

Bleiben Sie dran! Medien als Teil der Lebenswelt von Heranwachsenden

Matthias Felling

Fachreferent Medienpädagogik und
Jugendmedienschutz, AJS NRW

17. April 2024

2022



Bild: Matthias Felling

Wovor wollen wir Heranwachsende schützen?

- vor Bildern, die Angst machen
- vor Beleidigung und Hass
- vor falschen Freund*innen
- vor blöder Anmache
- vor bedrohlichen Leuten
- vor Lügen & radikalen Ideologien
- vor zuviel Öffentlichkeit
- vor sich selbst
- vor Medien, die süchtig machen
- vor Eltern und Pädagog*innen
- vor Firmen, die ihr Geld wollen
- ...

Jugendschutz bedeutet vor allem Empowerment

§ 14 SGB VIII(Gesetz)Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

(1) Jungen Menschen und Erziehungsberechtigten sollen **Angebote** des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemacht werden.

(2) Die Maßnahmen sollen

1. **junge Menschen befähigen**, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu **Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit** sowie zur **Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen** führen,

2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.

Dreiklang aus Schutz, Befähigung & Beteiligung

UN-Kinderrechtskonvention

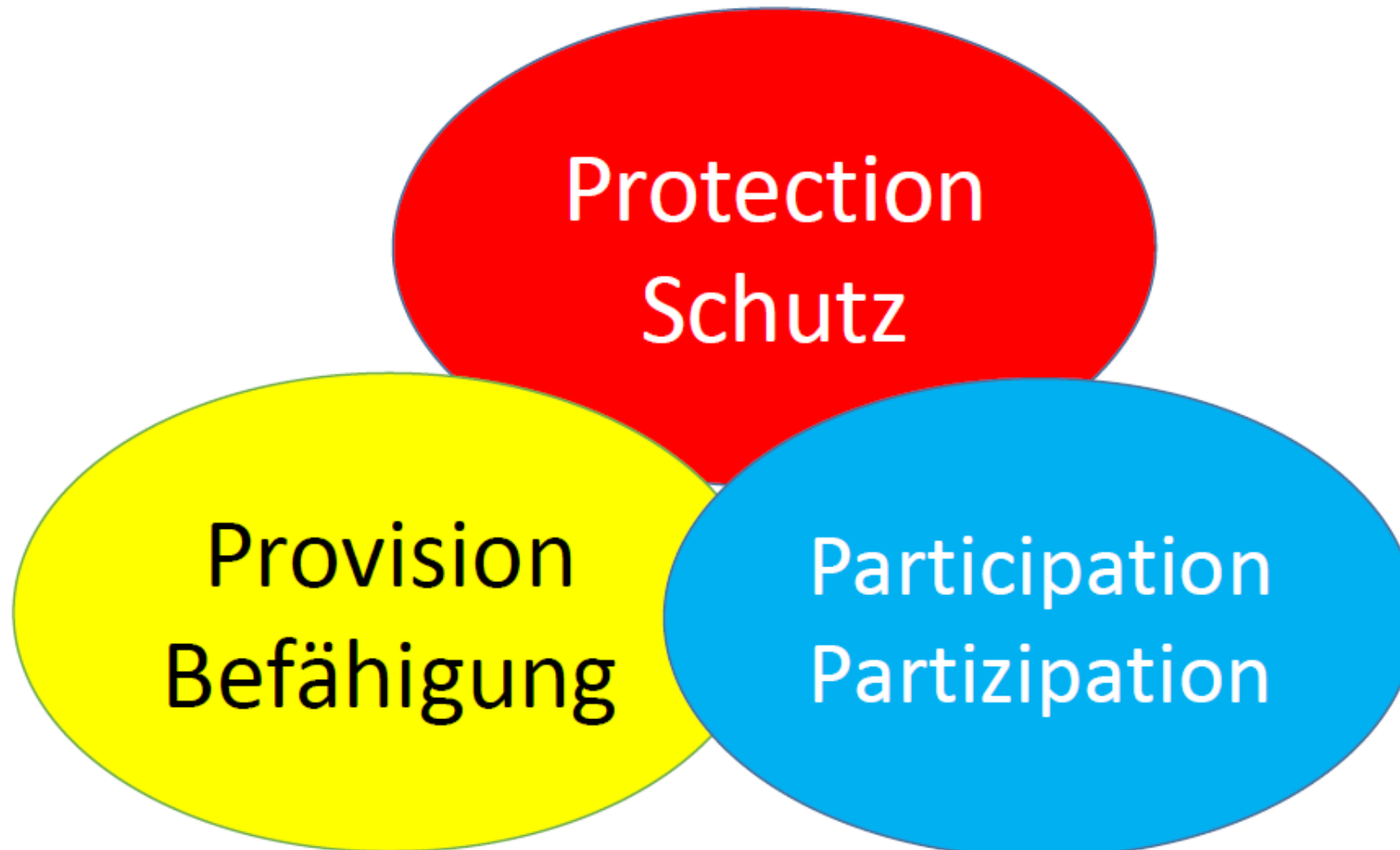




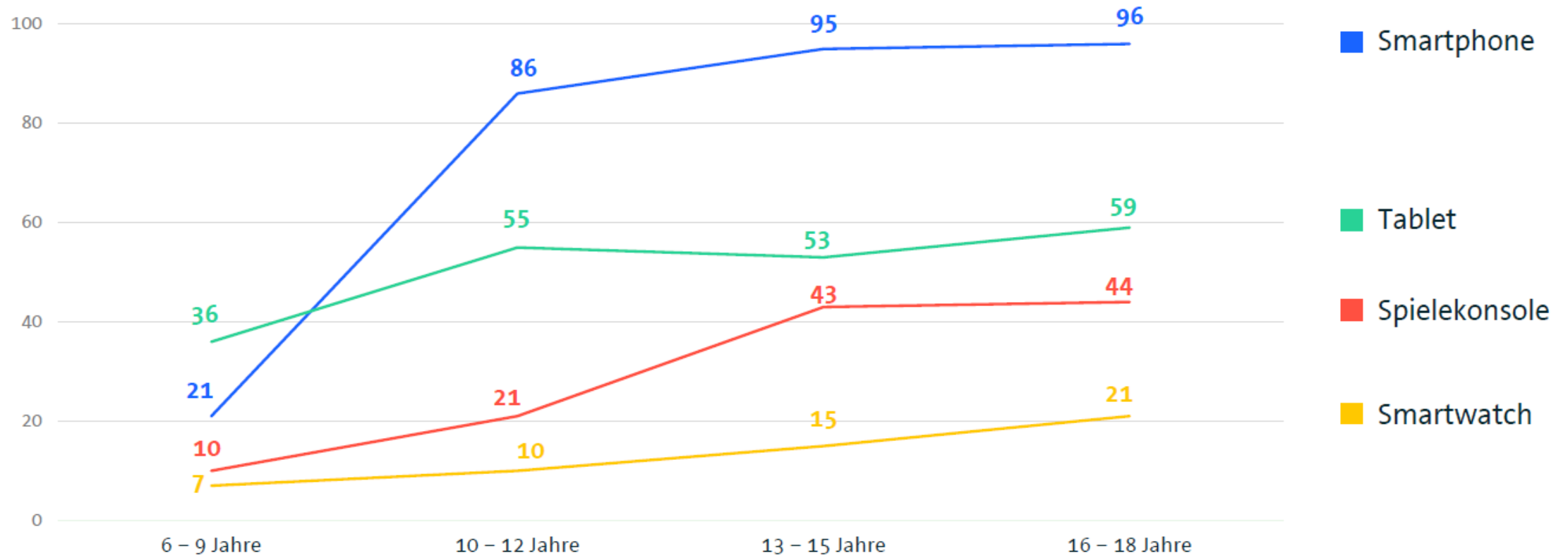
Bild: Matthias Felling



Bild: Matthias Felling

Mit 10 Jahren machen Kinder einen Technologiesprung

Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?

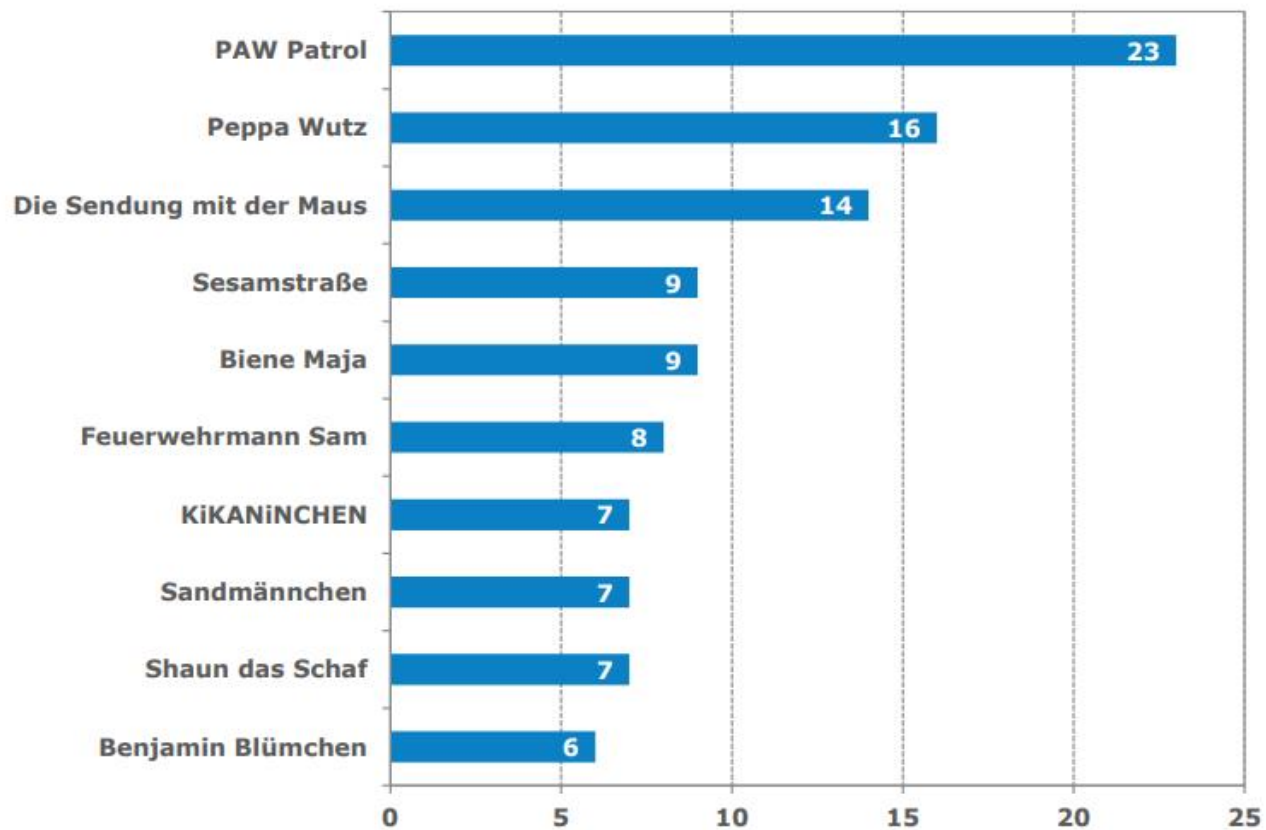


Lieblingssendungen der Vorschulkinder 2023



Welche Sendung ist die Lieblingssendung Ihres Kindes?

Angaben der Mütter von 3- bis 5-Jährigen, ungestützt, Top 10, in %



Quelle: iconkids & youth: Trend Tracking Kids 2023, S. 42.

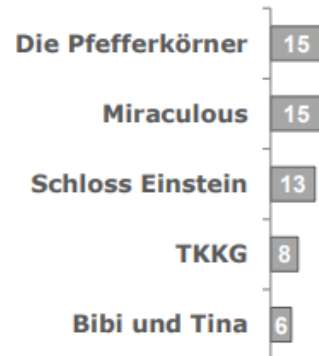
Basis: n=384 Mütter von 3- bis 5-Jährigen.

Die beliebtesten TV-Sendungen von Mädchen und Jungen 2023



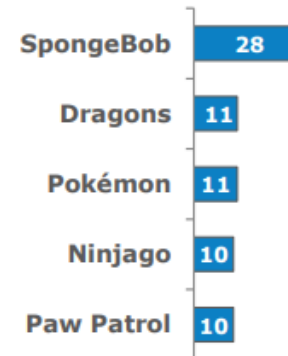
Ungestützt (Mehrfachnennungen möglich), Top 5, Auswahl, Angaben in %

Mädchen

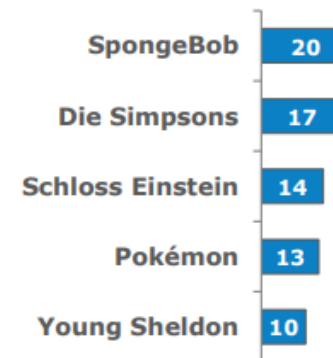
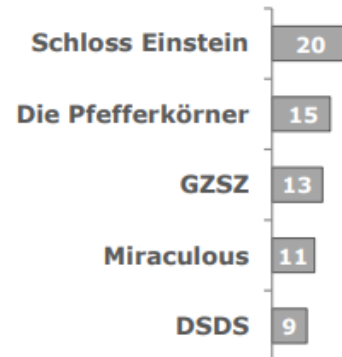


6-9 Jahre

Jungen



10-12 Jahre



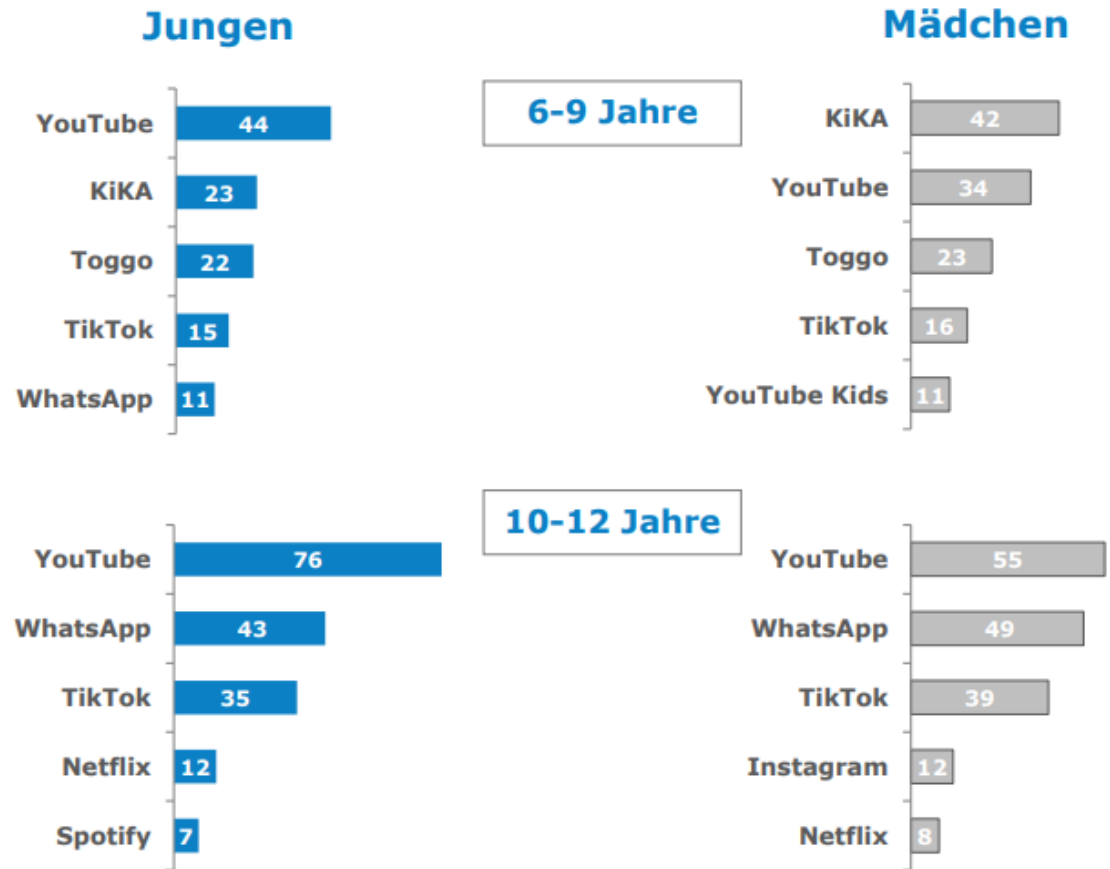
Quelle: iconkids & youth: Trend Tracking Kids 2023, S. 32/33.

Basis: n=722 Mädchen; n=739 Jungen; 6-19 Jahre.

Die beliebtesten Websites und Apps von Jungen und Mädchen 2023



Ungestützt, Top 5, nach Alter und Geschlecht, Auswahl (Angaben in %)

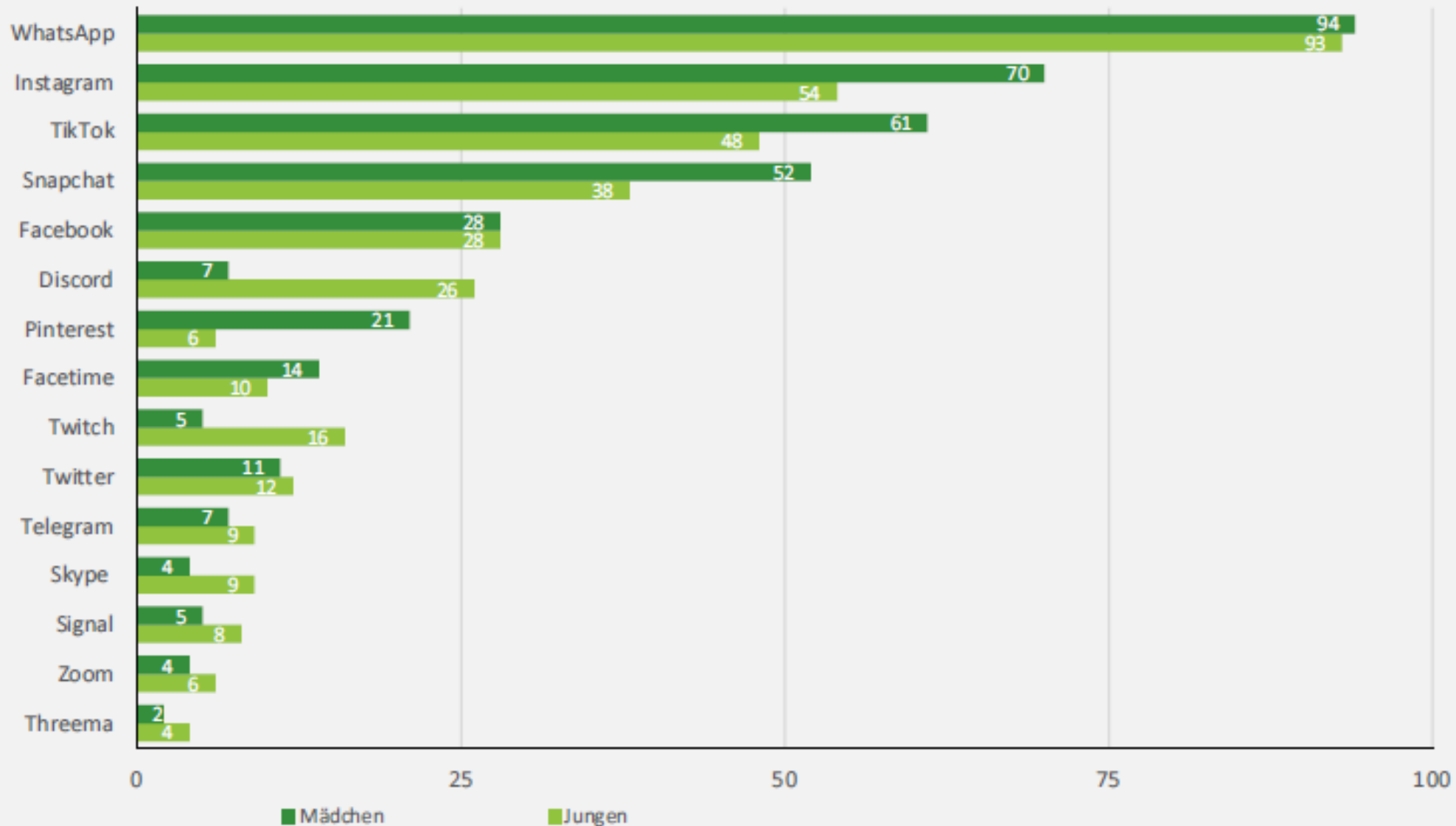


Quelle: iconkids & youth: Trend Tracking Kids 2023, S. 191-192.

Basis: n=666 6-19-jährige Mädchen und n=690 6-19-jährige Jungen, die das Internet nutzen.

Genutzte Online-Angebote 2022

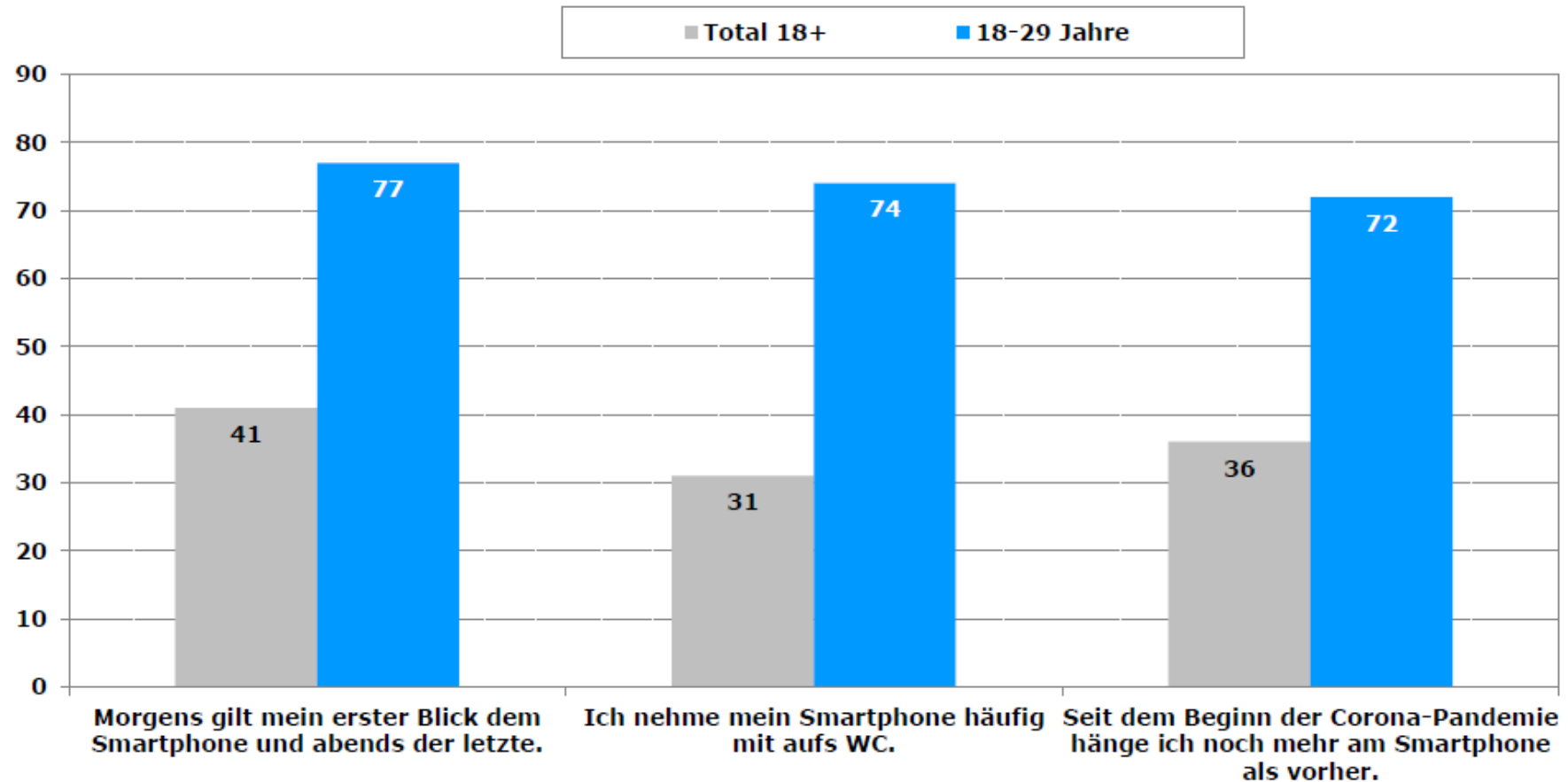
- täglich/mehrmals pro Woche -



Risikobereiche / Faszination

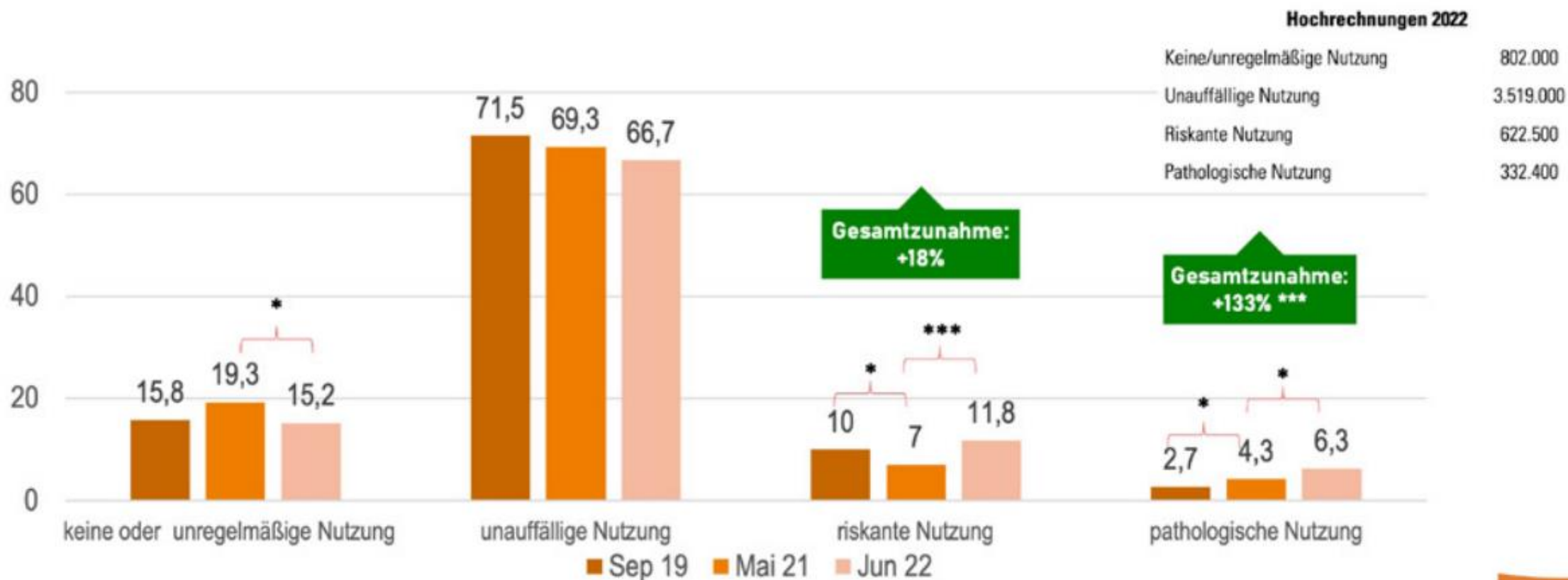
Smartphone-Verhaltensmuster

Vergleich Gesamtbevölkerung (18+) und 18- bis 29-Jährige, 2021, Auswahl (Angaben in %)
Trifft voll und ganz/eher zu



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

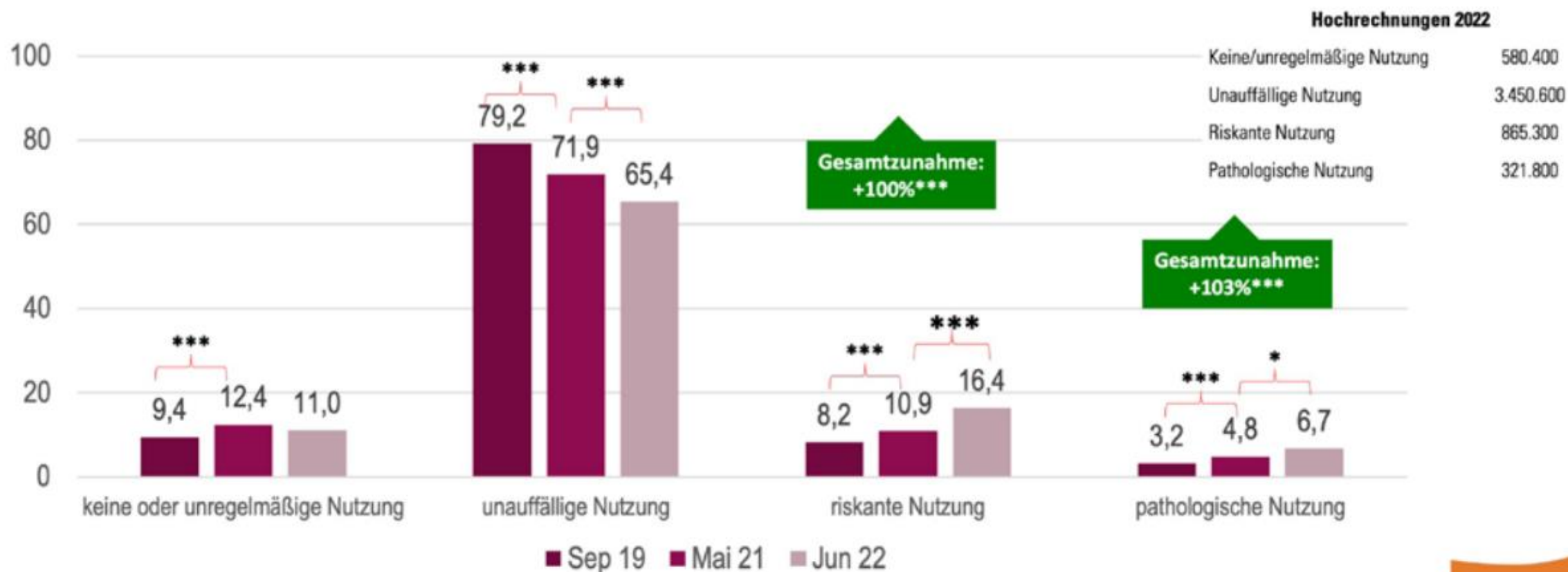
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



* p < 0.05
*** p < 0.001

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

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



* p < 0.05
*** p < 0.001



https://broschuerenservice.nrw.de/mags/shop/Suchtpr%C3%A4vention_bei_exzessiver_Mediennutzung

Exzessive Mediennutzung oder internet- bezogene Störung

Der ICD-11 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) führt in der Ausgabe 2019 erstmals die Diagnose „gaming disorder“ auf. Dort ist sie in der Kategorie „Erkrankungen durch abhängiges Verhalten“ angesiedelt und die Kriterien unter dem Code 6C51 im englischen Original als „Gaming disorder“ – predominantly online/offline“ folgendermaßen zusammengefasst (frei übersetzt „Computerspielstörung – überwiegend online/offline“):

1. Verringerte Kontrolle
2. Priorität im Leben
3. Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen.

Arbeitsfelder im Kontext „exzessiver Mediennutzung“



Jugendschutz/ Medienpädagogik

Schule
Jugendhilfe
Elementarbereich
Polizei (Cybermobbing)
Jugendschutz/Jugendmedienschutz
Datenschutz

Prävention

Suchtprävention
Elementarbereich
Jugendhilfe
Schule

Beratung

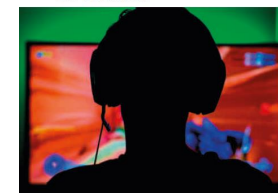
JugendSuchtBeratung
Jugendberatung
Erziehungs- und Familienberatungstellen
Suchtberatung

Therapie

Kliniken
Kinder- u. Jugendlichen-psychotherapeut*innen
Selbsthilfe



Suchtprävention bei
exzessiver Mediennutzung
Ein Überblick



Liebes Handy,
 Du bist ein Teil von mir.
 Ich bin gerade ein wenig
 sauer auf dich nicht weil
 ich dich nicht liebe... Nein,
 sondern weil ich zu abhängig
 bin von dir. Wie soll ich
 leben ohne dich? Was
 machst du wenn du mich eines Tages
 verlässt?

Liebes Handy,
 Danke für deinen Fleiß,
 der zumindest den Tag über
 hält. So und zum Wochen
 muss ich dich ja haben das
 ich legen. Außerdem hast du
 Infos, die ich sonst nicht
 hätte. Du bist mein
 Liebes Handy.



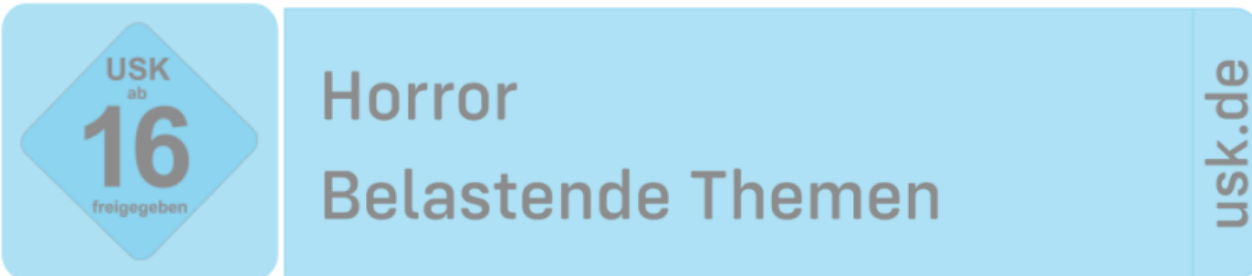
Liebes Handy,
 was ich dir sagen
 immer mal sagen
 wollte:
 → "ständiges Zögern"
 → "wässern" Kontakt
 → "solange in Wartung"
 mit meinem
 Arbeit herbei in Wartung

Du bist ein Teil von mir,
 du begleitest mich überall hin
 und hilfst mir oft dabei, dass ich
 überhaupt ankomme. Du hörst mich
 auf dem laufenden, hörst mit
 Geschichten, hörst mich
 manchmal singen. Du zeigst
 Rezepte und bist auch
 wenn ich mit mei-
 ner Familie in
 Du zeigst mir
 Foto und was
 tun muss. Du u...

Liebes Handy,
 du bist ein toller
 Begleiter für mich.
 Du gibst mir Infos,
 Kontakte hast...

Liebes Handy,
 ich mag dich, weil ich
 die schönsten
 bist...
 Du bist ein
 bist bin so
 im...

Bild: Matthias Felling



Enthält: Chats

Diese Hinweise geben Auskunft darüber, ob in einem Spiel weitere Funktionen wie z.B. Kaufmöglichkeiten oder Chats enthalten sind.

[Mehr erfahren](#)

Druck zum Vielspielen

Das Spiel enthält Mechanismen, die dazu verleiten können, übermäßig lange zu spielen, und/oder Druck ausüben ins Spiel zurückzukehren. Berücksichtigt werden beispielsweise Push-Nachrichten, Season Passes und/oder bestimmte Belohnungsprinzipien wie Comeback Gifts oder Mechanismen, die das Nicht-Spielen sanktionieren, z. B. durch den Verlust von Spielfortschritten oder einer **Spielfigur**.

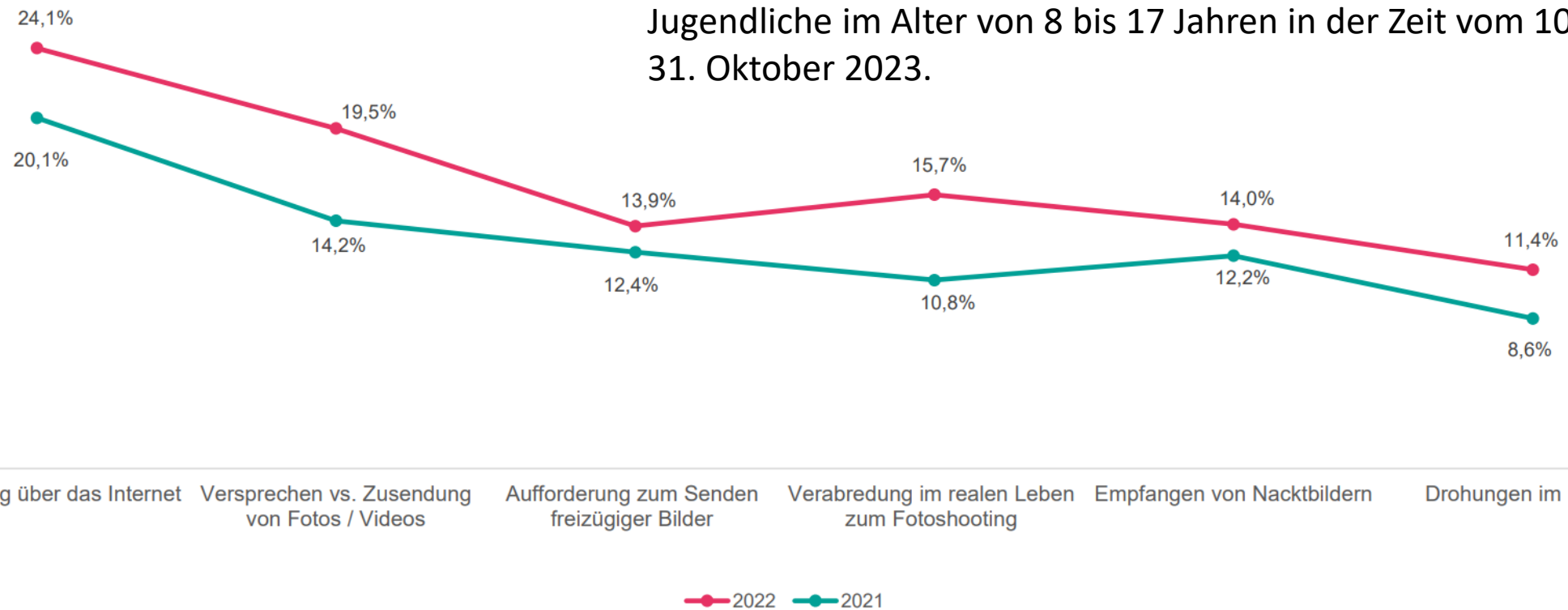
Erhöhte Kommunikationsrisiken

Risikobereiche / Kontakte

ARTEN VON CYBERGROOMING

Übersicht – Vergleich zum Vorjahr Total

Befragt wurden über 2000 in Deutschland lebende Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 17 Jahren in der Zeit vom 10. bis 31. Oktober 2023.

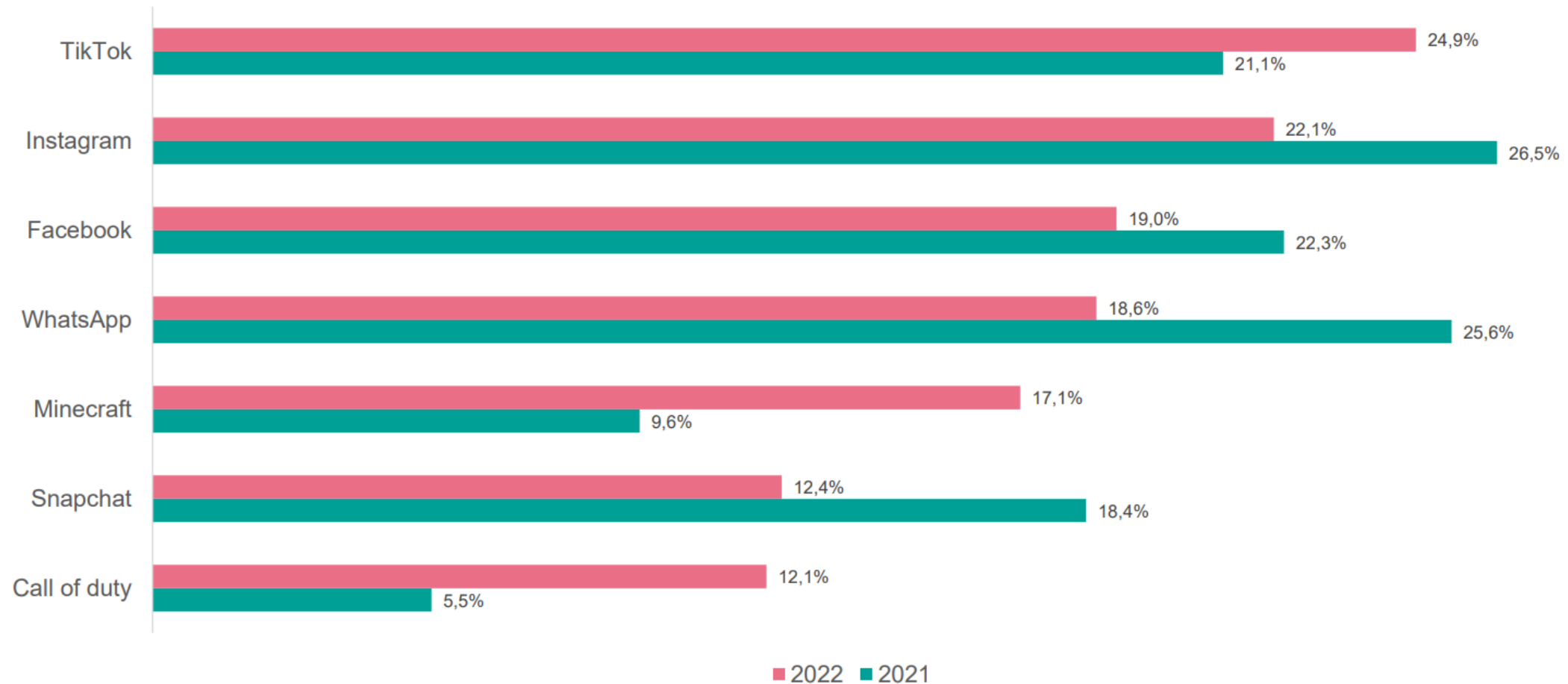


Angabe der „Ja“-Werte

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

CYBERGROOMING

Die sieben häufigsten Social Media Kanäle, Internet-Dienste und Online-Games



Frage 20: „Kannst du sagen, auf welchem Social Media Kanal oder über welchen Online-Dienst oder über welchen Messenger-Dienst oder bei welchem Online-Game du eine der eben beschriebenen Erfahrungen gemacht hast?“

Basis (n): 2021: 532 Befragte
2022: 619 Befragte
Mehrfachnennungen

ARTEN VON CYBERGROOMING

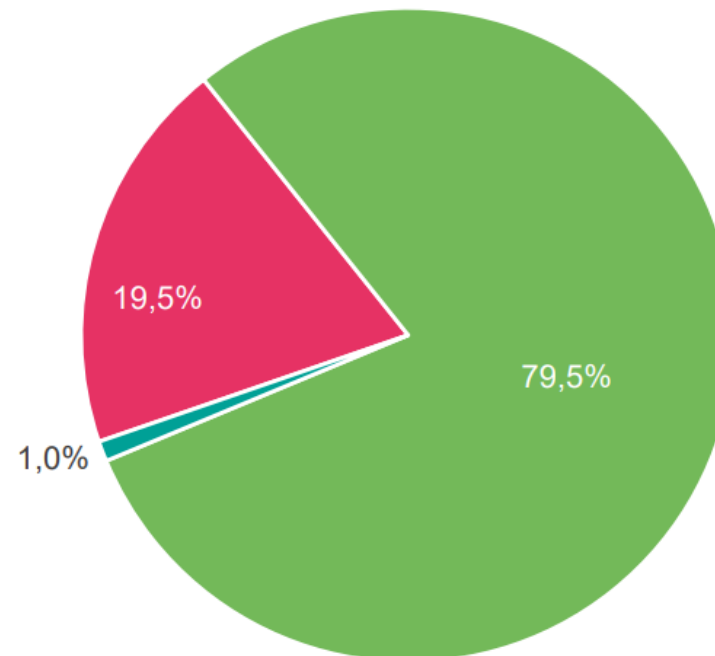
Versprechen vs. Zusendung von Fotos / Videos

GAME

„Hey super Spielzug! Ich habe gesehen, Dir fehlt noch xy um das nächste Level zu erreichen. Ich kann Dir dabei helfen. Musst mir nur ein Bild von Dir schicken... Gerne eins mit ein bisschen Haut. 🙄“

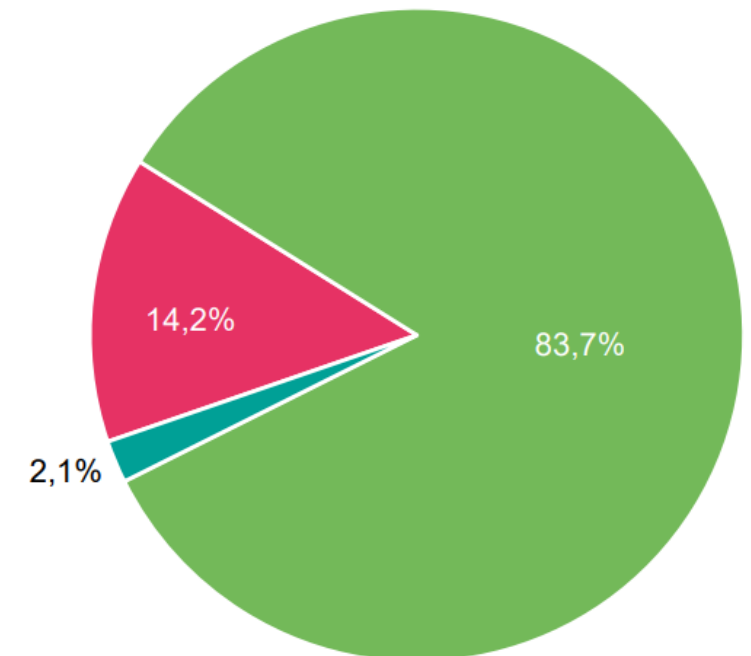
[...]

2022



■ Ja ■ Nein ■ Keine Angabe

2021

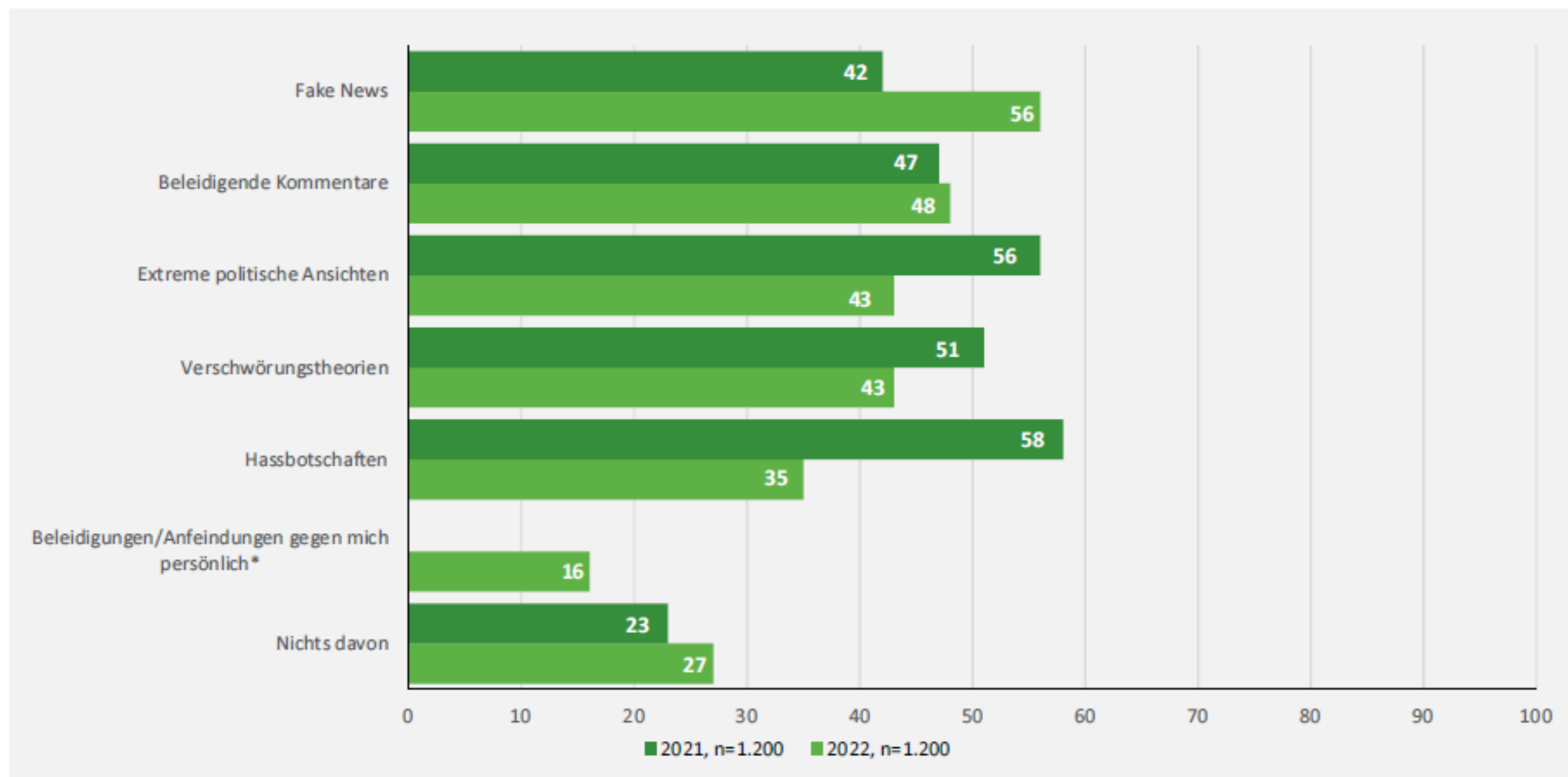


■ Ja ■ Nein ■ Keine Angabe


Frage 14: „Hast du im Internet schon mal eine Person kennen gelernt, die schon erwachsen ist? Und hat dir diese Person etwas versprochen (zum Beispiel bei einem Online-Game die Aufnahme in einen Clan oder sonst Geld, coole Klamotten, Spielzeug oder ein Handy) wenn du ihr umgekehrt zum Beispiel Fotos oder Videos von dir gibst?“

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

Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:



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



Kompetenznetzwerk
gegen
Hass im Netz

Lauter Hass – leiser Rückzug

- [Lauter Hass – leiser Rückzug | Studie zu Hass im Netz 2024 \(kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de\)](https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de)

Digitalisierung geht mit Riesenschritten voran

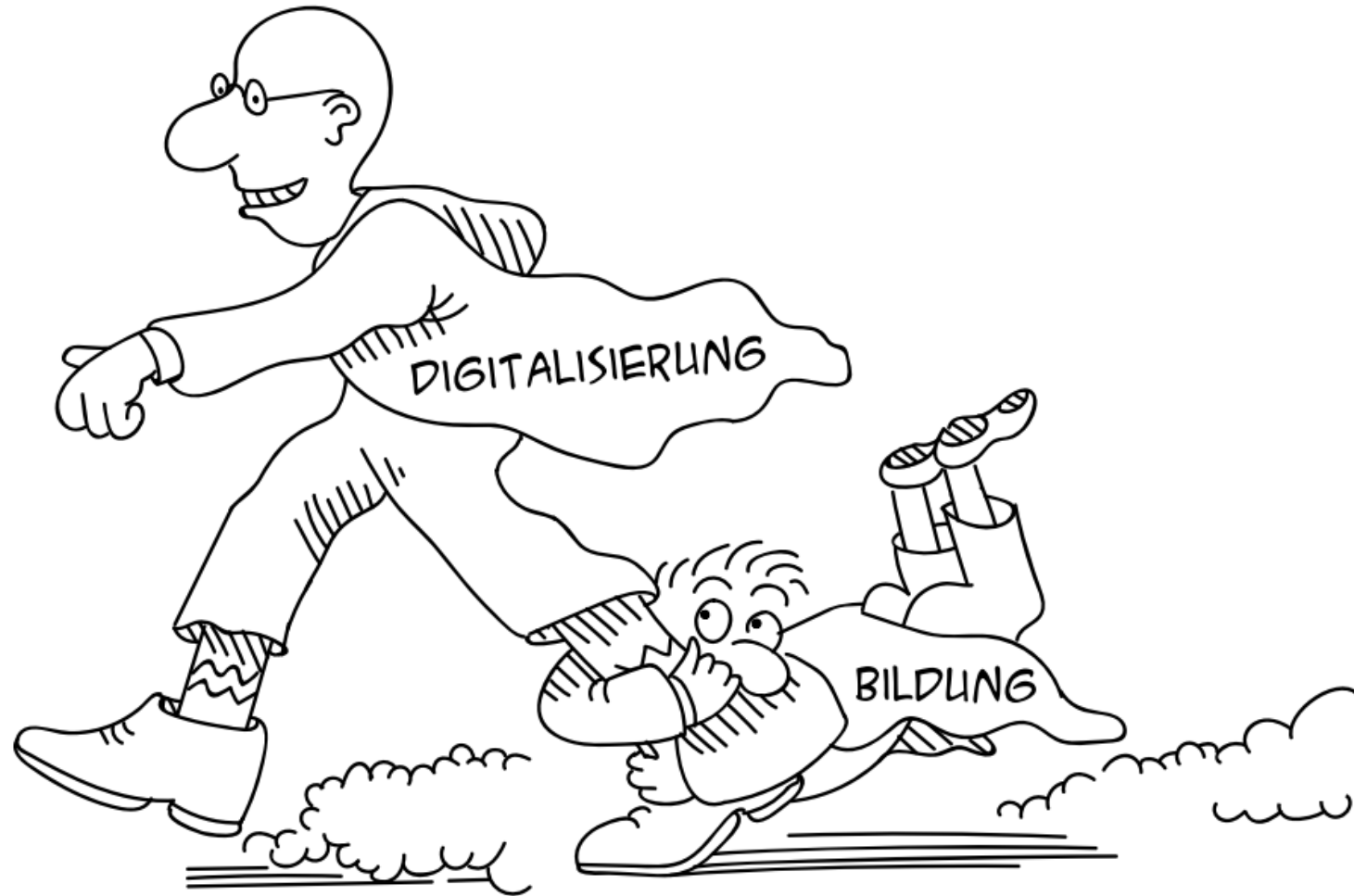


Bild: AJS NRW

Herausforderung an Fachkräfte

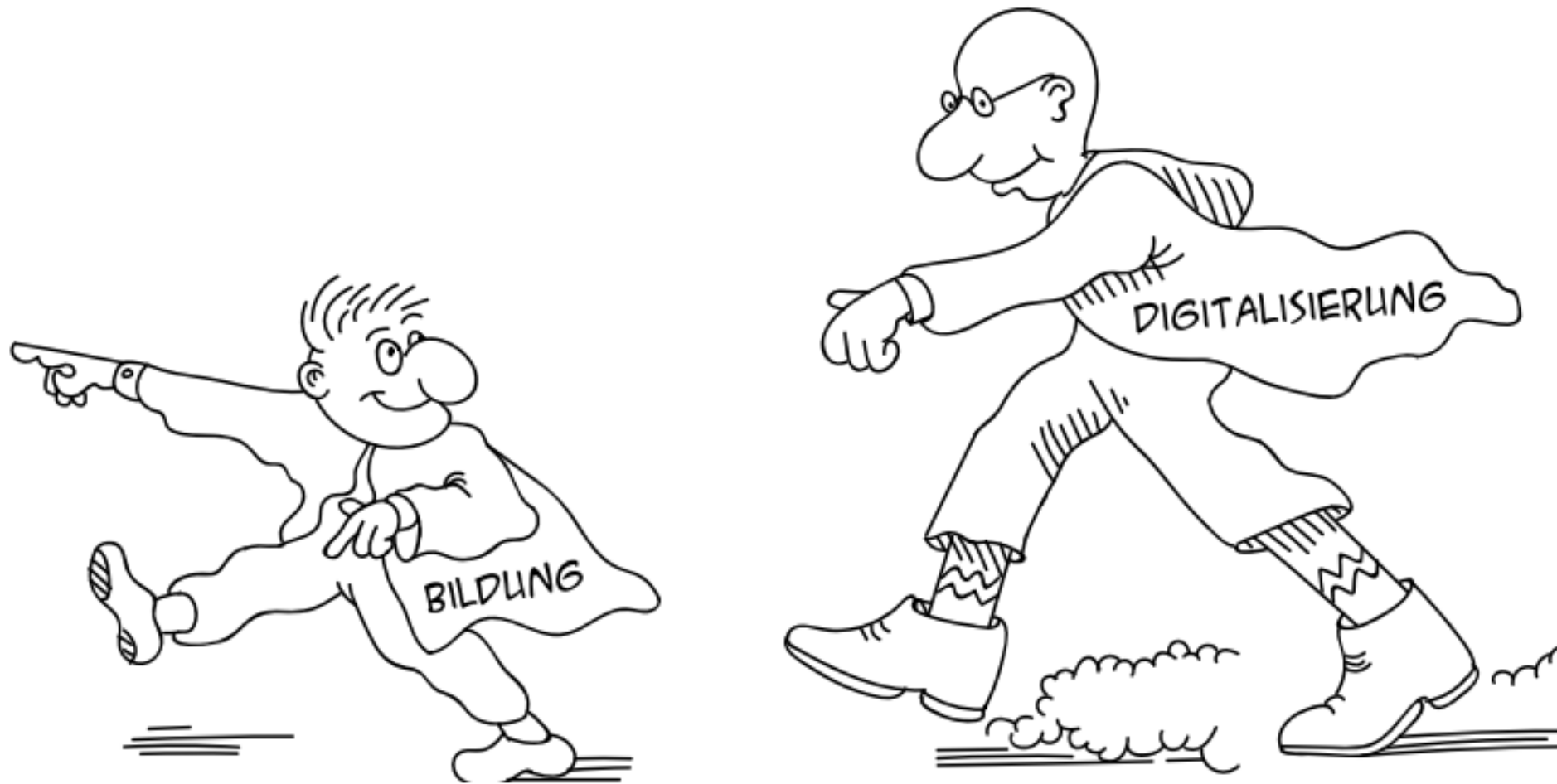


Bild: AJS NRW

Hinsehen und ernst nehmen

Einlassen auf mediale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen.

Echtes Interesse zeigen. Nicht sofort bewerten.

Gespräch über Medien bietet Schnittstellen zu vielen Themen:

Soziales Lernen / Gewaltprävention

Partizipation / Demokratie

Gesundheit / Suchtprävention

Konsum / Verbraucherschutz

Diversity / Rollenbilder / Gender

Schutzkonzepte / Sexuelle Bildung

Medienkompetenz und Werte vermitteln

Förderung von Medienkompetenz: für Internet-Kommunikation und Datenschutz sensibilisieren, kreativ und kritisch mit Medien umgehen, eigene Mediennutzung reflektieren

Förderung von Sozialkompetenz: für persönliche Grenzen sensibilisieren, Empathiefähigkeit steigern, Respekt und Wertschätzung fördern, Konflikt- und Feedback-Kultur etablieren, Umgang mit Wut üben, Zivilcourage stärken

Hilfstrukturen aufbauen: Hilfsangebote kennen lernen, Ansprechpersonen kennen, Reaktionen besprechen

Regeln entwickeln: Regeln zum achtsamen und fairen Umgang gemeinsam mit Kinder & Jugendlichen erarbeiten



Lebenswelt gestalten / Regeln entwickeln



Formulierungsvorschlag für eine Klassenvereinbarung:

Miteinander statt Gegeneinander: Wir suchen gemeinsam nach Lösungen und passen aufeinander auf.

Wir regeln Konflikte untereinander nicht über das Internet!

Fotos und Informationen von Anderen werden nur mit deren Erlaubnis verschickt oder weitergegeben!

Wir halten uns an Abmachungen und respektieren Einwände und Wünsche unserer Mitschülerinnen und Mitschüler.

Wir melden problematische und unangenehme Inhalte und sprechen an, wenn uns etwas nicht gefällt.

Jeder und jede achtet auch auf sich selbst und holt sich Hilfe, wenn es ihm oder ihr nicht gut geht.



Vielen Dank &
schönen Tag!

Matthias Felling

AJS NRW