- Knauf, H. (2019). Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen: Ergebnisse einer Fragebogenerhebung zum aktuellen Stand der Nutzung digitaler Medien (Bielefeld working paper; 3). Bielefeld. <https://doi.org/10.25656/01:17999>
- Köckeritz, M., Klinkhammer, J., & Salisch, M. V. (2010). Die Entwicklung des Emotionswissens und der behavioralen Selbstregulation bei Vorschulkindern mit und ohne Migrationshintergrund. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 59(7), 529-544.
- Köller, O. (2025). Textbewertung mit Large Language Models. Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von generativer KI zur Bewertung von schriftlichen Leistungen. *Diagnostica*, 71, 105-108. <https://doi.org/10.1026/0012-1924/a000356>
- KomDat (2025). Kommentierte Daten der Kinder- und Jugendhilfe. Mai 2025. <https://www.akjstat.tu-dortmund.de/komdat/komdat-03/2024-1> [12.12.2025].
- Kushle, K., & Dunn, E. W. (2019). Smartphones distract parents from cultivating feelings of connection when spending time with their children. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(6), 1619-1639. <https://doi.org/10.1177/0265407518769387>
- Lampert, C., Potzel, K. & Kammerl, R. (Hrsg.) (2025). Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Erweiterung und Veränderung des Beziehungsnetzwerks. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/978374896330>
- Lohaus, A., & Glüer, M. (2018). Selbstregulation bei Kindern im Rahmen der Entwicklungs- und Erziehungspsychologie. In *Handbuch Entwicklungs- und Erziehungspsychologie* (pp. 101-116). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Lukavská, K., Hrabec, O., Lukavský, J., Demetrovics, Z., & Király, O. (2022). The associations of adolescent problematic internet use with parenting: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 135, 107423.
- McDaniel, B., & Radesky, J. (2017). Technoference: Parent distraction with technology and associations with child behavior problems. *Child Development*, 89(1), 100-109. <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>

- McFadden, A., & Thomas, K. (2016). Parent perspectives on the implementation of a digital documentation portal in an early learning centre. *Australasian Journal of Early Childhood*, 41(3), 86-94. <https://doi.org/10.1177/183693911604100411>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2025). JIM-Studie 2025. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2025/>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2024). KIM-Studie 2024. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. <https://mpfs.de/studie/kim-studie-2024/>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024). miniKIM-Studie 2023. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. <https://mpfs.de/studie/mini-kim-2023/>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023). JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien. https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf
- Mesce, M., Ragona, A., Cimino, S., & Cerniglia, L. (2022). The impact of media on children during the COVID-19 pandemic: A narrative review. *Heliyon*, 8, e12489. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12489>
- Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina (2024). Förderung der Selbstregulationskompetenzen von Kindern und Jugendlichen in Kindertageseinrichtungen und Schulen [Stellungnahme]. https://www.leopoldina.org/fileadmin/Daten/Publikationen/Dokumente/2024_Stellungnahme_Selbstregulation.pdf
- Niiranen, J., Kiviruusu, O., Vornanen, R., Saarenpää-Heikkilä, O., & Paavonen, E. (2021). High-dose electronic media use in five-year-olds and its association with their psychosocial symptoms: A cohort study. *BMJ Open*, 11, e040848. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2020-040848>
- Niiranen, J., Kiviruusu, O., Vornanen, R., Kylliäinen, A., Saarenpää-Heikkilä, O., & Paavonen, E. J. (2024). Children's screen time and psychosocial symptoms at 5 years of age: The of parental factors. *BMC Pediatrics*, 24, Article 49. <https://doi.org/10.1186/s12887-024-04915-8>
- Oberlinner, A., Bamberger, A., Winter, C., Eggert, S. (2023). *Medienhandeln in pädagogisch begleiteten Familien*. München: kopaed.
- OECD (2021). Children in the digital environment. Revised typology of risks. OECD Digital Economy Papers, 2021, No. 302. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2021/01/children-in-the-digital-environment_9d454872/9b8f222e-en.pdf (Abruf 30.11.2025)
- Pancani, L., Petilli, M., Riva, P., & Rusconi, P. (2023). I can't live without you: Delay discounting in smartphone usage. *Journal of Cognitive Psychology*, 35(1), 1-15. <https://doi.org/10.1080/20445911.2023.2195031>
- Paus-Hasebrink, I., Sinner, P. (2021). 15 Jahre Panelstudie zur (Medien-)Sozialisation. *Nomos*.
- Pfaff-Rüdiger, S., Eggert, S. (2023). Grenzen setzen, Freiraum lassen. *Medienerziehung zwischen Medienkompetenz und Haltung*. *TeleVIon* 36(2), 4-7.
- Pfaff-Rüdiger, S., Oberlinner, A., Winter, C., Eggert, S. (2024). Zwischen großen Sorgen und heldenhaftem Stolz – Medienerziehung bei digitalen Spielen. <https://bit.ly/GAMEFA>
- Potzel, K., Draheim, S., Domdey, P., Lampert, C. and Kammerl, R. (2024): Changes in Young People's Media Repertoires. Longitudinal Insights from a Communicative Figurational Approach. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 72(3). <https://doi.org/10.5771/1615-634X-2024-3-280>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Investigating the motivational and psychosocial dynamics of dysregulated gaming: Evidence from a preregistered cohort study. *Clinical Psychological Science*, 7(6), 1257-1265. <https://doi.org/10.1177/2167702619859341>
- Quante, S., Evers, W. F., Otto, M., Hille, K., & Walk, L. M. (2016). EMIL-Ein Kindergarten-Konzept zur Stärkung der Selbstregulation durch Förderung der exekutiven Funktionen. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung/ Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 11(4), 9-10.
- Reed, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. (2017). Learning on hold: Cell phones sidetrack parent-child interactions. *Developmental Psychology*, 53, 1428-1436.

Reuner, G., Erdmann, K., Vetter, V., Schäferling, M., & Hertel, S. (2020). Selbstregulation spielerisch fördern.

Rideout, V. (2017). The common sense census: Media use by kids age zero to eight. Common Sense Media.

Romero Saletti, S. M., Van den Broucke, S., & Chau, C. (2021). The effectiveness of prevention programs for problematic Internet use in adolescents and youths: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology. Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 15(2), Article 10.

Röser, J., Müller, K., Niemand, S., & Roth, R. R. (2017). Häusliches Medienhandeln zwischen Dynamik und Beharrung: Die Domestizierung des Internets und die Mediatisierung des Zuhauses 2008–2016. In *Mediennutzung im Wandel: Ergebnisse der ARD/ZDF-Medienanalyse* (S. 95–109). https://doi.org/10.1007/978-3-658-16084-5_7

Rozenblatt-Perkal, Y., Davidovitch, M., & Gueron-Sela, N. (2021). Infants' physiological and behavioral reactivity to maternal mobile phone use – An experimental study. *Computers in Human Behavior*, 127, 107038. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107038>

Ryan, T., Chester, A., Reece, J., & Xenos, S. (2014). The uses and abuses of Facebook: A review of Facebook addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 133–148.

Sauerteig, E. (2022): Kinderrechte und Jugendschutz – auch im digitalen Raum. In: Schierer u. a. Hrsg.: *Institutioneller und professionelle Zugänge zum Kinderschutz*. Wiesbaden, S. 203–222.

Schiller, R., Fleckenstein, J., Mertens, U., Horbach, A. & Meyer, J. (2024). Understanding the effectiveness of automated feedback: Using process data to uncover the role of behavioral engagement. *Computers & Education*, 223, 105163. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105163>

Schiller, R., Fleckenstein, J., Höft, L., Horbach, A. & Meyer, J. (2024). On the role of engagement in automated feedback effectiveness: Insights from keystroke logging. *Computers & Education*, 238, 105386. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105386>

Schlör, Katrin (2016): *Medienkulturen in Familien in belasteten Lebenslagen. Eine Langzeitstudie zu medienbezogenem Doing Family als Bewältigungsressource*, München.

Schubert, G., Eggert, S., Lohr, A., Oberlinner, A., Jochim, V., Brüggem, N. (2018). *Digitale Medien in Kindertageseinrichtungen: Medienerzieherisches Handeln und Erziehungspartnerschaft Perspektiven des pädagogischen Personals*. Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/mofam/JFF_MoFam_Studie_T_DigitaleMedien.pdf

Schwarzer, N.-H., Behringer, N., Beyer, A., Gengelmaier, S., Henter, M., Müller, L.-M., & Link, P.-C. (2023). Reichweite einer mentalisierungsbasierten Pädagogik im Förderschwerpunkt emotionale und soziale Entwicklung: Ein narratives Review. *Emotionale und soziale Entwicklung in der Pädagogik der Erziehungshilfe und bei Verhaltensstörungen*, 5(5), 90–102. <https://doi.org/10.25656/01:26905>

Shi, J., Li, L., & Ren, H. (2022). Current prevention strategies and future directions for problem Internet use. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 45, 101102.

Stapf, I., Schelenz, L., Dreyer, S., Pfetsch, J., Lampert, C., Andresen, S., Paschel, F., Thiel, K., Wysocki, N., Pfisterer, S. & Heesen, J. (2024). Der SIKID-Kompass: Sicherheit von Kindern in der digitalen Welt im Akteursnetzwerk ermöglichen. https://www.kinderrechte.digital/fileadmin/user_upload/SIKID_Kompass_final.pdf

Sweetser, P., Johnson, D., Ozdowska, A., & Wyeth, P. (2012). Active versus passive screen time for young children. *Australian Journal of Early Childhood*, 37(2), 94–98. <https://doi.org/10.1177/183693911203700413>

SWK (2022). *Digitalisierung im Bildungssystem: Handlungsempfehlungen von der Kita bis zur Hochschule*. Gutachten der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK).

SWK (2023): *Large Language Models und ihre Potenziale im Bildungssystem*. Impulspapier der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission (SWK) der Kultusministerkonferenz. <http://dx.doi.org/10.25656/01:28303>

- Tang, J.-J., Huang, X.-Y., & Guo, Z. (2025). Non-pharmacological interventions for Internet addiction: A network meta-analysis. *Behavioral Sciences*, 15, 98.
- Thakkar, R. R., Garrison, M. M., & Christakis, D. A. (2006). A systematic review for the effects of television viewing by infants and preschoolers. *Pediatrics*, 118(5), 2025-2031. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-1307>
- Then, S., Wolf, K., & Anders, Y. (2024). Familiäre Determinanten des Medienkonsums im ersten Lebensjahr und die Rolle von familienunterstützenden Angeboten. *Frühe Bildung*, 13, 93-102. <https://doi.org/10.1026/2191-9186/a000665>
- Tillmann, A./Ley, T. (2023). Digitalisierung und Digitalität in der Kinder- und Jugendhilfe – Verschränkte Perspektiven auf Lebens- und Arbeitswelten in unterschiedlichen Handlungsfeldern und daraus resultierende fachpolitische Konsequenzen. Unveröffentlichte Expertise für den 17. Kinder- und Jugendbericht.
- Vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V. (2026). *Social Media – Bildung – Integrität*. Münster: Waxmann
- Vodafone Stiftung (Hrsg.) (2025). Zwischen Bildschirmzeit und Selbstregulation – soziale Medien im Alltag von Jugendlichen. <https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/09/Zwischen-Bildschirmzeit-und-Selbstregulation-Jugendstudie-Vodafone-Stiftung-2025.pdf>
- Wagner, U., Ebel, C. & Lampert, C. (2013). Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. *Vistas*. <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-72.pdf>
- Wang, M., Su, Y., Yang, S., Xu, K., Zhang, S., Xue, H., & Zuo, S. (2025). A network analysis of the relationship between dark triad traits and social media addiction in adults. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01425-7>
- Wasserman, D., Hoven, C. W., Wasserman, C. et al. (2015). School-based suicide prevention programmes: the SEYLE cluster-randomised, controlled trial. *The Lancet*, 385, 1536-1544.
- Wasserman, C., Postuvan, V., Herta, D., Iosue, M., Värnik, P. & Carli, V. (2018). Interactions between youth and mental health professionals: The Youth Aware of Mental health (YAM) program experience. *PloS ONE*, 13, e0191843.
- Weltgesundheitsorganisation. (2019). Empfehlungen zur Bildschirmnutzung für Kinder unter 5 Jahren. <https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/60a1cbaa-2bef-4251-9557-e52ce22112b3/content>
- Zerle-Elsäßer, C., & Lange, A. (2021). Doing family und social media. In R. Braches-Chyrek, C. Röhner, J. Moran-Ellis, & H. Sünker (Eds.), *Handbuch Kindheit, Technik und das Digitale* (S. 200-215). Verlag Barbara Budrich.
- Zhang, C., Tang, L., & Liu, Z. (2023). How social media usage affects psychological and subjective well-being: Testing a moderated mediation model. *BMC Psychology*, 11, Article 18. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01311-2>

3. Aktuelle rechtliche Rahmenbedingungen sowie deren Ausgestaltung und Durchsetzung; Schutzmaßnahmen der Anbieter (Altersverifikationen und sicheren Voreinstellungen für Kinder und Jugendliche) und deren Wirkung

Marc Jan Eumann, Sebastian Gutknecht, Marc Liesching, Nadine Schön, Rolf Schwartzmann, Judith Simon

Die Bestandsaufnahme Recht und Regulierung fasst den bestehenden Regulierungsrahmen auf EU-Ebene, auf Bundesebene und Landesebene zusammen (**Kapitel 3.1**) und erläutert in **Kapitel 3.2** die Umsetzung durch die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) und die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). **Kapitel 3.3** zeigt den Handlungsrahmen deutscher Gesetzgebung im Kinder- und Jugendmedienschutz auf.

Kapitel 3.4 stellt auf Basis schriftlicher Anhörungen den Status quo der Mediennutzung in schulischer, frühkindlicher und außerschulischer Bildung in den Bundesländern dar. Den Vertretungen der JFMK und der KMK in der Expertenkommission und den beteiligten Bundesländern sei an dieser Stelle ausdrücklich für ihre Mitwirkung gedankt.

3.1 Bestehender Regulierungsrahmen

3.1.1 Regulierung auf EU-Ebene

Digital Services Act

Der Digital Services Act (Verordnung (EU) 2022/2065) bildet zusammen mit dem Digital Markets Act (DMA) den Kern des europäischen Digitalrechts und reformiert die Haftungs-, Sorgfalts- und Transparenzpflichten für Online-Vermittlungsdienste. Ziel ist die Schaffung eines sicheren, vorhersehbaren und vertrauenswürdigen Online-Umfelds. Der Schutz Minderjähriger nimmt dabei eine herausgehobene Stellung ein. Jugendschutzrechtlich ist der DSA dabei weniger als klassisches Verbotssystem mit konkreten angebotsinhaltlichen Tatbeständen ausgestaltet, sondern vielmehr als strukturierte Präventionsordnung, die systematisch an Risikoabschätzung, Transparenz und differenzierte Vorsorgemaßnahmen anknüpft. Der Digital Services Act (DSA) enthält verschiedene Schutzkomponenten, die in ihrer Gesamtheit den digitalen Kinder- und Jugendschutz begründen sollen. Wesentliche Normen sind dabei:

- Artikel 14 ff. DSA: Pflichten grundlegender Sorgfalt für Hosting- und Online-Plattformen;
- Artikel 28 DSA: Vorschriften für Online-Plattformen zum Schutz Minderjähriger;
- Artikel 34, 35 DSA: Risikobewertung und Risikominderung, insbesondere für „very large online

platforms“ (VLOPs) und „very large online search engines“ (VLOSEs).

Artikel 28 Absatz 1 DSA verpflichtet in einer sehr weit gefassten und allgemeinen Formulierung alle Online-Plattformen, „geeignete und verhältnismäßige Maßnahmen zu ergreifen, um ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz Minderjähriger auf ihren Diensten zu gewährleisten“. Diese Generalklausel ist technologieoffen und dynamisch.

Normadressaten sind alle Online-Plattformen, also nach der Legaldefinition des Artikel 3 i) DSA jeder „Hostingdienst, der im Auftrag eines Nutzers Informationen speichert und öffentlich verbreitet, sofern es sich bei dieser Tätigkeit nicht nur um eine unbedeutende und reine Nebenfunktion eines anderen Dienstes oder um eine unbedeutende Funktion des Hauptdienstes handelt, die aus objektiven und technischen Gründen nicht ohne diesen anderen Dienst genutzt werden kann, und sofern die Integration der Funktion der Nebenfunktion oder der unbedeutenden Funktion in den anderen Dienst nicht dazu dient, die Anwendbarkeit dieser Verordnung zu umgehen“. Die Erwägungsgründe nennen beispielhaft „soziale Netzwerke oder Online-Plattformen, die Verbrauchern den Abschluss von Fernabsatzverträgen mit Unternehmern ermöglichen“ (Erwägungsgrund 13 S. 2).

Artikel 28 Absatz 4 DSA ermächtigt die EU-Kommission zum Erlass von Leitlinien zur Konkretisierung des Absatz 1. Von dieser Ermächtigung hat die Kommission mit ihren Leitlinien vom 14.07.2025 (COM(2025) 4764 final) Gebrauch gemacht. Die Kommission betont dabei, dass die Leitlinien keine Auslegung oder Vorwegnahme von Verpflichtungen nach dem DSA oder aus Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten seien; die Überwachung und Durchsetzung dieser Instrumente bleibe in der alleinigen Zuständigkeit der nach diesen Rechtsrahmen zuständigen Behörden (vgl. Ziff. 10 Seite 3 u. 4 COM Leitlinien, COM(2025) 4764 final). Dennoch dürfte den Leitlinien faktisch ein nicht unerheblicher normkonkretisierender Regelsetzungscharakter bei der Auslegung des Artikel 28 Absatz 1 DSA zukommen, der im Falle eines Abweichens von den Leitlinien zumindest für sehr große Online-Plattform-Anbieter unter der Aufsichtsäide der Kommission Risiken mit Blick auf die Einleitung von Verfahren nach Artikel 66 DSA birgt. Denn ausweislich der Leitlinien können diese „als wichtiger und aussagekräftiger Maßstab“ angesehen werden, „auf den sich die Kommission bei der Anwendung von Artikel 28 Absatz 1 der Verordnung (EU)

2022/2065 und bei der Feststellung der Einhaltung dieser Bestimmung durch Anbieter von Online-Plattformen, die für Minderjährige zugänglich sind, stützen wird“ (vgl. Ziff. 12 Seite 2 COM Leitlinien, COM(2025) 4764 final).

Die Leitlinien enthalten zunächst allgemeine Grundsätze, welche bei der Umsetzung der Maßnahmen zu beachten sind, ehe Anforderungen an eine einzelfallbezogene Risikoprüfung durch den Onlineplattform-Anbieter spezifiziert werden. Daraufhin erfolgen Konkretisierungen vor allem hinsichtlich der Gestaltung des Plattformangebotes unter den Aspekten der Alterssicherung und -verifikation, der Registrierung beziehungsweise Authentifizierung, darüber hinaus der Account-Einstellungen in den jeweiligen von Minderjährigen nutzbaren Plattformdiensten, der Gestaltung der Online-Schnittstellen, der Empfehlungssysteme und Suchfunktionen, dem Bereich der Kommerzialisierung und Monetarisierung, der Moderation, der Meldungen, Nutzerunterstützung und Tools für Erziehungsberechtigte sowie schließlich der Governance i. S. e. Einführung und Ausentwicklung von Regeln und organisatorischen Prozessen einschließlich transparenter Nutzungsbedingungen und wirksamer Überwachungs- und Bewertungsverfahren.

Die Umsetzung und praktische Anwendung der unionsgesetzlichen Vorgaben zu Jugendschutzmaßnahmen der Online-Plattformen erfolgt in Deutschland nach Maßgabe des § 12 Absatz 1 S. 1 u. 2 DDG: Danach ist die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) zuständige Behörde für die Durchsetzung von strukturellen Vorsorgemaßnahmen nach Artikel 28 Absatz 1 DSA, soweit diese nicht Maßnahmen nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) in der Fassung vom 14. Dezember 2021 betreffen. Für diese Maßnahmen sowie für konkrete Einzelmaßnahmen nach dem JMStV sind die nach den medienrechtlichen Bestimmungen der Länder benannten Stellen zuständige Behörden. Zur Durchsetzung und Überwachung insbesondere des Artikel 28 Absatz 1 DSA ist in der BzKJ eine Stelle zur Durchsetzung von Kinderrechten in digitalen Diensten (KiDD) mit Sitz in Bonn eingerichtet (§ 12 Absatz 2 S. 3 DDG).

KI-Verordnung/AI Act

Die Verordnung (EU) 2021/0106 des Europäischen Parlaments und des Rates ist bekannt als KI-Verordnung oder AI Act. Sie wurde am 21.05.2024 verabschiedet und ist am 01.08.2024 in Kraft getreten. Ab dem

02.08.2026 gelten die meisten ihrer Bestimmungen. Die KI-Verordnung ist als Produktrecht ausgestaltet und reguliert die Entwicklung und den Betrieb von KI-Modellen und KI-Systemen. Die Verordnung folgt einem risikobasierten Regulierungsansatz. Medieninhalte oder im Bildungskontext erzeugte Inhalte werden grundsätzlich nicht als hochriskant eingestuft. Hochrisiko-Anwendungsfälle liegen jedoch häufig vor, wenn KI zur Bewertung von Menschen eingesetzt wird, etwa in Bildungs- oder Personalprozessen. Für KI-generierte Inhalte gelten zudem spezifische Transparenzpflichten. Als Produktrecht zielt die KI-Verordnung nicht spezifisch auf den Kinder- und Jugendmedienschutz ab, kann jedoch Auswirkungen auf Bildungskontexte haben. Sie verdrängt also nicht andere Rechtsakte wie das Jugendschutzgesetz (JuSchG) oder den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV).

CSAM-VO Entwurf

Die EU Kommission hat am 11.05.2022 einen Vorschlag einer Verordnung zur Festlegung von Vorschriften zur Prävention und Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern vorgelegt (COM(2022) 209 final). Der Entwurf hat zum Ziel, insbesondere die Verbreitung von Darstellungen sexualisierter Gewalt an Kindern im digitalen Raum (Child Sexual Abuse Material – CSAM) zu bekämpfen sowie Cybergrooming zu verhindern. Im November 2025 hat sich der Rat auf einen Kompromiss geeinigt, wonach Internet-Dienste nicht zu einer Aufdeckungsanordnung (sogenannte „Chatkontrolle“) verpflichtet werden können, aber eine freiwillige Suche nach Missbrauchsdarstellungen weiter durchführen dürfen (vgl. CEU, Interinstitutional File: 2022/0155 (COD) v. 13.11.2025). Darüber konnte bisher im Trilog keine Einigung gefunden werden. Die bis zum 03.04.2026 befristete Übergangsregel, die die freiwillige Erkennung/Meldung von CSAM durch die Anbieter CSAM erlaubt, ist somit ausgelaufen. Die Verhandlungen über eine dauerhafte Verordnung dauern an.

Datenschutz-Grundverordnung

Ergänzend wird auf Artikel 8 der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) hingewiesen, welche die Rechtmäßigkeit der Verarbeitung der personenbezogenen Daten des Kindes nach der Altersgrenze ab 16 Jahren zum Gegenstand hat. Die Regelung stellt aber keine jugendschutzordnungsrechtliche Vorschrift dar und enthält auch keine Implikationen auf den Zugang von Kindern und Jugendlichen zu digitalen Diensten.

3.1.2 EU-Richtlinien

AVMD-RL

Die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (AVMD-Richtlinie – Richtlinie (EU) 2010/13 in der Fassung der Änderungsrichtlinie (EU) 2018/1808) bildet den unionsrechtlichen Grundrahmen für die Regulierung audiovisueller Inhalte in der Europäischen Union. Sie verfolgt das Ziel, einen einheitlichen Binnenmarkt für audiovisuelle Mediendienste zu gewährleisten und zugleich Grundrechte, Pluralismus und insbesondere den Schutz Minderjähriger sicherzustellen (Erwägungsgründe 47 ff., 59 ff.).

Mit der Reform von 2018 wurde der Anwendungsbereich ausdrücklich auf Video-Sharing-Plattform-Dienste erweitert, womit der Jugendschutz über das klassische Rundfunkrecht hinaus auch auf nutzergenerierte Inhalte und Plattformarchitekturen erstreckt wurde. Dadurch ergibt sich eine erhebliche Bedeutung des AVMD-RL für den digitalen Jugendmedienschutz, zumal Video-Sharing-Plattform-Dienste in der Regel auch als Online-Plattformen i. S. d. Artikel 28 DSA zu qualifizieren sind. Der Jugendschutz ist ein zentrales Schutzziel der AVMD-Richtlinie. Er wird auf mehreren Ebenen verankert, namentlich Artikel 6a, 9 Absatz 1 g) und 28b AVMD-RL).

In Deutschland erfolgte die Umsetzung der Vorgaben der AVMD-RL zunächst ausschließlich über Bestimmungen auf landesgesetzlicher Ebene im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Seit dem 2. JuSchGÄndG ergeben sich zusätzliche Bestimmungen auf Bundesebene im Rahmen der Vorsorgeregelungen nach § 24a JuSchG, die grundsätzlich auch für Anbieter von Video-Sharing-Diensten gelten.

E-Commerce-RL

Die E-Commerce-Richtlinie (ECRL) enthält zwar keine ausdrücklichen Regelungen zum Jugendschutz. Ihr kommt aber dennoch hinsichtlich der Umsetzung des Jugendschutzrechts auf der nationalen Ebene der EU-Mitgliedstaaten besondere Bedeutung zu. Denn Artikel 3 enthält zentrale Binnenmarktregelungen, die auch nach Inkrafttreten des DSA fortgelten und nicht angetastet werden. Dies betrifft in erster Linie das Herkunftslandprinzip nach Artikel 3 Absatz 2 ECRL, das es Empfangslandstaaten grundsätzlich nicht erlaubt, Maßnahmen gegen Diensteanbieter zu ergreifen, die ihren Sitz in einem anderen EU-Mitgliedstaat haben.

3.1.3 Regulierung auf Bundesebene

Jugendschutzgesetz (JuSchG)

Die Kernregulierung des Jugendschutzes auf Bundesebene erfolgt durch das JuSchG. Für den Bereich des Jugendmedienschutzes sind vor allem die Regelungen des Abschnitts 3 von Bedeutung, welche unter anderem die Vorschriften zu den Altersfreigabeverfahren und den Alterskennzeichnungen bei öffentlichen Filmveranstaltungen, Bildträgern mit Filmen oder Spielen und – seit dem 2. JuSchGÄndG vom 1.5.2021 – auch zur Kennzeichnung von Inhalten auf Film- und Spielplattformen umfassen. Im Abschnitt 4 des JuSchG sind weitere materielle Jugendschutzvorschriften enthalten, die zum einen die Indizierung von Medien auf der Liste jugendgefährdender Medien und das hierauf bezogene Verfahren betreffen. Das JuSchG nennt in § 24a Absatz 2 zum anderen beispielhaft mögliche Vorsorgemaßnahmen für Online-Plattformen, die mit den unionsrechtlichen Vorgaben des Artikel 28 Absatz 1 DSA korrespondieren. Danach kommen insbesondere folgende Vorsorgemaßnahmen in Betracht:

- die Bereitstellung eines Melde- und Abhilfeverfahrens mit einer für Kinder und Jugendliche geeigneten Benutzerführung, im Rahmen dessen insbesondere minderjährige Nutzende Beeinträchtigungen durch nutzergenerierte Informationen dem Diensteanbieter melden können;
- die Bereitstellung eines Einstufungssystems für nutzergenerierte audiovisuelle Inhalte, mit dem Nutzende im Zusammenhang mit der Generierung standardmäßig insbesondere dazu aufgefordert werden, die Eignung eines Inhalts entsprechend der Altersstufe „ab 18 Jahren“ als nur für Erwachsene zu bewerten;
- die Bereitstellung technischer Mittel zur Altersverifikation für nutzergenerierte audiovisuelle Inhalte, die die Nutzenden im Zusammenhang mit der Generierung entsprechend der Altersstufe „ab 18 Jahren“ als nur für Erwachsene geeignet bewertet hat;
- der leicht auffindbare Hinweis auf anbieterunabhängige Beratungsangebote, Hilfe- und Meldemöglichkeiten;

- die Bereitstellung technischer Mittel zur Steuerung und Begleitung der Nutzung der Angebote durch personensorgeberechtigte Personen;
- die Einrichtung von Voreinstellungen, die Nutzungsrisiken für Kinder und Jugendliche unter Berücksichtigung ihres Alters begrenzen.

Als zuständige Behörde wird die BzKJ geregelt. Bei Anbieterverstößen sind Straf- und Bußgeldverfahren im Rahmen der §§ 27, 28 JuSchG vorgesehen.

Digitale-Dienste-Gesetz (DDG)

Von Bedeutung für das Jugendschutzrecht ist darüber hinaus das seit 14.05.2024 geltende Digitale-Dienste-Gesetz (DDG), das im Wesentlichen den DSA für Deutschland auf nationalgesetzlicher Ebene vollzieht. Dies betrifft im Kontext des Jugendschutzes vor allem die Regelung der Zuständigkeit von Behörden für die Umsetzung des Artikel 28 Absatz 1 DSA in § 12 Absatz 2 DDG. Darüber hinaus wird das Herkunftslandprinzip nach Artikel 3 Absatz 2 ECRL durch den Mitgliedstaat Deutschland in § 3 DDG umgesetzt.

Ergänzende bundesgesetzliche Regulierung

Im Kontext des Jugendschutzes können auch weitere bundesgesetzliche Regelungen von Bedeutung sein. Insbesondere Tatbestände des Strafgesetzes erlauben die Sanktion von Tathandlungen im digitalen Raum, neben Kommunikationstaten wie Cybergrooming und Mobbing auch die Inhaltsverbreitung etwa bezüglich Pornographie, Gewaltdarstellungen, verfassungsfeindlicher Symbole oder Volksverhetzung. Daneben kommt auch dem Ordnungswidrigkeitengesetz (OWiG) Bedeutung zu, das bei Bußgeldverfahren der zuständigen Jugendschutzbehörden zu beachten ist. Darüber hinaus können sich materiell-rechtliche Jugendschutzvorgaben für Anbieter etwa aus wettbewerbsrechtlichen Vorschriften des Unlauterer Wettbewerb-Gesetz (UWG) oder spezialgesetzlichen Bestimmungen wie dem Tabakerzeugnisgesetz (zum Beispiel im Kontext von Werbeinhalten) ergeben.

3.1.4 Regulierung auf Landesebene

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Auf Landesebene finden sich die Kernregelungen zum Jugendschutz in den Medien im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Dieser enthält umfassende materielle Verbots- und Verbreitungsbeschränkungen sowie Angebotsgestaltungsgebote vor allem in §§ 4 bis 6 JMStV. § 4 Absatz 1 JMStV regelt einen Katalog absolut unzulässiger Angebote im Rundfunk und in Telemedien. § 4 Absatz 2 JMStV regelt weitere unzulässige Angebote, die allerdings in Telemedien in geschlossenen, nur Erwachsenen zugänglichen Benutzergruppen verbreitet werden dürfen. § 5 JMStV regelt Sorgfaltspflichten für Anbieter bezüglich eigener Angebotsinhalte, die entwicklungsbeeinträchtigend nach den Altersstufen 6, 12, 16 oder 18 Jahren sind. § 6 JMStV enthält auf Werbung bezogene Verbote und Verbreitungsbeschränkungen. Zusätzlich enthält der JMStV auch Pflichten für Video-Sharing-Dienste, die hiernach abstrakt-generelle Schutzmaßnahmen ergreifen sollen (vgl. § 5a JMStV) sowie Vorgaben zur Meldung von Nutzerbeschwerden (vgl. § 5b JMStV).

Als zuständige Instanz für die Aufsicht und Maßnahmen im Verstoßfalle werden die 14 Landesmedienanstalten sowie ihr verwaltungsinternes Entscheidungsorgan der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) benannt (vgl. §§ 14, 16, 20 JMStV). Neben Aufsichtsmaßnahmen wie die Beanstandung, Angebotsuntersagung oder auch Sperrungsanordnungen gegenüber Service-Providern (vgl. § 20 Absatz 4 JMStV i. V. m. § 109 Absatz 3 MStV) ist auch eine Bußgeldahndung von Verstößen im Rahmen des § 24 JMStV möglich.

Am 01.12.2025 ist der sechste Medienänderungsstaatsvertrag (6. MÄndStV) in Kraft getreten. Hiermit sind erhebliche Änderungen und Erweiterungen des JMStV verbunden. Ein wesentlicher Aspekt der Neuregelung erfasst die jugendschutzregulatorische Erstreckung auf Anbieter von Betriebssystemen, die nach §§ 12 ff. JMStV-E zur Bereithaltung komplexer Jugendschutzvorrichtungen verpflichtet werden sollen. Über die Jugendschutzvorrichtungen soll bei deren Aktivierung an zentraler Stelle des Betriebssystems ein altersdifferenzierter Jugendschutz etwa in Bezug auf den Zugang zu Apps (über Vertriebsplattformen) und Online-Suchmaschinen ermöglicht werden (vgl. hierzu Bayer. LT-Drs.

19/6194). Ebenfalls durch den 6. Medienänderungsstaatsvertrag werden sogenannte mirror Pages – also der bloße Wechsel des Domain-Namens bei (im Wesentlichen) gleichem Inhalt – von Aufsichtsmaßnahmen erfasst.

Medienstaatsvertrag (MStV)

Ergänzend können auch einzelne Bestimmungen des Medienstaatsvertrags (MStV) im Jugendschutzkontext von Bedeutung sein. Dies betrifft etwa die Beachtung allgemeiner Grundsätze (§§ 3, 17, 51), besonderer Werbegrundsätze (§§ 8, 10) oder Gewinnspiele (§ 11), welche die Wahrung der „Belange des Jugendschutzes“ ausdrücklich vorgeben. Darüber hinaus werden die Ermächtigungen für Aufsichtsmaßnahmen über § 20 Absatz 4 JMStV in § 109 MStV spezifiziert, einschließlich der Möglichkeit von Sperrungsanordnungen der Landesmedienanstalten gegenüber Host- und Access-Providern (§ 109 Absatz 3) sowie – seit dem 6. MÄndStV – der Möglichkeit, auch payment blocking (als Aufsichtsmaßnahme gegenüber Zahlungsdienstleistern) zu verhängen (§ 109 Absatz 3).

3.1.5 Zusammenfassung

Der Jugendschutz im Bereich der digitalen Medien ist auf der unions-, bundes- und landesrechtlicher Ebene sehr weitreichend und komplex geregelt. Dabei bestehen zum Teil auch Überschneidungen wie zum Beispiel zwischen den Schutzmaßnahmen von Online-Plattformen nach Artikel 28 Absatz 1 DSA sowie den hierzu erlassenen COM-Leitlinien einerseits und den bundesgesetzlichen Konkretisierungen des § 24a JuSchG andererseits. Auch zwischen bundes- und landesrechtlichen Regelungen gibt es zum Teil Überschneidungen materieller Jugendschutzvorgaben. Eine Zuständigkeitsabgrenzung bundesrechtlich zuständiger Jugendschutzbehörden von den Aufgabenbereichen der Landesmedienanstalten ist nicht in jedem Fall auf den ersten Blick randscharf möglich, wie zum Beispiel die Abgrenzungsregelung des § 12 Absatz 2 DDG zeigt. Aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Bestimmungen auf Unions-, Bundes- und Landesebene kann ein nicht unerhebliches Potential der regulatorischen Vereinfachung und Konsolidierung ausgemacht werden, wobei auch insoweit verfassungs- und unionsrechtliche Kompetenztitel und -beschränkungen zu beachten wären.

Gleichzeitig kann im Bereich des digitalen Jugendmedienschutzes gerade in Bezug auf Online-Plattformen (einschließlich sozialer Medien) prima vista eher nicht davon ausgegangen werden, dass ein Regulierungsdefizit bestehe. Vielmehr bieten die Regelungen auf Unions-ebene durch Artikel 28 Absatz 1 DSA und die hierzu erlassenen, sehr umfangreichen Leitlinien sowie die AVMD-Richtlinie, soweit anwendbar, die Grundlage für eine differenzierte Handhabung der Umsetzung von Schutzmaßnahmen durch die Anbieter und den Vollzug durch die Aufsichtsbehörden.

Die Regulierung im Jugendmedienschutz wird auf EU-Ebene voraussichtlich zeitnah Ergänzungen erfahren. Die EU-Kommission arbeitet in diesem Jahr an einer Überarbeitung der AVMD-RL sowie der Fassung eines Digital Fairness Act (DFA). Zudem ist eine spezialisierte EU-Expertenkommission unter anderem zum Thema der Altersgrenzenregulierung eingerichtet worden. Die zeitnahe Implementation unionsweiter rechtlicher Vorgaben zu Altersgrenzen im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Medien wird in diesem Rahmen diskutiert und erscheint nicht ausgeschlossen.

3.2 Vollzug der Regulierung in der Aufsichtspraxis

3.2.1 Aufsichtspraxis der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) ist eine selbstständige Bundesoberbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ). Die BzKJ wurde im Rahmen der Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) am 1.5.2021 geschaffen. Vorläufer der BzKJ, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), bestehen seit 1954 beziehungsweise 2003.

Ziel der BzKJ ist es, Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung zu schützen und ihnen eine sichere digitale Teilhabe zu ermöglichen. Handlungsleitend für die Arbeit der BzKJ ist das Übereinkommen über die Rechte des Kindes (UN-Kinderrechtskonvention) von

1989, das weitgehende Kinderrechte in Bezug auf Schutz, Befähigung und Teilhabe formuliert. Die BzKJ arbeitet mit diesem Dreiklang:

- Schutz von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung,
- Befähigung im Umgang mit medialen Chancen und Risiken durch Orientierung für Kinder und Jugendliche, Eltern sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und Medienerziehung,
- Einsatz für kinder- und jugendgerechte Teilhabe in digitalen Medien.

Die gesetzlichen Aufgaben der BzKJ sind seit Inkrafttreten der Novelle des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) in § 17a JuSchG geregelt und im Vergleich zur ehemaligen BPjM deutlich erweitert.

Anbieterpflichten nach DSA und JuSchG

Mit der Novellierung des JuSchG 2021 wurden unter den Voraussetzungen des § 24a JuSchG deutsche und ausländische Anbieter größerer Internetdienste erstmalig verpflichtet, wirksame und angemessene Vorsorgemaßnahmen zu etablieren, um Kindern und Jugendlichen eine sichere und altersgerechte Teilhabe zu ermöglichen. Die BzKJ hat 2021 über diese Anbieterpflichten eine Aufsichtsfunktion erhalten und nach der notwendigen personellen und inhaltlichen Aufbauarbeit 26 Verfahren nach § 24b JuSchG gegen zentrale nationale und internationale Anbieter eingeleitet. Im Mai 2024 wurde das JuSchG im Bereich der Anbietervorsorge durch den Digital Services Act (DSA) überformt. Erfahrungen aus der deutschen Aufsichtspraxis konnten dabei auf die europäische Ebene übertragen werden.

Seit Inkrafttreten des Digitale-Dienste-Gesetz (DDG) am 14.5.2024 ist die BzKJ gemäß § 12 Absatz 2 Satz 1 DDG zuständige Behörde für die Durchsetzung von Artikel 14 Absatz 3 und für die Durchsetzung von strukturellen Vorsorgemaßnahmen nach Artikel 28 Absatz 1 DSA. Zu diesem Zweck wurde die unabhängige Stelle zur Durchsetzung von Kinderrechten in digitalen Diensten (KidD) unter dem Dach der BzKJ eingerichtet. Die KidD führt die Aufsicht über drei zentrale Anbieterpflichten:

- Strukturelle Vorsorgemaßnahmen nach Artikel 28 Absatz 1 DSA/ § 24a JuSchG),
- Kindgerechte AGB (Artikel 14 Absatz 3 DSA),
- Alterskennzeichen (§ 14a Jugendschutzgesetz, JuSchG).

Strukturelle Vorsorgemaßnahmen nach Artikel 28 Absatz 1 DSA/ § 24a JuSchG)

Die KidD führt die Aufsicht über die Umsetzung von Artikel 28 Absatz 1 DSA (siehe [Kapitel 3.1.1](#)). Ziel ist es, dass Online-Plattformen Risiken für Minderjährige durch strukturelle Vorsorgemaßnahmen systematisch und effektiv begegnen und ihnen so eine sichere und altersgerechte Teilhabe ermöglichen. Risiken für Kinder und Jugendliche umfassen die Konfrontation mit altersunangemessenen Inhalten (zum Beispiel Gewaltdarstellung, Pornografie, Desinformation) oder schädigender Kommunikation (zum Beispiel Cybermobbing, Cybergrooming). Auch das Design von Angeboten kann risikobehaftet sein, wenn Angebote beispielsweise eine exzessive Nutzung fördern oder glücksspielähnliche Elemente enthalten und so zu einem Kontrollverlust führen können. Die BzKJ hat mit dem Gefährdungsatlas ein umfassendes Orientierungswerk veröffentlicht, das auf wissenschaftlicher Basis 43 Medienphänomene und die sich aus ihnen ergebenden Risiken analysiert. Zu den Vorsorgemaßnahmen zählen unter anderem Melde- und Abhilfeverfahren, die Bereitstellung eines Einstufungssystems und technische Mittel zur Altersverifikation für nutzergenerierte audiovisuelle Inhalte, Hinweise auf anbieterunabhängige Beratungsangebote, Begleittools für Eltern und personensorgeberechtigte Personen sowie sichere Voreinstellungen, die Nutzungsrisiken für Kinder und Jugendliche unter Berücksichtigung ihres Alters begrenzen.

Bereits vor Inkrafttreten des DSA hat die BzKJ Prüfkriterien zur Beurteilung von Risiken für den Bereich der strukturellen Vorsorgemaßnahmen entwickelt und diese seit 2024 in die Erarbeitung der Leitlinien der EU KOM zu Artikel 28 Absatz 1 DSA eingebracht. Mit den im Juli 2025 veröffentlichten Leitlinien wurden die Online-Risiken in fünf typische Risikogruppen nach der sogenannten 5C-Typologie eingeteilt:

- Inhaltsrisiken (content),
- Verhaltensrisiken (conduct),
- Kontaktrisiken (contact),
- Verbraucherrisiken (consumer),
- Querschnittsrisiken (cross cutting risks).

Die Risikogruppen konkretisieren die Maßstäbe, die für die Risikobewertung anzulegen sind. Zudem stellen sie die Ausgangslage für konkrete strukturellen Vorsorgemaßnahmen, die verhältnismäßig zu den Risiken passen müssen. Auf dieser Grundlage soll es Anbietern möglich sein, unter Berücksichtigung der jeweils spezifischen Gefahren adäquate strukturelle Vorsorgemaßnahmen zu treffen.

Die Einzelheiten eines Aufsichtsverfahrens betreffend Artikel 28 Absatz 1 DSA sind in § 24b JuSchG geregelt. Stellt die BzKJ fest, dass ein Anbieter keine oder nur unzureichende Maßnahmen getroffen hat, wird eine erste Einschätzung des gemeinsamen Kompetenzzentrums von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet jugendschutz.net und eine Stellungnahme der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) eingeholt. Im Anschluss gibt die KidD dem Anbieter Gelegenheit, Stellung zu nehmen und berät ihn über die erforderlichen Vorsorgemaßnahmen. Trifft der Anbieter auch nach Abschluss der Beratung die erforderlichen Vorsorgemaßnahmen nicht, fordert die KidD den Anbieter unter angemessener Fristsetzung auf, die Vorsorgemaßnahmen zu treffen. Kommt der Anbieter der Aufforderung innerhalb der gesetzten Frist nicht oder nur unzureichend nach, kann die KidD die erforderlichen Vorsorgemaßnahmen unter erneuter angemessener Fristsetzung anordnen. Kommt der Anbieter der Anordnung nicht nach, droht ein Bußgeld. Der § 24b Absatz 3 JuSchG, der die Aufforderung, Beratung und ggf. Anordnung zum Gegenstand hat, gilt entsprechend für die Durchsetzung des Artikels 14 Absatz 3 der Verordnung (EU) 2022/2065.

Die Aufsicht über die Einhaltung der Vorgaben aus Artikel 14 Absatz 3 und Artikel 28 Absatz 1 DSA setzt voraus, dass der jeweilige Dienst in den Zuständigkeitsbereich der KidD fällt. Der Artikel 28 Absatz 1 ist auf Online-Plattformen (Definition im Artikel 3 lit. i. DSA) gerichtet. Klein- und Kleinstunternehmen, die in den Anwendungsbereich des Artikel 19 DSA fallen, unterliegen nicht der Vorschrift des Artikel 28 Absatz 1 DSA. Grundsätzlich unterfallen nur Anbieter mit Sitz in Deutschland der Aufsicht der KiD. Eine Ausnahme ist dann möglich, wenn für diese Anbieter eine gesetzliche Vertreterin oder ein gesetzlicher Vertreter im Sinne des Artikel 13 Absatz 1 DSA in Deutschland fungiert. Wenn keine gesetzliche Vertreterin oder kein gesetzlicher

Vertreter in der Europäischen Union benannt wurde und auch die Unternehmen nicht über einen Sitz in der Europäischen Union verfügen, können sie gleichwohl unter die Aufsicht von KidD fallen. Hierfür muss KidD die erforderliche Unterrichtung für diesen Dienst gemäß Artikel 56 Absatz 7 DSA vornehmen. Angebote aus anderen EU-Staaten werden von den dort zuständigen Behörden überwacht. Seit Überformung des JuSchG durch den DSA 2024 besteht zudem keine nationale Zuständigkeit mehr für Online-Plattformen, die über mehr als 45 Millionen aktiv Nutzende in der Europäischen Union verfügen und als „sehr große Online-Plattformen“ („very large online platforms“, VLOPs) oder „sehr große Online-Suchmaschinen“ („very large online search engines“, VLOSEs) gem. Artikel 33 Absatz 1 DSA benannt sind. Für diese Dienste gilt eine ausschließliche Zuständigkeit der Europäischen Kommission gem. Artikel 56 Absatz 2 DSA.

Im definierten Zuständigkeitsbereich wurden insgesamt 106 Anbieter gesichtet und ausgewertet, davon 62 seit Bestehen der KidD. In etwa der Hälfte der Fälle war es aufgrund des Verdachtes auf Mängel im Bereich der strukturellen Vorsorgemaßnahmen geboten, ein Verfahren einzuleiten. In 7 Fällen wurden Verfahren eingestellt, entweder weil die Anbieter nach weiterer Prüfung aus dem Anwendungsbereich ausgeschlossen werden mussten oder sich der Verdacht eines Mangels nicht erhärtet hat. Die übrigen Verfahren befinden sich in der Bearbeitung.

Im Rahmen der bisherigen Verfahrensführung der KidD vor Veröffentlichung der Leitlinien der EU KOM konnten im Dialog mit Anbietern Anpassungen erreicht werden. In einem weltweit führenden Streaming-Dienst wurden wichtige Anpassungen im Hilfsbereich vorgenommen, gleiches gilt für ein marktführendes Chatportal. Bei weiteren Diensten wurden die Meldemöglichkeiten erheblich angepasst. Mit den veröffentlichten Leitlinien ist es der KidD nun möglich, den unbestimmten Beurteilungsmaßstab der Anforderungen aus Artikel 28 Absatz 1 DSA deutlich präziser zu fassen. Zahlreiche weitere Anbietergespräche werden folgen, sobald die Dienste mit Blick auf die Leitlinien ausgewertet wurden.

Kindgerechte AGB (Artikel 14 Absatz 3 DSA)

Nach Artikel 14 Absatz 3 DSA müssen Anbieter von Vermittlungsdiensten (Definition im Artikel 3 lit. i DSA), die von Minderjährigen genutzt werden, die Bedingungen und jegliche Einschränkungen für die Nutzung des Dienstes so ausführen, dass Minderjährige sie verstehen können. Auch über diese Verpflichtung übt die KidD die Aufsicht aus und stellt so sicher, dass die Allgemeinen Geschäftsbedingungen in einer Weise erläutert werden, die für junge Menschen verständlich ist. Es wurden seit Gründung der KidD insgesamt 27 Angebote gesichtet und ausgewertet. In 14 Verfahren mussten Einstellungen erfolgen. Die übrigen Verfahren laufen noch.

Alterskennzeichen (§ 14a Jugendschutzgesetz, JuSchG)

Neben den oben benannten Pflichten aus dem DSA prüft die KidD gemäß § 14a JuSchG, ob die Angebote von Film- und Spieleplattformen mit Alterskennzeichnungen versehen sind. Diese Verpflichtung entstammt dem JuSchG und ist bei Nichtbeachtung der Anforderungen auf die Durchführung eines Bußgeldverfahrens gerichtet. Es wurden insgesamt 40 Angebote gesichtet und ausgewertet. In sechs Fällen erfolgte eine erfolgreiche Abhilfe der Anbieter. In einem Fall wurde ein Bußgeldverfahren eingeleitet. Zwölf Verfahren wurden eingestellt. Die übrigen Verfahren laufen noch. Im Rahmen der bisherigen Verfahrensführung konnten Anpassungen bei weltmarktführenden Unternehmen erreicht werden. So hat der Anbieter Steam auf Hinwirken der KidD rund 23.000 Titel ohne rechtskonformes Alterskennzeichen von der Plattform entfernt und ist nun - soweit ersichtlich - vollständig compliant. Der Anbieter hat dies selbst öffentlich kommuniziert und kann daher hier genannt werden. Auch ein weltweit führender Streamingdienst und zwei weltmarktbeherrschende Unternehmen sind mit ihrer Spiele-Vertriebsplattform nach Hinwirken von KidD compliant.

3.2.2 Aufsichtspraxis der Kommission für Jugendmedienschutz

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) wurde durch den Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) 2002 ins Leben gerufen. Zweck dieses Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und

Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, sowie der Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.

Die KJM prüft auf der Basis des JMStV als Organ der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt in einem System der Ko-Regulierung, in das auch die Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrolle (SKE) eingebunden sind, ob ein privates bundesweit ausgerichtetes Rundfunk- oder ein privates Telemedienangebot gegen Vorgaben des JMStV verstößt. Sie entscheidet unter Wahrung des Beurteilungsspielraums der SKE über gebotene Aufsichtsmaßnahmen gegenüber den Anbietern. Die KJM ist zudem zentrales Aufsichtsgremium in Bezug auf Verstöße gegen die Menschenwürde bei den oben genannten privaten Angeboten. Auf den JMStV gestützte Aufsichtsmaßnahmen der KJM sind nicht nur gegenüber Inhaltenanbietern möglich. Nicht zuletzt dann, wenn solche auf Content Provider ausgerichtete Maßnahmen der Durchsetzung des JMStV mit Blick auf den Sitz des Providers im Ausland nicht möglich oder nicht erfolgversprechend sind, kamen schon bislang, gestützt auf § 20 Absatz 4 JMStV i. V. m. § 109 Absatz 3 Medienstaatsvertrag (MStV), Aufsichtsmaßnahmen auch gegen Host- und Access-Provider in Betracht, wobei die Vorgaben des DSA und des Digitale-Dienste-Gesetzes (DDG) zu beachten sind. Die Frage, ob die Vorgaben des DSA einer Inanspruchnahme von Access Providern mit Sitz in Deutschland bei einem Inhaltenangebot, dessen Anbieter seinen Sitz oder Wohnsitz außerhalb Deutschlands hat, ggf. entgegenstehen, befindet sich aktuell in einem frühen Stadium der verwaltungsgerichtlichen Klärung. Die Entscheidungen der Verwaltungsgerichte bewegen sich in einem unionsrechtlichen Kontext, zu dem auch die Frage zählt, wie weit die Vorgaben des Artikel 28 DSA als abschließend gegenüber bisherigen nationalen Regelungen zu verstehen sind. DSA und AVMD-Richtlinie gelten in Bezug auf den Jugendschutz gemäß DSA Artikel 2 Absatz 4 Nr. 1 nebeneinander. Dies ist in Hinblick auf Video-Sharing-Plattformen relevant. Die genaue Grenzziehung, ob DSA oder AVMD-Richtlinie Anwendung finden, bleibt letztlich gerichtlich zu klären.

Die KJM ist im Übrigen in das System der Indizierung von Angeboten nach § 21 Absatz 2 Nr. 3, Absatz 6 Jugendschutzgesetz (JuSchG) sowie in den Vollzug des Digital Services Act (DSA) der EU namentlich über §§ 9 f., 12 Absatz 2 Satz 1 u. 2 DDG eingebunden. In diesem Rahmen hat die KJM der EU Kommission seit Beginn der Meldungen im Oktober 2023 insgesamt 6.968 rechtswidrige Einzelinhalte auf VLOPs zugeleitet (Stand 07.01.2026).

Entwicklung der Fallzahlen

Die Anzahl der Prüffälle im Telemedienbereich ist in den letzten Jahren kontinuierlich gestiegen, was unter anderem auf die Zunahme von kinder- und jugendgefährdenden Verstößen zurückzuführen ist. Die Zusammenarbeit der Landesmedienanstalten und der Einsatz von KI im Monitoring erhöhen außerdem die Schlagkraft der Aufsicht. Mit dem KI-gestützten Programm KIVI und der Kooperation mit der Zentralen Meldestelle für strafbare Inhalte im Internet (ZMI) wurden die bisherigen Quellen für aufsichtliches Tätigwerden (Beschwerden, Eigenrecherche, Schwerpunktuntersuchungen und Eingänge via jugendschutz.net) erweitert.

Gegenüber dem Berichtszeitraum 2021-2023 mit 97 Prüffällen hat sich das Fallaufkommen im Berichtszeitraum 2023- 2025 mit 553 Prüffällen mehr als verfünffacht. Zum aktuellen Zeitpunkt (10.12.2025) hat die gemeinsame Geschäftsstelle für das Jahr 2025 766 Prüffälle erfasst. Dabei handelt es sich meistens um Angebote aus dem Bereich des politischen Extremismus oder um entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte. Aufgeschlüsselt lässt sich eine starke Zunahme bei Volksverhetzungen, Holocaustleugnungen, dem Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen und der offensichtlichen schwere Jugendgefährdung feststellen.

Seit 2021 wurden mit dem KIVI-Tool bundesweit 18.146 Rechtsverstöße gegen medienrechtliche Bestimmungen identifiziert. In 8.012 Fällen handelt es sich um absolut unzulässige Inhalte, die zum großen Teil auch strafrechtlich relevant waren. Alle strafrechtlich relevanten Inhalte wurden der Strafverfolgung zugeführt. Seit 25.08.2023 ermöglicht der DSA das unmittelbare Herantreten an die Plattformen. Von dieser Möglichkeit haben die Medienanstalten, als deren Organ die KJM wirkt, Gebrauch gemacht. Nach 9.649 Meldungen wurden 8.336 Fälle offline genommen. Nach förmlicher Anhörung waren zusätzlich 508 Fundstellen offline; nach Bescheiderlass weitere 56.

Ebenfalls hinzuzurechnen ist die Arbeit des gemeinsamen Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet jugendschutz.net, die über ihre Hotline eine hohe Anzahl an Hinweisen erhält, qualifiziert nach dem JMStV prüft und ggf. zur Bearbeitung an weitere Stellen vorbereitet. Ausweislich ihres Jahresberichtes dokumentierte jugendschutz.net im Jahr 2024 17.630 Verstöße gegen den Jugendmedienschutz, hauptsächlich im Bereich sexualisierter Gewalt. Zudem steigt die Anzahl der Verstöße im Bereich Extremismus. Bei über 9.700 Fällen wies jugendschutz.net Anbieter und Selbstkontrollen auf Verstöße hin. In 99 Prozent der Fälle reagierten die Dienste mit Löschung oder Sperrung der Inhalte.

Altersverifikationssysteme

Gemäß § 4 Absatz 2 JMStV dürfen bestimmte Inhalte (einfache Pornografie, bestimmte indizierte Inhalte und/oder offensichtlich schwer jugendgefährdende Inhalte) im Internet nur dann verbreitet werden, wenn von Seiten der Anbieter sichergestellt wird, dass diese nur Erwachsenen im Rahmen einer geschlossenen Benutzergruppe zugänglich gemacht werden. Geschlossene Benutzergruppen werden in der Regel über Altersverifikationssysteme sichergestellt.

Der JMStV enthält keine inhaltlichen Vorgaben zur Ausgestaltung von Altersverifikationen. Auch die amtliche Begründung verzichtet auf Konkretisierungen. Die Rechtsprechung des BVerwG und BGH verlangt „eine effektive Barriere zwischen den Inhalten der pornografischen Internetseiten und einem potenziellen minderjährigen Nutzer“. Inhaltliche Vorgaben finden sich in den Gemeinsame Richtlinien der Landesmedienanstalten zur Gewährleistung des Schutzes der Menschenwürde und des Jugendschutzes (JuSchRiL). Der JMStV enthält auch kein Anerkennungsverfahren für geschlossene Benutzergruppen beziehungsweise Altersverifikationssysteme. Die KJM hat daher als Service und Beitrag zur Rechtssicherheit für Anbieter ein Verfahren der Positivbewertung etabliert. Sie bewertet auf Antrag von Anbietern deren Systeme, sowohl Module (Teil-Lösungen) als auch Gesamtkonzepte. Die Bekanntmachung dieser Bewertungen erfolgt üblicherweise über eine Pressemitteilung sowie über die Aufnahme in die [Liste der bereits positiv bewerteten AVS](#).

Die KJM hat erstmals im Jahr 2003 ihre Kriterien zur Bewertung von Konzepten für Altersverifikationssysteme als Elemente zur Sicherstellung geschlossener Benutzergruppen in Telemedien nach § 4 Abs. 2 S. 2 JMStV („AVS-RASTER“) veröffentlicht. Das AVS-Raster ist entwicklungsoffen konzipiert, um auf neu auftretende Technologien angemessen zu reagieren. Auf dieser Basis hat die KJM in den vergangenen Jahren etwa 100 Systeme zur Altersüberprüfung (Module und Gesamtkonzepte) positiv bewertet.

Im novellierten JMStV ist vorgesehen, dass die KJM im Einvernehmen mit den anerkannten Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle Anforderungen an Systeme zur Sicherstellung einer geschlossenen Benutzergruppe nach § 4 Absatz 2 S. 2 JMStV, sowie Anforderungen an die Eignung technischer oder sonstiger Mittel nach § 5 Absatz 3 JMStV zur Gewährleistung eines effektiven Jugendschutzes festlegt. Laut Gesetzesbegründung soll damit die bisherige Praxis der Positivbewertung durch die KJM und die Selbstkontrollen in den JMStV aufgenommen werden, um die Rechtssicherheit für Anbieter zu steigern.

3.2.3 Bewertung

Der Digital Services Act bildet den Kern des europäischen Digitalrechtsrahmens. Er setzt im Feld des Jugendmedienschutzes auf eine systematische Risikoabschätzung und darauf abgestimmte risikominimierende Maßnahmen, sogenannte strukturelle Vorsorgemaßnahmen. Der Ansatz struktureller Vorsorge scheint insofern unverzichtbar, als nur eine Kombination aus Inhalteregulierung und strukturellen Maßnahmen Risiken bei der Mediennutzung wirksam begrenzen kann. Eine reine Inhalteregulierung ohne strukturelle Maßnahmen kann der Fülle problematischer Inhalte im digitalen Raum nicht gerecht werden.

Eine abschließende Bewertung des DSA-Rechtsrahmens durch die Aufsichtsbehörden ist derzeit noch nicht möglich, da die Leitlinien der EU-KOM noch erprobt und evaluiert werden. Ob positive Effekte der Regulierung im Alltag von Kindern und Jugendlichen ankommen, wird außerdem maßgeblich vom Agieren der EU-Kommission als Aufsichtsakteurin abhängen. Die KidD führt Aufsicht überwiegend über nationale Anbieter; zahlreiche dieser Anbieter (zum Beispiel Chat-, Frage- und Kleinanzeigenportale) spielen im digitalen Alltag von Kindern und Jugendlichen eine Rolle und bedürfen einer Regulierung. Zentral für das Erleben von

Kindern und Jugendlichen gemäß JIM-Studie 2025 sind aber Dienste wie WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok, Youtube. Für diese Online-Plattformen mit mehr als 45 Millionen aktiv Nutzenden, die sogenannten VLOPs gilt seit Überformung des JuSchG durch den DSA 2024 eine ausschließliche Zuständigkeit der Europäischen Kommission. Eine abschließende Bewertung des Aufsichtshandelns ist auch hier noch nicht möglich.

Klar ist aber: Strukturelle Vorsorgemaßnahmen wie sie der DSA vorsieht, können ihre volle Wirksamkeit nur mithilfe einer funktionalen Altersüberprüfung entfalten. Nur so kann das Mindestalter für die Nutzung, das sich viele Anbieter in ihren AGB selbst gesetzt haben (in der Regel liegt dieses Alter bei 13 Jahren) wirksam kontrolliert und durch den passgenauen Einsatz struktureller Vorsorgemaßnahmen wie sicherer Voreinstellungen oder dem Einsatz von Elternbegleitungstools eine sichere und jeweils altersgerechte Online-Umgebung geschaffen werden. In praktisch keinem der durch die KidD gesichteten Angebote finden sich wirksame Altersüberprüfungsmechanismen, die mit einer hinreichenden Verlässlichkeit sicherstellen, dass die Nutzenden das Mindestalter der Plattform auch einhalten. Auch die VLOPs (außerhalb der Aufsichtsgide der KidD) stehen für die fehlende oder unzureichende Altersüberprüfung in ihren Diensten immer wieder in der Kritik.

Die KJM hat in den vergangenen Jahren etwa 100 Systeme zur Altersüberprüfung positiv bewertet. Mit der EUDI-Wallet steht bald auch ein von der EU initiiertes Instrument zur Verfügung. Es liegt also eine Reihe technischer Instrumentarien vor. Große internationale Social Media Plattformen wie Instagram, TikTok, Google oder Snap sind zum Einsatz von Altersverifikationssystemen zur Zugangskontrolle nach aktueller Rechtslage aber nicht verpflichtet.

Die Europäische Kommission hat in ihren im Juli 2025 veröffentlichten Leitlinien die Pflichten der Anbieter von Online-Plattformen mit Blick auf Altersüberprüfungen konkretisiert. Die Leitlinien sehen unter anderem vor, dass Anbieter das Alter der Nutzenden überprüfen sollen und altersdifferenziert sichere Voreinstellungen vornehmen. Dabei handelt es sich aber bisher nur um Empfehlungen. Durch Artikel 28 des Digital Services Act werden auch nur Anbieter von Online-Plattformen in die Pflicht genommen. Ausgangspunkt einer Altersverifikation sollten jedoch

grundsätzlich bestehende Risiken für Kinder und Jugendliche sein, daher ist der Schutz auszuweiten, insbesondere mit Blick auf die Regelung des Artikel 19 DSA, die Klein- und Kleinstunternehmer von dem Anwendungsbereich des Artikel 28 Absatz 1 DSA ausschließt.

3.3 Handlungsrahmen deutscher Gesetzgebung

3.3.1 Überblick

Sofern trotz der bestehenden komplexen und differenzierten Jugendschutzregulierung auf Unions-, Bundes- und Landesebene (siehe [Kapitel 3.1](#)) weitere Regulierungsbedarfe identifiziert würden, stellte sich die Frage der unions- und verfassungsrechtskonformen Umsetzung, ohne dabei mit den bestehenden Regularien in Konflikt zu geraten. Dies betrifft insbesondere die Frage, welcher Handlungsrahmen dem deutschen Gesetzgeber auf Bundesebene im Lichte unions- und verfassungsrechtlicher Rahmung eröffnet ist. Hierzu werden nachfolgend zunächst unionsrechtliche Limitationen mitgliedstaatlicher Regulierung unter den Gesichtspunkten der harmonisierenden Wirkung des DSA, des Herkunftslandprinzips sowie cursorisch bzgl. der Beachtung von Unionsgrundrechten dargestellt. Hieran anschließend werden etwaige verfassungsrechtliche Limitationen unter den Gesichtspunkten der Gesetzgebungskompetenz, dem verfassungsrechtlich gewährleisteten elterlichen Erziehungsprimat sowie den Freiheitsgrundrechten beleuchtet (vgl. dazu auch das Gutachten des Wissenschaftlichen Dienstes des Deutschen Bundestages [„Zur Beschränkung und zum Verbot von Social-Media-Plattformen“](#)).

3.3.2 Unionsrechtliche Limitation mitgliedstaatlicher Regulierung

Harmonisierung durch den DSA

Der DSA ist eine Maßnahme zur Angleichung der Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten nach Artikel 114 Absatz 1 S. 1 AEUV, welche die Errichtung und das Funktionieren des Binnenmarkts zum Gegenstand hat. Während bei Richtlinien ggf. zu ermitteln ist, ob sie auf eine vollständige oder lediglich eine teilweise Harmonisierung ausgerichtet sind, bewirken Verordnungen regelmäßig eine Vollharmonisierung, welche den Mitgliedstaaten keine Handlungsspielräume für nationalgesetzliche Abweichungen oder auch nur Konkretisierungen belässt. Dies ergibt sich ferner auch aus der allgemeinen, verbindlichen und unmittelbaren Geltung von Verordnungen nach Artikel 288 Absatz 2 AEUV, welche es den Mitgliedstaaten nicht gestattet, eigene Vorschriften zu erlassen, die die Tragweite der Verordnung selbst berühren. Zusätzlich ergibt sich aus Erwägungsgrund 9 die Vollharmonisierung durch die Bestimmungen des DSA, aufgrund derer „die Mitgliedstaaten keine zusätzlichen nationalen Anforderungen in Bezug auf die in den Anwendungsbereich dieser Verordnung fallenden Bereiche erlassen oder beibehalten“ sollten, „es sei denn, dies ist in dieser Verordnung ausdrücklich vorgesehen“ (siehe auch VG Neustadt a.d. Weinstraße, Urt. v. 13.01.2026 – 5 K 475/24.NW sowie BT-Drs. 20/10031, 54: „umfassender Harmonisierungswillen des europäischen Gesetzgebers“).

Die DSA-Vollharmonisierung ergibt sich darüber hinaus auch aus der Zielstellung des Artikel 1, da abweichende nationale Regulierungen die direkte und einheitliche Anwendung der für die Anbieter von Vermittlungsdiensten geltenden vollständig harmonisierten Vorschriften unterminieren und den Binnenmarkt beeinträchtigen würde (siehe auch Erwägungsgrund 9 S. 2). Mitgliedstaatliche Abänderungen oder Ergänzungen – etwa unter dem Deckmantel der Auslegung – wären damit unzulässig (vgl. Kuhlmann ZUM 2023, 170, 171 mwN.). Entsprechend hat die Bundesregierung im Rahmen des Gesetzgebungsverfahrens zur Umsetzung des DSA durch den Entwurf eines DDG gegenüber Anregungen des Bundesrates zur Etablierung bundesrechtlicher Bestimmungen der Netzwerkregulierung

klargestellt, dass „soweit der Anwendungsbereich des DSA betroffen“ sei, „kein Spielraum“ bestehe, „ergänzende oder abweichende nationale Vorschriften zu erlassen“ (vgl. BT-Drs. 20/10281, 13 und 14; siehe auch VG Neustadt a.d. Weinstraße, Urt. v. 13.01.2026 – 5 K 475/24. NW; siehe auch § 2 Absatz 2 JMStV).

Die Vollharmonisierung des DSA erstreckt sich auch auf die Regulierung von Jugendschutzmaßnahmen durch Vermittlungsdienste, da der DSA in Artikel 28 Absatz 1 für alle Online-Plattformen Jugendschutzmaßnahmen bereits verpflichtend vorschreibt. Die Vorschrift wird seit Juli 2025 durch umfangreiche Leitlinien gemäß Artikel 28 Absatz 4 DSA konkretisiert. Nach Ziffer 37 d) der COM Leitlinien zu Artikel 28 DSA kann „das nationale Recht im Einklang mit dem Unionsrecht ein Mindestalter für den Zugang zu bestimmten Produkten oder Diensten“ vorschreiben, „die auf einer Online-Plattform angeboten und/ oder in irgendeiner Weise dargeboten werden, einschließlich eigens definierter Kategorien von Online-Diensten sozialer Medien“. Die Festsetzung von Altersgrenzen ist danach möglich, soweit hiermit keine Pflichtregelungen gegenüber digitalen Diensten verbunden sind, die mit der Vollharmonisierung des DSA (2.1) im Konflikt stehen. Das Herkunftslandprinzip (2.2) ist bei abstrakt-generellen nationalen Gesetzen zur Festlegung von Altersgrenzen zu beachten.

Herkunftslandprinzip (Artikel 3 Absatz 2 ECRL)

Über die Harmonisierungswirkung durch Unionsgesetze hinaus ist bei einer in Betracht gezogenen national-gesetzlichen Jugendschutzregulierung im Bereich der digitalen Dienste das Herkunftslandprinzip nach Artikel 3 Absatz 2 ECRL und § 3 Absatz 2 DDG zu beachten. Danach dürfen die Mitgliedstaaten den freien Verkehr von Diensten der Informationsgesellschaft aus einem anderen Mitgliedstaat nicht aus Gründen einschränken, die in den koordinierten Bereich fallen. „Einschränkend“ ist danach jede Handelsregelung der Mitgliedstaaten, die geeignet ist, den innergemeinschaftlichen Handel unmittelbar oder mittelbar, tatsächlich oder potentiell zu behindern (vgl. für § 3 Absatz 2 DDG jüngst VG Berlin, Beschl. v. 17.12.2024 – VG 32 L 221/24, BeckRS 2024, 36028 Rn. 66). Entsprechend wären zum Beispiel gesetzliche Alterszugangsbeschränkungen zu sozialen Medien, die ein

EU-Mitgliedstaat wie Deutschland erlassen würde, als Beschränkung des Diensteverkehrs im genannten Sinne zu qualifizieren. Mithin würde eine entsprechende gesetzliche Beschränkung nicht für Anbieter sozialer Medien gelten, die ihren Sitz in einem anderen EU-Mitgliedstaat haben, zum Beispiel in Irland. Dies betrifft die meisten der marktbeherrschenden sozialen Medien wie Facebook und Instagram (Meta), TikTok, YouTube (Google) et cetera

Vom Herkunftslandprinzip sind im Einzelfall Ausnahmen bezogen auf einen bestimmten Dienst möglich. Allerdings sind die Ausnahmeveraussetzungen sehr streng. Vor allem aber hat der EuGH entschieden, dass die Ausnahmen von vorneherein nicht für abstrakt-generelle Maßnahmen wie nationale Gesetze gelten (EuGH Urt. v. 9.11.2023 – C-376/22 – Google Ireland Ltd. unter anderem/Kommunikationsbehörde Austria). Dies bedeutet, dass in Deutschland erlassene jugendschutzrechtliche Altersbeschränkungen oder Vorsorgeverpflichtungen für Diensteanbieter mit Sitz in einem anderen EU-Mitgliedstaat nicht gelten.

Zwei deutsche Verwaltungsgerichte haben dies jüngst auch für die Anwendung von Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags bei Sperrverfügungen gegen Porno-Plattformen mit Sitz in Zypern bestätigt (VG Neustadt a.d. Weinstraße (5. Kammer), Urt. v. 13.01.2026 – 5 K 475/24.NW; VG Düsseldorf, Beschl. v. 19.11.2025 – 27 L 1350/24). Gegen die Entscheidungen haben die jeweils beteiligten Landesmedienanstalten Rechtsmittel eingelegt. Damit bewendet es dabei, dass nationale gesetzliche Regelungen wie generelle Alterszugangsbeschränkungen zu Sozialen Medien keine Anwendung auf Anbieter mit Sitz in anderen EU-Mitgliedstaaten haben und damit in ihrer praktischen Bedeutung für den Jugendschutz erheblich reduziert sind.

Unionsgrundrechte

Seit dem 7.12.2000 gelten die gemeinschaftsrechtlichen Grundrechte in der „Charta der Grundrechte der Europäischen Union“ (GRCh), die mit der Ratifizierung des Vertrages von Lissabon zum 1.12.2009 rechtsverbindlich geworden sind. Die Charta umfasst in kommunikationsrechtlicher Hinsicht aus Nutzerperspektive unter anderem das Recht, „Informationen und Ideen

ohne behördliche Eingriffe und ohne Rücksicht auf Staatsgrenzen zu empfangen und weiterzugeben“ (vgl. Artikel 11 Absatz 1 S. 2 GRCh) sowie ein Recht auf Bildung (Artikel 14 Absatz 1 GRCh). Aus Anbieterperspektive können bei mitgliedstaatlichen gesetzlichen Restriktionen insbesondere die Berufsfreiheit (Artikel 15 GRCh, welche über Absatz 2 bzgl. der Dienstleistungsverkehrsfreiheit nach Artikel 56 AEUV spezifiziert wird) und die unternehmerische Freiheit (Artikel 16 GRCh) betroffen sein.

Jede Einschränkung der Ausübung dieser in der Charta anerkannten Rechte und Freiheiten muss gesetzlich vorgesehen sein und den Wesensgehalt dieser Rechte und Freiheiten achten. Unter Wahrung des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit dürfen Einschränkungen gemäß Artikel 52 Absatz 1 S. 2 GRCh nur vorgenommen werden, wenn sie erforderlich sind und den von der Union anerkannten dem Gemeinwohl dienenden Zielsetzungen oder den Erfordernissen des Schutzes der Rechte und Freiheiten anderer tatsächlich entsprechen.

3.3.3 Verfassungsrechtliche Limitationen

Konkurrierende Gesetzgebungskompetenz

Zunächst ist darauf hinzuweisen, dass der Regelungsbe-
reich des Jugendschutzes Gegenstand der konkurrierenden
Gesetzgebung nach Artikel 72, 74 GG ist. Entspre-
chend ist das Jugendschutzrecht – wie in **Kapitel 3.1**
dargelegt – zwischen Bund und Ländern aufgeteilt. Die
Abgrenzung verläuft dabei nicht randscharf, wie etwa
die bundesgesetzliche Regelung des § 16 JuSchG zeigt.
Die Länder können danach im Bereich der digitalen
Dienste „über dieses Gesetz“ (JuSchG) „hinausgehende
Regelungen zum Jugendschutz treffen“ (§ 16 S. 1
JuSchG). Die an die Inhalte von digitalen Diensten „zu
richtenden besonderen Anforderungen ergeben sich
aus dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“ (§ 16 S. 2
JuSchG), wobei dies wiederum zum Teil durch die
bundesgesetzliche Regelung zu Altersbeschränkungen
bei digitalen Film- und Spielplattformen (§ 14a JuSchG)
konterkariert wird.

Elterliches Erziehungsprimat (Artikel 6 Absatz 2 GG)

Artikel 6 Absatz 2 GG manifestiert ein Primat der
elterlichen Erziehung, welches durch das staatliche
Wächteramt grundsätzlich nicht unterminiert werden
darf. Das grundrechtlich gewährleistetete Erziehungs-
recht der Eltern umfasst dabei ggf. auch ihre Entschei-
dung, Medieninhalte ihren Kindern zugänglich zu
machen, die sich potentiell schädlich auswirken können
(vgl. BVerfG NJW 1991, 1471 (1472) mwN.; siehe auch
§§ 131 Absatz 2, 184 Absatz 2 StGB). Mithin wacht der
Staat gem. Artikel 6 Absatz 2 S. 2 GG nicht unmittelbar
über das Kindeswohl, sondern über die den Eltern
eingeräumte „Betätigung“ von Pflege und Erziehung
ihrer Kinder. Hieraus darf keine generelle Ermächti-
gung, erst recht keine „Pflicht“ des Staates abgeleitet
werden, Regelungen zur Gefahrenabwehr zu etablieren,
welche das freiheitsrechtliche Betätigungsprimat den
Eltern dadurch entziehen, dass sie die elterliche Ent-
scheidung über den Zugang zu bestimmten Medienin-
halten oder gar die Nutzung digitaler Dienste von
vorneherein ausschließen. Die Nutzung von Smart-
phones und einzelner Social Media Apps unterliegt zum
Gutteil elterlicher Verantwortung, Verfügungsbefugnis
und -kontrolle schon dergestalt, dass in der Regel die
Eltern entscheiden, ob und unter welchen Bedingungen
(Nutzungsbeschränkungen, Account-Steuerung et
cetera) sie ihrem Kind ein Smartphone zur Verfügung
stellen oder nicht.

Freiheitsgrundrechte

Darüber hinaus können von nationaler Medienregulie-
rung Grundrechte betroffener Diensteanbietern
eingeschränkt werden. Dies umfasst insbesondere die
Kommunikationsgrundrechte nach Artikel 5 Absatz 1
GG sowie die Berufsfreiheit nach Artikel 12 Absatz 1 GG.
Einschränkungen können allerdings von Belangen des
Allgemeinwohls und wichtigen Schutzgütern gerech-
tfertigt sein. Hierzu gehört – nach der ausdrücklichen
Schrankenregelung des Artikel 5 Absatz 2 GG – der
Schutz der Jugend. Insgesamt müssen einschränkende
Regelungen aber stets dem Verhältnismäßigkeitsgrund-
satz genügen, also geeignet und erforderlich zur
Erreichung der Regulierungsziels sowie im Rahmen der
Abwägung betroffener Schutzbelange angemessen sein.

Gerade mit Blick auf die aktuell bereits bestehenden differenzierten Regelungen zum Jugendschutz bei Sozialen Medien sowie angesichts der zusätzlich zu berücksichtigenden Grundrechtsposition von Kindern und Jugendlichen, deren Teilhaberechte verfassungsrechtlich über die Informationsfreiheit nach Artikel 5 Absatz 1 S. 1 GG geschützt sind, bedürfte es daher einer besonderen Begründung pauschaler Nutzungsverbote, die sich undifferenziert auf ganze Altersgruppen von Nutzenden erstrecken.

3.3.4 Zusammenfassung

Der Handlungsrahmen des deutschen Gesetzgebers auf Bundes- oder Länderebene zur Regulierung sozialer Medien – etwa durch die Einführung gesetzlicher Altersgrenzen für den Zugang und die Nutzung von Sozialen Medien – ist vor allem aufgrund des aktuell geltenden Unionsrechts erheblich eingeschränkt. Die Einschränkung ergibt sich zum einen aus der Vollharmonisierung durch den DSA, der sich aufgrund der unionsgesetzlichen Regularien des Artikel 28 DSA und der Leitlinien der Kommission auch auf den Jugendschutz bei Online-Plattformen erstreckt. Darüber hinaus ergibt sich aus dem Herkunftslandprinzip nach Artikel 3 Absatz 2 ECRL, § 3 Absatz 2 DDG, dass etwaige deutsche, abstrakt-generelle Gesetzesregelungen keine Anwendung auf Anbieter mit Sitz in anderen EU-Mitgliedstaaten finden können. Dies gilt nach aktueller Sach- und Rechtslage für große Anbieter Sozialer Netzwerke wie Facebook, Instagram, YouTube, TikTok und X, die ihren Sitz in Irland haben.

Darüber hinaus ergeben sich verfassungsrechtliche Limitationen des Gesetzgebers vor allem unter dem Gesichtspunkt des verfassungsrechtlich gewährleisteten elterlichen Erziehungsprimats, welches das staatliche Wächteramt begrenzt. Überdies sind die geteilte Gesetzgebungskompetenz im Jugendmedienschutz sowie die Freiheitsgrundrechte von der Regulierung betroffener Personen zu berücksichtigen.

3.4 Mediennutzung in frühkindlicher, außerschulischer und schulischer Bildung

3.4.1 Status quo in der frühkindlichen und außerschulischen Bildung

Die Leistungen und Aufgaben der Kinder- und Jugendhilfe sind in Deutschland im Achten Buch Sozialgesetzbuch (SGB VIII) geregelt. Medienbildung, Medienerziehung und Medienkompetenzförderung sind im SGB VIII nicht als eigener Leistungsbereich verankert. Der Auftrag zur Medienbildung und Medienerziehung lässt sich aber aus den allgemeinen Zielsetzungen des Gesetzes ableiten und zieht sich durch zahlreiche Leistungsbereiche des SGB VIII. Hervorzuheben sind hier insbesondere:

- die Kinder- und Jugendförderung: die Kinder- und Jugendarbeit (§ 11), Jugendsozialarbeit und Schulsozialarbeit (§§ 13, 13a),
- der erzieherische Kinder- und Jugendschutz (§ 14),
- Angebote zur Förderung der Erziehung in der Familie (§§ 16 bis 21),
- Angebote zur Förderung von Kindern in Tageseinrichtungen und in der Kindertagespflege (§§ 22 bis 25).

Die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit „sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zu Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen“ (§ 11 Absatz 1 SGB VIII). Angebote der Kinder- und Jugendhilfe orientieren sich an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, die heute von Mediatisierung und Digitalisierung geprägt ist.

Die Maßnahmen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemäß § 14 SGB VIII „sollen junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungs-

fähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen“ sowie „Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen“. Medienbildung und Medienerziehung sind hier von zentraler Bedeutung. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist eine Querschnittsaufgabe der Kinder- und Jugendhilfe und wirkt so in alle anderen Leistungsbereiche des SGB VIII und auch in den schulischen Kontext hinein, das heißt Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes finden bspw. im Rahmen der offenen Jugendarbeit oder begleitet durch Jugendsozialarbeit oder Schulsozialarbeit statt. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist somit geeignet, breite Zielgruppen zu erreichen und eine hohe präventive Wirkung zu entfalten.

Angebote zur Allgemeinen Förderung der Erziehung in der Familie gemäß § 16 Absatz 1 SGB VIII (zum Beispiel Familienbildung und Beratungsangebote) sollen Eltern und Erziehungsberechtigte bei der Wahrnehmung ihrer Erziehungsverantwortung unterstützen, zu der die Medienerziehung gehört. Diese wird in § 16 Absatz 1 auch explizit genannt.

In Tageseinrichtungen und in der Kindertagespflege gemäß § 22 SGB VIII wird die Entwicklung des Kindes zu einer selbstbestimmen, eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gefördert und die Erziehung und Bildung in der Familie unterstützt und ergänzt (§ 22 Absatz 2). Die Förderung bezieht sich gemäß Absatz 3 auf die soziale, emotionale, körperliche und geistige Entwicklung des Kindes und orientiert sich an den Interessen und Bedürfnissen des Kindes.

Zur Ausgestaltung der oben genannten Leistungsbereiche des SGB VIII in den Bundesländern wurde im Rahmen der Erstellung dieser Bestandsaufnahme eine schriftliche Anhörung entlang von fünf Leitfragen durchgeführt, deren Ergebnisse im Folgenden zusammengefasst werden. Die vollständigen Antworten der Bundesländer sind dieser Bestandsaufnahme als Anhang beigelegt. An der Länderabfrage haben sich fünfzehn Bundesländer beteiligt: Baden-Württemberg, Bayern, Berlin, Brandenburg, Bremen, Hamburg, Hessen, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein.

In einigen Bundesländern existieren über das SGB VIII hinausgehende explizite Regelungen zur Jugendförderung und Förderung der Erziehung in der Familie in den Landesausführungsgesetzen zum SGB VIII, Kinder- und Jugendgesetzen oder Kinderschutzgesetzen. In anderen Bundesländern bestehen ergänzende Vorgaben auf untergesetzlicher Ebene, etwa in Form von Rahmenkonzepten und Richtlinien und/oder werden durch Landesprogramme und Förderinstrumente zur Medienkompetenzförderung ergänzt. Für die frühkindliche Bildung in Tageseinrichtungen und Kindertagespflege gibt es ergänzende gesetzliche Regelungen in allen befragten Bundesländern.

Medienbildung im Bereich der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit ist in allen Ländern erwünscht ist beziehungsweise wird geleistet. Die Medienbildung in der Jugendförderung wird in den meisten Ländern durch Förder- und Unterstützungsmöglichkeiten flankiert. Zum Teil bestehen Qualitätsstandards oder Leitlinien zur Medienbildung im Bereich der Jugendförderung, zum Teil sind sie aktuell in Vorbereitung.

In Bayern, Brandenburg, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein nehmen freie Träger die Aufgabe einer Landesstelle für den erzieherischen Jugendschutz gemäß § 14 SGB VIII im Auftrag und gefördert von der Obersten Landesjugendbehörde wahr und unterstützen junge Menschen, Eltern und Fachkräfte in Fragen des Jugendschutzes im digitalen Raum (Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e. V., Aktion Kinder- u. Jugendschutz Brandenburg e. V., Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen e. V., Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e. V., Aktion Jugendschutz Sachsen e. V., Servicestelle Kinder- und Jugendschutz des Landes Sachsen-Anhalt in Trägerschaft des Vereins fjp>media und Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V.). In Nordrhein-Westfalen ist die Arbeit der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e. V. auch gesetzlich verankert (§ 3 Jugendwohlfahrtszuständigkeitsverordnung (ZuVO JuWo) sowie § 17 Absatz 4 3. AG-KJHG – KJFöG).

Für die allgemeine Förderung der Erziehung in der Familie sind in der Mehrzahl der Länder aktuell keine kodifizierten Qualitätsstandards oder Leitlinien festgelegt. Medienbildung ist im Bereich der Familienbildung aber in allen Ländern erwünscht beziehungsweise wird geleistet. In einigen Bundesländern wird dieser Bereich zum Teil umfangreich gefördert und/oder durch geeignete Materialien/Arbeitshilfen, Fortbildungs- und Beratungsangebote unterstützt. In Hessen und Nordrhein-Westfalen unterstützen Landesarbeitsgemeinschaften der Familienbildung die Arbeit der Fachkräfte.

In allen befragten Ländern ist die Medienbildung, zum Teil auch die Medienkompetenzförderung, als Querschnittsaufgabe im Bildungsauftrag der Kindertagesbetreuung verankert. Grundsätze für die frühkindliche Bildung (je nach Bundesland benannt als Zielsetzungen, Orientierungspläne, Bildungsgrundsätze, Bildungsplan) sind vorhanden und/oder aktuell in Überarbeitung. Sie umfassen in unterschiedlicher Ausgestaltung und unter Berücksichtigung der Trägerautonomie Themen der altersgerechten Medienbildung und Medienerziehung, häufig als einer von zahlreichen Bildungs- und Erziehungsbereichen. Zum Teil wird auch die Bedeutung des Themas Medienerziehung in der Bildungspartnerschaft zwischen Tageseinrichtung oder Kindertagespflegeperson und den Eltern hervorgehoben.

3.4.2 Status quo in der schulischen Bildung

Die gesetzliche Verankerung von Medienbildung findet in mehreren Ländern auf Ebene des Schulgesetzes – oft als Leitperspektive formuliert – in Verbindung zum darin beschriebenen Bildungs- und Erziehungsauftrag statt. Demnach ist es Ziel, jungen Menschen in der Schule die Fähigkeiten für ein selbständiges und mündiges Leben in einer digitalisierten Welt zu vermitteln. Unmittelbarer Bezug und Grundlage ist dabei stets die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (2016), mit der sich die Länder auf einen verbindlichen Kompetenzrahmen und dessen Umsetzung in den länderspezifischen curricularen Vorgaben verständigt haben.

Die dafür im Unterricht zu entwickelnden Kompetenzen werden in den Bildungs-, Fach- beziehungsweise Rahmenlehrplänen ausgeführt. Die curricularen Vorgaben sind verwaltungsrechtlich gesehen Verwaltungsvorschriften und bilden damit einen Bezugspunkt für rechtlich relevante Prozesse zum Beispiel Leistungsbeurteilung von Schülerinnen und Schülern. In den curricularen Vorgaben sind Medienbildung und die Vermittlung von Medienkompetenz als fächerübergreifende Querschnittsaufgabe verankert, die fachspezifisch in Hinblick auf Methodik und Didaktik des Einsatzes digitaler Lehr- und Lernmittel ausdifferenziert wird. Die Curricula geben eine systematische Entwicklung der digitalen und medienbezogenen Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern über alle Jahrgänge hinweg vor. In Ergänzung regeln schulrechtliche Vorgaben in vielen Ländern die Nutzung und den Einsatz digitaler Lehr- und Lernformen an Schule, sowie in wenigen Ländern bereits auch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI).

Hinsichtlich der Strukturen zur Förderung informatischer Kompetenzen gibt es in den Ländern eine Vielzahl an unterschiedlichen Konzepten. In der Primarstufe wird informatische Bildung in der Regel als Querschnittsthema oder im Sachunterricht angeboten. In der Sekundarstufe I erfolgt informatische Bildung in fast allen Ländern je nach Jahrgangsstufe und mit unterschiedlichem Umfang als Pflichtfach. Darüber hinaus bieten alle Länder, ebenfalls je nach Jahrgangsstufe Informatik als Wahlpflicht oder Wahlunterricht an. Einige Länder bieten Informatik als Wahlpflichtfach in der Kursphase an. Nach der geltenden Abiturprüfungsordnung haben die Länder die Möglichkeit für landesspezifische Regelungen geschaffen, nach denen in der gymnasialen Oberstufe Informatik als Grund- und Leistungsfach belegt werden und Abiturprüfungsfach sein kann. Die geltende Abiturprüfungsordnung zählt Informatik zur Fächergruppe MINT, aus der eines der Abiturprüfungsfächer stammen muss, hat aber Informatik noch nicht vollständig mit einer Naturwissenschaft gleichgestellt. Die Mehrheit der Länder hat diesen ländergemeinsamen Rahmen in ihren landesspezifischen Regelungen ausgeschöpft und plädiert für einen weiteren Ausbau. Derzeit werden die Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung für allgemeinbildende Informatik sowie Berufliche Informatik überarbeitet. Zudem hat die Schulkommission

die Erarbeitung von „Rahmenvorgaben Informatik“ (Arbeitstitel) beauftragt. Die KMK diskutiert das Thema sehr intensiv – in enger Verknüpfung zum Thema Medienbildung. Dabei ist es gemeinsame Zielrichtung der Länder, Informatik im Sekundarbereich zu stärken und die hierzu notwendigen weiteren Schritte gemeinsam festzulegen. Des Weiteren soll bereits in der Primarstufe die Entwicklung von informatischen Kompetenzen stärker berücksichtigt werden.

Im Kontext der Digitalisierung und beschleunigt durch die Corona-Pandemie steht in den Ländern die (Weiter-)Entwicklung phasenübergreifender Konzepte für die Aus-, Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte im Fokus und dabei speziell der Ausbau von Angeboten für den Erwerb digitalisierungsbezogener und fachspezifischer Lehrkompetenzen. Die Mehrheit der Länder hat diese Weiterentwicklung durch Implementation des 2017 von der Europäischen Kommission veröffentlichten „Europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender“ (DigCompEdu) und der KMK-Empfehlung „Lehren und Lernen in der digitalen Welt“ vollzogen. Dabei werden die vorhandenen gängigen Kompetenzrahmen und -modelle in der Regel unter Berücksichtigung der landesspezifischen Bedarfe und Gegebenheiten angepasst und umgesetzt. Außerdem hat die Kultusministerkonferenz die „Ländergemeinsamen inhaltlichen Anforderungen für die Fachwissenschaften und Fachdidaktiken in der Lehrerbildung“ (sog. Fachstandards, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.10.2008 i. d. F. vom 16.05.2019) sowie die „Standards für die Lehrerbildung: Bildungswissenschaften“ Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.12.2004 i. d. F. vom 07.10.2022 überarbeitet. Die Entwicklung entsprechender Kompetenzen in der fachspezifischen Lehrerbildung wurden somit für alle Lehrämter verbindlich festgelegt.

Die Regelungen zur Nutzung digitaler Endgeräte in Schulen variieren je nach Bundesland und Schulform. Überblickend kann beim Status quo der Nutzungsregeln zwischen keinerlei Einschränkungen, Empfehlungen, verbindlichen Regelungen und (landesweiten) Verboten unterschieden werden. Die in einem kleineren Teil der Länder bestehenden Nutzungsverbote für private Endgeräte an Grundschulen werden bspw. von einer Vollaussstattung (1:1 Ausstattung der Schülerinnen und Schüler mit digitalen Endgeräten) abgeleitet oder mit den Gefahren bei einer privaten Verwendung digitaler Endgeräte in der Schule begründet und sind als solche auch in den jeweiligen Schulgesetzen verankert. Andere Länder verpflichten oder empfehlen Schulen die Erarbeitung schuleigener Nutzungskonzepte für den Einsatz von digitalen Endgeräten. Insgesamt wird von der Mehrheit der Länder die Nutzung von Smartphones in der Grundschule ausdrücklich nicht empfohlen. Für weiterführende Schulen werden häufig differenzierte Modelle – in der Regel abhängig von der Klassenstufe – und deren partizipative Erarbeitung durch die Schulgemeinschaft vorgeschlagen. Lösungswege wie die Einführung handyfreier Zeiten und Zonen werden unterstützt. In Abhängigkeit vom Alter der Lernenden und ihrer Reife sowie der pädagogischen und speziell medienpädagogischen Konzepte sollen die Schulen eigenverantwortlich in Abstimmung mit den schulischen Gremien darüber entscheiden, ob und wie der Umgang mit digitalen Endgeräten konkret geregelt wird und dies in ihrer Haus- beziehungsweise Schulordnung verankern.

Grundsätzlich werden Regelungen zum Umgang mit privaten Endgeräten mehrheitlich von allen Beteiligten als wichtig für einen störungsfreien Unterricht und einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien angesehen und bei schuleigenen Regelungen unter Einbezug der schulischen Gremien erarbeitet und beschlossen. Lehrkräfte setzen die Regelungen meist konsequent um, um eine konzentrierte Lernatmosphäre im Unterricht zu gewährleisten. Dabei wird zwischen Phasen ohne digitale Geräte und Phasen, in denen digitale Medien gezielt und pädagogisch sinnvoll auch für den Erwerb von Medienkompetenz eingesetzt werden, unterschieden. Eltern unterstützen Maßnahmen mit denen ein übermäßiger Medienkonsum eingedämmt werden soll häufig, sofern sie den pädagogischen Nutzen erkennen und die Regeln transparent kommuniziert werden. Schülerinnen und Schüler nehmen die Regelungen unterschiedlich wahr: Viele akzeptieren sie als notwendig, während andere, insbesondere ältere Schülerinnen und Schüler, sie mitunter als Einschränkung empfinden, insbesondere wenn der Umgang mit digitalen Medien im Alltag sehr präsent ist oder ein Nutzungsverbot in den Pausen als Einschränkung des eigenen Medienhandelns empfunden wird. Gerade bei Schülerinnen und Schülern hängt die Akzeptanz auch davon ab, ob die Regeln auch unter ihrer Beteiligung erarbeitet worden sind. In der Praxis wird, sofern Schulen schulspezifische Regelungen ausgestalten (können), darauf geachtet, klare und nachvollziehbare Regeln aufzustellen, die den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Geräten fördern, ohne den Zugang zu digitalen Lernmitteln unnötig zu erschweren.

Teil 3

Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen

Handlungsempfehlungen der Expertenkommission

Hinweise zur Lektüre	115
1. Einleitung	117
1.1. Auftrag und Arbeitsweise der Kommission	117
1.2. Von der Bestandsaufnahme zu den Handlungsempfehlungen	118
2. Grundverständnis und Leitprinzipien	119
2.1. Schutz, Befähigung und Teilhabe als Trias für gutes Aufwachsen	120
2.2. An Bewährtes anschließen, Skalierung ermöglichen, Umsetzung stärken	121
2.3. Vertrauen und Flexibilität für die Akteure vor Ort	121
2.4. Verantwortungsgemeinschaft und passgenaue Adressierung von Familien	122
2.5. Wirksamkeit stärken: Koordinierter Kinder- und Jugendschutz	123
2.6. Vorausschauend agieren: Die Herausforderungen von KI annehmen	124
2.7. Zwei Perspektiven auf die Empfehlungen	124
3. Entwicklungsorientierte Perspektive – von der Geburt bis ins frühe Erwachsenenalter	126
3.1. Phase I 0–2 Jahre: Geschützte frühe Kindheit	126
3.2. Phase II 3–5 Jahre: Begleitete erste Medienaneignung	127
3.3. Phase III 6–9 Jahre: Sicher entdecken und Grundlagen erwerben	127
3.4. Phase IV 10–12 Jahre: Befähigt navigieren	128
3.5. Phase V 13–17 Jahre: Selbstbestimmt teilhaben und Hilfe nutzen	128
3.6. Phase VI 18 Jahre +: Erwachsen werden und Erwachsensein	129
3.7. Phasenübergreifende Aufgaben	129
4. Verantwortungsbasiertes Modell – Wer muss handeln?	131
4.1. Eltern und Familie	132
4.1.1. HE 1 Nationale Informationskampagne „Wir für unsere Kinder“ starten	133
4.1.2. HE 2 Familien vor Geburt und in den ersten Lebensmonaten verlässlich beraten und unterstützen	134
4.1.3. HE 3 Anlaufstellen für Angebote der Medienkompetenzförderung vor Ort ausbauen, stärken und auffindbar machen	135
4.1.4. HE 4 Eltern und Familien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern von Kindern und Jugendlichen im Netz sensibilisieren	136
4.1.5. HE 5 Inklusive Elternberatung und -bildung gestalten: alltagstauglich, mehrsprachig und barrierearm	137
4.1.6. HE 6 Austausch zu Medienerziehung unter Eltern ermöglichen – Wirksame Projekte verstetigen	138
4.1.7. HE 7 Elterliche Medienerziehung familienrechtlich rahmen (§ 1631 BGB, § 1626 BGB)	139

4.2.	Frühe Bildung, Schule, Ausbildung und Hochschule	140
4.2.1.	HE 8 Medienpädagogik in der Aus- und Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften für den Bereich der frühen Bildung verbindlich verankern	141
4.2.2.	HE 9 Medienpädagogik in Studium und Ausbildung der Pädagogik und der Sozialen Arbeit als verpflichtenden Bestandteil etablieren	142
4.2.3.	HE 10 Digitale Bildung in der Grundschule stärken – Sachunterricht und Nachmittag nutzen	143
4.2.4.	HE 11 Selbstregulationsfähigkeiten von Kindern in Familie, Kindertageseinrichtungen und Schule stärken	144
4.2.5.	HE 12 „KI-Seepferdchen“ – Grundverständnis für KI fördern	145
4.2.6.	HE 13 Algorithmen- und KI-Kompetenz im Bildungskontext fördern (AI Literacy)	146
4.2.7.	HE 14 Ansprechperson mit medienpädagogischer Expertise für medienbezogene Anliegen von Schülerinnen und Schülern qualifizieren	147
4.2.8.	HE 15 Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II durch (Peer-to-Peer)-Programme stärken	148
4.2.9.	HE 16 Private Nutzung digitaler Endgeräte an Schulen regeln	149
4.3.	Kinder- und Jugendhilfe sowie Soziale Arbeit	150
4.3.1.	HE 17 Medienbildung und Prävention von Anfang an: das Potenzial von Frühen Hilfen und Kindertageseinrichtungen stärken	151
4.3.2.	HE 18 Analoge Alternativen der Freizeitgestaltung und Ehrenamt fördern	152
4.3.3.	HE 19 Medienbildung und Demokratiebildung verzahnen	153
4.3.4.	HE 20 Erprobungsräume (Safer Spaces) für junge Menschen öffnen, um Internetphänomene zu erkennen und Umgangsstrategien zu entwickeln	154
4.3.5.	HE 21 Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen	155
4.3.6.	HE 22 Medienkompetenzförderung im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz stärken	156
4.3.7.	HE 23 Medienbildung in Schulen durch Stärkung der Schulsozialarbeit ausbauen	157
4.3.8.	HE 24 Umgang mit Alterskennzeichen von Games unter anderem in der Jugendhilfe flexibilisieren	158
4.4.	Gesundheit, Beratung und Therapie	159
4.4.1.	HE 25 Ein abgestuftes Präventionssystem mit passgenaueren Angeboten für vulnerable Kinder und Jugendliche entwickeln	160
4.4.2.	HE 26 Einheitliche Standards bei der Diagnose und Behandlung von Verhaltenssüchten und suchtartigem Verhalten einführen	161
4.4.3.	HE 27 Abgestufte universelle, selektive und indizierte Präventionsmaßnahmen zu exzessiver Nutzung und Abhängigkeit ausweiten	162
4.4.4.	HE 28 Medienerziehung und Gesundheit zusammen denken	163
4.4.5.	HE 29 Hilfsangebote für Kinder und Jugendliche stärken und zugänglich machen	164
4.4.6.	HE 30 Niedrigschwelligen Zugang zu medizinischer und psychologischer Hilfe bei digitalen Belastungen schaffen	165
4.5.	Beschwerdestellen, Fachstellen und Sicherheitsbehörden	166
4.5.1.	HE 31 Digitale Polizeiarbeit stärken	167
4.5.2.	HE 32 Kinderonlinewache – bundeseinheitliche Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden für Minderjährige einrichten	168

4.5.3.	HE 33 Darstellungen sexualisierter Gewalt konsequent bekämpfen	169
4.5.4.	HE 34 Digitale Sexualdelikte mithilfe polizeilicher Scheinkindoperationen bekämpfen	170
4.5.5.	HE 35 Einheitliche Kriterien und Datenaustausch bei Darstellungen sexueller Gewalt entwickeln	171
4.6.	Plattformen, Anbieter und Industrie	172
4.6.1.	HE 36 Risiko- und designorientiert regulieren – zwei Alternativen: gesetzliche Mindestaltersgrenze (13 Jahre) und dienstspezifische Altersgrenzen	173
4.6.2.	HE 37 Sichere und altersgerechte Voreinstellungen und Designanforderungen für Jugendaccounts – Jugendschutz by Design und by Default durchsetzen	176
4.6.3.	HE 38 Eine wirksame und datenschutzgerechte Altersbestimmung unter Wahrung der Grundrechte verbindlich regeln	179
4.6.4.	HE 39 Mehr Nutzerkontrolle über Empfehlungssysteme und Inhalte durchsetzen	182
4.6.5.	HE 40 Bestehende Schutzlücken im DSA schließen: Anpassung der Klein- und Kleinstunternehmerregelung	183
4.6.6.	HE 41 Privatsphäre von Kindern schützen – anbieterseitige Warnhinweise zum Hochladen von Kinderfotos	184
4.6.7.	HE 42 Mit Kinderbildern durch öffentliche Einrichtungen verantwortungsvoll umgehen	185
4.6.8.	HE 43 Kinder-/Family-Influencing: Eltern in ihrer Schutzverantwortung stärken, verbindliche Rahmenbedingungen schaffen	186
4.6.9.	HE 44 Nutzungsrisiken in JuSchG und JMStV KI-bezogen erweitern	188
4.6.10.	HE 45 Schutz vor missbräuchlichen Deepfakes und Deepnudes verbessern	189
4.6.11.	HE 46 Gefahren durch AI Companions: Altersgrenze als Sofortmaßnahme einführen	190
4.6.12.	HE 47 Kindgerechte Online-Angebote ausbauen und weiterentwickeln	191
4.6.13.	HE 48 Kindgerechte KI in digitaler Souveränität der EU entwickeln	192
4.6.14.	HE 49 Industrie-Siegel für Spielzeug: „Kindersichere KI“ mit begleitender Informationskampagne entwickeln	193
4.6.15.	HE 50 Anreize für vertrauenswürdige europäische Plattform- und Dateninfrastrukturen schaffen	194
4.6.16.	HE 51 Politische Forderungen zur DSA-Haftung wissenschaftlich prüfen	195
4.7.	Forschung	196
4.7.1.	HE 52 Forschung zur Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen fördern	197
4.7.2.	HE 53 Forschungsoffensive zu Wirkmechanismen bei sozialen Medien und KI-Anwendungen auflegen	198
4.8.	Gesamtsteuerung und Beteiligung	199
4.8.1.	HE 54 Strukturierte Kinder- und Jugendbeteiligung im digitalen Kinder- und Jugendschutz etablieren	200
4.8.2.	HE 55 Ein interdisziplinäres Expertengremium zur Analyse und Einordnung aktueller Entwicklungen im Kinder- und Jugendmedienschutz einsetzen und verstetigen	201
4.8.3.	HE 56 Vom Wissen zum Handeln: Eine Umsetzungsstrategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz auflegen	202

5. Fazit und Ausblick	203
6. Anhänge	204
6.1. Anhang A – Liste der Handlungsempfehlungen	204
6.2. Anhang B – Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen	207
6.3. Anhang C – Glossar zentraler Begriffe	208
6.4. Anhang D – Abkürzungsverzeichnis	211
6.5. Anhang E – Autorinnen und Autoren	212
6.5.1. Die Mitglieder der Expertenkommission	212
6.5.2. Mit der Unterstützung von	212

Redaktioneller Hinweis

In der vorliegenden Publikation wird, wo möglich, auf explizit weibliche oder männliche Personenbezeichnungen verzichtet, um der Geschlechterdiversität sprachlich Rechnung zu tragen. Stattdessen werden neutrale Formulierungen verwendet (zum Beispiel „Mitarbeitende“, „Fachkräfte“, „Personen“). Wo dies nicht möglich ist, wird im Einklang mit dem amtlichen Regelwerk der deutschen Rechtschreibung und zur Gewährleistung der Barrierefreiheit des Dokuments auf die Doppelnennung (zum Beispiel „Vertreterinnen und Vertreter“) zurückgegriffen. Gemeint sind immer alle Geschlechter.

Hinweise zur Lektüre

Die Empfehlungen werden aus zwei einander ergänzenden Blickrichtungen erschlossen. Vorangestellt ist die entwicklungsorientierte Perspektive (**Kapitel 3**). Sie rückt die Biografie der Heranwachsenden in den Mittelpunkt und ordnet die Empfehlungen den Lebensphasen von der frühen Kindheit bis zum Erwachsenenwerden zu. Sie zeigt, wann und warum eine Maßnahme für Kinder und Jugendliche bedeutsam ist. Die Empfehlungen erscheinen hier bewusst knapp und erscheinen vorerst nur als nummerierte Überschriften. Diese sind anklickbar und verlinkt mit der jeweiligen Handlungsempfehlung (HE) in **Kapitel 4**.

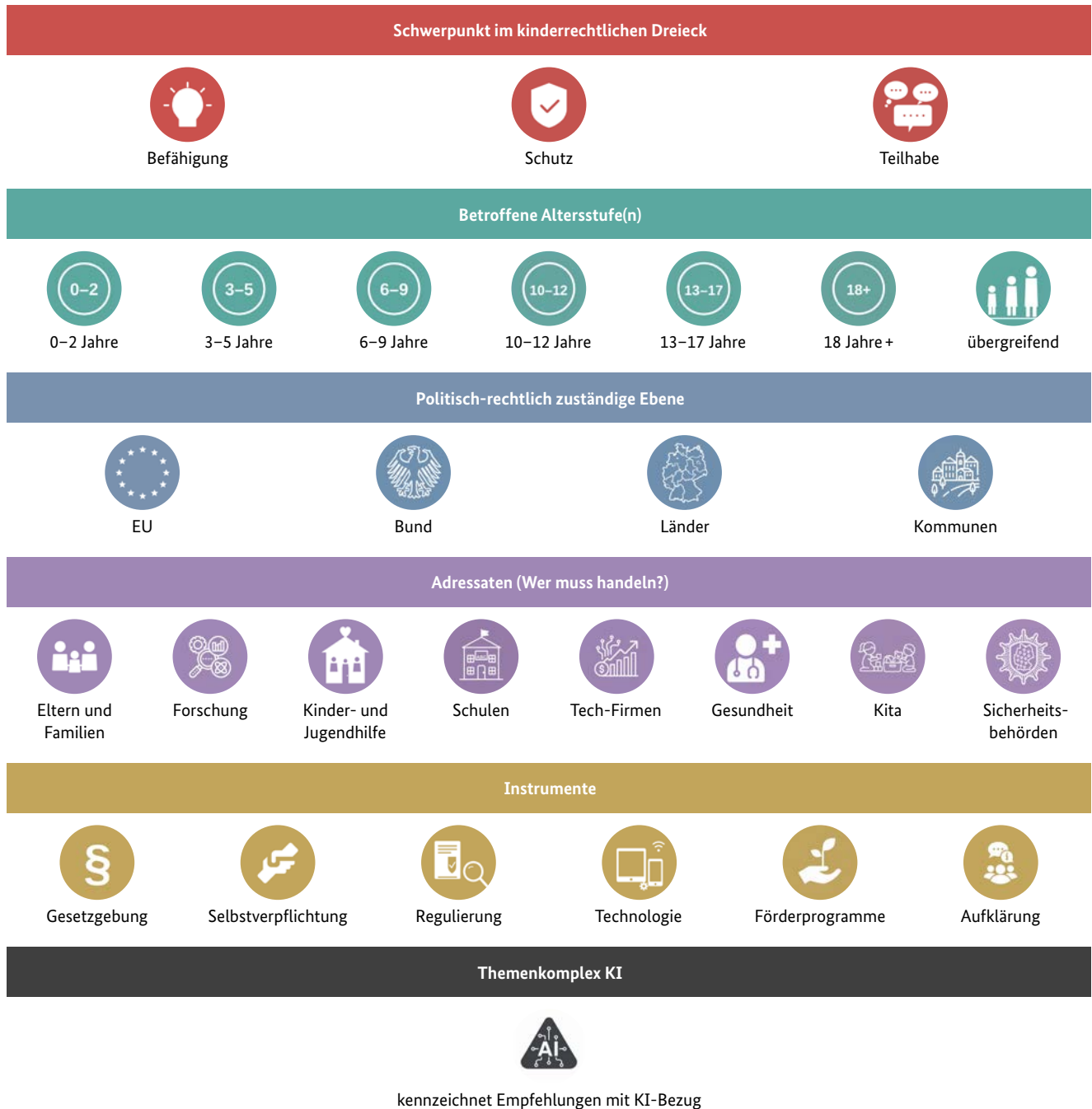
Ausführlich dargestellt werden die einzelnen Handlungsempfehlungen erst danach – im verantwortungsbasierten Modell (**Kapitel 4**). Jede Empfehlung wird den verantwortlichen Akteuren zugeordnet – von Eltern, Bildungseinrichtungen und Jugendhilfe über Gesundheitswesen und Sicherheitsbehörden bis zu Plattformen, Gesetzgebung und Forschung – und folgt dem Muster: Problem, Empfehlung, Wirkung. Die vollständigen Texte der Handlungsempfehlungen mit detaillierter Problem- und Zielbeschreibung sowie weiteren Faktoren werden bis Mitte Juli 2026 online veröffentlicht (<https://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/expertenkommission-kinder-und-jugendschutz-in-der-digitalen-welt>).

Eine Gesamtliste der Handlungsempfehlungen enthält **Kapitel 8.1 Anhang A**.

Die Piktogramme: Jede Handlungsempfehlung in **Kapitel 4** trägt am Seitenende eine Reihe von Piktogrammen. Sie verorten die Empfehlung auf einen Blick: mit welchem Schwerpunkt im kinderrechtlichen Dreieck

und in welcher Lebensphase sie wirkt, welche politisch-rechtliche Ebene zuständig ist, wer sie mit welchem Instrument umsetzen soll. Ein gesondertes Symbol markiert Empfehlungen mit KI-Bezug.

Abbildung 2: Verzeichnis der Piktogramme



1. Einleitung

1.1 Auftrag und Arbeitsweise der Kommission

Hiermit legt die Unabhängige Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ ihre Handlungsempfehlungen vor. Die Kommission wurde im September 2025 durch Frau Bundesministerin Karin Prien eingesetzt, um entsprechend dem Koalitionsvertrag Handlungsempfehlungen und eine Strategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz zu erarbeiten. Ihr Auftrag war, wissenschaftliche Erkenntnisse, rechtliche Rahmenbedingungen und Erfahrungen aus der Praxis in konkrete, adressatengerechte Handlungsempfehlungen zu übersetzen.

Diese Aufgabe verlangte mehr als nur eine erneute Beschreibung der Chancen und Risiken digitaler Medien. Die Kommission musste unterschiedliche Entwicklungen in ihrem Zusammenhang betrachten: den Schutz vor Gefahren und Übergriffen ebenso wie die gesundheitlichen Folgen von Mediennutzung und Plattformgestaltung, die latente Schwächung demokratischer Normen, öffentlicher Debattenkultur und gesellschaftlichen Zusammenhalts, die rasch wachsende Bedeutung künstlicher Intelligenz und die Frage, wie Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte die erforderlichen Medien- und Digitalkompetenzen erwerben können. Zugleich war zu klären, welche Verantwortung Anbieter, staatliche Stellen, Bildungseinrichtungen, Hilfesysteme und Familien tragen und auf welcher Ebene gehandelt werden muss – in den Kommunen, den Ländern, im Bund oder in der Europäischen Union. Erst das Zusammenspiel dieser Ebenen und Akteure eröffnet die Möglichkeit, Schutzlücken zu schließen.

Maßstab der Empfehlungen sind die Rechte und das Wohl des einzelnen Kindes, nicht die Logik bestehender Zuständigkeiten. Handlungsleitend war dabei stets die Trias aus Schutz, Befähigung und Teilhabe. Kinder und Jugendliche sollen vor entwicklungsbeeinträchtigenden Strukturen, rechtswidrigen Inhalten und Übergriffen geschützt werden. Zugleich sollen sie Wissen, Urteilsfähigkeit und Handlungskompetenz erwerben, um digitale Angebote selbstbestimmt und verantwortungsvoll zu nutzen. Und sie sollen an den Bildungs-, Kommunikations- und Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Welt teilhaben können.

Die Kommission hat von Beginn an „vom Kind aus“ und unter der Prämisse der „geschützten Teilhabe“ gedacht und die Sicht der Heranwachsenden systematisch einbezogen. In bundesweiten, fachlich begleiteten Workshops brachten Kinder und Jugendliche ihre Erfahrungen und Bedürfnisse ein. Hearings, Stellungnahmen und Gespräche mit zahlreichen Fachleuten aus Wissenschaft, Praxis, Aufsicht, Zivilgesellschaft und Wirtschaft ergänzten dieses Bild.

Die Kommission arbeitete unabhängig und evidenzbasiert. Wo belastbare Forschungsergebnisse vorliegen, stützen sich die Empfehlungen auf gesicherte Erkenntnisse. Wo die Wissensgrundlage noch begrenzt ist – insbesondere bei neuen Anwendungen künstlicher Intelligenz –, ordnet die Kommission begründete Risiken vorausschauend ein und orientiert sich am Vorsorgeprinzip.

1.2 Von der Bestandsaufnahme zu den Handlungsempfehlungen

Die Empfehlungen sind das zweite Ergebnis eines gestuften Vorgehens. In ihrer ersten Arbeitsphase zwischen Oktober 2025 und Februar 2026 erstellte die Kommission eine umfassende Bestandsaufnahme, die sie am 20. April 2026 veröffentlichte. Diese beschreibt in drei Teilen die digitalen Lebenswelten, Teilhabechancen und Gefährdungslagen von Kindern und Jugendlichen, die Strukturen der Medienbildung, Prävention und pädagogischen Praxis sowie den rechtlichen Rahmen und dessen Durchsetzung. Sie enthielt bewusst noch keine Empfehlungen. Ihr Zweck war, eine gemeinsame, wissenschaftlich gesicherte Grundlage zu schaffen und sichtbar zu machen, was bekannt ist, wo wirksame Strukturen bestehen, an welchen Stellen Wissen fehlt und weshalb vorhandene Instrumente ihre Wirkung häufig nur teilweise entfalten. Genau hier setzen die vorliegenden Handlungsempfehlungen an. Sie übersetzen die Befunde der Bestandsaufnahme in konkrete Schritte und benennen die Akteure, die sie gehen müssen.

Drei Einsichten aus der Bestandsaufnahme prägen die Empfehlungen besonders. Die Wirkung digitaler Medien hängt nicht allein von der Nutzungsdauer ab, sondern auch von den genutzten Inhalten und Funktionen, von der Gestaltung der Angebote, von der individuellen Vulnerabilität und von der Begleitung durch Erwachsene. Chancen wie Belastungen sind dabei ungleich verteilt. Zugleich beginnt Deutschland nicht bei Null, denn es bestehen erprobte Angebote, fachlich fundierte Strukturen und ein weitreichender nationaler wie europäischer Rechtsrahmen. Das eigentliche Problem liegt deshalb seltener im Fehlen von Regeln oder Konzepten als in ihrer verlässlichen Umsetzung – in gesicherter Finanzierung, qualifiziertem Personal, Auffindbarkeit, gemeinsamen Standards und der Zusammenarbeit an den Schnittstellen.

Die Empfehlungen sind nicht als Sammlung unabhängiger Einzelmaßnahmen zu verstehen, sondern als ein zusammenhängendes Ganzes. Einige adressieren akute Schutzlücken und lassen sich kurzfristig angehen. Andere setzen Gesetzgebung, ein gemeinsames Vorgehen von Bund und Ländern oder europäische Regelungen voraus. Wieder andere zielen auf den langfristigen Aufbau von Kompetenzen, Strukturen und Wissen. Das Grundverständnis, aus dem sie hervorgehen und die beiden Perspektiven, in denen sie im Folgenden erschlossen werden – entlang der Lebensphasen von Kindern und Jugendlichen sowie entlang der verantwortlichen Akteure –, beschreibt das anschließende Kapitel.

Damit liegt der zweite Meilenstein der Kommissionsarbeit vor. Seine Überführung in eine kohärente Gesamtstrategie ist Aufgabe des weiteren Prozesses.

Die Expertenkommission wird Mitte September 2026 ihren Abschlussbericht mit sämtlichen Dokumentationen der oben beschriebenen Prozesse vorlegen, womit ihr Auftrag dann erfüllt und ihre Laufzeit beendet ist.

2. Grundverständnis und Leitprinzipien

„Die Rechte jedes Kindes sind im digitalen Umfeld zu achten, zu schützen und zu verwirklichen.“

UN-Ausschuss für die Rechte des Kindes,
Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021), Ziffer 4

Die Rechte von Kindern und Jugendlichen, wie sie die UN-Kinderrechtskonvention verbürgt und wie der Ausschuss für die Rechte des Kindes sie in der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 für die digitale Welt konkretisiert hat, waren für die vorliegenden Handlungsempfehlungen und die herleitenden Texte maßgeblich. Der Ausgangspunkt ist, dass Kinderrechte auch im digitalen Umfeld uneingeschränkt gelten. Digitale Räume sind keine von der übrigen Lebenswelt getrennte Sphäre. Sie prägen Kommunikation und soziale Beziehungen, Bildung und Spiel, Information, den beruflichen Alltag sowie die kulturelle und gesellschaftliche Teilhabe. Der digitale Wandel verändert deshalb nicht die Geltung der Kinderrechte, wohl aber die Bedingungen, unter denen sie wahrgenommen, geschützt und verwirklicht werden können. Der digitale Wandel ändert auch nichts an der Notwendigkeit, das analoge Lebensumfeld von Kindern und Jugendlichen positiv zu gestalten.

Die Handlungsempfehlungen folgen weder einem grundsätzlich abwehrenden noch einem unkritisch-technikoptimistischen Verständnis der Digitalisierung. Ihr Ziel ist es, aufzuzeigen, wie ein gutes Aufwachsen in einer zunehmend mediatisierten und digitalisierten Welt sicher gelingen kann. Kinder und Jugendliche sollen vor Risiken, strafbaren Inhalten und Kontaktauf-

nahmen, Übergriffen sowie entwicklungsbeeinträchtigenden Strukturen geschützt werden, Fähigkeiten für einen selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien ausbilden und an der digitalisierten Lebenswelt teilhaben können. Schutz, Befähigung und Teilhabe bilden dabei eine Trias. Keine dieser Dimensionen darf isoliert betrachtet werden, sondern sie müssen gut miteinander abgestimmt sein.

Entsprechend der oben aufgeführten Allgemeinen Bemerkung des UN-Ausschusses sind Rechte nicht nur zu achten und zu schützen, sondern auch zu verwirklichen. Damit ist eine konkrete Umsetzungsaufgabe verbunden. Kinderrechte müssen im Alltag von Familien, Bildungs- und Betreuungseinrichtungen sowie der Kinder- und Jugendhilfe ebenso wirksam werden wie im Gesundheits- und Hilfesystem, bei der Gestaltung digitaler Dienste sowie bei der Regulierung, Aufsicht und Strafverfolgung. Kein einzelner Akteur und keine einzelne Maßnahme können diese Aufgabe allein erfüllen.

Dieses Kapitel beschreibt daher das Grundverständnis, aus dem sich die nachfolgenden Empfehlungen ableiten lassen. Fünf Leitprinzipien tragen den Katalog der Handlungsempfehlungen: (1) an tragfähige Strukturen und bewährte Praxis anzuschließen, (2) den Akteuren vor Ort angemessene Entscheidungs- und Gestaltungsspielräume zu eröffnen, (3) Verantwortung verbindlich und zugleich gemeinschaftlich zu organisieren, (4) Reibungsverluste an Schnittstellen abzubauen sowie (5) die technologische Dynamik fortlaufend zu berücksichtigen.

Diese Prinzipien dienen als Kriterien für die Ausgestaltung und Umsetzung der Handlungsempfehlungen. Sie sollen dazu beitragen, dass aus fachlich abgeleiteten Ansätzen verlässliche, zugängliche und im Alltag wirksame Strukturen hervorgehen.

2.1 Schutz, Befähigung und Teilhabe als Trias für gutes Aufwachsen

Schutz, Befähigung und Teilhabe sind drei eng miteinander verbundene Dimensionen der Umsetzung von Kinderrechten im digitalen Umfeld. Schutz umfasst nicht nur die Reaktion auf bereits eingetretene Schäden. Er verlangt ebenso, Risiken vorausschauend zu begrenzen, sichere und altersgerechte Angebote zu gestalten und wirksame Hilfe bereitzustellen, wenn Kinder oder Jugendliche belastende oder rechtswidrige Konfrontationen erleben. Befähigung bedeutet, Wissen, Urteilsfähigkeit und Handlungskompetenz zu fördern. Dazu gehören auch die Fähigkeit zur Selbstregulation, die kritische Einschätzung von Inhalten und technischen Systemen sowie das Wissen darüber, wo Unterstützung zu finden ist. Teilhabe umfasst schließlich den Zugang zu digitalen Bildungs-, Kommunikations- und Erfahrungsräumen, die Möglichkeit zur eigenen Meinungsäußerung, zur Mitgestaltung und Mitbestimmung sowie attraktive, altersgerechte Angebote.

Die drei Dimensionen bedingen einander. Schutz schafft die Voraussetzungen dafür, dass Kinder und Jugendliche digitale Räume erkunden und nutzen können, ohne vermeidbaren Gefahren ausgesetzt zu sein. Befähigung versetzt sie in die Lage, Chancen zu nutzen, Risiken zu erkennen und in schwierigen Situationen handlungsfähig zu bleiben. Teilhabe stellt sicher, dass junge Menschen nicht lediglich als Schutzobjekte behandelt werden, sondern als Träger eigener Rechte und als aktive Mitgestaltende ihrer Lebenswelt. Einseitige Ansätze greifen daher zu kurz. Schutz darf nicht in pauschalen Ausschluss münden, Befähigung nicht dazu führen, strukturelle Verantwortung auf Kinder und Jugendliche abzuwälzen und Teilhabe nicht bedeuten, sie in unsicheren oder ungeeigneten Umgebungen unbegleitet sich selbst zu überlassen.

Wie diese Rechte konkret verwirklicht werden, hängt vom Alter, vom Entwicklungsstand und von der jeweiligen Lebenssituation ab. Kleinkinder benötigen andere Schutz- und Erfahrungsräume als Jugendliche. Die Bestandsaufnahme zum Stand der Forschung, die die Expertenkommission im Frühjahr 2026 vorgelegt hat, zeigt klar, dass die Auswirkungen digitaler Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen stark von den Rahmenbedingungen abhängen. Sozio-ökonomischer Mangel, Traumatisierungserfahrungen und psychische Störungen machen Kinder und Jugendliche vulnerabel und beeinflussen mit, welche Einflüsse digitale Medien auf sie haben. Die Vulnerabilität hängt jedoch auch von den Altersphasen ab, weshalb die Empfehlungen darauf ausgerichtet sind. Zugleich unterscheiden sich Familien und Einrichtungen in ihren Möglichkeiten und Fähigkeiten, den Umgang mit digitalen Medien zu begleiten und Bildungsangebote zu nutzen. Deshalb verbindet der Empfehlungskatalog eine entwicklungsorientierte Perspektive mit einer klaren Zuordnung der Verantwortung an die Akteure. Die Beteiligungsformate mit Kindern und Jugendlichen sowie die Beratungen und Hearings der Kommission haben unterstrichen, dass junge Menschen Schutz erwarten. Sie fordern Verantwortung von Politik, Gesetzgebung, Bildungsinstitutionen, Polizei und Digitalunternehmen ein. Gleichzeitig wollen sie verstehen, selbst entscheiden, Unterstützung finden und an der Gestaltung digitaler Räume beteiligt werden.

Die Empfehlungen setzen je nach Gegenstand unterschiedliche Schwerpunkte, bleiben jedoch auf die gemeinsame Trias aus Schutz, Befähigung und Teilhabe ausgerichtet. Der Ausbau kindgerechter Online-Angebote kann beispielsweise sichere Gestaltung, Kompetenzerwerb und den Zugang zu altersgerechten Inhalten miteinander verbinden. Die Beratung von Familien zum Umgang mit der Bildschirmnutzung in den ersten Lebensjahren rückt demgegenüber den Schutz in einer besonders sensiblen Entwicklungsphase in den Vordergrund und stärkt zugleich die Handlungssicherheit der Eltern. Ob eine Maßnahme trägt, bemisst sich somit nicht allein an ihrer Schutzwirkung, sondern auch daran, ob sie Selbstständigkeit ermöglicht und Teilhabe wahrt.

2.2 An Bewährtes anschließen, Skalierung ermöglichen, Umsetzung stärken

Die digitale Welt verändert sich schnell. Das bedeutet jedoch nicht, dass für jede Herausforderung neue Programme oder Institutionen geschaffen werden müssen. In vielen Bereichen bestehen bereits tragfähige Zuständigkeiten, erprobte Angebote und fachlich etablierte Zugänge. Dazu zählen etwa die Frühen Hilfen, der erzieherische Kinder- und Jugendschutz, die Schulsozialarbeit, polizeiliche Präventionsarbeit, Beratungsstellen, Strukturen der Gesundheitsförderung und Prävention einschließlich der Vorsorgeuntersuchungen sowie ein breites Angebot an kreativen und wirkungsorientierten Programmen und Projekten zur Medienkompetenzförderung im Bereich der außerschulischen Kinder- und Jugendbildung, die auch analoge Alternativen einbeziehen. Ein Leitgedanke der Empfehlungen ist deshalb, die vorhandenen Ansätze systematisch zu nutzen, weiterzuentwickeln und dort zu stärken, wo sie ihre Zielgruppen bislang nicht verlässlich erreichen.

Die Skalierung erfolgreicher Ansätze darf nicht mit einer schematischen Übertragung gleichgesetzt werden. Was sich an einem Ort bewährt, muss in seinen wirksamen Bestandteilen verstanden und an unterschiedliche institutionelle, regionale und soziale Bedingungen angepasst werden. Gute Praxis wird erst dann zu einer belastbaren Struktur, wenn Qualitätsanforderungen und Verbindlichkeiten geklärt, Fachkräfte qualifiziert, Zuständigkeiten gesichert und Erfahrungen fortlaufend ausgewertet werden. Neben der räumlichen Ausweitung kann Skalierung auch bedeuten, ein zeitlich befristetes Vorhaben zu verstetigen, bestehende Angebote für weitere Zielgruppen zu öffnen oder Wissen so aufzubreiten, dass es in anderen Arbeitsfeldern nutzbar wird.

Besondere Bedeutung aus Sicht der Expertenkommission hat die Verstetigung. Kurzfristige Projektförderung kann Innovation ermöglichen und dabei helfen, neue Ansätze zu erproben. Sie ersetzt jedoch keine dauerhafte Infrastruktur. Eine Fokussierung auf befristete Einzelprojekte bindet Fachkräfte, erschwert die Orientierung und führt dazu, dass Zugänge und Kooperationen immer wieder neu aufgebaut werden müssen. Wo Maßnahmen nachweislich hilfreich sind und eine dauerhafte Aufgabe erfüllen, sollten sie deshalb in verlässliche Zuständigkeiten und langfristige Strukturen überführt werden. Das schafft Kontinuität für Kinder, Jugendliche und Familien und ermöglicht einen nachhaltigeren Einsatz finanzieller und personeller Ressourcen.

Zur Umsetzungsstärke gehört ebenso, Informationen und Hilfen bekannt und auffindbar zu machen. Die Vielzahl vorhandener Angebote ist für Kinder und Jugendliche, Eltern und Fachkräfte schwer zu überblicken. Zielgruppengerecht aufbereitete Informationen und Angebote, niedrigschwellige Zugänge, Navigationshilfe und eine verlässliche Orientierung darüber, welche Stelle bei welchem Anliegen unterstützt, sind daher selbst Teil einer wirksamen Schutz- und Befähigungsstruktur. Neue Instrumente bleiben dort notwendig, wo tatsächliche Lücken bestehen. Sie sollten jedoch an bestehende Systeme anschließen und nicht aus Gründen der Sichtbarkeit zusätzliche Parallelstrukturen erzeugen.

2.3 Vertrauen und Flexibilität für die Akteure vor Ort

Wirksame Umsetzung entsteht dort, wo Kinder und Jugendliche leben, lernen und Unterstützung erhalten. Schulleitungen und Kollegien, Fachkräfte in Kindertageseinrichtungen, Kindertagespflege, Teams in den unterschiedlichen Strukturen der Kinder- und Jugendhilfe, Beratungsstellen und weitere Akteure vor Ort kennen die Zusammensetzung ihrer Zielgruppen, die bestehenden Belastungen sowie die verfügbaren Netzwerke. Die Empfehlungen geben deshalb bewusst einen hohen Vertrauensvorschuss in ihr fachlich verantwortetes Handeln. Akteure vor Ort benötigen Spielräume, um Ressourcen, Formate und pädagogische Konzepte an die konkreten Bedarfe anzupassen.

Vertrauen bedeutet jedoch weder einen Verzicht auf verbindliche Ziele noch eine Verlagerung staatlicher Verantwortung auf einzelne Einrichtungen. Gestaltungsspielräume können nur dann sinnvoll genutzt werden, wenn Zuständigkeiten klar sind, fachliche Standards Orientierung geben und bei komplexen Fragen Beratung, Fortbildung und spezialisierte Unterstützung erreichbar sind. Der übergeordnete Rahmen muss verlässlich sein. Innerhalb dieses Rahmens sollte die konkrete Umsetzung nicht durch unnötig starre Detailvorgaben erschwert werden.

Dazu gehört auch eine realistische Erwartung an die Leistungsfähigkeit der Einrichtungen. Insbesondere Schulen können nicht fortlaufend zusätzliche gesellschaftliche Aufgaben übernehmen, ohne Zeit, Kompetenzen und personelle Ressourcen entsprechend zu berücksichtigen oder an anderer Stelle zu entlasten. Flexibilität schließt daher ein, Prioritäten zu setzen, weniger wirksame oder nicht mehr passende Vorhaben zu beenden und Schwerpunkte zu verschieben, wenn sich die Bedarfslage verändert. Vertrauen in die Akteure vor Ort ist Voraussetzung dafür, begrenzte Ressourcen dort einzusetzen, wo sie die größte Wirkung entfalten.

Für das Medienhandeln von Schülerinnen und Schülern kann dies beispielsweise bedeuten, Resilienz und Unterstützung bei belastenden Erfahrungen stärker in den Mittelpunkt zu rücken, eine medienpädagogisch qualifizierte Ansprechperson vorzusehen oder die Medienbildung über eine gestärkte Schulsozialarbeit im Schulalltag zu verankern. Welche Kombination vor Ort trägt, lässt sich nicht vollständig zentral vorgeben.

Entscheidend ist, dass Einrichtungen handlungsfähig sind, fachliche Unterstützung erhalten und ihre Erfahrungen in die Weiterentwicklung übergeordneter Konzepte zurückfließen können.

2.4 Verantwortungsgemeinschaft und passgenaue Adressierung von Familien

Gutes Aufwachsen in der mediatisierten und digitalisierten Welt setzt auf eine geteilte Verantwortung. Diese basiert darauf, dass Rollen und Zuständigkeiten klar definiert sind, um Verantwortungsdiffusion zu vermeiden. Plattformen und Anbieter, Gesetzgebung und Aufsicht, Polizei, Bildungseinrichtungen, Kinder- und Jugendhilfe, Gesundheits- und Hilfesysteme sowie Eltern und andere Bezugspersonen tragen jeweils unterschiedliche Pflichten und verfügen über unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten. Hier ist es wichtig, die Hauptverantwortung für einzelne Aufgaben klar zu benennen und die Zusammenarbeit an den Übergängen verbindlich zu organisieren.

Pädagogische Maßnahmen und die Regulierung digitaler Dienste schließen sich nicht gegenseitig aus. Medienbildung kann Kinder und Jugendliche stärken, kann jedoch risikoverstärkende Produktgestaltung, unzureichende Sicherheitsvorkehrungen oder fehlende Durchsetzung nicht vollständig kompensieren. Umgekehrt ersetzen technische und regulatorische Schutzmaßnahmen weder verlässliche Begleitung noch Bildung, Beratung und Hilfe. Strukturelle Risiken dürfen nicht nach unten delegiert werden – weder an Kinder und Jugendliche, die sich durch ausreichende Kompetenz selbst schützen sollen, noch an Eltern, die komplexe technische und wirtschaftliche Systeme im privaten Alltag allein ausgleichen sollen.

Eltern tragen eine zentrale Verantwortung für Erziehung und Begleitung. Jedoch unterscheiden sich Familien erheblich in ihren zeitlichen, finanziellen, sprachlichen und sozialen Voraussetzungen, in ihren digitalen Erfahrungen und hinsichtlich der Unterstützungsangebote, die ihnen zugänglich sind. Empfehlungen, die Eltern ansprechen, müssen diese Unterschiede berücksichtigen. Kontextsensibilität bedeutet, Unterstützung so zu gestalten, dass unterschiedliche Familien sie tatsächlich verstehen, erreichen und nutzen können.

Dazu gehören inklusive, mehrsprachige und barrierearme Informationen, niedrigschwellige Beratung sowie Angebote, die an konkrete Alltagssituationen und -bedingungen anknüpfen. Elternbildung soll Orientie-

rung und Handlungssicherheit vermitteln, ohne zu moralisieren oder Überforderung als individuelles Versagen zu behandeln. Besonders wichtig sind Zugänge zu Familien, die bestehende Angebote nicht aus eigener Initiative aufsuchen oder die mit allgemeinen Informationskampagnen kaum erreicht werden. Eine Verantwortungsgemeinschaft bewährt sich gerade darin, dass Unterstützung nicht erst dort ankommt, wo bereits ausreichend Wissen, Zeit und institutionelles Vertrauen vorhanden sind, sondern im Bedarfsfall auch aufsuchend wirksam wird.

2.5 Wirksamkeit stärken: Koordinierter Kinder- und Jugendschutz

Zahlreiche fachlich überzeugende Maßnahmen entfalten ihre Wirkung nur begrenzt, weil Zuständigkeiten an Schnittstellen ungeklärt sind beziehungsweise das gemeinsame Management dieser Schnittstellen nicht gut funktioniert, Angebote nicht ausreichend aufeinander abgestimmt oder Parallelstrukturen entstanden sind. Die Beratungen und Hearings der Kommission haben wiederholt gezeigt, dass es in zahlreichen Bereichen weniger an guten Konzepten als an deren verlässlicher Umsetzung und Verbindlichkeit fehlt. Dies betrifft die Zusammenarbeit vor Ort ebenso wie das Zusammenspiel von Bund, Ländern und Kommunen, den Austausch zwischen Praxis und Wissenschaft sowie die Abstimmung zwischen unterschiedlichen Regulierern.

Es entstehen Probleme, wenn Informationen nicht weitergegeben werden können, unterschiedliche Standards die Kooperation erschweren, Ansprechstellen unbekannt sind oder Verantwortlichkeiten an institutionellen Grenzen enden. Für Kinder, Jugendliche und Familien zeigt sich dies in diffusen Zuständigkeiten, unklaren Zugängen und Unterbrechungen in Unterstützungs- und Hilfeketten. Für Fachkräfte bedeutet es zusätzlichen Abstimmungsaufwand und den Verlust wertvollen Wissens. Die Überwindung solcher Koordinations- und Schnittstellenprobleme ist daher keine nachgeordnete Verwaltungsaufgabe, sondern eine zentrale Voraussetzung für einen wirksamen Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt – weshalb eine Reduktion dieser Reibungsverluste oberste Priorität haben soll.

Je nach Handlungsfeld sind gemeinsame Standards, eindeutige Verfahren, kompatible technische Lösungen, verlässliche Kooperationsstrukturen sowie kontinuierliche Fortbildung und Qualitätsentwicklung erforderlich. Übergeordnete Koordinierung sollte dabei nicht zu einer zusätzlichen Ebene ohne praktischen Nutzen führen. Ihre Aufgabe ist es, Orientierung zu geben, Wissen zu bündeln, den Transfer zwischen unterschiedlichen Ebenen zu erleichtern und Rückmeldungen aus der Praxis für die Weiterentwicklung nutzbar zu machen.

Eine bessere Abstimmung zwischen den Akteuren kann vorhandene Ressourcen wirksamer einsetzen und unnötige Doppelstrukturen vermeiden. Sie ersetzt jedoch nicht die personellen und finanziellen Voraussetzungen, die für dauerhafte Aufgaben erforderlich sind. Gerade im Kontext von Reform- und Spardebatten darf die Forderung nach Effizienz nicht dazu führen, zusätzliche Aufgaben ohne entsprechende Handlungsfähigkeit auf nachgeordnete Ebenen zu verlagern. Wie unmittelbar gemeinsame Grundlagen die Wirkung verbessern können, zeigt etwa die Empfehlung zu einem standardisierten Datenformat und einem gemeinsamen Datenpool zur Bekämpfung von Darstellungen sexualisierter Gewalt. Wo relevante Stellen Informationen nach einheitlichen Regeln austauschen und bearbeiten können, wird die Zusammenarbeit schneller und verlässlicher und lässt sich besser überprüfen. Gleichzeitig erfordern gemeinsame Standards gerade zu Beginn, während sie erarbeitet und erprobt werden, Mehraufwand, um ihre Nachhaltigkeit zu sichern.

Zur erfolgreichen Etablierung von Lösungsansätzen gehört schließlich eine lernende Umsetzung. Maßnahmen sollten nicht mit ihrer Einführung als abgeschlossen gelten. Monitoring, Evaluation und der strukturierte Austausch zwischen Betroffenen, Praxis, Wissenschaft und verantwortlichen Institutionen ermöglichen es, Fehlentwicklungen zu erkennen, wirksame Ansätze zu stärken und Empfehlungen an neue technische und gesellschaftliche Entwicklungen anzupassen und damit zu lebendigen Leitlinien zu werden.

2.6 Vorausschauend agieren: Die Herausforderungen von KI annehmen

Generative KI-Systeme haben sich seit ihrer breiten Verfügbarkeit Ende 2022 in kurzer Zeit zu einem festen Bestandteil des Alltags entwickelt. Im Jahr 2026 werden sie von Menschen aller Altersgruppen genutzt – in Familien, Bildungseinrichtungen, Behörden und Unternehmen sowie zunehmend auch von Kindern und Jugendlichen selbst. Künstliche Intelligenz verändert damit die Art und Weise, wie Informationen gesucht, Inhalte erstellt, Entscheidungen vorbereitet und Kommunikation gestaltet werden.

Der Einsatz von KI-Systemen unterliegt bereits heute den Vorgaben der europäischen KI-Verordnung sowie weiteren rechtlichen Regelungen. Insbesondere dort, wo KI professionell eingesetzt wird – etwa in Bildung, Beratung, Kinder- und Jugendhilfe oder Gesundheitsversorgung –, benötigen Fachkräfte ausreichende KI-Kompetenzen, um junge Menschen beim verantwortungsvollen Umgang mit diesen Technologien zu begleiten.

Im Unterschied zu bisherigen digitalen Werkzeugen beschränkt sich generative KI nicht darauf, Informationen zu sortieren oder Inhalte auszuspielen. Sie erzeugt eigenständig Texte, Bilder, Videos oder Handlungsvorschläge und tritt mit Nutzerinnen und Nutzern in einen dialogischen Austausch. Kinder und Jugendliche können KI-Systeme leicht als vertrauenswürdige Gesprächs- und Orientierungspartner wahrnehmen. Daraus ergeben sich neue Herausforderungen. Neben möglichen Fehlinformationen und Beeinflussungen besteht das Risiko emotionaler Bindungen, problematischer Abhängigkeiten und übergreifender Verhaltensweisen. Gleichzeitig eröffnet KI erhebliche Chancen für personalisierte Bildung (zum Beispiel als intelligente Tutoren), individuelle Unterstützung, kreative Prozesse und niedrigschwellige Beratungsangebote. In diesem Spannungsfeld von Chancen und Risiken müssen Überlegungen zum Kinder- und Jugendschutz KI-Entwicklungen als Querschnittsthema berücksichtigen.

Die Kommission greift die Chancen und Risiken von künstlicher Intelligenz deshalb an zahlreichen Stellen dieses Berichts auf. Einige Handlungsempfehlungen widmen sich ausdrücklich spezifischen KI-Anwendun-

gen. Darüber hinaus ist KI als Querschnittsthema in vielen weiteren Empfehlungen enthalten, da sie bereits heute zahlreiche Bereiche des digitalen Alltags durchdringt. Um dies sichtbar zu machen, kennzeichnet das KI-Symbol alle Empfehlungen, bei denen KI besonders relevant ist.

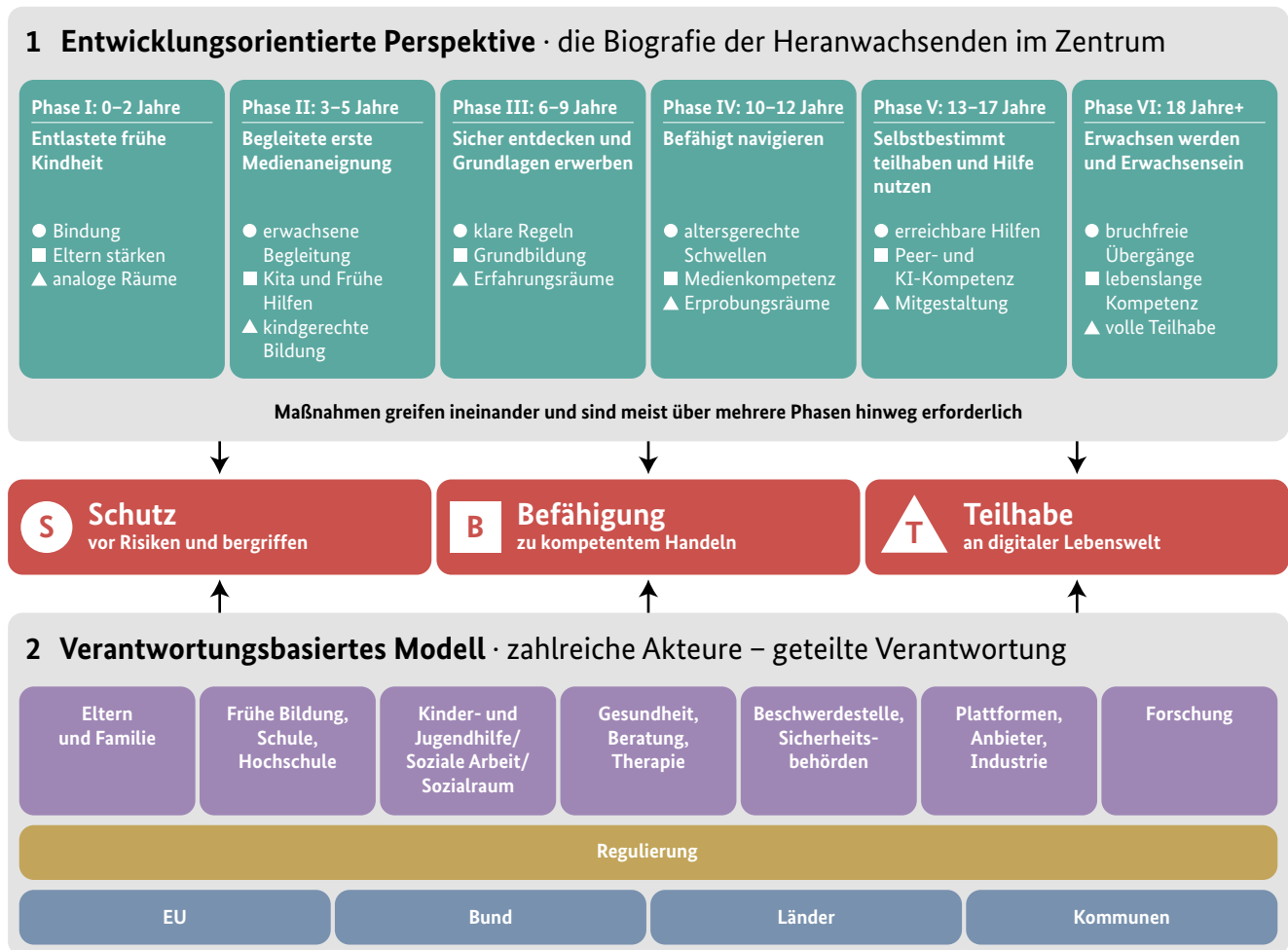
Die Kommission ist sich bewusst, dass die rasante Weiterentwicklung im Bereich der KI besonderer Aufmerksamkeit bedarf. In einem so dynamischen Feld können Empfehlungen schnell veralten, so dass alle Akteure aufgefordert sind, die Entwicklungen fortlaufend zu analysieren und zu prüfen, ob weitere Maßnahmen zum Kinder- und Jugendschutz erforderlich sind.

2.7 Zwei Perspektiven auf die Empfehlungen

Aus dem beschriebenen Grundverständnis ergeben sich zwei sich ergänzende Perspektiven auf den Katalog der Handlungsempfehlungen. Sie ordnen denselben Gegenstand aus unterschiedlichen Blickrichtungen und beantworten zwei zentrale Fragen: (1) Was benötigen Kinder und Jugendliche in den verschiedenen Phasen ihres Aufwachsens? (2) Wer trägt die Verantwortung dafür, die erforderlichen Bedingungen zu schaffen? Beide Perspektiven sind notwendig, weil eine rein institutionelle Ordnung die Lebenswirklichkeit junger Menschen nur unzureichend abbildet, während eine ausschließlich entwicklungsbezogene Betrachtung offenlässt, welche Akteure Verantwortung übernehmen und handeln müssen.

Die entwicklungsorientierte Perspektive in [Kapitel 3](#) rückt die Biografie des heranwachsenden Menschen in den Mittelpunkt. Sie ordnet die Empfehlungen in sechs Lebensphasen von der frühen Kindheit bis zum Übergang ins junge Erwachsenenalter ein und macht sichtbar, wie sich Schutzbedarfe, Fähigkeiten und Formen der Teilhabe verändern. Die Empfehlungen werden dort bewusst knapp dargestellt und entlang der Trias aus Schutz, Befähigung und Teilhabe eingeordnet. Maßnahmen, die in mehreren Altersphasen oder unabhängig vom Alter wirken, werden als phasenübergreifend kenntlich gemacht.

Abbildung 2: Schaubild „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“



Quelle: Unabhängige Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“, 2026

Das verantwortungsbasierte Modell in [Kapitel 4](#) nimmt demgegenüber die handelnden Akteure und institutionellen Ebenen in den Blick. Jede Empfehlung wird dort dem Akteur zugeordnet, der für ihre Umsetzung die Hauptverantwortung trägt – von Kindern und Jugendlichen selbst, Eltern und Bildungseinrichtungen über Kinder- und Jugendhilfe, Gesundheitswesen und Sicherheitsbehörden bis hin zu Plattformen, Gesetzgebung, Regulierung, Aufsicht und Forschung. Die Zuordnung der Hauptverantwortung schließt Kooperationen nicht aus, sondern macht sie erst verbindlich. Weitere beteiligte Stellen und formale Zuständigkeiten bleiben sichtbar, ohne die Verantwortung im Ungefähren zu belassen.

Die beiden Modelle ergänzen sich. Die entwicklungsorientierte Perspektive zeigt, wann und in welchem Zusammenhang eine Maßnahme für Kinder und Jugendliche bedeutsam ist. Das verantwortungsbasierte Modell zeigt, wer die Maßnahme auszugestalten, zu finanzieren, umzusetzen oder durchzusetzen hat. Zusammen bilden sie die Struktur, in der die Handlungsempfehlungen nachfolgend ausführlich dargestellt und erschlossen werden. Das vorliegende Kapitel liefert dafür den interpretativen Rahmen: Kinderrechte sind der Maßstab, ihre Verwirklichung ist das Ziel und Verantwortung muss so organisiert werden, dass Schutz, Befähigung und Teilhabe im Alltag zusammenwirken.

Das Schaubild „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“ ist in größerem Format auch im [Anhang B](#) zu finden.

3. Entwicklungsorientierte Perspektive – von der Geburt bis ins frühe Erwachsenenalter

Das entwicklungs- und lebensphasenorientierte Modell folgt der Biografie von Kindern und Jugendlichen. Es fragt nicht zuerst nach Institutionen oder einzelnen Medienangeboten, sondern danach, was Heranwachsende in einer bestimmten Lebensphase benötigen, um sich in einer digital geprägten Welt sicher, kompetent und selbstbestimmt zu entwickeln. Damit rücken Entwicklungsaufgaben und Übergänge in den Vordergrund: Bindung und frühe Selbstregulation, der Eintritt in die Kita und die Schule, wachsende Eigenständigkeit, die Bedeutung von Gleichaltrigen und schließlich der Übergang ins Erwachsenenleben.

Die sechs Phasen stellen keine starre Einteilung dar. Entwicklungsprozesse in der Kindheit und Jugend verlaufen individuell unterschiedlich; die soziale Lage, in der Kinder groß werden, mögliche Behinderungen, psychische Belastungen oder andere Vulnerabilitäten wirken sich auf diese Prozesse aus. Die empfohlenen Maßnahmen sollen deshalb frühzeitig ansetzen, aufeinander aufbauen und an Übergängen nicht abbrechen. Ziel ist es, der Unterschiedlichkeit der ersten beiden Dekaden der Entwicklung möglichst gerecht zu werden.

Handlungsempfehlungen wirken häufig in mehrere Phasen hinein. Für jede Phase benennt dieses Kapitel knapp, was junge Menschen benötigen und ordnet die Empfehlungen entlang der Trias aus Schutz, Befähigung und Teilhabe ein.

Die ausführliche Darstellung der Handlungsempfehlungen und die jeweils verantwortlichen Akteure folgen in **Kapitel 4**. Zudem finden sich alle Handlungsempfehlungen im Anhang A aufgelistet.

3.1 Phase I | 0–2 Jahre: Geschützte frühe Kindheit

Die ersten Lebensjahre werden vor allem durch verlässliche Beziehungen und Bindungen, körperliche Nähe, Sprache, Bewegung und unmittelbare Erfahrungen geprägt. Digitale Medien werden für das Kind zunächst über die Erwachsenen bedeutsam: durch deren Aufmerksamkeit, den Einsatz von Bildschirmen im Familienalltag sowie den Umgang mit Bildern und Daten des Kindes.

Befähigung richtet sich in dieser Phase nicht an das Kind, sondern an die Eltern, die frühzeitige Orientierung und Handlungssicherheit benötigen. Weil Familien diese Phase prägen, richten sich die Empfehlungen an vertrauensvolle Strukturen rund um die Geburt und die frühe Kindheit.

HE 2: Familien vor Geburt und in den ersten Lebensmonaten verlässlich beraten und unterstützen

HE 28: Medienerziehung und Gesundheit zusammen denken

HE 5: Inklusive Elternberatung und -bildung gestalten: alltagstauglich, mehrsprachig und barrierearm

3.2 Phase II | 3–5 Jahre: Begleitete erste Medienaneignung

Zwischen drei und fünf Jahren nimmt die Neugier auf digitale Geräte und Inhalte zu. Kinder beginnen, Medien aktiv zu erkunden, können die Wirkungen, Absichten und Risiken jedoch noch nicht selbstständig einordnen. Erste Versuche der Medienaneignung erfordern daher eine anwesende, erklärende und begrenzende Begleitung durch Erziehungsberechtigte oder pädagogische Fachkräfte in Kitas. Diese Begleitung soll an Spiel, Sprache, Kreativität, kindliche Bedürfnisse und gemeinsames Entdecken anknüpfen, nicht an eine möglichst frühe eigenständige Nutzung.

Angebote der Frühen Hilfen und Kitas erreichen Kinder und Familien in dieser Phase besonders nah am Alltag. Sie können Unterschiede in den familiären Voraussetzungen ausgleichen, Eltern einbeziehen und Selbstregulation fördern. Kindgerechte Bildung verbindet so erste digitale Erfahrungen mit sicheren Beziehungen und vielfältigen nicht-digitalen Erfahrungsräumen.

HE 8: Medienpädagogik in der Aus- und Weiterbildung der frühen Bildung verankern

HE 17: Medienbildung und Prävention von Anfang an: das Potenzial von Frühen Hilfen und Kindertageseinrichtungen stärken

HE 11: Selbstregulationsfähigkeiten in Familie, Kindertageseinrichtungen und Schule stärken

HE 49: Industrie-Siegel für Spielzeug: „Kindersichere KI“ mit begleitender Informationskampagne entwickeln

3.3 Phase III | 6–9 Jahre: Sicher entdecken und Grundlagen erwerben

Mit dem Schuleintritt erweitern sich die sozialen und medialen Erfahrungsräume. Kinder nutzen zunehmend digitale Angebote im Unterricht und im außerschulischen Bereich, begegnen so Regeln, Geräten und Lernplattformen in unterschiedlichen Kontexten. In dieser Phase kommt es darauf an, durch altersgerechte Angebote ein verlässliches Fundament zu legen. Kinder sollen beim Umgang mit digitalen Anwendungen die grundlegenden Funktionsweisen verstehen, Regeln nachvollziehen, eigene Grenzen wahrnehmen und wissen, an wen sie sich bei Problemen wenden können.

Die Grundschule bietet dafür einen gemeinsamen Ort, an dem alle Kinder erreicht und ungleiche Ausgangsbedingungen verringert werden können. Sichere Teilhabe entsteht dabei nicht allein durch technische Ausstattung und Ausgestaltung. Sie benötigt qualifizierte Lehrkräfte und Fachkräfte, klare Rahmenbedingungen sowie Lern-, Freizeit- und Begegnungsräume, in denen sichere digitale und analoge Erfahrungen sinnvoll zusammenspielen. In dieser Phase werden die Grundlagen gelegt, auf denen die zunehmende digitale und analoge Selbstständigkeit aufbaut. Darüber hinaus fördert die Grundschule die selbstregulativen Kompetenzen der Kinder.

HE 9: Medienpädagogik in Studium und Ausbildung der Pädagogik und der Sozialen Arbeit als verpflichtenden Bestandteil etablieren

HE 18: Analoge Alternativen der Freizeitgestaltung und Ehrenamt fördern

HE 10: Digitale Bildung in der Grundschule stärken – Sachunterricht und Nachmittag nutzen

HE 16: Private Nutzung digitaler Endgeräte an Schulen regeln

HE 12: „KI-Seepferdchen“ – Grundverständnis für KI fördern

HE 23: Medienbildung in Schulen durch Stärkung der Schulsozialarbeit ausbauen

3.4 Phase IV | 10–12 Jahre: Befähigt navigieren

In der Übergangsphase zwischen Kindheit und Jugend nimmt das eigenständige Navigieren in der digitalen Welt zu. Eigene Geräte und das steigende Interesse, zu kommunizieren und digitale Lebenswelten zu entdecken, bringen neue Bedarfe mit sich, während Urteilsvermögen und Selbstregulation noch in der Entwicklung sind. Kinder und Jugendliche benötigen deshalb altersgerechte Angebote, die Risiken begrenzen, ohne Heranwachsende pauschal von digitalen Räumen auszuschließen.

Zugleich ist diese Phase wichtig für den initialen Aufbau von Risiko-, Medien- und Demokratiekompetenz. Begleitete Erprobungsräume ermöglichen es, problematische Inhalte, soziale Dynamiken und manipulative Gestaltungsweisen zu erkennen und Gegenstrategien zu entwickeln. Befähigung bedeutet hier nicht, Verantwortung auf Kinder zu verlagern, sondern ihnen unter verlässlichen Bedingungen zu ermöglichen, ihre Kompetenzen auszubauen und wachsende Handlungsspielräume zu eröffnen.

HE 27: Abgestufte universelle, selektive und indizierte Präventionsmaßnahmen zu exzessiver Nutzung und Abhängigkeit ausweiten

HE 20: Erprobungsräume (Safer Spaces) für junge Menschen öffnen, um Internetphänomene zu erkennen und Umgangsstrategien zu entwickeln

HE 19: Medienbildung und Demokratiebildung verzahnen

HE 14: Ansprechperson mit medienpädagogischer Expertise für medienbezogene Anliegen von Schülerinnen und Schülern qualifizieren

HE 22: Medienkompetenzförderung im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz stärken

HE 24: Umgang mit Alterskennzeichen von Games unter anderem in der Jugendhilfe flexibilisieren

HE 47: Kindgerechte Online-Angebote ausbauen und weiterentwickeln

HE 48: Kindgerechte KI in digitaler Souveränität der EU entwickeln

3.5 Phase V | 13–17 Jahre: Selbstbestimmt teilhaben und Hilfe nutzen

Im Jugendalter sind digitale Räume eng mit Freundschaften, Identitätsentwicklung, Bildung, politischer Information und gesellschaftlicher Beteiligung verbunden. Jugendliche lösen sich zunehmend von ihren Eltern ab und wenden sich ihren Peers zu. Sie bauen ihre Netzwerke auf, treffen zunehmend eigene Entscheidungen und erwarten zu Recht, dass ihre Perspektiven berücksichtigt werden. Deshalb ist es besonders wichtig, den Jugendlichen in dieser Lebensphase sichere digitale Angebote bereitzustellen, in denen sie sich entfalten können. Hier sind besonders die Anbieter von Plattformen sowie digitalen Tools und Inhalten in der Pflicht, Designs für Heranwachsende sicher zu gestalten. Schutz- und Unterstützungsangebote bleiben dabei stets notwendig, insbesondere für junge Menschen in vulnerablen Lebenslagen sowie bei Übergriffen und bei der Konfrontation mit psychischen Belastungen, manipulativen Systemen und rechtswidrigen Inhalten.

Die zentrale Aufgabe in dieser Entwicklungsphase besteht darin, Selbstbestimmung mit erreichbarer Unterstützung zu verbinden. Jugendliche benötigen altersangemessene Angebote, verständliche Hilfen, kompetente und vertrauenswürdige Ansprechpersonen und Wissen über Algorithmen und künstliche Intelligenz. Mit zunehmendem Alter und größeren Freiheitsgraden geht auch mehr Verantwortung einher. Deshalb sind das Wissen um (straf)rechtliche Grenzen und das Verantwortungsbewusstsein für das eigene Handeln in dieser Lebensphase entscheidend. Peer-Ansätze und verbindliche Beteiligung stärken die Selbstwirksamkeit, weil sie Erfahrungen aus der eigenen Lebenswelt aufgreifen und junge Menschen nicht nur als Adressaten, sondern auch als Mitgestaltende behandeln.

HE 29: Hilfsangebote für Kinder und Jugendliche stärken und zugänglich machen

HE 13: Algorithmen- und KI-Kompetenz im Bildungskontext fördern (AI Literacy)

HE 15: Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II durch (Peer-to-Peer)-Programme stärken

3.6 Phase VI | 18 Jahre +: Erwachsen werden und Erwachsensein

Mit der Volljährigkeit enden weder Schutzbedarfe noch Lernprozesse abrupt. Diese Phase enthält keine eigene Empfehlung der Expertenkommission. Vielmehr muss in ihr sichtbar werden, dass die Maßnahmen der vorherigen Entwicklungsphasen nachhaltig wirken und die jungen Erwachsenen zu kompetenten und souveränen Nutzerinnen und Nutzern digitaler Angebote werden. Übergänge, etwa aus der Jugendhilfe oder aus schulischen Hilfesystemen, sollen bruchfrei verlaufen, damit Unterstützungsangebote nicht mit einem Stichtag wegfallen. Die Ausbildung von Medienkompetenz bleibt eine lebenslange Aufgabe und Teilhabe bedeutet nun die volle, gleichberechtigte Mitwirkung am digitalen Leben. Zugleich setzt volle rechtliche Teilhabe voraus, dass junge Erwachsene digitale Systeme verstehen, Entscheidungen einordnen, ihre Rechte wahrnehmen und sich verantwortungsvoll im digitalen Raum verhalten. An dieser Stelle schließt sich ein Kreis: Die jungen Erwachsenen von heute begleiten morgen selbst Kinder, von denen sie als Vorbilder wahrgenommen werden – und kehren damit zu den Anforderungen der ersten Phase zurück.

3.7 Phasenübergreifende Aufgaben

Viele Handlungsempfehlungen fokussieren zwar primär, aber nicht ausschließlich auf eine einzelne Lebensphase. Altersgerechte Begleitung kann nur wirksam werden, wenn digitale Dienste sicher gestaltet, Rechte durchgesetzt, Hilfen erreichbar und Entscheidungen auf belastbare Erkenntnisse gestützt werden. Plattformverantwortung, Regulierung, Strafverfolgung, Gesundheitsversorgung, zentrale Infrastruktur, Aufsicht und Forschung bilden deshalb einen Rahmen, der die gesamte Biografie trägt.

Diese phasenübergreifenden Aufgaben verhindern, dass Schutz allein von der Aufmerksamkeit einzelner Eltern, Fachkräfte oder junger Menschen abhängt. Sie schaffen verlässliche Standards, Zuständigkeiten und Ressourcen, an die sich altersbezogene Maßnahmen anschließen. Ihre konkrete Ausgestaltung ist im verantwortungsbasierten Modell des folgenden Kapitels dargestellt.

HE 1: Nationale Informationskampagne „Wir für unsere Kinder“ starten

HE 3: Anlaufstellen für Angebote der Medienkompetenzförderung vor Ort ausbauen, stärken und auffindbar machen

HE 4: Eltern und Familien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern von Kindern und Jugendlichen im Netz sensibilisieren

HE 6: Austausch zu Medienerziehung unter Eltern ermöglichen – Wirksame Projekte verstetigen

HE 7: Elterliche Medienerziehung familienrechtlich rahmen (§ 1631 BGB, § 1626 BGB)

HE 21: Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen

HE 25: Ein abgestuftes Präventionssystem mit passgenaueren Angeboten für vulnerable Kinder und Jugendliche entwickeln

HE 26: Einheitliche Standards bei der Diagnose und Behandlung von Verhaltenssuchten und suchtartigem Verhalten einführen

HE 30: Niedrigschwelligen Zugang zu medizinischer und psychologischer Hilfe bei digitalen Belastungen schaffen

HE 31: Digitale Polizeiarbeit stärken

HE 32: Kinderonlinewache – bundeseinheitliche Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden für Minderjährige einrichten

HE 33: Darstellungen sexualisierter Gewalt konsequent bekämpfen

HE 34: Digitale Sexualdelikte mithilfe polizeilicher Scheinkindoperationen bekämpfen

HE 35: Einheitliche Kriterien und Datenaustausch bei Darstellungen sexueller Gewalt entwickeln

HE 36: Risiko- und designorientiert regulieren – zwei Alternativen: gesetzliche Mindestaltersgrenze (13 Jahre) und dienstspezifische Altersgrenzen

HE 37: Sichere und altersgerechte Voreinstellungen und Designanforderungen für Jugendaccounts – Jugendschutz by Design und by Default durchsetzen

HE 38: Eine wirksame und datenschutzgerechte Altersbestimmung unter Wahrung der Grundrechte verbindlich regeln

HE 39: Mehr Nutzerkontrolle über Empfehlungssysteme und Inhalte durchsetzen

HE 40: Bestehende Schutzlücken im DSA schließen: Anpassung der Klein- und Kleinstunternehmerregelung

HE 41: Privatsphäre von Kindern schützen – anbieterseitige Warnhinweise zum Hochladen von Kinderfotos

HE 42: Mit Kinderbildern durch öffentliche Einrichtungen verantwortungsvoll umgehen

HE 43: Kinder-/Family-Influencing: Eltern in ihrer Schutzverantwortung stärken, verbindliche Rahmenbedingungen schaffen

HE 44: Nutzungsrisiken in JuSchG und JMStV KI-bezogen erweitern

HE 45: Schutz vor missbräuchlichen Deepfakes und Deepnudes verbessern

HE 46: Gefahren durch AI Companions: Altersgrenze als Sofortmaßnahme einführen

HE 50: Anreize für vertrauenswürdige europäische Plattform- und Dateninfrastrukturen schaffen

HE 51: Politische Forderungen zur DSA-Haftung wissenschaftlich prüfen

HE 52: Forschung zur Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen fördern

HE 53: Forschungsoffensive zu Wirkmechanismen bei sozialen Medien und KI-Anwendungen auflegen

HE 54: Strukturierte Kinder- und Jugendbeteiligung im digitalen Kinder- und Jugendschutz etablieren

HE 55: Ein interdisziplinäres Expertengremium zur Analyse und Einordnung aktueller Entwicklungen im Kinder- und Jugendmedienschutz einsetzen und verstetigen

HE 56: Vom Wissen zum Handeln: Eine Umsetzungsstrategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz auflegen

4. Verantwortungsbasiertes Modell – Wer muss handeln?

Das verantwortungsbasierte Modell übersetzt die entlang der Biografie beschriebenen Bedarfe von Kindern und Jugendlichen in konkrete Handlungsaufträge. Es ordnet jede Empfehlung den Akteuren zu, die die jeweiligen Bedingungen maßgeblich gestalten, finanzieren, umsetzen oder durchsetzen können und müssen. Geteilte Verantwortung bedeutet dabei nicht, dass alle für alles gleichermaßen zuständig sind. Sie setzt vielmehr klare Hauptverantwortlichkeiten voraus und zeigt zugleich, an welchen Stellen Zusammenarbeit erforderlich ist.

Familien werden im entwicklungsorientierten Modell zuerst genannt, weil Eltern und enge Bezugspersonen Kinder von Beginn an begleiten, Veränderungen frühzeitig wahrnehmen und häufig die ersten Ansprechpersonen bei Problemen sind. Artikel 6 des Grundgesetzes schützt die Rechte der Eltern und weist ihnen zugleich die Verantwortung für die Pflege und Erziehung ihrer Kinder zu. Zugleich weist er der staatlichen Gemeinschaft eine eigene Schutz- und Gewährleistungsverantwortung zu. Der Staat soll deshalb Rahmenbedingungen schaffen, die Familien in ihrer Erziehungsverantwortung unterstützen, Kinder und Jugendliche wirksam schützen und verhindern, dass strukturelle Risiken des digitalen Raums auf einzelne Familien abgewälzt werden.

Kinder und Jugendliche sind Träger eigener Rechte. Sie sollen an Entscheidungen beteiligt werden und mit zunehmendem Alter schrittweise mehr Verantwortung für sich und ihr Handeln übernehmen. Eltern, Schulen, Jugendhilfe und Beratungsstellen begleiten und unterstützen sie dabei. Sie können jedoch weder mangelnde personelle und zeitliche Ressourcen noch Versäumnisse bei Produktgestaltung, Regulierung, Aufsicht oder Infrastruktur ausgleichen. Unterstützung kann nur wirksam sein, wenn geeignete Angebote vorhanden, zugänglich und verlässlich finanziert sind.

Das verantwortungsbasierte Modell macht deshalb die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten und Verantwortungsbereiche von Familie, Bildung, Jugendhilfe, Gesundheitswesen, Sicherheitsbehörden, Wirtschaft, Aufsicht, Politik und Forschung sichtbar.

Die Reihenfolge der Akteure bildet keine Rangordnung ihrer Verantwortung ab. Die Zuordnung der Empfehlungen richtet sich danach, wer für die jeweilige Maßnahme die Hauptverantwortung trägt. Viele Maßnahmen betreffen mehrere Akteure und entfalten ihre Wirkung erst im Zusammenspiel. Die Angaben zur Zuständigkeit und zur Entwicklungsphase verbinden diese institutionelle Perspektive mit dem entwicklungsorientierten Modell aus [Kapitel 3](#).

4.1 Eltern und Familie

Eltern und andere familiäre Bezugspersonen prägen den unmittelbaren Rahmen für die Medienaneignung. Sie haben die Aufgabe, Orientierung zu geben, Vorbilder zu sein, altersangemessene Grenzen zu setzen, ihre Kinder bei digitalen Erfahrungen zu begleiten und die Entwicklung ihrer Kompetenzen zu fördern. In den frühen Jahren entscheiden sie zudem darüber, welche Geräte, Inhalte und Angebote ihren Kindern zugänglich sind und wie technische Jugendschutzeinstellungen genutzt werden. Diese Verantwortung darf jedoch nicht mit einer alleinigen Zuständigkeit verwechselt werden. Elternbildungsangebote und das Handeln einzelner Familien können weder eine wirksame Regulierung und Rechtsdurchsetzung noch sichere digitale Produkte und verlässliche Schutzstrukturen ersetzen.

Familien benötigen klare und hilfreiche Orientierung, verlässliche Informationen, niedrigschwellige Beratung und (individuelle) Unterstützungsangebote sowie strukturelle und technische Lösungen, die sie im Alltag tatsächlich entlasten. Medienerziehung findet unter sehr unterschiedlichen zeitlichen, sozialen, finanziellen und sprachlichen Voraussetzungen statt. Unterstützung soll deshalb frühzeitig ansetzen, alltagsnah, barrierearm und lebenslagenorientiert sein und Handlungssicherheit vermitteln.

Digitale Medien können Familien im Alltag entlasten und in bestimmten Situationen sinnvoll eingesetzt werden. Problematisch wird ihre Nutzung jedoch, wenn sie regelmäßig dazu dient, kindliche Bedürfnisse nach Zuwendung, Bewegung, Austausch oder gemeinsamer Beschäftigung zurückzudrängen.

Dabei geht es keinesfalls darum, Eltern belehrend zu begegnen. Der Rückgriff auf digitale Geräte entsteht häufig unter Zeitdruck, Erschöpfung, fehlenden Betreuungsangeboten, beengten Wohnverhältnissen oder gesellschaftlichen Erwartungen, wonach Kinder möglichst ruhig und unauffällig sein sollen. Eine kinderfreundliche Gesellschaft nimmt deshalb nicht nur das Verhalten einzelner Familien in den Blick. Sie schafft Bedingungen, unter denen Kinder und Jugendliche sichtbar, hörbar und mit ihren Bedürfnissen willkommen sind.

HE 1 Nationale Informationskampagne „Wir für unsere Kinder“ starten

Problem

Minderjährige erhalten sehr früh Zugang zum digitalen Raum. Die erste Vorbereitung und Begleitung obliegen daher den Eltern. Sie können ihre Kinder aber nur gut beim Aufwachsen im digitalen Zeitalter unterstützen,

wenn sie selbst das Wissen über die Möglichkeiten, rechtlichen Rahmenbedingungen und Risiken beherrschen. Viele Eltern fühlen sich von der technischen Entwicklung jedoch überfordert und eine strukturierte Vermittlung digitaler Bildung an die Elterngeneration fehlt bislang.

Empfehlung

Eine dauerhafte nationale Aufklärungs- und Sensibilisierungskampagne soll die digitale Bildung Erwachsener stärken. Sie soll flächendeckend im analogen und digitalen Raum ausgerollt werden und regelmäßig Sensibilisierungsclips sowie analoge Maßnahmen umfassen, verbunden durch ein gemeinsames Design. Plattformbetreiber sowie Influencerinnen und Influencer sollen zur Mitwirkung gewonnen werden. Die Kampagne ist ein zentraler Baustein niedrigschwelliger, universeller Prävention.

Beteiligt sind Bund, Länder, Kommunen und freie Träger.

Wirkung

Eltern und Erziehungsberechtigte erkennen digitale Risiken frühzeitig, bleiben ansprechbar und begleiten ihre Kinder wirksam im digitalen Raum. Die gestärkte digitale Bildung der Erwachsenen wird zu einer verlässlichen Grundlage des Kinderschutzes.



HE 2 Familien vor Geburt und in den ersten Lebensmonaten verlässlich beraten und unterstützen

Problem

Werden digitale Medien bereits in den ersten Lebensjahren zur Beruhigung und Unterhaltung eingesetzt, sind damit Risiken wie Reizüberflutung, eine frühe Gewöhnung an Belohnung durch Mediennutzung und eine verringerte Zuwendung der Eltern verbunden. Eine

intensive Mediennutzung von Eltern mit hohen Bildschirmzeiten, elterlicher Ablenkung und Phubbing/Technoference (die Störung zwischenmenschlicher Gespräche dadurch, dass die Aufmerksamkeit auf ein digitales Gerät gelenkt ist) bringen Entwicklungsrisiken mit sich. Eine verbindliche, jede Familie erreichende Beratung in dieser frühen Phase fehlt.

Empfehlung

Eltern sollen verlässlich vor- und nachgeburtlich zum Umgang mit digitalen Medien in den ersten drei Lebensjahren informiert und beraten werden (wie beispielsweise mit der bereits existierenden Initiative „Bildschirmfrei bis 3“). Dabei sollen die Aufklärung über die Konsequenzen der eigenen Mediennutzung, die Aufklärung über mögliche Folgen kindlicher Mediennutzung sowie alternative Beschäftigungsformen im Mittelpunkt stehen. Sie soll vor- und nachgeburtlich über vertrauensvolle Strukturen wie Hebammen, Kinderärztinnen und -ärzte, Frühe Hilfen und Kindertageseinrichtungen erfolgen, ergänzt durch aufsuchende Angebote. Die Beratung muss mit Personal und Qualifizierung hinterlegt werden.

Beteiligt sind die Länder, die Kostenträger im Gesundheitswesen sowie Bildungseinrichtungen.

Wirkung

Die Bildschirmzeit in den ersten Lebensjahren wird weitestgehend reduziert. Eltern reflektieren ihr eigenes Medienverhalten im Beisein von Kleinkindern und werden befähigt, ihre Kinder vor negativen Folgen zu schützen.



HE 3 Anlaufstellen für Angebote der Medienkompetenzförderung vor Ort ausbauen, stärken und auffindbar machen

Problem

Angebote zur Medienkompetenzförderung sind regional sehr unterschiedlich verteilt. Eltern, pädagogische Fachkräfte, Lehrkräfte sowie Kinder und Jugendliche

wissen häufig nicht, wo sie in der Nähe Unterstützung, Beratung und Schulung finden. Gerade niedrigschwellige, wohnortnahe Angebote sind weiterhin wichtig, fehlen jedoch in vielen Regionen oder sind kaum auffindbar.

Empfehlung

Bestehende Anlaufstellen in Städten und Gemeinden (zum Beispiel städtische Medienzentren, Beratungsstellen) sowie Netzwerkiniciativen für lokale Bündnisse (zum Beispiel Initiative Gutes Aufwachsen mit Medien) setzen auf die Idee niedrigschwelliger, leicht erreichbarer und bedarfsorientierter Ansprache von Eltern, pädagogischem Personal sowie Kindern und Jugendlichen. Bestehende Anlaufstellen sollen in die Lage versetzt werden, medienpädagogische Angebote und Strukturen vor Ort zu bündeln, Qualität zu sichern und Orientierung zu bieten. In Regionen, Städten und Gemeinden ohne ein entsprechendes Angebot soll beim Auf- und Ausbau unterstützt werden. Über eine bundesweit angelegte digitale Landkarte sollen Anlaufstellen unter Angabe der Postleitzahl oder des Ortsnamens schnell auffindbar sein.

Bund, Länder und Kommunen sollen die bestehenden Strukturen erfassen, qualitätsorientiert stärken und am Bedarf in ländlichen wie städtischen Räumen ausrichten.

Wirkung

Familien und Fachkräfte finden schnell und verlässlich wohnortnahe Unterstützung in einer sinnvollen Mischung aus analogen und digitalen Angeboten. Das stärkt Vertrauen, Sicherheit und die digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen.



HE 4 Eltern und Familien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern von Kindern und Jugendlichen im Netz sensibilisieren

Problem

Das Teilen von Fotos, Videos und Sprachaufnahmen von Kindern in sozialen Medien („Sharenting“) ist für viele Familien Teil ihres Alltags. Häufig werden solche Inhalte jedoch ohne die Einwilligungsfähigkeit der betroffenen Kinder und Jugendlichen veröffentlicht und enthalten personenbezogene kontextuelle Informationen, die Rückschlüsse auf deren Identität und Lebenssituation zulassen. Gerade jüngere Kinder sind nicht in der Lage, die langfristigen Folgen solcher Veröffentlichungen – etwa die dauerhafte Auffindbarkeit, die Weiterverbreitung, die Zweckentfremdung oder die spätere Nutzung

durch Dritte – zu überblicken. Besonders problematisch sind dabei Darstellungen, die Kinder in privaten, intimen Kontexten oder in emotionalen und verletzlichen Situationen zeigen. Die Veröffentlichung von Bildern und Videos ohne Berücksichtigung der Einwilligungsfähigkeit der Betroffenen verletzt deren Recht auf Privatsphäre und informationelle Selbstbestimmung und erhöht das Risiko einer unkontrollierten Weiterverbreitung oder missbräuchlichen Nutzung. Durch generative KI wird dieses Risiko verschärft, da Bilder und Videos noch leichter manipuliert und zum Training von KI-Systemen genutzt werden können.

Empfehlung

Eltern und Familien sollen, in Ergänzung zu **HE 41 „Privatsphäre von Kindern schützen – anbieterseitige Warnhinweise zum Hochladen von Kinderfotos“** und **HE 43 „Kinder-/Family-Influencing“**: Eltern in ihrer Schutzverantwortung stärken, verbindliche Rahmenbedingungen schaffen, gezielt für die Risiken des Sharentings sowie für die Persönlichkeits-, Datenschutz- und Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen sensibilisiert werden. Bestehende Informationsangebote sollen ausgebaut und um weitere niedrigschwellige Angebote ergänzt werden.

Beteiligt sind Länder, Kommunen und Bildungseinrichtungen sowie Landesstellen für Kinder- und Jugendschutz sowie oberste Landesbehörden für Familie und Jugend.

Wirkung

Eine stärkere Sensibilisierung fördert einen reflektierten Umgang mit der Veröffentlichung von Bildern und Videos sowie die Berücksichtigung der Rechte und

Interessen von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum. Dies trägt zum Schutz ihrer Privatsphäre und informationellen Selbstbestimmung bei. Langfristig wird das Bewusstsein für die Rechte von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum gestärkt.



HE 5 Inklusive Elternberatung und -bildung gestalten: alltagstauglich, mehrsprachig und barrierearm

Problem

Die regional unterschiedliche Angebotspalette für Bildungs- und Unterstützungsmöglichkeiten, eine oftmals schwer verständliche Sprache in Informations-

broschüren, die Vielsprachigkeit in Familien sowie zeitliche Einschränkungen aufgrund zum Beispiel von Schicht- und Nachtarbeit führen dazu, dass bestehende Informationsangebote Eltern in ihrem Alltag nicht erreichen.

Empfehlung

Beratungs- und Bildungsangebote für Eltern im Themenfeld digitale Medien sollen inklusiv, interkulturell sensibel und diskriminierungsfrei gestaltet werden. Mehrsprachigkeit einschließlich leichter Sprache, gegebenenfalls Gebärdensprache, sowie audiovisuelle und zeitlich flexible Formate sollen berücksichtigt werden, damit Familien in ländlichen Regionen und mit eingeschränkten Zeiten erreicht werden. Dabei soll an bestehende Angebote wie klicksafe, FLIMMO und SCHAU HIN! angeknüpft werden. Empirische Erkenntnisse zu Ausgestaltung und Wirkung digitaler und mehrsprachiger Elternbildungsformate sollen ausgewertet werden. Für Werbung und Sensibilisierung sollen öffentliche Orte wie Kinderarztpraxen und Supermärkte sowie Elterninfluencerinnen und Elterninfluencer genutzt werden.

Beteiligt sind Bund, Länder, Kommunen und Bildungseinrichtungen.

Wirkung

Ein niedrigschwelliges, einladendes und flächendeckendes Angebot erreicht bislang unterrepräsentierte Elterngruppen und erhöht deren Teilnahme. Kinder und Jugendliche profitieren davon, dass ihre Eltern passgenau beraten und befähigt werden.



HE 6 Austausch zu Medienerziehung unter Eltern ermöglichen – Wirksame Projekte verstetigen

Problem

Eltern sind mit einer sich ständig wandelnden digitalen Umgebung und den damit verbundenen Herausforderungen konfrontiert. Um ihrer Verantwortung im Bereich der Medienerziehung nachzukommen, brauchen Eltern verlässliche Anlaufstellen, aber auch Orte

des Austausches untereinander. Anders als im Kontakt mit Ärztinnen und pädagogischen Fachkräften stehen Eltern hier nicht Institutionen gegenüber, deren Autorität auch hemmen kann, sondern gehen alltagsnah mit anderen Eltern auf Augenhöhe in den Austausch, stellen Fragen, besprechen Herausforderungen und profitieren von den Erfahrungen anderer Familien.

Empfehlung

Beratungs- und Austauschformate sollen im Rahmen von Angeboten nach § 16 Absatz 2 Nr. 1 SGB VIII in kommunaler Zuständigkeit (weiter-)entwickelt und/oder landesseitig bereits bestehende erfolgreiche Projekte ausgebaut werden. Besonders vielversprechend erscheint das Projekt Elterntalk, das bereits in mehreren Bundesländern umgesetzt wird; in Bayern bereits seit 2001, in Niedersachsen seit 2012, in NRW seit 2016 und in Baden-Württemberg seit 2024.

Zuständig sind die Länder und die kommunalen Jugendämter, Landesjugendämter, Landesstellen für Kinder- und Jugendschutz sowie oberste Landesbehörden für Familie und Jugend.

Wirkung

In offenen, aber fachlich begleiteten Gesprächsrunden erleben Eltern ein Forum für wertschätzenden Austausch und alltagsnahe Informationen zu Fragen der kindlichen Mediennutzung, dem Schutz von Kindern und Jugendlichen online und zum eigenen Medienverhalten. Die Gesprächsrunden bieten eine fachlich

fundierte Alternative zu Elternblogs und zur Nutzung von KI im Zusammenhang mit Erziehungsfragen. Die alltagsnahen, niedrigschwelligen und bei Bedarf mehrsprachigen Gesprächsformate erreichen auch Eltern, die von institutionell gebundenen Formen der Elternbildung, sonst eher schlecht erreicht werden und wirken so sozialer Ungleichheit in der Medienerziehung entgegen.



HE 7 Elterliche Medienerziehung familienrechtlich rahmen (§ 1631 BGB, § 1626 BGB)

Problem

Kinder und Jugendliche wachsen in digitalisierten Lebenswelten auf, doch das Zivilrecht/Recht der

Personensorge berücksichtigt digitale Entwicklungs- und Schutzrisiken bislang nur indirekt. Neue Gefährdungen wie die digitale Vernachlässigung lassen sich rechtlich kaum klar einordnen.

Empfehlung

Ähnlich der Einführung der gewaltfreien Erziehung im Jahr 2000 soll der Gesetzgeber nach ausführlicher Debatte das Recht des Kindes auf Pflege und Erziehung in § 1631 Absatz 2 BGB (Bürgerliches Gesetzbuch) um die Vernachlässigung, einschließlich der digitalen Vernachlässigung, erweitern. In § 1626 Absatz 2 BGB soll ergänzt werden, dass die wachsenden Fähigkeiten und Bedürfnisse des Kindes auch im digitalen Raum zu berücksichtigen sind. Ein neuer § 1631f BGB kann die elterliche Verantwortung in der Digitalerziehung rahmen. Begleitend sollen Kampagnen und Begleitforschung wirken.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Eltern, Jugendhilfe und Familiengerichte erhalten eine klare Orientierung für eine verantwortliche, entwicklungsangemessene Medienerziehung. Wie schon beim Recht auf gewaltfreie Erziehung entfaltet die Norm Symbol- und Verhaltenswirkung bis in die Gesellschaft hinein und an die Plattformbetreiber und schützt Kinder vor erheblicher digitaler Vernachlässigung.



4.2 Frühe Bildung, Schule, Ausbildung und Hochschule

Einrichtungen der frühen Bildung und Schulen begleiten Heranwachsende und erreichen nahezu alle Kinder und Jugendlichen. Sie sind deshalb zentrale Institutionen, um grundlegende Medien- und KI-Kompetenz aufzubauen, die Unterschiede in den Voraussetzungen von Kindern und Jugendlichen auszugleichen und sichere Lern- und Begegnungsräume zu gestalten. Ihre Aufgabe beschränkt sich nicht auf den Einsatz digitaler Geräte, sondern umfasst in erster Linie das Verständnis für Wirkmechanismen und Zusammenhänge, die Urteilsfähigkeit, die Selbstregulation sowie die Unterstützung bei belastenden Erfahrungen.

Damit diese Aufgabe gelingt, benötigen pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte eine verbindliche Ausbildung. Hochschulen und Ausbildungsstätten tragen Verantwortung dafür, zukünftige Fachkräfte vorzubereiten. Klare Regeln, qualifizierte Ansprechpersonen, Peer-Ansätze und eine gestärkte Schulsozialarbeit sollen sich zu einem verlässlichen Gesamtkonzept verbinden, ohne Schulen mit Zusatzaufgaben zu überlasten.

HE 8 Medienpädagogik in der Aus- und Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften für den Bereich der frühen Bildung verbindlich verankern

Problem

Erzieherinnen und Erzieher begleiten Kinder und ihre Familien als Erziehungspartner in den ersten Jahren der Entwicklung eines Kindes. In allen Bundesländern ist die Medienbildung, zum Teil auch die Medienkompetenzförderung, als Querschnittsaufgabe im Bildungs-

auftrag der Kindertagesbetreuung verankert. Grundsätze für die frühe Bildung (je nach Bundesland benannt als Zielsetzungen, Orientierungspläne, Bildungsgrundsätze, Bildungsplan) sind vorhanden und/oder aktuell in Überarbeitung. Eine flächendeckende Verankerung in den Ausbildungen pädagogischer Fachkräfte fehlt bislang.

Empfehlung

Digitale Medienbildung – einschließlich künstlicher Intelligenz – soll fester Bestandteil der frühen Bildung werden. Medienpädagogik soll als verpflichtendes, prüfungsrelevantes Modul in den Ausbildungs- und Studiengängen verankert und rechtlich in den Aus- und Weiterbildungsplänen sowie in den Prüfungsordnungen festgeschrieben werden. Ergänzend sollen ausgebildete Fachkräfte an Fort- und Weiterbildungen teilnehmen.

Zuständig sind die Länder und Kommunen gemeinsam mit den Aus- und Weiterbildungsinstitutionen und den Trägern.

Wirkung

Pädagogische Fachkräfte begleiten die Medienkompetenzentwicklung der Kinder sicher im Alltag und beraten Eltern in einer Erziehungspartnerschaft. Durch regelmäßige Weiterbildung halten sie mit den Entwicklungen des Medienmarkts Schritt, sodass Kinder von Beginn an einen bewussten Umgang mit Medien erlernen.



HE 9 Medienpädagogik in Studium und Ausbildung der Pädagogik und der Sozialen Arbeit als verpflichtenden Bestandteil etablieren

Problem

Lehrkräfte sowie pädagogische Fachkräfte in Schule, Jugendhilfe und Freizeit sind häufig Vertrauenspersonen, auch bei medienbezogenen Problemen wie verstörenden Inhalten, unerwünschten Kontakten oder

Mobbing. Oft fehlt ihnen jedoch grundlegendes Wissen über die Bedeutung von Medien für junge Menschen, über Datenschutz- und Sicherheitseinstellungen sowie über strafrechtliche Aspekte, sodass sie nur unzureichend weiterhelfen können.

Empfehlung

Ein medienpädagogisches Modul, das auch rechtliche Aspekte sowie Unterstützung bei belastenden Medienerlebnissen umfasst, soll im Lehramtsstudium, in der Lehrkräftefortbildung sowie in allen Studien- und Ausbildungsgängen der Pädagogik und der Sozialen Arbeit verpflichtend verankert werden. Hierfür soll eine gesetzliche Grundlage geschaffen, das entsprechende Angebot an Fach- und Hochschulen ausgebaut und leicht zugänglich gemacht sowie um studienbegleitende Zertifikatskurse ergänzt werden.

Zuständig sind die Länder gemeinsam mit den Hochschulen und Fachschulen.

Wirkung

Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte verfügen über fundiertes Wissen in den Bereichen Mediennutzung, digitale Phänomene und Onlinerisiken, Sicherheit und Recht und sind damit kompetente Ansprechpersonen. Sie greifen medienbezogene Themen selbstständig auf und unterstützen Kinder und Jugendliche wirksam bei belastenden Erfahrungen.



HE 10 Digitale Bildung in der Grundschule stärken – Sachunterricht und Nachmittag nutzen

Problem

Kinder erwerben grundlegende Kompetenzen für das Verständnis ihrer digitalisierten Umwelt bislang nur unsystematisch. Der Sachunterricht der Grundschule, der Kindern hilft, ihre Welt zu verstehen, bietet dafür einen geeigneten Rahmen, wird für den Aufbau von

Medien- und informatischen Kompetenzen jedoch noch nicht durchgängig genutzt. Die Angebote der (freiwilligen) Ganztagschule am Nachmittag, die mit dem Rechtsanspruch zunehmend ausgebaut werden, werden zu wenig für medienpädagogische Angebote genutzt. In der Ausbildung der Grundschullehrkräfte sind entsprechende Inhalte zu wenig verankert.

Empfehlung

Verpflichtende medienpädagogische und informatische Inhalte sollen im Sachunterricht der Grundschulen verankert werden, indem ausgewählte Aspekte der Informatik und der Medienkompetenz in den Lehr- und Bildungsplänen gestärkt werden.

Der Nachmittag soll im Rahmen verpflichtender oder freiwilliger Angebote genutzt werden. Im Rahmen des Ganztagsausbaus werden multiprofessionelle Teams geschult.

Dabei sollen Angebote von Initiativen, Fach- und Beratungsstellen, Sicherheitsbehörden, zivilgesellschaftlichen Organisationen, Stiftungen, Projekten und Social Start-ups genutzt werden. Eine Übersicht über bewährte Initiativen und Materialien soll an zentraler Stelle geschaffen werden (siehe [HE 3 „Anlaufstellen für Angebote der Medienkompetenzförderung vor Ort ausbauen, stärken und auffindbar machen“](#)).

Zuständig sind die Länder.

Wirkung

Bereits in der Primarstufe werden Medien- und informatische Kompetenzen systematisch aufgebaut. Kinder

verstehen die grundlegenden Funktionsweisen digitaler Medien früh und werden befähigt, sich in einer digitalisierten Welt ihren alters- und entwicklungsbezogenen Voraussetzungen entsprechend sicher zu orientieren.



HE 11 Selbstregulationsfähigkeiten von Kindern in Familie, Kindertageseinrichtungen und Schule stärken

Problem

Viele Kinder und Jugendliche zeigen eine übermäßige und teils suchartige Nutzung digitaler und sozialer Medien, verstärkt durch Algorithmen, die fortlaufend

anschlussfähige Inhalte darbieten. Hohe Selbstregulationsfähigkeiten beugen dem vor, doch die Zahl der Kinder mit unzureichend ausgebildeter Selbstregulation nimmt zu und eine gezielte, systematische Förderung findet bislang nicht überall statt.

Empfehlung

Die Stärkung der Selbstregulationsfähigkeiten soll ein vorrangiges Bildungsziel in den ersten zehn Lebensjahren werden. Sie soll vom ersten Lebensjahr an in Kindertageseinrichtungen und später in den Grundschulen gefördert und in den Rahmen- und Orientierungsplänen sowie den schulischen Curricula verankert werden. Eltern sollen über Frühe Hilfen, Kitas und Schulen darin unterstützt werden, die Selbstregulation ihrer Kinder zu fördern. Strukturelle Ressourcen sowie die Fort- und Weiterbildung der Fach- und Lehrkräfte sollen gesichert werden.

Zuständig sind Länder und Kommunen.

Wirkung

Kinder werden früh in ihrer Selbstregulation gestärkt und damit widerstandsfähig gegenüber übermäßiger und suchartiger Mediennutzung. Die durchschnittlichen Nutzungsdauern gehen deutlich zurück und die Entwicklung von Abhängigkeiten wird vermieden.



HE 12 „KI-Seepferdchen“ – Grundverständnis für KI fördern

Problem

Jugendhilfe- und Bildungseinrichtungen setzen zunehmend KI-Systeme wie Chatbots ein. Diese bergen erhebliches Potenzial, aber auch erhebliche Risiken. Die KI-Verordnung der EU verpflichtet die Einrichtungen,

Beschäftigte sowie Kinder und Jugendliche im Umgang mit KI vertraut zu machen. Diese Pflicht wird bislang nicht flächendeckend erfüllt und Schulen sowie Jugendhilfeeinrichtungen sind mit der eigenständigen Umsetzung überfordert.

Empfehlung

Zur Erfüllung der Pflicht aus Artikel 4 der KI-Verordnung soll ein verpflichtendes „KI-Seepferdchen“ eingeführt werden – ein online erwerbbares, kindgerechtes Zertifikat zu den Möglichkeiten und Gefahren des KI-Einsatzes, zunächst für das Grundschulalter. Der Erwerb soll über einen zentralen Anschubservice des Bundes organisiert und getragen werden; die weitere Vermittlung soll bei den Bildungseinrichtungen der Länder liegen. Ein „Expertenrat KI und Kinder“ auf Bundesebene soll die Inhalte fortlaufend anpassen und die Bundesregierung beraten.

Zuständig sind Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Einrichtungen kommen ihrer Rechtspflicht nach und Kinder erwerben frühzeitig ein niedrigschwelliges, verständliches Grundverständnis für KI. So entsteht die Basis für einen verantwortungsbewussten und kompetenten Umgang mit KI, mit Vorbildwirkung für Bund, Länder, Kommunen und die EU.



HE 13 Algorithmen- und KI-Kompetenz im Bildungskontext fördern (AI Literacy)

Problem

Jugendliche nutzen KI-Anwendungen besonders häufig im schulischen Umfeld, von der Recherche über das Erstellen von Texten bis hin zum Gespräch mit Chatbots. Sie erschließen sich diese Werkzeuge meist

eigenständig, während ein systematischer, didaktisch durchdachter Einsatz im Unterricht selten ist. Dadurch entstehen große Unterschiede in Wissen und Kompetenzen und eine kritische Reflexion der Chancen und Risiken bleibt oft aus.

Empfehlung

Fachspezifische und fächerübergreifende Bildungsangebote für die Sekundarstufen I und II sollen KI-Kompetenz vermitteln und Schülerinnen und Schüler zu einem reflektierten, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit KI befähigen. Die Auseinandersetzung mit algorithmischen Empfehlungssystemen und KI-Anwendungen soll in den Lehrplänen verankert, die nötige Infrastruktur bereitgestellt, sollen didaktisch geeignete KI-Werkzeuge eingesetzt, das Fach Informatik ausgebaut und die Lehrkräfte umfassend fortgebildet werden.

Zuständig sind Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Schülerinnen und Schüler verstehen Algorithmen und KI, schätzen deren Möglichkeiten und Grenzen ein und nutzen Tools reflektiert für Lernen und Alltag. Unterschiede im Kompetenzniveau werden ausgeglichen und junge Menschen gestalten ihren Umgang mit KI selbstbestimmt.



HE 14 Ansprechperson mit medienpädagogischer Expertise für medienbezogene Anliegen von Schülerinnen und Schülern qualifizieren

Problem

Im Umgang mit dem Internet und den sozialen Medien haben Schülerinnen und Schüler immer wieder Fragen oder Gesprächsbedarf, etwa bei verstörenden Inhalten, unangemessenen Kontakten oder Cybermobbing.

Eltern und Lehrkräfte werden dabei häufig nicht als kompetente oder geeignete Ansprechpersonen wahrgenommen, auch aus Scham oder weil Regeln verletzt wurden. Betroffene bleiben so mit ihren Problemen allein, mit möglichen Folgen für ihre psychische Gesundheit.

Empfehlung

Jede Schule soll über mindestens eine medienpädagogisch qualifizierte Ansprechperson verfügen, an die sich Schülerinnen und Schüler bei belastenden medienbezogenen Fragen wenden können. Das sollen medienpädagogische Fachkräfte, entsprechend qualifizierte Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter (siehe [HE 23 „Medienbildung in Schulen durch Stärkung der Schulsozialarbeit ausbauen“](#)) oder, ergänzt um eine erwachsene Begleitung, ältere Schülerinnen und Schüler als Medienscouts sein (siehe [HE 15 „Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II durch \(Peer-to-Peer\)-Programme stärken“](#)).

Zuständig sind die Länder und die Kommunen als Schulträger.

Wirkung

Schülerinnen und Schüler bleiben mit belastenden Medienerfahrungen nicht allein, erhalten Antworten und entwickeln gemeinsam mit einer qualifizierten Person Lösungswege und persönliche Strategien. Das beugt psychischen Belastungen vor und stärkt ihren kompetenten Medienumgang.



HE 15 Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II durch (Peer-to-Peer)-Programme stärken

Problem

Die Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufen I und II ist unterschiedlich ausgeprägt und wirksame, wissenschaftlich geprüfte Angebo-

te und Programme erreichen sie nicht flächendeckend. Insbesondere bewährte Peer-to-Peer-Ansätze, bei denen ältere Jugendliche jüngere schulen, werden bislang weder systematisch dokumentiert noch verbreitet.

Empfehlung

Die Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II soll durch wissenschaftlich evaluierte Angebote gestärkt werden. Ein besonderer Fokus soll dabei auf Peer-to-Peer-Programme gelegt werden, bei denen Lehr- oder Fachkräfte ausgebildet werden, die vor Ort ältere Schülerinnen und Schüler schulen. Die Länder sollen mit finanzieller Unterstützung des Bundes eine Datenbank von Programmen und Angeboten aufbauen und in ihren zuständigen Einrichtungen ausreichende personelle Ressourcen bereitstellen (siehe [HE 21 „Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen“](#)). Die Schulen sollen dokumentieren, welche Programme sie einsetzen.

Beteiligt sind Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

In allen sechzehn Ländern erhalten Schülerinnen und Schüler verlässlich Angebote zur Stärkung ihrer Medienkompetenz. Geprüfte Programme verbreiten sich und jüngere Jugendliche profitieren vom Wissen und der Glaubwürdigkeit älterer Peers.



HE 16 Private Nutzung digitaler Endgeräte an Schulen regeln

Problem

Die private Nutzung digitaler Endgeräte im Unterricht lenkt erheblich ab, erschwert eine konzentrierte

Lernatmosphäre und schränkt in den Pausen das soziale Miteinander ein. In Mobbing Situationen können sie verstärkend wirken. Die Regelungen unterscheiden sich derzeit stark zwischen Ländern und Schulformen.

Empfehlung

Die Schule soll durch eine weitgehende Einschränkung der privaten Nutzung digitaler Endgeräte gestärkt werden. An Grundschulen und bis einschließlich der siebten Jahrgangsstufe soll die private Nutzung im Unterricht, in außerunterrichtlichen Angeboten und in den Pausen bundesweit einheitlich untersagt und in den Schulgesetzen verankert werden. Ab der achten Jahrgangsstufe sollen Schulen verpflichtet werden, unter Beteiligung der Schülerinnen und Schüler verbindliche Nutzungskonzepte zu erarbeiten.

Zuständig sind die Länder.

Wirkung

Schülerinnen und Schüler lernen konzentrierter und mit gesichertem Zugang zu digitalen Lernmitteln. Die Pausen gewinnen wieder Raum für direkte soziale Begegnung.



4.3 Kinder- und Jugendhilfe sowie Soziale Arbeit

Die Kinder- und Jugendhilfe sowie die Soziale Arbeit erreichen junge Menschen und Familien in anderen Lebenslagen und -situationen als allgemeine Bildungsangebote. Ihre Stärke liegt in Beziehungsarbeit, Freiwilligkeit, niedrigschwelligen Zugängen und der Möglichkeit, individuelle, familiäre und soziale Bedingungen gemeinsam in den Blick zu nehmen. Sie kann Prävention, Beratung, Schutz und Beteiligung miteinander verbinden und insbesondere vulnerable oder institutionell schwer erreichbare Gruppen unterstützen.

Dafür braucht es eine klare medienpädagogische Profilierung, wirksame und verlässlich finanzierte Strukturen sowie Fachkräfte, die digitale Lebenswelten verstehen. Frühe Hilfen, offene Kinder- und Jugendarbeit, Jugendverbände und Schulsozialarbeit bieten unterschiedliche Zugänge entlang der Biografie. Pädagogisch begleitete Erprobungsräume und angemessene rechtliche Spielräume ermöglichen es, Risiken nicht nur zu vermeiden, sondern sie gemeinsam mit jungen Menschen zu erörtern und zu reflektieren.

HE 17 Medienbildung und Prävention von Anfang an: das Potenzial von Frühen Hilfen und Kindertageseinrichtungen stärken

Problem

Frühe Hilfen und Kindertageseinrichtungen sind zentrale, vertrauensvolle Anlaufstellen für Familien ab der Geburt. Ihr Potenzial für Medienbildung und

Prävention wird jedoch nicht ausgeschöpft. Die digitale Medienbildung ist zwar in den meisten Rahmen- und Orientierungsplänen beschrieben, jedoch nicht in allen Einrichtungen verbindlich umgesetzt, sodass frühe Medienbildung nicht flächendeckend stattfindet.

Empfehlung

Das Potenzial der Frühen Hilfen und Kindertageseinrichtungen soll gestärkt werden. Die Frühen Hilfen sollen den Weg zu einem sensiblen Mediengebrauch bahnen, etwa im Umgang mit Babybildern im Netz und durch medienpädagogische Beratung. In der Kita soll der Bildungsbereich der Medienbildung verbindlich umgesetzt, in allen Rahmen- und Orientierungsplänen ausgebaut und in den Evaluationssystemen berücksichtigt werden. Strukturelle Ressourcen und die Qualifizierung der Fachkräfte sollen gesichert und Eltern sollen einbezogen werden.

Zuständig sind Bund, Länder und Kommunen gemeinsam mit den Trägern und Einrichtungen.

Wirkung

Medienbildung beginnt früh im Lebenslauf. Schon in der Kita erwerben alle Kinder eine ressourcenorientierte Nutzung und ein erstes Verständnis für Gefahren und Regulation, was sie gegenüber späterer übermäßiger oder gefährdender Nutzung widerstandsfähiger macht.



HE 18 Analoge Alternativen der Freizeitgestaltung und Ehrenamt fördern

Problem

Attraktive nicht-digitale Freizeitangebote sind in der Breite zu wenig verfügbar und zu selten verlässlich mit Schule und öffentlichen Einrichtungen verzahnt. Damit

fehlt ein wirksames Gegengewicht zur intensiven Mediennutzung, das jungen Menschen Erfahrungen, soziale Bindung und Engagement außerhalb des digitalen Raums ermöglicht.

Empfehlung

Die Länder sollen gemeinsam und mit Unterstützung des Bundes Programme entwickeln und umsetzen, die analoge Freizeitangebote mit Anbindung an Schulen fördern. Ehrenamtliches Engagement sowie Peer-to-Peer-Programme sollen gezielt unterstützt, gute Beispiele veröffentlicht und Anreize durch alternative Leistungsnachweise gesetzt werden. Bestehende Strukturen wie Vereine sollen ausgebaut und verbindlich mit Schule und öffentlichen Einrichtungen verzahnt werden. Die Angebote sollen öffentlich beworben werden. Eine Ergänzung um digitale Formate ist möglich.

Umsetzung und Finanzierung liegen bei Ländern und Kommunen.

Wirkung

Junge Menschen erhalten verlässliche analoge Erfahrungsräume, in denen sie soziale Kompetenzen, Bindungen und Engagement entwickeln. Vereine und ehrenamtliche Strukturen werden gestärkt und die Mediennutzung erhält ein attraktives Gegengewicht.



HE 19 Medienbildung und Demokratiebildung verzahnen

Problem

Internet und soziale Medien sind für junge Menschen zentrale Quellen politischer Informationen und zugleich Räume der Identitätsbildung. Dort treffen sie

auf vereinfachte, zunehmend KI-generierte Narrative, emotionale Zuspitzungen und gezielte Desinformation antidemokratischer Akteure. Diese Strategien sind schwer zu durchschauen und sie beeinflussen die Meinungsbildung und das Demokratieverständnis.

Empfehlung

Medienbildung und politische Bildung sollen gezielt verzahnt werden, damit junge Menschen antidemokratische Narrative erkennen und sich aktiv damit auseinandersetzen. Über ein bundesweites Förderprogramm sollen Konzepte für Schule, Jugendverbandsarbeit, Vereine und die offene Kinder- und Jugendarbeit entwickelt, erprobt und implementiert werden, getragen von Projektverbünden aus Praxis und wissenschaftlicher Begleitung. Eine Zusammenarbeit mit den Bundes- und Landeszentralen für politische Bildung soll angestrebt werden.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Junge Menschen durchschauen manipulative Online-Strategien, ordnen sie ein und entwickeln eigene Handlungsmöglichkeiten. Sie bilden ein faktenbasiertes Demokratieverständnis und eine demokratische Haltung aus, mit denen sie sich an der Gesellschaft beteiligen.



HE 20 Erprobungsräume (Safer Spaces) für junge Menschen öffnen, um Internetphänomene zu erkennen und Umgangsstrategien zu entwickeln

Problem

Das Internet, Soziale Medien und Online-Games sind für junge Menschen zentrale Räume der Information, des Austauschs und der Meinungsbildung. Dort treffen sie aber auch auf Desinformation, populistische Anspra-

che und Hasskommentare und bewegen sich durch algorithmische Empfehlungen häufig in Echokammern mit einseitiger Orientierung. Um sich eine eigene, an demokratischen Werten ausgerichtete Haltung zu bilden, fehlen ihnen begleitete Räume, in denen sie Gegenstrategien erproben können.

Empfehlung

Jungen Menschen sollen medienpädagogisch begleitete sichere Erprobungsräume (Safer Spaces) eröffnet werden, etwa Workshops, begleitete Gruppen oder moderierte Plattformen, in denen sie manipulative Phänomene erkennen und Umgangsstrategien entwickeln können.

Für die Entwicklung solcher Safer Spaces sollen bundesweit im Rahmen einer Projektförderlinie Modellprojekte entwickelt und wissenschaftlich begleitet werden. Bewährte Projekte/Angebote sollen mit einem Qualitätssiegel zertifiziert und auf einer zentralen Plattform veröffentlicht beziehungsweise in einer zentralen Datenbank gelistet werden können (vgl. HE 21 „**Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen**“).

Wirkung

Junge Menschen durchschauen Desinformation und Manipulation, ordnen sie ein und treten ihnen kompetent entgegen. Sie sind in der Lage, sich vor der Vereinnahmung durch demokratiefeindliche Akteure zu schützen und sich gestärkt an gesellschaftlichen Debatten zu beteiligen.



HE 21 Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen

Problem

Für die alters- und entwicklungsdifferenzierte Medienkompetenzförderung liegen viele Konzepte, Methoden und Materialien vor, doch sie sind über zahlreiche

Einrichtungen hinweg verstreut und für Fachkräfte schwer auffindbar. Die aufwendige Suche führt dazu, dass Angebote auf geringerem Niveau durchgeführt oder ganz unterlassen werden und die Medienkompetenzförderung in den Hintergrund tritt.

Empfehlung

An zentraler Stelle sollen geprüfte Konzepte, Methoden und Materialien gesammelt sowie eine Datenbank qualifizierter Referentinnen und Referenten sowie wirksamer Initiativen und Projekte erstellt werden. Institutionen und Fachkräfte können so alters- und entwicklungsdifferenziert bei der Planung und Umsetzung bündeln und unterstützen. Die Einrichtung soll bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) angesiedelt werden. Konzeption und Aufbau sollen ausgeschrieben werden, ein Qualitätssicherungsverfahren soll etabliert werden und die Datenbank soll fortlaufend gepflegt werden.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Hochwertige Angebote und ausgewiesene Fachpersonen stehen gebündelt an einem zentralen Ort zur Verfügung. Institutionen und Fachkräfte entwickeln darauf aufbauend leichter eigene Angebote, sodass die Medienkompetenzförderung in gesicherter Qualität zunimmt.



HE 22 Medienkompetenzförderung im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz stärken

Problem

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz nach § 14 SGB VIII informiert, sensibilisiert und befähigt Kinder, Jugendliche und Erziehungsberechtigte und ist als Querschnittsaufgabe der Kinder- und Jugendhilfe von der Kinder- und Jugendförderung (Jugendarbeit, Jugend- und Schulsozialarbeit) über die Familienbil-

dung, die Förderung von Kindern in Tageseinrichtungen bis zu den Hilfen zur Erziehung geeignet, breite Zielgruppen präventiv zu erreichen und die Schule zu entlasten. Die Medienkompetenzförderung ist dort jedoch nicht ausdrücklich gesetzlich normiert und der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist in den Bundesländern unterschiedlich ausgestaltet.

Empfehlung

Die Förderung der Medienkompetenz soll ausdrücklich als Maßnahme des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes in § 14 SGB VIII aufgenommen werden. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz soll in seiner flächendeckenden präventiven Wirkung ausgebaut und bundesweit vergleichbar ausgestaltet werden. Dabei werden der permanente Transfer von der Forschung in die Praxis sowie eine kontinuierliche fachliche Beratung, zum Beispiel durch zentrale Landesstellen, sichergestellt.

Wirkung

Die Medienkompetenzförderung in der Kinder- und Jugendhilfe als dem zentralen Feld außerschulischer Bildung erhält ein klares gesetzliches Profil und eine verlässliche Struktur. Ihre präventive Wirkung entfaltet sich bundesweit vergleichbar, erreicht breite Zielgruppen und unterstützt zugleich die Schulen in ihrer Bildungsaufgabe.



HE 23 Medienbildung in Schulen durch Stärkung der Schulsozialarbeit ausbauen

Problem

Die Schule erreicht alle schulpflichtigen Kinder und Jugendlichen und ist ein zentraler Ort der Medienbildung. Mit dem Inkrafttreten des Rechtsanspruchs auf Ganztagsbetreuung wird sich diese Zeitspanne für viele Kinder noch weiter verlängern.

Der Diskurs konzentriert sich jedoch stark auf den formalen Unterricht, während die Schulsozialarbeit als ergänzender Raum zu wenig genutzt wird. Dabei wirkt sie über Beziehungsarbeit, Vertrauen und Niedrigschwelligkeit, gerade bei benachteiligten jungen Menschen und im ländlichen Raum, ist jedoch unzureichend ausgestattet.

Empfehlung

Die Schulsozialarbeit nach § 13a SGB VIII soll durch einen spürbaren Ressourcenausbau gestärkt werden, damit sie ergänzend oder in Kombination mit dem Unterricht medienkompetenzfördernd wirkt.

Denkbar sind präventive Gruppenangebote, Peer-Learning, mediative Angebote wie eine „Social-Media-Sprechstunde“ sowie Informationsangebote für Eltern. Parallel dazu soll eine nachhaltige Qualifizierung der Fachkräfte sichergestellt werden. Vorhandene Ressourcen und Kompetenzen sollen dabei schulübergreifend, in Kooperation mit außerschulischen Partnern, gebündelt und gemeinsam genutzt werden.

Da Medienkompetenz eng mit Demokratieförderung, Gewalt- und Suchtprävention, dem Schutz vor Missbrauch sowie Fragen der Gleichstellung verbunden ist, sollen diese Themen nicht getrennt, sondern in einer abgestimmten Präventions- und Bildungsarbeit bearbeitet werden. Hierzu sollen die Fachkräfte der Schulsozialarbeit systematisch mit bestehenden Fach- und Beratungsstellen, Sicherheitsbehörden, zivilgesellschaftlichen Organisationen, Stiftungen, Projekten und Social Start-ups zusammenarbeiten.

Anders als temporäre Angebote, bspw. Workshops an Schulen, ist die Schulsozialarbeit eine dauerhafte und (in unterschiedlichen Ausprägungen je nach Bundesland) bestehende Präventionsstruktur. Eine Stärkung dieser Struktur käme gerade auch dem ländlichen Raum zugute, in dem die Dichte medienpädagogischer Projekte geringer ist. Hier kann nur eine Bestandsstruktur vor Ort nachhaltig wirken.

Umsetzung und Finanzierung liegen bei Ländern, Kommunen und Trägern. Der Bund kann im Rahmen bestehender Förderprogramme wie dem Startchancenprogramm wirken, diese ausweiten oder ergänzende Programme initiieren.

Wirkung

Als dauerhafte Präventionsstruktur begleitet die Schulsozialarbeit das Medienhandeln junger Menschen

verlässlich, auch im ländlichen Raum. Schülerinnen und Schüler finden vertrauensvolle, kompetente Ansprechpersonen außerhalb des Leistungsdrucks und die schulische Medienbildung wird wirksam ergänzt.



HE 24 Umgang mit Alterskennzeichen von Games unter anderem in der Jugendhilfe flexibilisieren

Problem

Seit der Novelle des Jugendschutzgesetzes von 2021 fließen Nutzungs- und Interaktionsrisiken in die Altersfreigaben von Games ein. Dadurch haben populäre Spiele aufgrund von Risiken wie In-Game-Käufen

höhere Freigaben erhalten. In Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe mit gemischten Altersgruppen dürfen solche Inhalte jüngeren Kindern nun nicht mehr zugänglich gemacht werden, obwohl die zur Hochstufung führenden Risiken dort pädagogisch und technisch beherrschbar sind.

Empfehlung

Über ein „erweitertes Erziehungsprivileg“ soll der Umgang mit Alterskennzeichen in der Jugendhilfe flexibilisiert werden. Angebote, die wegen Nutzungs- und Interaktionsrisiken eine höhere Altersfreigabe tragen, sollen jüngeren Kindern und Jugendlichen in Einrichtungen und Angeboten der Kinder- und Jugendhilfe zugänglich gemacht werden können, sofern durch technische Begrenzung oder pädagogische Begleitung sichergestellt ist, dass diese Risiken nicht wirksam werden. Dazu soll das Jugendschutzgesetz geändert werden.

Zuständig ist der Bund, die Umsetzung erfolgt in der Kinder- und Jugendhilfe.

Wirkung

Eine pädagogisch begleitete Auseinandersetzung mit Nutzungsrisiken wird möglich. Kinder und Jugendliche können sich unter abgesicherten Bedingungen mit höher eingestuften Angeboten auseinandersetzen und werden so in ihrem kompetenten Medieumgang gefördert.



4.4 Gesundheit, Beratung und Therapie

Digitale Medien sind Teil des Alltags und stellen für sich genommen kein Gesundheitsproblem dar. Belastungen entstehen aus dem Zusammenspiel von Nutzungsweisen, der Gestaltung der Angebote, persönlicher Vulnerabilität und sozialem Umfeld. Gesundheit, Beratung und Therapie benötigen deshalb einen abgestuften Ansatz, der die normale Nutzung nicht pathologisiert, Risiken jedoch früh erkennt und bei ersten Auffälligkeiten gezielt unterstützt.

Das Gesundheitssystem erreicht Kinder und Familien früh und nahezu vollständig und genießt als Anlaufstelle besonderes Vertrauen. Vorsorgeuntersuchungen, Beratungsstellen, psychotherapeutische und suchtbbezogene Angebote schaffen Zugänge in unterschiedlichen Belastungsstufen. Einheitliche diagnostische Grundlagen, qualifizierte Fachkräfte und verlässliche Übergänge zwischen Prävention, Beratung und Behandlung sind dafür zentral. Die Zusammenarbeit mit Familien, Schulen und Jugendhilfe soll verhindern, dass Betroffene zwischen Zuständigkeiten verloren gehen oder Hilfe erst bei einer verfestigten Problemlage erhalten.

HE 25 Ein abgestuftes Präventionssystem mit passgenaueren Angeboten für vulnerable Kinder und Jugendliche entwickeln

Problem

Das Recht der gesetzlichen Krankenversicherung ist im Bereich der Prävention noch stark auf die allgemeine, primäre Vorbeugung ausgerichtet. Gezielte Angebote für Kinder und Jugendliche mit erhöhtem Risiko oder

ersten Anzeichen einer problematischen Mediennutzung sind kaum verankert. Gerade vulnerable junge Menschen werden dadurch spät erkannt und erhalten zu selten passgenaue Hilfe. Bestehende Strukturen im Gesundheitswesen, in der Schule und in der Jugendhilfe arbeiten häufig nebeneinander statt zusammen.

Empfehlung

Selektive und indizierte Prävention sollen gesetzlich im SGB V verankert und systematisch gestärkt werden. In § 20 SGB V soll das Wort „primäre“ gestrichen und die Begriffe „universelle“, „selektive“ sowie „indizierte Prävention“ ausdrücklich aufgenommen werden. Die Standesorganisationen sollen verbindliche Qualitätsstandards für digitale Interventionen (Gesundheits-Apps) entwickeln.

Zuständig ist der Bund, insbesondere das Bundesgesundheitsministerium.

Wirkung

Es entsteht ein abgestuftes Präventionssystem, das Risikogruppen frühzeitig identifiziert und ihnen gezielt begegnet. Riskante Nutzungsverläufe und psychische Belastungen werden verringert, die Zusammenarbeit der beteiligten Stellen wird verbessert und die gestufte Versorgung dauerhaft tragfähig gemacht.



HE 26 Einheitliche Standards bei der Diagnose und Behandlung von Verhaltenssüchten und suchtigem Verhalten einführen

Problem

Während die meisten jungen Menschen digitale Angebote verantwortungsvoll nutzen, entwickeln einige problematische oder suchthafte Nutzungsformen, die mit psychischen Belastungen, sozialem Rückzug, schulischen Problemen und gesundheitlichen Risiken verbunden sein können.

Mit der ICD-11 hat die Weltgesundheitsorganisation erstmals Diagnosen für bestimmte Verhaltenssüchte eingeführt und damit die Grundlage für eine systematische Erfassung und Behandlung geschaffen. Die verbindliche Einführung der ICD-11 in deutscher Sprache steht in Deutschland jedoch weiterhin aus. Dadurch fehlen bislang einheitliche Standards für Diagnostik, Dokumentation und Versorgung.

Empfehlung

Die Bundesregierung soll die amtliche deutsche Übersetzung der ICD-11 priorisieren und zeitnah verbindlich in die medizinische, psychotherapeutische und suchthbezogene Versorgung integrieren. Gleichzeitig sollen Fachkräfte gezielt für digitale Risiken und medienbezogene Verhaltensauffälligkeiten qualifiziert werden. Bestehende Leitlinien sowie Versorgungsangebote sollen weiterentwickelt werden.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Belastungen lassen sich früher erkennen, gezielter behandeln und über Regionen hinweg vergleichbar versorgen. Das beugt der Verfestigung psychischer Erkrankungen vor und schafft zugleich eine verlässliche Daten- und Forschungsgrundlage für künftige Präventions- und Versorgungsangebote.



HE 27 Abgestufte universelle, selektive und indizierte Präventionsmaßnahmen zu exzessiver Nutzung und Abhängigkeit ausweiten

Problem

Wirksame, wissenschaftlich geprüfte Angebote zur Suchtprävention erreichen bislang nicht alle jungen

Menschen, sind weder flächendeckend noch altersphasenbezogen aufeinander abgestimmt und folgen einem veralteten Präventionsbegriff.

Empfehlung

Geprüfte Präventionsprogramme mit Fokus auf exzessive Onlinenutzung und abhängigkeit sollen bundesweit gemäß der neuen Präventionslogik (siehe **HE 25 „Ein abgestuftes Präventionssystem mit passgenaueren Angeboten für vulnerable Kinder und Jugendliche entwickeln“**) implementiert werden. Universelle Angebote sollen jedes Kind über Schulen und breite kommunikative Maßnahmen erreichen, ergänzt um selektive Angebote für Risikogruppen und indizierte Angebote bei ersten Symptomen. Eltern sowie pädagogische Fachkräfte sollen einbezogen und die Programme wissenschaftlich begleitet und nach Wirksamkeit weiterentwickelt werden.

Zuständig sind Bund und Länder, unterstützt von den Akteuren der Medienbildung. Eine Koordinierungsgruppe soll die Umsetzung und die Evaluierung sicherstellen.

Wirkung

Junge Menschen werden für riskante Nutzungsweisen sensibilisiert und in ihrer Selbstregulation sowie ihrer Widerstandsfähigkeit gestärkt. Sie lernen, manipulative Funktionen zu erkennen und ihre Mediennutzung selbstbestimmt zu steuern, um riskanter und abhängiger Nutzung vorzubeugen. Vulnerable Kinder und

Jugendliche werden durch selektive Maßnahmen zielgerichtet erreicht, gefährdete Kinder und Jugendliche werden individuell und frühzeitig unterstützt. Durch die bewusste Clusterung der Präventionsmaßnahmen in die Bereiche „universell, selektiv und indiziert“ können finanzielle und personelle Ressourcen zielgerichtet eingesetzt werden.



HE 28 Medienerziehung und Gesundheit zusammen denken

Problem

Der Umgang mit digitalen Medien und die körperliche wie seelische Gesundheit von Kindern hängen eng zusammen: Lange Bildschirmzeiten und Bewegungs-

mangel wirken sich unter anderem auf Schlaf, Konzentration, Sehkraft und Gewicht aus. Eine verbindliche, jedes Kind erreichende Beratung zur Mediennutzung fehlt jedoch in der gesundheitlichen Vorsorge.

Empfehlung

Die Beratung zur Mediennutzung und Medienerziehung soll verbindlich in die Vorsorgeuntersuchungen aufgenommen und mit einem festen Platz sowie einer angemessenen Vergütung hinterlegt werden. Kinder- und Jugendärztinnen und -ärzte sollen als Vertrauenspersonen insbesondere die frühen Vorsorgen nutzen und in den späteren Untersuchungen sowie den Schuleingangsuntersuchungen die Mediennutzung, problematischen Mediengebrauch und Suchtgefahren ansprechen und die analoge Freizeitgestaltung thematisieren.

Beteiligt sind die Länder sowie die Kostenträger im Gesundheitswesen.

Wirkung

Gesundheitliche Risiken werden frühzeitig erkannt, Familien werden verlässlich und frühzeitig beraten. So werden die körperliche, psychische und soziale Gesundheit gestärkt und ein altersgerechter, ausgewogener Medienumgang gefördert.



HE 29 Hilfsangebote für Kinder und Jugendliche stärken und zugänglich machen

Problem

Kinder und Jugendliche machen im Netz belastende Erfahrungen, die von Stress und Angst bis hin zu schweren psychischen Folgen reichen. Zahlreiche Beratungs- und Hilfsangebote bestehen zwar, sind

jedoch oft unbekannt oder werden aus Scham und Angst nicht in Anspruch genommen. Hinzu kommen vielfältige Zugangsbarrieren. Insbesondere mehrfach belastete und vulnerable junge Menschen finden zu selten passende Angebote.

Empfehlung

Bestehende Beratungs- und Hilfsangebote sollen personell und finanziell gestärkt, besser bekannt gemacht sowie flächendeckend und niedrigschwellig zugänglich werden. Versorgungslücken sollen systematisch ermittelt, Strukturen für vulnerable Gruppen ausgebaut und Zuständigkeiten transparent gemacht werden.

Zuständig sind Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Es entsteht ein verlässliches, bekanntes und bedarfsgerechtes Hilfesystem. Junge Menschen erkennen Risiken, fühlen sich ernst genommen und nehmen Unterstützung in Anspruch, sodass insbesondere vulnerablen Kindern und Jugendlichen frühzeitig Schutz und Hilfe gewährt werden.



HE 30 Niedrigschwelligen Zugang zu medizinischer und psychologischer Hilfe bei digitalen Belastungen schaffen

Problem

Kinder und Jugendliche erleben bei der Onlinenutzung vielfältige psychische Belastungen – etwa Suchtentwicklung, Angst, Depression sowie Traumatisierungen durch Cybergewalt oder sexualisierte Übergriffe. Zugleich bestehen große Versorgungslücken: Die Wartezeit auf einen Therapieplatz beträgt im Schnitt über 28 Wochen. Digitale Kriseninterventionsangebote

wie Krisenchat, JugendNotmail oder U25 sind nicht in den medizinischen Versorgungssektor eingebunden, eine Digitale Gesundheitsanwendung (DiGA) speziell für Kinder und Jugendliche fehlt und Fachkräfte in Jugendhilfe, Schulen und Praxen sind kaum in koordinierte Strukturen eingebunden. Besonders betroffen sind Jugendliche mit Vorbelastungen, Traumafolgen oder sozialer Benachteiligung. Ohne frühe Hilfe drohen Chronifizierung und Versorgungslücken.

Empfehlung

Der Zugang zu medizinischer und psychotherapeutischer Hilfe soll nach einem Stepped-Care-Ansatz niedrigschwelliger, schneller und besser vernetzt gestaltet werden. Qualitätsgesicherte digitale Angebote sollen als Erststufe neben die etablierten Strukturen treten und über eine gemeinsame Beratungs- und Versorgungsallianz mit dem medizinischen Sektor verzahnt werden. Evidenzbasierte digitale Interventionen und DiGA für Kinder und Jugendliche sollen in die Regelversorgung integriert und ihre Zulassung gefördert werden, wobei besonders vulnerable Gruppen vorrangig zu berücksichtigen sind.

Zuständig sind primär der Bund, der die psychotherapeutische Versorgung, die Bedarfsplanung, die DiGA-Regulierung und die gesetzliche Krankenversicherung regelt, sowie die Länder, die für die Ausgestaltung der Kinder- und Jugendhilfe, schulischer Angebote und regionaler Versorgungsstrukturen verantwortlich sind.

Wirkung

Es entstehen gestärkte, rund um die Uhr erreichbare Kriseninterventionsangebote, eine bessere Vernetzung digitaler mit ambulanter und stationärer Versorgung,

eine sichtbar höhere Inanspruchnahme von Hilfsangeboten durch betroffene Jugendliche sowie eine deutliche Reduktion der Wartezeiten auf Psychotherapie – mit dem Ziel eines Rückgangs unbehandelter psychischer Folgebelastungen.



4.5 Beschwerdestellen, Fachstellen und Sicherheitsbehörden

Wenn Kinder und Jugendliche im digitalen Raum Übergriffe oder Straftaten erleben, benötigen sie verständliche Meldewege, schnelle Unterstützung und eine wirksame staatliche Reaktion. Systeme, die an erwachsenen Verfahrenslogiken ausgerichtet oder föderal schwer überschaubar sind, erhöhen die Hürden gerade für junge Betroffene. Beschwerdestellen, etablierte Einrichtungen des Jugendmedienschutzes und Sicherheitsbehörden sollen deshalb als eine zusammenhängende Schutz- und Interventionsstruktur verstanden werden.

Dazu sollen die bewährten Institutionen des Jugendmedienschutzes dauerhaft abgesichert, sachgerecht ausgestattet und enger miteinander verzahnt werden. klicksafe als deutsches Safer Internet Center, jugendschutz.net als gemeinsames Kompetenzzentrum von Bund, Ländern und Landesmedienanstalten sowie die Initiative SCHAU HIN! übernehmen im Zusammenspiel

wichtige Funktionen für den Schutz und die Befähigung von Kindern und Jugendlichen, bspw. durch die Beobachtung und Bewertung digitaler Risiken, Hilfe und Abhilfe bei problematischen Inhalten sowie die Unterstützung von Eltern und Fachkräften mit Informations- und Bildungsangeboten. Die Finanzierung der Arbeit ist jedoch unsicher und teils rückläufig. Angesichts der wachsenden Herausforderungen durch hochdynamische mediale Entwicklungen braucht es hier eine verlässliche und dauerhaft gesicherte Grundlage.

Zur gemeinsamen Schutzstruktur gehören außerdem altersangepasste Zugänge, geschulte Ansprechpersonen sowie ausreichende personelle und technische Ressourcen. Prävention, Beratung, proaktive Ermittlungsarbeit, die Löschung rechtswidriger Inhalte sowie die Weitervermittlung zu geeigneten Hilfen sollen ineinandergreifen. Ziel ist ein digitaler Raum, in dem Recht sichtbar gilt, bewährte Schutzstrukturen wirksam zusammenarbeiten und Betroffene nicht allein bleiben.

HE 31 Digitale Polizeiarbeit stärken

Problem

Der digitale Raum ist für Minderjährige ein Sozial- und zugleich ein Kriminalitätsraum. Die Sicherheitsbehörden sind dort jedoch deutlich weniger sichtbar und ansprechbar als im analogen Leben, was den Eindruck

eines geringen Strafverfolgungsdrucks verstärkt. Dadurch erscheinen strafbare Handlungen wie Cybergrooming teilweise als normal. Die Polizeiarbeit im digitalen Raum ist zudem stark föderal geprägt und schwankt erheblich zwischen den Ländern.

Empfehlung

Die Sicherheitsbehörden von Bund und Ländern sollen ihre Polizeiarbeit im digitalen Raum intensivieren und auf den digitalen Kinderschutz ausrichten. Neben einer konsequenten Strafverfolgung sollen sie auf niedrigschwellige Ansprechbarkeit und Prävention setzen, etwa über verifizierte Accounts, eine zentrale Internetwache und eine Kinderonlinewache (siehe **HE 32 „Kinderonlinewache – bundeseinheitliche Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden für Minderjährige einrichten“**). Plattformbetreiber sollen durch verifizierte Polizeikonten, schnelle Kommunikationskanäle und Melde-Buttons zusammenwirken. Einheitliche Standards für die Aus- und Fortbildung sollen dies absichern. Auch grenzüberschreitende Formate wie etwa gemeinsame virtuelle Polizeistreifen sollen geprüft werden. Diese Maßnahmen sollen in eine übergeordnete Strategie zur digitalen Polizeiarbeit eingebettet werden, die den digitalen Kinderschutz als zentralen Bestandteil der polizeilichen Aufgabenwahrnehmung im digitalen Raum erfasst.

Zuständig sind Bund und Länder.

Wirkung

Der digitale Raum wird für Kinder und Jugendliche sicherer. Der Strafverfolgungsdruck steigt, die Polizei wird sichtbarer und besser erreichbar und der Eindruck eines rechtsfreien Raums nimmt ab.



HE 32 Kinderonlinewache – bundeseinheitliche Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden für Minderjährige einrichten

Problem

Kinder und Jugendliche haben bislang keinen einfachen, verständlichen und altersgerechten Zugang zu Hilfe bei den Sicherheitsbehörden im digitalen Raum. Bestehende Angebote wie die polizeilichen Internetwachen sind überwiegend auf Erwachsene zugeschnitten, formalis-

tisch aufgebaut und trotz der Globalität des digitalen Raums föderal zersplittert. Die Hemmschwellen sind hoch und die Bereitschaft, digitale Delikte anzuzeigen, ist insbesondere bei Minderjährigen gering. Minderjährige bezeichnen die bestehenden Angebote selbst als wenig praxisnah.

Empfehlung

Bund und Länder sollen gemeinsam eine bundeseinheitliche, kindgerechte Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden einrichten (Kinderonlinewache). Diese soll über ein altersgerechtes Design, eine direkte Kommunikation, etwa per Chat und eine durchgehende pädagogische Begleitung verfügen, ausreichend finanziert und, wo nötig, gesetzlich gerahmt sein. Die Einrichtung soll mit der europäischen Ebene abgestimmt, durch breite Öffentlichkeitsarbeit bekannt gemacht und in eine Strategie zur digitalen Polizeiarbeit eingebettet werden.

Zuständig sind Bund und Länder.

Wirkung

Kinder und Jugendliche melden digitale Risiken und Straftaten schneller, sicherer und ohne hohe Hürden. Die Anzeigebereitschaft und die direkte Kontaktaufnahme steigen, Hilfe setzt früher ein und Betroffene werden verlässlicher ins Unterstützungssystem überführt.



HE 33 Darstellungen sexualisierter Gewalt konsequent bekämpfen

Problem

Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Minderjährige gehören zu den schwersten Kinderrechtsverletzungen im digitalen Raum und die Zahl der verbreiteten Inhalte nimmt zu. Strafverfolgungsbehörden und

Beschwerdestellen sind finanziell und personell unzureichend ausgestattet, um das gewachsene Aufkommen angemessen zu bearbeiten. Für das proaktive Aufspüren von Missbrauchsdarstellungen fehlen die Kapazitäten weitgehend, sodass gängige wie neue Verbreitungswege oft unerkannt bleiben.

Empfehlung

Etablierte Beschwerdestellen, Ermittlungsbehörden und Justiz sollen finanziell und personell so ausgestattet werden, dass sie Darstellungen sexualisierter Gewalt proaktiv detektieren, Hinweise qualifiziert und zeitnah bearbeiten sowie die Löschung fordern können. Dazu sind die notwendigen rechtlichen, technischen, finanziellen und personellen Voraussetzungen zu schaffen.

Zuständig sind Bund und Länder sowie die Internetwirtschaft.

Wirkung

Gemeldete Inhalte werden schnell beseitigt und die massenhafte Verbreitung wird durch gezielte Detektion, Strafverfolgung und Löschung eingedämmt. Das Dunkelfeld wird schrittweise aufgehellt. Opfer sexualisierter Gewalt werden vor einer weiteren Verbreitung des Materials und Reviktimisierung geschützt.



HE 34 Digitale Sexualdelikte mithilfe polizeilicher Scheinkindoperationen bekämpfen

Problem

Die Wahrscheinlichkeit, im digitalen Raum mit Cybergrooming und anderen digitalen Sexualdelikten konfrontiert zu werden, ist für Minderjährige aller Altersstufen hoch. Etwa jede und jeder vierte Minder-

jährige berichtet von entsprechenden Erfahrungen. Viele Minderjährige empfinden solche Übergriffe inzwischen als normal. Zugleich ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass die Taten verfolgt und ins Hellfeld überführt werden.

Empfehlung

Die staatliche Bekämpfung von Cybergrooming und anderen digitalen Sexualdelikten soll durch präventive und proaktive Überführungsmechanismen sowie durch eine konsequente Strafverfolgung spürbar intensiviert werden. Insbesondere sollen die Polizeibehörden polizeiliche Scheinkindoperationen (verdeckte Ermittlungsmaßnahmen, bei denen Ermittlerinnen und Ermittler so tun, als seien sie Kinder) regelmäßig und abgestimmt ausweiten.

Dazu bedarf es einer engeren Abstimmung und Kooperation der Sicherheitsbehörden der Länder sowie der Bereitstellung der notwendigen Ressourcen.

Wirkung

Täterinnen und Täter werden häufiger und schneller mit der Strafverfolgung konfrontiert. Dadurch sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass Minderjährige solchen Delikten ausgesetzt sind und die Wahrnehmung digitaler Übergriffe als Normalität wird aufgebrochen.



HE 35 Einheitliche Kriterien und Datenaustausch bei Darstellungen sexueller Gewalt entwickeln

Problem

Die Online-Verbreitung von Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche hat in den vergangenen Jahren stark zugenommen, insbesondere mithilfe künstlicher Intelligenz. Behörden und Be-

schwerdestellen erfassen entsprechende Inhalte bislang nicht nach einheitlichen Kriterien und tauschen Daten kaum aus. Bekannte Darstellungen werden dadurch mehrfach gesichtet, neue Inhalte verzögert entdeckt und die mit der Bearbeitung befassten Personen stark belastet.

Empfehlung

Der Bund soll ein standardisiertes Datenformat zur automatisierten Identifikation entwickeln lassen, das die inhaltliche Klassifikation über Metadaten und den technischen Abgleich über Hashwerte ermöglicht. Auf dieser Grundlage soll ein gemeinsamer Datenpool entstehen, der Ermittlungsbehörden, Beschwerdestellen und über Schnittstellen auch Hosting-Anbietern zum Abgleich zur Verfügung steht. Das Format soll international an bewährte Systeme anschlussfähig sein.

Zuständig sind Bund und Länder.

Wirkung

Bekannte Inhalte werden automatisiert erkannt und ohne erneute Sichtung bearbeitet, neue Darstellungen werden schneller aufgespürt. Bearbeitungs- und Verfügbarkeitszeiten sinken, Betroffene werden besser vor erneuter Verbreitung geschützt; die bearbeitenden Personen werden entlastet und die internationale Zusammenarbeit wird gestärkt.



4.6 Plattformen, Anbieter und Industrie

Viele Gefährdungen entstehen nicht durch das Verhalten der Nutzerinnen und Nutzer, sondern durch die Gestaltung der Dienste selbst – etwa durch algorithmische Empfehlungen, Endlos-Feeds, manipulative Benachrichtigungen oder Geschäftsmodelle, die auf maximale Verweildauer abzielen. Wo Risiken im Produkt angelegt sind, müssen sie auch dort verringert werden.

Diese Verantwortung soll von Beginn an in Gestaltung und Betrieb verankert (Jugendschutz by Design/ Default) und durch verbindliche europäische Regeln sowie wirksame Aufsicht abgesichert werden. Altersangemessene Zugänge, datensparsame Verfahren, sichere Voreinstellungen und verständliche Beschwerdewege sollen Schutz gewährleisten, ohne die Teilhabe pauschal zu verhindern. Zugleich braucht es attraktive, kindgerechte und europäisch verantwortete Alternativen, damit die Regulierung nicht nur Risiken begrenzt, sondern auch bessere digitale Räume ermöglicht. Weil die großen Plattformen grenzüberschreitend agieren, greifen nationale Alleingänge zu kurz. Die Empfehlungen setzen daher überwiegend auf europäisches Recht und eine wirksame Aufsicht.

HE 36 Risiko- und designorientiert regulieren – zwei Alternativen: gesetzliche Mindestaltersgrenze (13 Jahre) und dienstspezifische Altersgrenzen

Problem

Kinder und Jugendliche sind auf sozialen Medien und anderen Online-Plattformen erheblichen Risiken ausgesetzt (vgl. die 5C-Typologie in der Bestandsaufnahme, S. 111). Dazu zählen Gewalt- und Pornografiedarstellungen, Hassbotschaften, Desinformation und unrealistische Schönheitsideale ebenso wie Cybermobbing, Cybergrooming, sexuelle Belästigung, finanzielle Risiken und eine exzessive Nutzung. Viele dieser Gefährdungen werden durch die Gestaltung der Dienste verstärkt, etwa durch algorithmische Empfehlungssysteme, Endlos-Feeds, automatische Wiedergabe, manipulative Benachrichtigungen oder personalisierte Werbung.

Artikel 28 Absatz 1 des Digital Services Act (DSA) verpflichtet Plattformanbieter zwar dazu, ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz Minderjähriger zu gewährleisten. Die Vorschrift bleibt jedoch allgemein und bestimmt nicht hinreichend, welche Maßnahmen für welche Dienste, Funktionen und Altersgruppen erforderlich sind. Die Leitlinien der Europäischen Kommission konkretisieren diese Pflichten, der Grad ihrer Rechtsverbindlichkeit ist für Anbieter sowie für die zuständigen Aufsichtsbehörden jedoch noch nicht abschließend geklärt.

Hinzu kommt, dass relevante Social-Media-Plattformen bislang keine wirksamen Altersüberprüfungen einsetzen. Von den Anbietern selbst festgelegte Altersgrenzen bleiben daher weitgehend unbeachtet. Die von den

Leitlinien vorgesehenen Schutzmaßnahmen können ihre volle Wirksamkeit jedoch nur durch eine funktionale Altersüberprüfung entfalten. Die bisher von den Anbietern implementierten Vorsorgemaßnahmen verbessern zwar bereits heute in vielen Bereichen den Schutz vor Risiken auf den Plattformen, lassen jedoch häufig jene Funktionen unangetastet, die für Aufmerksamkeit, Nutzungsdauer und Werbeeinnahmen besonders wichtig sind.

Als Reaktion darauf werden in mehreren Staaten Mindestaltersgrenzen von 15 oder 16 Jahren für soziale Medien diskutiert. Eine im Bezug zur aktuellen Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen hohe Altersgrenze greift jedoch zu kurz. Sie behandelt sehr unterschiedliche Dienste und Funktionen gleich, obwohl deren Risiken erheblich voneinander abweichen. Sie behindert den Zugang Jugendlicher zu Informationen, politischer Meinungsbildung, kultureller Orientierung, sozialen Kontakten und öffentlicher Teilhabe. Dies trifft insbesondere Jugendliche, die außerhalb digitaler Räume nur eingeschränkten Zugang zu Gleichaltrigen, Beratungsangeboten oder gesellschaftlichen Debatten haben. Hohe Altersgrenzen dürften zudem auf geringe Akzeptanz stoßen und Umgehungsversuche fördern. Werden Nutzerinnen und Nutzer aus regulierten Angeboten verdrängt, können sie auf weniger regulierte Angebote ausweichen oder ihr tatsächliches Alter verschleiern. Dadurch würde eine altersgerechte Gestaltung zusätzlich erschwert. Die Regulierung soll deshalb bei den Plattformen, ihren Funktionen und den von ihnen verursachten Risiken ansetzen.

Empfehlung

Die Expertenkommission empfiehlt eine verbindliche Konkretisierung des Artikels 28 Absatz 1 DSA. Plattformanbieter sollen verpflichtet werden, ihre Dienste von vornherein altersgerecht zu gestalten und Risiken für Kinder und Jugendliche systematisch zu verringern. Die gesetzlichen Vorgaben sollen klar festlegen, welche Schutzmaßnahmen für bestimmte Altersgruppen, Dienste und Funktionen gelten. Die Europäische Kommission, die BzKJ und die Landesmedienanstalten sollen die Umsetzung wirksam überwachen und Verstöße konsequent verfolgen.

Für die Ausgestaltung bestehen zwei Alternativen.

(1) Nach der ersten Alternative soll für die eigenständige Nutzung eigener Social-Media-Accounts eine **gesetzliche Mindestaltersgrenze von 13 Jahren** gelten. Sie soll mit einer wirksamen Altersüberprüfung verbunden werden. Für Kinder unter 13 Jahren soll ein gesetzlicher Erlaubnisvorbehalt geschaffen werden, der nachweislich kindgerechte und risikoarme Angebote zulässt. Das Erziehungsrecht der Mütter und Väter soll gewahrt bleiben, soweit das körperliche, geistige und seelische Wohl des Kindes nicht gefährdet wird.

Für Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren sollen abgestufte Schutzstandards gelten. Dabei soll zwischen den Altersgruppen 13 bis 16 und 16 bis 18 Jahren unterschieden werden. Riskante Funktionen sollen standardmäßig deaktiviert sein (siehe **HE 37 „Sichere und altersgerechte Voreinstellungen und Designanforderungen für Jugendaccounts“**).

(2) Nach der zweiten Alternative soll auf eine einheitliche gesetzliche Altersgrenze verzichtet werden. Stattdessen soll Artikel 28 Absatz 1 des DSA um eine verbindliche Regelung ergänzt werden, wonach Accounts, Dienste oder **einzelne Funktionen für bestimmte Altersgruppen beschränkt werden**, sofern von ihnen besondere Wirkungs- oder Nutzungsrisiken ausgehen. Welche Altersgrenze im Einzelfall gilt, soll sich aus der Risikobewertung des jeweiligen Angebots ergeben. Die Aufsichtsbehörden sollen dadurch eine klarere Rechtsgrundlage erhalten, um etwa algorithmische Feeds, offene Kontaktfunktionen, Livestreams oder andere risikoreiche Angebote altersbezogen zu beschränken.

Für beide Alternativen gilt, dass nationale Alleingänge vermieden werden sollen. Die relevanten Plattformen bieten ihre Dienste grenzüberschreitend an und haben ihren europäischen Sitz vielfach nicht in Deutschland. Nationale Vorgaben könnten deshalb gegenüber den Anbietern nur eingeschränkt durchgesetzt werden. Zudem ist rechtlich unsicher, in welchem Umfang einzelne Mitgliedstaaten neben dem weitgehend harmonisierten DSA zusätzliche Verpflichtungen für Plattformanbieter erlassen dürfen. Solche Regelungen wären einem erheblichen Risiko europarechtlicher Verfahren und langjähriger gerichtlicher Auseinandersetzungen ausgesetzt. Ihre praktische Wirkung könnte dadurch über Jahre hinweg eingeschränkt bleiben.

Auch das europäische Herkunftslandprinzip erschwert es einem einzelnen Mitgliedstaat, gegenüber Plattformen mit Sitz in einem anderen Mitgliedstaat allgemein geltende Vorgaben durchzusetzen. Ein deutsches Gesetz könnte daher hohe politische Erwartungen wecken, ohne den verlässlichen Vollzug gegenüber den maßgeblichen Anbietern zu gewährleisten. Unterschiedliche nationale Altersgrenzen und Schutzanforderungen würden außerdem zu einem regulatorischen Flickenteppich führen, der für Kinder, Eltern, Anbieter und Aufsichtsbehörden schwer verständlich wäre und Umgehungsmöglichkeiten begünstigen könnte.

Ein unmittelbar an Kinder und Jugendliche gerichtetes nationales Nutzungsverbot soll ebenfalls vermieden werden. Kinder und Jugendliche sind die zu schützende Gruppe und sollen nicht selbst für die Nutzung unzureichend gesicherter Angebote verantwortlich gemacht oder sanktioniert werden. Eine Kontrolle durch lokale Behörden wäre praktisch kaum umsetzbar und widerspräche dem Grundgedanken des Kinder- und Jugendmedienschutzes, nach dem die Regulierung bei den Gefahren und den verantwortlichen Anbietern ansetzt. Eine ausführliche juristische Analyse der oben genannten Fragestellungen wird gemeinsam mit den Langfassungen der Handlungsempfehlungen im Juli 2026 veröffentlicht.

Die Bundesregierung soll sich deshalb auf europäischer Ebene für eine verbindliche Weiterentwicklung des DSA und einheitliche Vorgaben zur Altersüberprüfung (siehe **HE 38 „Eine wirksame und datenschutzgerechte Altersbestimmung unter Wahrung der Grundrechte verbindlich regeln“**), zur altersgerechten Gestaltung und zu dienstspezifischen Zugangsbeschränkungen einsetzen. Eine europäische Regelung schafft gemeinsame Standards für den gesamten Binnenmarkt und ermöglicht den zuständigen Behörden, gegenüber grenzüberschreitend tätigen Plattformen wirksam und rechtssicher vorzugehen.

Wirkung

Die Empfehlung nimmt Plattformanbieter als Gestalter der digitalen Angebote in die Pflicht. Künftig gilt der risikobasierte Ansatz „Jugendschutz by Design“ beziehungsweise „Jugendschutz by Default“.

Die erste Alternative schafft eine klare und leicht verständliche Altersschwelle sowie verlässliche Schutzstandards. Die Altersschwelle wirkt unmittelbar, die restliche Regulierung orientiert sich am Risiko der Features und des Designs. Der Erlaubnisvorbehalt für kindgerechte Angebote sichert zugleich digitale Bildungs-, Kommunikations- und Beteiligungsmöglichkeiten für jüngere Kinder.

Die zweite Alternative vermeidet eine einheitliche Altersgrenze und folgt dem risikobasierten Ansatz des DSA, indem sie Schutzmaßnahmen an den Risiken einzelner Dienste und Funktionen festmacht. Dies erfordert eine Konkretisierung des Artikels 28 Absatz 1 DSA auf Gesetzesebene durch einen neuen Satz 2, die Account- und Zugangsbeschränkungen risikobasiert und dienstspezifisch normiert, ohne einheitliche Altersgrenzen festzulegen. Dieser Ansatz ließe sich über Artikel 28 DSA hinaus flexibel auch auf neue Plattformfunktionen, Geschäftsmodelle und Anwendungen künstlicher Intelligenz übertragen.



HE 37 Sichere und altersgerechte Voreinstellungen und Designanforderungen für Jugendaccounts – Jugendschutz by Design und by Default durchsetzen

Problem

Kinder und Jugendliche sind bei der Nutzung sozialer Medien beträchtlichen Risiken ausgesetzt. Ein wesentlicher Teil dieser Gefährdungen ist nicht Folge einzelner Inhalte, sondern der Gestaltung der Dienste selbst: Algorithmisch optimierte Feeds, suchtverstärkende Funktionen, manipulative Designmuster (Dark Patterns) und riskante Grundeinstellungen erhöhen Verweildauer und Angriffsfläche systematisch. Der DSA setzt dem einen risikobasierten Ansatz entgegen – Anbieter müssen geeignete und verhältnismäßige Maß-

nahmen zum Schutz Minderjähriger ergreifen. Dieser Ansatz bleibt in der Praxis jedoch unzureichend wirksam: Artikel 28 Absatz 1 DSA ist offen formuliert, eine Spezifizierung der gebotenen Maßnahmen erfolgt bislang nur in den Leitlinien der Kommission und es fehlt ein verbindlicher, einheitlicher Katalog, der festlegt, welche Schutzvorkehrungen ein jugendgerechter Account konkret aufweisen muss. Solange offen bleibt, was „Jugendschutz by Design und by Default“ im Einzelnen bedeutet, bleibt der Schutz von der Auslegung und dem Umsetzungswillen der einzelnen Anbieter abhängig.

Empfehlung

Es soll für die Accounts Minderjähriger ein verbindlicher Katalog sicherer und altersgerechter Voreinstellungen sowie Designanforderungen festgelegt und die Konkretisierung des Artikels 28 Absatz 1 DSA durchgesetzt werden. Die Anforderungen sind nach Altersstufen abzustufen (insbesondere 13–16 und 16–18 Jahre) und per Default – also ohne Zutun der jungen Nutzerinnen und Nutzer – wirksam zu machen. Der Katalog umfasst:

Feeds, Empfehlungssysteme und Werbung

- Keine algorithmisch gesteuerten Feeds oder Empfehlungssysteme; keine personalisierte Inhaltsauspielung; der Feed ist auf abonnierte beziehungsweise aktiv ausgewählte Profile zu beschränken.
- Keine personalisierte Werbung auf Jugendaccounts.

Verbot suchtverstärkender Funktionen und Dark Patterns

- Ausschluss von Endlos-Feeds, automatischem Abspielen (Auto-Play), nutzungsbasierten Belohnungssystemen, künstlichen Erinnerungen und emotionalen Appellen („Du wirst vermisst“, „Deine Freunde warten auf dich“).
- Ausschluss von Mechaniken, die zeitnahe oder dauerhafte Nutzung erzwingen (zum Beispiel zeitlich befristete Inhalte, Posting-Zwänge, Belohnungen für Aktivität).
- Verbot intransparenter In-App-Käufe, künstlicher Verknappung und Confirmshaming (zeitlicher und psychologischer Druck beim Ablehnen von Angeboten, zum Beispiel „Nein danke, ich möchte kein Geld sparen“).
- Push-Benachrichtigungen je nach Alter per Default deaktiviert oder deutlich reduziert.

Sichere Voreinstellungen

- Privatmodus als Standard; Kontaktaufnahme nur durch bestätigte Kontakte; Altersanzeige bei Kontaktanfragen.
- Kommentieren, Markieren, Teilen und Reposten standardmäßig auf bestätigte Kontakte beschränkt; Abweichungen mit Warnhinweis; Kommentarspalten leicht deaktivierbar.
- Standorterkennung und Online-Status standardmäßig deaktiviert.
- Alle Einstellungen sind leicht auffindbar und in ihren Konsequenzen verständlich erklärt; einfache Löschung des eigenen Accounts.

Wirksame Melde- und Blockierfunktionen

- Leicht auffindbar, niedrigschwellig und altersgerecht formuliert und nutzbar, ohne juristische Einschätzungserfordernisse.
- Prioritäre Bearbeitung von Meldungen Minderjähriger; verpflichtende Rückmeldung über den Verfahrensausgang an die meldende Person.

Schutz vor schädlichen Inhalten und Interaktionen

- Keine Livestream-Nutzung; kein Erhalt virtueller Geschenke.
- Kennzeichnung KI-generierter Inhalte.
- Warnhinweise und Blurring vor sensiblen Inhalten sowie vor Weiterleitung auf externe Webseiten.
- KI-gestützte Erkennung riskanter oder gefährdender Nutzungsweisen (zum Beispiel Anbahnung von Kontakten durch Erwachsene, Weitergabe von Handynummern oder intimen Bildern) mit präventiven Warnhinweisen.

Regulierung der Nutzungszeit

- Voreingestellte Tageslimits und nutzungsfreie Zeitfenster (zum Beispiel nachts); Pausenerinnerungen im 30-Minuten-Takt.
- Leicht auffindbare Einstellungsmöglichkeiten für selbsteingestellte Zeitlimits, Pausenfunktionen, Umgang mit Push-Benachrichtigungen zu Ruhezeiten.

Elternbegleitung

- Instrumente zur Festlegung von Zeitlimits und nutzungsfreien Zeiten, zur Beschränkung von Kaufmöglichkeiten, Einstellungen zu Ausgabenlimits sowie zur Einzelfallzustimmung.

Hilfe, Anonymität und Datenlöschung

- Präventive und anlassbezogene Hinweise auf Beratungs- und Unterstützungsangebote (zum Beispiel bei exzessiver Nutzung, Selbstverletzung, Essstörungen, Cybermobbing).
- Umfassendes Recht auf vollständige Löschung personenbezogener Daten.

Wirkung

Der Katalog verlagert den Schutz von der individuellen Kompetenz auf die strukturelle Ebene: Er wirkt unabhängig davon, ob Eltern, Schule oder die jungen Menschen selbst über die nötige Medienkompetenz verfügen, weil riskante Funktionen bereits per Default deaktiviert sind. Anbieter müssen ihre Dienste eigenständig und proaktiv jugendgerecht ausgestalten, statt erst auf aufsichtsbehördliche Anordnungen zu reagieren.

Die Schutzwirkung fällt für die fünf Risikodimensionen unterschiedlich aus: Verhaltens- und Verbraucherisiken (zum Beispiel exzessive Nutzung, finanzieller Kontrollverlust) lassen sich über die genannten Vorsorgemaßnahmen wirksam adressieren; Kontaktisiken durch Fremde (zum Beispiel Cybergrooming) werden durch sichere Voreinstellungen begrenzt. Kontaktisiken unter Gleichaltrigen (zum Beispiel Cybermobbing) sowie Inhaltsrisiken bleiben dagegen teilweise bestehen. Der Katalog entfaltet seine volle Wirkung daher nur im Zusammenspiel mit flankierenden Handlungsfeldern – Medienkompetenzförderung, Elternarbeit sowie Kinder- und Jugendhilfe.

Zugleich schafft der verbindliche Katalog Vorhersehbarkeit und Normklarheit für Anbieter, Eltern und Jugendliche und entlastet Eltern von der Aufgabe, jeden Dienst eigenständig auf riskante Funktionen zu prüfen. Da er an der Gestaltung der Dienste und nicht an einem Nutzungsverbot ansetzt, bleibt die gesellschaftliche und kommunikative Teilhabe der Jugendlichen gewahrt – der Schutz erfolgt durch sichere Ermöglichung, nicht durch Ausschluss.



HE 38 Eine wirksame und datenschutzgerechte Altersbestimmung unter Wahrung der Grundrechte verbindlich regeln

Problem

Alterskontrollen sollen Kinder und Jugendliche schon heute vor besonders gefährlichen Inhalten wie Pornografie schützen. Ihre Bedeutung steigt zusätzlich, sofern für soziale Medien oder andere digitale Angebote gesetzliche Mindestaltersgrenzen gelten. Bislang fehlen jedoch konkrete und verbindliche Vorgaben dazu, welche Verfahren Anbieter einsetzen sollen und wie diese technisch auszugestalten sind. Damit entscheiden die Plattformen weitgehend selbst über die Form der Alterskontrolle.

Die verfügbaren Verfahren unterscheiden sich erheblich hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit, ihrer Umgehbarkeit und ihrer Auswirkungen auf die Grundrechte der Nutzerinnen und Nutzer. Besonders problematisch sind Verfahren, die biometrische Merkmale auswerten oder anhand umfangreicher Verhaltens- und Nutzungsdaten auf das Alter schließen. Sie bergen Risiken für die Privatsphäre, die informationelle Selbstbestimmung und den Schutz vor Diskriminierung. Gleichzeitig droht eine weitere Machtkonzentration bei großen Plattform- und Betriebssystemanbietern, wenn diese zu zentralen Vermittlern digitaler Altersnachweise werden. Unzureichende Vorgaben gefährden damit sowohl den wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen als auch deren Teilhabe sowie die Rechte aller Nutzerinnen und Nutzer.

Empfehlung

Die Europäische Union und der Bund sollen verbindlich festlegen, welche Altersbestimmungstechnologien für welche Dienste und Inhalte zulässig sind. Das erforderliche Schutzniveau soll sich am jeweiligen Risiko orientieren.

(1) Konkrete technische Mindestanforderungen gesetzlich vorgeben

- Unverknüpfbarkeit von Aussteller und Prüfer sowie selektive Offenlegung – übermittelt wird ausschließlich, ob eine bestimmte Altersgrenze erreicht ist;
- Verarbeitung biometrischer Daten und Identitätsdaten ausschließlich auf dem Endgerät oder unter Kontrolle der Nutzerinnen und Nutzer;
- Verbot jeder Speicherung über die Altersbestätigung hinaus sowie jeder Nutzung der entstehenden Daten für Werbung, Profilbildung oder Tracking;
- Konformität mit öffentlich überprüfbaren, offengelegten kryptografischen Protokollen.

(2) Keine Altersschätzung mit Datenabfluss vom Endgerät

Anbieterseitige Alterskontrollen können stark in die Privatsphäre eingreifen. Datenbasierte Schätzverfahren sind besonders problematisch, da sie entweder biometrische Daten (Altersschätzung) oder invasives Tracking (Altersinferenz) erfordern, bei dem Daten aus verschiedenen Quellen zu detaillierten Profilen verknüpft werden. Technologien zur Altersableitung oder -schätzung, bei denen biometrische, Identitäts- oder Verhaltensdaten das Endgerät verlassen, sind daher abzulehnen. Alterskontrollen sollen vorrangig auf dem Endgerät stattfinden.

(3) Marktmacht und Gatekeeping begrenzen

Große Plattform- und Betriebssystemanbieter könnten Vorgaben zum Kinder- und Jugendschutz nutzen, um ihre Stellung zu festigen und die Datenerfassung auszuweiten. Anbieter wie Google, Apple oder Meta, die bereits über verifizierte Identitätsdaten verfügen, könnten sich als Aussteller von Altersbestätigungen positionieren und damit als Identitäts- und Compliance-Broker die Kontrolle stillschweigend wieder zentralisieren. Zudem erzeugen Altersschätzungen neue Datensignale (Altersgrenze, Verifizierungszeitpunkt, Geräteinformationen), die sich für Profiling und Werbung nutzen lassen. Der Gesetzgeber soll sicherstellen, dass die Vorgaben keine neuen Vorteile für Gatekeeper schaffen, die die Ziele des Digital Markets Act untergraben. Interoperable, unabhängige und europäisch kontrollierte Lösungen, die europäischen Werten, Normen und Gesetzen entsprechen – etwa die EUDI-Wallet –, sollen durch Forschungs-, Innovations- und Infrastrukturförderung unterstützt werden.

Variante 1: Bei Einführung eines gesetzlichen Mindestalters für soziale Medien

Wird ein gesetzliches Mindestalter für soziale Medien eingeführt, soll dessen Überprüfung vorrangig über die EUDI-Wallet oder technisch gleichwertige, interoperable und nach europäischen Standards geprüfte Systeme erfolgen.

Variante 2: Risikobasiertes Stufenmodell (ohne allgemeines Mindestalter)

Stufe 1 – Elterliche Kontrollsysteme als Standard: Zugangsbeschränkungen sollen vorrangig über Mechanismen der elterlichen Kontrolle und Einwilligung auf den Endgeräten erfolgen, mittels derer Eltern auf den Endgeräten den Zugriff zu bestimmten Inhalten und Diensten sowie Nutzungszeiten einschränken können. Diese Verfahren sind hinreichend wirksam, weisen vergleichsweise geringe Nebenwirkungen auf und entsprechen der elterlichen Erziehungsfreiheit. Allerdings müssen Erziehungsberechtigte hier deutlich besser unterstützt werden als bisher und zwar durch a) bessere technische Möglichkeiten, mit denen sie den Zugang zu Apps, Funktionen und Inhalten sowie die Gesamtnutzungszeit einfach, sicher und passgenau beschränken können; b) Aufklärung darüber, wie sie ihre Kinder damit wirksam vor digitalen Gefahren schützen können; c) neutrale Institutionen, die die Alterseinstufung digitaler Angebote überprüfen.

Stufe 2 – Alterskontrolle auf Geräteebe (ergänzend): Da elterliche Kontrollen nur wirken, wenn Eltern sie nutzen, kann ergänzend auf eine verpflichtende Alterskontrolle auf den Endgeräten zurückgegriffen werden, etwa durch Altersschätzung per Kamera oder Verifikation mit offiziellen Dokumenten. Dabei müssen die Daten – insbesondere biometrische – auf dem Endgerät verbleiben und nur für die Altersprüfung verwendet werden; übermittelt wird lediglich das relevante Alterssignal. Solche Verfahren sind einfacher umzusetzen und respektieren die Privatsphäre, erhöhen aber die Abhängigkeit von den Betriebssystemanbietern.

Stufe 3 – EUDI-Wallet bei erhöhten rechtlichen Anforderungen: Für Inhalte, die Minderjährigen bereits nach dem Strafgesetzbuch oder § 4 JMStV nicht zugänglich gemacht werden dürfen, müssen Anbieter das Alter anhand offizieller Dokumente verifizieren und zusätzlich prüfen, ob der Altersnachweis von der zugreifenden Person stammt. Hierfür wird die EUDI-Wallet empfohlen, sofern die eIDAS-2.0-Verordnung vollständig erfüllt ist und die technischen und infrastrukturellen Voraussetzungen gegeben sind. Sie bietet dann starke Garantien für den Schutz der Privatsphäre, verringert die Abhängigkeit von Betriebssystemanbietern und funktioniert auch auf Laptop- und Desktop-Computern. Alternativen wie die Mini-Wallet oder das Vorzeigen von Pass und Gesicht vor der Kamera sind aus Gründen der Sicherheit und des Privatsphärenschutzes abzulehnen.

Unabhängig vom gewählten Modell sollen Kinder und Jugendliche, Erziehungsberechtigte, Zivilgesellschaft, Behörden sowie Anbieter frühzeitig einbezogen und verständlich informiert werden; zudem sind ausreichende Vorlaufzeiten vorzusehen.

Zuständig sind die Organe der EU-Gesetzgebung und der Bund.

Wirkung

Verbindliche und risikogerechte Standards schaffen Rechtssicherheit und verhindern, dass Plattformen eigenständig über besonders grundrechtsrelevante Verfahren entscheiden.

Datensparsame und möglichst auf dem Endgerät ausgeführte Verfahren stärken die Privatsphäre und die informationelle Selbstbestimmung aller Nutzerinnen und Nutzer. Zugleich begrenzen interoperable und

unabhängige Lösungen neue Abhängigkeiten von großen Technologieunternehmen, fördern den Wettbewerb und stärken die europäische digitale Souveränität. Verständliche Kontrollmöglichkeiten und klare Zuständigkeiten entlasten Erziehungsberechtigte und erhöhen die Akzeptanz von Alterskontrollen. So werden Schutz, Befähigung und Teilhabe miteinander verbunden, statt gegeneinander ausgespielt.



HE 39 Mehr Nutzerkontrolle über Empfehlungssysteme und Inhalte durchsetzen

Problem

Digitale Plattformen ordnen und empfehlen Inhalte mithilfe algorithmischer Systeme, die durch Profilbildung, Verweildauer, Werbeinteressen und Plattformziele geprägt sind. Nutzerinnen und Nutzer sehen dadurch eine kuratierte Auswahl, verstehen jedoch oft nicht,

warum bestimmte Inhalte erscheinen. Sie finden vorhandene Einstellungsmöglichkeiten kaum, verstehen sie nicht oder empfinden sie als wirkungslos. Für Kinder und Jugendliche ist das besonders folgenreich, weil Empfehlungen ihre Wahrnehmung und Entwicklung beeinflussen.

Empfehlung

Nutzerinnen und Nutzer sollen Inhalte und Empfehlungen anhand transparenter, verständlicher und altersangemessener Kategorien gezielt steuern können. Plattformen mit Empfehlungssystemen sollen verpflichtet werden, leicht auffindbare Einstellungen zum Auswählen, Priorisieren, Reduzieren und Ausschließen von Inhalten bereitzustellen, die auch auf Empfehlungen, automatisches Abspielen, Suchvorschläge und Benachrichtigungen wirken. Für Minderjährige sollen sie nach dem Ansatz „Jugendschutz by Default (durch Voreinstellung)“ sicher konfiguriert sein. Die Pflichten des DSA aus Artikel 27 und Artikel 38 sollen konkretisiert, beaufsichtigt und durch unabhängige Audits überprüft werden.

Beteiligt sind die EU, der Bund und die entsprechenden Aufsichtsstrukturen.

Wirkung

Junge Menschen können ihre Informations- und Inhaltsumgebung nachvollziehbar und selbstbestimmt mitgestalten. Sie können belastende oder altersunange-

messene Inhalte eigenständig reduzieren, positive Interessen gezielt ansteuern und gewinnen zugleich Verständnis für die Funktionsweise digitaler Empfehlungssysteme.



HE 40 Bestehende Schutzlücken im DSA schließen: Anpassung der Klein- und Kleinstunternehmerregelung

Problem

Der DSA verpflichtet Online-Plattformen, ihre Angebote für Kinder und Jugendliche sicher zu gestalten (Artikel 28 Absatz 1 DSA). Von dieser Pflicht sind Klein- und Kleinstunternehmen jedoch ausgenommen (Artikel 19 Absatz 1 S. 1 DSA) – allein gemessen an der

Beschäftigtenzahl und am Umsatz und damit unabhängig vom tatsächlichen Risiko ihrer Angebote. So entgehen der Aufsicht auch Plattformen, die zwar als kleine Unternehmen gelten, aber von Hunderttausenden bis Millionen Minderjährigen genutzt werden und erhebliche Gefahren bergen.

Empfehlung

Diese Ausnahme soll nicht länger an der Unternehmensgröße, sondern am tatsächlichen Risiko und an der Nutzung durch Minderjährige ausgerichtet sein. Naheliegender ist eine Schwelle, die sich – wie bei der Einstufung sehr großer Plattformen (Artikel 33 Absatz 1 DSA) – an einer festgelegten Zahl von Nutzenden orientiert; denkbar wäre ein Korridor von einer bis 45 Millionen Nutzenden.

Zuständig sind die Organe der EU-Gesetzgebung, initiiert die Europäische Kommission.

Wirkung

Der vom DSA bezweckte Schutz von Kindern und Jugendlichen erstreckt sich auf alle Angebote mit Gefährdungspotenzial, unabhängig von Unternehmensgröße und Umsatz. Die Aufsicht wird handlungsfähig, ohne dabei kleine, risikoarme Angebote unverhältnismäßig zu belasten.



HE 41 Privatsphäre von Kindern schützen – anbieterseitige Warnhinweise zum Hochladen von Kinderfotos

Problem

Das Veröffentlichen von Bildern und Videos von Kindern in sozialen Medien ist verbreitet, aus Sicht der Kinder jedoch kritisch: Je jünger Kinder sind, desto weniger sind sie in der Lage, eine informierte Zustimmung zu geben und bereits früh entsteht ein dauerhaft-

ter digitaler Fußabdruck. Einmal veröffentlichte Inhalte lassen sich kaum zurückholen und bergen Risiken des Daten- und Bildmissbrauchs, die durch künstliche Intelligenz und Deepfakes zunehmen. Medienpädagogische Kampagnen reichen als Sensibilisierungsmaßnahme nicht aus.

Empfehlung

Zum Schutz der Privatsphäre von Kindern sollen Anbieter im DSA verpflichtet werden, randomisiert und ohne Verarbeitung personenbezogener Daten kurze Warnhinweise auszuspielen, die auf die Gefahren des Hochladens audiovisueller Darstellungen von Kindern hinweisen und Möglichkeiten zur Einschränkung der Sichtbarkeit nennen. Ein Verbot wäre mit dem Erziehungsrecht nach Artikel 6 des Grundgesetzes nicht vereinbar. Wegklickbare Hinweise sind bereits gängig und greifen nur geringfügig in die unternehmerische Freiheit ein.

Zuständig sind die Organe der EU-Gesetzgebung, initiiert die Europäische Kommission.

Wirkung

Eltern werden flächendeckend und im Moment des Hochladens für die Folgen sensibilisiert und überdenken die Bildauswahl und die Sichtbarkeit. Die elterliche Verantwortung wird dadurch nicht in Frage gestellt, sondern um einen niedragschweligen Schutzimpuls ergänzt.



HE 42 Mit Kinderbildern durch öffentliche Einrichtungen verantwortungsvoll umgehen

Problem

Staatliche Stellen warnen zu Recht davor, Bilder von Kindern im Internet zu veröffentlichen, da sie durch künstliche Intelligenz, Gesichtserkennung und Deep-fakes missbraucht werden können und Kinder frühzeitig einen unkontrollierbaren digitalen Fußabdruck

hinterlassen. Zugleich veröffentlichen Behörden, Schulen, Kindertageseinrichtungen und weitere öffentliche Einrichtungen selbst identifizierbare Aufnahmen von Kindern, etwa in der Presse- und Imagearbeit. Das untergräbt die eigene Warnung und die Vorsicht zurückhaltender Eltern.

Empfehlung

Öffentliche Einrichtungen sollen im digitalen Kinderschutz als Vorbilder vorangehen und sich freiwillig verpflichten, auf die Veröffentlichung identifizierbarer Medienaufnahmen von Kindern – Bilder, Videos und Sprachaufnahmen – im Internet zu verzichten. Ein Muster für eine sensible Öffentlichkeitsarbeit sowie Leitfäden mit guten Beispielen sollen erstellt und alternative Darstellungsformen wie Zeichnungen oder indirekte Darstellungen genutzt werden. Vereine und nichtstaatliche Einrichtungen sollen ebenfalls einen solchen Verzicht prüfen.

Angesprochen sind Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Kinder werden vor dem Missbrauch ihrer Aufnahmen geschützt und behalten die Möglichkeit, ihre digitale Identität später selbst zu gestalten. Das vorbildliche Verhalten staatlicher Stellen sensibilisiert zugleich die gesamte Gesellschaft für einen zurückhaltenden Umgang mit Kinderbildern.



HE 43 Kinder-/Family-Influencing: Eltern in ihrer Schutzverantwortung stärken, verbindliche Rahmenbedingungen schaffen

Problem

Kinder und Jugendliche sind in digitalen Räumen sichtbar – aktiv als Creatorinnen und Creator sowie Influencerinnen und Influencer oder passiv im Rahmen der Online-Aktivitäten ihrer Eltern oder anderer Personen. Eigene Online-Aktivitäten können kreative Selbstentfaltung, Teilhabe, Empowerment und Unterstützung ermöglichen. Zugleich können Kinder durch die Veröffentlichung, Verbreitung und kommerzielle Verwertung von Fotos, Videos, Sprachnachrichten und persönlichen Informationen in ihren Persönlichkeitsrechten, ihrer Privatsphäre und ihrer digitalen Selbstbestimmung dauerhaft beeinträchtigt werden. Eltern und

Erziehungsberechtigte tragen daher eine besondere Verantwortung, die Rechte und Interessen ihres Kindes gegenüber Sichtbarkeit, Reichweite und kommerzieller Verwertung zu priorisieren.

Wenn Plattformlogiken und Monetarisierung wirtschaftliche Anreize für die Sichtbarkeit von Kindern setzen, reichen Aufklärung und individuelle Verantwortung allein oft nicht aus. Die bisher bestehenden Regelungen für die Mitwirkung von Kindern in Medienproduktionen im Jugendarbeitsschutzgesetz (JArbSchG) erfassen den Sachverhalt nur unzureichend, zudem erhalten die Jugendämter nur selten Hinweise auf entsprechende Aktivitäten.

Empfehlung

Die Bundesregierung soll einen verbindlichen Schutzrahmen für kommerzielles Kinder- und Family-Influencing schaffen. Zu prüfen sind insbesondere Altersgrenzen für kommerzielle Social-Media-Accounts, ein Verbot intimer, bloßstellender oder emotional belastender Darstellungen, wirksame Widerrufs- und Löschrechte für Kinder sowie eine finanzielle Beteiligung Minderjähriger an monetarisierten Inhalten, etwa über Treuhandkonten nach internationalem Vorbild. Dies entspricht den Forderungen der Kinderkommission des Deutschen Bundestags. Zudem soll eine Reform des Jugendarbeitsschutzgesetzes (JArbSchG) geprüft werden, da neue Formen wirtschaftlicher Tätigkeit von Kindern im digitalen Raum bislang nicht ausreichend erfasst werden.

Anforderungen an Kinderinfluencerinnen und Kinderinfluencer sowie Elterninfluencerinnen und Elterninfluencer müssen praktikabel, wirksam und durch effiziente Aufsichtsstrukturen ergänzt werden. Gemeinsame Leitlinien sowie bereichsübergreifende Kooperationen und der Austausch zwischen den zuständigen Behörden aus Arbeitsschutz, Medienaufsicht und Jugendhilfe können ein einheitliches Verständnis – insbesondere im Hinblick auf Kindeswohl und Kindeswohlgefährdung – sowie eine kohärente Rechtsdurchsetzung fördern.

Plattformbetreiber sollen Darstellungen von Minderjährigen, insbesondere im Kontext von Family-Influencing, in ihren Community-Richtlinien erfassen. Dazu gehören Einschränkungen bestimmter Inhalte sowie Vorgaben zur Einhaltung nationaler Jugendarbeitsschutzregelungen. Anbieter sollen Inhalte von Accounts, Agenturen, Werbepartnern und Plattformen, die Kinderrechte missachten, konsequent von ihren Plattformen verbannen.

Ein besonderes Augenmerk soll auf der Unterstützung von Eltern durch Jugendämter und Beratungseinrichtungen liegen. Dafür braucht es niedrigschwellige Leitlinien, Beratungsangebote und Informationsmaterialien, die erklären, wann Zurückhaltung bei Veröffentlichungen geboten ist, wie Kinder beteiligt werden können und welche Grenzen kommerzieller Verwertung gelten.

Zuständig sind der Bund und die Dienste-Anbieter.

Wirkung

Eltern werden für die Schutzbedürfnisse ihrer Kinder sensibilisiert und priorisieren deren Rechte, Privatsphäre, Selbstbestimmung und Wohl gegenüber Reichweite, Vermarktung und Erwerbsinteressen. Jüngere Kinder werden besser vor nicht selbstbestimmter Veröffentlichung geschützt; ältere Kinder und Jugendliche werden stärker darin anerkannt, eigene Entscheidungen über ihre digitale Präsenz zu treffen. Gesetzliche Ergänzungen können besonders schutzbedürftige Konstellationen verbindlicher adressieren, wenn Beratung allein nicht ausreicht.



HE 44 Nutzungsrisiken in JuSchG und JMStV KI-bezogen erweitern

Problem

Das deutsche Jugendschutzrecht berücksichtigt seit 2021 nicht nur Inhalts-, sondern auch Nutzungsrisiken bei der Alterseinstufung. Die geltenden Aufzählungen erfassen jedoch keine KI-Funktionen wie bildgenerative

KI oder die Kommunikation mit Chatbots. Zudem ist unklar, ob Funktionen, die erst auf Nutzerinitiative hin Inhalte erzeugen, von den Vorschriften erfasst werden. Daraus entstehen Rechtsunsicherheiten in der Aufsicht und der Bewertungspraxis.

Empfehlung

Die im Jugendschutzgesetz (JuSchG) und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) genannten Nutzungsrisiken sollen um KI-bezogene Anwendungen erweitert werden, insbesondere um die Generierung gefährdender Text-, Ton- und Bildinhalte sowie um Kommunikationsrisiken bei der Verwendung von Bots. Im JuSchG soll dies über § 10b Absatz 3, im JMStV über § 5 Absatz 1 erfolgen.

Zuständig sind die Organe des Bundes (BMBFSFJ) und der Landesgesetzgebung.

Wirkung

Bei der Bewertung digitaler Dienste fließen KI-bezogene Aspekte klar in die Einstufung nach Altersstufen ein. Für Anbieter steigt die Normklarheit, für Aufsicht und Selbstkontrollenrichtungen die Rechtssicherheit in der Bewertungspraxis.



HE 45 Schutz vor missbräuchlichen Deepfakes und Deepnudes verbessern

Problem

Hilfsorganisationen berichten von einem deutlichen Anstieg KI-generierter Deepfake-Pornografie. Ein Großteil richtet sich gegen Frauen und zunehmend gegen Mädchen. Die technischen Hürden für die

Erstellung sexualisierter Darstellungen von Kindern und Jugendlichen sind stark gesunken, die Zahl entsprechender Meldungen ist sprunghaft gestiegen. Solche Inhalte dienen Manipulation, Erpressung und Einschüchterung und tragen zur Normalisierung sexualisierter Gewalt bei.

Empfehlung

Der Entwurf eines digitalen Gewaltschutzgesetzes durch das BMJV soll zügig verabschiedet und konsequent angewendet werden. Ergänzend soll eine bundesweite, analog und digital angelegte Aufklärungskampagne Jugendliche, Eltern sowie Lehr- und pädagogische Fachkräfte sensibilisieren.

Zuständig sind die EU und der Bund. Die Kampagne soll durch die zuständigen Bundesstellen umgesetzt werden.

Wirkung

Der zivil- und strafrechtliche Schutz vor digitaler Gewalt wird verbessert und der Phänomenbereich wird klarer erfasst. Der Vertrieb einschlägiger Anwendungen wird europaweit unterbunden und die Zielgruppen sind für Risiken und Handlungsmöglichkeiten sensibilisiert.



HE 46 Gefahren durch AI Companions: Altersgrenze als Sofortmaßnahme einführen

Problem

AI Companions sind darauf ausgelegt, durch fortlaufende, personalisierte Interaktionen emotionale Nähe und Bindung zu schaffen. Insbesondere für vulnerable Kinder und Jugendliche entstehen dadurch erhebliche Risiken: Parasoziale Beziehungen, exzessive Nutzung und emotionale Abhängigkeit können begünstigt werden; zudem wird eine mögliche Verstärkung

psychischer Belastungen und Erkrankungen diskutiert. Kinder und Jugendliche können Chatbots gezielt als vermeintliche Freundinnen, Freunde oder Vertrauenspersonen gestalten, ohne deren kommerzielle Funktionsweise und technische Grenzen hinreichend einschätzen zu können. Die bestehenden Regelungen der europäischen KI-Verordnung und des DSA erfassen spezifische, damit verbundene Risiken bislang nicht ausreichend.

Empfehlung

Für die Nutzung von AI Companions soll eine gesetzliche Altersgrenze von 13 Jahren eingeführt werden. Die Regelung soll vorzugsweise auf europäischer Ebene erfolgen und an die KI-Verordnung oder den geplanten Digital Fairness Act anknüpfen. Anbieter sollen verpflichtet werden, wirksame und dem jeweiligen Risiko angemessene Jugendschutzmaßnahmen umzusetzen. Dazu gehören eine zuverlässige Altersüberprüfung, kind- und jugendgerechte Voreinstellungen, Schutzmechanismen gegen emotionale Abhängigkeit und exzessive Nutzung sowie insbesondere klar erkennbare Hinweise darauf, dass es sich nicht um eine menschliche Beziehung handelt. Die Einhaltung der Vorgaben soll durch behördliche Kontrolle und wirksame Sanktionsmechanismen abgesichert werden.

Zuständig sind die EU und der Bund.

Wirkung

Kinder und Jugendliche werden nach dem Vorsorgeprinzip vor nicht altersgerechten KI-Begleitern geschützt. Das bestehende Regulierungsdefizit wird geschlossen und die Verantwortung wird konsequent bei den Anbietern verortet.



HE 47 Kindgerechte Online-Angebote ausbauen und weiterentwickeln

Problem

Gerade für ältere Grundschulkinder besteht eine erhebliche Angebotslücke bei kindgerechten Online-Angeboten. Kinder können ihre Bedürfnisse nach

Teilhabe, Zugehörigkeit und Austausch in den bestehenden Angeboten kaum verwirklichen und greifen daher auf Dienste zurück, die nicht für sie konzipiert und häufig nicht altersangemessen sind.

Empfehlung

Entwicklung und Betrieb kindgerechter und altersangemessener Online-Angebote für die Altersgruppe unter dreizehn Jahren sollen stärker als bisher gefördert werden. Bereits heute verantwortet die BzKJ ein Förderprogramm. Dies soll deutlich erhöht, um die Möglichkeit mehrjähriger Förderung erweitert und um wettbewerbliche Ansätze wie Challenges der Bundesagentur für Sprunginnovationen ergänzt werden. Die nationalen oder europäischen Angebote sollen die Bedürfnisse vulnerabler Gruppen berücksichtigen.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Kinder und Jugendliche erhalten attraktive, sichere Alternativen, die ihre Bedürfnisse nach Information, Spiel, Interaktion und Kommunikation altersgerecht erfüllen. Ihr Recht auf digitale Teilhabe wird gestärkt und die Abhängigkeit von internationalen Technologiekonzernen wird verringert.



HE 48 Kindgerechte KI in digitaler Souveränität der EU entwickeln

Problem

Künstliche Intelligenz hat einen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, auch im Hinblick auf die Bildung demokratischer Werte. Desorientierung und Fehlinformationen durch KI-generierte Inhalte stellen ein erhebliches Risiko dar, das die Grundlagen des demokratischen Zusammenlebens

berührt. Dieses Problem verschärft sich dadurch, dass viele KI-Angebote außerhalb der EU entwickelt und von dort bereitgestellt werden. Zugleich besteht ein deutliches Defizit an kind- und jugendgerechter KI; entsprechende Angebote, die Kinder und Jugendliche altersgerecht auf das Leben mit KI vorbereiten, fehlen weitgehend.

Empfehlung

Die Bundesregierung soll darauf hinwirken, in Deutschland und der EU kindgerechte KI zu entwickeln und zu fördern, unter Wahrung der digitalen Souveränität der EU. Dazu sollen KI-Reallabore nach Artikel 57 bis 59 der KI-Verordnung eingerichtet werden, um kindgerechte KI auch im sensiblen Bereich der Demokratiesicherung zu entwickeln. Die Förderung soll als Kooperation von EU und Mitgliedstaaten angelegt werden. Der Bund soll initiieren, die EU soll mit den Mitgliedstaaten umsetzen und überwachen.

Zuständig sind EU, Bund und Länder.

Wirkung

Es entstehen altersgerechte KI-Angebote, die Jugendschutz und Demokratiesicherung verbinden und Kinder und Jugendliche auf einen souveränen Umgang mit KI vorbereiten. Die digitale Souveränität Europas wird gestärkt und die Abhängigkeit von außereuropäischen Systemen verringert.



HE 49 Industrie-Siegel für Spielzeug: „Kindersichere KI“ mit begleitender Informationskampagne entwickeln

Problem

In Familien und Kinderzimmern finden sich zunehmend Produkte mit natürlich klingender Sprache und Interaktionsmöglichkeiten, etwa Sprachassistenten oder KI-gestütztes Spielzeug. Kinder vertrauen ihnen

persönliche Informationen an, die auf Server übertragen und mit Profilen verknüpft werden. Solche Systeme setzen auf manipulative Strategien und übermäßige Bestätigung. Die langfristigen Folgen für Kinder sind noch wenig erforscht, das Gefährdungspotenzial jedoch erkennbar.

Empfehlung

Anknüpfend an den DSA und die KI-Verordnung soll ein Industrie-Siegel „Kindersichere KI“ für Spielzeug entwickelt werden, dessen Kriterien unter Federführung der BzKJ im Dialog mit der Zivilgesellschaft entwickelt werden. Die Einführung soll von einer Informationskampagne begleitet und durch ein bundesweit ausgerolltes Fortbildungsangebot ergänzt werden.

Angesprochen sind die EU und der Bund, die Hersteller sowie der Handel. Die Durchsetzung soll bei der BzKJ liegen.

Wirkung

Bereits die Entwicklung der Kriterien sensibilisiert Handel und Hersteller. Produkte werden durch sichere Voreinstellungen und einheitliche Konfigurationsmöglichkeiten für Eltern sicherer, das öffentliche Bewusstsein für Risiken steigt und es entsteht ein Industriestandard, der Orientierung beim Kauf und Schutz für Kinder bietet.



HE 50 Anreize für vertrauenswürdige europäische Plattform- und Dateninfrastrukturen schaffen

Problem

In Europa fehlen ausreichend skalierbare und nutzerfreundliche Alternativen zu den großen, marktmächti-

gen Plattformen. Die Regulierung durch den DSA, das Datenschutz- und KI-Recht, bleibt notwendig, setzt aber am Symptom an und schafft selbst keine Angebote, zu denen Kinder, Jugendliche und Erwachsene wechseln.

Empfehlung

Deutschland und die EU sollen vertrauenswürdige europäische Plattform- und Dateninfrastrukturen unterstützen, die Datenschutz, Jugendschutz durch Gestaltung, Sicherheit, Interoperabilität, Barrierefreiheit, Nutzerkontrolle und demokratische Aufsicht miteinander verbinden. Offene, protokollbasierte Ansätze wie EuroSky und Fediverse-Modelle sollen Datenportabilität, europäisches Hosting und Wechselmöglichkeiten stärken. Über wettbewerbliche Innovationsverfahren, strategische öffentliche Beschaffung und gezielte Forschung sollen unterschiedliche Modelle erprobt und erfolgreiche Angebote mehrjährig skaliert werden.

Beteiligt sind EU, Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Es entsteht ein plurales europäisches Plattformangebot mit sicheren, attraktiven und grundrechtskonformen Alternativen. Kinder, Jugendliche und Erwachsene nehmen Daten, Kontakte und Identitäten leichter mit und sind nicht mehr auf wenige geschlossene Plattformen angewiesen.



HE 51 Politische Forderungen zur DSA-Haftung wissenschaftlich prüfen

Problem

Das abgestufte Verantwortlichkeitssystem des DSA stellt neutrale Host-Provider von der Haftung für nutzergenerierte Inhalte frei, sofern sie keine Kenntnis von rechtswidrigen Inhalten haben. Bei Kenntnis müssen sie diese zügig sperren oder entfernen (sogenannte „Notice and Take Down“-Verfahren). Dieses System dient gerade dazu, eine freie Internetkommunikation zu gewährleisten und ist in freiheitlich-demokratischen Staaten weltweit in vergleichbarer Form etabliert.

Seit etwa einem Jahr werden Forderungen geäußert, dieses Haftungsprivileg einzuschränken oder abzuschaffen – etwa damit Plattformen für verbreitete Inhalte haften wie Zeitungsverlage. Eine Änderung ist mit Risiken verbunden: Eine Ausweitung der Haftung – insbesondere straf- und ordnungsrechtlich – im Zusammenhang mit der neutralen Bereitstellung von Internet-Kommunikationsstruktur kann tief in die verfassungsrechtlich geschützten Kommunikationsfreiheiten eingreifen. Würden Plattformen für fremde Inhalte einstehen, drohten Anreize zur vorsorglichen Sperrung auch zulässiger Äußerungen sowie ein Eingriff in das austarierte europäische Verantwortlichkeitsgefüge.

Empfehlung

Die rechtspolitischen Forderungen zur Abänderung des bestehenden DSA-Verantwortlichkeitsrechts sollen wissenschaftlich geprüft und durch fundierte Folgenabschätzungen begleitet werden.

Wirkung

Sollte sich aus den Forderungen eine Debatte über eine Änderung des DSA-Verantwortlichkeitsrechts im Kontext des Kinder- und Jugendschutzes ergeben, wird

diese durch wissenschaftliche Folgenabschätzungen fundiert begleitet. So können die Folgen einer Haftungsausweitung für die verfassungsrechtlich geschützten Kommunikationsfreiheiten vor einer etwaigen Reform abgeschätzt werden.



4.7 Forschung

Die Gestaltung wirksamer Maßnahmen im Kinder- und Jugendmedienschutz setzt eine kontinuierlich weiterentwickelte und empirisch fundierte Wissensbasis voraus. Hierzu gehören Erkenntnisse über die Bedeutung von Medien für Kinder, Jugendliche und Familien im Alltag, das Medienhandeln und die Online-Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen, das medienerzieherische Handeln von Eltern sowie die Wirksamkeit konkreter Schutz-, Befähigungs- und Unterstützungsmaßnahmen. Des Weiteren bedarf es Forschung zu psychischen Belastungen, Schlaf- und weiteren somatischen Störungen, Mediensucht sowie zu neurokognitiven Entwicklungszusammenhängen. Erforderlich sind deshalb differenzierte Forschungsansätze, insbesondere interdisziplinäre, multimethodische und langfristig angelegte Studien, die das Medienhandeln junger Menschen in ihren Lebenskontexten untersuchen und zugleich die Auswirkungen von Plattformarchitekturen, spezifischen Features, algorithmischen Empfehlungssystemen und KI-gestützten Funktionen analysieren.

Die zunehmende Verbreitung personalisierter, KI-gestützter und datengetriebener Medienangebote stellt neue Anforderungen an die Forschung. Um Chancen, Risiken und Herausforderungen digitaler Medienumgebungen angemessen beurteilen zu können, bedarf es einer Verbindung quantitativer, qualitativer und ethnografischer Forschungsansätze sowie der Einbeziehung geeigneter Verhaltensdaten, etwa in Form von auf Endgeräten erfassten Nutzungsdaten oder datenschutzkonform bereitgestellten Datenspenden. Eine zeitgemäße Medienwirkungsforschung muss den veränderten Nutzungspraktiken, personalisierten Medienumgebungen und unterschiedlichen Nutzungskontexten Rechnung tragen.

Die gewonnenen Erkenntnisse sollen systematisch in die Regulierung, Aufsicht, Bildung und Hilfesysteme einfließen. Forschung und Innovationsförderung leisten darüber hinaus einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung vertrauenswürdiger digitaler Infrastrukturen sowie europäischer Alternativen.

HE 52 Forschung zur Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen fördern

Problem

Es gibt zahlreiche Angebote zur Medienkompetenzförderung und zur Unterstützung von Eltern, doch ihre Qualität variiert. Hochwertige Angebote setzen ein

vertieftes Verständnis dafür voraus, welche Bedürfnisse Kinder und Jugendliche mit digitalen Medien verbinden. Weil Forschung häufig schnelle oder repräsentative Ergebnisse liefern soll, wird sinnverstehende, qualitative Grundlagenforschung bislang kaum gefördert.

Empfehlung

Grundlagenforschung zur Bedeutung digitaler und sozialer Medien für Kinder und Jugendliche soll gefördert werden. Sie soll das Medienhandeln nicht isoliert betrachten, sondern in Beziehung zur Lebenswirklichkeit junger Menschen setzen, idealerweise als Langzeit- oder Panelstudien, um auf Entwicklungen des Medienmarkts zu reagieren.

Zuständig ist der Bund über die Forschungsförderung des zuständigen Ministeriums.

Wirkung

Es entsteht eine tragfähige wissenschaftliche Grundlage, auf der passgenaue Angebote zur Medienkompetenzförderung und zur Unterstützung elterlicher Medienerziehung entwickelt werden. Maßnahmen lassen sich so an den tatsächlichen Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen ausrichten.



HE 53 Forschungsoffensive zu Wirkmechanismen bei sozialen Medien und KI-Anwendungen auflegen

Problem

Es fehlt an unabhängiger, langfristiger und interdisziplinärer Forschung zu den Wirkungen digitaler Medien – auch im jungen Alter – im Allgemeinen und sozialer Medien im Besonderen sowie einzelner Designelemente. Erforderlich sind Studien, die Plattformdaten, Befragungen, Experimente und entwicklungspsychologische Untersuchungen in unterschiedlichen Altersgruppen zusammenführen. Dabei kommt es besonders auf prospektiv angelegte Längsschnittstudien an, die dieselben Kinder und Jugendlichen über längere Zeiträume hinweg begleiten und so Entwicklungsver-

läufe sichtbar machen, statt nur Momentaufnahmen zu liefern. Ergänzend sind experimentelle Designs nötig, um über bloße Zusammenhänge hinaus belastbar zu prüfen, welche Wirkungen einzelne Designelemente tatsächlich haben. Das gilt umso mehr für die Folgen künstlicher Intelligenz. Auch eine wissenschaftliche Evaluation wirksamer Interventionen bei Eltern und Fachkräften liegt bislang kaum vor. Voraussetzung für all dies ist ein verlässlicher Zugang von Forschungseinrichtungen zu Plattformdaten: Der im DSA vorgesehene Forschungszugang hängt in seiner Wirksamkeit von klaren Verfahren, ausreichenden Ressourcen und konsequenter Durchsetzung ab.

Empfehlung

Eine umfassende Forschungsoffensive zu den Folgen digitaler und sozialer Medien sowie von KI-Systemen soll aufgelegt werden, mit einer mehrjährigen Förderlinie sowie funktionsbezogener Forschung zu Empfehlungssystemen, generativer KI, Chatbots, Deepfakes und Schutzmechanismen. Der unabhängige, datenschutzkonforme Forschungszugang nach Artikel 40 DSA soll mit klaren Fristen, Standards und sicheren Forschungsumgebungen wirksam ausgestaltet werden. Die Ergebnisse sollen in Aufsicht, Gesetzgebung und Praxis umgesetzt werden.

Beteiligt sind EU, Bund, Länder und Kommunen.

Wirkung

Es entsteht eine belastbare, unabhängige und dauerhafte Wissensgrundlage für den digitalen Kinder- und

Jugendmedienschutz. Politik, Aufsicht und Praxis erkennen, welche Plattform- und KI-Funktionen unter welchen Bedingungen riskant, schützend oder teilhabefördernd sind und gestalten Maßnahmen entsprechend.



4.8 Gesamtsteuerung und Beteiligung

Die vorangehenden Abschnitte benennen, wer für einzelne Aufgaben verantwortlich ist. Ihre volle Wirkung entfalten die Empfehlungen jedoch nur, wenn sie aufeinander abgestimmt, mit Ressourcen hinterlegt, weiterentwickelt, ergänzt und fortlaufend überprüft werden.

Als Querschnittsaufgabe sorgt die Gesamtsteuerung dafür, dass aus vielen Einzelmaßnahmen eine gemeinsame Strategie entsteht, die rasche technische Entwicklung kontinuierlich fachlich begleitet wird und Umsetzungsprobleme frühzeitig sichtbar werden. Untrennbar damit verbunden ist die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen: Maßnahmen treffen ihre Lebensrealität

nur dann, wenn die Betroffenen sie verbindlich mitgestalten. Das hat auch der Beteiligungsprozess im Rahmen der Arbeit der Expertenkommission erneut gezeigt – der Austausch sowohl in den Workshops mit Kindern und Jugendlichen als auch im Hearing zu den Perspektiven von Minderjährigen war besonders wertvoll für die vorliegenden Handlungsempfehlungen.

Die Empfehlungen dieses Abschnitts verankern Steuerung, dauerhafte Beratung und strukturierte Beteiligung, damit Schutz, Befähigung und Teilhabe nicht Absicht bleiben, sondern in wirksames Handeln übergehen.

HE 54 Strukturierte Kinder- und Jugendbeteiligung im digitalen Kinder- und Jugendschutz etablieren

Problem

Maßnahmen zum digitalen Kinder- und Jugendschutz werden noch zu häufig aus der Perspektive von Erwachsenen entwickelt. Beteiligung ist insbesondere dort notwendig, wo Schutzmaßnahmen, Informationsange-

bote, Beschwerdewege, Plattformregeln, Regulierungsentscheidungen und Forschung junge Menschen unmittelbar betreffen. Beteiligung soll nicht punktuell oder symbolisch erfolgen, sondern nach nachvollziehbaren Qualitätsstandards.

Empfehlung

Kinder und Jugendliche sollen im Rahmen des digitalen Kinder- und Jugendschutzes frühzeitig, systematisch und verbindlich beteiligt werden. Dabei soll vorrangig an bestehende Strukturen angeknüpft werden, etwa an den Beirat der BzKJ, den Jugendrat der Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb), das klicksafe Youth Panel sowie an Jugendverbände, kommunale Jugendvertretungen, Träger der Jugendhilfe und bestehende Beteiligungsformate von Behörden und Plattformen. Diese und weitere Strukturen sollen gezielt für Fragen des digitalen Kinder- und Jugendschutzes genutzt, auskömmlich finanziert sowie wissenschaftlich evaluiert und weiterentwickelt werden. Junge Menschen sollen verständlich informiert, altersgerecht und diversitätssensibel begleitet sowie bei belastenden Themen durch Schutzkonzepte abgesichert werden. Beteiligte Kinder und Jugendliche sollen nachvollziehbar erfahren, wie ihre Beiträge berücksichtigt wurden.

Eine Koordinierungsstelle bei oder im Umfeld einer bestehenden Institution soll Beteiligungsformate bündeln, Materialien bereitstellen, Fachkräfte qualifizieren und Ergebnisse dokumentieren. Für barrierearme Formate, Aufwandsentschädigungen, methodische Begleitung und Auswertung sollen verlässliche Mittel bereitgestellt werden. Plattformanbieter sowie Einrichtungen der Selbstkontrolle sollen sich zu transparenten Beteiligungsverfahren verpflichten.

Beteiligt sind EU, Bund, Länder, Kommunen, Aufsichtsbehörden und Selbstkontrollen.

Wirkung

Maßnahmen treffen die Lebensrealität der Zielgruppe genauer und werden wirksamer und besser akzeptiert.

Risiken, die aus Erwachsenenperspektive unsichtbar bleiben, werden früher erkannt und junge Menschen erwerben über die Beteiligung Selbstwirksamkeit sowie Medien- und Demokratiekompetenz.



HE 55 Ein interdisziplinäres Expertengremium zur Analyse und Einordnung aktueller Entwicklungen im Kinder- und Jugendmedienschutz einsetzen und verstetigen

Problem

Die rasante technische Entwicklung, insbesondere im Bereich der künstlichen Intelligenz, bringt fortlaufend neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz mit sich. Die Empfehlungen einer

einmalig eingesetzten Kommission sind insofern nur eine Momentaufnahme. Das Feld ist hochgradig interdisziplinär und Politik und Verwaltung benötigen dafür eine kontinuierliche, evidenzbasierte und fachübergreifende Beratung.

Empfehlung

Die Arbeit der Expertenkommission als interdisziplinäres Gremium hat gezeigt, dass eine ganzheitliche Betrachtung der Medienrealität junger Menschen erforderlich ist, um fundierte Empfehlungen abzuleiten. Zugleich ist das Themenfeld des Kinder- und Jugendmedienschutzes niemals abgeschlossen. Daher soll ein interdisziplinäres Expertengremium zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes mit Perspektiven aus unter anderem den Bereichen Regulierung, Recht, Technik/IT, Medienpädagogik, Kinderrechten, frühkindlicher Bildung, Soziale Arbeit, Pädiatrie, Polizei, Wissenschaft und Forschung eingesetzt und verstetigt werden. Dieses soll regelmäßig zusammentreten, um aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendmedienschutz sowie der digitalen Kriminalprävention zu beraten und darauf aufbauend politische Empfehlungen zu formulieren und die Umsetzung der empfohlenen Maßnahmen zu monitoren. Eine Geschäftsstelle wird eingerichtet. Eine stärkere ebenen-, akteurs- und ressortübergreifende Zusammenarbeit ist nötig und soll organisatorisch ausgebaut werden.

Zuständig ist der Bund.

Wirkung

Politik und Verwaltung erhalten eine dauerhafte, fachlich breit aufgestellte Beratung, die mit der technischen Entwicklung Schritt hält. Neue Herausforderungen werden früh erkannt und eingeordnet und die Perspektive der Kinder und Jugendlichen fließt verlässlich ein.



HE 56 Vom Wissen zum Handeln: Eine Umsetzungsstrategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz auflegen

Problem

Digitaler Kinder- und Jugendschutz betrifft zahlreiche Ebenen und Bereiche: Bund, Länder, Kommunen, Schulen, Jugendhilfe, Gesundheitswesen, Plattformaufsicht, Medienbildung, Elternarbeit, Forschung und Anbieterpflichten.

Ohne eine gemeinsame Strategie drohen parallele Strukturen, unklare Zuständigkeiten, Lücken in der

Umsetzung und fehlende Prioritäten. Einzelne Empfehlungen entfalten nur begrenzte Wirkung, wenn nicht festgelegt ist, wer sie umsetzt, welche Ressourcen bereitstehen und wie Fortschritte überprüft werden. Praxiswissen und die Perspektiven von Kindern und Jugendlichen fließen häufig erst spät ein. Umsetzungsprobleme werden dadurch teilweise erst sichtbar, wenn Gesetze, Programme oder Fördermaßnahmen bereits beschlossen sind.

Empfehlung

Die einzelnen Handlungsempfehlungen der Expertenkommission werden nach Abschluss in eine kohärente Gesamtstrategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz im Sinne des § 17a Absatz 2 Nr. 1 JuSchG überführt.

Diese Strategie muss – auf der Basis der Vorschläge der Expertenkommission – die unterschiedlichen Adressaten (Bund, Länder, Kommunen, Schulen, Jugendhilfe, Gesundheitswesen, Polizei- und Sicherheitsbehörden; Plattformen, Eltern, Fachkräfte sowie Kinder und Jugendliche) mit jeweils klaren Rollen, Zuständigkeiten und Umsetzungspfaden ansprechen.

Für die Umsetzung sollen ein Sofort-Programm bis Ende des Jahres 2026, Gestaltungs- und Umsetzungsformate, ein digitaler Rückkanal sowie ein verbindliches Wirkungsmonitoring eingerichtet werden. Ziel ist es, Empfehlungen schnell, lernorientiert und praxisnah in wirksame Maßnahmen zu überführen und damit den digitalen Kinder- und Jugendschutz zu einem Leuchtturm für wirkungsorientiertes Regierungshandeln zu machen.

Wirkung

Die Gesamtstrategie übersetzt fachliche Empfehlungen schnell und verlässlich in konkrete Maßnahmen. Klare Zuständigkeiten und gemeinsame Prioritäten verhindern Doppelarbeit und schließen Umsetzungslücken. Die beteiligten Ebenen und Institutionen erhalten eine gemeinsame Orientierung und können Ressourcen gezielter einsetzen. Gestaltungs- und Umsetzungslabore verbinden politische Entscheidungen frühzeitig mit praktischer Erfahrung.

Fehlentwicklungen und Hindernisse werden schneller sichtbar, Maßnahmen können rechtzeitig nachgesteuert werden und erfolgreiche Lösungen können auf andere Bereiche übertragen werden. Öffentliches Monitoring schafft Transparenz und erhöht die politische Verbindlichkeit. Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen stärkt zugleich die Praxistauglichkeit und Legitimität der Strategie. So entsteht ein lernendes Umsetzungssystem, das Schutz, Befähigung und Teilhabe dauerhaft in wirksames staatliches Handeln überführt.



5. Fazit und Ausblick

Die Arbeit der Expertenkommission hat deutlich gemacht, dass die Frage nach einem guten Aufwachsen in der digitalen Welt weder allein eine technische noch ausschließlich eine pädagogische oder rechtliche Herausforderung ist. Sie ist eine gesamtgesellschaftliche Gestaltungsaufgabe. Ein wirksamer Kinder- und Jugendschutz im digitalen Zeitalter erfordert das Zusammenspiel von Politik, Wirtschaft, Bildungseinrichtungen, Kinder- und Jugendhilfe, Gesundheitswesen, Wissenschaft, Zivilgesellschaft und nicht zuletzt von Kindern, Jugendlichen und ihren Familien.

Aus Sicht der Kommission bildet die Trias aus Schutz, Befähigung und Teilhabe den normativen und fachlichen Rahmen für die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendschutzes in der digitalen Welt. Schutz bleibt unverzichtbar, insbesondere dort, wo Kinder und Jugendliche Risiken, Übergriffen oder manipulativen Strukturen ausgesetzt sind. Gleichzeitig reicht Schutz allein nicht aus. Junge Menschen müssen die Kompetenzen erwerben, die sie für einen selbstbestimmten, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Technologien benötigen. Ebenso wichtig ist die Möglichkeit, digitale Räume aktiv zu nutzen, mitzugestalten und an gesellschaftlichen Entwicklungen teilzuhaben.

Die Kommission sieht Kinder und Jugendliche nicht bloß als Adressaten von Schutzmaßnahmen, sondern als Trägerinnen und Träger eigener Rechte und aktive Gestalterinnen und Gestalter ihrer Lebenswelt. Ihre Perspektiven, Erfahrungen und Interessen müssen deshalb systematisch in politische Entscheidungen, regulatorische Prozesse und die Gestaltung digitaler Angebote einbezogen werden.

Die Beratungen der Kommission haben zugleich gezeigt, dass es in Deutschland nicht an Wissen, Engagement oder an erfolgreichen Einzelinitiativen mangelt. In vielen Bereichen bestehen bereits tragfähige Strukturen und wirksame Ansätze. Die zentrale Herausforderung besteht vielmehr darin, bewährte Lösungen dauerhaft zu sichern, ihre Reichweite zu erhöhen und die Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Akteuren zu verbessern. Zukunftsfähiger Kinder- und Jugendschutz

entsteht nicht durch eine Vielzahl neuer Einzelmaßnahmen, sondern durch die konsequente Weiterentwicklung, Verstetigung und Vernetzung bestehender Strukturen.

Mit besonderer Aufmerksamkeit blickt die Kommission auf die rasanten Entwicklungen im Bereich der KI. Generative KI und zunehmend autonome Systeme werden die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in den kommenden Jahren tiefgreifend verändern. Sie eröffnen neue Möglichkeiten für Bildung, Unterstützung und gesellschaftliche Teilhabe, werfen zugleich jedoch grundlegende Fragen nach Transparenz, Verantwortung, Schutz und Selbstbestimmung auf. Die Gestaltung dieser Entwicklungen darf nicht erst erfolgen, wenn Risiken real geworden sind. Kinder- und Jugendschutz muss von Beginn an Teil technologischer Innovation und digitalpolitischer Gestaltung sein.

Die vorliegenden Empfehlungen verstehen sich daher nicht als Abschluss einer Debatte, sondern als Ausgangspunkt eines langfristigen Prozesses. Digitale Lebenswelten verändern sich fortlaufend. Deshalb müssen auch Kinder- und Jugendschutz, Medienbildung und Beteiligungsstrukturen lernfähig bleiben. Regelmäßige Evaluation, wissenschaftliche Begleitung, ebenen- und ressortübergreifende Zusammenarbeit und die kontinuierliche Beteiligung von Kindern und Jugendlichen sind zentrale Voraussetzungen für eine zukunftsfähige Weiterentwicklung.

Die zentrale Botschaft dieses Berichts lautet: Die digitale Welt muss sich an den Rechten, Bedürfnissen und Entwicklungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen ausrichten – nicht umgekehrt. Dafür tragen wir als Gesellschaft gemeinsam Verantwortung.

Deutschland verfügt über die fachlichen, institutionellen und gesellschaftlichen Voraussetzungen, um diese Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Jetzt gilt es, die notwendigen Konsequenzen zu ziehen und den Kinder- und Jugendschutz zu einem selbstverständlichen Bestandteil der Gestaltung der digitalen Gesellschaft zu machen.

6. Anhänge

6.1 Anhang A – Liste der Handlungsempfehlungen

Die Links führen zur Langfassung der Handlungsempfehlungen mit Problem- und Zielbeschreibung.

HE 1 Nationale Informationskampagne „Wir für unsere Kinder“ starten

HE 2 Familien vor Geburt und in den ersten Lebensmonaten verlässlich beraten und unterstützen

HE 3 Anlaufstellen für Angebote der Medienkompetenzförderung vor Ort ausbauen, stärken und auffindbar machen

HE 4 Eltern und Familien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern von Kindern und Jugendlichen im Netz sensibilisieren

HE 5 Inklusive Elternberatung und -bildung gestalten: alltagstauglich, mehrsprachig und barrierearm

HE 6 Austausch zu Medienerziehung unter Eltern ermöglichen – Wirksame Projekte verstetigen

HE 7 Elterliche Medienerziehung familienrechtlich rahmen (§ 1631 BGB, § 1626 BGB)

HE 8 Medienpädagogik in der Aus- und Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften für den Bereich der frühen Bildung verbindlich verankern⁹

HE 9 Medienpädagogik in Studium und Ausbildung der Pädagogik und der Sozialen Arbeit als verpflichtenden Bestandteil etablieren⁰

HE 10 Digitale Bildung in der Grundschule stärken – Sachunterricht und Nachmittag nutzen

HE 11 Selbstregulationsfähigkeiten von Kindern in Familie, Kindertageseinrichtungen und Schule stärken

HE 12 „KI-Seepferdchen“ – Grundverständnis für KI fördern

HE 13 Algorithmen- und KI-Kompetenz im Bildungskontext fördern (AI Literacy)

HE 14 Ansprechperson mit medienpädagogischer Expertise für medienbezogene Anliegen von Schülerinnen und Schülern qualifizieren

HE 15 Medienkompetenz in den Sekundarstufen I und II durch (Peer-to-Peer)-Programme stärken

HE 16 Private Nutzung digitaler Endgeräte an Schulen regeln

HE 17 Medienbildung und Prävention von Anfang an: das Potenzial von Frühen Hilfen und Kindertageseinrichtungen stärken

HE 18 Analoge Alternativen der Freizeitgestaltung und Ehrenamt fördern

HE 19 Medienbildung und Demokratiebildung verzahnen

HE 20 Erprobungsräume (Safer Spaces) für junge Menschen öffnen, um Internetphänomene zu erkennen und Umgangsstrategien zu entwickeln

HE 21 Alters- und entwicklungsdifferenzierte Ansätze zur Förderung von Medien- und digitaler Kompetenz zentral bündeln und zugänglich machen

HE 22 Medienkompetenzförderung im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz stärken

HE 23 Medienbildung in Schulen durch Stärkung der Schulsozialarbeit ausbauen

HE 24 Umgang mit Alterskennzeichen von Games unter anderem in der Jugendhilfe flexibilisieren

HE 25 Ein abgestuftes Präventionssystem mit passgenaueren Angeboten für vulnerable Kinder und Jugendliche entwickeln

HE 26 Einheitliche Standards bei der Diagnose und Behandlung von Verhaltenssuchten und suchartigem Verhalten einführen

HE 27 Abgestufte universelle, selektive und indizierte Präventionsmaßnahmen zu exzessiver Nutzung und Abhängigkeit ausweiten

HE 28 Medienerziehung und Gesundheit zusammen denken

HE 29 Hilfsangebote für Kinder und Jugendliche stärken und zugänglich machen

HE 30 Niedrigschwelligen Zugang zu medizinischer und psychologischer Hilfe bei digitalen Belastungen schaffen

HE 31 Digitale Polizeiarbeit stärken

HE 32 Kinderonlinewache – bundeseinheitliche Anzeige- und Meldestelle der Sicherheitsbehörden für Minderjährige einrichten

HE 33 Darstellungen sexualisierter Gewalt konsequent bekämpfen

HE 34 Digitale Sexualdelikte mithilfe polizeilicher Scheinkindoperationen bekämpfen

HE 35 Einheitliche Kriterien und Datenaustausch bei Darstellungen sexueller Gewalt entwickeln

HE 36 Risiko- und designorientiert regulieren – zwei Alternativen: gesetzliche Mindestaltersgrenze (13 Jahre) und dienstspezifische Altersgrenzen

HE 37 Sichere und altersgerechte Voreinstellungen und Designanforderungen für Jugendaccounts – Jugendschutz by Design und by Default durchsetzen

HE 38 Eine wirksame und datenschutzgerechte Altersbestimmung unter Wahrung der Grundrechte verbindlich regeln

HE 39 Mehr Nutzerkontrolle über Empfehlungssysteme und Inhalte durchsetzen

HE 40 Bestehende Schutzlücken im DSA schließen: Anpassung der Klein- und Kleinstunternehmerregelung

HE 41 Privatsphäre von Kindern schützen – anbieterseitige Warnhinweise zum Hochladen von Kinderfotos

HE 42 Mit Kinderbildern durch öffentliche Einrichtungen verantwortungsvoll umgehen

HE 43 Kinder-/Family-Influencing: Eltern in ihrer Schutzverantwortung stärken, verbindliche Rahmenbedingungen schaffen

HE 44 Nutzungsrisiken in JuSchG und JMStV KI-bezogen erweitern

HE 45 Schutz vor missbräuchlichen Deepfakes und Deepnudes verbessern

HE 46 Gefahren durch AI Companions: Altersgrenze als Sofortmaßnahme einführen

HE 47 Kindgerechte Online-Angebote ausbauen und weiterentwickeln

HE 48 Kindgerechte KI in digitaler Souveränität der EU entwickeln

HE 49 Industrie-Siegel für Spielzeug: „Kindersichere KI“ mit begleitender Informationskampagne entwickeln

HE 50 Anreize für vertrauenswürdige europäische Plattform- und Dateninfrastrukturen schaffen

HE 51 Politische Forderungen zur DSA-Haftung wissenschaftlich prüfen

HE 52 Forschung zur Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen fördern

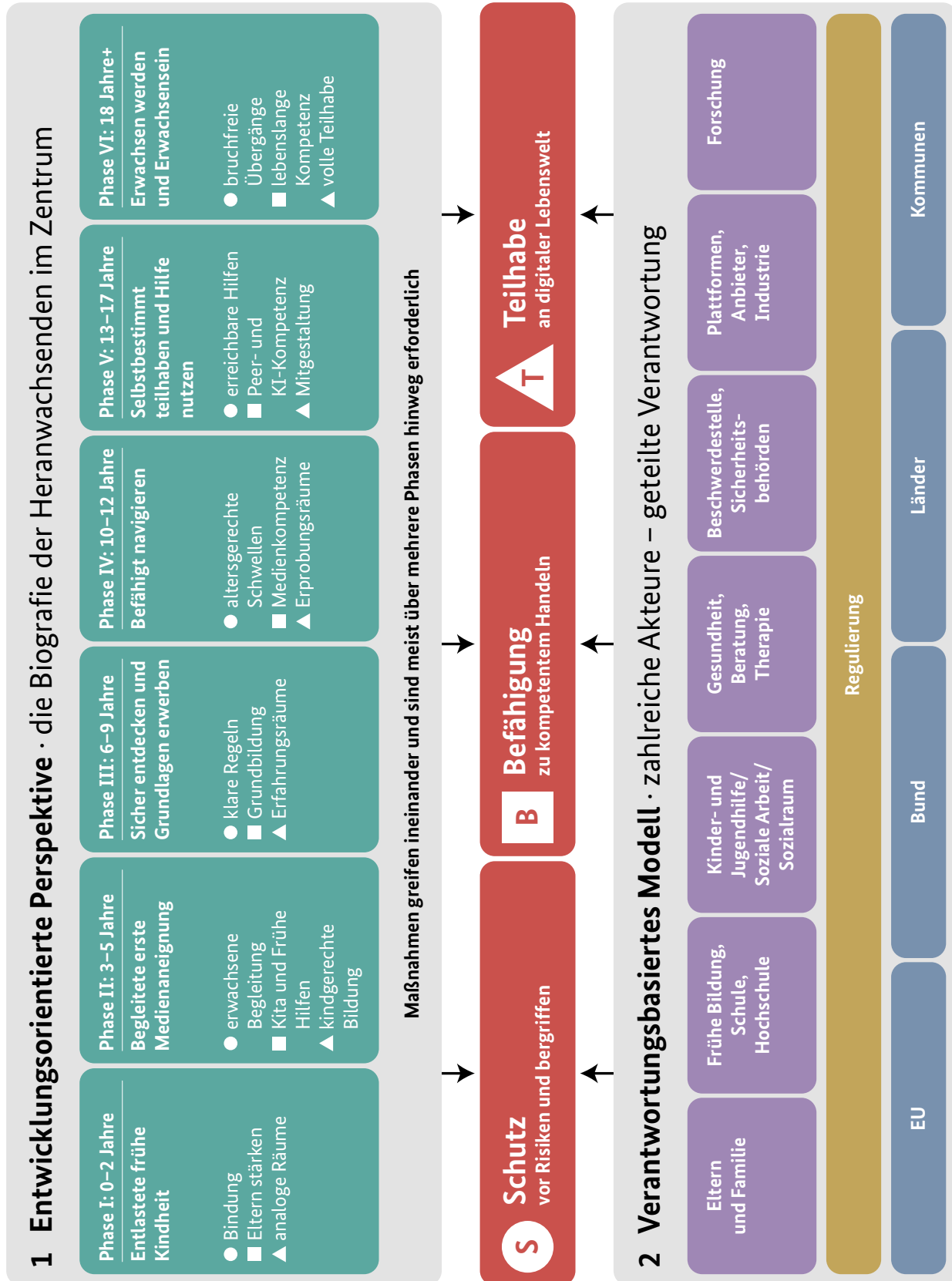
HE 53 Forschungsinitiative zu Wirkmechanismen bei sozialen Medien und KI-Anwendungen auflegen

HE 54 Strukturierte Kinder- und Jugendbeteiligung im digitalen Kinder- und Jugendschutz etablieren

HE 55 Ein interdisziplinäres Expertengremium zur Analyse und Einordnung aktueller Entwicklungen im Kinder- und Jugendmedienschutz einsetzen und verstetigen

HE 56 Vom Wissen zum Handeln: Eine Umsetzungsstrategie für den digitalen Kinder- und Jugendschutz auflegen

6.2 Anhang B – Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen



6.3 Anhang C – Glossar zentraler Begriffe

5C-Typologie: international anschlussfähiges Ordnungsmodell zur systematischen Erfassung und Bewertung von Online-Risiken für Kinder und Jugendliche. Unterscheidet fünf miteinander verbundene Risikobereiche danach, wodurch Risiken entstehen und in welcher Rolle Minderjährige betroffen sind: durch potenziell schädliche Inhalte (Content), durch eigenes oder wechselseitiges Verhalten (Conduct), durch problematische oder übergriffige Kontakte (Contact), durch kommerzielle, finanzielle oder vertragliche Praktiken (Consumer) sowie durch risikobereichsübergreifende Faktoren (Cross-cutting).

Age Assurance: bezeichnet Verfahren zur Einschätzung oder Überprüfung des Alters von Nutzerinnen und Nutzern digitaler Dienste. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche vor altersunangemessenen Inhalten, Produkten oder Interaktionen zu schützen.

AI Companion (auch KI-Begleiter): digitale Chatbots, die natürliche und menschenähnliche Gespräche simulieren. Sie können unterschiedliche Rollen übernehmen – von virtuellen Freunden und romantischen Partnern bis hin zu persönlichen Assistenten und Coaches.

Algorithmische Empfehlungssysteme: analysieren das Verhalten von Nutzerinnen und Nutzern und schlagen auf dieser Grundlage Inhalte, Kontakte oder Produkte vor. Sie prägen maßgeblich die Informations- und Mediennutzung in sozialen Netzwerken, Videoportalen und Suchmaschinen.

Altersverifikation: Verfahren, bei dem das Alter einer Person möglichst eindeutig nachgewiesen wird, beispielsweise durch Ausweisdokumente oder zertifizierte Identitätsnachweise (s. auch Age Assurance).

By Design: bezeichnet die verbindliche Berücksichtigung bestimmter Schutz-, Sicherheits- oder Qualitätsanforderungen bereits bei der Konzeption und technischen Gestaltung eines Produkts oder Dienstes.

By Default: bedeutet, dass die entsprechenden Schutz- oder Sicherheitseinstellungen automatisch voreingestellt sind und ohne aktives Zutun der Nutzenden gelten.

Cyberbullying/Cybermobbing: bezeichnet das absichtliche und wiederholte Belästigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Ausgrenzen einer Person mithilfe digitaler Medien (zum Beispiel über soziale Netzwerke, Messenger-Dienste oder Online-Plattformen).

Cybergrooming: bezeichnet das Einwirken auf Kinder über digitale Medien mit dem Ziel, sexuelle Übergriffe oder Ausbeutung zu ermöglichen. Cybergrooming ist in Deutschland explizit nur bei Kindern strafbar. Die dahinterstehende Vorgehensweise stellt aber eine erhebliche Gefährdung sowohl für Kinder als auch Jugendliche dar.

Dark Patterns: gezielt gestaltete digitale Benutzeroberflächen, die Nutzerinnen und Nutzer zu bestimmten Entscheidungen lenken oder manipulieren. Beispiele sind versteckte Kündigungsoptionen, irreführende Einwilligungsabfragen oder besonders auffällige Schaltflächen für bestimmte Handlungen.

Datenkompetenz (Data Literacy): bezeichnet die Fähigkeit, Daten zu verstehen, kritisch zu bewerten, zu interpretieren und verantwortungsvoll zu nutzen. Sie gewinnt insbesondere im Kontext datengetriebener Plattformen und künstlicher Intelligenz an Bedeutung.

Deep Nudes: sind mithilfe von künstlicher Intelligenz erzeugte oder manipulierte Bilder oder Videos, die Personen scheinbar nackt oder in sexualisierter Unterwäsche darstellen, obwohl entsprechende Aufnahmen nie existiert haben. Die Erstellung und Verbreitung solcher Bilder können Persönlichkeitsrechte verletzen und erheblichen psychischen Schaden verursachen.

Deepfakes: sind durch den Einsatz generativer KI-Tools erzeugte gefälschte Bilder, Videos oder Tonaufnahmen von Personen. Problematisch sind Deepfakes vor allem dann, wenn sie von extremistischen Gruppen genutzt werden, um bspw. die Gesellschaft gegen einzelne Personen oder Personengruppen aufzubringen und Hass zu schüren. Deepfakes sind oft nicht leicht zu erkennen.

Desinformation: bezeichnet die gezielte Verbreitung falscher oder irreführender Informationen mit dem Ziel, Menschen zu täuschen oder öffentliche Meinungen und Entscheidungen zu beeinflussen. Digitale Plattformen können die schnelle Verbreitung von Desinformation begünstigen.

Digital Services Act (DSA): EU-Verordnung, die einheitliche Pflichten für digitale Dienste und Onlineplattformen festlegt. Sie soll insbesondere den Umgang mit rechtswidrigen Inhalten verbessern, die Transparenz und Verantwortlichkeit der Anbieter erhöhen sowie die Sicherheit und Grundrechte der Nutzerinnen und Nutzer im digitalen Raum stärken.

Digitale Bildung: umfasst die Befähigung von Menschen, digitale Technologien und Räume sicher, kritisch, verantwortungsvoll und selbstbestimmt zu nutzen, Risiken zu erkennen und an einer digital geprägten Gesellschaft handlungsfähig teilzuhaben.

Digitale Kriminalprävention: bezeichnet alle vorbeugenden Maßnahmen, die darauf abzielen, Kriminalität im digitalen Raum zu verhindern, Risiken frühzeitig zu erkennen, Tatgelegenheiten zu reduzieren und Nutzerinnen und Nutzer zu sicherem Verhalten in digitalen Umgebungen zu befähigen.

Digitale Polizeiarbeit: umfasst die Gesamtheit der polizeilichen Aufgabenwahrnehmung im digitalen Raum, mit digitalen Technologien sowie in Bezug auf digital vermittelte Kriminalitätsphänomene und Gefahrenlagen.

Digitale Teilhabe: beschreibt die Möglichkeit aller Menschen, digitale Technologien und Online-Dienste gleichberechtigt zu nutzen und an gesellschaftlichen, kulturellen, wirtschaftlichen und politischen Prozessen teilzuhaben.

Erziehungsprivileg: bezeichnet das verfassungsrechtlich geschützte Recht und die Pflicht von Eltern, ihre Kinder zu erziehen und über wesentliche Aspekte ihres Aufwachsens zu entscheiden. Es findet seine Grenzen dort, wo das Kindeswohl gefährdet wird oder staatliche Schutzpflichten eingreifen.

EUDI-Wallet (European Digital Identity Wallet): eine vom Staat und der EU entwickelte App, um online seine Identität nachweisen zu können. Personalausweis, Führerschein oder andere Identitätsnachweise werden in der App gebündelt. Die App ermöglicht einen grenzüberschreitenden Nachweis in der EU, ohne sensible Daten offenzulegen. Für Bürgerinnen und Bürger soll die App voraussichtlich ab 2027 verfügbar sein.

Generative künstliche Intelligenz (Generative KI): bezeichnet Systeme, die auf Grundlage großer Datenmengen eigenständig neue Inhalte erzeugen können, etwa Texte, Bilder, Videos, Musik oder Programmcode. Bekannte Beispiele sind ChatGPT, Gemini oder Claude.

Hashwert: verschlüsselte Zeichenkette, die – ähnlich wie ein Fingerabdruck – die Wiedererkennung einer Datei ermöglicht. Während Hash-Funktionen wie der Secure Hash Algorithm (SHA) nur für die Wiedererkennung von identischen Dateien geeignet sind, ist beim so genannten Fuzzy Hashing auch die Erkennung ähnlicher Dateien (zum Beispiel leicht veränderte Bilder) möglich.

ICD-11 (International Classification of Diseases, 11th Revision): aktuelle internationale Klassifikation von Krankheiten und Gesundheitsproblemen der Weltgesundheitsorganisation (WHO). Sie dient weltweit als Grundlage für Diagnostik, Dokumentation, Forschung und Gesundheitsberichterstattung und enthält erstmals auch bestimmte Diagnosen zu Verhaltensstörungen.

KI-Agent: KI-System, das eigenständig Aufgaben ausführen, Entscheidungen vorbereiten oder digitale Prozesse steuern kann. Im Unterschied zu klassischen Chatbots handelt er teilweise autonom und kann mehrere Arbeitsschritte ohne unmittelbare menschliche Eingriffe durchführen.

KI-Companion: ein auf künstlicher Intelligenz basierender digitaler Gesprächs- oder Interaktionspartner, der über längere Zeit mit Nutzerinnen und Nutzern kommuniziert. Solche Systeme können soziale, emotionale oder beratende Funktionen übernehmen und insbesondere für Kinder und Jugendliche Chancen, aber auch Risiken emotionaler Bindungen und Abhängigkeiten mit sich bringen.

KI-Kompetenz: umfasst die Fähigkeit, Anwendungen künstlicher Intelligenz sachgerecht, kritisch und verantwortungsvoll zu nutzen. Dazu gehört das Verständnis von Funktionsweisen, Chancen, Risiken, Grenzen und möglichen Fehlleistungen von KI-Systemen.

Medienkompetenz: beschreibt die Fähigkeit, Medien und digitale Technologien kritisch, reflektiert, sicher und verantwortungsvoll zu nutzen. Dazu gehören die Bewertung von Informationen, der Schutz der eigenen Daten sowie die kompetente Nutzung digitaler Werkzeuge.

Online-Risiken: umfassen potenzielle Gefährdungen, denen Kinder und Jugendliche im digitalen Raum begegnen können. Dazu zählen unter anderem Cybermobbing, Cybergrooming, Desinformation, Hassrede, Betrug, Datenschutzverletzungen sowie problematische oder entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte.

Onlinewache (Digital Community Policing): bezeichnet eine bürgernahe und präventive Form der Polizeiarbeit im digitalen Raum. Dabei werden die Grundprinzipien der bürgernahen Polizeiarbeit – wie Vertrauensaufbau, Präventionsarbeit und niedrigschwellige Ansprechbarkeit – auf digitale Kommunikationsräume wie soziale Medien und Onlinespiele übertragen. Das Ziel besteht darin, im digitalen Raum präsent und kooperativ ansprechbar zu sein, um Sicherheitsprobleme frühzeitig zu erkennen, Präventionsmaßnahmen zu ergreifen und gemeinsam mit der Community Lösungen zu entwickeln.

Parental Consent: bezeichnet die Einwilligung der Eltern oder Erziehungsberechtigten in die Nutzung bestimmter digitaler Dienste durch Minderjährige. Im europäischen Datenschutzrecht spielt die elterliche Einwilligung insbesondere bei der Verarbeitung personenbezogener Daten von Kindern eine wichtige Rolle.

Personalisierung: bezeichnet die Anpassung digitaler Inhalte, Werbung oder Dienste an individuelle Merkmale, Interessen oder Verhaltensweisen von Nutzerinnen und Nutzern. Sie kann die Nutzerfreundlichkeit erhöhen, birgt aber auch Risiken für Privatsphäre und Meinungsvielfalt.

Phubbing: setzt sich aus den englischen Wörtern phone und snubbing zusammen. Bezeichnet das Verhalten, andere Personen in sozialen Situationen zu ignorieren, weil die Aufmerksamkeit auf das Smartphone oder andere digitale Geräte gerichtet ist. Phubbing kann zwischenmenschliche Beziehungen beeinträchtigen und das Gefühl sozialer Ausgrenzung verstärken.

Plattformregulierung: umfasst gesetzliche und regulatorische Maßnahmen, mit denen digitale Plattformen verpflichtet werden, Risiken zu begrenzen, Rechte von Nutzerinnen und Nutzern zu schützen und Transparenz über ihre Funktionsweisen herzustellen.

Sexting: bezeichnet das Versenden oder Empfangen von Nachrichten, Fotos oder Videos mit sexuellem Inhalt über digitale Medien. Dabei können Risiken entstehen, wenn solche Inhalte ohne Zustimmung weitergegeben werden.

Sharenting: beschreibt das Veröffentlichen von Informationen, Bildern oder Videos von Kindern durch Eltern oder Erziehungsberechtigte in sozialen Medien oder anderen digitalen Plattformen. Dies kann Chancen für Austausch und Vernetzung bieten, wirft aber zugleich Fragen des Datenschutzes, der Privatsphäre und der Rechte von Kindern auf.

Stepped-Care-Ansatz (gestufte Versorgung): Behandlungsansatz, der darauf abzielt, Patienten die jeweils wirksamste, aber gleichzeitig am wenigsten aufwendige Intervention zukommen zu lassen. Die Intensität der Hilfe wird schrittweise an den Schweregrad der Symptome angepasst.

6.4 Anhang D – Abkürzungsverzeichnis

AI	Artificial Intelligence
AVMD-RL	Audiovisuelle Mediendienste-Richtlinie
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BMBFSFJ	Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend
BMJV	Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz
BzKJ	Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz
DiGA	Digitale Gesundheitsanwendung
DSA	Digital Services Act
EC-RL	E-Commerce-Richtlinie
EU	Europäische Union
EUDI-Wallet	European Digital Identity Wallet
EuGH	Europäischer Gerichtshof
HE	Handlungsempfehlung
ICD-11	International Classification of Diseases, 11th Revision
IT	Informationstechnik / Informationstechnologie
JArbSchG	Jugendarbeitsschutzgesetz
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
JuSchG	Jugendschutzgesetz
KI	Künstliche Intelligenz
KI-VO	Verordnung über künstliche Intelligenz der EU
NRW	Nordrhein-Westfalen
SGB VIII	Sozialgesetzbuch – Achtes Buch: Kinder- und Jugendhilfe
UN	United Nations
UN-KRK	UN-Kinderrechtskonvention
WHO	World Health Organization

6.5 Anhang E – Autorinnen und Autoren

Autorinnen und Autoren dieser Publikation sind:

Die Mitglieder der Expertenkommission

Prof. Dr. Olaf Köller (Co-Vorsitzender), Geschäftsführender Wissenschaftlicher Direktor des Leibniz-Instituts für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik, Kiel

Nadine Schön (Co-Vorsitzende), ehemaliges Mitglied des Bundestags (MdB), Jugend-, Bildungs- und Digitalpolitikerin

Prof. Dr. Yvonne Anders, Professorin für Psychologie mit dem Schwerpunkt Bildung und Entwicklung am DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation in Frankfurt am Main

Prof. Dr. Dr. h. c. Sabine Andresen, Professorin für Familienforschung und Sozialpädagogik im Fachbereich Erziehungswissenschaften der Universität Frankfurt am Main

Dr. Annika Baumann, Leiterin der Forschungsgruppe „Wohlbefinden in der digitalen Welt“ am Weizenbaum-Institut, Berlin

Prof. Dr. Reinhard Berner, Direktor der Klinik und Poliklinik für Kinder- und Jugendmedizin am Universitätsklinikum Carl-Gustav-Carus, Dresden

Dr. Susanne Eggert, Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München

Dr. Marc Jan Eumann, Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz und Mitglied der Kommission für Jugendmedienschutz

Prof. Dr. Jörg M. Fegert, Ärztlicher Direktor der Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie am Universitätsklinikum Ulm

Stefan Glaser, Leiter von jugendschutz.net

Sebastian Gutknecht, Direktor der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

Dr. Michael Hubmann, Präsident des Berufsverbandes der Kinder- und Jugendärztinnen und -ärzte; Facharzt für Kinder- und Jugendmedizin/Schwerpunkt Neuropädiatrie in einer Gemeinschaftspraxis

Dr. Claudia Lampert, Senior Researcher Mediensozialisation und Gesundheitskommunikation am Leibniz-Institut für Medienforschung/Hans-Bredow-Institut, Hamburg

Prof. Dr. Marc Liesching, Professor für Medienrecht und Medientheorie an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur in Leipzig

Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger, Leiter des Instituts für Cyberkriminologie an der Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg

Prof. Dr. Judith Simon, Inhaberin des Lehrstuhls „Ethik in der Informationstechnologie“ an der Universität Hamburg

Prof. Dr. Rolf Schwartmann, Leiter der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht an der Technischen Hochschule Köln und Vorsitzender der Gesellschaft für Datenschutz und Datensicherheit (GDD) e. V.

Prof. Dr. Klaus Zierer, Ordinarius für Schulpädagogik an der Universität Augsburg

Mit der Unterstützung von

Chris Piallat, Leitung Geschäftsstelle der Unabhängigen Expertenkommission, BMBFSFJ

Claire Kersting, Geschäftsstelle der Unabhängigen Expertenkommission, BMBFSFJ

Nora Fritzsche, Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

Jun.-Prof. Dr. phil. Ann-Christin Haag, Universitätsklinikum Ulm

Ina Reiber, Berufsverband der Kinder- und Jugendärzt*innen e. V.

Hinweis zur Nutzung künstlicher Intelligenz

Bei der Erstellung dieses Textes haben die Autorinnen und Autoren generative KI wie ChatGPT 5 Plus und Claude Opus 4.8 zur Unterstützung eingesetzt, um sprachliche Verbesserungen (Stil, Grammatik, Rechtschreibung) vorzunehmen und die Piktogramme zu generieren. Nach der Nutzung dieser Tools haben die Autorinnen und Autoren den Inhalt überprüft, gegebenenfalls überarbeitet und übernehmen die volle Verantwortung für den Inhalt des veröffentlichten Textes.

Anhang A

Prozess der Kinder- und Jugend- beteiligung: Gemeinsam für ein besseres und sicheres Internet

Gemeinsam für ein besseres und sicheres Internet

Bericht zur Kinder- und Jugendbeteiligung für die Expertenkommission



Kinderrechte.
digital



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen von:



Kinder- und
Jugendplan
des Bundes

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien

Impressum



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Herausgeber

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

Glinkastraße 24, 10117 Berlin

Telefon: 03018/ 555 - 0

E-Mail: poststelle@bmbfsfj.bund.de

Internet: www.bmbfsfj.bund.de

Stand

Mai 2026

Bildnachweis

Kinderschutz und Kinderrechte in der digitalen Welt

Inhaltliche Verantwortung



Kinderrechte.
digital

Kinderschutz und Kinderrechte in der digitalen Welt

c/o Stiftung Digitale Chancen

Chausseestr. 15, 10115 Berlin

Telefon: 0176-84934885

E-Mail: tkrause@digitale-chancen.de

Im Rahmen von:



Kinder- und
Jugendplan
des Bundes

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien

Autor*innen

Torsten Krause, Stefanie Baumann, Jutta Croll, Leonie Lemke, Juliana Reinicke

Gestaltung

Emma Katharina Kurz

Die Publikation wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Online verfügbar unter: [www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/
expertenkommission-kinder-und-jugendschutz-in-der-digitalen-welt](http://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/expertenkommission-kinder-und-jugendschutz-in-der-digitalen-welt)

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

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
1 Management Summary	4
2 Aufgabenstellung des Beteiligungsprozesses.....	5
3 Methodisches Vorgehen.....	5
4 Ergebnisse.....	8
4.1 Medienkompetenz	8
4.1.1 Schutz	9
4.1.2 Befähigung	10
4.1.3 Beteiligung/Teilhabe.....	11
4.2 Kinderschutz und Sicherheit.....	13
4.2.1 Schutz	13
4.2.2 Befähigung	16
4.2.3 Beteiligung/Teilhabe.....	17
4.3 Wohlbefinden / Mentale Gesundheit	19
4.3.1 Schutz	19
4.3.2 Befähigung	21
4.3.3 Beteiligung/Teilhabe.....	22
4.4 Künstliche Intelligenz	23
4.4.1 Schutz	23
4.4.2 Befähigung	26
4.4.3 Beteiligung/Teilhabe.....	27
5 Erkenntnisse und übergreifende Einordnung der qualitativen Ergebnisse unter Berücksichtigung relevanter externer Studien	28
5.1 Schutz.....	28
5.2 Befähigung	29
5.3 Beteiligung/Teilhabe.....	30
5.4 Fazit	31
6 Organisation.....	32
7 Überblick Workshops / Statistiken Teilnehmende	34
8 Herausforderungen/Limitierungen	35
9 Über die Stiftung	36
10 Verweise	37
11 Anhang.....	38

1 | Management Summary

Die von den beteiligten Kindern und Jugendlichen berichteten Nutzungspraktiken und Erfahrungen spiegeln das in der JIM-Studie 2025 gezeichnete repräsentative Bild der Zwölf- bis 19-Jährigen in Deutschland wider. Ihre Bedürfnisse, die im folgenden Bericht in insgesamt 70 Forderungen zum Ausdruck gebracht werden, umfassen ein breites Spektrum. Sie zeigen ein Spannungsverhältnis von klar artikulierten Schutzbedürfnissen und dem Wunsch nach verlässlichen und kompetenten Ansprechpersonen einerseits und einem ebenso deutlich geäußerten Autonomiebedürfnis und dem Wunsch nach Befähigung und eigenständig gesteuerter Selbstregulierung andererseits. Der Nutzung digitaler Dienste sprechen sie einen Zugewinn an individuellen Fähigkeiten, an persönlichen Kontaktmöglichkeiten sowie an Entspannung und Unterhaltung zu, der sich überwiegend positiv auf das Wohlbefinden und Selbstwertgefühl der Jugendlichen auswirkt.

Für die Zwölf- bis 17-Jährigen spielen Schule und Lehrkräfte eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Kompetenzen im Umgang mit dem digitalen Umfeld. Mit Blick auf jüngere Kinder regen sie an, schon in der Kita mit der Heranführung an digitale Medien und der Vermittlung von Basiskompetenzen im Umgang damit zu beginnen. Zur Bewältigung von Herausforderungen, denen sie im digitalen Umfeld begegnen, wünschen sie sich in Bildungseinrichtungen ebenso wie im familiären Umfeld erwachsene Ansprechpersonen, die über die erforderlichen Kenntnisse verfügen und Empathie sowie Verständnis für die Bedeutung des digitalen Umfeldes für Heranwachsende mitbringen. In welcher Rolle die Kinder und Jugendlichen dabei die eigenen Eltern sehen, ist erwartungsgemäß auch abhängig vom familiären Bildungsniveau und sozioökonomischen Status. Junge Menschen, die in eher prekären Verhältnissen aufwachsen, müssen auch aufgrund fehlender familiärer Unterstützung als eher vulnerabel erachtet werden.

Die beteiligten Kinder und Jugendlichen verorten die Verantwortung für eine sichere und altersgerechte Gestaltung des digitalen Umfeldes bei den Plattformanbietenden. Sie haben konkrete Vorstellungen davon, wie Gefährdungspotenziale verringert und Risiken vermieden werden können. Diese spiegeln sich insbesondere in den Forderungen 1 und 2, 14, 18 bis 25, 27 bis 34, 36 bis 38, 40 bis 43, 50 bis 54 und 66 bis 68 wider, welche vielfach im Einklang mit den Leitlinien gemäß Artikel 28 Digital Services Act stehen. Gleichzeitig wünschen sie sich an der Gestaltung des digitalen Umfeldes mitwirken zu können und die eigene Online-Erfahrung besser als bisher steuern zu können.

Mit Blick auf mögliche Verbote der Nutzung sozialer Medien für bestimmte Altersgruppen äußern sich die Teilnehmenden mehrheitlich zurückhaltend und kritisch. Wichtig ist es ihrer Meinung nach, junge Menschen auf die Nutzung digitaler Angebote vorzubereiten und sie über Risiken aufzuklären. Verbote würden den Reiz zur Nutzung riskanter Angebote eher steigern, als die gewünschte Schutzwirkung zu entfalten.

2 | Aufgabenstellung des Beteiligungsprozesses

Kinder- und Jugendpolitik, die sich einen zeitgemäßen Jugendschutz zum Ziel setzt, reflektiert und berücksichtigt die Perspektiven und Meinungen junger Menschen. Ihre Erfahrungen, Einsichten und Schlussfolgerungen können einen essenziellen Beitrag dazu leisten, notwendigen Schutz und beabsichtigte Befähigung zielgerichtet an den Bedürfnissen und der Lebenswelt junger Menschen auszurichten. Zudem darf davon ausgegangen werden, dass Regelungen auf Akzeptanz und Beachtung der jungen Zielgruppe treffen, wenn diese ihre eigenen Anliegen und Bedarfe damit in Verbindung bringen kann. Das Einholen der Positionen junger Menschen, deren Aufbereitung und Nutzbarmachung für die Berücksichtigung in Diskursen, welche die Angelegenheiten junger Menschen betreffen, dient dabei auch der Umsetzung von Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention. Die Kinder- und Jugendbeteiligung des Projekts „Kinderschutz und Kinderrechte in der digitalen Welt“ unterstützt demgemäß die Expertenkommission des BMBFSFJ.

Aktuelle Diskurse, die auf nationaler und europäischer Ebene sowie auch international in Gesellschaft und Politik geführt werden, fordern ein verstärktes Engagement für den Schutz junger Menschen im digitalen Umfeld, für die Befassung mit dessen Auswirkungen auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, mit neuen Herausforderungen im Zusammenhang mit Anwendungen künstlicher Intelligenz und damit in Verbindung stehenden Anforderungen an einen zeitgemäßen Rahmen für die Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Erwachsenen.

Vor diesem Hintergrund hat die Stiftung Digitale Chancen im Oktober 2025 die Förderung der Organisation, Durchführung und Auswertung von fünf Workshops mit Kindern und Jugendlichen im Alter von zwölf bis 17 Jahren in Zusammenarbeit mit Einrichtungen der offenen Jugendarbeit an verschiedenen Standorten in der Bundesrepublik Deutschland beim BMBFSFJ beantragt und ab November mit der Umsetzung des Vorhabens begonnen. Sie legt hiermit den Bericht über die Erkenntnisse aus dem Beteiligungsprozess vor.

3 | Methodisches Vorgehen

Das methodische Konzept der Workshops zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen wurde im November 2025 entwickelt und orientierte sich maßgeblich am Beteiligungsmodell von Laura Lundy sowie den Allgemeinen Qualitätsstandards für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen des Bundesfamilienministeriums sowie des Deutschen Bundesjugendringes aus dem Jahr 2023. Ziel war es, ein sichereres, inklusives und wertschätzendes Umfeld zu schaffen, in dem Kinder und Jugendliche als Expert*innen in eigener Sache anerkannt werden sowie ihre Erfahrungen, Ansichten und Meinungen aktiv einbringen können (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 9 und S. 21).

Durch eine positive Beteiligungsatmosphäre, klare Regeln für einen respektvollen Austausch und eine aktive Moderation wurde gewährleistet, dass sich alle Teilnehmenden einbringen konnten. Zentrale Elemente waren dabei ein wertschätzender Raum, Dialog auf Augenhöhe sowie eine professionelle Distanz der Begleitenden. Die Freiwilligkeit der Teilnahme wurde als wesentlicher

Schutzfaktor betont (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 97). Ebenso wurden die Vorgaben des Kinderschutzkonzeptes der Stiftung berücksichtigt sowie gegenüber Kindern und Jugendlichen als auch Erziehungs- und Sorgeberechtigten bekannt gemacht.

Transparenz bildete eine weitere zentrale Grundlage (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 37). Dementsprechend wurden die Teilnehmenden umfassend über Ziele, Hintergründe und Einflussmöglichkeiten des Beteiligungsvorhabens informiert. Zudem war der direkte Austausch mit Mitgliedern der Expertenkommission ein wesentlicher Bestandteil, sodass die Ansichten der Kinder und Jugendlichen nicht nur Raum, Stimme und Gehör, sondern im Sinne des Lundy-Modells auch die Möglichkeit zur unmittelbaren Einflussnahme erhielten. Dargelegt wurde weiterhin, dass die Ergebnisse der Workshops in die weiteren Beratungsprozesse der Expertenkommission einfließen (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 116).

Die Qualität des Beteiligungsprozesses wurde durch kontinuierliche Evaluation und Weiterentwicklung der Workshops sichergestellt. Rückmeldungen der Teilnehmenden dienten dazu, Formate zu überdenken und gegebenenfalls zu modifizieren (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 116). Darüber hinaus wurde der Schutz persönlicher Daten konsequent gewährleistet. Anforderungen des Daten- sowie Kinderschutzes wurden eingehalten, ohne die Beteiligungsmöglichkeiten einzuschränken (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 38).

Um den diversen Qualitätsmerkmalen gerecht zu werden, wurden folgende Prämissen des Workshopkonzepts definiert:

- Zielgruppengerechte Vermittlung von Informationen über Anliegen und Auftrag der Expertenkommission, die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld sowie zu weiterführenden Beteiligungsmöglichkeiten im Themenkreis (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 34f und S. 116),
- Einsatz verschiedener Methoden sowie ein angemessener zeitlicher Rahmen, um der Individualität der Teilnehmenden sowie ihren Kompetenzen, Erfahrungen und präferierten Ausdrucksformen gerecht zu werden (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 34),
- Arbeit mit Szenarien in kleinen, geschützten Gruppen zur Förderung von Meinungsbildung, Austausch und Wohlbefinden ebenso wie zur Gewährleistung der Vergleichbarkeit der Workshopergebnisse sowie
- Möglichkeit zum strukturierten direkten Austausch mit einer Vertretung der Expertenkommission sowie die gemeinsame Verschriftlichung und Reflexion der Ideen, Wünsche und Forderungen der Teilnehmenden.

Die Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen erfolgte frühzeitig und umfasste auch die Mitgestaltung des inhaltlichen und methodischen Workshopkonzepts. In diesem Zusammenhang wurde am 22. November 2025 im Rahmen des bundesweiten SPI-Fachtags „Blick zurück und nach vorn“ ein Workshop in Berlin durchgeführt. Dieser diente zum einen der Erhebung von Erfahrungen junger Menschen im digitalen Umfeld. Zum anderen wurde das Konzept im Rahmen dieses Workshops praktisch erprobt und im Hinblick auf mögliche Optimierungsbedarfe überprüft (BMFSFJ/DBJR, 2023, S. 51). An der Veranstaltung im Bundesjugendministerium nahmen insgesamt 21 junge Menschen ab 16 Jahren teil.

Auf Grundlage der erhobenen Online-Erfahrungen sowie unter Berücksichtigung der im Gefährdungsatlas der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz beschriebenen Risikophänomene (BzKJ, 2022, S. 102 ff.) wurden Szenarien für die Bearbeitung in den Beteiligungsworkshops entwickelt. Die aggregierten Beispielfälle wurden anschließend in einer weiteren Beteiligungsstufe mit jugendlichen Beiratsmitgliedern der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz am 20. Januar 2026 hinsichtlich Authentizität, Plausibilität und Verständlichkeit bearbeitet. Auch die in den Workshops eingesetzten Fragebögen wurden diesbezüglich mit den jugendlichen reflektiert.

Ablauf und Inhalte der Workshops orientieren sich an den vier Themenkreisen, die dem Arbeitsauftrag der Expertenkommission zugrunde liegen: Medienkompetenz, Kinderschutz und Sicherheit, Wohlergehen und mentale Gesundheit sowie Künstliche Intelligenz. Der prototypische Ablauf eines Workshops umfasste dabei die folgenden Phasen. Das vollständige Workshopkonzept ist als Anlage 1 diesem Bericht beigelegt.

Dauer	Inhalt
	Phase 1: Information
40 min	Ankommen Vorstellung, Kennenlernen, Anlass, Warm-Up, Tagesüberblick
20 min	Inhaltlicher Input Kinderrechtekonvention, Allgemeine Bemerkung Nr. 25, JIM-Studie
15 min	Pause
	Phase 2: Perspektiven der Teilnehmenden
30 min	Erste Austauschphase Selbsteinschätzung und -verortungen
60 min	Zweite Austauschphase Arbeit mit Szenarien
30 min	Pause
	Phase 3: Transfer
60 min	Gespräch mit Expertenkommission Moderierter Austausch
15 min	Abschluss Weitere Beteiligungsmöglichkeiten, Feedback, Zertifikate, Dank

Die Dokumentation der Workshopergebnisse erfolgte text- und bildbasiert. Aufzeichnungen auf Postern und Flipcharts wurden fotografisch festgehalten und durch beschreibende und erläuternde Texte ergänzt. Ebenso wurden Sachverhalts- und Problembeschreibungen sowie Wünsche und Forderungen der Kinder und Jugendlichen verschriftlich. Die Dokumentationen der Workshops sind der Expertenkommission fortlaufend übermittelt worden.

Dieser Bericht fasst die Ergebnisse aller Workshops im Rahmen der Kinder- und Jugendbeteiligung zusammen. Er informiert über die Perspektiven, Wünsche und Forderungen der beteiligten Kinder und Jugendlichen, gibt einen statistischen Überblick zu den Teilnehmenden sowie der geographischen Verortung der Workshops und ordnet abschließend die Ergebnisse wissenschaftlich ein.

4 | Ergebnisse

Im Folgenden werden die Resultate der Workshops insbesondere hinsichtlich der Ideen, Vorschläge, Wünsche und Forderungen der jugendlichen Teilnehmenden entlang der vier Themenfelder Medienkompetenz, Kinderschutz und Sicherheit, Wohlergehen und mentale Gesundheit sowie Künstliche Intelligenz zusammengefasst wiedergegeben. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sowie deren Einordnung in den Stand aktueller Forschung erfolgt im Kapitel 5 dieses Berichts.

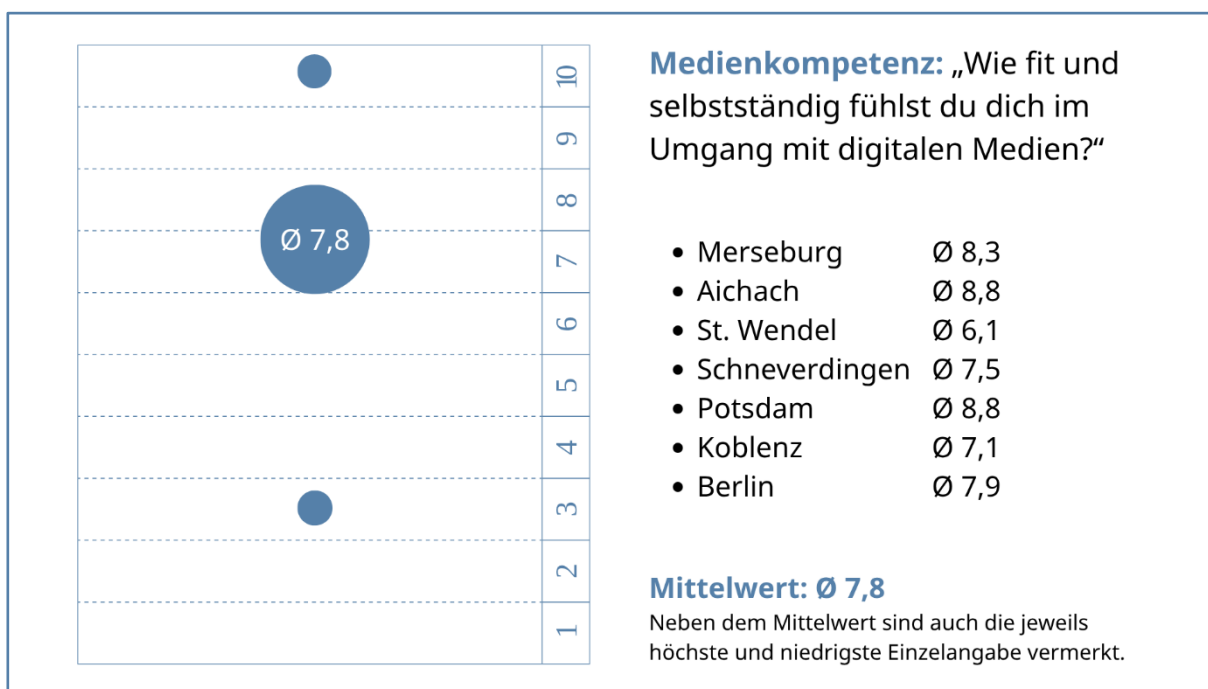
4.1 Medienkompetenz



Unter Medienkompetenz wurde im Beteiligungsprozess die Fähigkeit zur Nutzung von und im Umgang mit digitalen Diensten wie Social Media und Spiele-Plattformen, aber auch die Bedienung von Hardware wie Computer, Spielekonsole und Smartphone sowie Tablet verstanden. Erörtert wurden Selbsteinschätzungen der Kompetenzen sowie Fragen zu Art und Umfang des Kompetenzerwerbs in formalen, non-formalen und informellen Bildungsprozessen.

In der Selbsteinschätzung anhand einer Skala von 0 (keine Kompetenz) bis 10 (sehr hohe Kompetenz) verorten sich die Teilnehmenden mehrheitlich im kompetenten Bereich. Sie bringen damit zum Ausdruck, dass sie sich weitgehend kundig erachten, selbstständig das digitale Umfeld für sich zu nutzen und die dafür notwendigen Endgeräte bedienen zu können. Ungeachtet dessen verweisen sie auf Herausforderungen und kritische Momente. Wie diesen aus Sicht der Kinder und Jugendlichen begegnet werden soll, wird nachstehend dargelegt.

Abbildung 1: Selbsteinschätzung der Workshopteilnehmenden bezüglich ihrer Medienkompetenz



4.1.1 Schutz

Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen kritisieren komplexe Regelungen im Kontext der Nutzung von Angeboten und auch den vielfach unverständlichen Sprachgebrauch seitens der Anbieter von Plattformen und Apps. Insbesondere hinsichtlich der Regeln zum Datenschutz beklagen sie komplizierte Einstellungsmöglichkeiten und vermuten, dass diese absichtsvoll gegen ihre Interessen gestaltet werden. Sie fordern daher, Informationen und Hinweise zur Nutzung eines Angebotes in klarer und für Kinder sowie Jugendliche einfach nachvollziehbarer Sprache zu formulieren sowie neutrale Einstellungsmöglichkeiten zum Schutz ihrer Daten und Privatsphäre. Beeinflussungen durch die Anbietenden (*dark patterns*) sollen abgeschafft werden.

Forderung 1: Einsatz einfacher und kindgerechter Sprache

Forderung 2: Neutrale Einstellungsmöglichkeiten ohne Beeinflussung durch die Anbietenden

Mit vergleichbaren Schwierigkeiten sehen sie sich bei undefinierten Begrifflichkeiten konfrontiert. So ist den Teilnehmenden unklar, was als Belästigung zu verstehen ist und wie diese von noch zu akzeptierendem Verhalten abgegrenzt werden kann. Sie wünschen sich eine Klarstellung, die ihnen Orientierung gibt. Dies erachten sie als notwendig, um zu der Einschätzung gelangen zu können, wann die Meldung eines Kommentars, eines Bildes oder einer Person gegenüber dem Anbietenden gerechtfertigt wäre. Das Verständnis des Begriffes der Belästigung soll nach den Vorstellungen der beteiligten jungen Menschen in einem Gesetz niedergelegt werden, welches auch konkrete Maßnahmen zum Schutz vor Belästigungen regelt.

Forderung 3: Definition des Begriffes Belästigung für das digitale Umfeld

Forderung 4: Verabschiedung eines Gesetzes zum Schutz vor Belästigung online

In allen Workshops war der Wunsch nach Befähigung zur sicheren Nutzung des digitalen Umfelds im Rahmen des schulischen Unterrichts zentral (siehe dazu 4.1.2 Befähigung). In diesem Zusammenhang thematisierten die Kinder und Jugendlichen mehrfach, dass sie die Schule in der Verantwortung sehen, sie vor beeinträchtigenden und unangemessenen Inhalten zu schützen, und sie beklagen, dass sie im Unterricht mitunter ungewollten Inhalten und Abbildungen ausgesetzt waren. Sie fordern daher, dass schulische Endgeräte vor Ausgabe an die Schüler*innen mit standardisierten Rechten, vordefinierten Einstellungen zum Schutz der Daten und Privatsphäre der Nutzenden sowie aktivierten Schutzfunktionen versehen werden. Diese Schutzeinstellungen sollen für die Schüler*innen unumgebar gestaltet werden. Ungeachtet dessen empfehlen die Teilnehmenden, dass in der Grundschule auf den Einsatz digitaler Endgeräte verzichtet werden möge und stattdessen ein interessanter und abwechslungsreicher Unterricht zu gestalten sei.

Forderung 5: Aktivierte Schutzmechanismen bei schulischen Endgeräten

Ebenso schlugen die Teilnehmenden vor, für das Thema einer bewussten und sicheren Medienutzung auch im Kontext der regelmäßigen U- und J-Untersuchungen bei (Kinder-)Ärzt*innen zu sensibilisieren. In diesem Rahmen können Eltern wie auch Kinder und Jugendliche auf kritische

Verhaltensmuster und Nutzungsweisen hingewiesen und ihnen Hilfs- und Unterstützungsangebote nahegebracht werden.

Forderung 6: Thematisierung der Mediennutzung bei ärztlichen Vorsorgeuntersuchungen

Wiederholt und umfassend wurden die Themen Altersüberprüfung und Begrenzung der Nutzungszeiten auch im Zusammenhang mit Aspekten der Medienkompetenz diskutiert. Beide Komplexe werden in diesem Bericht schwerpunktmäßig im Abschnitt Kinderschutz unter 4.2.1 dargestellt.

4.1.2 Befähigung

In allen Workshops sprachen sich die Teilnehmenden für eine umfassende, frühzeitige und kontinuierliche Bildung und Unterstützung der Entwicklung ihrer Medienkompetenz im Rahmen des schulischen Unterrichts aus. Einige Kinder und Jugendliche fordern den Beginn entsprechender Maßnahmen bereits in Kindertagesstätten. Sie wollen lernen, wie Algorithmen funktionieren, wie sie die Nutzung ihres Smartphones regulieren können, wie sie Meldeverfahren nutzen und wo sie Unterstützung und Hilfe bei kritischen Erlebnissen erhalten können. Aktuelle Phänomene sollten situativ Gegenstand der Befassung sein.

Einige Teilnehmende sprechen sich dafür aus, dass Medienkompetenzbildung verpflichtend im Rahmen des schulischen Unterrichts stattfindet, andere plädieren dafür, dies in Workshops, an Projekttagen oder auch in freiwilligen Formaten wie Arbeitsgemeinschaften zu realisieren. Bis Lehrkräfte für diese Aufgaben hinreichend qualifiziert sind, sollen externe Expert*innen diese Aufgaben übernehmen und somit eine zeitnahe Realisierung von Angeboten zur Vermittlung von Medienkompetenz sicherstellen. Diese könnten darüber hinaus auch fortlaufend zur Unterstützung des bestehenden Lehrpersonals zum Einsatz kommen.

Neben den Angeboten zur Medienkompetenzbildung sollen zusätzlich Mediensprechstunden eingerichtet werden, in denen Schüler*innen niedrigschwellig und zeitnah Rat und Unterstützung bei spezifischen Herausforderungen erhalten können. Ebenso sollen Formate Unterstützung erfahren, in denen junge Menschen sich gegenseitig informieren, beraten und unterstützen. Für die Umsetzung solcher Maßnahmen und die Finanzierung etwaig notwendiger schulexterner Partner*innen soll eine Förderung zur Verfügung gestellt werden.

Forderung 7: Verankerung von Medienkompetenzförderung in der Schule

Forderung 8: Einrichtung von Mediensprechstunden in der Schule

Forderung 9: Etablierung von Peer-to-Peer-Angeboten in der Schule

Forderung 10: Finanzierung von Maßnahmen der Medienkompetenzförderung in der Schule

Ungeachtet der zuvor dargestellten Forderungen war es den Teilnehmenden in allen Workshops ein besonders wichtiges Anliegen, dass ihnen kompetente Ansprechpersonen zur Verfügung ste-

hen, an die sie sich vertrauensvoll wenden können, wenn es um ihre Mediennutzung und -erfahrungen, etwaige Herausforderungen oder auch Risiken mit dem digitalen Umfeld geht. Je nach individuellen Präferenzen können dies die eigenen Eltern oder weitere Personen des familiären Umfeldes, (Vertrauens-)Lehrkräfte oder anderes (pädagogisches) Personal in der Schule sowie Sozialarbeitende, themenspezifische Fachkräfte oder weitere Dritte sein. Bedeutsam ist für die Kinder und Jugendlichen, dass diese neben Kenntnissen der jungen Lebenswelt im digitalen Umfeld auch über Offenheit und Empathie sowie Verständnis und eine produktiv-pragmatische Einstellung zur Unterstützung von Kindern und Jugendlichen verfügen. Erwachsene Ansprechpersonen, welche hauptsächlich auf Restriktionen, Einschränkungen oder Verbote setzen und kein Verständnis für etwaige Nutzungspraxen junger Menschen aufweisen, würden von diesen nicht als adäquate Ansprechpersonen wahr- und angenommen werden.

Forderung 11: Kompetente, erwachsene Ansprechpersonen

Um die Forderung nach kompetenten, erwachsenen Ansprechpersonen zu verwirklichen, schlagen die Kinder und Jugendlichen vor, Medienkompetenzangebote, Informationen, Aufklärungs- und Austauschformate für alle Altersgruppen zur Verfügung zu stellen. Die Teilnehmenden wünschen sich eine stärkere Sensibilisierung von Eltern, Lehrkräften und weiteren Bezugspersonen für das Thema „Sicherheit im Netz“. Ziel soll es sein, dass diese Kindern und Jugendlichen Unterstützung geben können. Insbesondere Lehrkräfte sollen regelmäßig fortgebildet werden, damit sie Medienbildung an der Schule gut umsetzen können und hinsichtlich aktueller Trends und Risiken informiert bleiben. Angebote für Eltern und weitere Personen des familiären Umfeldes sollen vorzugsweise außerschulisch angeboten werden und den Austausch zwischen den Eltern befördern. Dabei soll berücksichtigt werden, dass die Angebote besonders attraktiv und niedrigschwellig gestaltet sein müssen, um auch uninteressierte Erwachsene anzusprechen sowie diejenigen zu erreichen, welche bislang über wenig Vorwissen verfügen.

Forderung 12: Qualifizierung und regelmäßige Fortbildung für Lehrkräfte

Forderung 13: Informationsangebote für Eltern

4.1.3 Beteiligung/Teilhabe

Im Zusammenhang mit den zuvor beschriebenen Klärungsbedarfen zum Verständnis des Begriffes der Belästigung sowie der Forderung nach einem Gesetz mit festgelegten Präventions- und Schutzmaßnahmen äußerten die Teilnehmenden auch den Wunsch nach einem einfachen, anonymen und zügigen Verfahren, um Belästigungen online direkt dem jeweiligen Anbietenden der Plattform melden zu können. Dieses Verfahren soll immer schnell einsatzbereit sein und gesondert von bisher existierenden Meldeverfahren bestehen.

Forderung 14: Einrichtung eines „Belästigungsbuttons“

Ebenso haben sich die Teilnehmenden in mehreren Workshops grundsätzlich für einfachere Meldeverfahren ausgesprochen. Anregungen und Ideen dazu werden im Abschnitt Kinderschutz unter 4.2.3 näher dargelegt.

Auch abseits von Möglichkeiten der Kontaktaufnahme zu den Anbietenden von Plattformen wünschen sich die Kinder und Jugendlichen mehr Mitgestaltungsmöglichkeiten, um ihre Teilhabe und ihre Online-Erfahrungen stärker selbst gestalten zu können. So wollen sie darüber bestimmen können, welche Inhalte und Angebote sie auf den Plattformen wahrnehmen und welche sie vermeiden möchten (siehe dazu umfassender unter 4.2.3).

Bezüglich des Einsatzes von schulischen Endgeräten während des Unterrichts beklagen einige Teilnehmende für ihre Schule eine nicht ausreichend belastbare Internetverbindung und/oder Endgeräte, welche die Datenmengen nicht in angemessener Zeit verarbeiten können. Für eine zielgerichtete und effektive Teilnahme am (digitalen) Unterricht bedürfen Schulen daher einer stabilen und entsprechend der benötigten Kapazitäten belastbaren Anbindung an das Internet sowie einer Ausstattung mit zeitgemäßen Endgeräten.

Forderung 15: Verbesserung der IT-Anbindung und Ausstattung in der Schule

Die Teilnehmenden wünschen sich sinnvolle und nachvollziehbare Verabredungen zur (privaten) Mediennutzung in der Schule. Anstatt eines generellen Verbotes der Nutzung privater Endgeräte, präferieren sie in der Schule unter ihrer Beteiligung auszuhandelnde Vereinbarungen, die einen verantwortungsvollen Einsatz und Umgang mit Smartphones während des Schultages regeln.

Forderung 16: Gemeinsam ausgehandelte Vereinbarungen für einen verantwortungsvollen Umgang mit Smartphones während des Schulalltags

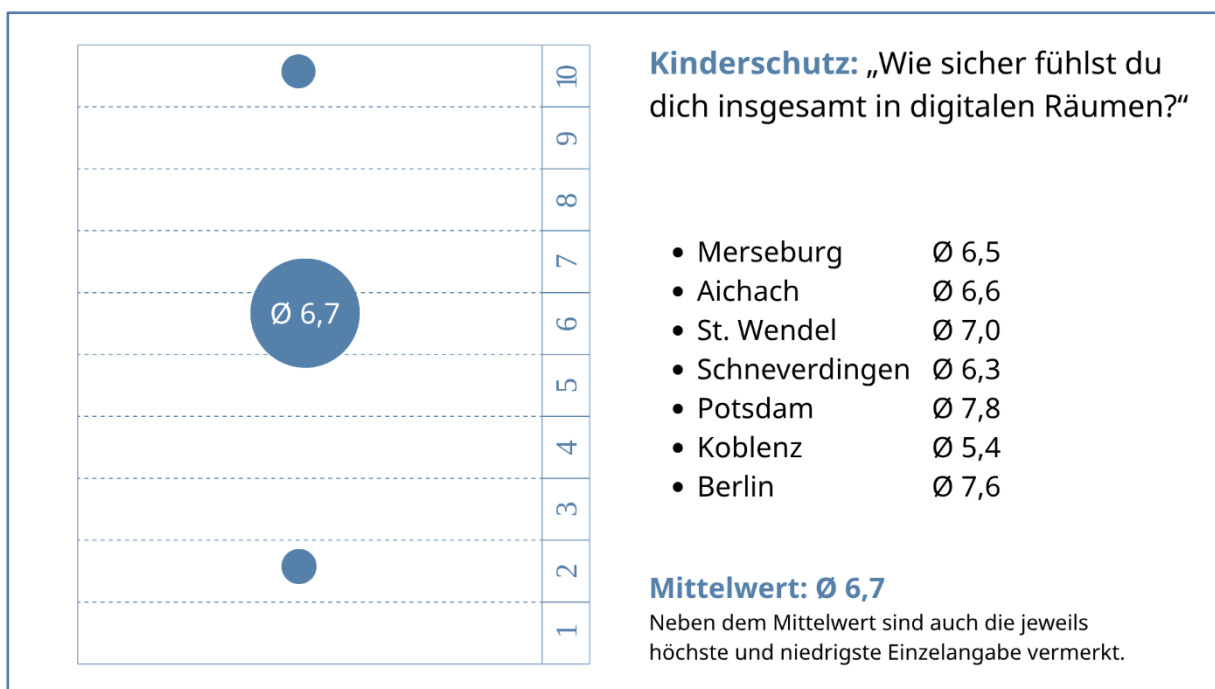


4.2 Kinderschutz und Sicherheit

Im Themenfeld Kinderschutz und Sicherheit wurden Gefährdungspotenziale und Risiken aus Sicht der beteiligten Kinder und Jugendlichen sowie aus der Perspektive von deren Erziehungsverantwortlichen besprochen. Darüber hinaus wurden bekannte und genutzte Bewältigungsstrategien im Umgang damit erörtert.

In der Selbsteinschätzung anhand einer Skala von 0 (gar nicht sicher) bis 10 (sehr sicher) verortet sich die Mehrheit im mittleren Bereich und zeigt damit den Bedarf nach (mehr) Schutz für spezifische Bereiche und Funktionalitäten digitaler Dienste und Plattformen an. Welche Vorstellungen und Ideen die Teilnehmenden dazu entwickelt haben, wird im Weiteren ausgeführt.

Abbildung 2: Selbsteinschätzung der Workshopteilnehmenden zu ihrem Sicherheitsempfinden



4.2.1 Schutz

Die Teilnehmenden waren sich einig, dass die Politik Plattformanbieter stärker in die Verantwortung nehmen soll, um ihren Verpflichtungen nach einem sicheren Umfeld für Kinder und Jugendliche nachzukommen. So fordern sie, dass gemeldete Inhalte zuverlässig geprüft und entfernt werden, dass von Nutzer*innen generierte Inhalte strenger kontrolliert und reguliert werden, dass Hass und Fake News keine Möglichkeit haben viral zu gehen, dass Sucht fördernde Elemente abgeschaltet und Algorithmen so gestaltet werden, dass sie für Kinder ungeeignete Inhalte nicht anzeigen. Bei Verstößen soll es konsequente Strafen für Nutzende sowie Plattformanbieter geben, beispielsweise Geldstrafen oder Ausschluss von Nutzenden. Gesetze dafür könnten unter Einbezug von Expert*innen, wie zum Beispiel Psycholog*innen im Kontext der Bewertung der negativen Wirkungen von Hass, erarbeitet werden.

Insbesondere für den Umgang mit Hass wünschen die Teilnehmenden eine vermehrte und zielgerichtete Moderation durch die Plattformen, um der Abwertung und Diskriminierung von Menschen stärker entgegenzutreten. Dabei ist ihnen wichtig zu betonen, dass entsprechende Moderationsleistungen nicht allein durch Künstliche Intelligenz, sondern auch durch Menschen wahrgenommen werden sollen. In diesem Zusammenhang schlagen sie vor, dass mittels KI eine Priorisierung von Hassäußerungen vorgenommen werden könnte und dafür ausgebildete Moderator*innen gravierende Fälle zur weiteren Bearbeitung direkt zugeordnet bekommen. Konten oder Profile, von denen Hass, Beleidigungen und/oder Mobbing ausgehen, sollen abgemahnt und auch befristet für die Nutzung gesperrt werden können. Auch die Speicherung der IP-Adresse zur Nachverfolgung von Verstößen halten die Teilnehmenden für eine zielführende Maßnahme. Um sicherzustellen, dass entsprechend übergreifende Nutzer*innen mit diesen Mitteln festgestellt und Vorfälle geahndet werden können, soll künftig jede Person nur noch ein Konto oder Profil pro Plattform besitzen dürfen. Andernfalls würden Maßnahmen und Sanktionen, die sich gegen einen Account richten, nicht greifen, da die Nutzenden mit einem Zweit- oder Drittkonto weiterhin für Schäden auf der Plattform sorgen könnten.

Forderung 17: Stärkeres Vorgehen der Plattformen gegen Hass, Fake News und Beleidigungen

Forderung 18: Abschaltung Sucht fördernder Gestaltungsmerkmale

Forderung 19: Algorithmen kindgerecht gestalten

*Forderung 20: Konsequente Strafen für Plattformen sowie Nutzer*innen bei Nichtbeachtung von Regeln*

Forderung 21: Nur ein Konto oder Profil pro Person auf einer Plattform

Die Teilnehmenden berichten von mitunter sehr langen Nutzungszeiten ihrer Endgeräte und damit in Verbindung stehenden teils unerwünschten oder gar negativen Auswirkungen. Um sich davor besser schützen zu können, erachten es viele der Kinder und Jugendlichen als sinnvoll, definierte Sperrzeiten seitens der Angebote einzuführen, in denen die Plattform oder App für junge Menschen nicht erreichbar sein soll, beispielsweise nachts. Sofern dies unumgebar gestaltet wäre, würde ihnen dies helfen, ihr Nutzungsverhalten besser zu steuern, und ihre Konzentration fördern. Auch Einstellungen zur Limitierung der Nutzungszeit durch die Eltern werden von einigen Teilnehmenden begrüßt, gleichwohl wird darauf verwiesen, dass nicht wenige Eltern dies nicht sicher einzustellen vermögen.

Forderung 22: Begrenzung der Nutzungszeiten

Neben Gestaltungsmerkmalen, die sie zur übermäßigen Nutzung von Angeboten verleiten, bemängeln die Teilnehmenden regelmäßig, dass sie unerwünschten und nicht altersgerechten Inhalten ausgesetzt sind. Sie verlangen von den Plattformen, dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche nicht mit Inhalten konfrontiert werden, welche sie verstören oder gefährden

könnten. Die Teilnehmenden betonen, dass Apps nicht nur auf maximale Nutzungsdauer, sondern auch auf den Schutz der Nutzenden ausgelegt sein sollen. Sie schlagen vor, altersabhängige Plattformversionen zu erstellen. Anhand des Alters sollen Schutzmaßnahmen und Funktionalitäten innerhalb eines Angebotes auf die Nutzenden angepasst werden, Kommentarfunktionen sollen für junge Nutzende ausgeschaltet sein. Einige Kinder und Jugendlichen wünschen sich, dass sie nur von Personen mit einem ähnlichen Alter kontaktiert werden können. Andere Teilnehmende wollen selbstständig einstellen können, mit wem sie chatten wollen.

Forderung 23: Besserer Schutz vor unangemessenen Inhalten

Forderung 24: Altersspezifische Plattformgestaltung

Den meisten Teilnehmenden der Workshops ist bewusst, dass die Voraussetzung einer altersgerechten Plattformgestaltung die Feststellung des Alters der Nutzer*innen erfordert. Viele von ihnen können sich eine verpflichtende Altersfeststellung vorstellen, wenn die Anmeldung bei einer App oder einem Angebot erfolgt, insbesondere wenn in den Angeboten Kauffunktionen enthalten sind. Auch für die Nutzung von Online-Spielen soll die Information über das Alter der Nutzenden ausschlaggebend sein. Für die Nutzung von Angeboten, welche für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind, sollen Alterskontrollen vorgesehen werden, um zu verhindern, dass Minderjährige ungewollt mit entsprechenden Inhalten in Kontakt kommen. Ob dies von den Anbietenden eingehalten werde, soll durch den Staat kontrolliert werden.

Die Altersfeststellung soll auf so wenigen Daten wie möglich beruhen. Wichtig ist den Kindern und Jugendlichen in diesem Zusammenhang, dass der Vorgang der Altersfeststellung sicher, transparent und datensparsam erfolgt. Manche von ihnen möchten nicht ihr Gesicht preisgeben und einige Teilnehmende sorgen sich, dass bei der Verifikation mit ihrem Aufenthaltstitel mehr Daten preisgegeben werden, als für die Feststellung des Alters notwendig ist.

Forderung 25: Einführung von sicheren Altersfeststellungsmechanismen, um altersgerechte Online-Erfahrung zu ermöglichen

Die Teilnehmenden kritisieren das vielfache Teilen von Kinderabbildung durch Erwachsene im Internet sowie in Angeboten sozialer Medien. Sie sehen es in der Verantwortung der Politik, dass Kinderfotos nicht ins Internet gestellt werden können, um vor allem jüngere Kinder zu schützen, die selbst noch nicht entscheiden können, ob Inhalte von ihnen im Netz preisgegeben werden sollen. Um entsprechend junge Kinder besser zu schützen, schlagen die Kinder und Jugendlichen vor, dass mittels eines Gesetzes verboten werden soll, dass Abbildungen und Darstellungen von Babys und Kleinkindern auf Foto- und Videoplattformen hochgeladen werden können.

Forderung 26: Verbot des Uploads von Baby- und Kleinkindabbildungen

4.2.2 Befähigung

Um Plattformen und Angebote sozialer Medien sicherer nutzen zu können, wünschen sich die Teilnehmenden mehr Unterstützung durch die Anbietenden. Sie wünschen sich eine bessere Orientierung, um mögliche Gefahren und Risiken für sich erkennen und diese vermeiden zu können. So soll es kurze Einführungsangebote für neue Nutzer*innen, Hinweise zu Meldeverfahren oder auch Warnhinweise geben, wenn Unbekannte versuchen Kontakt aufzunehmen. Für die Kommunikation zwischen sehr unterschiedlichen Altersgruppen schlagen sie die sichtbare Anzeige des Alters im Profil vor sowie altersgruppenspezifische Chats, die den Austausch nur innerhalb bestimmter Altersgruppen ermöglichen. Inhalte und Abbildungen, welche mit Anwendungen künstlicher Intelligenz erstellt werden, sollen gekennzeichnet sein, um sie von anderen Inhalten unterscheiden zu können. Um besser einschätzen zu können, ob Videos oder andere Inhalte für sie ungeeignet oder unangenehm sein könnten, empfehlen die Kinder und Jugendlichen mehr begleitende Informationen und auch diesbezügliche Warnhinweise. Bevor sie der Weiterleitung zu einer verlinkten Website folgen, können sie sich vorstellen, zunächst einen neutralen Hinweis zu erhalten, der Informationen zu dem zu erwartenden Inhalt der Seite gibt. Falls es sich dabei um spezifische Inhalte handelt, könnte der Hinweis auch mit einer Altersangabe versehen sein. Dies könne die Orientierung junger Nutzer*innen erhöhen und sie davor schützen, Angebote aufzurufen, welche sie nicht wahrnehmen möchten.

*Forderung 27: Einführungsangebote und Informationen für neue Nutzer*innen*

Forderung 28: Hinweise zu Meldeverfahren

Forderung 29: Hinweise, wenn Unbekannte (versuchen) Kontakt auf(zu)nehmen

Forderung 30: Sichtbare Information zum Alter von Nutzenden

Forderung 31: Altersgruppenspezifische Chaträume

Forderung 32: Kennzeichnung von mit KI erstellten Inhalten

Forderung 33: Informationen und Deskriptoren für Videos und Inhalte

Forderung 34: Neutrale Informationen vor Weiterleitung auf eine andere Seite

Neben den dargestellten Maßnahmen zur Unterstützung der sicheren individuellen Nutzung von Angeboten erachten manche der Teilnehmenden auch die aktive Begleitung ihrer Medienanwendung durch die eigenen Eltern als sinnvoll. Insbesondere bei Online-Käufen sollen Eltern benachrichtigt werden, um den Kaufvorgang genehmigen zu können. Ebenso wünschen sich einige der Kinder und Jugendlichen, dass Eltern jüngerer Kinder Inhalte blockieren, welche für diese unangemessen sind, und die zeitliche Nutzung beschränken. Bei Jugendlichen wünschen sie sich weniger Kontrolle, da ihnen Privatsphäre wichtig ist.

Forderung 35: Genehmigung von Kaufvorgängen durch Eltern

Auch im Zusammenhang mit Themen des Kinderschutzes formulieren die Teilnehmenden der Workshops regelmäßig den Bedarf nach kompetenten, erwachsenen Ansprechpersonen, Vertrauenspersonen und Eltern, denen die junge Online-Lebenswelt nicht fremd ist. Sie wünschen sich Informationen, Aufklärung und Unterstützungsangebote sowohl für sich selbst als auch für Erwachsene, wie dies bereits im Abschnitt Medienkompetenz unter 4.1.2 dargelegt wurde.

4.2.3 Beteiligung/Teilhabe

Damit auch jüngere Kinder soziale Plattformen nutzen können, schlagen die Teilnehmenden vor, dass diese ein Konto oder Profil in einem Angebot nur gemeinsam mit ihren Eltern eröffnen können. Eine Prüfung soll dabei sicherstellen, dass es sich um die Eltern des Kindes handelt. Diese könnten dann durch die Plattform auch über kritische Nutzungsweisen des Kindes (beispielsweise Verfassen von Hassnachrichten) informiert werden, damit sie mit dem Kind dazu ins Gespräch gehen können. Entsprechende Kinderkonten oder begleitete Profile sollen nur altersgerechte Inhalte und Informationen angezeigt bekommen.

Forderung 36: Konten für jüngere Kinder nur mit Elternbegleitung

Bezüglich etwaiger Verbote oder Altersgrenzen für Angebote sozialer Medien zeigen sich die Teilnehmenden mehrheitlich zurückhaltend bis skeptisch. Für einen Social Media Ban für Unter-16-Jährige, wie er in Australien gilt, sprechen sich neun der 105 Kinder und Jugendlichen aus. Dies entspricht 9,45 Prozent der Teilnehmenden. Vier dieser neun Kinder wären selbst von einer solchen Altersgrenze betroffen. Eine solche für Kinder und Jugendliche jünger als 14 Jahre, wie es die Bundespartei der CDU und Fachpolitiker*innen der SPD-Bundestagsfraktion nach aktuellen Beschlusslagen präferieren, findet bei 27 Teilnehmenden (28,35 Prozent) eine Zustimmung. Von den 27 zustimmenden Kindern und Jugendlichen ist eine Mehrheit von 23 Teilnehmenden 14 Jahre oder älter und wäre von einer solchen Regelung nicht tangiert.

Für eine unbeschwerte Teilhabe sind Meldefunktionen in den Angeboten im unerwünschten Fall einer unangenehmen Erfahrung nach Ansicht der Teilnehmenden essenziell. Vielfach berichten sie jedoch, dass diese zu kompliziert gestaltet und Abläufe sowie Entscheidungsmechanismen für sie nicht nachvollziehbar sind. Oft entsteht bei ihnen auch der Eindruck, dass nach einer Meldung durch die Anbieter nichts unternommen werde. Die Teilnehmenden fordern vor diesem Hintergrund, dass die Anbieter sozialer Medien dazu verpflichtet werden, ihre Meldefunktionen zu verbessern. Diese sollen einerseits altersgerecht und verständlich gestaltet sein, andererseits wollen sie nach dem Abgeben einer Meldung durch den Anbieter über den Fort- und Ausgang des Prozesses informiert werden. Sie wünschen sich, dass Meldungen durch externe Expert*innen zuverlässig geprüft und entsprechende Nutzende Konsequenzen wie Abmahnungen oder Sperrungen erfahren.

Forderung 37: Einfache Gestaltung der Meldeprozesse

Forderung 38: Informationen über Fort- und Ausgang eines Meldeprozesses

Um ihre Teilhabe an digitalen Diensten und ihre Online-Erfahrung zu verbessern, wünschen sich die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, über die ihnen ausgespielten Inhalte mitentscheiden zu können. Sie wollen anhand von Kategorien auswählen können, welche Inhalte und Formate sie (nicht) interessieren. Die Teilnehmenden wollen durch eigene Entscheidungen zur (Mit)Gestaltung ihres Online-Erlebnisses beitragen, indem sie beispielsweise angeben können, welche Inhalte sie gerne sehen/nutzen möchten und worauf sie verzichten wollen. Anbietende sollen diese Informationen berücksichtigen und den feed der Nutzer*innen entsprechend gestalten. Auch grundsätzlich wurde eingefordert, dass Kinder und Jugendliche bei der Gestaltung des digitalen Umfelds einzubeziehen sind.

Forderung 39: Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung des digitalen Umfelds

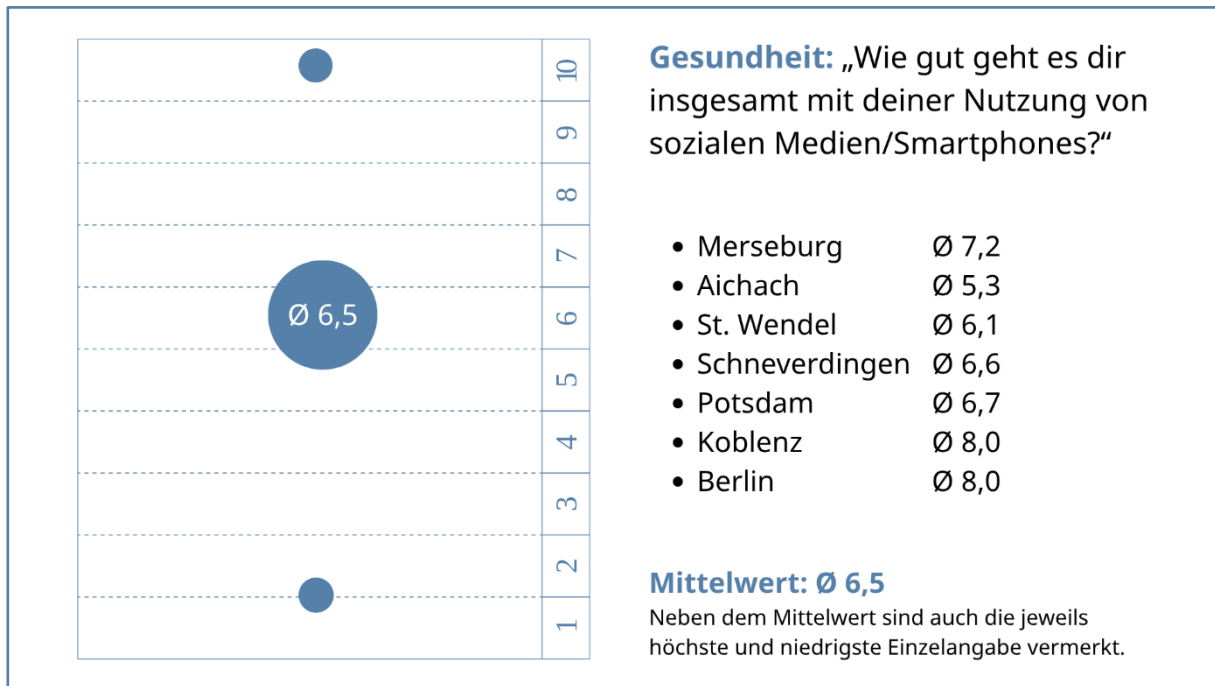
Forderung 40: Mitgestaltung der eigenen Online-Erfahrung

4.3 Wohlbefinden / Mentale Gesundheit



Im Themenfeld Wohlbefinden und mentale Gesundheit haben die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sich mit ihrer Selbstwahrnehmung der positiven und negativen Auswirkungen der Nutzung von digitalen Diensten auf ihre physische und psychische Verfassung auseinandergesetzt.

Abbildung 3: Selbsteinschätzung der Workshopteilnehmenden zu ihrem Wohlbefinden



In der Selbsteinschätzung anhand einer Skala von 0 (gar nicht gut) bis 10 (sehr gut) heben die Teilnehmenden vorrangig positive Effekte der Nutzung digitaler Dienste – wie Entspannung und Unterhaltung – hervor und verorten ihr Wohlbefinden im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Medien im Mittelfeld der Skala. Ebenso weisen sie auf negative Auswirkungen zu langer Nutzungszeiten oder altersunangemessener, beispielsweise gewalthaltiger, Inhalte und auf Ablenkungseffekte hin. Wie mit diesen gemäß den Vorschlägen der Teilnehmenden umgegangen werden soll, wird nachstehend dargelegt.

4.3.1 Schutz

Die Teilnehmenden betonen, dass nach ihrer Einschätzung die Plattformen wesentlich dafür verantwortlich sind, wie sich ihre Angebote auf die Gesundheit und das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen auswirken. Sie sollen daher ihre Algorithmen derart gestalten, dass Nutzer*innen nicht so lange wie möglich in einem Angebot gehalten werden. Sucht fördernde Mechanismen sollen abgestellt werden. Auch sollen die Plattformen dafür sorgen, dass unangemessene oder sensible Inhalte und Angebote nicht an Kinder und Jugendliche ausgespielt werden. Gegen Nutzende, welche schädigendes Verhalten gegenüber anderen zeigen, indem sie beispielsweise Hass verbreiten oder Cybermobbing betreiben, sollen die Anbietenden verstärkt vorgehen. Konten junger Nutzender sollen grundsätzlich in den Privatmodus versetzt sein.

In diesem Zusammenhang wurden erneut mögliche Sanktionen gegenüber Nutzer*innen sowie die Vereinfachung von Meldeverfahren thematisiert. Um altersgerechte Gestaltungen zu ermöglichen, können sichere Methoden der Altersfeststellung eingeführt werden. Plattformen, die Maßnahmen für mehr Sicherheit junger Nutzer*innen nicht nachkommen, sollen durch den Staat mittels Strafen zur Verantwortung gezogen werden. Manche Teilnehmende können sich vorstellen, in diesem Fall eine Plattform oder App gänzlich zu verbieten.

Neben den bereits aufgeführten Maßnahmen plädieren die Teilnehmenden für die Einschränkung beziehungsweise Ergänzung bestimmter Funktionalitäten, um so Plattformen zu gestalten, die ihrem Alter angemessen sind und ihre psychische Gesundheit schützen. So möchten sie unter anderem Kurzvideo-Inhalte für unter 16-Jährige begrenzen und Pop-Up-Hinweise zur bereits in einem Angebot verbrachten Nutzungszeit erhalten. Apps sollen automatisch Pausenzeiten vorschlagen und sich bei Nichtbeachtung der Empfehlungen selbstständig abschalten. Entsprechende Zeitbegrenzungen für die Nutzung von Angeboten sollen nicht umgehbar für die Nutzer*innen sein. Alternativ könnten Eltern zu Hause sowie Lehrkräfte in der Schule während des Unterrichts Handygaragen oder andere Formen der sicheren Aufbewahrung der privaten Endgeräte einrichten, um den Verzicht junger Nutzer*innen auf digitale Medien zu unterstützen. Solche Maßnahmen sollen in gemeinsamer Verständigung mit den Kindern und Jugendlichen vereinbart werden. Insbesondere mit Blick auf Jugendliche sensibilisieren die Teilnehmenden dafür, dass Erinnerungen oder Kontrollen durch Eltern oft als Eingriff in die Autonomie empfunden werden. Daher betonen die Teilnehmenden, dass ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Schutz, Vertrauen und Eigenverantwortung wichtig sei.

Die vorgenannten Themen und Wünsche werden von den Teilnehmenden der Workshops regelmäßig, vermehrt und wiederholt angesprochen. Zentrale Aspekte dieser Forderungen der Kinder und Jugendlichen werden daher auch an anderen Stellen in diesem Bericht ausgeführt.

Forderung 41: Automatisierte Pausenhinweise in Angeboten

Forderung 42: Automatisierte Abschaltung von Angeboten

Forderung 43: Verhinderung des Zugriffs auf Endgeräte

Die Teilnehmenden wünschen sich vor allem mehr Aufklärung und Unterstützung im Umgang mit digitalen Anwendungen, insbesondere im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen. Dazu gehören für sie auch Informationen über psychische Belastungen, Suchterscheinungen sowie bestehende Hilfs- und Unterstützungsangebote. Als besonders sinnvoll erachten einige Teilnehmende in Angeboten sozialer Medien auffindbare Verweise auf externe Hilfsangebote. Diese sollen regelmäßig angezeigt werden, um einen bewussten Konsum zu stärken. Auch in der Schule wünschen sich die Schüler*innen Austausch über soziale Medien und Hinweise zu Hilfs- und Unterstützungssystemen. Von Erwachsenen erhoffen sie sich mehr Verständnis für ihre Situation.

Forderung 44: Informationen und Austausch zu bestehenden Unterstützungsangeboten

Forderung 45: Verständnis von erwachsenen Bezugspersonen für die Situation und die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen hinsichtlich der digitalen Welt

Um ihr Wohlbefinden und die Gesundheit zu fördern, fordern die Teilnehmenden Angebote zur Prävention von Abhängigkeiten. Diese sollen im Rahmen der Schule verwirklicht werden. Sie wünschen sich Informationen und Aufklärung durch ihre Lehrkräfte über Mechanismen, welche die überlange Nutzung der Angebote befördern und wie sie diesen begegnen können. Zusätzlich wünschen sie sich Unterstützungs- und Beratungsangebote durch Schulpsycholog*innen, damit psychische Belastungen angesprochen und Betroffene vertrauensvolle Gesprächspartner*innen vorfinden. In diesem Zusammenhang wurde auch geäußert, dass in besonderen Fällen eine schnellere Vermittlung von weiterer Beratung oder Therapieplätzen hilfreich wäre, damit Schüler*innen in Ausnahmesituationen langfristig Unterstützung erhalten können.

Forderung 46: Angebote zur Suchtprävention in der Schule

Forderung 47: Psychologische Ansprechpersonen in der Schule

Schwierigkeiten in den Schlaf zu finden, werden von mehreren Teilnehmenden beschrieben. Für einige Kinder und Jugendlichen liegen die Ursachen dafür in der Ablenkung durch vielzählige Möglichkeiten im digitalen Umfeld. Andere wiederum berichten davon, dass diese Möglichkeiten für sie nicht Anlass des Schlafmangels sind, sondern ihnen im Gegenteil eher Entspannung und ein besseres Wohlbefinden bieten. Einigkeit besteht gleichwohl in der Einschätzung, dass körperliche Aktivität und Sport sich positiv auf Schlafvermögen und Erholung auswirken. Vereinzelt wird beklagt, dass entsprechende Angebote nicht zur Verfügung stehen. Diskutiert wurde auch, dass ein späterer Unterrichtsbeginn förderlich für das Ruhebedürfnis sei. Auch einen verpflichtenden Blaulichtfilter in den Endgeräten präferieren einige Teilnehmende, um besser schlafen zu können.

4.3.2 Befähigung

Um eigenständig und zielgerichtet mit dem digitalen Umfeld agieren sowie das eigene Wohlbefinden und die Gesundheit dabei im Blick behalten zu können, wünschen sich die Teilnehmenden kontinuierliche und umfassende Angebote der Medienbildung. Sie möchten darin gefördert werden, einen bewussten und reflektierten Umgang mit Angeboten sozialer Medien gestalten zu können (siehe dazu ausführlicher bei Medienkompetenz unter 4.1.2).

In diesem Zusammenhang unterstützen viele Teilnehmende auch Regeln zur Einschränkung der Handynutzung in der Schule. 64 Prozent der Kinder und Jugendlichen vertreten die Auffassung, dass es ein Verbot privater Smartphones in der Grundschule geben sollte. Ein solches Verbot von der ersten bis zur zehnten Klasse wäre für 17 Prozent der Teilnehmenden tragbar. Zwei Prozent können sich dies grundsätzlich für die gesamte Schullaufbahn von der ersten bis zur 13. Klasse vorstellen. Weitere 17 Prozent erachten ein Verbot von privaten Smartphones in der Schule grundsätzlich nicht für zielführend. Befürwortet wird eine Regulierung privater Endgeräte vorrangig während des Unterrichts im Klassenraum, um Ablenkungen vom Unterricht zu reduzieren.

Forderung 48: Regeln zur Einschränkung der privaten Handynutzung in der Schule

Damit junge Menschen das digitale Umfeld und soziale Medien selbstständig und sicher nutzen können, erachten die Teilnehmenden verständliche Informationen, Klassifizierungen und Hinweise in Form von Deskriptoren, Pop-Up-Fenstern oder auch Auswahlmöglichkeiten als sehr hilfreich. Diese können sie dabei unterstützen, eigenständige und bewusste Entscheidungen zu treffen und sich zielgerichtet durch die Angebote zu bewegen. Auch Informationen zu einem empfohlenen Nutzungsalter sind erwünscht (siehe dazu auch den Abschnitt Kinderschutz unter 4.2.2).

4.3.3 Beteiligung/Teilhabe

Um sich gegenseitig Unterstützung bieten zu können und Raum für Austausch auch außerhalb des eigenen Freundeskreises zu finden, wünschen sich die Teilnehmenden Arbeitsgemeinschaften an Schulen oder andere Peer-to-Peer-Formate. Auch können sie sich vorstellen, dass bereits ältere und/oder erfahrene Jugendliche jüngeren und/oder weniger kompetenten Kindern bei der sicheren Nutzung der Angebote helfen (siehe dazu auch bei Medienkompetenz unter 4.1.2).

Wichtig für ihr Wohlbefinden auch über das digitale Umfeld hinaus ist den Teilnehmenden die regelmäßige Beteiligung an Themen, die für ihre Generation von Bedeutung sind. Die Kinder und Jugendlichen bringen deutlich zum Ausdruck, dass es ihnen an Berücksichtigung ihrer Ansichten und Perspektiven fehlt, und wünschen sich vor diesem Hintergrund mehr Möglichkeiten des Austausches mit Entscheidungsträger*innen.

Forderung 49: Mitspracherecht für Kinder und Jugendliche bei Themen, die sie unmittelbar betreffen, und Berücksichtigung ihrer Forderungen und Wünsche

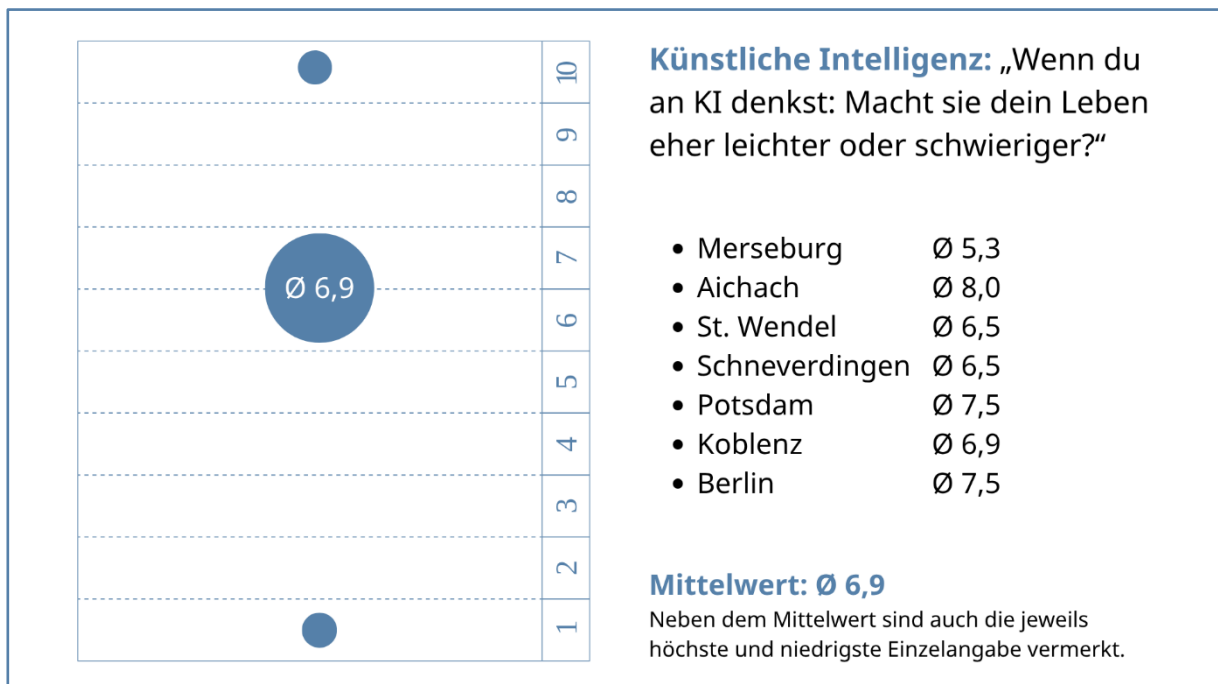


4.4 Künstliche Intelligenz

Im Themenfeld Künstliche Intelligenz lag der Fokus der Arbeit mit den beteiligten Kindern und Jugendlichen auf ihrer Wahrnehmung und ihrem Verständnis von Anwendungen Künstlicher Intelligenz sowie deren Auswirkungen auf ihr individuelles Nutzungsverhalten digitaler Medien.

In der Selbsteinschätzung anhand einer Skala von 0 (eher schwieriger) bis 10 (eher leichter) verorten sich die Kinder und Jugendlichen mehrheitlich im Bereich der Erleichterung des Lebens durch Anwendungen Künstlicher Intelligenz. In der Befassung zeigt sich, dass alle Teilnehmenden über teilweise bereits umfangreiche Erfahrungen mit KI-Anwendungen verfügen, wenn gleich deren Nutzung im schulischen Kontext bei den meisten nicht erlaubt ist. Zugleich werden aber große Unsicherheiten und Befürchtungen hinsichtlich möglicher Wirkungen und Risiken deutlich. Wie aus Sicht der Kinder und Jugendlichen damit umgegangen werden soll, wird im Weiteren ausgeführt.

Abbildung 4: Selbsteinschätzung der Workshopteilnehmenden zu Künstlicher Intelligenz



4.4.1 Schutz

Anwendungen Künstlicher Intelligenz werden von den Teilnehmenden regelmäßig genutzt und grundsätzlich als Erleichterung für ihren Alltag empfunden – trotz der (noch) festzustellenden Unzulänglichkeiten. Von großer Bedeutung für die Kinder und Jugendlichen sind in diesem Zusammenhang zwei Themen, die in allen Workshops vorgebracht und diskutiert worden.

Zum einen fordern die Kinder und Jugendlichen eine starke Regulierung, mit der sichergestellt wird, dass Anwendungen Künstlicher Intelligenz keine gewalthaltigen oder pornografischen Inhalte erstellen können. Insbesondere wünschen sie, dass die Bearbeitung von Abbildungen anderer Personen nicht möglich sein soll, um so Deepfakes, Deepnudes und andere missgünstige

Darstellungen zu unterbinden. Das Entblößen von anderen Kindern und Jugendlichen mit technischen Mitteln (*nudification*) sorgt die Teilnehmenden sehr. Ein Teil von ihnen fordert, dass Fotos von Kindern gänzlich einem Bearbeitungsverbot mit KI unterfallen sollen. Um das Manipulieren von Bildern zu unterbinden, sprechen sich die Kinder und Jugendlichen dafür aus, dass es nicht möglich sein soll, Bilder und Fotos in Anwendungen Künstlicher Intelligenz hochzuladen. Eine Bilderstellung und -bearbeitung auf Basis von Aufforderungen (*prompts*) soll weiterhin möglich sein.

Forderung 50: Verbot für KI-generierte Gewalt- und sexualisierte Inhalte

Forderung 51: Verbot von Entblößungsmechanismen

Forderung 52: Verbot von Uploads der Abbildungen Dritter

Zum anderen bewegt die Teilnehmenden sehr, dass Anwendungen Künstlicher Intelligenz Auskünfte und Hinweise geben könnten, die nicht zuträglich oder gar schädlich für sie sein können. Sensible Themen sollen aus Sicherheitsgründen nicht durch eine KI bearbeitet werden dürfen. In diesem Zusammenhang wünschen sie sich eine Regelung für emotionale und persönliche Anliegen, zu denen KI nicht mit Kindern und Jugendlichen kommunizieren darf. Darüber hinaus möchten die Kinder und Jugendlichen Anwendungen Künstlicher Intelligenz verbieten, Ratschläge zu erteilen und Informationen zu geben, welche schädlich für junge Menschen sein können.

Forderung 53: Verbot von KI-generierten Ratschlägen zu persönlichen und emotionalen Themen

Forderung 54: Verbot von schädlichen Hinweisen und Vorschlägen durch KI

Auch für den schulischen Kontext können sich die Teilnehmenden eine Beschränkung der Anwendung Künstlicher Intelligenz vorstellen. Diskutiert wurde dies im Zusammenhang mit der Sorge, dass eigene Fähigkeiten der Recherche und des Denkvermögens sowie der Austausch mit der Lehrkraft darunter leiden können. So wünschen sich die Teilnehmenden, dass KI beim recherchierenden Einsatz durch gezielte Fragestellungen das Finden der Lösung unterstützt, ihnen jedoch nicht die Bearbeitung der Aufgaben abnimmt und/oder die Lösung präsentiert. Gleichzeitig begrüßen sie die unterstützende Anwendung von KI, beispielsweise um sich Sachverhalte nochmals oder in anderer Form erklären und nahebringen zu lassen. KI soll die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen fördern.

Sofern seitens der Schule Anwendungen Künstlicher Intelligenz zum Einsatz kommen, plädieren die Kinder und Jugendlichen dafür, dass die KI nur für bestimmte Einsatzgebiete beziehungsweise -zwecke genutzt wird und dies begleitet erfolgt, um etwaige Risiken und unerwünschte Effekte zu minimieren. Dementsprechend fordern sie eine sinnvolle Integration der Anwendungen in den Unterricht, um die Nutzung bewusster und reflektierter zu gestalten.

Einige Teilnehmende plädieren auch für ein Nutzungsverbot von Künstlicher Intelligenz für Minderjährige. So soll die Problemlösungskompetenz erhalten bleiben und vermieden werden, dass Kinder und Jugendliche etwaigen Risiken ausgesetzt werden.

Forderung 55: Kontrollierter Einsatz von KI als Lernbegleitung

Von den Anbietenden Künstlicher Intelligenz erwarten die Teilnehmenden, dass sie dafür Sorge tragen, dass Nutzer*innen persönliche Inhalte wie Beiträge und Fotos anderer Nutzender nicht mit KI bearbeiten und anschließend veröffentlichen sowie weiterverbreiten können. Wichtig ist ihnen auch, dass ihre persönlichen Daten vertrauensvoll behandelt und nicht an Dritte weitergegeben werden. Sie wünschen sich, dass trotz Nutzung einer generativen KI eingegebene Daten nur auf dem eigenen Gerät und nicht auf den Servern von KI-Anbietenden gespeichert werden. Auch sollen diese nicht zum Training der KI genutzt werden können. Altersfeststellungen, der Schutz der Privatsphäre der Nutzenden sowie Kennzeichnungen von mit KI generierten Inhalten könnten dazu beitragen, einen sicheren Umgang mit Künstlicher Intelligenz zu ermöglichen; bestenfalls würden KI-Anwendungen speziell für Kinder angeboten werden. Die geforderten Regelungen sollen durch die Anbietenden umgesetzt und deren Einhaltung durch den Staat kontrolliert werden. Damit dies gelingt, fordern die Teilnehmenden relevante Strafen, die bei den Anbietenden Wirkung zeigen. Daneben wünschen sie sich, dass Lehrkräfte Unsicherheiten und Sorgen von Schüler*innen zu KI-generierten Inhalten, persönlichen Inhalten, die missbräuchlich verarbeitet werden, sowie zu der permanenten Herausforderung, Desinformationen erkennen zu müssen, ernst nehmen.

Um Desinformationen und Fake News durch Künstliche Intelligenz besser einhegen zu können, empfehlen die Teilnehmenden, dass Anwendungen Künstlicher Intelligenz sich nur auf vorab als verlässliche Quellen eingestufte Inhalte beziehen sollen. Auch möchten sie, dass immer die Quellen angegeben werden, welche durch die Anwendung genutzt wurden, damit Kinder und Jugendliche die Möglichkeit haben, dies überprüfen zu können. Ebenso soll KI zum Einsatz kommen, um Falschinformationen auf Plattformen zu erkennen und diese sofort zu sperren, insbesondere wenn es um politische Inhalte geht. Ebenso wurde angeregt, KI zu nutzen, um unterschwellige Beleidigungen und Hasskommentare zu erkennen, damit diese gemeldet und entfernt werden können.

Forderung 56: Verbot der Manipulation von Inhalten Dritter mittels KI

Forderung 57: Hohe Schutzstandards für die Daten von Kindern und Jugendlichen

Forderung 58: Kein Training von KI mit den Daten von Kindern und Jugendlichen

Forderung 59: Staatliche Kontrollen für KI und wirksame Sanktionen bei Nichtbeachtung der Regeln

Forderung 60: Zulassung vertrauenswürdiger Quellen für die Basis von KI-Anwendungen

Forderung 61: Quellennachweis bei allen KI-generierten Inhalten

Forderung 62: KI-Einsatz, um Falschinformationen, Beleidigung und Hass aufzuspüren und zu entfernen

4.4.2 Befähigung

Die Teilnehmenden wollen für die Nutzung von Anwendungen Künstlicher Intelligenz qualifiziert werden. Anbietende von Anwendungen der Künstlichen Intelligenz sollen nach Auffassung der Kinder und Jugendlichen Einführungsangebote, Beratungsstellen und Hilfsmöglichkeiten bereitstellen, um ihnen kostenlos Unterstützung bei der Nutzung entsprechender Anwendungen zu gewähren sowie Hilfe bei etwaigen kritischen Momenten leisten zu können. Dies könnten zum Beispiel grundlegende Informationen zur Nutzung der KI, aber auch konkrete Hinweise zur Vermeidung von verstörenden Inhalten/Ergebnissen der KI sein. Die Teilnehmenden wünschen sich, dass Anbietende von KI-Diensten Nutzende über mögliche Abhängigkeiten und psychische Risiken aufklären.

Forderung 63: Einführungsangebote und Hilfestellungen durch KI-Anbietende

Ein zentrales Anliegen der Kinder und Jugendlichen ist es, im Unterricht über die Vor- und Nachteile Künstlicher Intelligenz informiert zu werden und deren Anwendung zu erlernen. Die Kinder und Jugendliche wollen in der Schule über Möglichkeiten und Grenzen, Anwendungen und Risiken im (kritischen) Umgang mit Künstlicher Intelligenz gebildet werden. Sie möchten KI als Unterstützung einsetzen können, beispielsweise um Inhalte und Aufgaben besser zu verstehen und somit Hilfe beim Lernen zu erhalten. Sie wünschen sich die Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht, die auch den Umgang mit KI-Anwendungen umfasst. Sie möchten über Risiken und Chancen informiert werden, die zielgerichtete Anwendung erlernen, über den Energieverbrauch und die Umweltbelastung informiert werden und erfahren, wie man mit Chatbots umgeht. Sie wünschen sich, dass fächerübergreifend vermittelt wird, wie sie KI beispielsweise bei der Recherche einsetzen können. Gleichwohl möchten sie weiterhin befähigt werden, Inhalte auch ohne KI recherchieren zu können. Damit dies gelingt, sprechen sich die Teilnehmenden für Qualifizierungen der Lehrkräfte zum Einsatz von und Umgang mit Anwendungen der Künstlichen Intelligenz aus. Für die Unterstützung und Hilfestellung bei Problemen oder auch die Begleitung bei der Anwendung (neuer) KI-Angebote wünschen sich die Teilnehmenden fachkundige Erwachsene, an die sie sich wenden können. Entsprechende Forderungen der Teilnehmenden finden sich so auch im Abschnitt Medienkompetenz unter 4.1.2.

Forderung 64: Umfassende KI-Bildung in der Schule

Forderung 65: Qualifizierung der Lehrkräfte für den Umgang mit KI

Forderung 66: KI-kompetente, erwachsene Ansprechpersonen

Die Teilnehmenden fordern eine deutliche Kennzeichnung von Inhalten, welche mittels Anwendungen Künstlicher Intelligenz erstellt wurden, um diese von menschlich erstellten Inhalten unterscheiden zu können. Eine weitere Forderung der Teilnehmenden ist, dass Konten von Nutzenden, die mit KI generierte Inhalte veröffentlichen, einer Kennzeichnungspflicht unterliegen. Wenn Nutzende in Angeboten sozialer Medien verstärkt Desinformationen verbreiten, wünschen sich

die Teilnehmenden eine Kennzeichnung dieser Konten und Profile. Dies würde Kinder und Jugendliche dafür sensibilisieren, deren Angaben und Informationen zu überprüfen. Auch eine Sperrung von Konten und Profilen, die mehrfach Desinformation verbreitet haben, halten die Teilnehmenden im Notfall für angemessen, lehnen aber eine sofortige Sperrung von Accounts nach einmaliger Verbreitung von Desinformation ab. Wichtig ist ihnen, dass Chatbots, die für Kinder und Jugendliche zur Verfügung stehen, deutlich als Künstliche Intelligenz gekennzeichnet werden, damit Minderjährige informiert sind, wenn sie nicht mit einem Menschen kommunizieren. All dies korrespondiert mit dem grundsätzlichen Wunsch nach mehr Orientierung im digitalen Umfeld, um in diesem sicher navigieren und daran teilhaben zu können (siehe auch im Abschnitt Kinderschutz unter 4.2.2).

Forderung 67: Kennzeichnung von Accounts, die KI-generierte Produkte verbreiten

Forderung 68: Kennzeichnung von Konten und Profilen, die Desinformation verbreiten

Forderung 69: Deutliche Kennzeichnung von Chatbots

4.4.3 Beteiligung/Teilhabe

Die beteiligten Kinder und Jugendlichen erkennen die Potenziale von KI und die Teilhabechancen, die sich aus der Nutzung von KI-Anwendungen ergeben. ChatGPT und vergleichbare Instrumente werden zur Bewältigung von Alltagssituationen und als Ratgeber ebenso eingesetzt wie zur Erschließung benötigter Informationen und Hilfe bei schulischen Aufgaben. „Man kann die KI eben einfach alles fragen“ und sich, trotz einer berechtigten Skepsis hinsichtlich der Richtigkeit der erhaltenen Antworten, ein Stück Unabhängigkeit von erwachsenen Ansprechpersonen und mehr Selbstständigkeit verschaffen. Als eine Möglichkeit der Beteiligung junger Menschen können sie sich vorstellen, dass kompetente Schüler*innen sowohl Gleichaltrige als auch Lehrkräfte im Umgang mit Anwendungen Künstlicher Intelligenz schulen und bilden.

Forderung 70: Beteiligung kompetenter junger Menschen an der Qualifizierung von Gleichaltrigen und Lehrkräfte im Umgang mit KI-Anwendungen

5 | Erkenntnisse und übergreifende Einordnung der qualitativen Ergebnisse unter Berücksichtigung relevanter externer Studien

Im Folgenden wird eine Einordnung zentraler Ergebnisse des Beteiligungsprozesses vorgenommen.

Auch wenn das Sample der 105 teilnehmenden jungen Menschen nicht als repräsentativ gelten darf, zeigen sich in den Angaben der Kinder und Jugendlichen zum eigenen Nutzungsverhalten, zu den von ihnen präferierten Anwendungen sowie der Selbsteinschätzung ihrer Kompetenzen und Schutzbedarfe deutliche Übereinstimmungen mit den Ergebnissen der aktuellen JIM-Studie 2025. Das Smartphone dominiert die Medienbeschäftigung in der Freizeit und wird von den meisten täglich genutzt (Feierabend et al., 2025, S. 13 ff.). Auch die geschätzten Nutzungszeiten liegen im Spektrum der JIM-Studie mit durchschnittlich knapp vier Stunden täglich und einem mit zunehmendem Alter einhergehenden Anstieg der Nutzung (Feierabend et al., 2025, S. 25). WhatsApp wird von den Teilnehmenden der Workshops vielfach genutzt. Instagram, Snapchat und TikTok sind beliebt; YouTube, das in der JIM-Studie bei den wichtigsten Apps nur den 5. Platz einnimmt, wird in den Workshops häufiger als Quelle der Unterhaltung und für den Bildungsbereich genannt. Die JIM-Studie konstatiert auf Basis der Erhebungen im Juni und Juli 2025, dass das Thema Künstliche Intelligenz im Alltag von Jugendlichen angekommen und ChatGPT die mit Abstand wichtigste Anwendung unter den Zwölf- bis 19-Jährigen sei (Feierabend et al., 2025, S. 61). Auch diese Feststellung kann anhand der Beteiligungsergebnisse bestätigt werden, wobei das Spektrum genutzter KI-Tools sich seitdem erweitert und der Vorsprung von ChatGPT gegenüber Gemini und Meta AI sich offenbar verringert hat. Die durch die JIM-Studie 2025 erhobenen Begegnungen mit Gefährdungspotenzialen wie Fake News, Hatespeech, ungewollte pornographische Inhalte, extreme politische Ansichten, persönliche Beleidigungen und Schikanierungen sowie sexualisierte Belästigungen haben in unterschiedlichen Quantitäten auch Raum in den Workshops gefunden.

5.1 Schutz

Die beteiligten Kinder und Jugendlichen äußern – trotz der Selbstzuschreibung von mindestens mittleren bis hohen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Anwendungen – ein hohes Schutzbedürfnis. Die Verantwortung für die von ihnen gewünschten Vorsorgemaßnahmen hinsichtlich eines klassischen Jugendmedienschutzes, aber auch in Bezug auf den Daten- und Verbraucherschutz verorten sie vorrangig bei den Plattformanbietenden.

Sie berichten von eigenen negativen Erfahrungen sowie solchen anderer Kinder und Jugendlichen und beschreiben präzise Konfrontationen mit nicht altersgerechten Inhalten und unerwünschten Kontakten sowie sexualisierte Belästigung und Störgefühle durch Hassrede und Desinformation. Anhand dessen entwickeln sie konkrete Vorstellungen davon, wie Gefährdungspotenziale verringert und Risiken vermieden werden können. Diese spiegeln sich insbesondere in den Forderungen 1 und 2, 14, 18 bis 25, 27 bis 34, 36 bis 38, 40 bis 43, 50 bis 54 und 67 bis 69 wider, welche vielfach im Einklang mit den Leitlinien gemäß Artikel 28 Digital Services Act stehen. Um den Schutz

junger Menschen zu gewährleisten, sehen sie den Staat für die Durchsetzung geltender Regeln sowie der von ihnen formulierten Forderungen in der Pflicht (beispielsweise Forderung 19 und 59).

Die beteiligten jungen Menschen akzeptieren, dass die Feststellung ihres Alters eine Voraussetzung ihres Schutzes durch die altersgerechte Gestaltung von digitalen Diensten ist. Gleichzeitig haben sie ein Bewusstsein für die damit potenziell verbundene Preisgabe von Daten gegenüber den Plattformanbietenden. Beides schlägt sich in den Forderungen 24 und 25 nieder, die im Einklang stehen mit den Empfehlungen des Diskussionspapiers der Leopoldina (Brailovskaia et al., 2025, S. 37 f.).

Altersgruppen übergreifend weisen die Jugendlichen in den Workshops auf unterschiedlich hohe Schutzbedarfe bei jüngeren Kindern und älteren Jugendlichen hin und entwickeln daran anknüpfend Ideen wie zum Beispiel die Aufklärung und Sensibilisierung von Eltern im Rahmen der ärztlichen Vorsorgeuntersuchungen (Forderung 6) oder von Eltern begleitete Profile für jüngere Kinder (Forderung 36). Neben der eigenen Befähigung zum sicheren Umgang mit digitalen Angeboten wünschen sie sich, dass die Medienkompetenz von Eltern und anderen für ihre Erziehung verantwortlichen Personen gestärkt wird (Forderungen 12 und 13).

Aus den Erfahrungsberichten und Aussagen der Teilnehmenden an den Workshops wird deutlich, dass die Rolle, welche die Eltern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen spielen können, auch abhängig ist vom familiären Bildungsniveau und sozioökonomischen Status. Viele Eltern stoßen an ihre Grenzen, wenn es darum geht, über alle neuen Online-Phänomene und -Risiken informiert zu sein, wie auch Dreyer (2026, S. 41) konstatiert. Insbesondere bei jungen Menschen, die in eher prekären Verhältnissen aufwachsen, kann fehlende familiäre Unterstützung zu Vulnerabilitäten führen, die durch andere Maßnahmen kompensiert werden sollten. Dabei erachten die meisten der beteiligten jungen Menschen jedoch reine Überwachungsfunktionen und Kontrollmechanismen, wie sie in der Analyse von Kontroll-Apps für Eltern durch Jennewein et al. (2026) festgestellt wurden, als wenig geeignet und lehnen diese überwiegend ab. Sie wünschen sich stattdessen mehr Austausch mit erwachsenen Bezugspersonen und deren Empathie und Verständnis für die Bedeutung digitaler Medien in ihrem Alltag.

5.2 Befähigung

Die Workshopergebnisse belegen, dass die beteiligten Kinder und Jugendlichen einen direkten Zusammenhang herstellen zwischen ihrem Bedürfnis, geschützt zu sein, und ihrer Befähigung zu einem sicheren und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien. Die den Bildungseinrichtungen im Diskussionspapier der Leopoldina zugeschriebene Rolle bei der Vermittlung von Medienkompetenz (Brailovskaia et al., 2025, S. 27 ff.) steht im Einklang mit den Vorstellungen der beteiligten jungen Menschen. Allerdings beklagen diese ein deutliches Umsetzungsdefizit und berichten nur vereinzelt von positiven Erfahrungen im schulischen Kontext. In allen Workshops sprachen sich die Teilnehmenden für eine umfassende, frühzeitige und kontinuierliche Bildung und Unterstützung der Entwicklung ihrer Medienkompetenz im Rahmen des schulischen Unter-

richts aus (Forderung 7). Einige Kinder und Jugendliche fordern den Beginn entsprechender Maßnahmen bereits in Kindertagesstätten. Diese Forderungen entsprechen den Empfehlungen, die das Diskussionspapier der Leopoldina wie folgt formuliert: „Gleichzeitig sollte in Kindertageseinrichtungen und Schulen ein digitaler Bildungskanon verankert und fächerübergreifend unterrichtet werden, der auf zentrale Aspekte des digitalen Lebens vorbereitet“ (Brailovskaia et al., 2025, S. 41).

Die Kinder und Jugendlichen äußern den Wunsch nach dem Erwerb konkreter Fähigkeiten wie beispielsweise das Verstehen algorithmischer Empfehlungssysteme oder von Anwendungen Künstlicher Intelligenz (Forderung 63 und 64) und Steuerungsmechanismen. Sie wollen darüber hinaus aber auch befähigt werden, selbstständig sicher und verantwortungsbewusst im digitalen Umfeld handeln zu können, eine Forderung die auch Lampert (2026, S. 14 f.) erhebt, aber durch Verbote, „die als Einschränkung der Autonomie erlebt werden und Reaktanz auslösen“, nicht als angemessen adressiert erachtet. Mit den altersabhängig stark unterschiedlich ausgeprägten Kenntnissen im Umgang mit digitalen Angeboten und Endgeräten gehen auch mit zunehmendem Alter wachsende kognitive Fähigkeiten der Reflexion von Inhalten und Beurteilung des eigenen und fremden Verhaltens einher, wie sie Köhler-Dauner et al. (2025, S. 2 f.) konstatieren. Mediensprechstunden (Forderung 8) und Peer-to-Peer-Angebote (Forderung 9) könnten ebenso einen Beitrag dazu leisten, diese Fähigkeiten frühzeitig zu entwickeln, wie die von den beteiligten Kindern und Jugendlichen geforderten Begrenzungen der Nutzungszeiten durch die Plattformanbietenden (Forderung 22) und gemeinsam ausgehandelte Nutzungsvereinbarungen (Forderung 16), die die Entwicklung von Selbstregulierungskompetenzen unterstützen können.

Jennewein et al. (2026, S. 32) kommen in der Analyse von Kontroll-Apps für Eltern zu dem Schluss, dass „besonders im Hinblick auf die Förderung reflexiver und affektiver Kompetenzen wie Selbstregulation, Impulskontrolle und Risikobewältigung [...] medien- und schutzbezogene Bildungspotenziale vielfach ungenutzt [bleiben] – vor allem auch deshalb, weil die Gestaltung der meisten Anwendungen dafür nicht ausgelegt ist“. Dieses Defizit technischer Kontrollinstrumente kann – wie auch von den Kindern und Jugendlichen in den Workshops gefordert – nur durch einen umfassenden Kanon medienpädagogischer Angebote auf allen Ebenen des Bildungssystems kompensiert werden. Ebenso plädiert Lampert (2026, S. 15) im Einklang mit den von den beteiligten Jugendlichen formulierten Forderungen für „gemeinsam getroffene Vereinbarungen [...], die sowohl die zunehmende Eigenverantwortung als auch die wachsende Medienkompetenz von Jugendlichen ernst nehmen und stärken“. Nicht zuletzt kann in diesem Kontext auch auf das im Jahr 2021 im Jugendschutzgesetz Paragraf 10a neu verankerte Schutzziel der „Förderung von Orientierung für Kinder, Jugendliche, personensorgeberechtigte Personen sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und Medienerziehung“ verwiesen werden.

5.3 Beteiligung/Teilhabe

Für die überwiegende Mehrheit der beteiligten Kinder und Jugendlichen sind Social Media Dienste ein wesentlicher Bestandteil ihres Alltags. Die Plattformen bieten ihnen Möglichkeiten des Austauschs mit Gleichaltrigen und der Familie, Zugang zu Informationen und Bildungsangeboten sowie Raum für sexuelle Orientierung und Identitätsbildung. Diese Bewertung steht im Einklang mit

diversen Positionspapieren und Erhebungen wie beispielsweise dem Diskussionspapier Nr. 40 der Leopoldina (Brailovskaia et al., 2025, S. 13 ff.) und der Einschätzung des AWO Fachausschusses Familien-, Kinder- und Jugend- sowie Frauenpolitik vom Oktober 2025 (Hilkert/Landes, 2026, S. 6).

Ungeachtet der Heterogenität der Jugendlichen, die an den Workshops teilgenommen haben, hinsichtlich ihrer sozialen und ökonomischen Verhältnisse sowie ihrer Herkunft, dokumentieren ihre Äußerungen ein starkes Bedürfnis nach gesellschaftlicher Teilhabe, welche sie mittels digitaler Medien verwirklichen. Etwaige Ausschlüsse zu definierender Altersgruppen stünden diesem Bedürfnis diametral entgegen, wie auch weitere aktuelle Beteiligungsformate nachweisen (u.a. Bertelsmann Stiftung, 2026, S. 4). „Die Adoleszenz – also die Phase zwischen zwölf und 18 Jahren – gilt entwicklungspsychologisch als besonders sensibel. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung einer stabilen Identität, das Streben nach Autonomie sowie die Ausbildung eigenverantwortlicher Selbststeuerung“, schreibt Lampert (2026, S. 14 f.) und hebt unter Bezugnahme auf Schmidt et al. (2011: Heranwachsen mit dem Social Web) die wichtige Rolle von Social-Media-Angeboten für die Erprobung von sozialer Interaktion, Selbstdarstellung und Beteiligung hervor. Der von den beteiligten Kindern und Jugendlichen geäußerte Wunsch nach Peer-to-Peer-Formaten sowie die Forderung, den digitalen Raum und das eigene Online-Erlebnis selbst mitgestalten zu wollen (Forderung 38 und 39), bestätigen die zuvor beschriebene Rolle des digitalen Umfeldes als unverzichtbarer sozialer Erfahrungsraum junger Menschen.

Die beteiligten Kinder und Jugendlichen berichten von Entspannung und entlastender Unterhaltung sowie als positiv empfundenen sozialen Kontakten und Austausch mit anderen jungen Menschen auch außerhalb ihres sozialen Nahraums durch die Nutzung digitaler Angebote. Gleichzeitig registrieren sie negative Effekte wie Ablenkung von schulischen Anforderungen und übermäßige Nutzungszeiten, die mit ihrem Teilhabebedürfnis kollidieren. Ihre Forderungen (22 sowie 46 bis 48) nach Instrumenten und Angeboten, die sie bei der Auflösung dieses Dilemmas unterstützen und sie zur Selbstregulation befähigen, steht im Einklang mit den Erkenntnissen der Vodafone-Studie (2025, S. 10 f.).

Eine ambivalente Haltung zeigen die beteiligten jungen Menschen in Bezug auf Anwendungen Künstlicher Intelligenz. Ihrer Skepsis aufgrund der Möglichkeit missbräuchlicher Nutzung, beispielsweise zur Erzeugung von Deepfakes, steht das Interesse an den Potenzialen von KI und der Wunsch, zur kompetenten Nutzung von KI-Werkzeugen befähigt zu werden, gegenüber. Dies spiegelt sich zum Beispiel in ihren Forderungen zu durch KI unterstützter Moderation von Hass-Inhalten wider, wie sie auch das Diskussionspapier der Leopoldina vorschlägt (Brailovskaia et al., 2025, S. 34).

5.4 Fazit

Die Erkenntnisse aus der Jugendbeteiligung zeigen ein Spannungsverhältnis von klar artikulierten Schutzbedürfnissen und dem Wunsch der Jugendlichen nach verlässlichen und kompetenten Ansprechpersonen einerseits und einem ebenso deutlich geäußerten Autonomiebedürfnis und dem Wunsch nach Befähigung und eigenständig gesteuerter Selbstregulierung andererseits. Sie ord-

nen sich damit ein in die Erkenntnisse zahlreicher wissenschaftlicher Studien und aktueller Erhebungen und stellen diesen die Perspektive junger Menschen an die Seite. Gleichzeitig bestätigen sie, wie groß die Herausforderung ist, eine angemessene, realisierbare und von der jungen Zielgruppe akzeptierte Herangehensweise zu gestalten. Denn die Kinder und Jugendlichen sprechen der Nutzung digitaler Dienste einen Zugewinn an individuellen Fähigkeiten, an persönlichen Kontaktmöglichkeiten sowie an Entspannung und Unterhaltung zu, der sich positiv auf ihr Wohlbefinden und Selbstwertgefühl auswirkt. Die Bereitschaft der jungen Menschen, Restriktionen der Nutzung digitaler Dienste und Endgeräte hinzunehmen, beschränkt sich auf Maßnahmen, die sie für sinnvoll erachten, um ihnen ein unbeschwertes Aufwachsen im digitalen Umfeld zu ermöglichen, und korrespondiert daher allenfalls bedingt mit den in einigen Diskussions- und Positionspapieren formulierten umfassenden Verbotserwartungen.

6 | Organisation

Die Organisation der Kinder- und Jugendbeteiligung erfolgte in Abstimmung mit der Geschäftsstelle der Expertenkommission, insbesondere hinsichtlich der Auswahl der Veranstaltungsregionen. Bezüglich der Terminierung der Workshops wurde angestrebt, die Verfügbarkeit einzelner Mitglieder der Expertenkommission zu berücksichtigen, um den direkten Austausch mit den beteiligten jungen Menschen zu ermöglichen.

Um eine bundesweite Abdeckung in verschiedenen Landesteilen zu gewährleisten, wurde mit unterschiedlichen regionalen Kooperationspartner*innen zusammengearbeitet. Die Kontakte entstanden im Wesentlichen über die Ansprache Lokaler Netzwerke, NetzwerkLABs sowie Initiativpartner des Initiativbüros der Bundesinitiative Gutes Aufwachsen mit Medien, welches in der Stiftung Digitale Chancen angesiedelt ist. Die einbezogenen Einrichtungen verfügen auf der regionalen Ebene über aktive Netzwerke, über welche weitere Kontakte zu zusätzlichen Einrichtungen hergestellt werden konnten. Dabei wurde Wert daraufgelegt, dass die Workshops in Kommunen unterschiedlicher Größe durchgeführt werden, um auch Kindern und Jugendlichen in ländlichen Regionen eine Teilnahme zu ermöglichen. Durch die Varianz der Kooperationspartner (Bürgermedien, Bildungsträger, Hilfs- und Rettungsdienste, Sportvereine, Bibliotheken, Kulturzentren, Jugendfreizeiteinrichtungen, Jugendringe, Einrichtungen der Kinder- und Jugendpsychiatrie) wurde gewährleistet, dass junge Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen erreicht wurden.

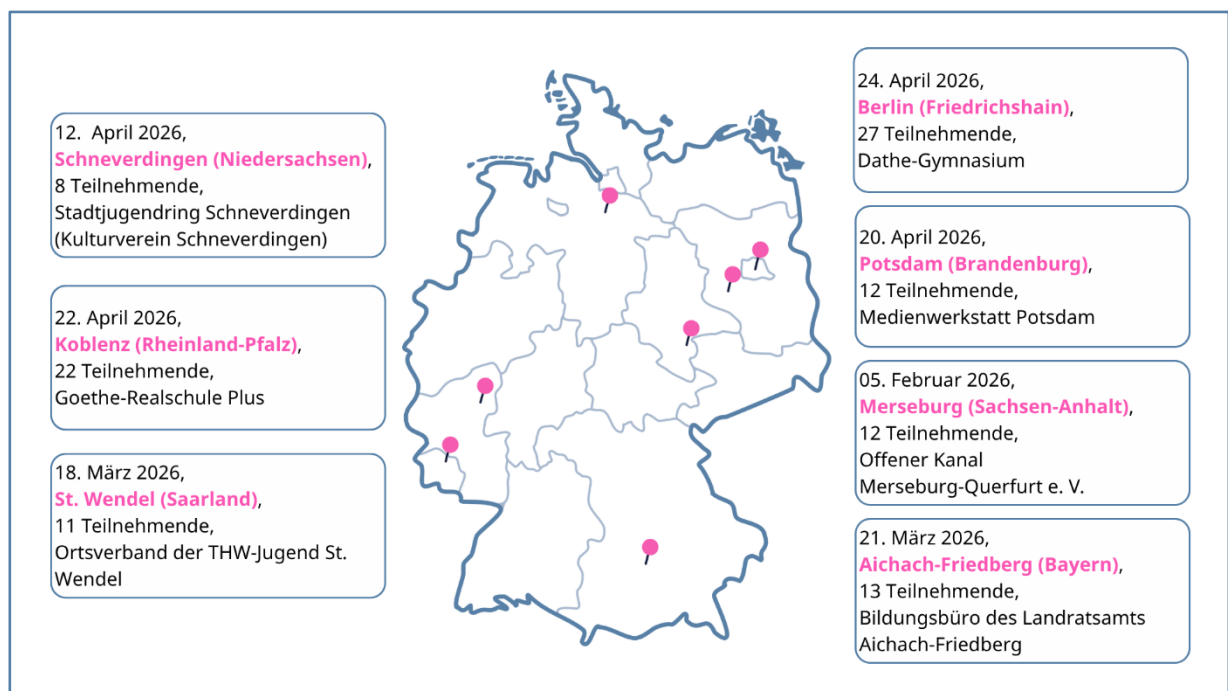
Die Workshops fanden in Kooperationen mit folgenden Einrichtungen statt:

- Workshop 1 in Zusammenarbeit mit dem Offenen Kanal Merseburg-Querfurt e. V. in Merseburg (Sachsen-Anhalt) am 5. Februar 2026.
- Workshop 2 in Zusammenarbeit mit dem Bildungsbüro des Landratsamt Aichach-Friedberg in Aichach (Bayern) am 21. März 2026.
- Workshop 3 in Zusammenarbeit mit der ehrenamtlichen THW Jugend St. Wendel unterstützt von der Landesmedienanstalt Saarland, dem Projekt S(mar)t Wendeler Land, dem Vereinsplatz WND und der Ehrenamtsbörse in Sankt Wendel (Saarland) am 28. März 2026.

- Workshop 4 in Zusammenarbeit mit dem Stadtjugendring Schneverdingen, der GenZ GmbH und dem Kulturhaus „Alte Schlachtere“ in Schneverdingen (Niedersachsen) am 12. April 2026.
- Workshop 5 in Zusammenarbeit mit der Medienwerkstatt Potsdam im fjs e. V. in Potsdam (Brandenburg) am 20. April 2026.
- Workshop 6 in Zusammenarbeit mit einer Klasse der Goethe-Realschule plus in Koblenz-Lützel (Rheinland-Pfalz) am 22. April 2026.
- Workshop 7 in Zusammenarbeit mit einer Klasse des Dathe-Gymnasiums in Berlin-Friedrichshain (Berlin) am 24. April 2026.

Die Ansprache von potenziellen Teilnehmenden erfolgte regional verschieden in enger Abstimmung mit den jeweiligen lokalen Partnern. In allen Fällen wurde Informationsmaterial für Sorgeberechtigte, pädagogische Fach- und Lehrkräfte sowie in kindgerechter Sprache für Kinder und Jugendliche aufbereitet und Flyer für Aushänge als auch für die Ansprache in sozialen Medien zur Verfügung gestellt. Die Materialien wurden über Newsletter- und E-Mailverteiler von pädagogischen Institutionen geteilt und auf Webseiten und in regionalen Veranstaltungskalendern veröffentlicht. Vor Ort wurden Informationen in Jugendzentren, Bibliotheken, Vereinen und Schulen sowie teils auch mittels regionaler Zeitungen und Radiosender bereitgestellt. Die persönliche Ansprache vor Ort erfolgte vor allem bei bestehenden Jugendgruppen unter anderem bei Sportvereinen, Kirchen und ehrenamtlichen Einrichtungen durch lokal bekannte Sozialarbeiter*innen. Die Anmeldung stand allen Kindern und Jugendlichen zwischen dem 12. und 17. Lebensjahr offen. Eine spezifische Auswahl fand nicht statt.

Abbildung 5: Regionale Verteilung der durchgeführten Workshops

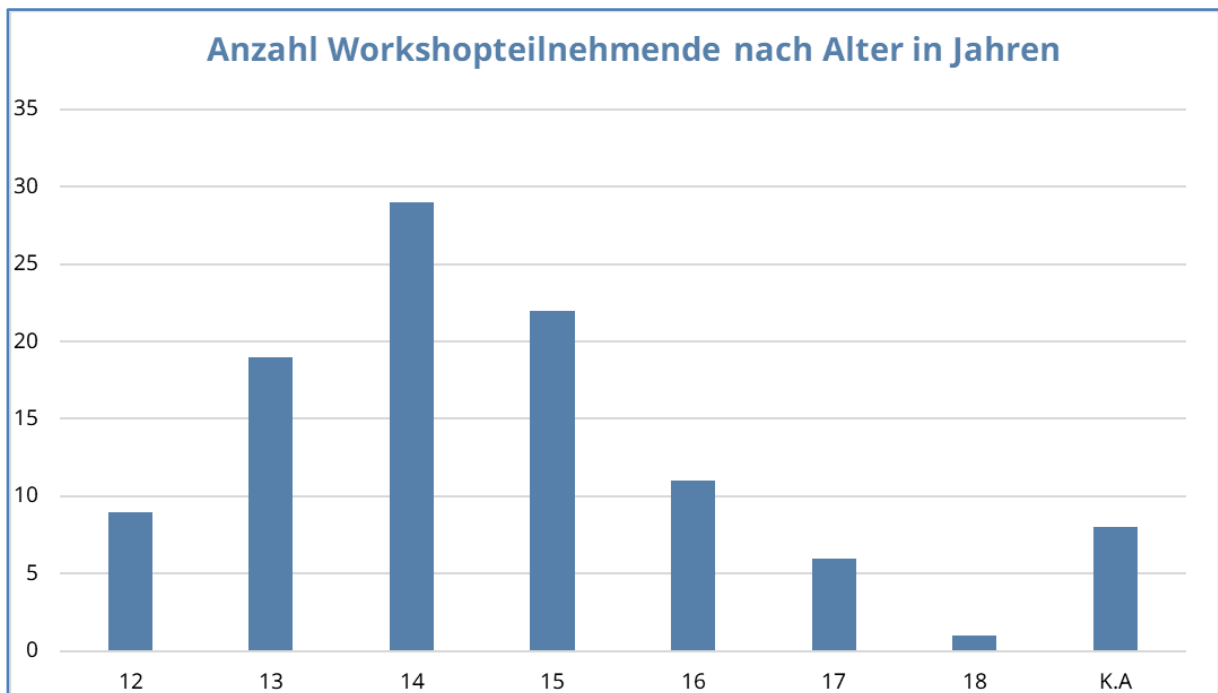


7 | Überblick Workshops / Statistiken Teilnehmende

Neben der regionalen Verteilung wurde eine möglichst diverse Vertretung junger Menschen unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen angestrebt. Insgesamt wurden sieben Workshops mit einer Gesamtzahl von 105 Teilnehmenden durchgeführt. Die Zusammensetzung der Gruppen war mit einem weiblichen Anteil von 45 und einem männlichen Anteil von 55 Personen nahezu ausgewogen. Fünf Teilnehmende gaben keine Information zu ihrem Geschlecht beziehungsweise ihrer geschlechtlichen Identität an.

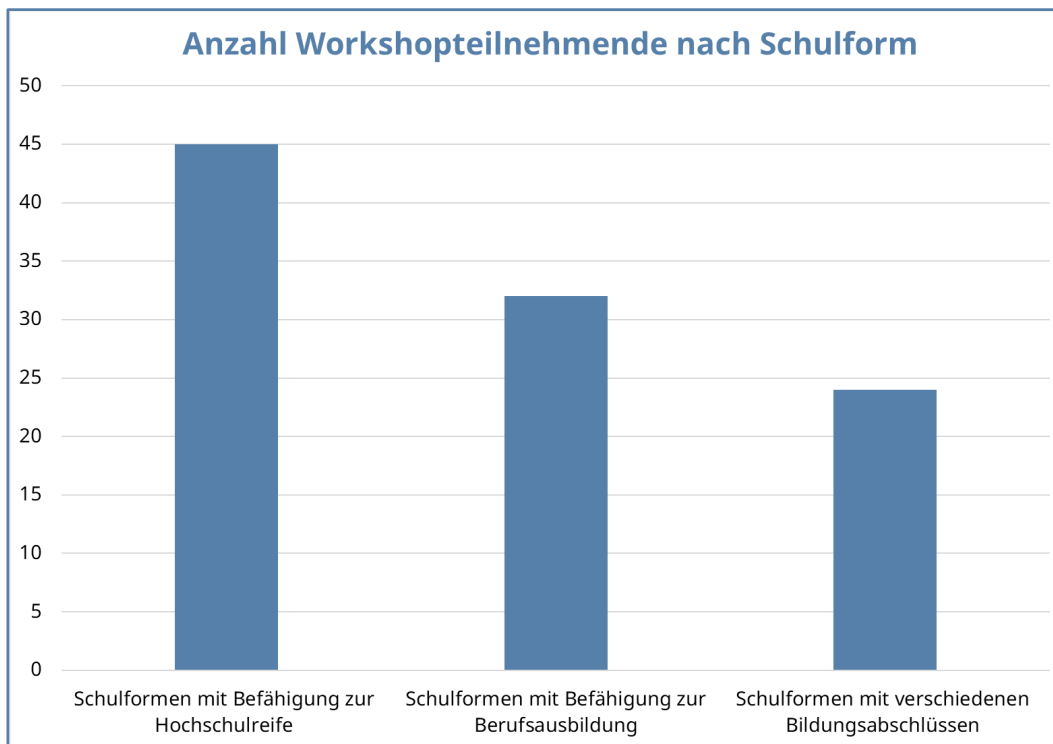
Mit 29 Personen stellten die 14-Jährigen die größte Gruppe der Teilnehmenden, gefolgt von 22 15-Jährigen sowie 19 13-Jährigen. Im Weiteren nahmen neun 12-Jährige, elf 16-Jährige, sechs 17-Jährige sowie eine 18-Jährige Person an den Workshops teil. Acht Personen machten keine Angaben zu ihrem konkreten Alter.

Abbildung 6: Anzahl der Workshopteilnehmenden nach Alter in Jahren



Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen besuchen verschiedene Schulformen und streben unterschiedliche Schulabschlüsse an. Vor dem Hintergrund differenzierter Bildungsgänge in den Bundesländern wurden für die Übersicht drei Gruppen gebildet, welche sich hinsichtlich der zu erreichenden Bildungsabschlüsse unterscheiden. Demnach besuchen 45 Kinder und Jugendliche, die an den Workshops teilnahmen, Schulformen, die mehrheitlich zur Befähigung der Hochschulreife (Gymnasien, Oberstufenzentren mit Abitur, Fachoberschulen) führen. Weitere 32 Teilnehmende nehmen den Unterricht in Einrichtungen wahr, welche auf eine Berufsausbildung vorbereiten (Realschulen plus, Mittelschulen, Hauptschulen, Berufsschulen). Andere Schulformen mit verschiedenen Möglichkeiten eines Bildungsabschlusses (Gesamtschulen, Gemeinschaftsschulen, Förderschulen) werden von 24 Kindern und Jugendlichen besucht.

Abbildung 7: Anzahl der Workshopteilnehmenden nach Schulform



8 | Herausforderungen/Limitierungen

Im Rahmen der Projektdurchführung wurden mehrere Herausforderungen und Limitierungen wahrgenommen, die nicht alle vollständig im Verlauf ausgeglichen werden konnten.

Aus organisatorischen Gründen war es erforderlich mit einer Mindestanzahl an Teilnehmenden zu planen. Um dies realisieren zu können, war eine verbindliche Anmeldung notwendig. Diese setzte wegen datenschutzrechtlicher Erfordernisse und forschungsethischen Anforderungen eine informierte Einwilligungserklärung von Teilnehmenden sowie (sofern diese jünger als 16 Jahre alt waren) deren Sorgeberechtigten voraus. Dies zu gewährleisten, stellte regelmäßig eine Herausforderung dar. Vor diesem Hintergrund ist davon auszugehen, dass besonders solche Zielgruppen erreicht wurden, die über ausreichend organisatorische Ressourcen sowie ein erhöhtes Maß an Engagement verfügen. Um dennoch eine möglichst heterogene Zielgruppenzusammensetzung zu erreichen, wurde mit unterschiedlichen Einrichtungen kooperiert, welche in der Lage waren, verschiedene Zielgruppen anzusprechen (siehe auch Abschnitt 6).

Eine weitere Herausforderung betraf die Kooperation mit den angefragten Einrichtungen. Alle angesprochenen Partner*innen zeigten grundsätzlich ein hohes Interesse an der Zusammenarbeit und standen einer Kooperation prinzipiell offen gegenüber. Gleichwohl stellten mitunter kurzfristige Zeitabläufe sowie vor Ort benötigte Ressourcen für Akquise und Ansprache von potenziellen Teilnehmenden eine erhebliche Hürde dar. Viele der angefragten Einrichtungen verfügen über begrenzte personelle sowie zeitliche Kapazitäten, wodurch sie in ihrer Flexibilität und Kooperationsfähigkeit limitiert sind.

Vor den unter 3. beschriebenen Hintergründen wurden Workshops im Umfang von fünf Stunden geplant und durchgeführt. Die Dauer des Angebotes kann für einige potenzielle Teilnehmende gegebenenfalls in Widerspruch zu schulischen Verpflichtungen, ehrenamtlichen Engagement, traditionellen und folkloristischen Feierlichkeiten oder ihrem Recht und Bedürfnis nach Freizeit und Erholung gestanden haben. Mittels Durchführung der Angebote an verschiedenen Wochen- sowie Wochenendtagen, in Ferienzeiten wie auch während des Unterrichts und unter Berücksichtigung lokal bekannter Veranstaltungen wurde versucht dieser Herausforderung adäquat zu begegnen.

Für alle Workshops wurde angestrebt etwaige psychische Belastungen für die Teilnehmenden derart zu reduzieren, dass die Angebote in vor Ort bekannten Einrichtungen unter Beteiligung lokal bekannter Ansprechpersonen durchgeführt wurden. Ebenso stand bei jeder Durchführung mindestens eine für den Schutz von Kindern kompetente Person und eine räumliche Rückzugsmöglichkeit zur Verfügung. Neben der grundsätzlichen Freiwilligkeit der Teilnahme wurde auch während der Durchführung der Workshops regelmäßig auf die Möglichkeit hingewiesen, keine Auskunft zu geben oder eine individuelle Pause wahrzunehmen. Trotz dieser Vorsorgen wurden die Workshops ohne Thematisierung individuell belastender Erfahrungen und Fragestellungen konzipiert, um mögliche Bürden für die Teilnehmenden zu reduzieren. Gleichwohl kann nicht vollständig ausgeschlossen werden, dass potenzielle Teilnehmende das Angebot wegen seiner thematischen Ausrichtung nicht wahrgenommen haben oder Kinder und Jugendliche an kritische Erfahrungen negativ reminiszierten. Entsprechende Anzeichen oder Erkenntnisse dazu liegen gleichwohl nicht vor.

Inzwischen ist es nicht unüblich, dass Kinder und Jugendliche für ihre Teilnahme an Forschungs- und/oder Partizipationsprozessen eine Form der Entschädigung für ihren Aufwand erhalten. Um jedoch keinen Anreiz zu setzen, der potenzielle Teilnehmende abseits ihrer Interessen zu einer Beteiligung motiviert oder gar drängt, wurde in Abstimmung mit der Geschäftsstelle der Expertenkommission darauf verzichtet. Dies kann dazu beigetragen haben, bestimmte Personen nicht erreicht und zur Teilnahme bewegt zu haben. Gleichwohl wurde die Teilnahme aller wertgeschätzt und deren Beteiligung mit einem Zertifikat gedankt.

9 | Über die Stiftung

Die Stiftung Digitale Chancen ist eine gemeinnützige, operativ tätige Stiftung mit Sitz in Berlin. Seit 2002 erforscht sie die gesellschaftlichen Folgen der Digitalisierung und setzt sich für den chancengleichen Zugang aller Menschen zum Internet ein. Zweck der Stiftung ist die Förderung der Wissenschaft und Forschung sowie der Bildung im Bereich Mediennutzung und -kompetenz, vor allem im Hinblick auf die Nutzung des Internets, insbesondere in Deutschland. Sie verwirklicht den Stiftungszweck durch Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz und eines sicheren und verantwortungsbewussten Umgangs mit digitalen Medien in allen von einer möglichen digitalen Spaltung betroffenen Bevölkerungsgruppen.

10 | Verweise

- Bertelsmann Stiftung. (2026). Digitale Räume sicher gestalten: Schutz ohne Ausschluss. Empfehlungen junger Menschen für Beteiligung, Plattformregulierung, Medienbildung und mentale Unterstützung. PolicyBrief. https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/user_upload/YEH_Policy_Brief_2026.pdf
- Brailovskaia, J., Buchmann, J., Hertwig, R., Metzinger, T., Montag, C., Sadeghi, A.-R., Schneider, S., Spiecker gen. Döhmman, I., & Waldherr, A. (2025). Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen (Diskussion Nr. 40). Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina. https://doi.org/10.26164/leopoldina_03_01307
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/Deutscher Bundesjugendring. (2023). Mitwirkung mit Wirkung. Qualitätsstandards für Kinder- & Jugendbeteiligung. Impulse zur Weiterentwicklung in Theorie und Praxis [Broschüre]. <https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/204010/affa15d77c0b4a8da7e6c476e77446fc/mitwirkung-mit-wirkung-qualitaetsstandards-fuer-kinder-und-jugendbeteiligung-data.pdf>
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (Hrsg.). (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. <https://www.bzkg.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf>
- Dreyer, S. (2026). Rien ne va plus: Nichts geht mehr?. merz – Zeitschrift für Medienpädagogik. 70(2), S. 37 – 45. <https://www.merz-zeitschrift.de/article/view/3351>
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., Glöckler, S. (2025). JIM-Studie 2025. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf
- Hilkert, M. & Landes, B. (2026). „Wenn man uns fragen würde ...“. Explorative Studie zur Social-Media-Nutzung von jungen Menschen im Auftrag des Arbeiterwohlfahrt Bundesverbandes. <https://awo.org/pressemeldung/kein-social-media-verbot-jugendliche-fordern-klare-regeln/>
- Jennewein, N., Schmidt, L., Gebel, C., Brüggem, N.(2026). Was Kontroll-Apps für Eltern (nicht) leisten.merz – Zeitschrift für Medienpädagogik. 70(2). S. 29 – 33. <https://www.merz-zeitschrift.de/article/view/3349>
- Köhler-Dauner, F.; Peter, L.; Sitarski, E.; Chauviré-Geib, K.; Haag, A.-C.; Fegert, J. M. (2025). Digital child protection in social networks: age verification and age-tiered regulation in Europe. Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 19(1), Art. 143. <https://doi.org/10.1186/s13034-025-01016-xhttps://link.springer.com/article/10.1186/s13034-025-01016-x>

- Lampert, Claudia (2026): Zur Sinnhaftigkeit von Medienverböten aus entwicklungspsychologischer Perspektive. merz – Zeitschrift für Medienpädagogik. 70(2), S. 11 – 17.
<https://www.merz-zeitschrift.de/article/view/3345>
- Lundy, Laura. (2007). The Lundy model of child participation. https://commission.europa.eu/system/files/2022-12/lundy_model_of_participation_0.pdf
- Vereinte Nationen (1989). Übereinkommen über die Rechte des Kindes. Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) https://www.kinderrechte.digital/fileadmin/user_upload/1989_UEbereinkommen-ueber-die-rechte-des-kindes.pdf
- Vereinte Nationen (2021). Übereinkommen über die Rechte des Kindes. Ausschuss für die Rechte des Kindes. Allgemeine Bemerkung Nr. 25. Über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld. Monitoring- Stelle UN-Kinderrechtskonvention Deutsches Institut für Menschenrechte & BAG Kinderinteressen e.V. (Hrsg.). https://www.kinderrechte.digital/fileadmin/user_upload/AllgemeineBemerkung_Nr.25_deutsch.pdf
- Vodafone-Stiftung (2025). Zwischen Bildschirmzeit und Selbstregulation. Jugendstudie zur Nutzung und Selbstregulation von sozialen Medien. <https://www.vodafone-stiftung.de/jugendstudie-2025-social-media/>

11 | Anhang

- Anlage 1: Basiskonzept für den Workshop
- Anlage 2: Übersicht aller Forderungen
- Anlage 3: Fotodokumentation aller Skalen und Themenplakate

Anlage 1: Basiskonzept für den Workshop

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			Einrichtung des Workshopraums und Techniktest
			Beginn der Veranstaltung
			Ankunft der Teilnehmenden, ggf. Fertigen von Namensschildern
10:00	10	Die TN fühlen sich willkommen geheißen.	WORKSHOPSTART <i>Die Workshopleitungen begrüßen die Teilnehmenden und leiten mit grundlegenden Informationen in den Workshop ein.</i> ☐ Vorstellung von Workshopleiter*innen ☐ Kurzinformation zu SDC und KR.digital ☐ Ziele des Workshops ☐ Informationen über die Expertenkommission ☐ Transparenz über Entscheidungseinfluss & Ergebnissicherung
10:10	15	Alle TN sind miteinander bekannt gemacht und können erste Gedanken teilen.	VORSTELLUNG/KENNENLERNEN <i>Sozialform: Plenum</i> <i>Methode: Namensrunde mit Impulsen</i>

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			Impulse: 1. Vor- und ggf. Familienname 2. Motivation zur Teilnahme am Workshop 3. Lieblings-App und Kurzbegründung
10:25	5	Die TN wissen, was am Tag passieren wird und können sich darauf einstellen.	ÜBERBLICK ÜBER DEN TAG <i>Sozialform: Plenum</i> <i>Methode: Vorstellung des Workshopablaufs und Organisatorisches</i> ☐ Awareness & unsere Rolle, ggf. Klärung zur Anrede ☐ Wichtige Hinweise zu unserem Miteinander (angelehnt an unserem Kinderschutzkonzept) ☐ Ablauf Workshop ☐ Praktische Informationen: Pausen & Toiletten
10:30	15	Als Warm-up-Methode soll sie die Motivation der Teilnehmenden wecken, erste Meinungen sichtbar machen und einen niederschweligen Einstieg in das Thema ermöglichen.	OPTION 1: WARM-UP: „3-MEINUNGS-ECKEN“ Die Jugendlichen bewegen sich im Raum, zeigen ihre Meinung ohne langes Reden. Diskussion entsteht spielerisch und niederschwellig. „Ich lese Aussagen vor. Ihr stellt euch dahin, wo eure Meinung am besten passt.“

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
		Außerdem ermöglicht es uns, diese Aussagen zu erfassen.	Hinweis: „Es gibt kein richtig oder falsch. Zeigt einfach, wie ihr dazu steht.“ Im Raum 3 Ecken markieren (oder Schilder aufhängen): 😊 = stimme voll zu 😐 = neutral / teils-teils ☹️ = stimme nicht zu Aufwärm-Aussagen (locker & persönlich) • „Ich benutze mein Smartphone jeden Tag.“ • „Ich weiß, wie viel Zeit ich ungefähr am Handy bin.“ • „Ich nutze mehr als 3 Apps regelmäßig.“ Aussagen: 1-2 kurze Wortmeldungen aus den verschiedenen Ecken 1) Kinder und Jugendliche unter 16 sollten noch kein Social Media benutzen. 2) Social Media macht mir mehr Spaß als Stress. 3) Ich weiß, was ich tun kann, wenn mir online etwas Unangenehmes passiert. 4) Erwachsene wissen, was wir online machen. 5) Apps wie TikTok und Instagram sollen Kinder besser schützen.

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
10:45	15	Die TN sind zu Grundlagen der Kinderrechte informiert.	INHALTLICHER INPUT 1 – KINDERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT <i>Sozialform: Plenum</i> <i>Methode: Input</i> • Grundlagen UN-KRK • Einführung in die Allgemeine Bemerkung Nr. 25
11:00	15		Pause
11:15	5	Die TN wissen, was in der zweiten Phase geplant ist und können sich darauf einstellen.	WILLKOMMEN ZURÜCK & ÜBERBLICK PHASE 2 <i>Sozialform: Plenum</i> <i>Methode: Input</i> Wie geht es weiter? Was haben wir jetzt vor?
11:20	10	Die TN sind über grundlegende wissenschaftliche Erkenntnisse sowie zu aktuellen Diskursen informiert.	INHALTLICHER INPUT 2 – SICHERE DIGITALE TEILHABE <i>Sozialform: Plenum</i> <i>Methode: Input</i>

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			<i>Diese Teile könnten auch im wechselseitigen Gespräch erarbeitet werden, bei dem TN durch entsprechende Fragen einbezogen werden.</i> • Aktuelle Daten und Fakten zur digitalen Teilhabe junger Menschen (JIM-Studie) • Aktuelle Diskurse zum besseren Schutz junger Menschen im digitalen Umfeld (Social Media Ban Australien, Smartphone Nutzung in Schulen, Expertenkommission der Bundesregierung)
11:30	15	Es handelt sich um eine Sammlung von Gedanken, Erfahrungen und Sichtweisen, die aufzeigen, wie K&J soziale Medien erleben. Durch diese Methode sollen sowohl positive als auch kritische Erfahrungen erfasst werden. Gleichzeitig wird die Selbsteinschätzung und Reflexion der Erfahrungen ohne Bewertung von außen gefördert.	RANKINGMÖGLICHKEIT Lebensrealitäten von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt – REALITÄTS-SKALA <i>Methode: Erfassung und Reflexion von Erfahrungen in der digitalen Welt durch eine numerische Skala.</i> <i>Sozialform: Die Teilnehmenden bewegen sich frei zwischen den Flipcharts und können auf den Skalen mit Klebepunkte bewerten und Stichpunkte notieren und sich dabei leise mit einem*r Partner*in austauschen.</i> Die Skalen werden vorgestellt und die Kategorien erklärt. Hinweise: • Rechts neben der Skala gibt es Platz für Notizen bzw. Hinweise, die die Teilnehmer*innen zu ihrem Punkt hinzufügen können. • Es geht um eine ehrliche Selbsteinschätzung (die Punkte bleiben anonym). Es muss sich niemand für etwas rechtfertigen. • Hinweis: Punkte eindeutig zuordnen. Plakat in drei Bereiche teilen mit positiv/neutral/negativ.

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			Wichtige Hinweise zum Ablauf: Die Skalen können von 0-10 bewertet werden. 1 = gar nicht / sehr wenig 10 = sehr stark / sehr viel Skalen Fragen: Gesundheit: Wie gut geht es dir insgesamt mit deiner Nutzung von sozialen Medien/Smartphones? 1 = gar nicht gut 10 = sehr gut Künstliche Intelligenz: Wenn du an KI denkst: Macht sie dein Leben eher leichter oder eher schwieriger? 1 = macht mein Leben eher schwieriger 10 = macht mein Leben eher leichter Medienkompetenz: Wie sicher und selbstständig fühlst du dich im Umgang mit digitalen Medien? 1 = keine Kompetenz 10 = sehr hohe Kompetenz

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			Kinderschutz: Wie sicher fühlst du dich insgesamt in digitalen Räumen? 1 = gar nicht sicher 10 = sehr sicher
11:45	5	Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, ihre Punkte zu erläutern und so falsche Interpretationen zu vermeiden.	RANKING AUSWERTEN <i>Methode: Austausch</i> <i>Sozialform: Plenum</i> Zur Auswertung der Methode besprechen die Teilnehmenden ihre Punkte im Plenum. Dabei werden nur Verständnisfragen gestellt und nicht inhaltlich diskutiert.
11:50	10		Kurze Pause (+Snacks) → Aufbau der Gruppentische
12:00	40	Die Teilnehmenden setzen sich in vier Arbeitsgruppen intensiv mit digitalen Lebensrealitäten und Herausforderungen auseinander.	ERARBEITUNG VON SZENARIOS <i>Methode: Austausch in Kleingruppen</i> <i>Teilnehmenden Anzahl: 4-6</i>

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
		Dabei werden Perspektivwechsel und Austausch gefördert sowie Ideen für einen besseren Schutz und Unterstützung aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen entwickelt.	<i>Wir geben euch verschiedene Situationen aus einem Themenfeld vor. Eure Aufgabe ist es, gemeinsam darüber nachzudenken:</i> • „Was müsste sich ändern, damit Kinder in solchen Situationen besser geschützt sind?“ • „Wir schauen uns an, was Erwachsene, Politik oder Plattformen konkret tun sollten.“ <i>Ablauf:</i> ☐ Jede Gruppe wählt ein Themenfeld aus. In jedem Themenfeld sind 3-5 Szenarien. ☐ Szenarien lesen und verstehen (10min): Lest euch die Szenarien in Ruhe durch. ☐ Szenario besprechen und Problem Zusammenfassen: Was passiert? Wer ist betroffen? Welche Herausforderung wird sichtbar? ☐ Lösungen entwickeln (20min): <i>Was können verschiedene Verantwortliche tun, damit so etwas nicht mehr passiert?</i> • Erwachsene/Schule • Expertenkommission/Politiker*innen • Plattformen/Apps

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
			Wichtige Hinweise: • Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Schreibt das auf, was euch wichtig ist. • Schreibt die Lösung lesbar auf. Jede Lösung wird kurz in 1 Satz formuliert. • Sammlung strukturieren: Alle Vorschläge werden sichtbar auf Flipchart gesammelt. • Die TN verständigen sich in ihrer Arbeitsgruppe auf eine (ggf. zwei) Person(en), welche die Ergebnisse der Expertenkommission präsentieren.
12:40	20	Die TN verständigen sich auf Sprechende. Die TN schreiben ihre Ergebnisse auf Flipcharts, sodass sie mehr Sicherheit erlangen. Ziel: kompakte Liste für Präsentation.	LETZTE ABSTIMMUNG UND PRIORISIERUNG <i>Methode: Gruppendiskussion und Diskussion</i> <i>Sozialform: Plenum</i> Im Plenum: • Gruppen wählen 1-2 Sprechende. • Ergebnisse werden in der Gruppe kurz vorgestellt. • Vorschläge werden priorisiert (2-3 Punkte pro Bereich).
13:00	15	Die Ergebnisse dienen dazu, die Perspektiven der Kinder und Jugendlichen klar zu dokumentieren und sie bestmöglich auf die Präsentation ihrer Standpunkte	ABSCHLUSS DER ARBEITSPHASE: UMFRAGEBOGEN AUSFÜLLEN „Wir möchten eure Gedanken zum Thema noch einmal festhalten. Dafür bekommt ihr von uns einen kurzen Fragebogen. So könnt ihr euch überlegen, was euch wichtig ist, und seid gut vorbereitet, eure Ideen und Meinungen später gegenüber der Kommission zu vertreten.“

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
		gegenüber der Kommission vorzubereiten.	
13:30	30		MITTAGSPAUSE
14:00	5	Vertretende der Expertenkommission werden zum bisherigen Verlauf informiert.	WILLKOMMEN ZURÜCK & ÜBERBLICK PHASE 3 <i>Methode: Input</i> <i>Sozialform: Plenum</i> • Begrüßung der Gäste der Kommission • Kurze Zusammenfassung des bisherigen und weiteren Ablaufs des Workshops
14:05	45	Die TN können gruppenweise ihre Ergebnisse den Vorsitzenden der Expertenkommission vorstellen und mit diesen in Austausch treten.	Präsentation & Austausch (ca. 11 min pro Gruppe) <i>Methode: Strukturierte Präsentation</i> <i>Sozialform: Plenum</i> • Die Sprechenden stellen die Ergebnisse ihrer Gruppe vor und fassen relevante Diskurse zusammen (je 4 min). • Gemeinsamer Austausch mit den Vorsitzenden der Expertenkommission zum jeweiligen Thema (je 7 min).

Zeit	Dauer	Ziele	Inhalt
14:50	5	Die TN können anonym Rückmeldung zum Workshop geben.	AUSWERTUNG/Feedback <i>Methode: schriftlicher Fragebogen</i> <i>Sozialform: Einzelarbeit</i>
14:55	5	Die TN verlassen informiert den Workshop.	ABSCHLUSS DES WORKSHOPS & VERABSCHIEDUNG ☐ Information zum Hintergrund/Einordnung des Workshops ☐ Ergebnissicherung und Informationen zur weiteren Nutzung ☐ Hinweis auf weitere Beteiligungsmöglichkeiten bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz ☐ Kontakte mitgeben: Wie könnt ihr uns erreichen? ☐ Verabschiedung der Teilnehmenden und der Vorsitzenden der Expertenkommission ☐ Dank und Zertifikat verteilen
15:00			ENDE DES WORKSHOPS

Anlage 2: Übersicht aller Forderungen

Schutz

- Forderung 1:** Einsatz einfacher und kindgerechter Sprache
- Forderung 2:** Neutrale Einstellungsmöglichkeiten ohne Beeinflussung durch die Anbietenden
- Forderung 3:** Definition des Begriffes Belästigung für das digitale Umfeld
- Forderung 4:** Verabschiedung eines Gesetzes zum Schutz vor Belästigung online
- Forderung 5:** Aktivierte Schutzmechanismen bei schulischen Endgeräten
- Forderung 6:** Thematisierung der Mediennutzung bei ärztlichen Vorsorgeuntersuchungen
- Forderung 17:** Stärkeres Vorgehen der Plattformen gegen Hass, Fake News und Beleidigungen
- Forderung 18:** Abschaltung Sucht fördernder Gestaltungsmerkmale
- Forderung 19:** Algorithmen kindgerecht gestalten
- Forderung 20:** Konsequente Strafen für Plattformen sowie Nutzer*innen bei Nichtbeachtung von Regeln
- Forderung 21:** Nur ein Konto oder Profil pro Person auf einer Plattform
- Forderung 22:** Begrenzung der Nutzungszeiten
- Forderung 23:** Besserer Schutz vor unangemessenen Inhalten
- Forderung 24:** Altersspezifische Plattformgestaltung
- Forderung 25:** Einführung von sicheren Altersfeststellungsmechanismen, um altersgerechte Online-Erfahrung zu ermöglichen
- Forderung 26:** Verbot des Uploads von Baby- und Kleinkindabbildungen
- Forderung 41:** Automatisierte Pausenhinweise in Angeboten
- Forderung 42:** Automatisierte Abschaltung von Angeboten
- Forderung 43:** Verhinderung des Zugriffs auf Endgeräte
- Forderung 44:** Informationen und Austausch zu bestehenden Unterstützungsangeboten
- Forderung 45:** Verständnis von erwachsenen Bezugspersonen für die Situation und die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen hinsichtlich der digitalen Welt
- Forderung 46:** Angebote zur Suchtprävention in der Schule
- Forderung 47:** Psychologische Ansprechpersonen in der Schule
- Forderung 50:** Verbot für KI-generierte Gewalt- und sexualisierte Inhalte
- Forderung 51:** Verbot von Entblößungsmechanismen
- Forderung 52:** Verbot von Uploads der Abbildungen Dritter
- Forderung 53:** Verbot von KI-generierten Ratschlägen zu persönlichen und emotionalen Themen
- Forderung 54:** Verbot von schädlichen Hinweisen und Vorschlägen durch KI
- Forderung 55:** Kontrollierter Einsatz von KI als Lernbegleitung
- Forderung 56:** Verbot der Manipulation von Inhalten Dritter mittels KI
- Forderung 57:** Hohe Schutzstandards für die Daten von Kindern und Jugendlichen
- Forderung 58:** Kein Training von KI mit den Daten von Kindern und Jugendlichen
- Forderung 59:** Staatliche Kontrollen für KI und wirksame Sanktionen bei Nichtbeachtung der Regeln
- Forderung 60:** Zulassung vertrauenswürdiger Quellen für die Basis von KI-Anwendungen
- Forderung 61:** Quellennachweis bei allen KI-generierten Inhalten
- Forderung 62:** KI-Einsatz, um Falschinformationen, Beleidigung und Hass aufzuspüren und zu entfernen

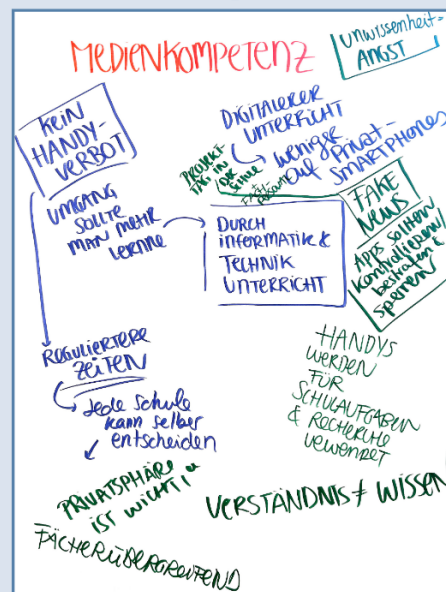
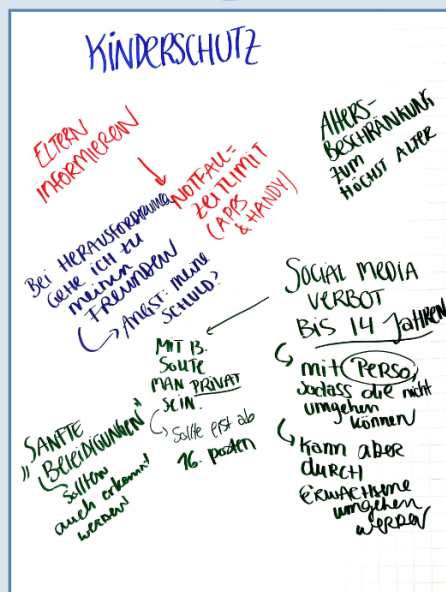
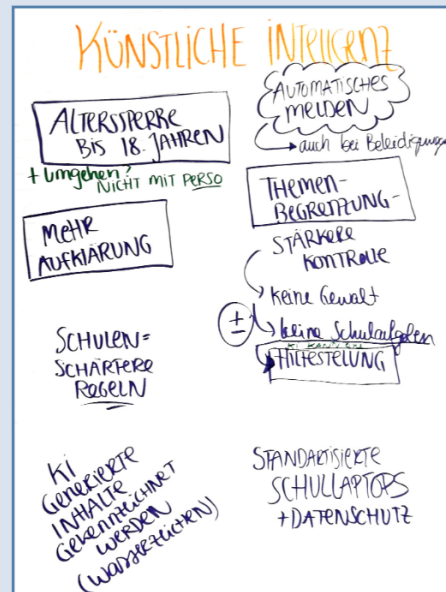
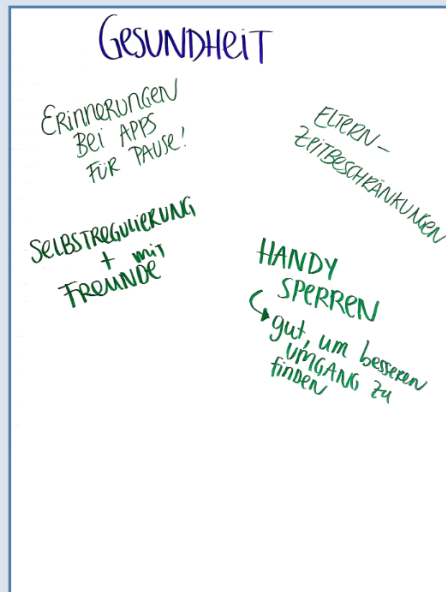
Befähigung

- Forderung 7:** Verankerung von Medienkompetenzförderung in der Schule
- Forderung 8:** Einrichtung von Mediensprechstunden in der Schule
- Forderung 9:** Etablierung von Peer-to-Peer-Angeboten in der Schule
- Forderung 10:** Finanzierung von Maßnahmen der Medienkompetenzförderung in der Schule
- Forderung 11:** Kompetente, erwachsene Ansprechpersonen
- Forderung 12:** Qualifizierung und regelmäßige Fortbildung für Lehrkräfte
- Forderung 13:** Informationsangebote für Eltern
- Forderung 27:** Einführungsangebote und Informationen für neue Nutzer*innen
- Forderung 28:** Hinweise zu Meldeverfahren
- Forderung 29:** Hinweise, wenn Unbekannte (versuchen) Kontakt auf(zu)nehmen
- Forderung 30:** Sichtbare Information zum Alter von Nutzenden
- Forderung 31:** Altersgruppenspezifische Chaträume
- Forderung 32:** Kennzeichnung von mit KI erstellten Inhalten
- Forderung 33:** Informationen und Deskriptoren für Videos und Inhalte
- Forderung 34:** Neutrale Informationen vor Weiterleitung auf eine andere Seite
- Forderung 35:** Genehmigung von Kaufvorgängen durch Eltern
- Forderung 48:** Regeln zur Einschränkung der privaten Handynutzung in der Schule
- Forderung 63:** Einführungsangebote und Hilfestellungen durch KI-Anbietende
- Forderung 64:** Umfassende KI-Bildung in der Schule
- Forderung 65:** Qualifizierung der Lehrkräfte für den Umgang mit KI
- Forderung 66:** KI-kompetente, erwachsene Ansprechpersonen
- Forderung 67:** Kennzeichnung von Accounts, die KI-generierte Produkte verbreiten
- Forderung 68:** Kennzeichnung von Konten und Profilen, die Desinformation verbreiten
- Forderung 69:** Deutliche Kennzeichnung von Chatbots

Beteiligung/Teilhabe

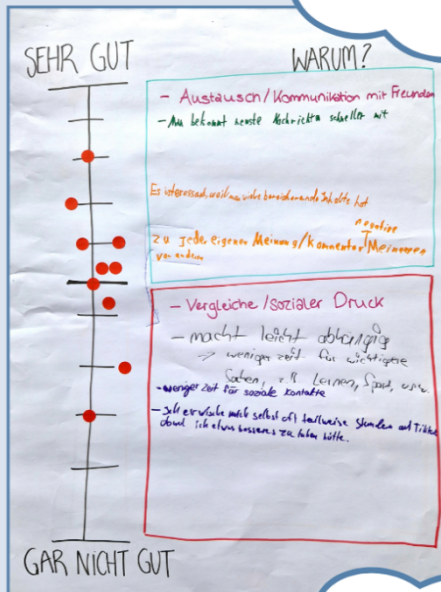
- Forderung 14:** Einrichtung eines „Belästigungsbuttons“
- Forderung 15:** Verbesserung der IT-Anbindung und Ausstattung in der Schule
- Forderung 16:** Gemeinsam ausgehandelte Vereinbarungen für einen verantwortungsvollen Umgang mit Smartphones während des Schulalltags
- Forderung 36:** Konten für jüngere Kinder nur mit Elternbegleitung
- Forderung 37:** Einfache Gestaltung der Meldeprozesse
- Forderung 38:** Informationen über Fort- und Ausgang eines Meldeprozesses
- Forderung 39:** Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung des digitalen Umfelds
- Forderung 40:** Mitgestaltung der eigenen Online-Erfahrung
- Forderung 49:** Mitspracherecht für Kinder und Jugendliche bei Themen, die sie unmittelbar betreffen, und Berücksichtigung ihrer Forderungen und Wünsche
- Forderung 70:** Beteiligung kompetenter junger Menschen an der Qualifizierung von Gleichaltrigen und Lehrkräfte im Umgang mit KI-Anwendungen

Merseburg, 05.02.2026

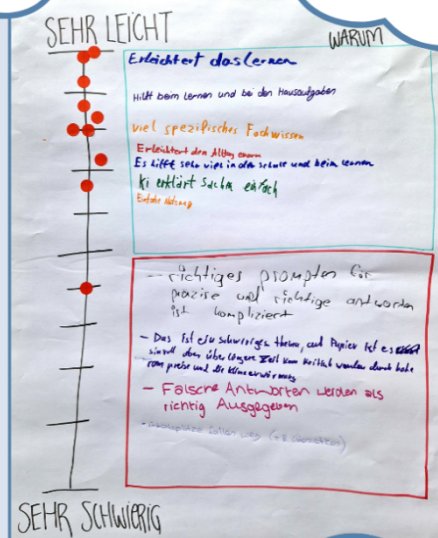


Aichach-Friedberg, 21.03.2026

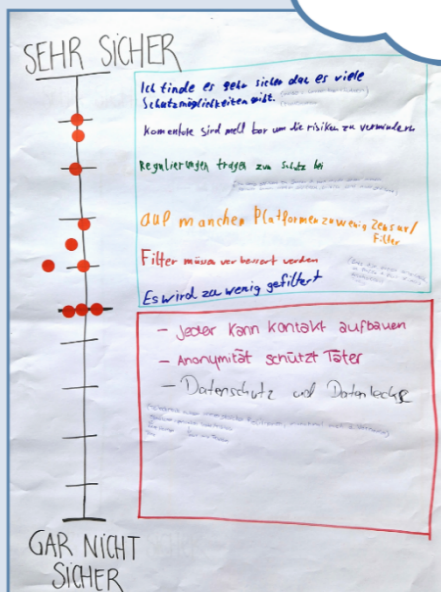
Wie gut geht es dir
insgesamt mit deiner Nutzung
von sozialen Medien &
Smartphone?



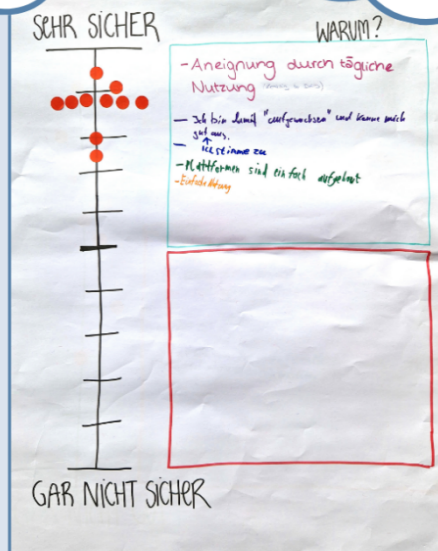
Wen du an KI denkst:
Macht sie dein Leben eher
leichter oder schwieriger?



Wie sicher fühlst du
dich insgesamt in
digitalen Räumen?



Wie sicher & selbstständig
fühlst du dich im Umgang mit
digitalen Medien?



Aichach-Friedberg, 21.03.2026



GESUNDHEIT

Expertenkommission / Politiker*innen

- Altersfilterung durch KI (FSK-Prinzip) des Inhalts
- Altersbeschränkung durch Social Media
- Verpflichtender Blauhelfer

Plattformen / Apps

- Filtern sensibler Inhalte
- Zeit Limits / Schlafenszeit
- Altersbeschränkung
- Alterskontrolle

Erwachsene / Schule

- Aufklärung
- Suchtprävention } Lehrplan
- feste Handyzeiten
- Internetseiten und Apps über Router blockieren



KI

1. Chat einem Erwachsenen zeigen
2. KI nur nutzen für Tipps in Schulen
3. Man soll KI aus Privatleben nicht erzählen.

Nachfrage zu Persönlichen Daten:

Politik / Expertenkommission:

- Bilder von Kindern können von KI nicht bearbeitet werden
- Bestimmte Aktionen dürfen nicht über KI durchgeführt werden

Plattformen

- Sperrung bei unangenehmen Punkt
- Chatlogt speichert keine Chats

Erwachsene / Schulen

- Selbstindikatoren ablesen ist konstant
- Sperrung von KI an Schulen z.B. iPad / PC
- Lehrkräfte entscheiden ob KI genutzt werden darf



KINDER SCHUTZ

- Stärkere Moderation im Netz / Social Media
 - Kommentare nicht nur durch KI moderieren
- Meldungen sollten mehr Aufmerksamkeit bekommen - Stufen
- Eltern sollten mit ihren Kindern über social media lernen (Gegensatz Privatsache)
- Es sollte feste Regeln über social media geben
- Lehrer sollten Schüler über social media belehren
- Eltern sollten die Erstellung eines Kontos von ihrem Kind bestätigen. Einrichtungsvoreinstellung
- Politiker sollten das Thema ernst nehmen

Meldungen werden auch an die Eltern vermittelt



MEDIEN KOMPETENZ

Handyverbot on Schulen?

Grundschulen: Handyverbot nur in der Schule mit Website-Einschränkungen bis 9. Klasse

→ nach Gebot wird einsammeln keine Nutzung in der Pause nur für Recherche

weiterführende Schulen: Handy in der Schultasche außer in den Mittagspausen

→ nach Nutzung für Mediennutzung

Sperrung von Unterhaltungsapps während Unterricht (täglich: 9 - 13.00 Uhr)

In der Pause eine Unterhaltungsapps freigeschaltet (täglich: 13.00 - 15.00 Uhr)

→ bei Fehlverhalten Strafen / Sperrung dieser Apps

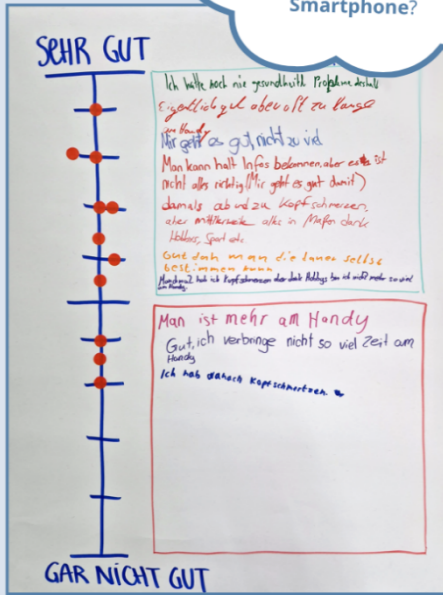
ungewollte Inhalte:

Filter für altersgerechten Inhalten → Eltern können einstellen welche Inhalte nicht angezeigt werden sollen

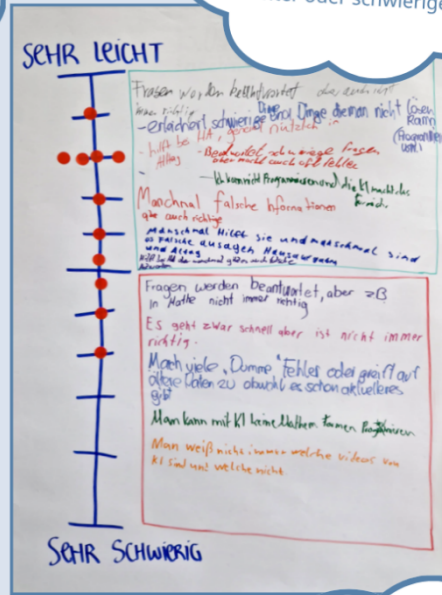
Wahrung vor verstärkten Inhalten vor Videoblog am Webcams mit verstärkten Inhalten werden gesperrt

St. Wendel, 28.03.2026

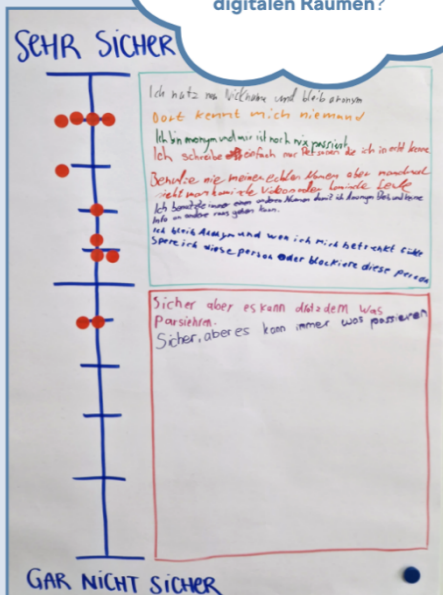
Wie gut geht es dir
insgesamt mit deiner Nutzung
von **sozialen Medien &
Smartphone?**



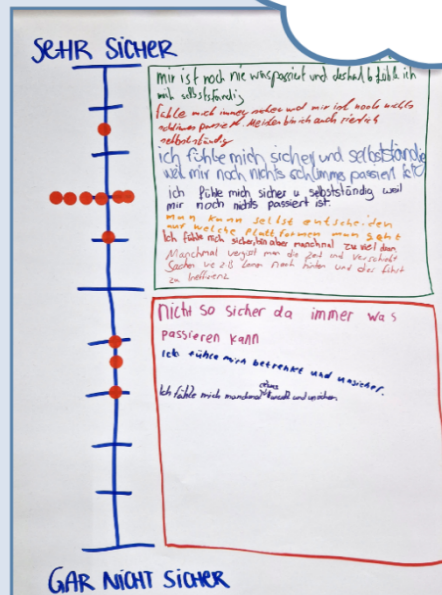
Wen du an KI denkst:
Macht sie dein Leben eher
leichter oder schwieriger?



Wie sicher fühlst du dich insgesamt in digitalen Räumen?



Wie sicher & selbstständig
fühlst du dich im **Umgang** mit
digitalen Medien?



St. Wendel, 28.03.2026



GESUNDHEIT

Politiker*innen

- Videos die nicht für Kinder oder Gefährdet sind Verboten lassen → App sperren.
- App Löschen.

Apps

- Nach einer bestimmten Nutzungszeit wird die App geschlossen.
- ~~Bestimmte~~ Bestimmte Videos nur ab bestimmten Altersgrenzen können.
- Nutzer/Videos Sperren

Schule/Eltern:

- Handy ausschalten weg legen. Eltern
- Handysgarage. Schule
- Eltern stellen Handy Zeit ein.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Politiker*innen: KI sollte beschränkt werden, KI sinnvoll und jugendgerecht genutzt werden (Deep Fake)

- Altersabfragen
- mehr Privatsphäre - Einstellungen für Minderjährige...
- Kinder KI (gefährliche Inhalte)

Plattformen / Apps: Unterscheidung zwischen KI und menschlich
Deep Fake: Sollten von KI erkannt werden

- Kostenlos Beratungschritten hier Hilfen für Kinder
- Einführungshilfen gegen verstoßende Inhalte
- Warnzeichen vorhanden

Erwachsene / Schulen: Überwachung der KI bei zu jungen Kindern (≤ 12)

- Leber der KI
- KI im Unterricht geflüstert einbringen
- Lernen mit KI unterstützen
- Bekämpfung der KI Risiken
- Infos über KI, Deep Fakes
- Vertraute Personen (Freunde, etc.) mit denen man offen reden kann
- Das Gefühl: Ich kann Hilfe holen, ohne Ärger zu bekommen
- Keine Schelte: Was mache ich, wenn ich gemobbt werde?
- So Beweise sichern (Screenshot)
- So Melden
- So Blockieren



KINDERSCHUTZ

- Mehr Unterstützung von Erziehungsberechtigten
- Blockieren / Sperren
- Herausfinden wer das ist (z.B. Handyortung)
- Mit Lehrer sprechen oder um Hilfe bitten
- Nach 2. Meinung fragen
- Keine Passwörter weiter geben
- Man sollte zuerst nach einer App-Bewertung schauen
- Erst überlegen dann Handeln
- Dazu schreiben ob ein Video KI generiert ist oder nicht
- Bei sozialen Medien pro Person ein Erkennung



MEDIENKOMPETENZ

Funktionen: Links sollten nicht direkt zu Webseiten führen sondern erst auf eine externe Seite die die Website erklärt

Melden: Es muss eine einfache Melfunktion geben mit der sämtliche Inhalte gemeldet werden können

- Filtern: Es sollte Filter geben die man selbst einstellen kann und somit nur Inhalte die man sehen will sieht

- Schule: In Webseiten sollte die Schädlichen Inhalte an Schulen gemeldet werden (nicht so wie im Internet)

Gesetze: Ab 18 Jahren sollte man einen Onlineaccount (Anonym) führen. Man soll den Hinweis kann man Inhalte löschen lassen.

Inhalten sich problematisch anstellen, um zu vermeiden

Schneverdingen, 12.04.2026



Künstliche Intelligenz

- ⌘ Keine Chatbots für U-18-Jährige
- ⌘ Gesetz, das verbietet, Fotos von Menschen mit KI zu verändern (nur mit Erlaubnis)
 - Anzeige bei der Polizei, → Strafe selbst
- den Chatbot austricksen, ihm kluge Fragen stellen (wie du bist Du?) selbst
- ⌘ Gesetz, das regelt, dass KI bestimmt Sachen nicht machen darf (falsche Rat-schläge, Nacht-bilder)



Kinderschutz

das man sich an die Eltern wenden soll. Man muss Sorgen machen.

das er sich mit sein jüngeren Bruder beschäftigen sollte.

Warnhinweis für alle Videos!

das die Eltern in die Kinder fragen sollen

das man mit ein Mensch redet ~~den du~~ vertraust

↳ Eltern müssen für ihre Kinder verantwortlich sein!



Medienkompetenz

FRAGENWELT Schule

Eltern können sich Applikationen von sich selbst machen anfragen...

Termin mit Vertrauenslehrern vereinbaren und mit den darüber reden

keine Handys

Die Kinder können sich Unterstützung/Hilfe holen

TABLET/SMARTPHONE Apps

Neue Funktion z.B. Belegungsdatei

Beide Funktionen "Halter" soll eine Erklärung drunter oder daneben stehen.

Sperre erst für Ipad in der Schule (nur vorwiegend)

Partner:innen

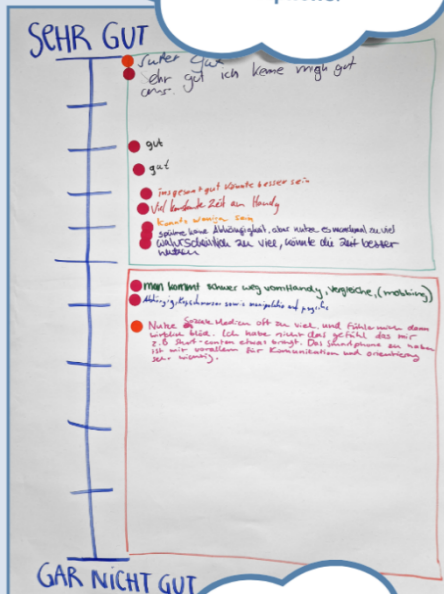
Ein Gesetz für Belegung im Digitalen raum.

Internet in Schulen verbessern.

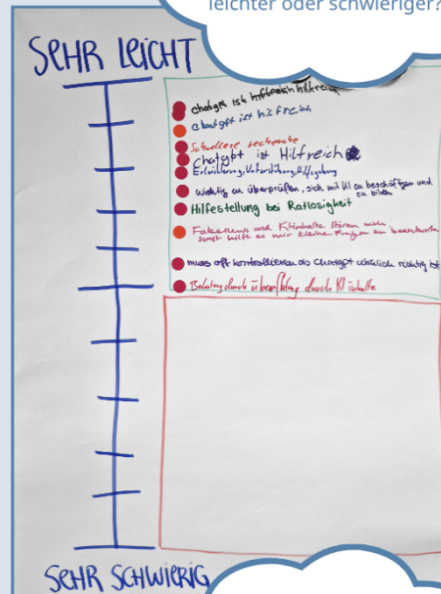
Kein Handyverbot, weil das wir das brauchen für Kommunikation und Sicherheit.

Potsdam, 20.04.2026

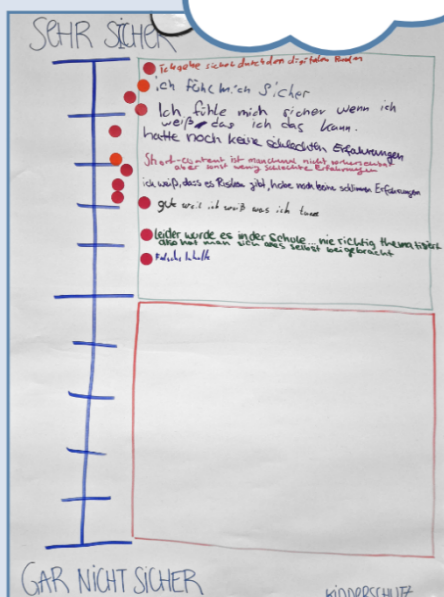
Wie gut geht es dir
insgesamt mit deiner Nutzung
von sozialen Medien &
Smartphone?



Wen du an KI denkst:
Macht sie dein Leben eher
leichter oder schwieriger?



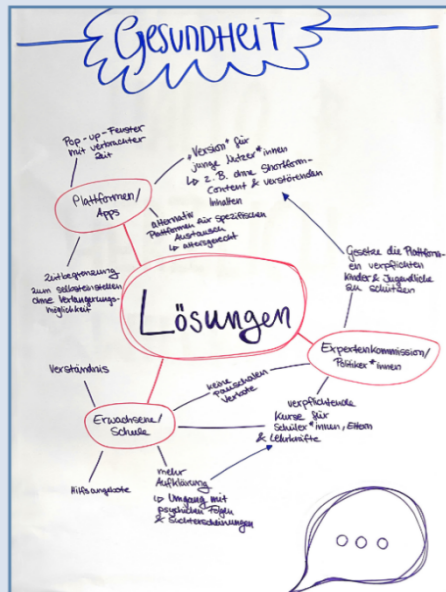
Wie sicher fühlst du
dich insgesamt in
digitalen Räumen?



Wie fit & selbstständig
fühlst du dich im Umgang
mit digitalen Medien?

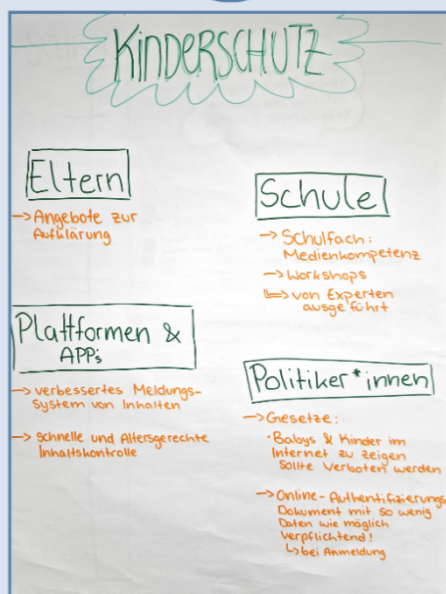


Potsdam, 20.04.2026



Künstliche Intelligenz

Man sollte Bilder nicht manipulieren.
Sich selbst in die Lage versetzen wegen der Folgen.
Man sollte sich selbst Bilder bearbeiten können.
KI sollte seine ^{ethischen} Grenzen setzen.
Man sollte in der Schule über KI mehr lernen/Reden.
Lieber vom Lehrer lernen, anstatt mit der KI, aber in manchen Situationen kann man es benutzen.
Eine Person fragen, die schon was mit KI zu tun hatten.

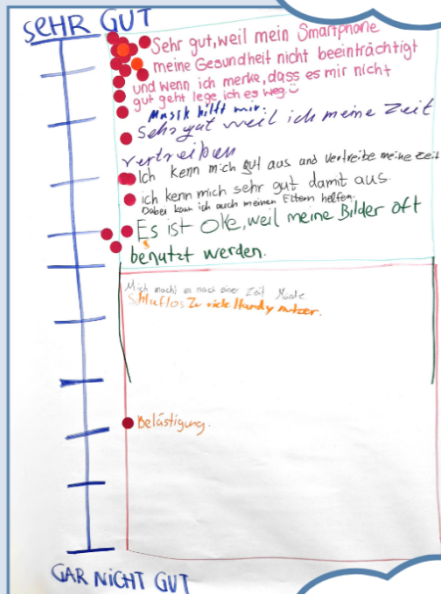


Medienkompetenz

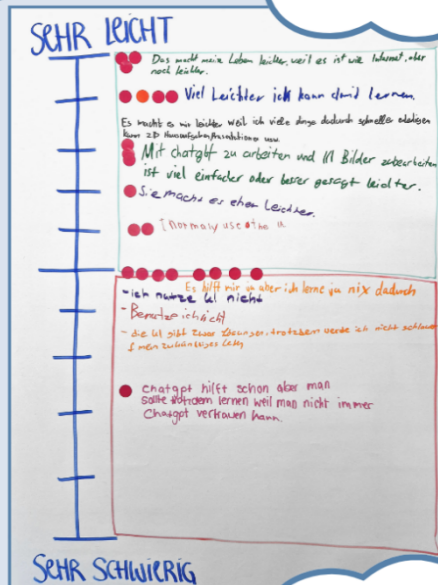
- Schule**
 - Schulische Handlungsregulierung (z.B. verringerte Nutzung in der Schulzeit)
 - Medienkompetenz: Unterricht ist die Grundlage (z.B. Aufklärung, z.B. Anwendung, z.B. Fortbildungen für Lehrkräfte)
- Eltern**
 - Aufklärung & Empfehlungen (z.B. Filter, z.B. Workshops, z.B. Schulische Verantwortliche, Hilfsangebote)
- Plattformen**
 - Übersicht geteilter Inhalte
 - Prüfung der Inhalte
 - Alternativen: Plattformversionen
 - Mit gemeldeten Inhalten gemessen umgehen
 - Was sollte an Medienkompetenz eingebracht werden? (z.B. Computer, Social Media, Telethon, UAT (U) und Medien umgehen)

Koblenz, 22.04.2026

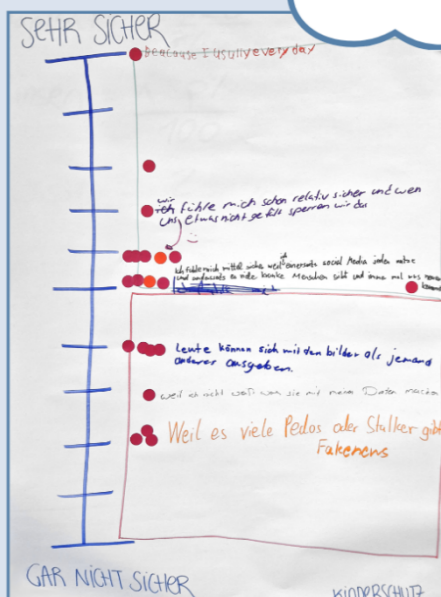
Wie gut geht es dir
insgesamt mit deiner Nutzung
von sozialen Medien &
Smartphone?



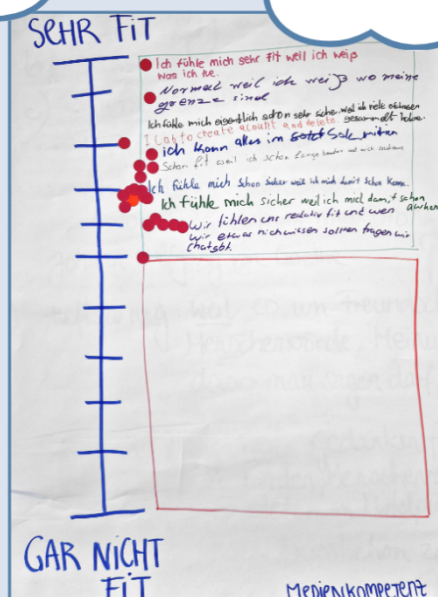
Wen du an KI denkst:
Macht sie dein Leben eher
leichter oder schwieriger?



Wie sicher fühlst du
dich insgesamt in
digitalen Räumen?



Wie fit & selbstständig
fühlst du dich im Umgang mit
digitalen Medien?



Koblenz, 22.04.2026



Gesundheit

- Altersbeschränkung, z.B. Ausweis vorlesen, um bestimmte Sachen zu sehen
- Soziale Medien wichtig, um mit anderen in Kontakt zu bleiben
- Schlechter Schlaf: weil zu viel am Handy, ↳ Lesung Handy wegnehmen, späterer Schulbeginn
- Eltern einstellen: wie lang das Handy online ist



Künstliche Intelligenz

POLITIK

- Chat Gpt verbessern
- Chat Gpt sollte keine Antworten zu falschen geben
- Chat Gpt sollte Quellen angeben
- Chat Gpt wird genutzt um Infos zusammenzufassen
- Schulungen zu Chat Gpt v. Schüler*innen f. Gleichaltrige od. f. Lehrkräfte



Kinderschutz

POLITIK

- Altersverifikation z.B. bei Online-Käufen (ausweisen)
- Kinder sollten ihr richtiges Alter angeben + dann nur v. Nutzenden im gleichen Alter angesprochen werden + nur keine Flexaktionen
- Kommentarfunktion bei Kindern ausstellen
- Filter z.B. nur Chatfunktion mit Ausweis, lieber selbst entscheiden mit wem man chatten kann (Einstellung)

SCHULE/ ERWACHSENE

- aber Angst besteht d. Daten missbraucht werden, wenn man sich anmeldest
- Über Social media Eltern informieren über die Gefahren
- Das Eltern die Email von dem Kind kontrollieren

APPS

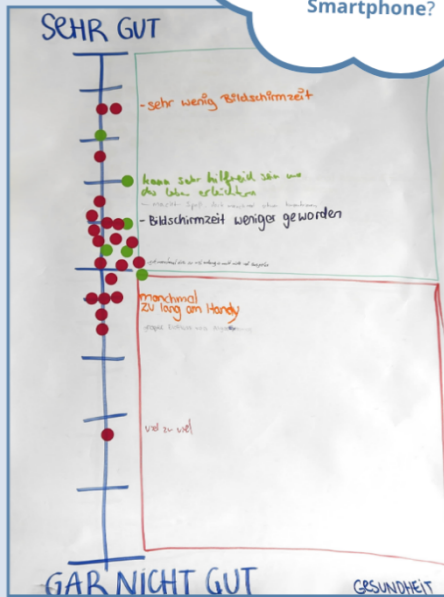


Medienkompetenz

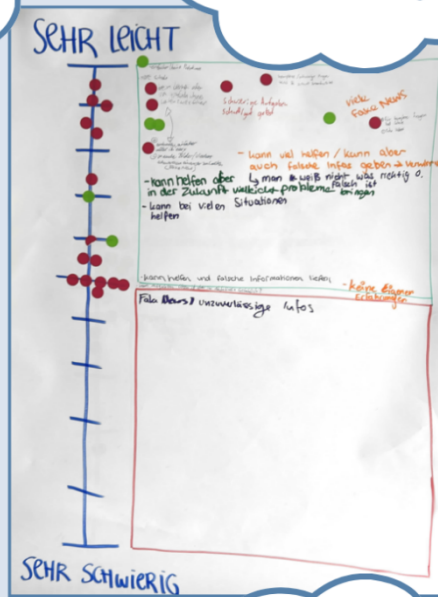
- Melden + Blockieren + Personen meiden, mit Eltern + Lehrer*innen, Freunde, Familie austauschen
- Beratung in d. Schule
- Jugendsozialarbeiter (außerhalb d. Schule) weil soll. mehr Vertrauen (wg. Schweigepflicht)

Berlin, 24.04.2026

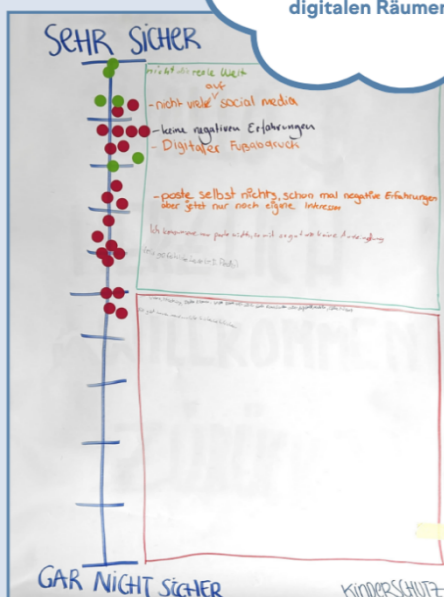
Wie gut geht es dir
insgesamt mit deiner Nutzung
von sozialen Medien &
Smartphone?



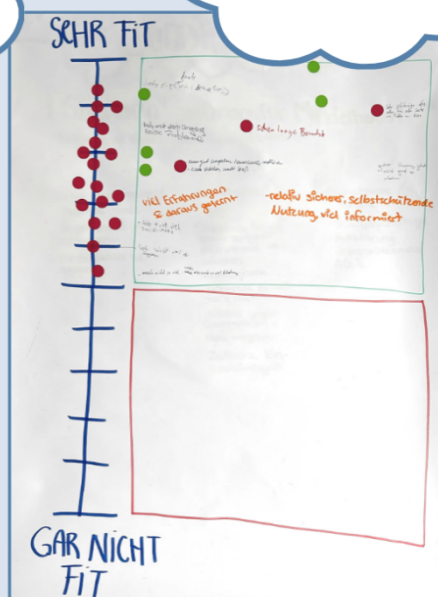
Wen du an KI denkst:
Macht sie dein Leben eher
leichter oder schwieriger?



Wie sicher fühlst du
dich insgesamt in
digitalen Räumen?



Wie fit & selbstständig
fühlst du dich im Umgang
mit digitalen Medien?



Berlin, 24.04.2026



Gesundheit

1. Szenario: Safespace for Minderheiten

Durch Social Media Verbot Safespace verloren

Expertenkommission / Politiker*innen	Plattformen / Apps	Erwachsene / Schule
- Jugendliche mit einbeziehen - Minderheiten beachten	- persönliche Inhalte besser schützen - Algorithmen abschaffen - Hateangriffe - schwerere Altersverifikation - stärker gegen Cybermobbing & Hate vorgehen - Zeitscheitliche Einschränkungen	- Schulpsychologe - Politikberatung - unterstützende AG's



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Informationen nur für bestimmte Zeit speichern/aufheben, nicht aufbewahren

Informationsverarbeitung: KI kann Informationen verarbeiten und Umgang von Kindern & Eltern erläutern mit Kindern

Von Experten ent-wickelte KI's zu bestimmten Zwecken (wie Fake-News filtern) verwenden

KI muss Quellen angeben

KI verbieten

KI falsche Informationen überlassen (z.B. doppelt überprüfen, Klarnamen, Politiker)

Daten werden nicht an Dritte weitergegeben (Datenschutz) (An Plattformen, Apps und Politiker*innen)

Kennzeichnungspflicht für KI-generierte Inhalte (Kontext, Politik), und Zitate



KINDERSCHUTZ

Szenario: „Yara fühlt sich machtlos“

Plattformen / Apps	Expertenkommission / Politiker*innen	Erwachsene / Schule
- stärkere Regulierung - Hasskommentare - Algorithmen schwächen/abschaffen	- Gesetze einführen - z.B. Verbot	- Aufklärung - Lösungsmöglichkeiten - Petitionen

verpflichtende Fortbildungskurse



Medienkompetenz

Experten:

- Gesetz: Nutzende für Inhalte verantwortlich
- Plattformen mehr Verantwortung + detailliertere Strafen
- Medienkompetenz für Schulen fördern & ausbauen

Plattformen:

- Heideoption im Chat
- Verpflichtende Bildschirmsperren in den Apps (Altersbedingt)
- Strenge Regelung/Einschränkungen
- Plattformen müssen Inhalte überprüfen/Plattformen müssen überprüft werden

Erwachsene:

- Eltern informieren
- Anlaufstellen für Eltern
- Bildschirmzeit einschränken
- Medienkompetenz in Schulen: Workshop, Projekttag, Thema in Unterricht
- Stärkung Verantwortungsbewusster Umgang
- Prävention



www.kinderrechte.digital

Anhang B

Prozess der strategischen Vorausschau: Kinder- und Jugend- schutz in digitalen Welten 2030

Strategische Vorausschau

Zweck und Einordnung

Die Rahmenbedingungen des Kinder- und Jugendschutzes im digitalen Raum verändern sich rasch. Technologische Entwicklungen, geopolitische Verschiebungen, regulatorische Weichenstellungen und gesellschaftliche Dynamiken wirken zusammen und lassen sich kaum verlässlich vorhersagen. Handlungsempfehlungen, die allein auf die gegenwärtige Lage zugeschnitten sind, drohen an Wirkung zu verlieren, sobald sich diese Bedingungen wandeln.

Um die Handlungsempfehlungen zukunftsrobust zu gestalten, hat die Expertenkommission einen Prozess der strategischen Vorausschau (Strategic Foresight) durchgeführt, bevor sie die konkreten Handlungsempfehlungen erarbeitet hat. Ziel war nicht, die Zukunft vorherzusagen, sondern den Raum plausibler Entwicklungen für die nächsten zwei bis fünf Jahre systematisch zu erschließen. Auf dieser Grundlage lässt sich prüfen, ob eine Empfehlung nicht nur unter heutigen Verhältnissen trägt, sondern auch dann, wenn sich das Umfeld deutlich anders entwickelt als erwartet.

Szenarien sind dabei ausdrücklich keine Prognosen. Sie sind nachvollziehbar begründete Modelle möglicher Zukünfte und beruhen auf hypothetischen, aber in sich schlüssigen Annahmen. Ihr Wert liegt darin, das Denken für überraschende Entwicklungen zu öffnen, einzelne Gegenwartereignisse als Signale längerfristiger Verläufe einzuordnen und daraus konsistente Handlungsoptionen abzuleiten.

Wie die Szenarien entstanden sind

Die vier Szenarien sind das Ergebnis eines strukturierten Verfahrens. Zunächst wurden die Faktoren bestimmt, die den Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum bis 2030 mittelbar und unmittelbar prägen – von der Geopolitik digitaler Infrastrukturen über die Regulierungstiefe in Deutschland und der EU bis zur Entwicklung von KI-Systemen, Medienkompetenz und Rechtsdurchsetzung. Aus diesen Einflussfaktoren wurden diejenigen ausgewählt, die den größten Einfluss haben und deren künftige Entwicklung zugleich am schwersten vorherzusehen ist – die Schlüsselfaktoren. Für jeden Schlüsselfaktor wurde beschrieben, welche unterschiedlichen Entwicklungen bis 2030 denkbar sind (Projektionen). Diese möglichen Entwicklungen wurden anschließend mithilfe einer morphologischen Analyse zu vier in sich stimmigen Szenarien verknüpft.

Die vier Szenarien im Überblick

Szenario 1 – „Umstrittene Technokratie“: Um im globalen Wettlauf um Künstliche Intelligenz und digitale Infrastrukturen mitzuhalten, setzen die europäischen Staaten auf eine weitreichende Deregulierung. Schutzanliegen werden gegenüber den ökonomischen Interessen digitaler Anbieter nachrangig gewichtet. Es bilden sich dominante Super-App-ähnliche Ökosysteme heraus, in denen KI-Agenten den Alltag prägen und stark bis in soziale Beziehungen und Bildung hineinwirken.

Szenario 2 – „Fragmentierte Gesellschaften“: Der Kinder- und Jugendschutz entfaltet seine Wirkung in einer tief gespaltenen, polarisierten Gesellschaft nur schwer. Gut geschützte, aber kostenpflichtige digitale Räume stehen weitgehend unregulierten Zonen gegenüber. Desinformation, Deepfakes und problematische Inhalte sind allgegenwärtig; digitale Sicherheit und Teilhabe werden zur Frage der sozialen Herkunft.

Szenario 3 – „Europäischer Schutzraum“: Ein spürbarer politischer Wille, den digitalen Raum nach europäischen Vorstellungen zu gestalten, trifft auf einen neuen Geist regelbasierter internationaler Kooperation. Plattformen werden durch klare Haftungsregeln und wirksame Rechtsdurchsetzung dazu verpflichtet, Schutzmechanismen „by Design“ zu integrieren; Medienkompetenz ist in den Lehrplänen verankert.

Szenario 4 – „In einer neuen Dimension“: Die Regulierung kann mit dem Tempo der technologischen Entwicklung kaum Schritt halten. Digitale und analoge Welt verschmelzen zunehmend, etwa durch virtuelle und artifizielle realitätsfähige Wearables und Robotik. Neue Kulturtechniken entstehen ebenso wie neue Gefährdungen – etwa im Umgang mit Avataren und selbstständig agierenden KI-Agenten.

Vom Szenario zur Empfehlung

Die Szenarien wurden gemeinsam durch eine Taskforce und dem Dienstleister PD – Berater der öffentlichen Hand GmbH entwickelt und durch die Kommissionsmitglieder erprobt. Die Teilnehmenden versetzten sich in eine Welt, in der das jeweilige Szenario bereits eingetreten ist. In drei Arbeitsgruppen wurde jeweils entlang derselben Leitfragen diskutiert, wie sich der Alltag von Kindern und Jugendlichen verändert, welche Bedürfnisse und Ängste sichtbar werden, welche Chancen und Risiken entstehen und über welche Instrumente die Politik verfügt oder verfügen müsste.

Die Ergebnisse dieses Prozesses sind in die Handlungsempfehlungen eingeflossen. Jede Empfehlung wurde zudem daraufhin geprüft, ob sie auch unter voneinander abweichenden Zukünftigen Wirkung entfaltet. Dieser Robustheitstest – im Foresight „Windtunneling“ genannt – ist in Empfehlungen, in denen es möglich war, unter der Rubrik „*Robustheit gegenüber Foresight-Szenarien*“ dokumentiert. Er macht transparent, unter welchen Bedingungen eine Maßnahme trägt und welche Anpassungen nötig wären, sollte sich das Umfeld in Richtung eines bestimmten Szenarios entwickeln.

Zur folgenden Übersicht

Die nachstehende Tabelle stellt die vier Szenarien entlang zentraler Dimensionen – vom Alltag der Kinder und Jugendlichen über Bildung und Demokratie bis zu zentralen Risiken, Chancen und Schlüsselressourcen – vergleichend gegenüber. Sie dient als Orientierung für die Lektüre der Handlungsempfehlungen und macht die Annahmen sichtbar, gegen die diese geprüft wurden.

Übersicht über alle Szenarien

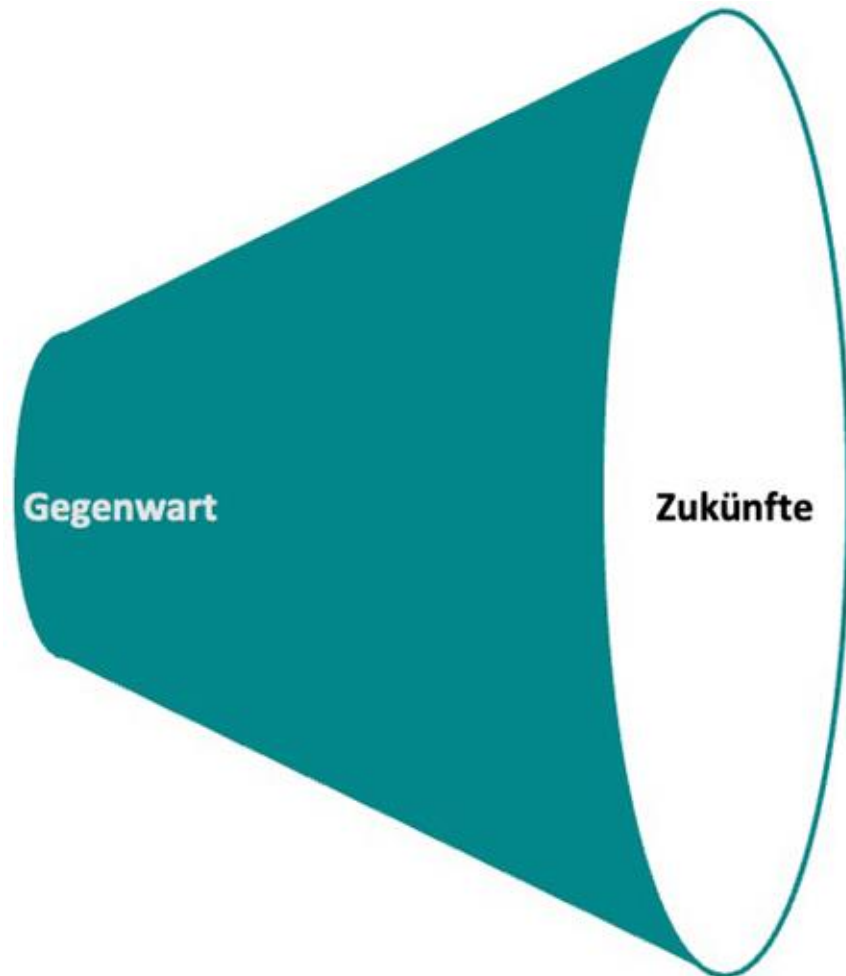
Dimension	Szenario 1: Umstrittene Technokratie	Szenario 2: Fragmentierte Gesellschaften	Szenario 3: Europäischer Schutzraum	Szenario 4: In einer neuen Dimension
Alltag	Allgegenwärtige KI, neue Kulturtechniken	Soziale Isolation, Einsamkeit, Konflikte, analoge/digitale Unwucht	Starke Regulierung und Tabuisierung	Neue Interaktionsformen, virtuelle Begegnungs- und Klassenräume, Avatare, KI-Lehrkräfte
Soziale Struktur	KI-Agenten eingebettet in soziale Interaktionen, neue Kommunikation	Vereinzelung, Segregation, Vertrauensverlust	Reduktion von Polarisierung, Aufbau von neuem Vertrauen	Entkopplung von physischer Realität
Bildung	Individuelle KI-Lerncoaches, teilweise Integration in Unterricht und Schule	Schule als gefährdeter, aber zentraler Begegnungsort	Anstieg von integrierten Angeboten für Lehrkräfte und Eltern	Bildung stark virtualisiert
Kinder & Jugendliche	Veränderung der kindlichen Bedürfnisse, veränderte soziale Beziehungen	Frühes Misstrauen, weniger soziale Intelligenz	Kaum Zugang zu schädlichen Inhalten, suchen sich aber weniger regulierte Räume	Mehr Autonomie, aber höhere Überforderung
Demokratie	Integration agentischer KI in individuelle politische Willensbildung	Schwächung von Beteiligung und Vertrauen	Versuchte Stärkung durch Handlungsfähigkeit über Regulierung	Gefahr von Manipulation und Kontrollverlust
Zentrale Risiken	Verlust der Autonomie	Chancen-Ungleichheit, Privatisierung von Schutz	Reaktanz, Missbrauch von Regulierung	„Human out of the loop“, Desinformation
Chancen	Individuelles Lernen, niedrigschwellige Beratung, neue Kunstformen	Empowerment, frühe Selbstwirksamkeit	Reduktion von Viktimisierung, sichere Räume	CO ₂ -Reduktion, neue Erfahrungsräume
Instrumente	Sichere Zugänge, Medienbildung, Transparenzverpflichtung	Begegnungsräume, Medienpädagogik, Peer-Learning	Transparenzverpflichtungen, Medienkompetenz	Regulierung, neue Pädagogik, ethische Debatten
Rolle des Analoges	Stark abnehmende Bedeutung	Verlust droht	Stärkung des Bewusstseins für den Wert des Analoges	Auflösung der Grenzen zw. Analog und Digital, bewusste Gegenbewegung („Zurück zur Natur“)
Schlüsselressource	Bildung	Bildung und Resilienz	Regulierung	Bildung und Regulierung

***Strategische Vorausschau:
Kinder- und Jugendschutz in
digitalen Welten 2030***



Die vier Szenarien

Die Arbeit mit Szenarien bietet für Organisationen, die in unsicheren Umfeldern agieren, einige Mehrwerte.



Warum sind Szenarien sinnvoll?

- Sie schulen das Denken in alternativen Zukunftsentwicklungen, um mit komplexen Ungewissheiten umzugehen und ermöglichen das Durchdenken möglicher, plausibler sowie wünschens- oder nicht wünschenswerter Entwicklungsrichtungen
- Szenarien sorgen für eine veränderte Wahrnehmung der Gegenwart, indem einzelne Gegenwartseignisse als Signale in mittel- bis langfristige Zukunftskontexte eingeordnet werden können
- Szenarien befördern auch die (strategische) Sensibilisierung für überraschende Entwicklungen und sorgen für eine gezielte und bewusste Öffnung des Zukunftsdenkens
- Szenarien sind ein Mittel der strategischen Planung, um Chancen und Risiken der Zukunft bereits heute greifbar zu machen, die auch die Ableitung von konsistenten Maßnahmen und Handlungsoptionen für künftige Strategien ermöglichen
- Entlang der Diskussionen der Szenarien ist die Identifikation neuer Innovations- und Gestaltungspotenziale möglich

Szenarien sind durch spezifische Charakteristika geprägt, die einerseits die Inhalte, andererseits aber auch die Anwendung in Organisationen betreffen.

Szenarien sind...



- **keine Vorhersage** der Zukunft, sondern nachvollziehbare Modelle von Zukünften
- auf **hypothetischen Annahmen** beruhend („begründete Spekulation“)
- **alternative Entwicklungspfade** aufzeigende Zukunftsbilder

Ein Szenario umfasst...



- eine meist **qualitative Darstellung** einer zukünftigen Situation,
- die kurze Beschreibung eines Entwicklungspfads, der zu dieser Situation führt
- häufig eine **Bandbreite** der zukünftigen Entwicklung strategischer Schlüsselindikatoren

Szenarien sind ein Planungstool für...



- einen **strategischen Dialog** über wichtige Zukunftsthemen innerhalb einer Organisation
- den Aufbau einer **Lernkultur** innerhalb von Organisationen (Futures Literacy)
- die **Ableitung von Handlungsimplicationen** aus diesen Szenarien

Wie wurden die Szenarien erstellt?

Der Szenarioprozess in einer kompakten Prozessdarstellung (1/2)

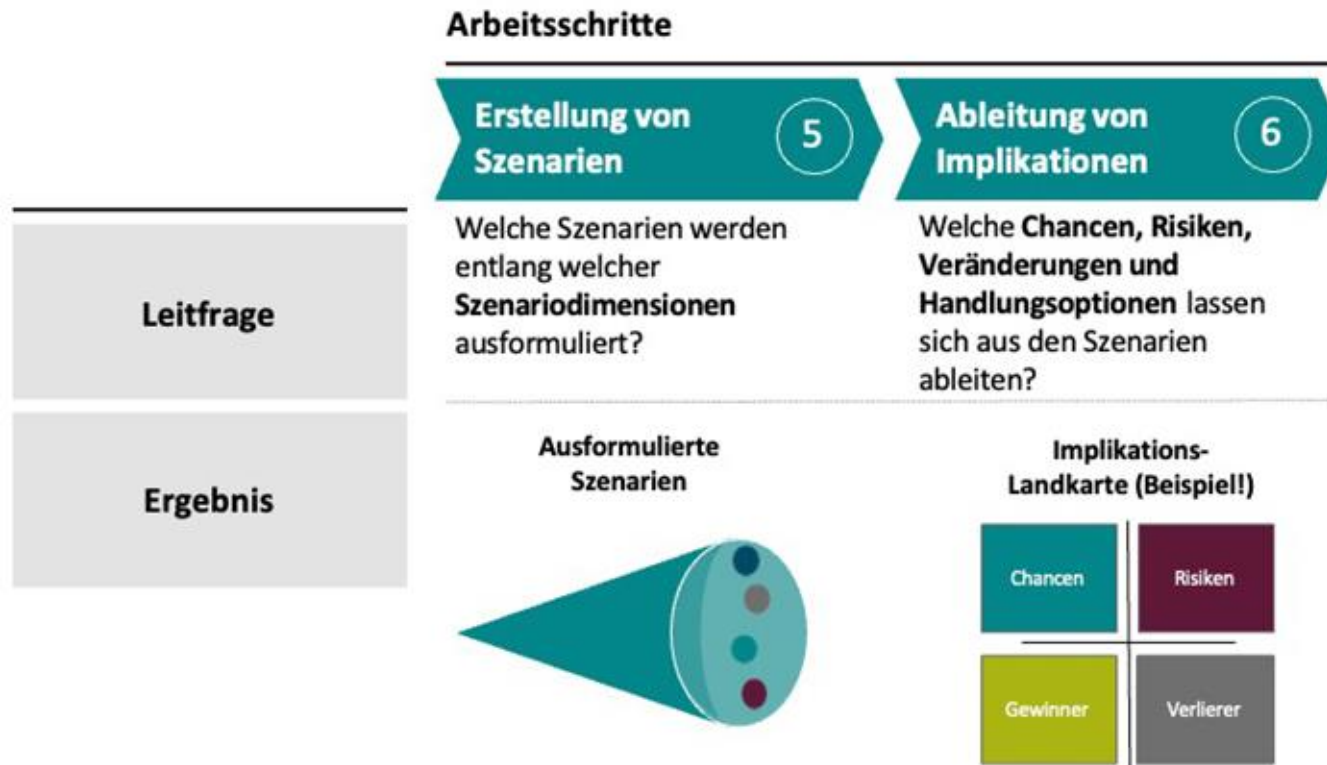
Die einzelnen Schritte im Projekt zur Erstellung der Szenarien



Wie wurden die Szenarien erstellt?

Der Szenarioprozess in einer kompakten Prozessdarstellung (2/2)

Die einzelnen Schritte im Projekt zur Erstellung der Szenarien



Die Arbeitsschritte 1 bis 5 wurden von der Task Force „Vorausschau“ der Expertenkommissionen und begleitet und validiert.

Szenarioprozess Vorgehen



Übersicht aller Szenarien in der morphologischen Box

Einfluss von Geopolitik auf digitale Infrastruktur und Informationsräume	Politikfeld-bezogene Regulierungstiefe in Deutschland und der EU	Bedeutung von Kinder- und Jugendschutz in politischen Agenden	Stärke und Einfluss von extremistischen Parteien und Gruppierungen	Grad der Kooperationsbereitschaft von Plattformbetreibern	Verbreitung von entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten im digitalen Raum	Entwicklung ungleicher Zugänge zu gesellschaftlicher Teilhabe	Entwicklung des frühkindlichen Medienkonsums	Grad des krisenbedingten digitalen Eskapismus	Entwicklungsdynamik von KI-Modellen und KI-Systemen	Entwicklung und Reifegrade von XR-Technologien	Funktionslogiken und Ausgestaltung von sozialen Medien	Dynamik der Smartifizierung von Alltagsgegenständen	Ausgestaltung von Verifikations- und Cybersicherheitssystemen	Entwicklung von Haftungsregimen für Anbieter von digitalen Diensten	Entwicklung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen	Effizienz von Rechtdurchsetzung und Strafverfolgung im digitalen Raum
Zunehmendes Streben nach digitaler Souveränität und nationalen und regionalen Lösungen	Selektive Regulierung mit Lücken	Sehr hohe Bedeutung, zentrales politisches Querschnittsthema	Deutliche Erstarkung, hoher Einfluss auf Politik und Gesellschaft	Sehr geringe Bereitschaft mit Vermeidung und Obstruktion	Deutliche Eindämmung von schädlichen Inhalten	Zunehmende Ungleichheiten und ausbleibende Effekte von Gegenmaßnahmen	Immer frühere unregelmäßige Nutzung als dominantes Muster	Hoher Grad an Eskapismus, wirkt als Breitenphänomen	Hohe Dynamik, exponentieller Leistungszuwachs mit Anstieg der Autonomie	Entwicklungssprung, XR-Technologien als gehypte Alltagsmedien	Web 4.0-Hype mit neuen Akteuren, Gaming-Plattformen als soziale Medien	Extrem hohe Dynamik mit starker Verbreitung von smarten Gegenständen im Alltag	Punktueller Verifikation, Einsatz nur in hochsensiblen Bereichen	Minimal-Standards bei Haftung, rechtliche Verantwortung wird begrenzt	Stark steigend, systematische Verankerung im Bildungswesen und Elternbildung	Verbesserte Effizienz durch mehr Kooperation, aber strukturelle Grenzen
Pragmatische digitale Governance trotz Spannungen	Hochreguliertes, kohärentes Schutzregime	Nur formale Bedeutung, normativ anerkannt, aber operativ sekundär	Relativ stabile Stärke, aber randständiger Einfluss	Hohe Bereitschaft mit proaktiver, freiwilliger Kooperation	Algorithmische Verstärkung und Normalisierungstendenzen	Stabile Ungleichheiten mit begrenzten Ausgleichseffekten	Immer frühere, aber geregelte Nutzung als dominantes Muster	Segregierter Eskapismus, Rückzug vor allem von bereits belasteten Gruppen	Moderate Dynamik, inkrementelle Leistungszuwächse	Inkrementelle Entwicklung, Nutzung verharnt in spezifischen Nischen	Verkoppelung von KI-Plattformen, Bezahlungssystemen und Social Media zu Super-App-Ökosystemen	Gebremste Dynamik, selektive und gezielte Integration von einzelnen smarten Gadgets	Ubiquitäre Verifikation, verlässliche Ökosysteme mit hohen Standards	Rechtlicher Flickenteppich mit uneinheitlichen Haftungsregeln und Schlupflöchern	Sinkende Kompetenz, strukturelle Überforderung aller Akteure	Hohe Effizienz nur in regulierten Räumen, sonst geringer Wirkungsgrad
Spiegel der Eskalation von geotechnologischen und geökonomischen Konflikten	Weitgehende Deregulierung	Keine Bedeutung, wird überlagert durch andere politische Fragen	Zunehmende Eindämmung des Extremismus	Geringe Bereitschaft, formale Pflichterfüllung als Standard	Gleichzeitigkeit von segmentierter Exposition und Eindämmung	Deutliche Reduktion von Ungleichheiten durch systematische Inklusion	Bewusste Verzögerung und Reduktion als dominantes Muster	Geringer Grad an Eskapismus, weitgehend resiliente Nutzungsmuster	Schwache Dynamik, nur vordergründige Verbesserung der Modelle	Entwicklung erfüllt Erwartungen nicht, Nutzung geht zurück	KI-Slops, „sterbendes Internet“, Chatbot-moderierte Foren als neues Normal	Schwache Dynamik, Technologieskepsis und starke Zurückhaltung beim Konsum	Fragmentierung durch unterschiedliche Standards und Technologiebrüche	Strenge Anbieterhaftung mit hohen Anreizen zur Prävention	Starke Ungleichverteilung der Kompetenz, Spiegel sozialer Disparitäten	Hohe systemweite Effizienz dank guter Ausstattung und Kompetenzen
Neue Geist der regelbasierten Zusammenarbeit prägt auch die Netz-Governance	Hohe Regeldichte mit mangelnder Umsetzung	Hohe Bedeutung, aber ideologisiertes Triggerthema		Gemischte Bereitschaft, stark fragmentierte Kooperationsmuster		Zunehmende Ungleichheiten durch fragmentierte Teilhabe in parallelen Öffentlichkeiten	Unterschiedliche Muster, Spiegelung sozialer Disparitäten		(Wild Card) Keine Dynamik, Stagnation und Model Collapse, Platzen der KI-Blase	Kontinuierliche Entwicklung, jedoch Fragmentierung und inkompatible Systeme	Inkrementelle Weiterentwicklung von Plattformen mit deutlich höherer KI-Integration	Uneinheitliche Dynamik, zugleich steigende Verbreitung und steigende Ablehnung	Unwirksame Verifikationssysteme ohne echte Wirkung	Komplexes größen- und risikoabhängiges Haftungsregime, Größe entscheidet über Haftungsgrad		Effizienzverlust, Strafverfolgung wirkt überfordert und hinkt technologisch hinterher

Szenario 1
 Szenario 2
 Szenario 3
 Szenario 4

Übersicht Szenario 1: „Umstrittene Technokratie“

Das Szenario in der Übersicht (die Langfassungen der Szenarien finden Sie in einem gesonderten Dokument)

Kernidee des Szenarios

Im Jahr 2030 ist der Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt in ein hochdynamisches geoökonomisches und technologisches Umfeld eingebettet. Um im globalen Wettlauf um KI und digitale Infrastrukturen mithalten zu können, setzen die europäischen Staaten auf eine weitreichende Deregulierungsagenda, um europäische digitale Champions hervorzubringen.

Dabei werden in der öffentlichen Debatte starke Schutzanliegen im Digitalen gegenüber den ökonomischen Interessen der europäischen Digitalwirtschaft abgewogen, wobei die Schutzanliegen weniger stark gewichtet werden. Im Zuge dieser Dynamik bilden sich Super-App-ähnliche digitale Ökosysteme in Europa heraus, die den Markt dominieren.

Weitere Entwicklungen im Szenario (stichpunktartig)

- **Politisches Umfeld:** Um die europäische Digitalwirtschaft zu stärken, verfolgt die Politik eine weitreichende Deregulierungsagenda, von der auch US-Anbieter profitieren.
- **Technologische Entwicklungen:** KI-Browser bündeln Inhalte und Services und führen zur Herausbildung von Super-App-ähnlichen Ökosystemen mit entsprechender Marktmacht.
- **Gesellschaftliche Dynamiken:** Super-Apps werden als entlastend wahrgenommen, die umfänglich informierten KI-Agenten helfen, Alltag und soziale Beziehungen zu managen.
- **Bildungsbezogene Prozesse:** Durch die Integration von Bildungsservices in Super-Apps werden KI-Agenten zu personalisierten Lerncoaches. Der private Bildungssektor expandiert.

Übersicht Szenario 2: „Fragmentierte Gesellschaften“

Das Szenario in der Übersicht (die Langfassungen der Szenarien finden Sie in einem gesonderten Dokument)

Kernidee des Szenarios

Der Kinder- und Jugendschutz im Jahr 2030 erweist sich als schwierig, da er in einer analog wie digital tief gespaltenen und polarisierten Gesellschaft seine Wirkung zu entfalten sucht. Der öffentliche Diskurs ist hochgradig fragmentiert, die Polarisierung extrem.

Einerseits existieren gut geschützte digitale Räume, die jedoch kostenpflichtig sind, und andererseits weitgehend unregulierte Zonen, die von globalen Plattformen oder dezentralen Netzwerken dominiert werden. Deepfakes, problematische Inhalte, Desinformation und Online-Kriminalität scheinen allgegenwärtig. Digitale Sicherheit und Teilhabe sind Fragen der sozialen Herkunft: Kinder- und Jugendschutz ist nicht mehr universell, sondern sehr ungleich verteilt.

Weitere Entwicklungen im Szenario (stichpunktartig)

- **Politisches Umfeld:** Extremistische Kräfte gewinnen fast überall an Zulauf, die EU ist stark geschwächt, nationale Interessenspolitik und Hegemonialpolitik durch USA, China und in schwächerem Maße Russland dominiert.
- **Technologische Entwicklungen:** Allgegenwärtige Deepfakes werden von KI-Agenten reproduziert, extreme Inhalte werden normalisiert, soziale Medien erfahren keine Moderation.
- **Gesellschaftliche Dynamiken:** Die Gesellschaft erlebt eine tiefe Spaltung. Die meisten Menschen ziehen sich ins nahe private Umfeld zurück, gesellschaftlicher Diskurs ist nur noch in begrenzten Räumen möglich.
- **Bildungsbezogene Prozesse:** Schulen und Hochschulen werden als Orte der Konfrontation erlebt, viele Lehrkräfte haben aufgegeben. Private Anbieter versuchen, geschützte Lernräume zu schaffen.

Übersicht Szenario 3: „Europäischer Schutzraum“

Das Szenario in der Übersicht (die Langfassungen der Szenarien finden Sie in einem gesonderten Dokument)

Kernidee des Szenarios

Im Jahr 2030 ist Kinder- und Jugendschutz geprägt vom spürbaren politischen Willen, den digitalen Raum regulatorisch nach europäischen Vorstellungen zu gestalten. Dies wiederum ist eingebettet in einen neuen globalen Geist der regelbasierten Kooperation.

Plattformen sind durch klare Haftungsregeln und effektive Rechtsdurchsetzung gezwungen, Schutzmechanismen „by design“ in ihre Systeme zu integrieren. Für die Altersverifikation sind Identitätsprüfungen mit Ausweis und Video-Ident-Verfahren für die Generierung von Verifikations-Tokens durch eine staatliche Stelle vorgeschrieben.

Weitere Entwicklungen im Szenario (stichpunktartig)

- **Politisches Umfeld:** Die Rechtssetzung und Rechtsdurchsetzung im Kinder- und Jugendschutz wird über globale Foren koordiniert. Kernbestandteil sind die Einschränkung des Zugangs zu digitalen entwicklungsschädigenden Inhalten nach Alter und eine Bekämpfung ihrer Entstehung.
- **Technologische Entwicklungen:** Der KI-Technologie-Markt hat sich diversifiziert. Die Transparenz über Algorithmen und Informationsquellen spielt eine entscheidende Rolle.
- **Gesellschaftliche Dynamiken:** Schutz-Governance wird im Hinblick auf Meinungsfreiheit und Wirtschaftlichkeit kontrovers diskutiert. Zugang zu hochwertigem Content ist ungleich verteilt.
- **Bildungsbezogene Prozesse:** Medienkompetenz ist in den Lernplänen verankert und wird systemisch adressiert. Die Ausprägungen variieren jedoch je nach Bundesland.

Übersicht Szenario 4: „In einer neuen Dimension“

Das Szenario in der Übersicht (die Langfassungen der Szenarien finden Sie in einem gesonderten Dokument)

Kernidee des Szenarios

Im Jahr 2030 können die europäischen Regulierungsbemühungen kaum mit der technologischen Entwicklungsgeschwindigkeit Schritt halten. Das World Wide Web wird zu einer großen Experimentierfläche, digitale und materielle Technologiesprünge sorgen für eine zunehmende Verschmelzung von digitaler und analoger Welt.

Neue digitale Kulturtechniken, aber auch Gefährdungen im Umgang mit Avataren entstehen. Der Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum fokussiert sich vor allem auf die Regulierung des gerade im Entstehen begriffenen Web 4.0 in Europa.

Weitere Entwicklungen im Szenario (stichpunktartig)

- **Politisches Umfeld:** Neue Interaktionsformen und Geschäftsformen stellen die Politik vor Herausforderungen. Regulierungen orientieren sich an Einzelfällen und werden als Symbolpolitik wahrgenommen.
- **Technologische Entwicklungen:** Innovationen im Bereich von VR/AR-fähigen Wearables mit haptischen Funktionen und Robotik lassen die Grenzen zwischen digitalem und analogem Raum verschwimmen.
- **Gesellschaftliche Dynamiken:** Im hybriden Leben sind selbstständige KI-Agenten in sozialen Austausch integriert und stellen wichtige Bezugs“personen“ dar.
- **Bildungsbezogene Prozesse:** Es entstehen neue Formen der Entwicklungsbeeinträchtigung. Öffentliche Bildungsinstitutionen können nicht mit den technischen Entwicklungen Schritt halten. Gleichzeitig entsteht ein Angebot an privaten XR-Lernangeboten.

Workshop-Dokumentation

Kontext Workshop am 15.01.2026 in Bonn

Im Workshop am 15.01.26 wurden die vier unterschiedlichen Szenariowelten als kollektive **Gedankenexperimente** genutzt, d.h. es wurde so getan, **als wäre das Szenario tatsächlich Realität** geworden.

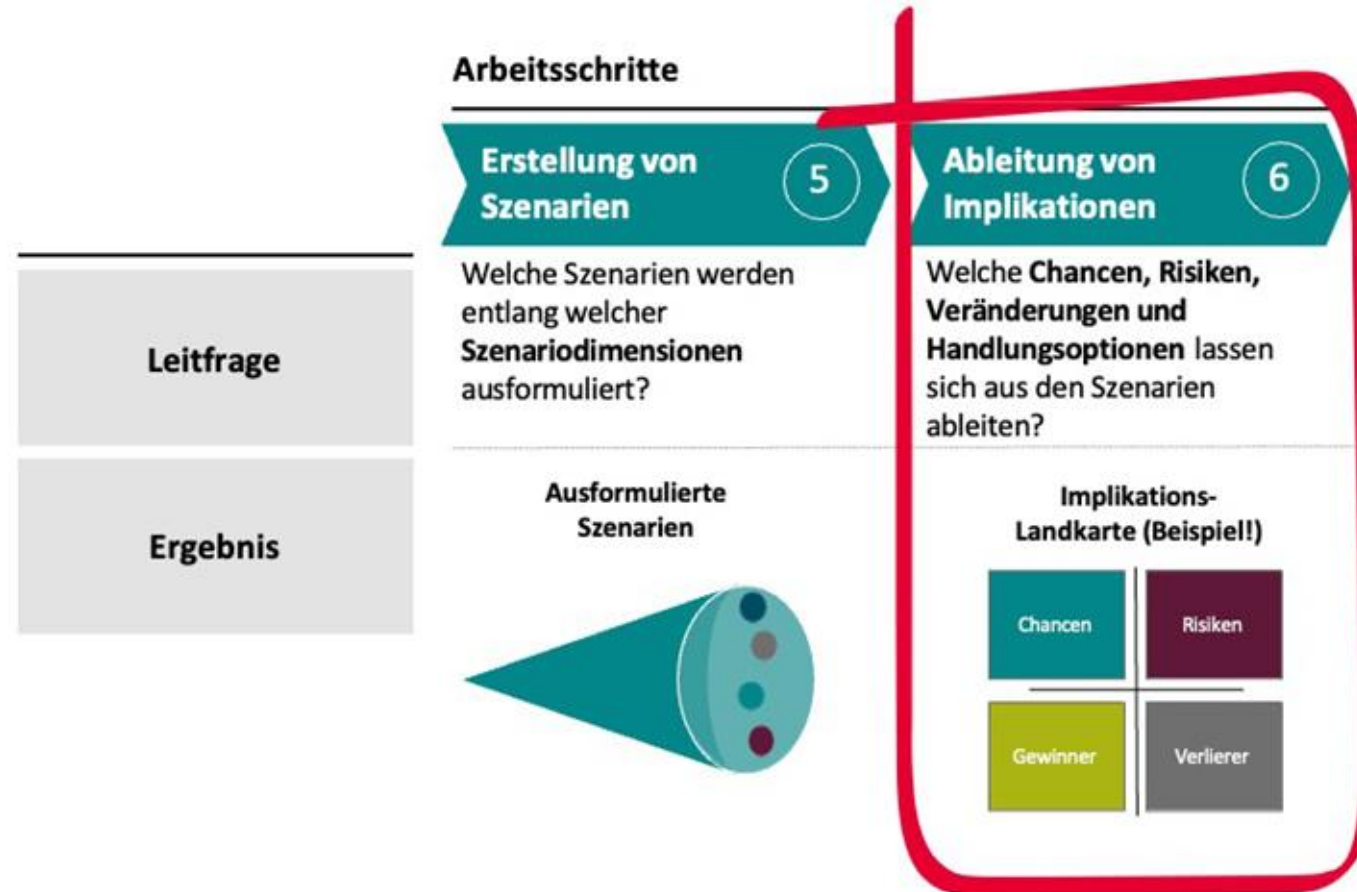
In drei Arbeitsgruppen wurden jeweils zwei Szenarien diskutiert.

Dies geschah entlang der folgenden **Leitfragen**:

- Wie verändert dieses Szenario den Alltag von Kindern und Jugendlichen gegenüber heute?
- Welche Bedürfnisse, Ängste und Wünsche von Kindern und Jugendlichen werden in diesem Szenario sichtbar – und welche bleiben ungehört?
- Welche konkreten Risiken (z. B. für Sicherheit, Privatsphäre sowie seelische und physische Unversehrtheit) entstehen in diesem Szenario? Welche Entwicklungen sollten unbedingt vermieden werden?
- Welche Chancen (z. B. für Bildung, Beteiligung und Selbstbestimmung) eröffnet das Szenario – und für welche Gruppen besonders oder gar nicht? Welche Entwicklungen sollten gestärkt werden?
- Welche Instrumente und Handlungsoptionen hat Politik schon heute, um Entwicklungen zu vermeiden oder zu befördern? Welche Instrumente müssten ggf. neu geschaffen werden?
- Welche Ressourcen, Kompetenzen, Kooperationen und Zuständigkeiten braucht es, um seitens der Politik in diesem Szenario effektiv handeln zu können?

Der Szenarioprozess in einer kompakten Prozessdarstellung: Arbeitsschritt „Workshop zur Ableitung von Implikationen“

Die einzelnen Schritte im Projekt zur Erstellung der Szenarien



Arbeitsgruppe 1

Diskussion von Szenario 1 und 2

(in Präsenz in Bonn)

Szenario 1 „Umstrittene Technokratie“

Übersicht der Diskussion (1/2)

1

Veränderungen im Alltag



- Kaum Veränderung, Tendenz zur Super-App wahrscheinlich
- Enge Bindung zu KI-Agenten, soziales Umfeld überflüssig → Auswirkungen auf soziale Bindungen?
- Reale zwischenmenschliche Auseinandersetzung → wie wirkt sich affirmative KI aus?
- Stärkere Trennung durch Kosten & Zugang zu Apps
- Familienaccounts erschwert
- Eltern sind raus aus der Entscheidungsfindung
- Reduzierung von Freiheitsgraden durch starkes Labeling und von Lebenserfahrungen / Pathologisierung
- Zwei Varianten: Entsagung oder suchtähnlicher Konsum
- Filter von Anbietern aus Drittstaaten → wenig Einfluss auf Wertentscheidungen

Bedürfnisse und Ängste



- Schule als gewollter sozialer Begegnungsort

Chancen



- Lerncoaches und KI-Angebote bieten Chancengerechtigkeit → Lehreraufgaben ändern sich
- Nützliche Hilfsangebote können präziser ausgespielt werden
- Sehr später Innovationsschub auf europäischer Ebene → konsensuale Themen
- Insgesamt besseres Lernen durch KI und buntere Angebote (individueller)

Risiken



- Labeling
- Geringere Werteinschätzungen
- Demokratische Aufsicht und Schutz erschwert
- Reduzierung sozialer Kontakte und sozialer Identifikation
- Reduzierung der Autonomieentwicklung und sozialer Bindungen → andere Bewertung von sozialen Kontakten
- Lernen von Basisfähigkeiten

Instrumente und Ressourcen



Instrumente

- Konsequente Rechtsdurchsetzung
- Qualifizierung von Lehrpersonal für medienpädagogische Angebote
- Individuelle Angebote für Schüler:innen
- Marketing für analoges Leben und Offline-Räume
- Lebensraum für Alternativen ermöglichen
- KI-Verordnung nachschärfen
- Andere Formen der Regulierung, um auf schnelle technologische Dynamik reagieren zu können
- Digitaler Kinder- und Jugendschutz nicht nur strukturell, auch in SGB VIII stärken
- Mentale Gesundheit und gesundes körperliches Aufwachsen fördern

Szenario 1 „Umstrittene Technokratie“

Übersicht der Diskussion (2/2)

1

Veränderungen im
Alltag



Bedürfnisse und
Ängste



Chancen



Risiken



Instrumente und
Ressourcen



- Stärkung von Angebotsvielfalt
- Öffentliche Förderung (Abgabe) für gemeinwohlorientierte Angebote
- Regulierung über Kartellrecht

Szenario 2 „Fragmentierte Gesellschaften“

Übersicht der Diskussion

2

Veränderungen im Alltag



- Zunahme an Kosten, da mehr Betreuungsbedarf (SGB)
- Frage des Vertrauens in Wissen wirkt sich negativ aufs Lernen aus (mehr Aufwand, da mehr Überprüfung)
- Weniger Lehrer:innen → mehr Frust
- Schule kann nicht mehr so gut Resilienz stärken
- Keine Mehrheiten für konsensuales Verständnis für gesellschaftliches Zusammenleben → kein/kaum Austausch über Zusammenleben

Bedürfnisse und Ängste



Chancen



- Nicht-staatliche Akteure werden relevanter
- Mehr Elterninitiativen

Risiken



- Nicht-staatliche Akteure werden relevanter

Instrumente und Ressourcen



Instrumente

- Kampagne zu Diskursfähigkeiten
- Qualifizierung von Lehrkräften zur Diskursbildung
- Stärkung und massiver Ausbau der Schulsozialarbeit (Schulpsycholog:innen)
- Hacks / Transparenzpflicht für Algorithmen
- Förderung von kostenfreien Angeboten
- Befähigung und Schutz
- Debunking und Entwicklungen fördern
- Resilienz der Aufsichtsstrukturen

Arbeitsgruppe 2

Diskussion von Szenario 1 und 3

(digital)

Szenario 1 „Umstrittene Technokratie“

Übersicht der Diskussion (1/2)

1	Veränderungen im Alltag 	Bedürfnisse und Ängste 	Chancen 	Risiken 	Instrumente und Ressourcen 
	– Ausgesetztsein ggü. hoch personalisierter(/n) Manipulation(versuchen) – Generierte Sprache und Bilder als neues Medium ist für die (Wissens)Gesellschaft ein disruptiver Innovationssprung – Verfrühungstendenzen auch im Hinblick auf KI-Nutzung – Klassische Medienkompetenzen reichen nicht mehr aus – Integration von KI-Assistenzen als Lernhelfer in den Alltag – Erkennbarkeit von KI-Inhalten ist nicht mehr möglich – KI gewinnt als Beratungstool und Entscheidungshilfe an Bedeutung – Diskussion: Straftatbestand gegen elektronische Personen → Straftaten ggü. KI? – Veränderungen von Beziehungen, Partnerschaften mit Robotik	– Bedürfnis nach Selbstwirksamkeit – Wunsch nach individualisierten Angeboten – Abhängigkeitstendenzen – Diskussion: Empirische Bedürfnisse nicht mehr deckungsgleich mit normativen Bedürfnissen? → Was ist „echte“ Nähe? – Ähnlich: Was sind „echte“ Bedürfnisse? Personalisierte, digitale Angebote können „Bedürfnisse“ schaffen oder "Bedürfnisfreiheit" vorgaukeln – Angst um / Beziehung mit "Nullen und Einsen,, (KI-Agenten)	– One-Trick-KIs (SLM) als fachlich fundierter Entscheidungssupport – Wissensverfügbarkeit – Neue Kunstformen und Co-Kreationen – NEW-Skilling durch Arbeit in einer tief integrierten Form mit der KI – Könnte dem Digital Divide auch entgegenwirken – Digitale Teilhabe für Menschen mit Behinderung an Unterricht über z. B. Avatare – Nachteilsausgleich – individualisiertes Lernen – Niedrigschwellige Beratungsoptionen	– „Verrohung“ – KI-generierte, haptische Kinderpornografie – KI artikuliert Wünsche gegenüber Kinder- und Jugendschutz – Verstärkung des Digital Divide – Kein Selbstbewusstsein mehr, alles wird nur noch mit Beratung (durch KI) erledigt – Inhalte (Bildung) über kognitive Ebene zu vermitteln wird ineffektiv, da der KI-Freund die Meinungsbildung (von KuJs) dominiert – Alles kann (!) theoretisch verlernt werden? → Was sind Grundprozesse, die erhalten bleiben müssten? Bewertung von Menschen / Eingriff in Rechte anderer – Auslagerung von Denkprozessen auf KI → siehe hier: Zusammenfassung von Doris Weßels	Instrumente – Konzepte zur Befähigung → Muss „Lernen“ jetzt beigebracht werden? – Sichere Zugänge schaffen (vor allem im Bildungsbereich) - gemeinsames Austesten - Lehren und Lernen ermöglichen – Stärkung der Medienbildung – Anbieter zur Transparenz verpflichten, woraus resultieren Informationen bzw. wo sind die Grenzen der Technologie → Hinweise einfordern – KI-Angabe verpflichtend

Szenario 1 „Umstrittene Technokratie“

Übersicht der Diskussion (2/2)

1	Veränderungen im Alltag 	Bedürfnisse und Ängste 	Chancen 	Risiken 	Instrumente und Ressourcen 
	– Roboter als Freunde / Mentoren – Diskussion: Avatare/Roboter in der Ethik / Rechtssetzung: Wichtig ist v.A. die Rolle von Anthropomorphisierung / Zuschreiben von Empfindungen → Was macht der Umgang mit als menschl. wahrgenommener Technik für meinen Umgang mit echten Menschen? (s. Risiko Verrohung) Wie muss dies in der Gesetzgebung berücksichtigt werden? – Inhärente Rechte für KI sind nebensächlich. – Lernen verändert sich → Effekt von lebenslanger Begleitung			– Deskillung/Skillskipping – Grundrisiko: Vertrauensverlust in andere Personengruppen / Menschen – "Offenbarung" von Nutzer:innen gegenüber den Browseranbietern – Verweigerungshaltung von Entscheidungsträger:innen gegenüber den Entwicklungen und Gestaltungsmöglichkeiten	

Szenario 3 „Europäischer Schutzraum“

Übersicht der Diskussion

3

Veränderungen im Alltag



- Kinder und Jugendliche haben keinen/kaum Zugang zu schädlichen Inhalten
- Kinder und Jugendliche suchen sich aber digitale Räume, die weniger reguliert sind
- Erhöhte Sicherheit im digitalen Raum
- Mit Glück erweitert sich die Bandbreite an für Kinder und Jugendliche geeignete Angebote

Bedürfnisse und Ängste



- Bedürfnis des "anonymen Bewegens"
- Weniger Lern- und Entfaltungsmöglichkeiten
- Einschränkung von Freiheit/Zugängen

Chancen



- Reduktion der Viktimisierung von KuJ
- Sicherer Raum
- VR-immersiver Unterricht
- Erleichterungen in der Vorbereitung von Unterricht ermöglicht, Fokus auf wichtige Aspekte der Lehre

Risiken



- Risiko der Reaktanz
- Missbrauch von Regulierung → Wer entscheidet über Inhalte/ Altersgrenzen?
- Reduziert starke Regulierung die Innovationskraft?
- Tabuisierte Räume
- Missbrauch von Schutztechnologien
- Externe Produkte (keine Möglichkeit der Kontrolle)
- Wie kann Zukunft vor dem Hintergrund von strikten Regulierungen bewältigt werden?

Instrumente und Ressourcen



Instrumente

- Gesetzgeber muss Maßgaben für automatisierte Einzelentscheidungen berücksichtigen
- Erweiterung von Ansätzen zur Vermittlung von Medienkompetenz
- Reduktion von Schriftsätzen
- Klare Identifikation der Schutzziele
- Wird die Regulierung von Schutztechnologien notwendig?
- Rechtliche Diskussion der Frage Mensch / Maschine sowie Definition von Autonomie

Arbeitsgruppe 3

Diskussion von Szenario 2 und 4

(in Präsenz in Bonn)

Szenario 2 „Fragmentierte Gesellschaften“

Übersicht der Diskussion

2

Veränderungen im Alltag



- Soziale Isolierung von Gruppen
- Ängstliche Pädagog:innen
- Fehlende Balance zwischen Digitalem und Analogem (insb. in Freizeit und Familienleben)
- Individualisierung (auch durch KI) und Einsamkeit
- Keine positiven Potenziale digitaler Medien
- Misstrauen (bereits frühkindlich)
- Veränderung traditioneller Bezugsmuster → Verlust von Vertrauen?
- Mehr Gewalt in sozial schwachen Familien
- Generationenkonflikte
- Weitere Spreizung des Alltags
- Starke Segregation in Schulen und Hochschulen
- Mehr Konflikte in Familien und Abnahme sozialer Intelligenz
- Vereinsamung gesellschaftlicher Gruppen

Bedürfnisse und Ängste



- Schule als gewollter Ort der Begegnung
- Ängste vor Krieg
- Unsicherheit der Verortung des Selbst in der Welt

Chancen



- Möglichkeit des Empowerments → Kinder müssen früh lernen, sich selbst zu behaupten

Risiken



- Verlernen, sozial zu interagieren
- Flynn-Effekt
- Chancen-Schere geht weiter auseinander
- Streichung von Stellen in Präventionsprogrammen → Ressourcenkürzung
- Schwächung von Demokratie und Beteiligung → Kinder und Jugendliche besser beteiligen
- Schutz wird privatisiert
- Verfestigung von Rollen- und Geschlechterbildern

Instrumente und Ressourcen



Instrumente

- Begegnungsräume stärken / Orte medialer Teilhabe
- „Dritte Orte“ (Jugendliche sollen sie selbst gestalten)
- Lernstationen in Supermärkten (z. B. Lidl, Rossmann)
- Medienpädagog:innen in Kitas und Kinderarztpraxen
- Dichtere frühe Hilfen
- Ganzttag in der Grundschule
- Peer-to-Peer-Teaching → frühe Selbstwirksamkeit → Medienscouts

Ressourcen

- Bildung ist der Schlüssel

Szenario 4 „In einer neuen Dimension“

Übersicht der Diskussion

4

Veränderungen im Alltag



- Virtuelle Klassenräume
- Interaktion mit Avataren
- KI-Agenten als Lehrkräfte
- Mehr Bewegung von Kindern ohne rauszugehen
- Erhöhte Schwierigkeiten für vulnerable Gruppen
- Realität zu erkennen
- Intensivierung von Erfahrungen
- Mehr Zeit
- Gegenbewegung: Rückkehr zur Natur

Bedürfnisse und Ängste



- Neue Kulturtechniken der Begegnung im Web 4.0

Chancen



- Das Analoge stärken
- Weniger Mobilität, weniger CO₂
- Öffentlichen Raum durch AR neu erfahrbar machen
- Fehlerrückmeldungen durch Avatare angenehmer gestalten

Risiken



- Soziale Spreizung zwischen Avataren
- Vernachlässigung des öffentlichen Raums
- „Human out of the loop“
- Desinformation mit tieferer Wirkung
- Großes Risiko der Manipulation
- Rücksichtsloses Verhalten im digitalen Raum prägt analoges Verhalten
- Psychische und physische Folgen

Instrumente und Ressourcen



Instrumente

- Strafrecht auf Avatare ausweiten (Grenzen definieren)
- Neue pädagogische Konzepte
- Regulierung und Zertifizierung
- Ethische Debatten über Grundsatzfragen führen
- Recht auf Vergessen Im Web

Zusammenfassung

Wiederkehrende Themen in den Arbeitsgruppen

- Digitale und analoge Segregation und Disparitäten bedingen sich wechselseitig
- Misstrauen und Angst vor „Digital-Gefahren“
- Neudefinition von sozialen Bindungsmustern (KI-Agenten als soziale Bindungspartner)

- Neue Wertschätzung von Nähe und sozialen Bindungen durch starke Technologisierung
- Frühzeitiges Empowerment von Kindern als Chance
- Innovationsschub auf europäischer Ebene

- Pathologisierung von Lebensweisen
- Verstärkung von Gewalt, Kriegsangst und Unsicherheit der Selbstverortung
- (Neue) Suchtpotenziale, Abhängigkeiten und Ausgeliefertsein



- Eingeschränkte Entscheidungsfreiheit (Eltern, Kinder) durch KI-Agenten
- KI-Agenten als Entscheidungshilfen/-instanzen
- Notwendigkeit von Rechtsdurchsetzung und KI-Verordnung

- KI-Lerncoaches und individuelle Angebote
- Schule als sozialer Begegnungsort
- Fehlende Balance zwischen digitalem und analogem Lernen sowie digitaler Freizeit und analoger Schule

- Familien stehen vor neuen digitalen Kosten-Barrieren
- Digitale Erfahrungen können Gewalt in sozial schwachen Familien verstärken
- (Neue) Generationenkonflikte möglich

Übersicht über alle Szenarien

Dimension	Szenario 1: Umstrittene Technokratie	Szenario 2: Fragmentierte Gesellschaft	Szenario 3: Europäischer Schutzraum	Szenario 4: In einer neuen Dimension
Alltag	Allgegenwärtige KI, neue Kulturtechniken	Soziale Isolation, Einsamkeit, Konflikte, analoge/digitale Unwucht	Starke Regulierung und Tabuisierung	Neue Interaktionsformen, virtuelle Begegnungs- und Klassenräume, Avatare, KI-Lehrkräfte
Soziale Struktur	KI-Agenten eingebettet in soziale Interaktionen, neue Kommunikation	Vereinzlung, Segregation, Vertrauensverlust	Reduktion von Polarisierung, Aufbau von neuem Vertrauen	Entkopplung von physischer Realität
Bildung	Individuelle KI-Lerncoaches, teilweise Integration in Unterricht und Schule	Schule als gefährdeter, aber zentraler Begegnungsort	Anstieg von integrierten Angeboten für Lehrkräfte und Eltern	Bildung stark virtualisiert
Kinder & Jugendliche	Veränderung der kindlichen Bedürfnisse, veränderte soziale Beziehungen	Frühes Misstrauen, weniger soziale Intelligenz	Kaum Zugang zu schädlichen Inhalten, suchen sich aber weniger regulierte Räume	Mehr Autonomie, aber höhere Überforderung
Demokratie	Integration agentischer KI in individuelle politische Willensbildung	Schwächung von Beteiligung und Vertrauen	Versuchte Stärkung durch Handlungsfähigkeit über Regulierung	Gefahr von Manipulation und Kontrollverlust
Zentrale Risiken	Verlust der Autonomie	Chancen-Ungleichheit, Privatisierung von Schutz	Reaktanz, Missbrauch von Regulierung	„Human out of the loop“, Desinformation
Chancen	Individuelles Lernen, niedrighschwellige Beratung, neue Kunstformen	Empowerment, frühe Selbstwirksamkeit	Reduktion von Viktimisierung, sichere Räume	CO ₂ -Reduktion, neue Erfahrungsräume
Instrumente	Sichere Zugänge, Medienbildung, Transparenzverpflichtung	Begegnungsräume, Medienpädagogik, Peer-Learning	Transparenzverpflichtungen, Medienkompetenz	Regulierung, neue Pädagogik, ethische Debatten
Rolle des Analogen	Stark abnehmende Bedeutung	Verlust droht	Stärkung des Bewusstseins für den Wert des Analogen	Auflösung der Grenzen zw. Analog und Digital, bewusste Gegenbewegung („Zurück zur Natur“)
Schlüsselressource	Bildung	Bildung und Resilienz	Regulierung	Bildung und Regulierung



PD – Berater der öffentlichen Hand GmbH

Friedrichstraße 149, 10117 Berlin

T +49 30 25 76 79 - 0

F +49 30 25 76 79 - 199

info@pd-g.de

www.pd-g.de



Anhang C

Weitere Informationen und Links

Die Dokumentation der Arbeit der Expertenkommission ist so umfangreich, dass nicht alles in den Abschlussbericht eingefügt werden konnte. An zahlreichen Stellen gibt es Verweise und Links, die hier noch einmal gebündelt sind.

Allgemeine Informationen zur Unabhängigen Expertenkommission:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/expertenkommission-kinder-und-jugendschutz-in-der-digitalen-welt>

Langfassungen der 56 Handlungsempfehlungen „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/293646/2c6ef30a09ce977328c2a-8c6e79565f3/20260831-handlungsempfehlungen-expertenkommission-kinder-und-jugendmedienschutz-langfassung-data.pdf>

Stellungnahmen zu den sechs Expertenhearings:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/kinder-und-jugend-schutz/zusaetzliches-fachwissen-miteinbeziehen-280760>

Bericht zum Prozess der Kinder- und Jugendbeteiligung „Gemeinsam für ein besseres und sicheres Internet“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/293956/ef4d62aa751cf496f-ef2a57054130789/20260907-ergebnisse-jube-expertenkommission-kinder-und-jugendmedienschutz-data.pdf>

Together for a Better and Safer Internet. Report on the Child and Youth Participation by the Expert Commission on „Protecting Children and Young People in the Digital World“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/293922/dd83d826e5e57f7d38740562cf352c2b/20260907-englisch-ergebnisse-jube-expertenkommission-kinder-und-jugendmedienschutz-data.pdf>

Kindgerechte Version der 56 Handlungsempfehlungen „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/kindgerechte-version-bericht-exko-digitale-welt>

Englische Übersetzung der 56 Handlungsempfehlungen „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/293180/84c14c19af2015cb0c574ce-ba72624f1/20260824-englisch-handlungsempfehlungen-expertenkommission-kinder-und-jugendmedienschutz-data.pdf>

Englische Übersetzung der Kurzfassung der 56 Handlungsempfehlungen „Entwicklung stärken, Verantwortung übernehmen“:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/293182/b962f6bc680740981a-28392140e4c881/20260824-englisch-kurzfassung-handlungsempfehlungen-expertenkommission-kinder-und-jugendmedienschutz-data.pdf>

Impressum

Dieses PDF ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Bundesregierung;
es wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber:

Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend
Referat Öffentlichkeitsarbeit
11018 Berlin
www.bmbfsfj.bund.de



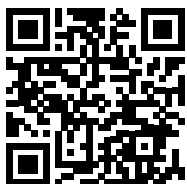
www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/themen/kinder-und-jugend/expertenkommission-kinder-und-jugendschutz-in-der-digitalen-welt

Für weitere Fragen nutzen Sie unser
Servicetelefon: 030 20 179 130
Montag–Donnerstag: 9–18 Uhr
Fax: 030 18 555-4400
E-Mail: info@bmbfsfjservice.bund.de

Stand: September 2026

Gestaltung: www.zweiband.de

Bildnachweis: Seite 4: Dominik Butzmann/photothek



www.bmbfsfj.bund.de

 facebook.de/bmbfsfj

 instagram.com/bmbfsfj

 linkedin.com/company/bmbfsfj

 x.com/bmbfsfj

 tiktok.com/@jugendministerium

 youtube.com/@bmbfsfj