

Jugend in der digitalen Welt

Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsbildung unter neuen Vorzeichen

Prof. Dr. Daniel Hajok (d.hajok@akjm.de)

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Honorarprofessor an der Universität Erfurt (Seminar für Kommunikations- und Medienwissenschaft)

Erstzugang

Verändertes Heranwachsen in der Welt digitaler Medien – ein neuer Sozialisationsstypus?

Konstanten im Jugendalltag (Calmbach et al. 2020)

ZUFRIEDENHEIT MIT DEM ALLTAG

DIMENSIONEN DER ALLTAGSZUFRIEDENHEIT



SEHR BEDEUTSAM

EHER BEDEUTSAM

DIMENSIONEN DER ALLTAGSUNZUFRIEDENHEIT



SEHR BEDEUTSAM

EHER BEDEUTSAM

Verändertes Heranwachsen?



Verändertes Heranwachsen! (Hajok 2018a,b)

**Beschleunigtes,
zunehmend fragmentiertes
Leben?**

**Durchlässiger
Schonraum – risikoreicher
Experimentierraum!**

**Sein heißt
'medial stattfinden' im
Hier und Jetzt!**

**Kinder und
Jugendliche ...**

**Unmündig
in das digitale Netz
eingesponnen?**

... in der Welt digitaler
Medien

**Digital Kommunizieren,
(nur) um up to date/sozial
integriert zu sein?**

**Neue Formen von
Vergemeinschaftung
und Partizipation!**

Heranwachsen in der digitalen Welt

Individualisierung in der Risikogesellschaft (Beck 1986)

→ Heranwachsende können und müssen ihr Leben zunehmend autonom und selbstverantwortet gestalten → Peers + Medien

Beschleunigung gesellschaftlicher Prozesse (Rosa 2005)

→ mit rasanten techn. Entwicklungen (Digitalisierung) geraten Menschen immer mehr unter Druck, die vielen Optionen im Leben noch 'unter zu bekommen' → episodische Erlebnisse

Mediatisierung kommunikativen Handelns (Krotz 2001)

→ Durchdringung der Kultur von zeitlich, räumlich und sozial zunehmend entgrenzter Kommunikation → Veränderung des kommunikativen Handelns von Heranwachsenden

Alles 'riskanter' in der digitalen Welt?

Riskanteres Experimentieren der Jugend (Böhnisch 2009)

- Die bisherigen Experimentierräume junger Menschen waren im Ideal sozial, kulturell, rechtlich geschützt → die neuen medialen Experimentierräume sind **nicht 'schützbar'**
- Beim pädagogischen Umgang muss es immer mehr darum gehen, Heranwachsende beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die **Grenzen** im Medienumgang **selbst setzen** zu können

X

Im bisherigen Moratoriumsgedanken des 20. Jahrhunderts wurde davon ausgegangen, dass Jugendliche geschützt werden müssen, damit sie risikolos experimentieren können. Nun experimentieren sie in den ungeschützten medialen Räumen. Mit der Gefahr, dass das, was sie dort heute tun, morgen immer wieder neu hervorgeholt werden kann. (Böhnisch 2009, S. 31)

Heranwachsen in der digitalen Welt

Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

→ (junge) Menschen leben immer mehr von Situation zu Situation und von Punkt zu Punkt – und sehen vor lauter Punkten das Ganze nicht mehr

Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015a)

→ (wieder) weg vom pädagogisch idealisierten Bild des kritisch-reflexiven Subjektes hin zum ökonomischen Prinzipien gehorchenden Bild des sich situativ-anpassenden Individuums

X

Gefragt ist immer mehr der flexible Mensch, der sich mit dem globalisierten Netzwerkkapitalismus arrangiert (hat), sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, nicht zu sehr an Zeit und Ort bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung (sogar) als Gewinn sieht. (Sennet 1998)

Auf der Suche nach Beachtung?

In Zukunft wird jeder für **15 Minuten berühmt sein!** (Andy Warhol 1968)

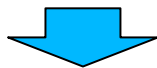


'Sein' heißt heute, **medial stattfinden:** mit Geschichten, starken Bildern, Konflikten, illustrativen Schicksalen, Wertungen (Pörksen & Krischke 2012)

Identitätsbildung (Hajok & Zerbin 2015)

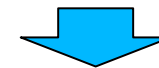
Wer bin ich? Wer will ich sein? Als wen sehen mich die anderen?

Individuation



Persönliche Identität
(einmalig und besonders)

Integration



Soziale Identität
(mit anderen geteilt)

X

Identitätsbalance: Die entscheidende Herausforderung für Heranwachsende besteht darin, so zu sein wie niemand und zugleich so zu sein wie alle, woraus sich die Notwendigkeit ergibt, zwischen beiden Anforderungen zu balancieren, weder der einen noch der anderen noch allen beiden voll nachzugeben oder sie gänzlich zu verweigern. (Krappmann 1969)

Identitätsbildung 2.0

Digitale Welt und Patchwork-Identität (Keupp et al. 2008)

- weiterhin existenziell eine von Kohärenz und Authentizität, Anerkennung und Handlungsfähigkeit gekennzeichnete Persönlichkeit auszubilden

Ökonomie der Aufmerksamkeit (Franck 1998)

- in der vernetzten Welt wird das Streben nach Aufmerksamkeit als grundlegendes menschliches Bedürfnis zur zentralen Währung einer kommerziellen Verwertbarkeit

Ich-Erprobung im Netz (Hajok 2018c)

- unterliegt Bedingungen von Persistenz, Skalier- und Duplizierbarkeit → die Dinge werden nicht nur öffentlich, sondern auch ‚haltbar‘, auffindbar, kopierbar, in andere Kontexte übertragbar

Wandel in der Welt der Medien (Hajok/Lauber 2013)

Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

Spektrum der Möglichkeiten erweitert
vieles kann genutzt werden

nur wenig wird genutzt
Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.

Bindungskraft digitaler Medien



Bindungskraft digitaler Medien (Hajok 2017, 2021)

Interaktivität und Multioptionalität

- Selbstbestimmung und eigene Auswahl der subjektiv relevanten Möglichkeiten → alles aus ‚einer Hand‘

Eigenaktivität und Selbstausdruck

- Möglichkeit, sich anderen zu präsentieren, kreativ auszudrücken, Feedback einzuholen → Selbstwirksamkeit

Involvement und soziale Vernetzung

- Einbindung in mediales Geschehen (mit medialer Vernetzung) → Verpflichtung und Gruppendruck

Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit

- jederzeit und überall zur Verfügung stehende Angebot, die selbst kein 'natürliches Ende' haben → Omnipräsenz

Mediennutzung im Wandel

Mit digitalen Medien haben sich der Alltag und der Medienumgang junger Menschen grundlegend verändert

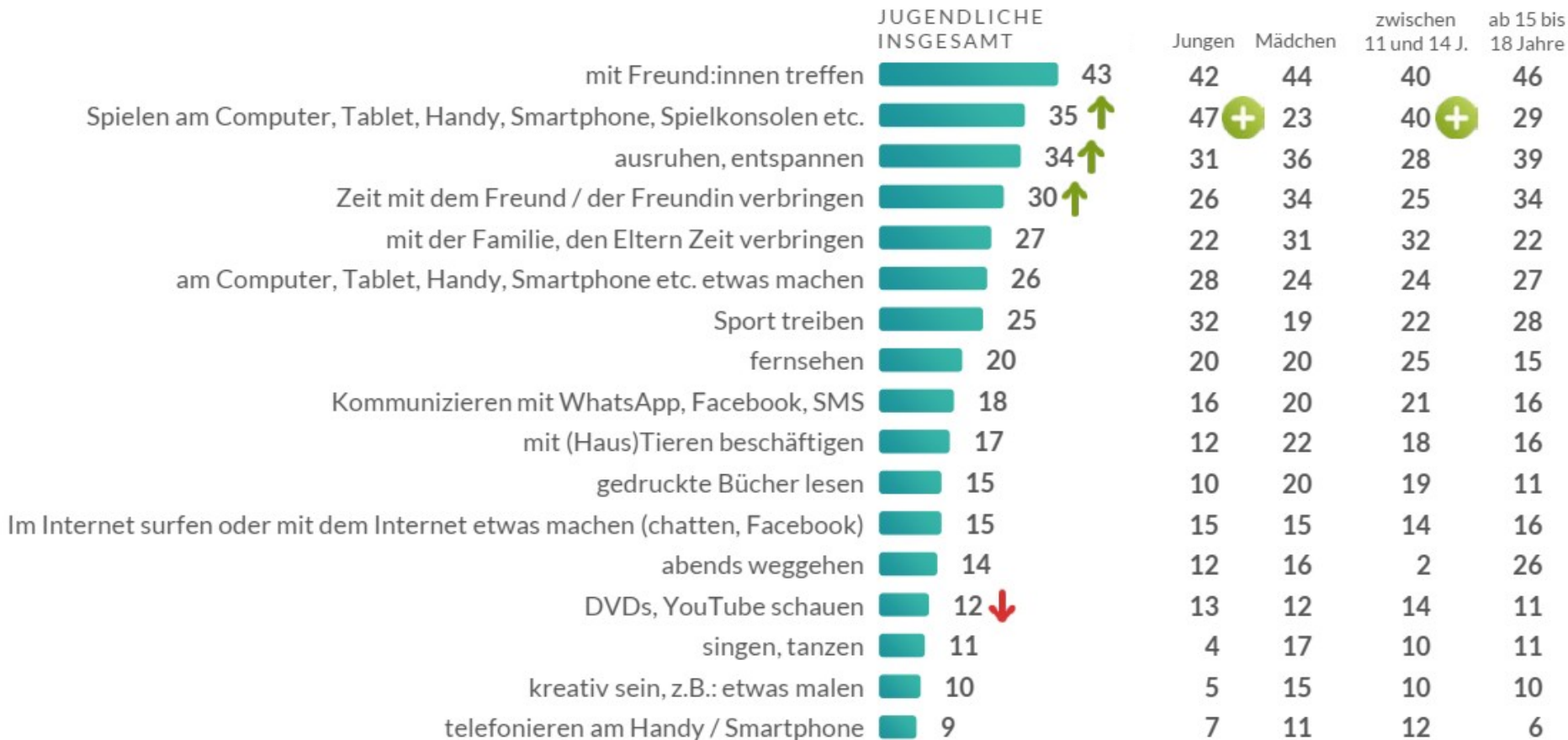
Alltag Vier- bis Fünfjähriger (nach KiMMo 2023)

Magazine/Comics DVD/Blu-ray
Bücher Fernsehen YouTube
Malen/Basteln Kochen/Backen Netflix/Disney+/Amazon Prime
Drinnen spielen **Freund*innen**
Puzzeln Draußen spielen mit Tier beschäftigen
Chillen Familie PC/Laptop Augmented Reality
Sammeln Sport Musik Hörspiele Internet surfen Handy/Tablet
CD/mp3 Hörbücher Toniebox/V-Story/tigerbox
Instrument spielen/Musizieren TipToi/BOOKii Radio
PlayStation/Xbox/Switch(Lite) Alexa/Google Home

Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2023a/2023b)

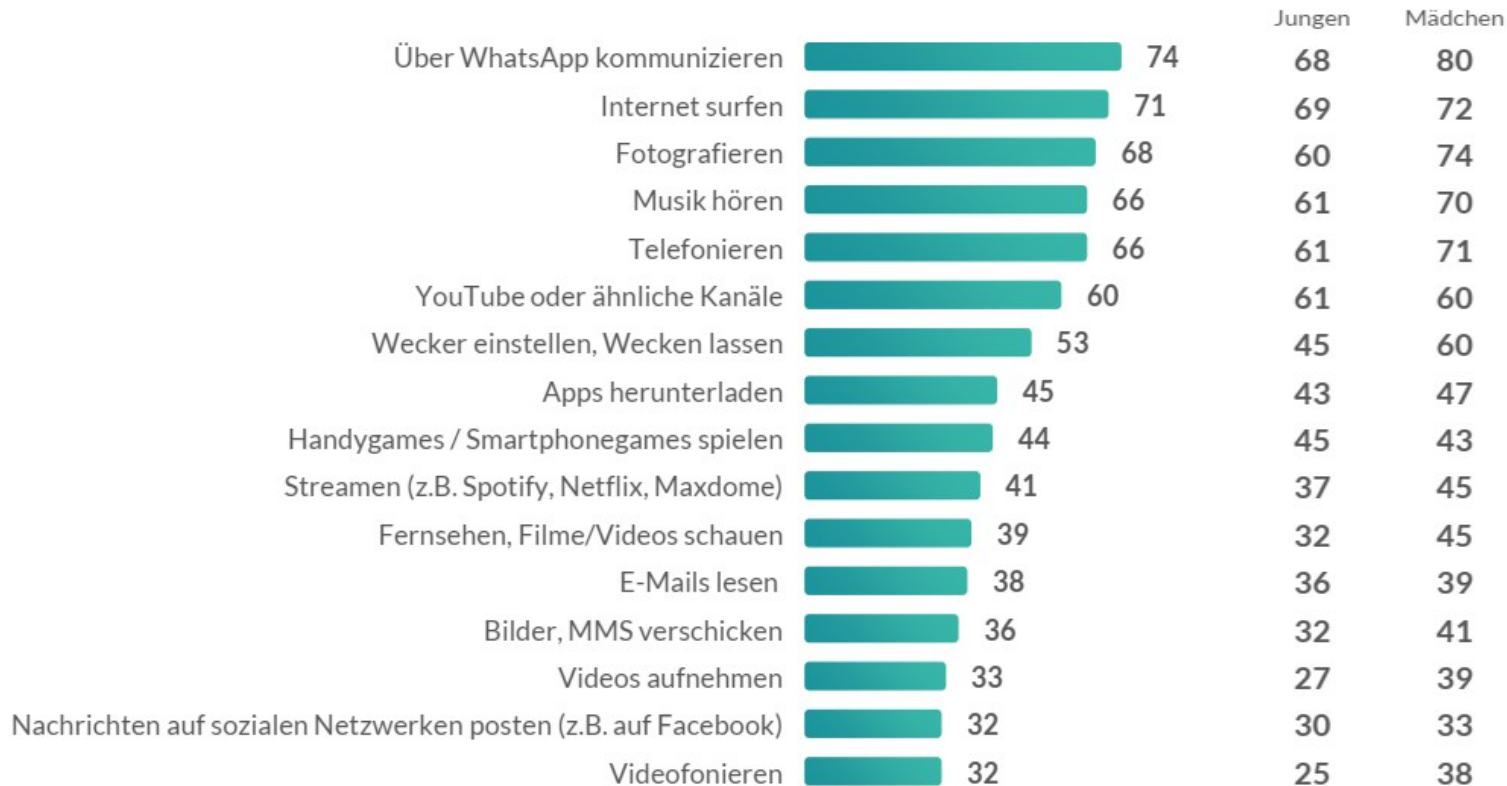
Kinder 6 bis 13 im Jahre 2022 (Tendenz seit 2010er Jahren)	Stellenwert in der Freizeit	Jugendliche 12 bis 19 im Jahr 2023 (Tendenz seit 2010er Jahren)
Hausaufgaben/Lernen (-)	1.	<u>Smartphone nutzen</u> (++)
Fernsehen (-)	2.	<u>Internet nutzen</u> (++)
<u>Handy/Smartphone nutzen</u> (++)	3.	Musik hören (=)
Drinnen spielen (=)	4.	<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)
Draußen spielen (-)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	<u>Digitale Spiele</u> (++)
<u>Internet nutzen</u> (++)	7.	<u>Video-Streaming-Dienste</u> (++)
Mit Tier beschäftigen (+)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
Musik hören (-)	9.	Sport treiben (=)
<u>Digitale Spiele</u> (++)	10.	Radio hören (=)
Radio hören (=)	11.	<u>Tablet nutzen</u> (++)
<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)	12.	<u>Digitaler Sprachassistent</u> (+)
Bücher lesen (=)	13.	Bücher lesen (=)
<u>Fotos/Videos machen</u> (+)	14.	Familienunternehmungen (=)
<u>Tablet</u> (+)	15.	<u>Podcasts</u> (++)

Lieblingsaktivitäten der Jugend (Education Group 2023)



Alles in einer Hand (Education Group 2023)

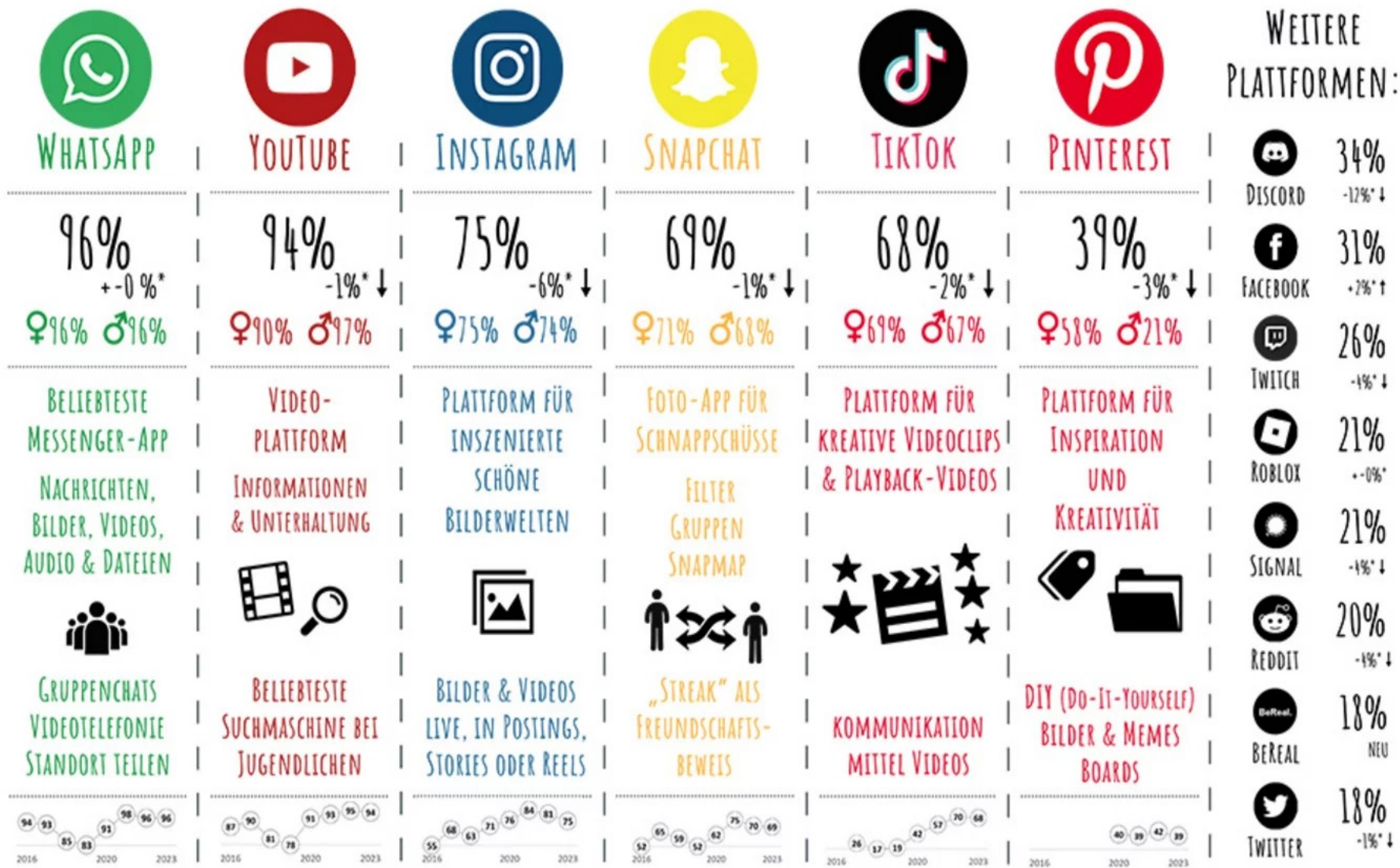
Im Alter zwischen 11 und 18 Jahren hat fast Jede*r ein eigenes Smartphone, und nutzt es multifunktional ...



JUGEND-INTERNET-MONITOR 2023 ÖSTERREICH

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2022

Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Jugendlichen in Österreich. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt du?“ (Mehrfachantworten möglich) Repräsentative Onlineumfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 11/2022. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 197 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5 %.

Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & FlatIcon.com, Font: Amatic SC Bold © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.

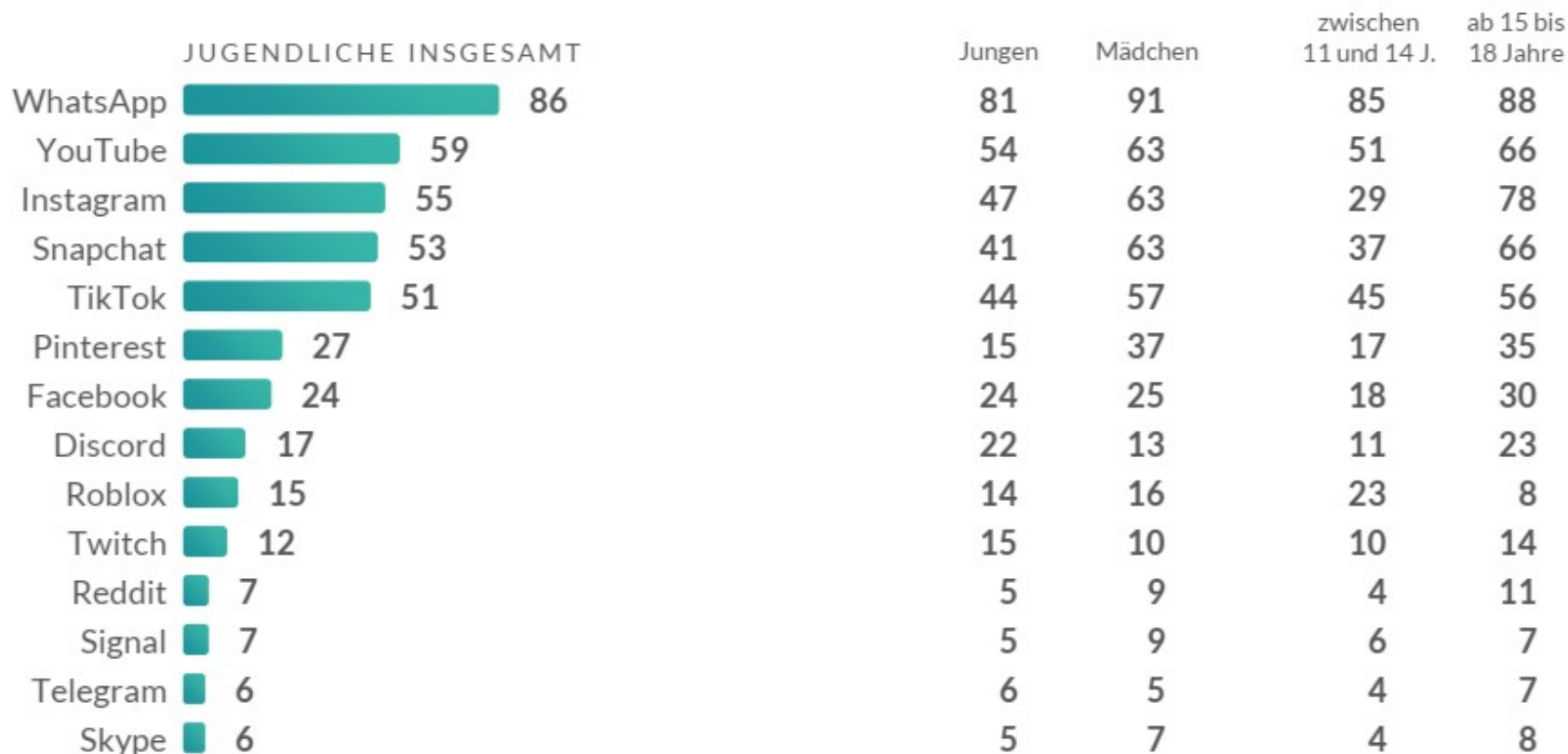
Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor. Die Europäische Union haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Gefördert durch das Bundeskanzleramt.

Bundeskanzleramt

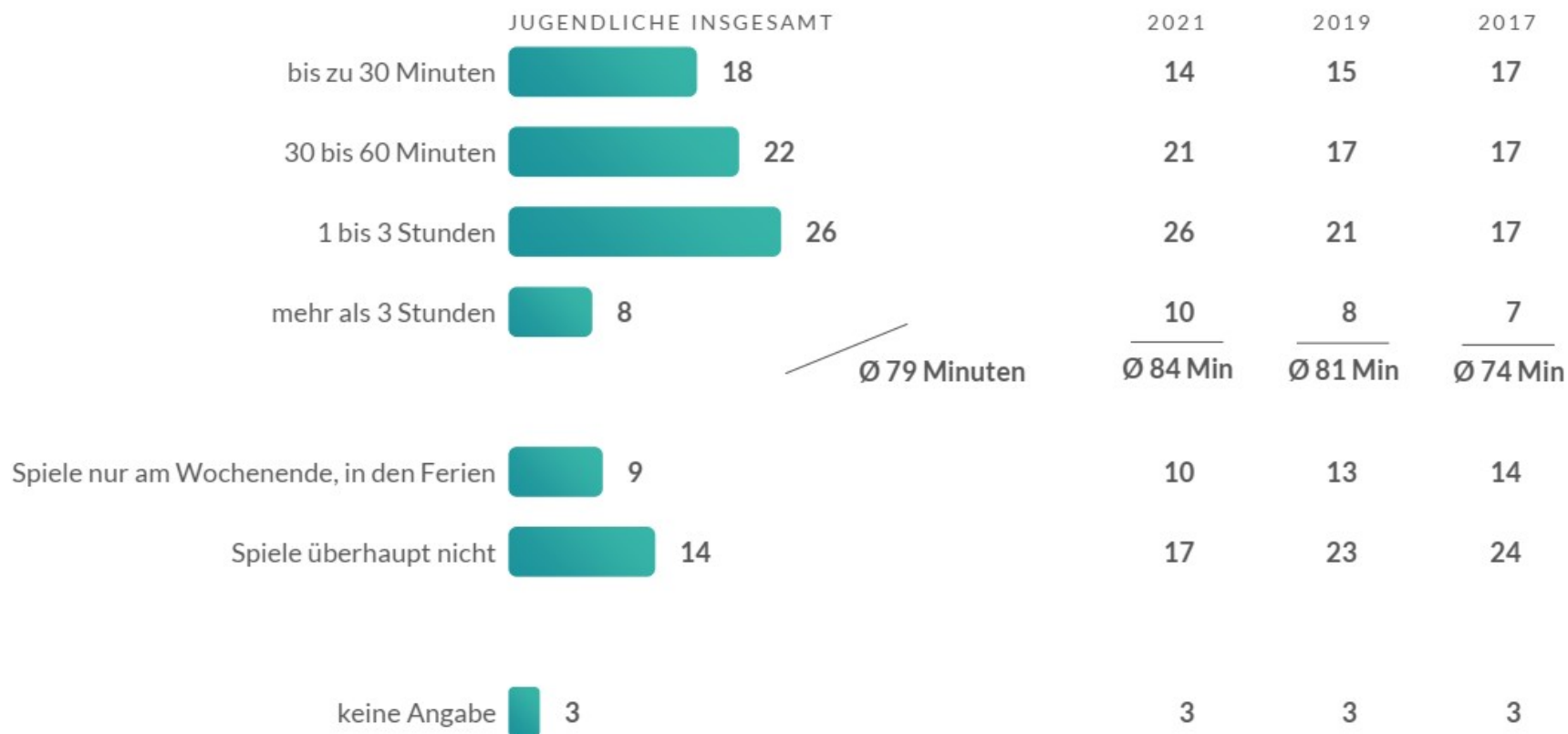
Co-funded by the European Union

Digitaler Austausch (Education Group 2023)



**TikTok und YouTube mit besonders intensiver Nutzung!
Sodann: Snapchat, Instagram, WhatsApp, Dischord**

Digitale Spiele (Education Group 2023)



Chancen & Risiken

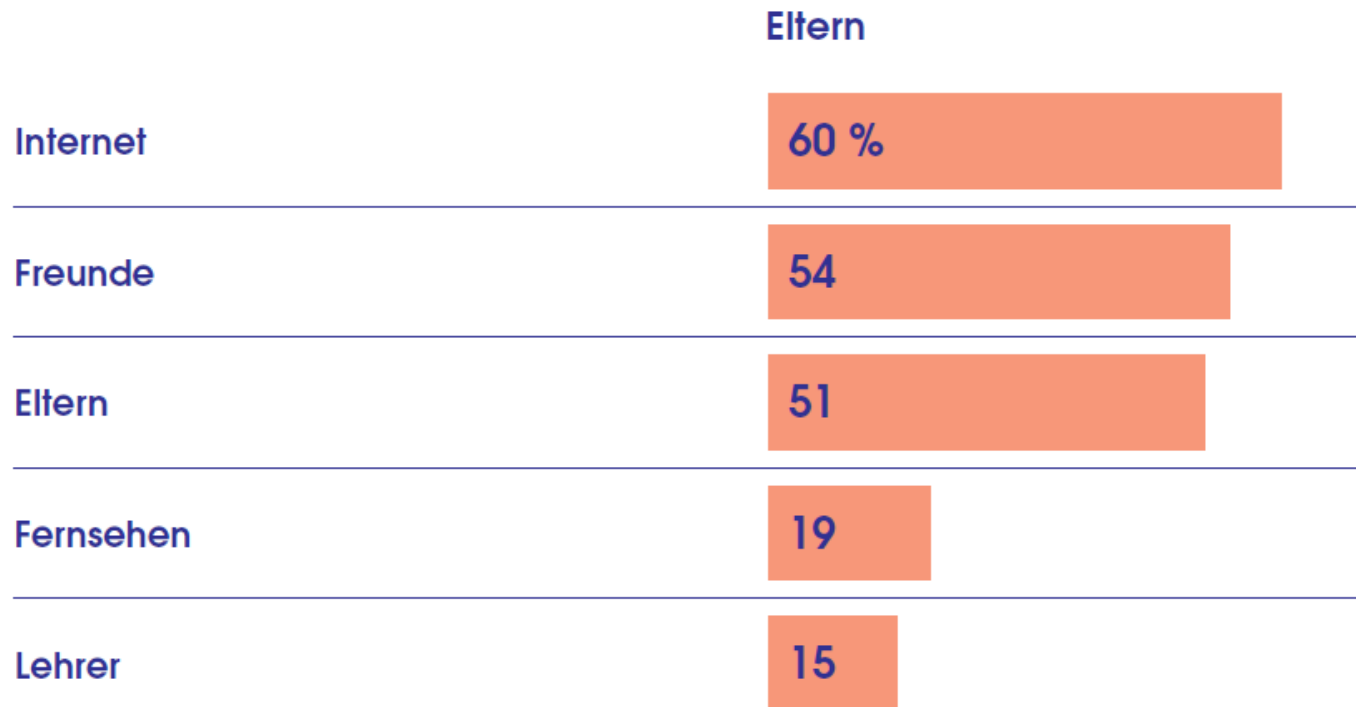
Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen in der digitalen Welt

'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2015a)

- Kinder/Jugendliche stehen (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und sind durch reale wie mediale Erfahrungen (noch) **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- Sie beginnen, digitale Medien selbstverständlich zu nutzen, haben aber noch Schwierigkeiten, die Folgen ihres Medienhandelns abzuschätzen: **Neugierde geht vor Vorsicht**
- Medienumgang ist oft in **unzureichende Begleitung und fehlende Kontrolle** durch Erziehende eingebunden
- Kinder/Jugendliche können in aktiver Aneignung von Medien in ihrer Entwicklung zu eigenverantwortlicher/gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit **gefördert und beeinträchtigt** werden

Wirkmacht digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

Frage: "Wodurch werden Kinder und Jugendliche heute am meisten beeinflusst?"
(Mehrfachangaben)



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5 bis 10
Quelle: IfD-Umfrage 8266

© IfD-Allensbach

Elterliche 'Anmutungen' (Education Group 2023)

- **das Buch** fördert Phantasie der Jugend, ist lehrreich, bietet Unterstützung für die Schule, Gesprächsstoff und Vorbilder
- **die Spielkonsole** bietet Spaß und Spannung, hat Einfluss auf die Gewaltbereitschaft und ist wichtig, um unter Freund*innen mitreden zu können
- **Computer/Tablet** bieten Unterstützung für Schule, Spannung und Spaß, sind wichtig, um mitzureden und lehrreich
- **das Internet** ist schwer kontrollierbar, bietet Unterstützung für Schule, Gesprächsstoff, Spannung, Spaß und ungeeignete Inhalte
- **TV/Video/Streaming** bieten Gesprächsstoff, Spannung und Spaß, vermitteln ungeeignete Inhalte und haben Einfluss auf die Gewaltbereitschaft

‘Einflüsse’ auf die Entwicklung (aus Hajok 2019a)

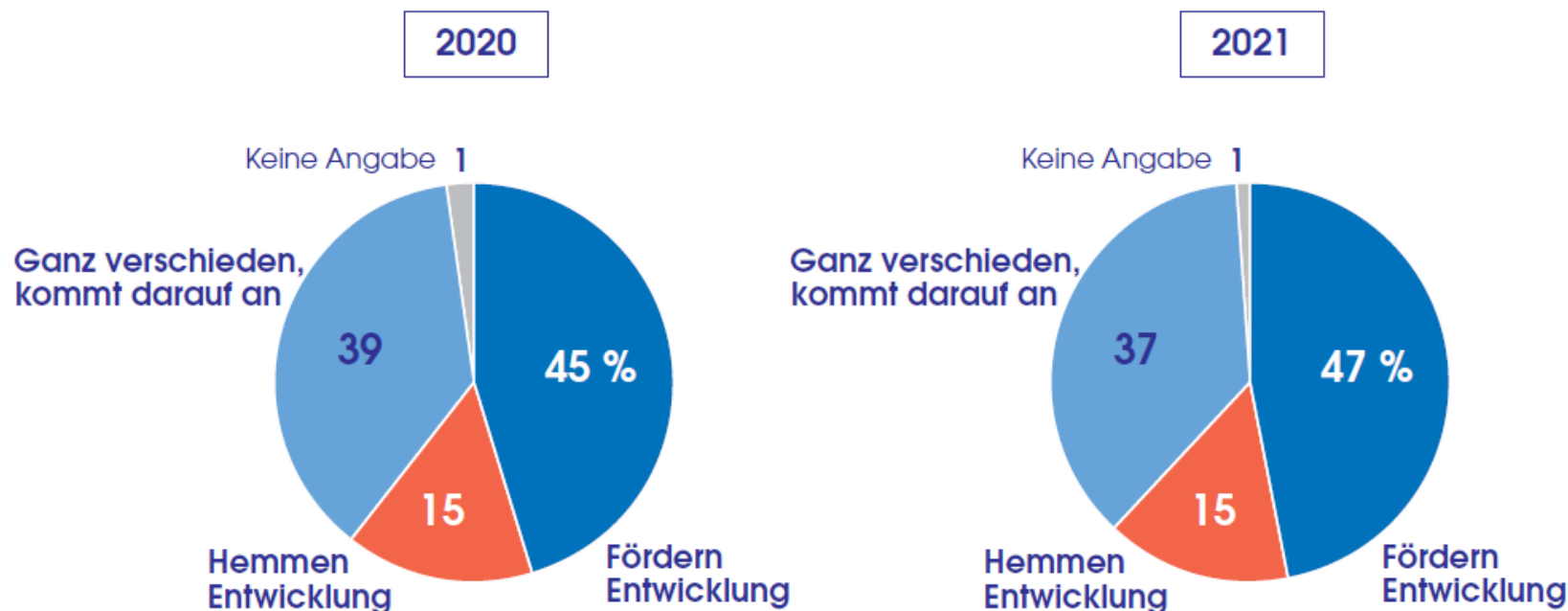
Entwicklungs-bereiche	Mögliche Implikationen des Medienumgangs
Identitätsbildung	Populäre Medienformate (etwa des Fernsehens) und Social Media Angebote repräsentieren diverse Stereotype, Verhaltensweisen und (Geschlechter-)Rollen, die vielfältige positive (etwa im Sinne von Geschlechtergerechtigkeit) und negative (etwa im Sinne der Verfestigung von Ungleichheiten) Anregungen zur Identitätsarbeit und Persönlichkeitsentwicklung bieten. Für die Ausbildung einer sozialen Identität sind medial vermittelte gesellschaftliche Ansprüche und Werte mittlerweile existenziell.
Kognitive Entwicklung	Die Aneignung und der Gebrauch von Sprache, Texten, Bildern etc. erfolgt in der digitalen Welt überwiegend mit Medien als Mittler. Die Entwicklung zuerst des logischen und rationalen, dann des abstrakten und hypothetischen Denkens ist vielfach mit medialen Inputs verschränkt. Beim Medienumgang werden Informationen verarbeitet, Erkenntnisprozesse initiiert und Wissen angeeignet, was die kognitive Entwicklung mehr (etwa bei der Auseinandersetzung mit komplexen Phänomenen) oder minder fördert (etwa bei »unreflektierter« Internalisierung).
Körperlich-physiologische Entwicklung	Medien bieten vielfältige Anregungen bei der (möglichst ungestörten) Entwicklung hin zum körperlich und geistig gefestigten Erwachsenen. Gut gemachte und zielgruppenspezifische Aufklärungs-, Informations- und Beratungsangebote (etwa zu Ernährung und Gesundheit) können hier unterstützen, als nachahmens- und anstrebenswert präsentierte Darstellungen von problematischen Verhaltensweisen und psychopathologischen Störungen (etwa von selbstschädigendem Verhalten und Essstörungen) beeinträchtigen.
Soziale Entwicklung	Medial vermittelte Modelle für Erziehung, Partnerschaft, Familie bieten vielfältige Möglichkeiten für soziale Vergleichsprozesse. Wichtig für die Entwicklung des Sozialverhaltens und die Ausbildung der Fähigkeit zu Empathie und Perspektivübernahme sind bereits die parasozialen Beziehungen zu den ersten Medienfiguren, später die Begegnungen mit »realen« Menschen in Messengerdiensten und sozialen Netzwerken. Hier kann sich ein von Respekt geprägtes Sozialverhalten ebenso etablieren wie ein von Hämie und Ausgrenzung gekennzeichnetes Konfliktverhalten.

Sexuelle Entwicklung	Die persönlichen Skripte von Sexualität bilden sich bereits in Kindheit und Vorpubertät aus. Sie werden später in realen Begegnungen »sexualisiert« und mit medialen Vorlagen abgeglichen. Sexualpädagogische Aufklärungs- und Beratungsangebote unterstützen die Entwicklung einer selbstbestimmten und gleichberechtigten Sexualität der Geschlechter. Darstellungen von sexueller Gewalt, bizarren Sexualpraktiken als üblich und normal, Frauen als Sexualobjekt etc. können irritieren, verunsichern, unter Druck setzen und sexualethisch desorientieren.
Ethisch-moralische Entwicklung	Die Entwicklung des moralischen Urteils ist in Aneignungsprozesse eingebettet, bei denen auch das Verhalten von Medienfiguren sowie medial vermittelte Krisen- und Kriegsereignisse in das persönliche Menschen- und Weltbild eingeordnet werden. Werden »unsere« Werte und soziale Normen selbstverständlich von den Protagonisten vorgelebt, kann dies die Ausbildung eines Bewusstseins für Verantwortung und regelkonformes Handeln fördern. Nachteilig ist, wenn Identifikationsfiguren etwa Devianz und Delinquenz als erfolgreiches Handeln propagieren.
Religiöse Entwicklung	Neben Elternhaus und Schule bieten auch die Medien vielfältige Inputs für die Ausbildung eines individuell-reflektierenden Glaubens im Sinne einer existenziellen Sinnsuche und Sinnfindung. Den Grundfragen menschlicher Existenz (etwa nach einem Leben nach dem Tod oder einer »höheren Macht«) wird vor einem übersinnlichen, göttlichen oder transzendenten Hintergrund nachgegangen. Förderlich sind hier Angebote zur interreligiösen und interkulturellen Bildung, nachteilig propagandistische Schriften, YouTube-Videos etc. (etwa des gewaltorientierten Islam).
Politische Sozialisation	Die Entwicklung zu einem Mitglied der Gesellschaft, das sich mit Akzeptanz der politischen Ordnung eigene Standpunkte erarbeitet und aktiv an der (Mit-)Gestaltung seiner sozialen und politischen Umwelt beteiligt, ist heute eng mit den Partizipationsmöglichkeiten bei Facebook, Twitter & Co. verschränkt. Sich frühzeitig und eigenaktiv in politische Diskurse einbringen und auf soziale Missstände aufmerksam machen zu können, fördert die politische Sozialisation, ein Umfeld von Hate Speech und Fake News evoziert gegebenenfalls aber auch eigene Grenzüberschreitungen.

Tab. 2: Ergänzte und aktualisierte Darstellung nach Hajok 2014, 2015a.

Einfluss digitaler Medien (IfD-Allensbach 2021)

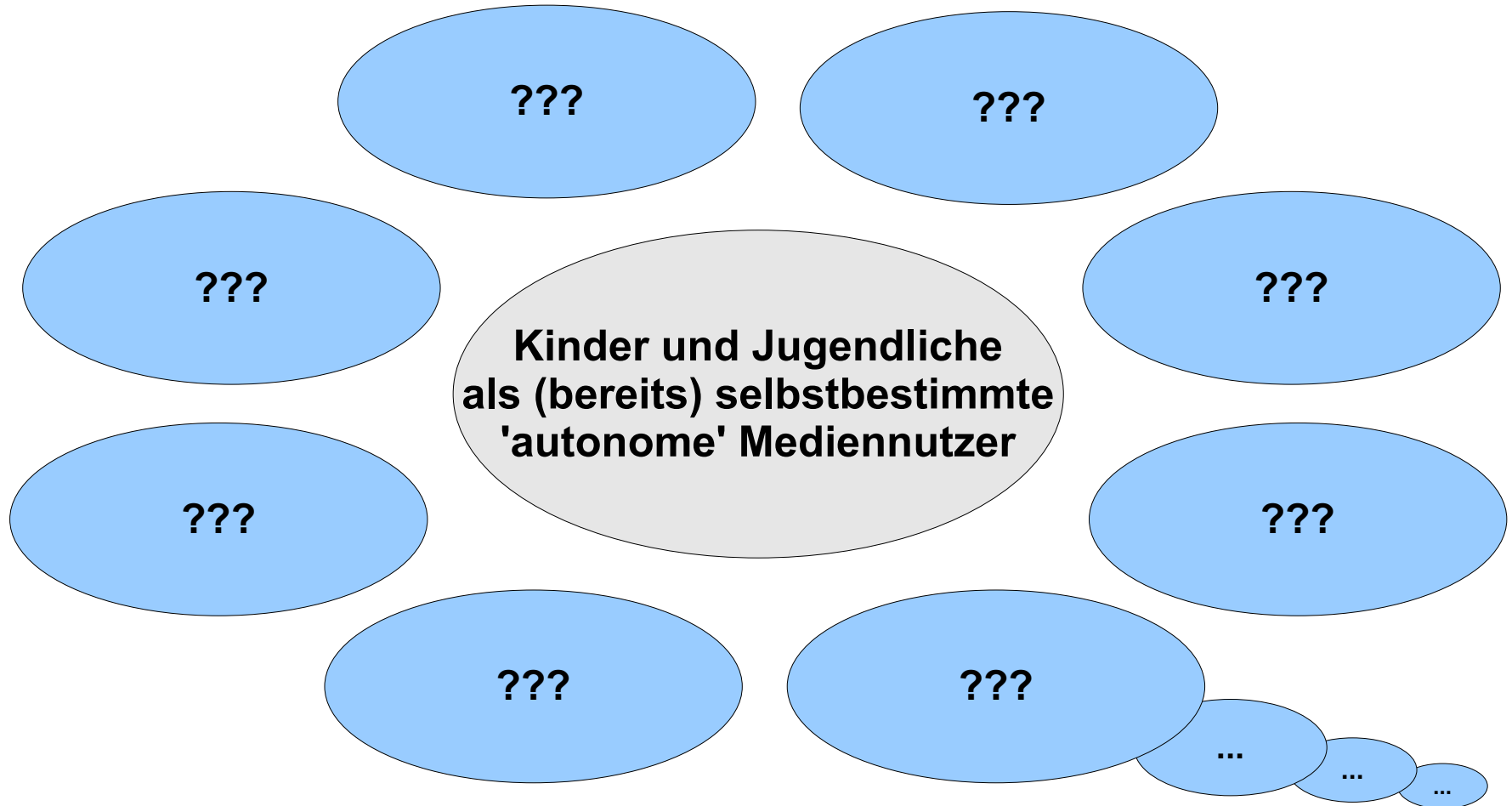
Frage: "Wie sehen Sie eigentlich den Einfluss der modernen Technologien auf Kinder? Glauben Sie, dass Computer und andere digitale Medien die Entwicklung von Kindern fördern, oder hemmen Computer und andere digitale Medien die Entwicklung eher?"



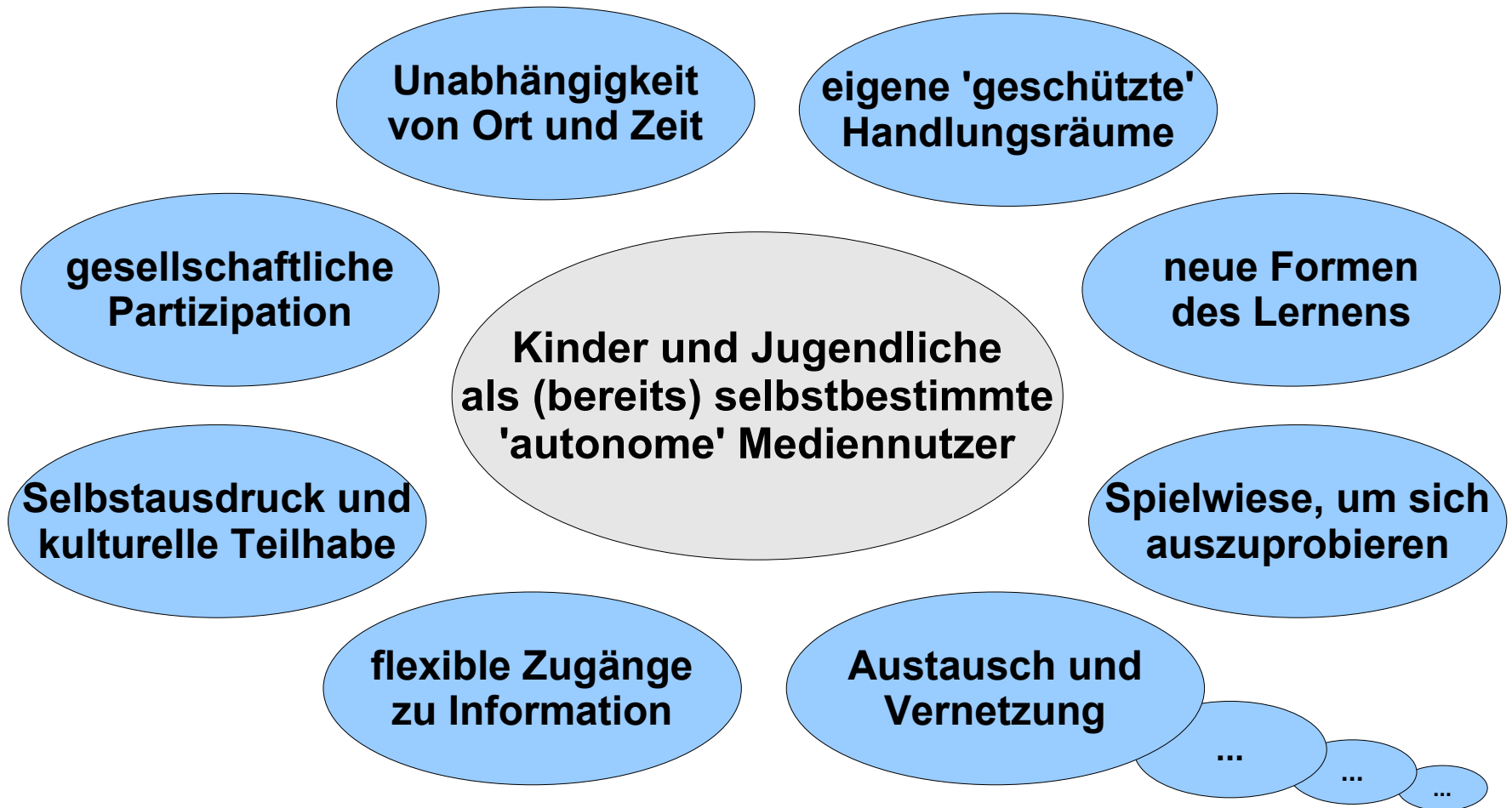
Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5 bis 10
Quelle: IfD-Umfragen 8222, 8266

© IfD-Allensbach

Chancen des Medienumgangs



Chancen des Medienumgangs



Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

Information und Orientierung

- Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

Austausch und Vernetzung

- Mischformen öffentlich-privater Kommunikation entgrenzen
Face-to-face-Austausch räumlich, zeitlich, sozial-situativ

Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

- Erstellen eigener Texte, Bilder, Videos und kreatives Bearbeiten/Verändern vorhandener (mult-)medialer Werke

Kooperation und Kollaboration

- Schaffung gemeinschaftlicher Inhalte und Strukturen im Social Web durch Formen der Zusammenarbeit

In den letzten 4 Wochen... (nach Hasebrink et al. 2019)

Information und Orientierung

- für Schularbeiten (67 %), Sachen gesucht, die ich kaufen könnte (46 %), Arbeits-/Studienmöglichkeiten (43 %), Nachrichten/News (34 %), Infos zu Gesundheit (10 %)

Austausch und Vernetzung

- Soziale Netzwerke (61 %), Skype/Facetime mit Familie oder Freunden (39 %), Gruppe mit Menschen mit gleichen Hobbys (25 %), Kontakt zu Menschen aus anderen Ländern (14 %)

Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

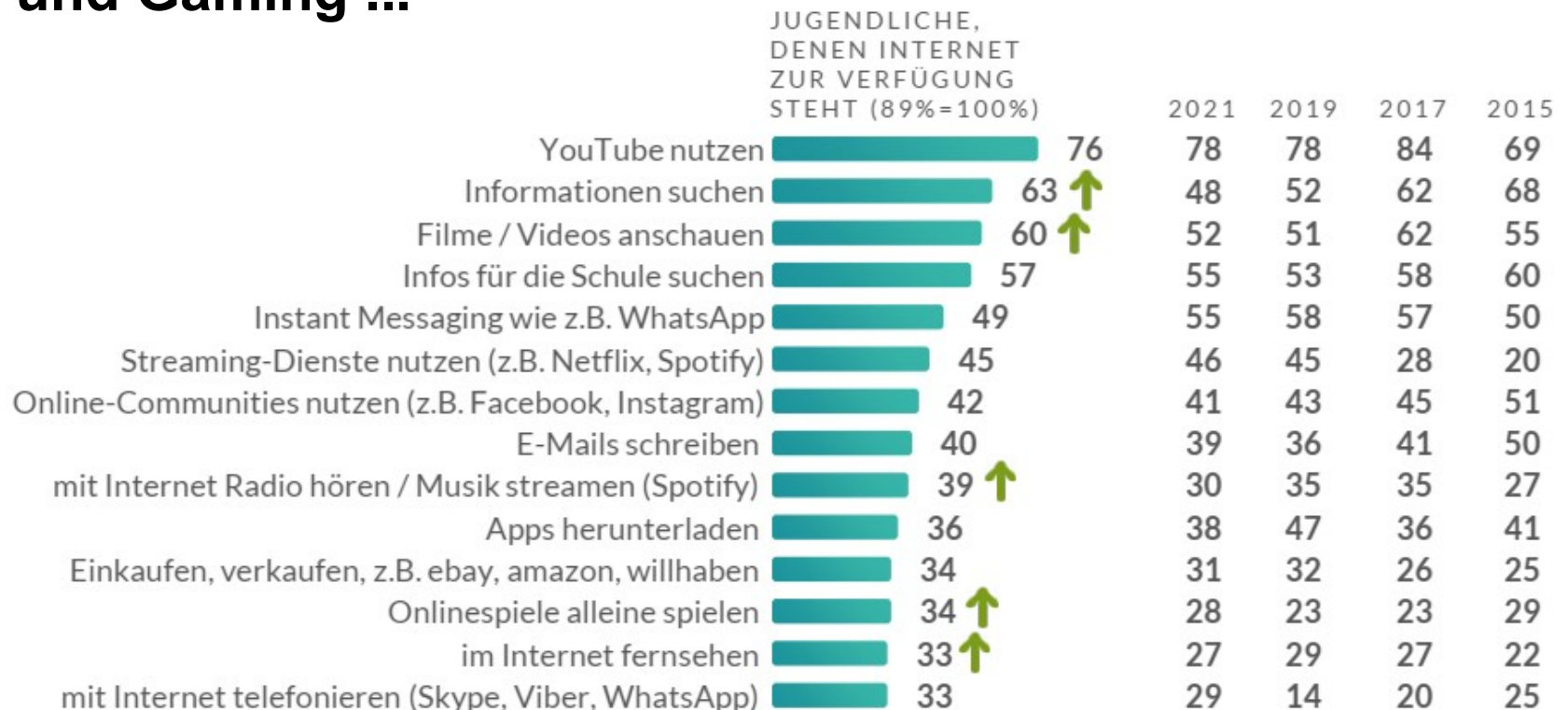
- eigene Video/Musik gemacht und ins Netz gestellt (17 %)

Kooperation und Kollaboration

- Online über politische/soziale Probleme diskutiert (11 %), Beteiligung an Kampagne/Protest oder Online-Petition (6 %)

Onlineanwendungen (Education Group 2023)

Information, Wissensaneignung, Austausch, Streaming und Gaming ...



Eigene Wege zur Information (Education Group 2023)

JUGENDLICHE, DENEN INTERNET ZUR VERFÜGUNG STEHT UND DIE IM INTERNET NACH INFORMATIONEN SUCHE (63% VON 78%=100%)

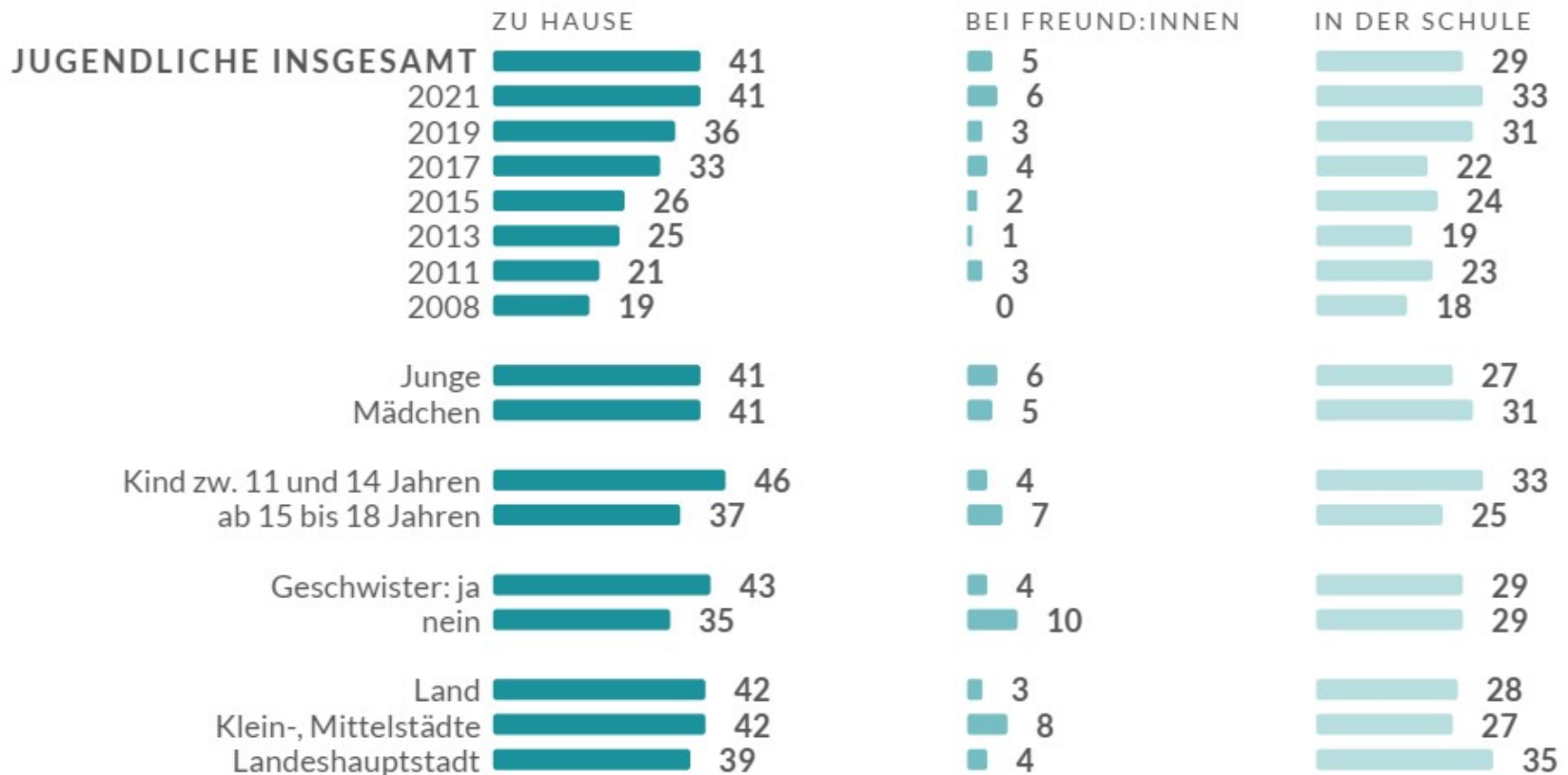
	2021	2019	2017
über Suchmaschinen (z.B. über Google)	93	91	83
auf Wikipedia nachschlagen	49	48	55
auf YouTube nach Informationen suchen	47	45	48
auf Nachrichtenseiten lesen	17	15	18

JUGENDLICHE, DENEN INTERNET ZUR VERFÜGUNG STEHT (89%=100%)

JUGENDLICHE -

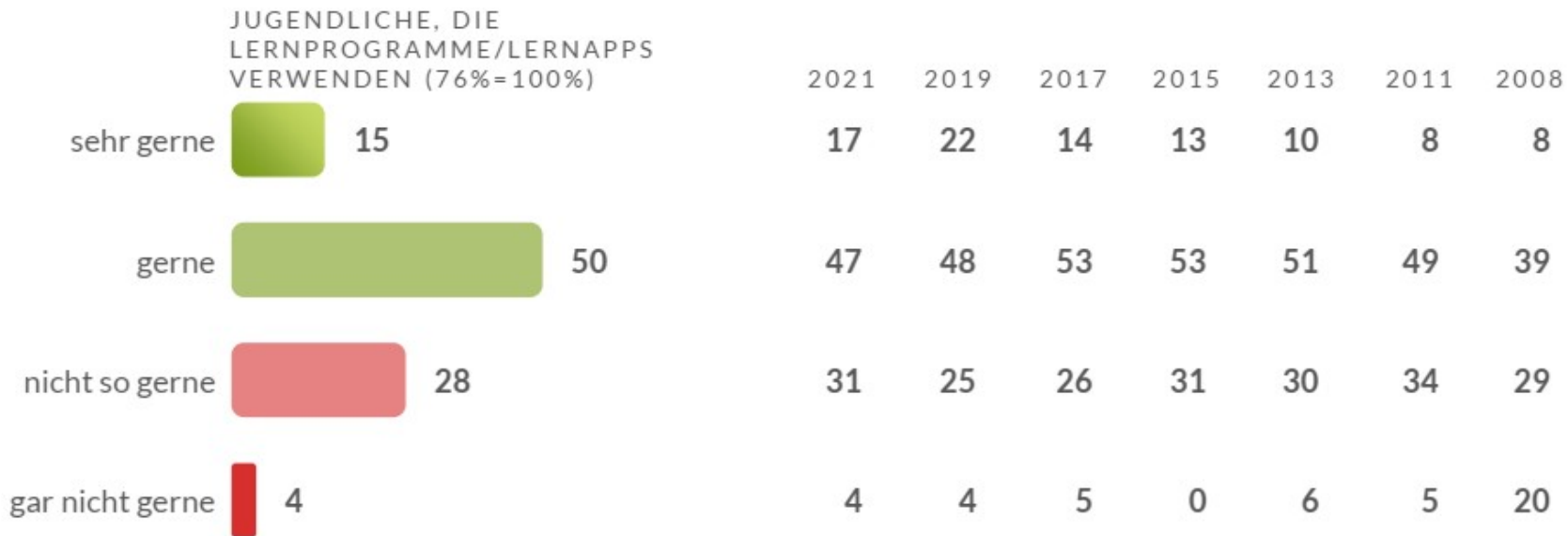
	2021	2019	Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre	
Ich suche meist auf Seiten, von denen ich weiß, dass die Informationen auch stimmen	61	60	60	62	60	55	67
Ich vergleiche mehrere Informationsquellen	54	50	51	53	54	41	66
Ich frage meine Familie, Freund:innen oder andere Personen	38	40	39	36	39	46	30
Bei ungewöhnlichen Bildern achte ich auf mögliche Manipulationen	22	21	18	24	21	16	29
Bei neuen Nachrichten prüfe ich renommierte Nachrichten-Seiten um nicht auf Falschmeldungen (Fake News) zu stoßen	18	17	16	20	17	12	25

Lernprogramme/-Apps (Education Group 2023)



Lernprogramme/-Apps (Education Group 2023)

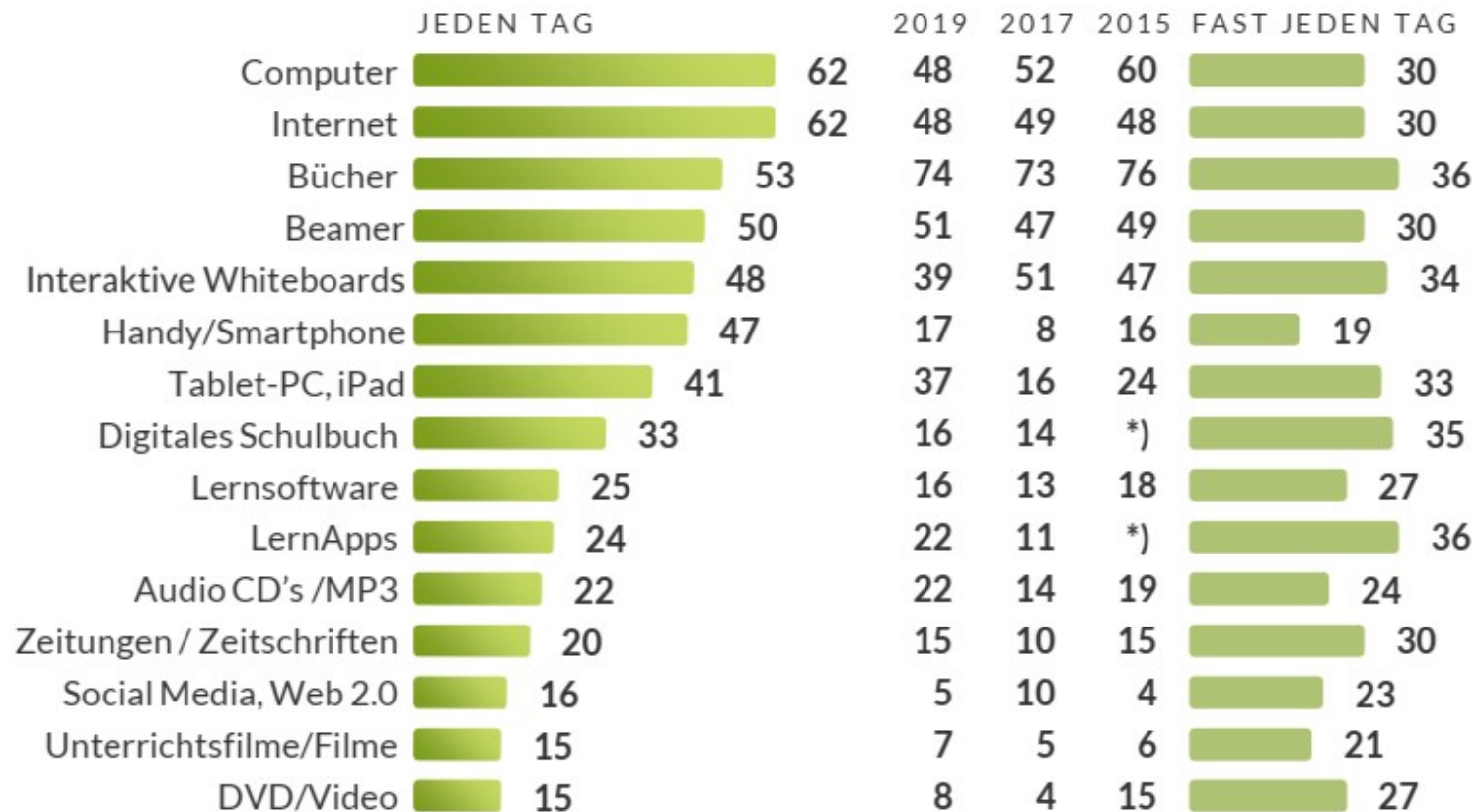
Nach Covid19: Digitales Lernen für die Jugendlichen noch immer hoch im Kurs



Frage: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme bzw. LernApps?

Medieneinsatz durch Fachkräfte (Education Group 2023)

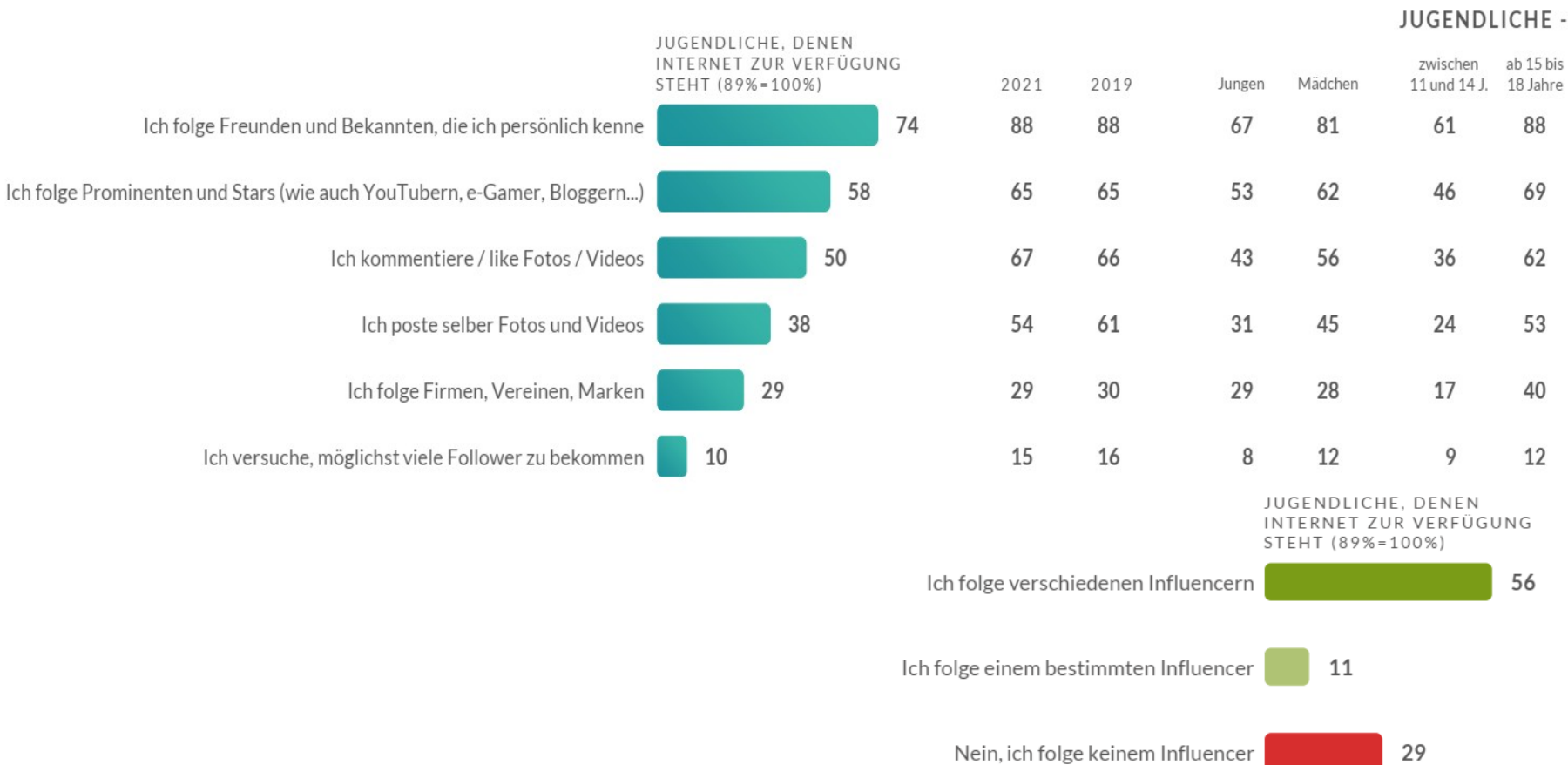
Auch Pädagog*innen bauen zunehmend auf (digitale) Medien



Frage: Und wie häufig verwenden Sie die genannten Medien?

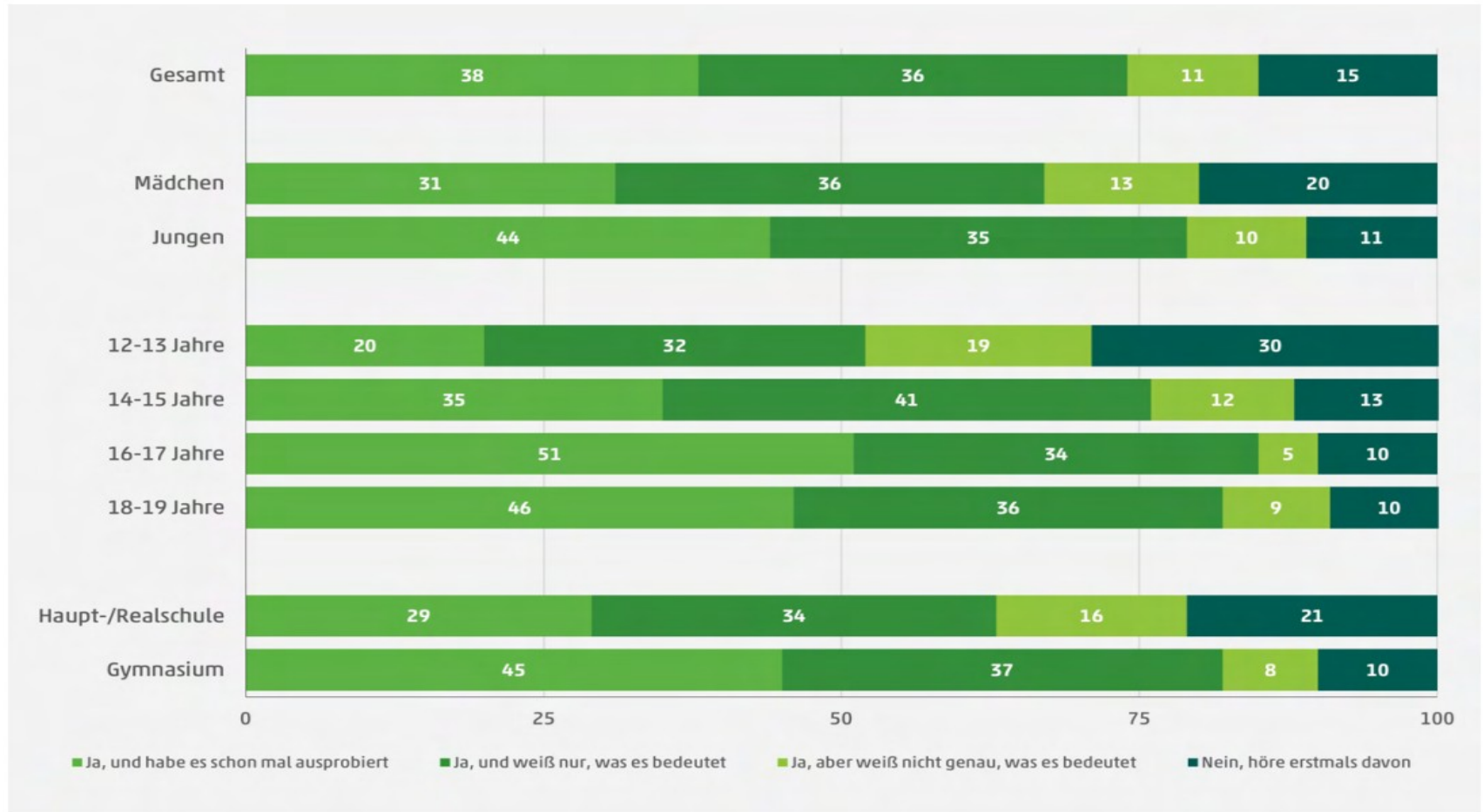
Social Media (Education Group 2023)

Vor allem rezeptiv – kaum produktiv (mit-)gestaltend



ChatGPT 2023 (MPFS 2023b)

– Bekanntheit und Nutzung –



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Allgemeine Entwicklungsrisiken

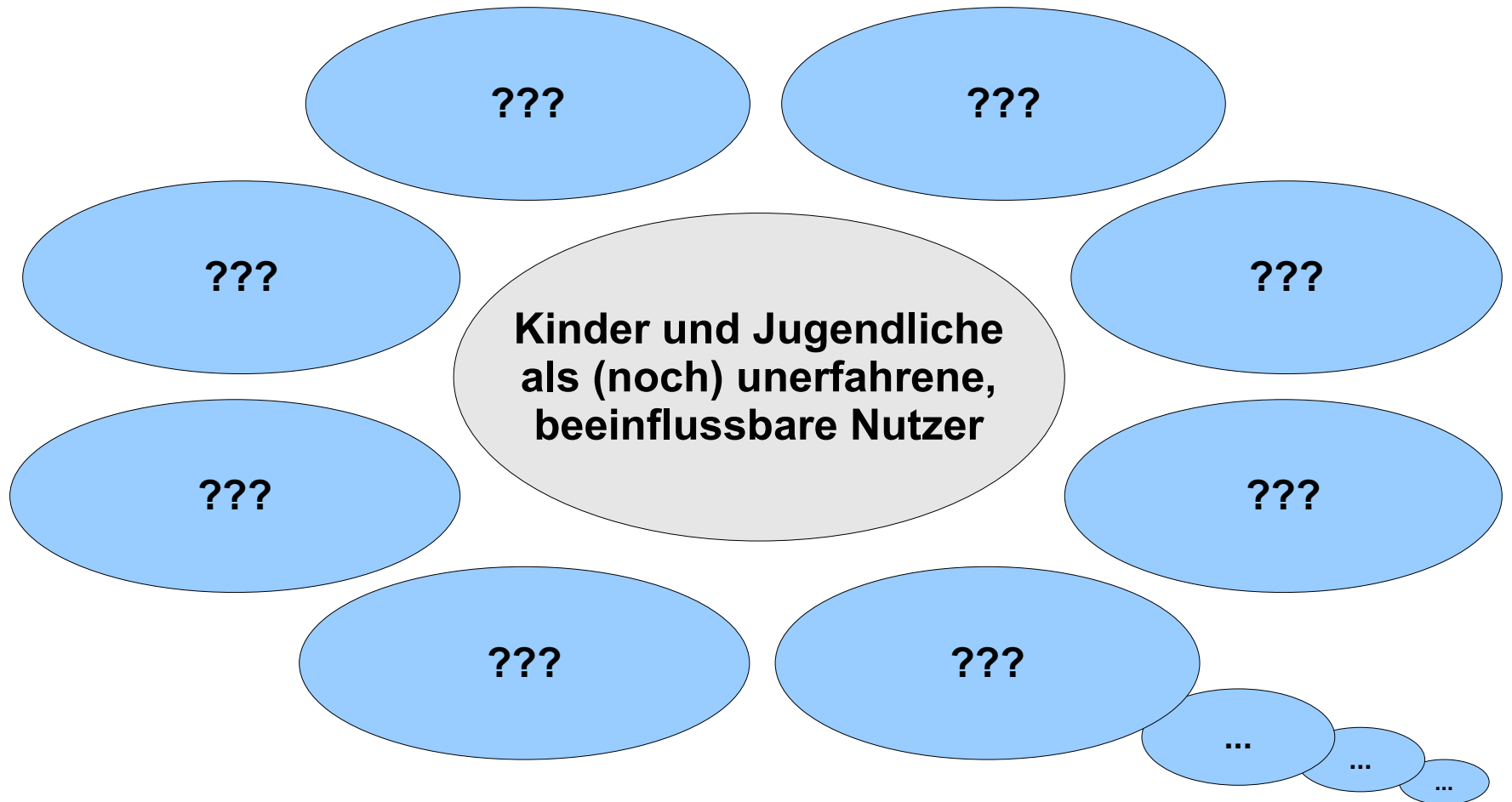


Riskantes Heranwachsen? (nach Hasebrink et al. 2019)

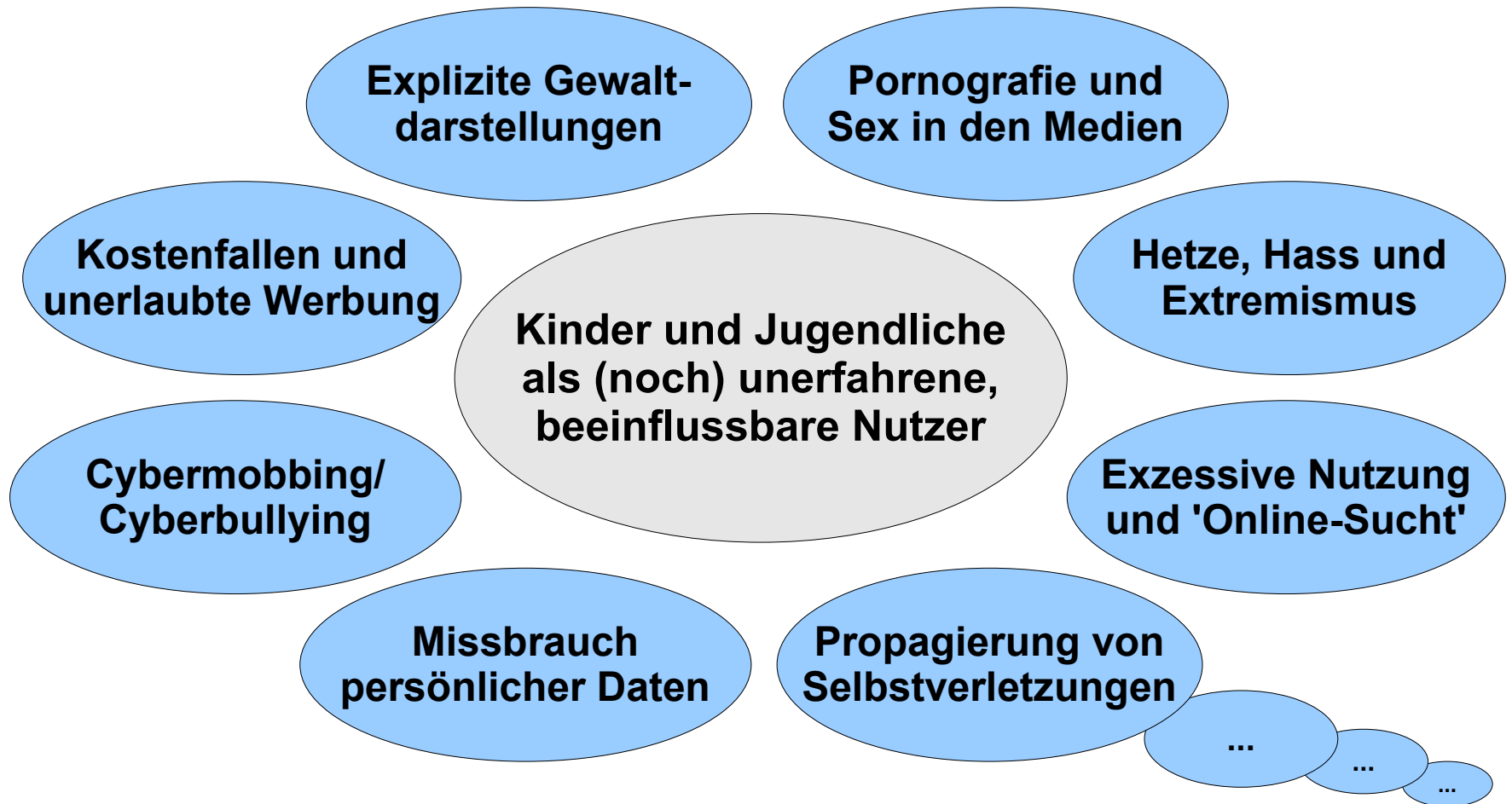
Eltern von Mädchen (n = 523) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...	Rang	Eltern von Jungen (n = 521) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...
Wie sich Kind in der Schule macht	1.	Wie sich Kind in der Schule macht
<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>	2.	Verletzung auf der Straße
Opfer eines Verbrechens	3.	Gesundheit des Kindes
Verletzung auf der Straße	4.	Von Kindern verletzt/gemein behandelt
<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>	5.	<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>
Gesundheit des Kindes	6.	Opfer eines Verbrechens
Von Kindern verletzt/gemein behandelt	7.	<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>
<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>	8.	Genug Geld, um für Kind zu sorgen
Genug Geld, um für Kind zu sorgen	9.	Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen
Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen	10.	<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>
Sexuelle Aktivitäten des Kindes	11.	Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei
Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei	12.	Sexuelle Aktivitäten des Kindes

Eltern sorgen sich um ihre Kinder! Neben den schulischen Leistungen legen sie den Fokus auf spezifische reale und mediale Risiken für die Entwicklung und Gesundheit von Mädchen und Jungen im Alter zwischen 9 und 17 Jahren.

Risiken des Medienumgangs



Risiken des Medienumgangs



Gefährdungsatlas (BzKJ 2022)



**Teil des Strategieprozesses
"Digitales Aufwachsen. Vom Kind
aus denken. Zukunftssicher
handeln."**

- ➔ Onlinenutzung junger Menschen in lebensweltlichen Kontexten
- ➔ Systematisierung von Onlineriesiken
- ➔ Beschreibung von 43 Medienphänomenen mit spezifischem Gefährdungspotenzial
- ➔ unbeschwerter Teilhabe als Ziel des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

Neue Akteursrollen – neue Gefahren (Dreyer et al. 2013)

- als **Nutzer*innen standardisierter Inhalte** werden Heranwachsende weiterhin mit problematischen Darstellungen von Gewalt, Sexualität, Extremismus etc. konfrontiert
- als **Marktteilnehmer*innen** machen sie auch unliebsame Erfahrungen mit versteckten Kosten, Targeting und der Weitergabe persönlicher Daten
- als **Kommunizierende** sind sie im Kontakt mit anderen zuweilen Mobbing und Gruppendruck ausgesetzt und etablieren selbst riskante Austauschformen (Bsp. Sexting)
- als **Akteur*innen** sind sie es manchmal selbst, die andere attackieren, sich zu freizügig präsentieren oder zu tief in die Welt der Medien eintauchen

Online-Risiken aus Sicht von... (nach Gebel et al. 2022)

Kinder (9 bis 16 Jahre)

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

Eltern (28 bis 67 Jahre)

Kontaktrisiken

Inhaltsbezogene
Risiken

Keine Sorgen

Zeitliches Ausmaß der Nutzung

Persönliche Konsequenzen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

Online-Risiken aus Sicht von... (nach Gebel et al. 2018)

Lehrkräfte (Schule)

Inhaltsbez. Risiken

**Persönliche
Folgen**

**Kompetenzbez./
strukturelle Defizite**

**Risiken durch Verhalten
von Heranwachsenden**

Nutzungsdauer

Keine Sorgen

...

Fachkräfte (außerschulisch)

Inhaltsbez. Risiken

**Persönliche
Folgen**

**Kompetenzbez./
strukturelle Defizite**

**Risiken durch Verhalten
von Heranwachsenden**

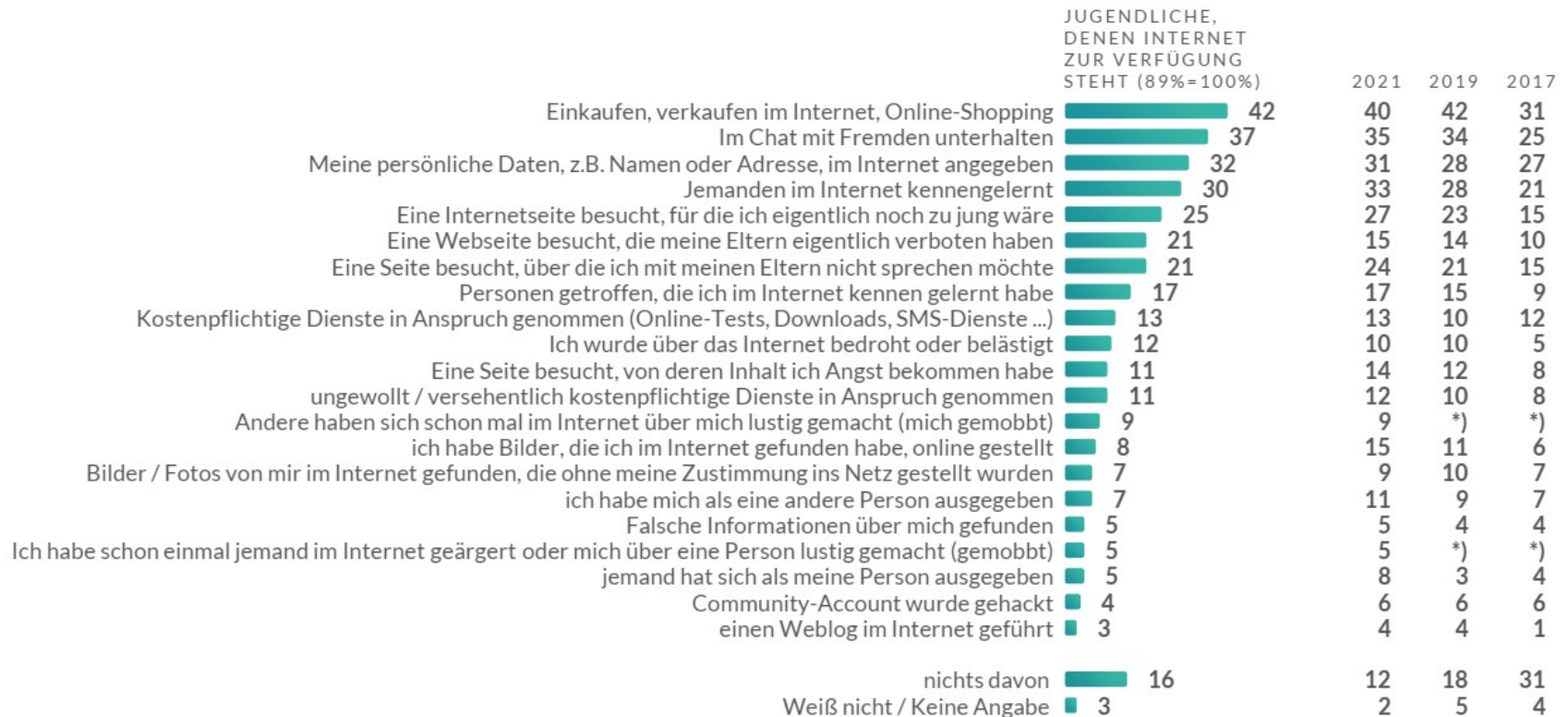
keine Sorgen

Kontakt-Risiken

...

Internetenerfahrungen (Education Group 2023)

Shoppern, Chatten, fremde Leute, verbotene Seiten, kostenpflichtige Dienste...



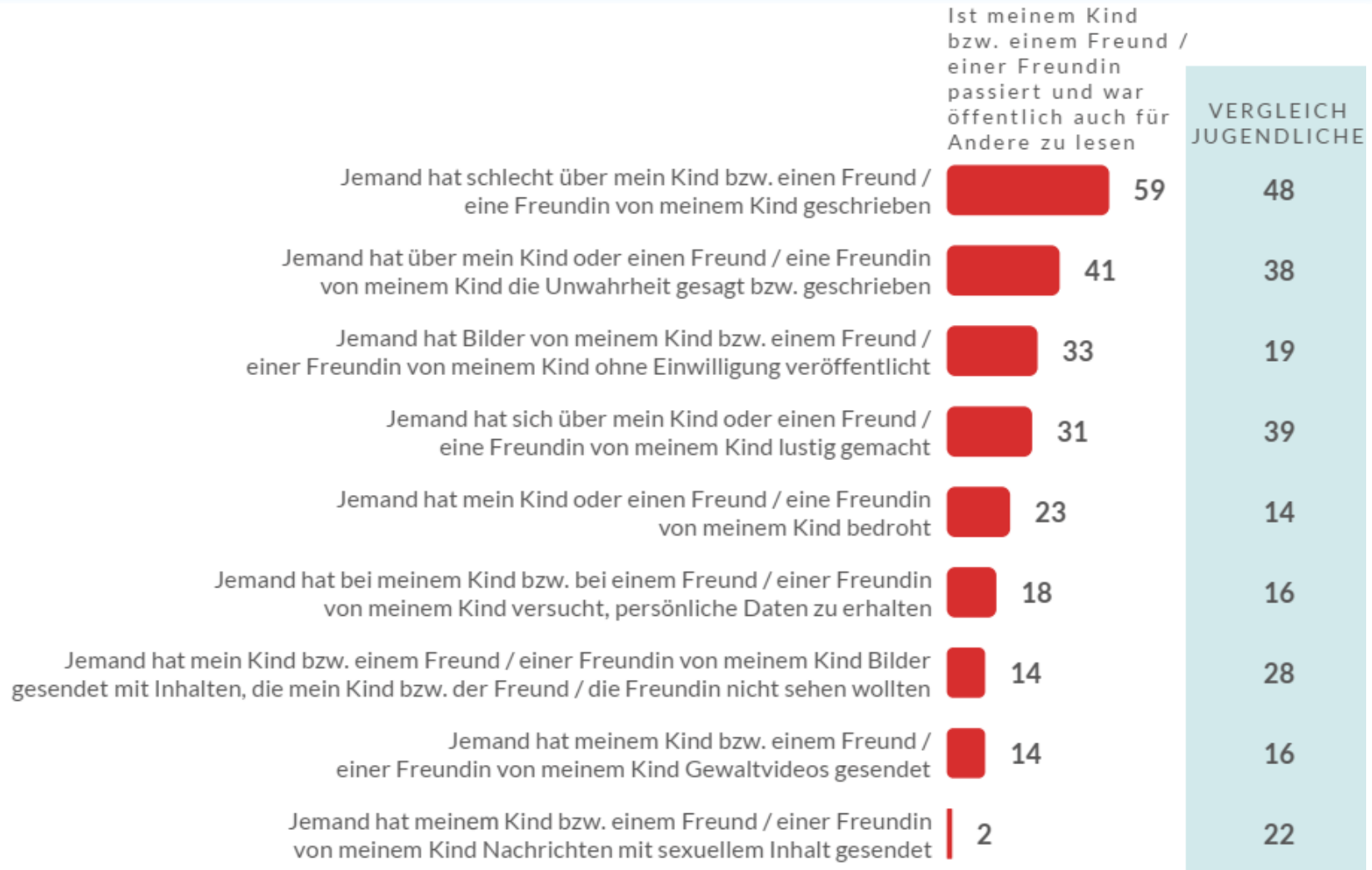
Frage: Hier siehst du noch einmal verschiedene Dinge rund um das Internet. Was davon hast du schon mal gemacht bzw. ist dir schon mal passiert?

Social Media Erfahrungen (Education Group 2023)

	JUGENDLICHE INSGESAMT	Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre
Dass man ständig Werbung bekommt	54	45	62	43	63
Dass unbekannte, fremde Personen mit mir Kontakt aufgenommen haben	31	24	38	19	42
Dass User falsche Angaben über sich machen	23	18	28	15	30
Dass in Posts oder Nachrichten Gewaltszenen gezeigt werden	21	21	21	11	30
Dass man Horror- oder Gruselvideos bekommt	20	16	23	16	23
Dass es zu sexuellen Belästigungen über z.B. Chats kommt	18	10	25	9	25
Dass man in Chats oder Posts beschimpft wird	18	16	19	15	20
Dass Betrüger versuchen, an Daten zu kommen	18	19	16	8	26
Dass in Posts oder Nachrichten Kriegsbilder / -videos gezeigt werden	18	15	21	13	22
Dass Unwahrheiten verbreitet werden	15	12	18	13	16
Dass private Fotos oder Videos veröffentlicht werden	14	18	11	13	15
Dass man sich auf Kosten anderer lustig macht	13	14	13	13	13
Dass User von anderen schlecht gemacht werden	13	11	16	13	14
Dass User sich als jemand anderer ausgeben	10	7	12	4	14
Dass Profile gehackt werden	8	6	9	4	11

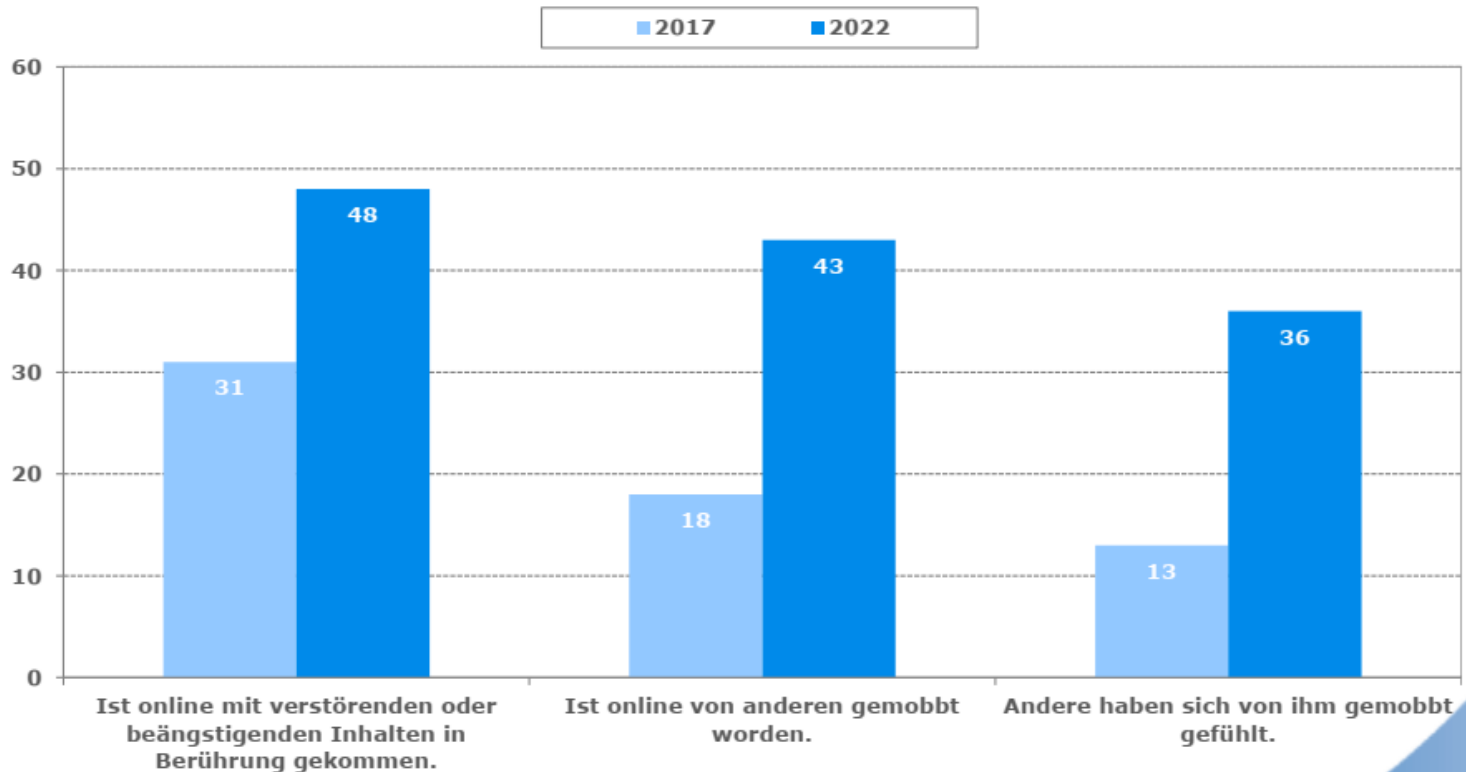
(ständige) Werbung, Kontaktaufnahmen Unbekannter, falsche User-Angaben, Gewalt, Belästigungen, Beschimpfungen ...

Unterschiedliche Perspektiven (Education Group 2023)



Negative Erfahrungen nehmen zu (vom Orde & Durner 2023a)

Vergleich 2017 und 2022 (Angaben in %)
Dem Kind ist es schon selbst passiert ...



Quelle: Brüggem u. a.,
Jugendmedienschutzindex 2022, S. 9.

Basis: n=805 Eltern und Kinder,
9-16 Jahre.

Social Media und Mental Health (zfsd. Hajok et al. 2022)

- **Diskrepanz** medial repräsentiertes und realistisches eigenes Körperbild → Unzufriedenheit mit dem eigenen Körper
- Influencer*innen als ‚**falsche**‘ **Vorbilder** → problematisches Vergleichsverhalten insbes. bei weiblichen Heranwachsenden
- Steigerung **Selbstwert- und Zugehörigkeitsgefühl** → Stärkung von sozialer Bindung und Gemeinschaftsgefühl, Reduzierung von Einsamkeit und Isolation
- Forcierung eines **Social-Media-Burnout** → Hyperkonnektivität und zwanghafte Nutzung/FoMo
- **Zusammenhänge** mit psychischen Störungen → Instagram: depressive Symptome, Angst, Einsamkeit, geringeres Selbstwertgefühl, Essstörungen u.a.m.

Digitaler Stress? (MPFS 2023b)

- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



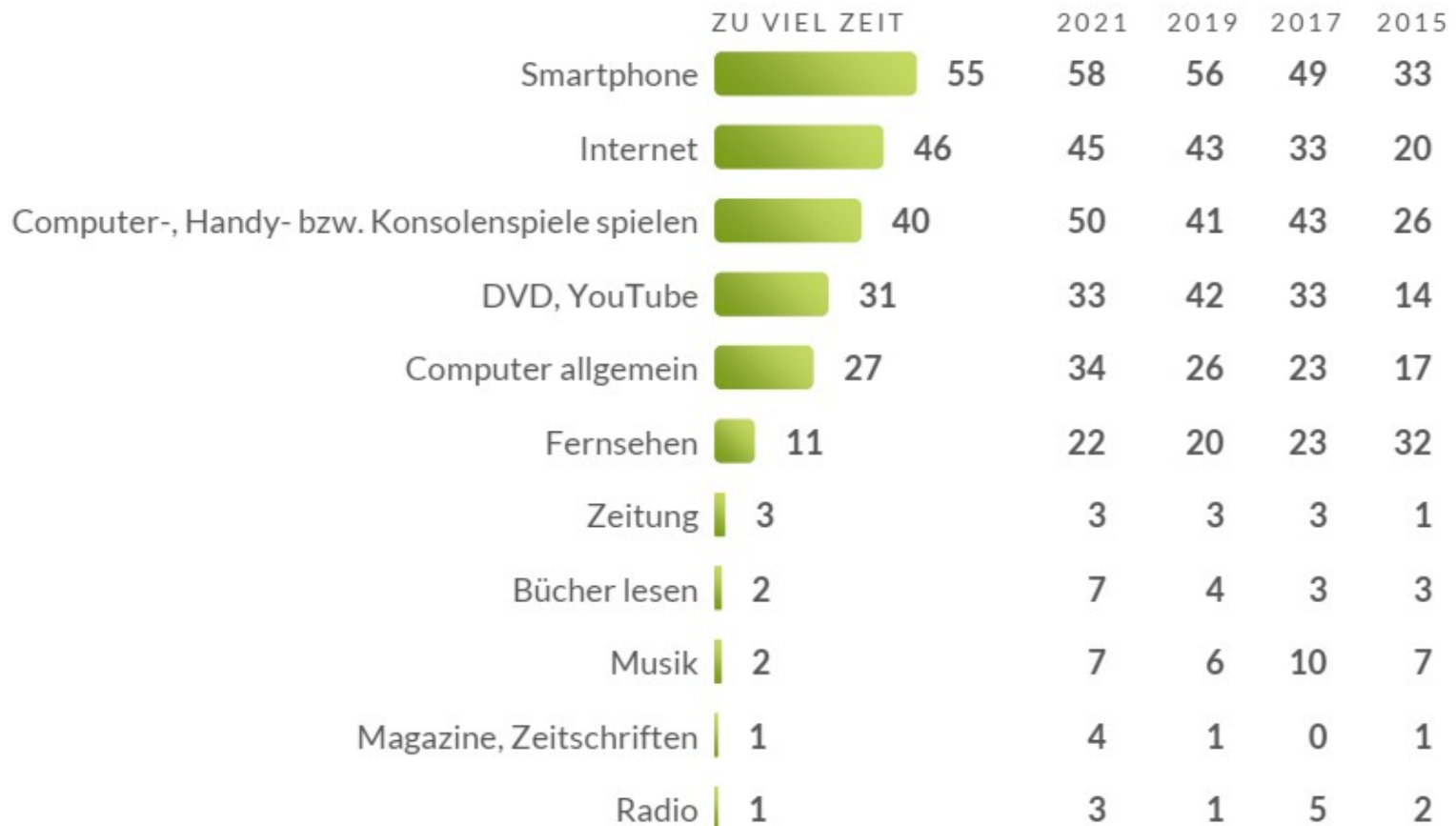
Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragte, n=1.200

Forcierung von Essstörungen (zfsd. Hajok/Kittelmann/Rohloff 2022)

- **3 bis 6 Prozent der Jugendlichen** leiden an Essstörung, 20 Prozent zeigen Symptome → Zunahme unter Covid19
- **Magersucht (Anorexie)** eine der häufigsten behandelten Erkrankungen der Kinder- und Jugendpsychiatrie → Sterberate liegt bei 10 Prozent (plus Komorbiditäten)
- **Verherrlichung von Essstörungen** (proAna/proMia) im Netz: Foren → Blogs → Social Media → Messengerdienste
- **Handlungsorientierung** im Streben nach anorektischen Ideal → Ansporn und Motivation unter (meist weiblichen) Gleichgesinnten
- **Neue Gefährdungspotenziale** durch Twin-Börsen, Ana-Coaches und öffentliche Präsenz in Social Media → vulnerable Personen geraten in die Fänge

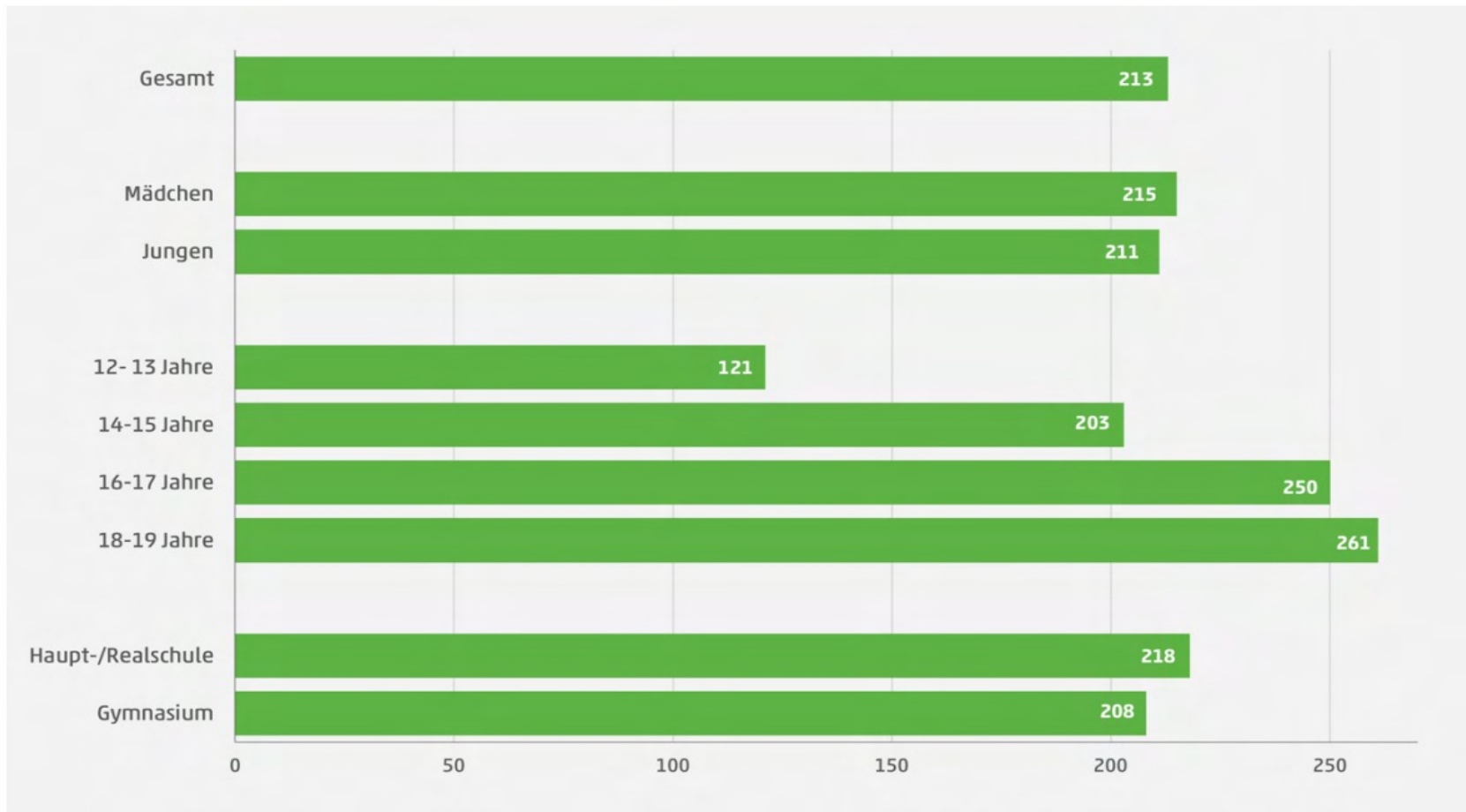
Zu viel digitale Medienzeit! (Education Group 2023)

Smartphone, Internet und digitale Spiele im Fokus von Eltern



Bildschirmzeiten (MPFS 2023b)

Durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit am Smartphone

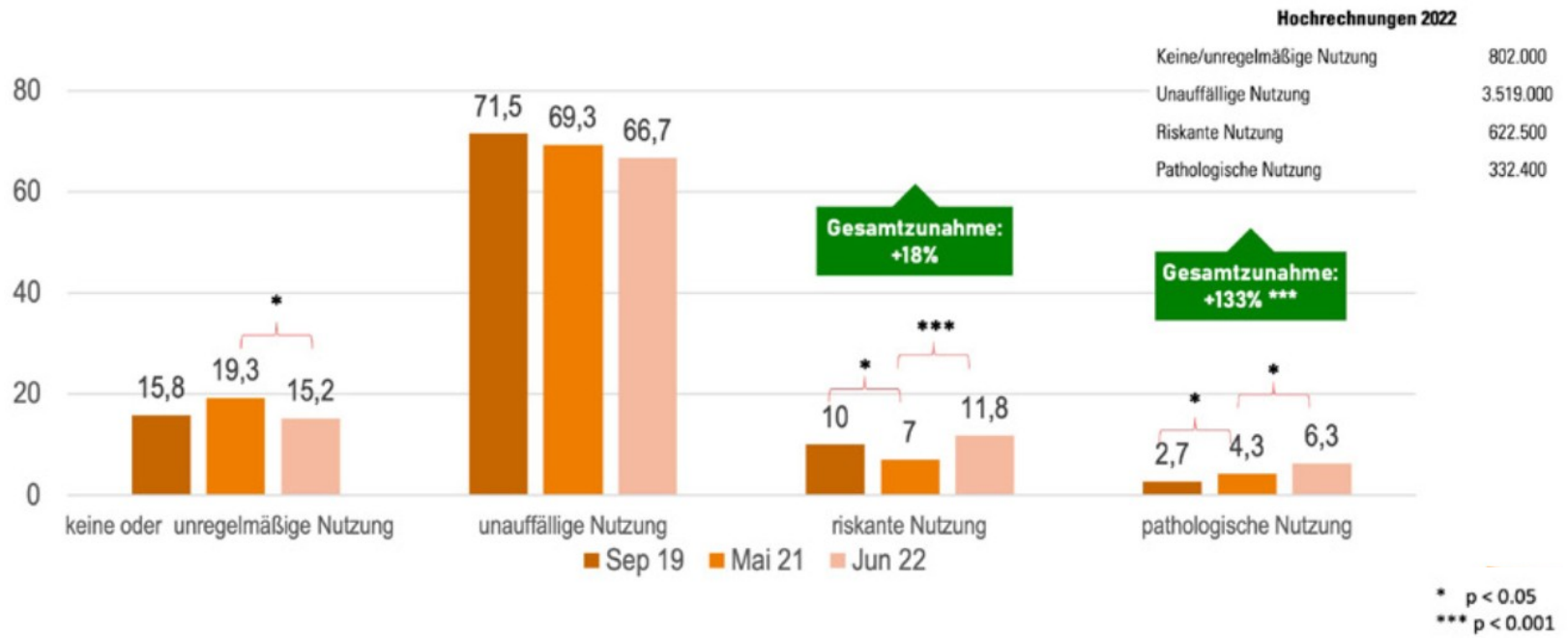


Quelle: JIM 2023, Angaben in Minuten, Basis: Befragte, die ihre Bildschirmzeit überprüfen n=510

Gaming-Abhängigkeit (DAK-Gesundheit 2023)

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

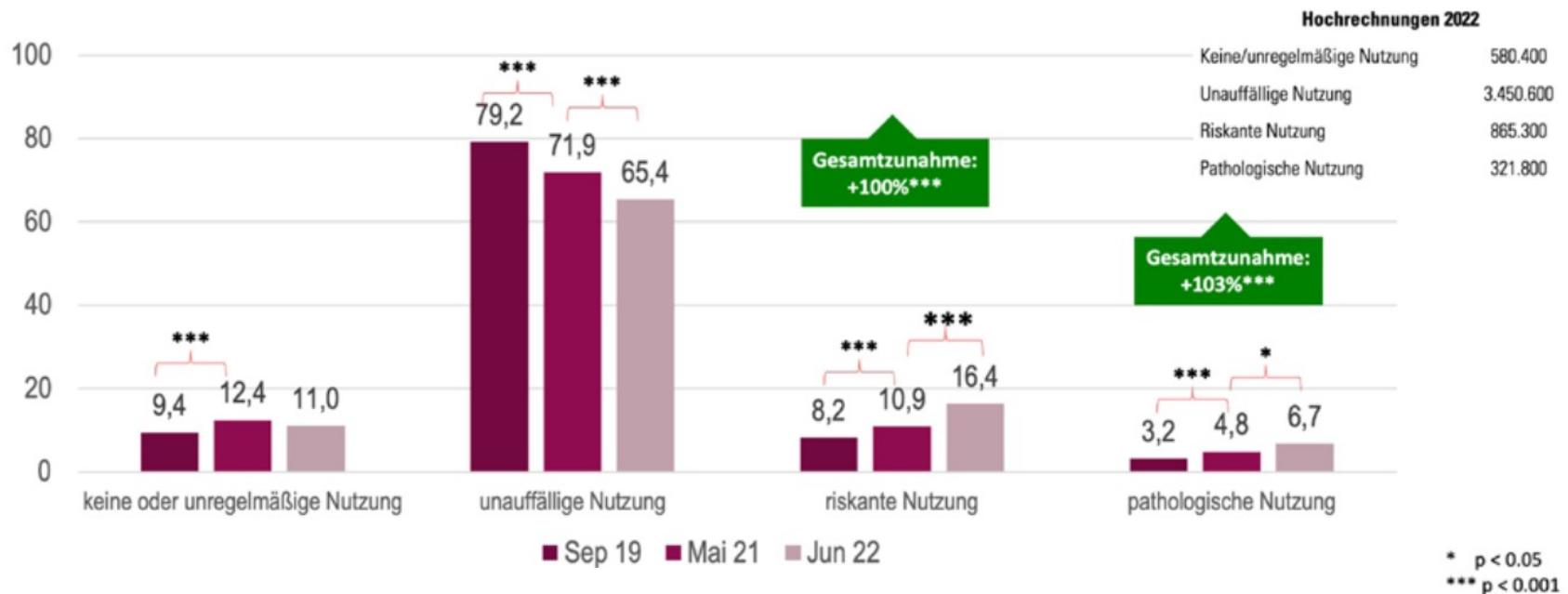
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Social Media-Abhängigkeit (DAK-Gesundheit 2023)

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

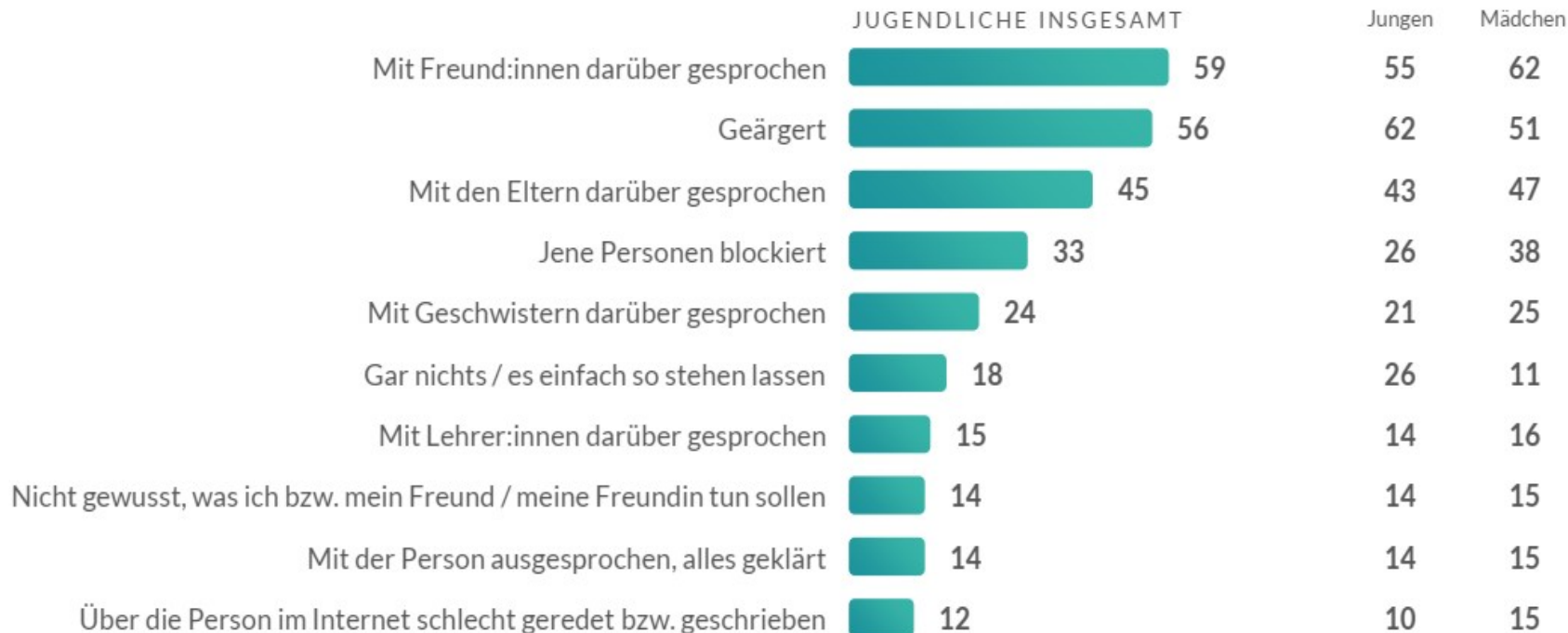
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Bewältigungsstrategien: Coping?



Umgangsweisen/Coping (Education Group 2023)



Umgang mit negativen Erfahrungen (Thiel & Lampert 2023)

Wie belastend die Erfahrungen für Betroffene sind hängt ab von:

- ➔ Anzahl der ‚Vorfälle‘, Intensität der (emotionalen) Belastung und persönlichen Bewertung der Situation
- ➔ persönlicher Bewältigungsstrategie → Abwehr, Vermeidung, Konfrontation, Ablenkung, Emotionsregulation etc.

Bei ‘Scheitern’ der eigenen Bewältigungsstrategien

- ➔ Unterstützung (v.a. emotionale) durch nahestehende Personen (Erziehende, Peers etc.) zentral
- ➔ gewünscht sind → wert- und vorurteilsloses Zuhören, Verschwiegenheit und Gefühl, mit den Sorgen und Bedürfnissen ernst genommen zu werden

Heranwachsende ernst nehmen

Ansetzen an Schwachstellen und Vorschlägen, die Heranwachsende artikulieren (Wölfling et al. 2015)

- sie empfehlen selbst **mediale Abstinenzräume und medienfreie Zeiten** (z.B. während des Schlafens)
- sie verweisen auf **fehlendes Wissen von Eltern und Pädagog*innen** zu ihrem Medienumgang und die Möglichkeit, regulatorische Maßnahmen leicht zu umgehen
- sie stören sich an **Vorurteilen und einer zu großen Besorgtheit** Erwachsener und kritisieren dämonisierende und pauschalisierende Informations- und Lernmaterialien
- sie wünschen sich eine **Kommunikation mit den Erwachsenen ‚auf Augenhöhe‘** und ein gemeinsames Aushandeln von klaren Regeln zum Medienumgang

Teilhabe – Schutz – Befähigung

Digitale Rechte von Kindern und Jugendlichen als Orientierungspunkte
angemessener pädagogischer und erzieherischer Begleitung

Digitale Rechte Heranwachsender



Erstarkte digitale Rechte (Council of Europe 2019, Hajok 2020)

Leitlinien des Europarates zur Umsetzung der UN-KRK als Basis für drei digitale Grundrechte:

1. Recht auf Zugang und Teilhabe

→ Uneingeschränkter, gleichberechtigter Zugang zur digitalen Welt → altersangemessen und diskriminierungsfrei

2. Recht auf Sicherheit und Schutz

→ Bei allen Maßnahmen, die Minderjährige betreffen, ist deren Wohl vorrangig zu betrachten

3. Recht auf Bildung und Förderung

→ Umfasst in zunehmend digitalen Lebenswelten explizit auch den Anspruch auf Medienbildung/-kompetenzförderung

Unbeschwerte Teilhabe (auch) im digitalen Raum!

Erstarkte digitale Rechte (www.kinderrechte.digital)



Kinderrechte.
digital



EINSTIEG

FOKUS

HINTERGRUND

AKTUELLES

PROJEKT



Kinderrechte und das europäische Gesetz über Digitale Dienste

Weiterlesen



EINSTIEG

Lernen Sie das Thema Kinderschutz



FOKUS

Hier finden Sie aktuelle Beiträge und



HINTERGRUND

Für die Vertiefung finden Sie hier

General Comment #25 (www.kinderrechte-digital-leben.de)

Weitreichende Stärkung
der Kinderrechte
im digitalen Raum

General Comment #25



Danke für Aufmerksamkeit!

Literatur

- Baacke, D. (1980):** Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa.
- Beck, U. (1986):** Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Beitzinger, F. / Leest, U. / Süß, D. (2022):** Cyberlife IV. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Karlsruhe. [\[LINK\]](#)
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim u.a.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Gebel, C. / Lauber, A. / Materna, G. / Müller, R. / Schober, M. / Stecher, S. (2022):** Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bonn.
- Calmbach, M. / Flaig, B. / Edwards, J. / Möller-Slawinski, H. / Borchard, I. / Schleer, C. (2020):** SINUS-Jugendstudie 2020. Bonn.
- DAK-Gesundheit (2023):** Mediensucht in Zeiten der Pandemie. DAK-Längsschnittstudie. Hamburg. [\[LINK\]](#)
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4, S. 195-199.
- Education Group (2023):** Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen. 8. OÖ. Jugend-Medien-Studie 2023. [\[LINK\]](#)
- Franck, G. (1998):** Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München und Wien: Hanser.
- Gebel, C. / Lampert, C. / Brüggen, N. / Dreyer, S. / Lauber, A. / Thiel, K. (2022):** Jugendmedienschutzindex 2022. Der Umgang mit online bezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Gebel, C. / Brüggen, N. / Hasebrink, U. / Lauber, A. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Rechlitz, M. (2018):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften. Berlin.
- Hajok, D. (2021):** Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät... Zunehmende Verbreitung einer Medienabhängigkeit unter Jugendlichen. In: EJ – Evangelische Jugendhilfe, Jg. 98, H. 3, S. 208-214.
- Hajok, D. (2020):** Teilhabe, Schutz und Förderung auch in der digitalen Welt. Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention als Ausgangspunkt. In: KJug, Jg. 65, H. 3, S. 101-104.
- Hajok, D. (2018a):** Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.
- Hajok, D. (2018b):** Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus. In: JMS-Report, Jg. 41, H. 2, S. 2-6.
- Hajok, D. (2017):** Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Köln, S. 89-110.

Literatur

- Hajok, D. / Kittelmann, Z. / Roloff, P. (2022):** Verherrlichung von Essstörungen im Social Web: Pro-Ana, Pro-Mia und der Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 4, S. 2-6.
- Hajok, D. / Kniazev, N. / Le, T.H.N. / Lindner, S. (2022):** Social Media als Katalysator oder Ausweg aus der Krise? Einflüsse von Instagram auf die psychische Gesundheit Jugendlicher. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 2, S. 2-6. [LINK]
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München, S. 99-110.
- Hajok, D. & Zerbin, F. (2015):** Identitätsbildung 2.0 – Foto- und Videoplattformen im Leben weiblicher Heranwachsender. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 6, S. 485-494.
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019):** Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg.
- IfD-Allensbach (2021):** Lernen in Zeiten von Corona. Ergebnisse einer Befragung von Schülern und Eltern von Kindern der Klassenstufen 5 bis 10 im Frühjahr 2021 [LINK]
- Keupp, H. / Ahbe, T. / Gmür, W. / Höfer, R. / Kraus, W. / Mitzscherlich, B. / Straus, F. (2008):** Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg.
- KiMMo (2023):** Kinder Medien Monitor 2023. Berichtsband. [LINK]
- Krappmann, L. (1969):** Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart.
- Krotz, F. (2001):** Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2023a):** KIM-Studie 2022. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. [LINK]
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2023b):** JIM-Studie 2023. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. [LINK]
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz, S. 57-70.
- Rosa, H. (2005):** Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Sennett, R. (1998):** Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin.
- Thiel, K. / Lampert, C. (2023):** Wahrnehmung, Bewertung und Bewältigung belastender Online-Erfahrungen von Jugendlichen: Eine qualitative Studie im Rahmen des Projekts "SIKID - Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt". Hamburg. [LINK]
- Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 159-167.
- Wölfling, K. / Brand, M. / Klimmt, C. / Krämer, N. / Löber, S. / Müller, A. / te Wildt, B. (2015):** Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Ambulanz für Spielsucht. Uni-Klinikum Mainz.