



ACT ON! Elaborated Report 2024

»Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren«

Online-Risiken und elterliche Medienerziehung
aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen

Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie

„ACT ON! aktiv + selbstbestimmt ONLINE. Aufwachsen zwischen Selbstbestimmung und Schutzbedarf“ ist ein medienpädagogisches Forschungs- und Praxisprojekt, das auf das aktuelle Online-Handeln von Heranwachsenden im Alter von 10 bis 14 Jahren fokussiert. Im Zentrum des Projekts steht die Perspektive der Heranwachsenden auf „ihre“ Online-Welten.

Im Praxismodul setzen sich Kinder und Jugendliche in Online- oder Offline-Workshops mit aktuellen Medienphänomenen auseinander. Ihre Perspektive wird modular auf dem ACT ON!-Projektblog der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Zudem gibt es hier Artikel zu aktuellen Themen rund um Online-Phänomene, Online-Risiken und digitale Tools. Diese werden durch Impulse und Anregungen für die medienpädagogische Arbeit ergänzt. Dazu gehört eine Podcast-Reihe, die den Blick der Heranwachsenden auf die (digitale) Lebenswelt sichtbar macht. Das multimediale ACT ON!-Game „InfluencAR“ für Kinder und Jugendliche soll die Kniffe und Tücken der Entwicklung eines YouTube-Kanals erfahrbar machen.

Die Monitoring-Studie des Projekts geht folgenden Fragen nach:

- Welche Online-Angebote stehen derzeit bei den 10- bis 14-Jährigen hoch im Kurs?
- In welcher Weise nutzen sie die Online-Angebote?
- Wie schätzen sie Online-Angebote im Hinblick auf Risiken ein?
- Welche Strategien haben sie im Umgang mit Online-Risiken entwickelt?
- Welche Unterstützung wünschen sie sich in Bezug auf Online-Risiken?

In der Monitoring-Studie kommen qualitative Erhebungsmethoden in Kleingruppen zum Einsatz. Es werden ca. 60 bis 75 Heranwachsende pro Jahr befragt.

Gefördert wird das Projekt vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

Weitere Informationen: <https://act-on.jff.de>

Kontakt

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Arnulfstraße 205
80634 München
<https://www.jff.de>

Praxis-Modul: Julia Behr, julia.behr@jff.de
Monitoring-Studie: Christa Gebel, christa.gebel@jff.de,
Nadja Jennewein, nadja.jennewein@jff.de

Zitiervorschlag für diesen Report: Jennewein, Nadja/Gebel, Christa/Bamberger, Anja/Brüggen, Niels (2024) „Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren.“ Online-Risiken und elterliche Medienerziehung aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie. ACT ON! Elaborated Report 2024. Unter Mitarbeit von: Marion Biendl, Lucy Daniel, Alena Klimovskaya, Kristin Schermer, Natalya Wotte. <https://act-on.jff.de/short-reports>

Lektorat: Ursula Thum | <https://www.textplusdesign.de>
Titelgrafik: Kyra von Baeckmann | kyravonbaeckmann@posteo.de
Satz & Layout: Oliver Wick >> gestaltet Kommunikation | oliverwick.de



Inhalt

1	Zusammenfassung und Fazit	4
2	Einleitung	13
3	Untersuchungsanlage und Methode	14
4	Ausgewählte Ergebnisse	18
4.1	Attraktionsgehalt genutzter Angebote	18
4.1.1	Social-Media-Angebote	19
4.1.2	Games	22
4.1.3	Erwachsenenangebote	23
4.2	Online-Risiken: Wahrnehmung und Umgang	25
4.2.1	Kontaktrisiken	25
4.2.2	Inhaltsrisiken	35
4.2.3	Zeitlich ausufernde Nutzung	38
4.2.4	Kostenrisiken	39
4.2.5	Datensammlung und Datenmissbrauch	42
4.3	Die Sicht der Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung der Eltern	43
4.3.1	Eltern als Gatekeeper von Medienangeboten	44
4.3.2	Eltern und Medienzeit	51
4.3.3	Eltern im Umgang mit Bezahlvorgängen	52
4.3.4	Eltern im Umgang mit Kontaktrisiken	53
	Glossar	58
	Literaturverzeichnis	61
	Anhang.....	63

1 Zusammenfassung und Fazit

Der vorliegende Report zeigt die Sicht von 10- bis 14-Jährigen auf Online-Risiken. Er geht den Fragen nach, wie sie mit den Risiken umgehen und welche Ressourcen hierfür relevant sind. Basis dafür ist unter anderem die Betrachtung von Online-Angeboten, die den 10- bis 14-Jährigen wichtig sind, sowie die Eruierung der diesbezüglichen Nutzungsmotive. Für die 10- bis-12-Jährigen wurde darüber hinaus die Rolle der Eltern genauer betrachtet, indem die Sicht der Kinder auf die risikobezogene elterliche Medienerziehung vertieft erfasst wurde. Die Ergebnisse beruhen auf qualitativen Forschungsworkshops, die in den Jahren 2022 und 2023 mit insgesamt 18 Kleingruppen aus unterschiedlichen Bildungs- und Lebenskontexten durchgeführt wurden und an denen insgesamt 78 Kinder und Jugendliche teilnahmen.

Attraktionsgehalt der genutzten Online-Angebote

Die Kinder und Jugendlichen thematisieren in den Workshops eine Vielzahl von Apps, Online-Tools und Websites. Die beliebtesten sind die Social-Media-Plattformen YouTube, TikTok, Snapchat und Instagram, der Messenger WhatsApp, die Games Minecraft und Fortnite sowie die Spieleplattform Roblox.

Wichtig sind den Kindern und Jugendlichen bei diesen Angeboten neben unterhaltsamem Content und Spielspaß der Zugang zu Information und Orientierung sowie die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten. Diese nutzen sie, um mit befreundeten Peers in Kontakt zu sein und neue Bekanntschaften zu knüpfen. Das Motiv, den Freundeskreis zu erweitern, wird von etlichen ausdrücklich genannt. Kontakte mit Unbekannten werden allerdings – auch in Abhängigkeit von den Bedingungen der konkreten Plattformen bzw. Apps – recht unterschiedlich bewertet, wie im Rahmen der Darstellung des Umgangs mit Kontakt Risiken weiter ausgeführt wird. Die Suche nach Anregung und Ablenkung spielt bei der Überbrückung von Langeweile und Wartezeiten eine Rolle, für die Kinder und Jugendliche Social-Media-Angebote gern einsetzen. Eigene kreative Gestaltungsmöglichkeiten sind bei der Begründung der Social-Media-Nutzung weniger wichtig, sind jedoch in Bezug auf die Games Minecraft und Roblox sehr relevant. Für anschaulich aufbereitete Information schätzen die Kinder und Jugendlichen insbesondere bild- bzw. videoorientierte Plattformen.

Nicht nur Angebote, die für das Alter der Teilnehmenden durch Alterskennzeichen oder Mindestalteranforderungen freigegeben sind, üben eine Attraktion auf die Kinder und Jugendlichen aus. Das zeigt sich an der Nutzung von Social-Media-Angeboten durch 10- bis 12-Jährige bzw. an der Unzufriedenheit, wenn sie durch elterliche Regeln davon ausgeschlossen sind. Aber insbesondere wird dies bei der Thematisierung einiger Angebote deutlich, die Erwachsenen vorbehalten sein sollten, wie beispielsweise der mittlerweile vom Netz genommene Zufalls-Video-Chat Omegle, den einige Jugendliche nutzten, um mit unbekanntem Kontakten zu experimentieren und gleichaltrige Jugendliche kennenzulernen. Allerdings gibt es mit diesem Angebot auch negative Erfahrungen in der Altersgruppe. Die Motive Information, Orientierung und Anregung spielen eine Rolle für die Nutzung des Erwachsenenangebots Pornhub. Diese Plattform wurde in einigen Workshopgruppen von 10- bis 12-Jährigen thematisiert. Kontrovers diskutiert wurde hier vor allem im Hinblick auf das Verständnis und die Kontextualisierung von Gewaltinhalten. Gewaltinszenierungen sind ein bedeutendes Merkmal des mit USK 18 gekennzeichneten Games Grand Theft Auto (GTA) und von Fortnite (USK 12), das Gewalt zwar weniger drastisch darstellt, aber von einigen Jungen gerade aufgrund der Gewaltinszenierung geschätzt wird. Hauptsächliches Attraktivitätsmerkmal von GTA sind für die Fans jedoch das rasante Autofahren und die offene Spielwelt, die dem Handeln der Spielenden kaum Grenzen setzt.

Sicht der Kinder und Jugendlichen auf Online-Risiken

Die Ergebnisse bestätigen die Erkenntnis, dass Online-Risiken – nicht nur aus Sicht der Kinder und Jugendlichen – vielfach miteinander verknüpft sind. Aus theoretischer Perspektive sowie auf der Basis bisheriger Forschung (Gebel et al. 2022, Thiel/Lampert 2023) erstaunt es nicht, dass in den Workshops vielfach Kontakttrisiken thematisiert und Kontakte als Quelle diverser Risiken benannt wurden. **Cybermobbing** in seinen vielfältigen Formen ist weiterhin ein Thema, das die Altersgruppe erkennbar stark belastet, sei es als (potenziell) Betroffene oder in der Bystander-Rolle. Eine mehrfach erwähnte Erscheinungsform sind die Herstellung und Verbreitung fotorealistischer, degradierend bearbeiteter →Sticker. Oft ahnen die Betroffenen nichts davon, dass diese Sticker in Social-Media-Angeboten kursieren, oder erfahren davon erst spät. Die medialen Handlungsmöglichkeiten, wie Blockieren, Löschen oder Melden von Kontakten, sind bekannt, werden den komplexen sozialen Herausforderungen beim Cybermobbing aber teilweise nicht gerecht. In einigen Gruppen ist an der Begriffswahl sowie am vereinzelt Wissen über die Verfügbarkeit von Hilfsinstanzen wie der „Nummer gegen Kummer“ erkennbar, dass Cybermobbing bereits in der Schule oder in anderen Zusammenhängen thematisiert wurde. Dass eine Thematisierung bei Weitem nicht in allen Gruppen der Fall ist und es an der Verfügbarkeit von teilhabeorientierten Lösungen mangelt, ist an eskalierenden Umgangsweisen und ausweichenden Reaktionen wie etwa dem Verlassen von Chatgruppen oder dem Löschen von Apps erkennbar. Voraussetzungen für das Hinzuziehen von Erwachsenen ist für die Kinder und Jugendlichen ein sensibler Umgang der Bezugspersonen mit den Betroffenen und der Situation sowie eine gute Vertrauensbasis. Ab welchem Eskalationsgrad die Teilnehmenden ihre Eltern im Fall von Cybermobbing involvieren würden, variiert sehr stark. Trotz vielfacher Sorgen der Kinder und Jugendlichen über eine missbräuchliche Verwendung von Bildmaterial fällt auf, dass sie nahezu keine diesbezüglichen (elterlichen) Präventionstipps oder Regeln thematisieren.

Sexuelle Belästigung, Beleidigungen und Hatespeech, Scamming sowie die Gefahr von Erpressung und Entführungen verorten die Kinder und Jugendlichen überwiegend oder zumindest zu erheblichen Anteilen bei **Kontakten mit Fremden** in Online-Games und Social-Media-Angeboten. Die drei letztgenannten Risiken beziehen sie allerdings meist auf Erlebnisse von Peers, auf Medienberichte oder Warnungen der Eltern. Auch wenn unbekannte Kontakte an sich für einen Teil der Kinder und Jugendlichen unerwünscht sind, sehen etliche Teilnehmende sie nicht ausschließlich negativ, sondern als Chance für neue Bekanntschaften und gemeinsames Spiel. Für ihre risikobezogene Bewertung spielen unter anderem die Handlungs- und Schutzmöglichkeiten der jeweiligen Online-Umgebungen eine Rolle, wobei die Handlungsbedingungen in Online-Games herausfordernd sein können. Als verbesserungswürdig schildern einige Kinder und Jugendlichen auch das Kontaktmanagement von Snapchat. Die Beschreibungen verweisen in Bezug auf mehrere Angebote darauf, dass schutzbezogene Voreinstellungen nicht greifen, wenn sich die jungen Nutzer*innen nicht mit ihrem tatsächlichen Alter anmelden.

Den Begriff **Hate** verwenden Kinder und Jugendliche in Bezug auf Online-Umgebungen für alle Arten von Beleidigungen und benutzen den Begriff **Mobbing** teilweise synonym. In den Äußerungen zu **Hatespeech im engeren Sinne** zeigt sich, dass die Teilnehmenden hier selten aus der Betroffenenperspektive sprechen. Eine Ausnahme bildet der ökonomische Status. Hierzu schildern sie Erfahrungen und Befürchtungen, in Online-Games wegen der mangelnden oder auch betonten Ausstattung mit geldwerten Statussymbolen Abwertung und Diskriminierung zu erfahren. Als Umgangsmöglichkeiten mit Hate und Hatespeech werden alle medialen Möglichkeiten angeführt, die auch bei anderen Kontakttrisiken genannt werden. Kritisch diskutiert werden in einer Gruppe mit älteren Jungen das Abschalten von Kommentaren sowie die Nicht-Sichtbarkeit von negativem Feedback, etwa von Dislikes auf YouTube. An den eingebrachten Argumenten ist erkennbar, dass Jugendliche öffentliche Diskussionen zur Plattformgestaltung mitverfolgen und für netzpolitische Perspektiven offen sind, die Argumente aber teilweise verkürzt verstehen.

Auf der Hut vor **Scam-Versuchen** durch Online-Kontakte zeigen sich diejenigen Kinder und Jugendlichen, die dieses Thema ansprechen. Allerdings offenbaren ihre Erklärungen dazu, woran man Scam-Versuche erkennen und wie man sich schützen könne, teilweise falsch verstandene Präventionstipps. Bemerkenswert ist im Kontext von Gaming darüber hinaus die Gefahr, dass andere User*innen die Unerfahrenheit und Impulsivität von jungen Spieler*innen ausnutzen, etwa beim Handel mit geldwerten Spielgütern.

Die Palette der medialen **Strategien gegen Kontaktrisiken**, die von der Altersgruppe angewendet wird, ist breit. Einige Kinder und Jugendliche verhalten sich präventiv-vermeidend, indem sie bestimmte Social-Media-Angebote nicht nutzen oder sich dort nicht aktiv äußern. Andere versuchen, präsent zu sein, aber möglichst wenig von ihrer Person erkennbar zu machen und damit keine Anreize beispielsweise für sexuelle Belästigungen zu bieten und/oder durch Verfremdung oder Abschalten der Kamera in Chats einen Missbrauch von Fotos oder Screenshots zu verhindern. Auch sind die Möglichkeiten der Apps, unangenehme Kontakte zu vermeiden oder abzubrechen, ein Kriterium für die Auswahl von Messengern und anderen Social-Media-Apps. Es fällt jedoch auf, dass die altersbezogenen Voreinstellungen der Apps häufig nicht greifen, weil die Kinder und Jugendlichen sich nicht mit ihrem tatsächlichen Alter anmelden (wollen). Kommt es zu negativen Erfahrungen, sind die Reaktionsmöglichkeiten Löschen, Blockieren und Melden nahezu allen teilnehmenden Kindern und Jugendlichen bekannt. Bei Verunsicherung und schwerwiegenden Problemen involvieren viele auch die Eltern. Dies führt aus der Betroffenenpersicht oft, aber nicht immer zu guten Lösungen. Das Vertrauen in das Konfliktmanagement der Eltern dürfte leiden, wenn diese infolge eines vermeintlichen Fehlverhaltens oder einer defizitären Einschätzung des Kindes ein Handyverbot aussprechen. Auch werden die Kinder und Jugendlichen in unterschiedlichem Maße in Lösungen einbezogen und es wird ihnen nicht immer die Gelegenheit gegeben, selbstwirksam mit der Situation umzugehen. Möglicherweise sind aus ihrer Sicht unerfreuliche Erfahrungen mit elterlichem Handeln ursächlich dafür, dass manche Teilnehmende die Eltern bei negativen Erlebnissen außen vor lassen wollen. Die Sicht der Kinder auf die elterliche Medienerziehung in Bezug auf Kontaktrisiken nahm in den Gruppendiskussionen einen geringeren Raum ein als in Bezug auf Inhaltsrisiken. Die Gründe dafür können auf unterschiedlichen Ebenen liegen. Im schlechtesten Fall kommt als Grund infrage, dass die elterliche Medienerziehung diese Problematik – von allgemeinen Warnungen abgesehen – zu wenig aufgreift. Im besten Fall geht das Wissen, das viele Kinder und Jugendliche über mediale Handlungsmöglichkeiten haben, auch auf elterliche Unterstützung zurück.

Bezüglich der **Inhaltsrisiken** sprechen die Kinder und Jugendlichen Beispiele überfordernder Clips, Filme und Bilder an, die den Inhaltskategorien **Gewalt, Grusel, Horror, Unfälle und Sexualitätsdarstellungen** zuzuordnen sind. Je nach Nutzungssituation und inhaltlicher Kontextualisierung des Dargestellten sowie individuellen Fähigkeiten, das Gesehene einzuordnen, werden die Inhalte von den Kindern und Jugendlichen recht unterschiedlich verstanden und empfunden. Dies gilt insbesondere für Szenen **sexueller Gewalt**, auf welche die Kinder und Jugendlichen auf der Plattform Pornhub stoßen. Hier bestätigt sich, dass die Jungen und Mädchen bei ihrer Suche nach Orientierung auf Darstellungen treffen, die sie noch nicht einordnen können und bei denen hohe Risiken der Desorientierung und emotionalen Überforderung bestehen. Die Kinder und Jugendlichen nutzen diverse Strategien, um die Konfrontation mit abstoßenden Inhalten auf Social-Media-Plattformen zu vermeiden, vereinzelt durch Versuche, die algorithmischen Empfehlungen zu steuern oder indem sie sich an Vorschaubildern orientieren. Letztere wecken mitunter aber auch die Neugier auf entsprechende Inhalte. Dass sie algorithmische Empfehlungen beeinflussen können, legt für manche den Gedanken nahe, sie seien für die Konfrontation mit überfordernden Inhalten aufgrund ihres bisherigen Nutzungsverhaltens womöglich selbst verantwortlich. Schutzoptionen wie die Anmeldung auf Social-Media-Plattformen mit dem tatsächlichen Alter, die Verwendung von Schutzeinstellungen oder

von altersbezogenen Apps wie YouTube Kids sind zwar bekannt, von ihrer Anwendung berichten jedoch nur Einzelne. Inhaltsbezogene elterliche Regeln sprechen die Kinder und Jugendlichen nur in Bezug auf Gewaltinhalte, insbesondere in Computerspielen an. Eng damit verknüpft ist für viele die Orientierung der Eltern an USK- und FSK-Alterskennzeichen, altersgestuften Accounts in Streamingdiensten und Mindestaltersangaben für Social-Media-Angebote. Viele akzeptieren die entsprechenden elterlichen Entscheidungen, es gibt jedoch auch etliche Befragte, die Unmut und Unverständnis äußern. Teilweise finden die Betroffenen auch Wege, elterliche Nutzungsverbote zu umgehen, indem sie andere mediale Pfade wählen oder an der Mediennutzung von Peers partizipieren. Auch wenn Elternpaare bezüglich der Regeln nicht einheitlich handeln, eröffnen sich den Kindern und Jugendlichen Schlupflöcher. Insbesondere einige Jungen treffen bei ihren Vätern auf mehr Toleranz als bei ihren Müttern, wenn es um USK-16- oder USK-18-gelabelte Titel geht, was auch zu Konflikten führen kann.

In vielen teilnehmenden Gruppen wurde über eine **ausufernde Nutzungszeit** von Online-Medien gesprochen. Einige Kinder und Jugendliche beobachten selbstkritisch eine übermäßige Nutzung von Games und Video-Apps, beschränken sie teilweise selbst oder haben Zeiten ausufernder Nutzung hinter sich gelassen. Kritik an medialen Strukturen, die einen Absprung aus der Mediennutzung erschweren, wird nur vereinzelt geäußert. Manche erkennen unterschiedliche Facetten zeitlicher Bindung an Apps und Games, nennen jedoch kaum eigene Gegenstrategien. Dagegen berichten viele von elterlichen Grenzen und Regeln, die häufig als zu eng empfunden werden. Die angeführten elterlichen Argumente beziehen sich auf eine Suchtgefahr und eine Höherwertigkeit medienfreier Aktivitäten. Bei mehreren Kindern und Jugendlichen setzen die Eltern die Medienzeit ins Verhältnis zu schulischen Leistungen, wobei Mediennutzung – aus pädagogischer Sicht wenig sinnvoll – in manchen Fällen zum Belohnungs- und Bestrafungsinstrument wird. Bei der Aushandlung und Umsetzung von Regeln treten im Alltag durchaus Konflikte zwischen Kindern und Eltern auf, insbesondere wenn die Kinder das Handeln der Eltern als unsystematisch empfinden oder die Eltern in ihren Augen selbst kein gutes Vorbild bieten.

Kosten, die für die Nutzung von Online-Angeboten anfallen oder währenddessen entstehen, werden von den Kindern und Jugendlichen nicht a priori als Risiko betrachtet, sondern als Alltagsmoment, mit dem sie souverän umgehen wollen. Dabei sehen sie sich in gewissem Maße als kritische Konsument*innen, die abwägen, welche Ausgaben ihr Geld wert sind. Sie kritisieren unfaire Angebote, unübersichtliche Kostenstrukturen und listige Anreize für Geldausgaben, nicht eingelöste Werbeversprechen und wider Erwarten nicht nachhaltige Investitionen in Games. Sonderangebote unter Zeitdruck sowie Spannungsbögen lassen manche das rationale Abwägen vernachlässigen. Somit entscheiden die Kinder und Jugendlichen – trotz bester Vorsätze – oft impulsiv und ohne Überblick. Dabei zeigt sich, dass die Angebote es ihnen nicht leicht machen, einen Überblick zu erhalten, und teils auch impulsive Entscheidungen provozieren. Insbesondere im Gamingbereich kulminieren mehrere Bedingungen, die zu nicht unbeträchtlichen Ausgaben verleiten können. Das Überraschungsmoment bei Glücksspielelementen wird vor allem von Jüngeren höher bewertet als der viel wahrscheinlichere Verlust. Neben Spielspaß und Erfolgswunsch motivieren Gruppendruck und Statusstreben die jungen Spieler*innen zu riskanten Investitionen in intransparenten Kostenstrukturen. Zwar ist →Pay-to-win unter ihnen umstritten, gilt aber in bestimmten Spielen als unvermeidbar. Die Berichte der Kinder und Jugendlichen weisen vielfach darauf hin, dass es ihnen schwerfällt, mit den entsprechenden Risiken erfolgreich umzugehen. Sicherheit bei Bezahlvorgängen empfinden die Kinder, wenn die Eltern diese begleiten, was bei bestimmten Transaktionsformen ohnehin nötig ist. Verunsichert sind Kinder aber, wenn bei hinterlegten elterlichen Kreditkarten unbeabsichtigt Kosten entstehen. Im Bereich der Games bleiben Eltern jedoch häufig, teilweise absichtlich – aus der Perspektive der Kinder und Jugendlichen – auch ganz, außen vor, zumal es viele von Eltern unabhängige Zahlungswege gibt.

Datenrisiken kommen als Argument für oder gegen die Verwendung einer App eher selten zur Sprache. Kritisch erwähnt werden hinsichtlich der Datensammlung und möglichem Datenmissbrauch Computerspiele sowie WhatsApp und Snapchat, bei Letzterem insbesondere der auf ChatGPT basierende Chatbot → My AI. Anhand des Themas Geodaten zeigt sich jedoch, dass das Wissen der Kinder und Jugendlichen über ihre Handlungsmöglichkeiten im Bereich Datenrisiken sehr lückenhaft erscheint. Bezüglich des Chatbots My AI wirft die Beobachtung, dass die 10- bis 11-Jährigen konsequent menschliche Eigenschafts- und Tätigkeitsbegriffe für den Bot verwendeten, die Frage auf, inwieweit Kinder in diesem Alter die KI als menschlichen Interaktionspartner empfinden und welche Bedeutung dies für ihren Umgang mit vertraulichen Informationen in der Konversation mit My AI hat. Ein Thema der elterlichen Medienerziehung scheinen Datenrisiken kaum zu sein.

Sicht der Kinder und Jugendlichen auf elterliche Medienerziehung

Mit 53 Kindern im Alter von 10 bis 12 Jahren wurde die Sicht auf die elterliche Medienerziehung im Hinblick auf Online-Risiken vertieft. Die Perspektive auf die elterliche Unterstützung bei der Risikobewältigung wurde bereits risikospezifisch dargelegt. Im Folgenden wird auf die Sicht der Kinder auf die generellen und präventiven medienerzieherischen Aktivitäten der Eltern eingegangen.

In den Äußerungen der Kinder zeigt sich, dass sie Eltern vor allem in einer Gatekeeper-Funktion bezüglich der Medienauswahl und der Online-Zeiten wahrnehmen, während vergleichsweise wenige Kinder eine tiefergehende elterliche Befassung mit der Mediennutzung beschreiben. Mehr als die Hälfte der Kinder muss die Eltern um Erlaubnis fragen, wenn es um die Nutzung neuer Apps und Games geht, wobei dieser Prozess bei manchen über Parental-Control-Software wie Google Family Link organisiert ist. Ein Austausch zwischen Eltern und Kindern über Möglichkeiten der sicheren Nutzung oder ein Einrichten von Sicherheitseinstellungen findet dagegen deutlich seltener statt. In dieses Bild fügt sich der Befund, dass zwar die Mehrheit der Kinder davon ausgeht, dass ihre Eltern wissen, welche Apps und Games sie nutzen, dagegen nur ein Viertel glaubt, dass sie sich mit diesen Angeboten auskennen. Entsprechend wünschen sich viele Kinder mehr Interesse der Eltern an ihrer Mediennutzung und mehr diesbezüglichen Austausch. Sie versprechen sich davon, dass die Eltern zum einen ihre medienbezogenen Wünsche besser nachvollziehen und berücksichtigen, zum anderen kompetente Hilfe bei Problemen bieten können. Andere Kinder fürchten bei vermehrtem Austausch dagegen eine engmaschige Kontrolle und ärgern lieber unterhalb des elterlichen Radars.

Eine große Variationsbreite zeigt sich auch in Äußerungen zu Parental-Control-Apps. Während die einen mit dem Einsatz entsprechender Apps durchaus einverstanden sind, fühlen sich andere Kinder durch diese massiv eingeschränkt, wobei einige die Kontrollmöglichkeiten der jeweiligen App möglicherweise auch überschätzen. Inwieweit diese unterschiedlichen Bewertungen den grundlegenden Funktionalitäten der jeweiligen Parental-Control-Apps anzurechnen sind oder auf Divergenzen in den elternseitigen Konfigurationen und begleitenden Kommunikationen zurückzuführen sind, lässt sich ohne zusätzliche Information allerdings nicht aufklären.

Zwei Drittel der Kinder wünschen sich ganz oder teilweise, dass die Eltern ihnen bei der Mediennutzung mehr erlauben und ungefähr die Hälfte empfindet die elterlichen Regeln als zu streng. Die Akzeptanz der elterlichen Entscheidungen hängt unter anderem davon ab, inwieweit die Kinder sie nachvollziehen können. Regeln sind für die Kinder mehrheitlich plausibel, wenn Eltern sich auf Gewaltinhalte und Alterskennzeichen beziehen und/oder die Regeln dem eigenen Schutzbedürfnis der Kinder entsprechen. Ein Einverständnis mit elterlichen Einschränkungen berichten auch Kinder, denen die Eltern vergleichbare Teilhabemöglichkeiten durch die Nutzung alternativer, weniger riskanter Angebote oder durch elterliche Begleitung eröffnen. Nicht förderlich für die Akzeptanz der elterlichen

Entscheidungen ist es, wenn die Kinder keine Gelegenheit bekommen, ihre Bedürfnisse und Sichtweisen einzubringen, die elterlichen Regelsetzungen inkonsistent und uninformiert wirken und die Eltern in den Augen der Kinder kein gutes Vorbild darstellen.

Fazit

Die Ergebnisse ergänzen vorhandenes Wissen zu einigen Dauerbrennerthemen des Kinder- und Jugendmedienschutzes und der familiären Medienerziehung. Sie unterstreichen die Notwendigkeit, Online-Angebote sicher zu gestalten, um der Altersgruppe eine unbeschwerter Teilhabe an Information, Meinungsbildung, Austausch und Unterhaltung zu ermöglichen. Darüber zeigen sich spezifische Notwendigkeiten für die Förderung von Medienkompetenz und elterlicher Medienerziehungskompetenz sowie Forschungsbedarfe.

Schlussfolgerungen für die Angebotsgestaltung

Nicht wenige 10- bis 14-Jährige nutzen Social-Media-Angebote, von deren Nutzung sie laut AGB durch das gesetzte Mindestalter ausgeschlossen sind. Indem sie sich mit einem teilweise deutlich höheren Alter anmelden, kommen sie nicht in den Genuss schützender Voreinstellungen, was sie teilweise durch selbst getroffene Schutzeinstellungen kompensieren. Letzteres geschieht jedoch nicht flächendeckend, denn es erfordert von den Kindern und/oder Eltern aktives Handeln. Gleichzeitig widmet der überwiegende Teil der Eltern sich nicht – oder zumindest nicht für die Kinder wahrnehmbar – der Einrichtung von Sicherheitseinstellungen bei für die Kinder neuen Apps und nicht alle Eltern haben einen Überblick über die Online-Nutzung der Kinder.

Diese Ergebnisse verweisen auf die Forderung nach einer konsequenten anbieterseitigen Prüfung von Anmeldealter und Elterneinverständnis gekoppelt mit altersangepassten Voreinstellungen. Aus Sicht der Kinder steht dieser Forderung das Teilhabemotiv entgegen, dessen Dringlichkeit sich vermutlich abschwächen dürfte, wenn die Gleichaltrigen ebenso wenig Zugang zu den relevanten Plattformen haben. Dem konsequenten Aussperren von Kindern ohne weitere Maßnahmen stehen allerdings die Teilhaberechte von Kindern entgegen. Nicht wenige mag die Umsetzung einer konsequenten Altersprüfung von Konflikten zwischen Teilhabewunsch und Peererwartungen auf der einen sowie Risikoerfahrungen, herausgeforderter zeitlicher Selbststeuerung und elterlichen Verboten auf der anderen Seite befreien. Eine konsequente Altersprüfung ist insbesondere für Angebote zu fordern, die sich an Erwachsene richten.

Dem Teilhabemotiv der 10- bis 12-Jährigen könnte besser entsprochen werden, wenn es mehr auf sie zugeschnittene, sorgfältig kuratierte Angebote gäbe, die sichere Kommunikation einüben und altersgerecht aufbereitete Information bieten, die nicht nur schulorientiertes Sachwissen aufgreift, sondern auch den Orientierungs- und Unterhaltungsbedarf der Kinder in Bezug auf ihre Entwicklungsthemen.

Eine prinzipiell denkbare Alternative zur konsequenten Altersprüfung wäre eine Anpassung des Mindestalters von Social-Media-Angeboten an die Nutzungsrealität der Zielgruppe. Dies wäre nur bei einer entsprechenden Erhöhung der Schutzstandards denkbar und ist so lange nicht diskutabel, wie in Social-Media-Angeboten kaum präventiv wirksame Mittel gegen die Konfrontation mit desorientierenden und überfordernden Inhalten vorhanden sind. Derzeit ist inhaltsbezogen lediglich eine reaktive Steuerung via nutzerseitigem Kontaktmanagement und Meldeverfahren etabliert. KI-basierte Verfahren mögen künftig Möglichkeiten eröffnen, deren Wirksamkeit sowie datenschutz-, teilhabe- und persönlichkeitsrechtliche Implikationen jedoch kritisch zu prüfen sind (Steinebach 2023). Dass manche Kinder und Jugendlichen sich durch Wissen über eine Algorithmenbasiertheit von Videovorschlägen für die Konfrontation mit überfordernden Inhalten selbst verantwortlich fühlen (vgl. auch Brügggen 2023), akzentuiert die Notwendigkeit, sie vor entsprechenden Inhalten zu schützen und von Eigenverantwortung zu entlasten.

Darüber hinaus erscheint auf der Basis der Ergebnisse eine Umsetzung von Mindeststandards für das Kontaktmanagement in allen Social-Media-Apps und Games geboten, die von der Altersgruppe realiter genutzt werden. Dies müsste beispielsweise Optionen betreffen, Chats mit Unbekannten abzuschalten sowie unerwünschte Kontakte dauerhaft zu löschen, einschließlich künftiger Profile desselben Kontakts (vgl. Bamberger et al. 2023). Wünschenswert ist dabei eine Umsetzung mit einem möglichst einheitlichen Wording, das Kindern, Jugendlichen und Bezugspersonen eine schnelle Orientierung erlaubt.

Standards, die junge Nutzende vor unbedachten Geldausgaben, versteckten Kosten und Glücksspielelementen unabhängig von einer Elternmitwirkung altersangemessen schützen, sind zudem für Online-Games zu fordern. Eine höhere USK-Einstufung mit den entsprechenden Deskriptoren, wie etwa bei der aktuellen FIFA-Ausgabe verwirklicht, ist ein erster Schritt. Diese angepasste Einstufung kann mit Blick auf den oftmals leichten Zugang und die Attraktivität, die viele Spiele aufgrund von Thematik und Gestaltung auch für Jüngere haben, nicht allein zufriedenstellen. Dem Schutz der Kinder und Jugendlichen dienlich wäre beispielsweise eine Verpflichtung der Spieleanbieter auf eine transparente und faire Kostengestaltung sowie auf den Verzicht auf zeit- und kostenbezogene →Dark Patterns (Kammerl et al. 2023, S. 44 ff.).

Schlussfolgerungen für die Medienkompetenzförderung

Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass die instrumentellen Fähigkeiten, auf unerwünschte Kontakte zu reagieren, bei vielen Kindern und Jugendlichen vergleichsweise ausgereift sind. Einfache Melde- und Blockiermechanismen sind bekannt, teilweise auch angebotsspezifische Einstellungsmöglichkeiten. In Bezug auf andere Funktionalitäten, etwa das Geotracking, ist das Wissen eher lückenhaft. In den Schilderungen der unterschiedlichen Risiken finden sich zudem falsch verstandene Präventionstipps. Zudem spiegeln sich in manchen Äußerungen von Teilnehmenden verkürzte Argumente aus netzpolitischen Diskussionen wider, die ihre Motivation, Schutzfunktionen anzuwenden, konterkarieren können. Diese Befunde verweisen darauf, dass nachhaltige Medienkompetenzförderung sich nicht in einmalig durchgeführten Präventionsveranstaltungen erschöpfen darf, sondern Strukturen notwendig sind, in denen aktuelle Entwicklungen und öffentliche Diskussionen aufgegriffen und Missverständnisse korrigiert werden können.

Deutlicher Förderungsbedarf besteht bei der Entwicklung von affektiven, sozialen und kritisch-reflexiven Kompetenzen (vgl. Digitales Deutschland 2021, S. 5 f.), die mit den medienbezogenen Bedürfnissen der Kinder und ihrem Wunsch nach Partizipation in Einklang zu bringen sind. Denn die Ergebnisse weisen beispielsweise darauf hin, dass Kinder und Jugendliche auch selbst unangemessene Inhalte (weiter-)verbreiten, Kommunikationsteilnehmer*innen belästigen oder sich an sozialem Druck und Cybermobbing beteiligen. Zudem fällt es ihnen schwer, bei der Nutzung von Online-Medien Zeit und Kosten im Auge zu behalten. Dies macht eine Begleitung vor allem der Jüngeren bei der Nutzung von Games und Social-Media-Angeboten, die mit Mechanismen der Aufmerksamkeitsökonomie und Nudging locken, notwendig. Daher sind Ansätze der Medienkompetenzförderung weiter auszubauen, die umfassendere Präventionsthemen wie Sexualentwicklung, Gewalt, Glücksspielsucht oder Status und Konsum integrieren. Hierfür ist nicht nur die (Weiter-)Entwicklung medienpädagogischer Materialien und Modellprojekte notwendig, sondern auch die Förderung ihrer Implementierung in pädagogische Strukturen.

Insbesondere in Bezug auf Cybermobbing und Hate-Themen, die die Kinder und Jugendlichen mit am stärksten umtreiben und die auf ihre Entwicklungsaufgaben der sozialen Integration und Identitätsfindung verweisen – braucht es flächendeckend pädagogische Angebote, die erwachsene Bezugspersonen einbeziehen und Hinweise auf zentrale Hilfsinstanzen enthalten. Ein noch immer wenig verankertes Thema ist auch die Datenauswertung durch

Online-Angebote. Sie wird zwar etwas stärker thematisiert als in zurückliegenden ACT ON!-Befragungen (z. B. Gebel, Schubert, Wagner 2016), dennoch erweisen sich Datenrisiken und algorithmenbasierte Empfehlungssysteme (Schober, Berg, Brüggén 2023) als Themen, zu denen bei Kindern und ggf. auch Eltern nur unzureichendes Wissen besteht. So sollte Eltern beispielsweise bewusst sein, dass eine aktivierte Standorterfassung für Parental-Control-Apps ggf. auch durch andere Apps verwertet werden kann und dadurch eventuell anderen Kontakten verfügbar wird.

Schlussfolgerungen für die Medienerziehung

Aus Sicht der 10- bis 12-Jährigen ist die elterliche Medienerziehung hauptsächlich durch Zugangsverbote und Zeitlimits sowie Abschreckungserzählungen geprägt. Häufig finden die Kinder jedoch trotz Absprachen und Verboten Zugänge zum Gewünschten, zumal derselbe Inhalt häufig nicht nur in einem Angebot ausgespielt wird. Ihre Akzeptanz elterlicher Regelungen hängt maßgeblich davon ab, inwieweit die Eltern den Kindern zuhören und deren Interessen und Bedürfnisse ernsthaft berücksichtigen. Je plausibler die Eltern Entscheidungen und Vereinbarungen begründen können und je besser sie die Kinder darin unterstützen, in ihnen einen Nutzen für sich zu erkennen, desto eher lassen die Kinder sich darauf ein. Das ist für Eltern allerdings eine anspruchsvolle Aufgabe, da sie sich mit den Medienangeboten und den Wünschen der Kinder auseinandersetzen müssen. Hierfür brauchen sie Unterstützung durch unterschiedliche Formen der Kompetenzförderung. Dies betrifft ihr Medienwissen, aber auch die Reflexion über das altersangemessene Verhältnis von Begleitung, Kontrolle und Gewähren von Selbstständigkeit. Würden Eltern in ihrer Gatekeeper-Funktion entlastet, gäbe es – so ist zu hoffen – mehr Raum für eine differenziertere Auseinandersetzung. Eine Entlastung könnten – neben konsequenten angebotsseitigen Alterskontrollen – Parental-Control-Apps und App-bezogene Eltern-Supervisionskonten bieten, sofern sie praktikabel sind, Möglichkeiten für Eltern-Kind-Dialoge verfügbar machen und in unterschiedliche Erziehungsstile und -ziele integrierbar sind. Dabei sollten Eltern wie Kinder wissen, was die jeweiligen Angebote leisten und was nicht, um über den angemessenen Einsatz entscheiden zu können. Über den Umgang von Eltern und Kindern mit diesen technischen Instrumenten in der Erziehungspraxis besteht jedoch noch erheblicher Erkenntnisbedarf (vgl. Forschungsbedarfe).

Forschungsbedarfe zeigen sich insbesondere zu folgenden Themen:

Das Verständnis von und der Umgang mit Kostenrisiken, insbesondere im Kontext von Games und sozialem Druck, erweisen sich als wichtiges Thema für Kinder und Jugendliche. Gerade die Fallstricke im Gamingbereich mit seinem spielspezifischen Vokabular und oft höchst komplexen Kostenstrukturen erfordern ein methodisch stärker auf dieses Thema fokussiertes Vorgehen.

Obwohl es viele Hinweise gibt, dass die Zielgruppe im Netz auf **Pornografie** stößt bzw. sie aktiv aufsucht, liegt hierzu wenig systematisches Wissen vor. Die vertiefte Eruierung der Wahrnehmung von und des Umgangs mit Pornografie gerät gerade in Gruppensettings sehr schnell an ethische Grenzen. Weiterführende Erkenntnisse sind hier nur mithilfe gegenstandsadäquater qualitativer Methoden zu gewinnen, die einer höchst sorgfältigen forschungsethischen Absicherung bedürfen.

Ferner fällt im Bereich der Kontaktrisiken auf, dass die Attraktivität von **Zufallschats** in den hier ausgewerteten Forschungsworkshops deutlicher formuliert wurde als in früheren Erhebungsjahren. Ob dies auf eine angewachsene Nutzung durch die Altersgruppe hinweist, wäre durch quantitativ orientierte Studien zu prüfen. Zwar ist mit Omegle ein führendes Angebot dieser Kategorie vom Netz genommen, es findet sich jedoch eine Reihe vergleichbarer Websites.

Zu der Frage, wie Kinder und Jugendliche **Angebote generativer KI** risikobezogen wahrnehmen und wie sie mit ihnen umgehen, liegen noch keine systematischen Erkenntnisse vor. Die hier gewonnenen Ergebnisse zu ersten Erfahrungen mit dem ChatGPT-basierten Chatbot My AI in Snapchat werfen die Frage auf, inwieweit 10- bis 14-Jährige eine künstliche Intelligenz als Kommunikationspartner verstehen, wie stark sie sich in der Interaktion dessen Künstlichkeit bewusst sind, wie sich dies auf ihren Umgang damit auswirkt, inwieweit ihnen datenbezogene Risiken bewusst sind und inwieweit weitere Risiken mit ihrem Umgang mit generativer KI verbunden sind.

Eltern jüngerer Smartphone-Nutzer*innen integrieren **Parental-Control-Apps** offenbar zunehmend in ihre Medienerziehung, was durch die betroffenen Kinder sehr unterschiedlich bewertet wird. Dies wirft die Fragen auf, welche Faktoren für diese divergierenden Bewertungen ausschlaggebend sind und inwieweit sich diese Instrumente in stärkerem Einvernehmen zwischen Eltern und Kindern verwenden lassen. Von Kindern nicht thematisiert wurden elterliche Supervisionskonten in Social-Media-Apps, wie etwa die Elternaufsicht in den Angeboten des Konzerns Meta. Um Hinweise auf die Praktikabilität und Weiterentwicklungsnotwendigkeiten dieser Instrumente sowie Möglichkeiten zur Förderung ihrer Akzeptanz zu bekommen, sind die Perspektiven von Eltern und Kindern aufeinander bezogen zu berücksichtigen. In diesem Sinne bedarf es spezifischerer Studien, die genauer erfassen, wie Parental-Control-Apps bzw. elterliche Supervisionskonten verwendet werden und wie sie in die Medienerziehung eingebettet sind.

2 Einleitung

Die Monitoring-Studie des Projekts ACT ON! eruiert die Perspektive Heranwachsender auf aktuelle Medienphänomene sowie ihre diesbezüglichen Schutz- und Hilfsbedürfnisse. Die Ergebnisse liefern Hinweise für die Weiterentwicklung von pädagogischen Modellen zur Medienkompetenzförderung und Grundlagen für den Jugendmedienschutz.

Nach einem Überblick über die eingesetzten Methoden in Kapitel 3 folgt die Ergebnisdarstellung in Kapitel 4. Kapitel 4.1 zeigt einleitend auf, welche Online-Angebote bei den 10- bis 12-Jährigen derzeit besonders beliebt sind, was ihnen daran Spaß macht und mit welcher Motivation sie diese nutzen. Dargelegt wird zudem der Attraktionsgehalt von drei Erwachsenenangeboten, denen sich einige Kinder und Jugendliche zuwenden. Die nachfolgenden Unterkapitel setzen sich auf zwei Ebenen mit der Risikowahrnehmung von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf beliebte Online-Angebote auseinander: Im Mittelpunkt des Kapitels 4.2 steht, gegliedert nach Risiken, deren subjektive Wahrnehmung durch 10- bis 14-Jährige sowie die Darstellung der ihnen zur Verfügung stehenden Umgangsstrategien. Darüber hinaus vertieft Kapitel 4.3 die Sicht der 10- bis 12-Jährigen auf die risikobezogene Medienerziehung ihrer Eltern und differenziert den kindlichen Umgang mit onlinebezogenen elterlichen Regeln, Absprachen und Verboten aus.

Alle Ergebnisse münden in der Zusammenfassung und im Fazit (Kapitel 1) in einer übergeordneten Interpretation von Teilhabe- und Schutzbedürfnissen der Zielgruppe sowie daraus resultierenden Implikationen für Angebotsgestaltung, Medienkompetenzförderung, Medienerziehung und weitergehende Forschungsbedarfe.

Lesehilfe Glossar

Zur Erklärung von Begriffen, die in Bezug auf Instagram oder andere Social-Media-Plattformen relevant und (noch) nicht im allgemeinen Sprachgebrauch verankert sind, wurde ein Glossar angelegt. Die Begriffe, die in das Glossar aufgenommen wurden, sind beim ersten Auftreten durch einen Pfeil (→) hervorgehoben.

3 Untersuchungsanlage und Methode

Die Ergebnisse des vorliegenden Reports basieren auf den Aussagen von 78 Kindern und Jugendlichen zu den von ihnen genutzten Online-Angeboten und nutzungsbezogenen Motiven, zu ihrer Wahrnehmung von und zu ihrem Umgang mit Online-Risiken. Ein besonderer Schwerpunkt lag bei einem Teil der Stichprobe auf der elterlichen Medienerziehung.

Die Stichprobe

In die Auswertungen für diesen Report wurden Gruppengespräche aus zwei Erhebungsphasen einbezogen. Sechs Gruppen mit insgesamt 25 Kindern und Jugendlichen der Altersgruppe 10 bis 14 Jahre wurden im Erhebungszeitraum Juni bis August 2022 befragt.¹ Weitere zwölf Gruppen mit 53 Teilnehmenden im Alter von 10 bis 12 Jahren wurden im April und Mai 2023 befragt. In diesen zwölf Gruppen wurde zusätzlich vertieft, welche Rolle die elterliche Medienerziehung für ihre Wahrnehmung von und ihren Umgang mit Online-Risiken spielt und welche Wünsche sie diesbezüglich an ihre Eltern haben.

Die Erhebungen wurden in Großstädten und angrenzenden Gemeinden sowie vereinzelt in kleinstädtischen bzw. dörflichen Umgebungen in Bayern durchgeführt. Drei Gruppen sind in der stationären Jugendhilfe angesiedelt, zwei in der kirchlichen, eine in der offenen Jugendarbeit, fünf in Mittelschulen, zwei in Realschulen, eine in der Nachmittagsbetreuung. Bei dreien handelt es sich um private Freundschaftsgruppen. Nicht alle Gruppen lassen sich einem bestimmten Bildungsniveau zuordnen, was die bildungsbezogenen Auswertungsmöglichkeiten beschränkt.

Sechs Kleingruppen bestanden ausschließlich aus männlichen und vier ausschließlich aus weiblichen Teilnehmenden. Die übrigen Gruppen waren bezüglich des Geschlechts gemischt zusammengesetzt, darin enthalten auch Personen, die zum Geschlecht keine Angabe machten oder die Kategorie „spielt für mich keine Rolle“ wählten. Insgesamt nahmen an der Erhebung 78 Heranwachsende teil, wovon der Großteil (63) in die Altersspanne 10 bis 12 Jahre fällt. Von den Befragten gaben 55 Prozent ihr Geschlecht als männlich, 37 Prozent als weiblich an.

Tabelle 1: Alters- und Geschlechterverteilung der Gesamtstichprobe (2022 und 2023)

Geschlecht	10 J.	11 J.	12 J.	13 J.	14 J.	15 J.	Gesamt
Männlich	7	21	8	3	3	1	43
Weiblich	4	12	8	4	1	0	29
Spielt für mich keine Rolle	1	0	0	0	1	1	3
Keine Angabe	0	1	1	0	1	0	3
Gesamt	12	34	17	7	6	2	78

¹ Es handelt sich hierbei um Gruppen aus Teilnehmenden, deren Sicht auf Online-Risiken nicht in Bezug auf eine Instagram-Nutzung vertieft worden war, worauf im Jahr 2022 der Fokus lag.

Tabelle 2: Alters- und Geschlechterverteilung der Teilstichprobe 2023

Geschlecht	10 J.	11 J.	12 J.	Gesamt
Männlich	6	19	7	31
Weiblich	3	12	5	21
Spielt für mich keine Rolle	0	0	0	0
Keine Angabe	0	1	0	1
Gesamt	9	32	12	53

Vorgehen bei der Erhebung

Die Gruppengespräche fanden in Kleingruppen aus zwei bis sieben Personen statt. Diese hatten Workshop-Charakter, dauerten ca. 90 Minuten und enthielten mehrere Erhebungsblöcke mit wechselnden aktivierenden Methoden, die in den beiden Erhebungsjahren zum Teil variierten. Die Gespräche wurden per Audioaufzeichnung, die entstandenen Materialien anhand von Fotos dokumentiert.

Block 1:

In beiden Erhebungsjahren wurde von jedem Kind zunächst individuell ein Kurzfragebogen ausgefüllt, in dem offen abgefragt wurde, welche Online-Angebote die Teilnehmenden am liebsten nutzen. Ferner wurde abgefragt, welche Plattformen – zur Auswahl standen TikTok, YouTube, Instagram und Snapchat – sie zum Schauen und/oder Zeigen von Videos und Fotos sie nutzen.²

Im Jahr 2023 wurde außerdem die Nutzung von Online-Games erfasst sowie Fragen zur elterlichen Medienerziehung gestellt. Folgende erziehungsbezogene Fragen wurden ausgewertet:

- Meine Eltern wissen, welche Apps bzw. Games ich nutze (ja; teilweise; nein; weiß nicht)
- Meine Eltern kennen sich aus mit den Apps bzw. Games, die ich nutze (ja; teilweise; nein; weiß nicht)
- Wenn ich eine neue App oder ein neues Game nutzen möchte, muss ich meine Eltern fragen (ja; immer; nur, wenn Kosten entstehen; nein)
- Wenn ich neue Apps oder Games nutze, (jeweils: ja; teilweise; nein; weiß nicht)
 - richten meine Eltern die Einstellungen in der App/dem Game ein.
 - erklären meine Eltern mir, worauf ich für eine sichere Nutzung achten soll.

In einer kurzen Kennenlernrunde präsentierten die Teilnehmenden im Anschluss ihre Antworten zu den Lieblingsangeboten.

Block 2:

Im zweiten Erhebungsblock waren die Kinder und Jugendlichen anhand eines Szenarios („Neuling“) dazu aufgefordert, einer gleichaltrigen Person, die neu in ihre Gruppe kommt, Online-Angebote zu erklären. Dazu wurde jeweils ein Plakat erstellt. Die Teilnehmenden suchten aus einer Palette von Angebotslogos (die sie frei ergänzen konnten) für sie wichtige

² Im Erhebungsjahr 2022 enthielt der Bogen zudem detailliertere Fragen zur Nutzung von Instagram, die für den vorliegenden Bericht nicht relevant sind.

Online-Angebote aus und erläuterten, warum Jugendliche ihres Alters diese Angebote nutzen (sollten) und worauf bei der Nutzung zu achten ist. Ferner konnten sie Angebote kennzeichnen, die sie auf keinen Fall empfehlen würden, und dies begründen. Ziel war es, das Spektrum der angebotsbezogenen Aktivitäten der Kinder und Jugendlichen, ihre Motive sowie mit den Nutzungsweisen der Angebote verbundene Risiken zu erfassen.

Block 3:

Im Anschluss daran konnten die Kinder und Jugendlichen der Kleingruppen nacheinander Karten ziehen, die mit der Nutzung von Online-Angeboten verbundene Risiken benannten. Die Kinder und Jugendlichen hatten die Aufgabe, den Risikobegriff zu erläutern („Was ist damit gemeint? Was passiert da/was könnte da passieren?“). Im Anschluss an die Erklärung durch die Teilnehmenden stellte das Team dann Nachfragen zum Umgang mit dem jeweiligen Phänomen (z. B.: Wie kommt es dazu? Was kann man tun, wie kann man reagieren?). Die Aufgaben wurden zunächst individuell durch diejenigen beantwortet, die die jeweilige Karte gezogen hatten, und anschließend wurden die Aussagen durch die Gruppe ergänzt und diskutiert.

Das Erhebungsteam knüpfte an die Erklärungen mit vertiefenden Nachfragen zur Einschätzung des Risikos und seiner Folgen sowie zu Umgangsstrategien an. Im Jahr 2023 wurde in diesem Teil insbesondere die Rolle der Eltern genauer erhoben.

Die Jugendlichen diskutierten also zu den zufällig gezogenen Phänomenen, was darunter zu verstehen ist, wo sie ihnen begegnen und wie sie damit umgehen. Der Kartenpool umfasste folgende Begriffe:

- abstoßende Bilder/Clips/Filme
- andauernd online sein
- belästigt werden
- Bots
- Challenges/Mutprobe
- extremistische Inhalte
- Fakeprofile
- Fake News/Gerüchte
- gehackt werden
- gemobbt werden
- getrackt werden/Datenspionage
- Hasskommentare
- illegaler Download/Upload
- Kettenbriefe
- Kontakt mit nicht vertrauenswürdigen Personen
- Kostenfallen
- Privates öffentlich machen
- schlechte Vorbilder
- Verletzung des Rechts am eigenen Bild
- Viren/Schadprogramme
- Vorurteile oder Hass gegen Menschengruppen

Block 4:

Im Erhebungsjahr 2023 wurde zusätzlich ein Positionierungsspiel durchgeführt: Die Kinder konnten sich zu Wünschen positionieren, die die elterliche Medienerziehung betreffen. Auf einem vorbereiteten Papier konnten sie zu den folgenden vier Statements Klebepunkte bei der zutreffenden Antwortkategorie (stimmt genau; stimmt ein bisschen; stimmt gar nicht; weiß nicht) platzieren:

Ich wünsche mir, dass

- meine Eltern sich mit Online-Apps besser auskennen.
- meine Eltern mehr/besser zuhören, wenn ich über Spiele/Apps spreche.
- mir meine Eltern bei der Handy-/Computernutzung mehr erlauben.

Ich finde, dass

- meine Eltern zu streng sind bei dem, was ich mit dem Handy machen darf und was nicht.

An das Positionierungsspiel schlossen sich Nachfragen zu Begründungen und Konkretisierungen der gewählten Positionen an.

Vorgehen bei der Auswertung

Ein Fokus der Auswertung lag auf den von den Befragten thematisierten Nutzungsweisen von Online-Angeboten und ihren zugehörigen Motiven und Bewertungen in Bezug auf Teilhabe und Risiken. Zentrale Aspekte waren, inwieweit Kinder und Jugendliche mit Online-Angeboten verbundene Risiken wahrnehmen, welche Risiken ihnen begegnen und wie sie mit ihnen umgehen. Ferner wurde ausgewertet, auf welche Unterstützungsmöglichkeiten die Kinder und Jugendlichen bei der Mediennutzung und der Bewältigung von Risiken zurückgreifen können und wollen. Insbesondere wurde für eine Teilstichprobe von Gruppen mit 10- bis 12-Jährigen die Rolle der Eltern vertieft. Zu berücksichtigen waren in Bezug auf alle Fragen insbesondere die Begründungen der Heranwachsenden für ihre Sichtweisen.

Die Auswertung fand gruppenübergreifend unter Einbezug aller dokumentierten Materialien statt. Hierfür wurden die verbalen Äußerungen und Materialinhalte transkribiert, anonymisiert und mithilfe der Software MAXQDA 2022 codiert.

Wesentliche Zweige des Codebaums waren:

- Online-Angebote
- Vor- und Nachteile von Angeboten, Attraktionsgehalt
- Risiken und risikobezogene Umgangsweisen der Kinder und Jugendlichen
- soziale Bezugsinstanzen
- Medienerziehung
- Erwartungen und Wünsche

Anschließend wurden die Aussagen der Kinder und Jugendlichen unter Berücksichtigung des Erhebungsverlaufs deskriptiv zusammengefasst und im Hinblick auf die Forschungsfragen interpretiert.

4 Ausgewählte Ergebnisse

4.1 Attraktionsgehalt genutzter Angebote

Um zu erfahren, welche Angebote bei den Kindern und Jugendlichen besonders beliebt sind, wurden ihre Lieblingsangebote in einem Kurzfragebogen offen abgefragt. Darüber hinaus wurden zusätzlich verschiedene Gesprächsanreize gesetzt, um in den Diskussionen kontextreichere Informationen darüber zu erlangen, was sie an diesen schätzen und warum sie an deren Nutzung teilhaben wollen.

Tabelle 3 zeigt eine Übersicht über die in den Kurzfragebögen meistgenannten Lieblingsangebote.³ Anschließend werden die Nutzungsvorlieben der Kinder zu den Angeboten detaillierter beschrieben, die gruppenübergreifend besonders häufig als attraktiv diskutiert wurden. Es wird deutlich, dass diese sich hauptsächlich aus den Kategorien Social Media und Games speisen. Damit decken sich die Ergebnisse der ACT ON!-Befragung mit denen der aktuellen KIM-Studie, in der TikTok und YouTube bei den 6- bis 13-Jährigen ebenfalls als beliebteste Online-Angebote angeführt werden (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 15). Gleiches gilt für die Positionierung der Teilnehmenden zur Beliebtheit der Games Minecraft und Fortnite, die in der KIM-Studie bei den digitalen Spielen unter den Top 3 in der Zielgruppe gelistet sind (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 56).

Tabelle 3: In den Kurzfragebögen erstgenannte Lieblingsangebote (offene Abfrage, n = 78)

Lieblingsangebot (n = 78)	
Angebot	Zahl der Nennungen
YouTube	19
TikTok	11
Minecraft	6
Fortnite	5
Stumble Guys	4
Ecosia	3
Google	2
Netflix	2
Roblox	2
Spotify	2
Amazon Music	1
Blackpink Popular Song	1
Brawl Stars	1
Clash Royale	1
DuckDuckGo	1
Gacha Club Toca Boca	1

³ Zweit- und drittgenannte Lieblingsangebote, sowie in der Plakatgestaltung als beliebt beschriebene Angebote sind dem Anhang zu entnehmen (siehe Anhang A).

Instagram	1
Notizen-App	1
Poki	1
Safari	1
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	1
Tumblr	1
War Thunder	1
WhatsApp	1
YouTube Music	1
Keine Angabe	5

Im Folgenden werden diejenigen Angebote, die gruppenübergreifend besonders häufig als attraktiv diskutiert wurden, detaillierter beschrieben, und es wird dargestellt, was die Teilnehmenden an ihnen besonders schätzen.⁴ Dabei handelt es sich um fünf Social-Media-Angebote und drei Games. Eingegangen wird zudem auf drei ausgewählte Erwachsenenangebote, zu deren Attraktivität sich Teilnehmende in mehreren Gruppen äußerten.

4.1.1 Social-Media-Angebote

YouTube

Die Videoplattform YouTube wird in allen 18 Gruppen thematisiert und gehört unangefochten zu den absoluten Must-haves im Medienrepertoire der Zielgruppe. Damit schließen die Ergebnisse der ACT ON!-Befragung an frühere Erhebungen im Projekt und an die der KIM- und JIM-Studien an, die bei Kindern wie Jugendlichen eine stetig wachsende Beliebtheit von YouTube markieren (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 15; vgl. Feierabend et al. 2023b, S. 76).

Wie von Feierabend et al. (vgl. 2023a, S. 38) dargelegt, schätzen auch die für ACT ON! Befragten besonders die Vielfalt der angebotenen Videos. Als gern rezipierte Inhalte nennen sie Musikvideos, Clips beliebter YouTuber*innen, Serien und ganze Filme. Auch für das Beschaffen von Informationen, das Vertiefen von Lerninhalten oder allgemeine Wissensfragen ist YouTube eine gern genutzte Anlaufstelle. So sagt ein 12-jähriges Mädchen: *„Also YouTube ist sehr nützlich irgendwie, wenn du nicht genau weißt, wie das geht. Dann kannst du dir dann ein Video anschauen, eine Anleitung oder so [...]“* Ein anderes 12-jähriges Mädchen empfindet die videobasierte Informationsbeschaffung über YouTube im Vergleich zur textbasierten Recherche über Wikipedia als attraktiver: *„Ja. Man kann auch Sachen auf YouTube auch nachschauen oder so. Wenn man jetzt nicht so richtig so bei Wikipedia, da ist ja alles so in so einem Text geschrieben.“* Im Vergleich zum Ansehen vieler kurzer TikTok-Clips hebt ein Kind als positiv hervor, dass es ihm beim Videoschauen auf YouTube leichter falle, die Zeit im Blick zu behalten: *„Ja, du weißt ja zumindest, was du gemacht hast. [...] Weil, du guckst halt längere Videos. Wenn ich halt fünf Stunden lang ein zehn Sekunden Video gucke, dann weiß ich dann nicht mal, was ich gemacht habe.“* Neben dem Anschauen von Videoinhalten ist für einen 11-jährigen Junge der kommunikative Social-Media-Charakter von YouTube attraktiv. Er benutzt die auf YouTube angebotenen Live-Streams für den Austausch mit anderen User*innen: *„Ich gucke jeden Tag YouTube, kann man chatten, Live-Streams. Eigentlich auch unterhalten sozusagen mit den Chats. Und ja das bockt halt auch.“*

⁴ Informationen zu jugendmedienschutzrelevanten Einstellungsmöglichkeiten in ausgewählten Angeboten sind dem Anhang zu entnehmen (siehe Anhang B).

TikTok

TikTok erweist sich sowohl durch die häufige Nennung in den Fragebögen, als auch in 13 von 18 Gruppendiskussionen als äußerst beliebtes Social-Media-Angebot (vgl. auch Stecher et al. 2020). Auch die KIM-Studie 2022 weist auf die stetig wachsende Beliebtheit von TikTok bei den 6- bis 13-Jährigen hin. Etwa jedes vierte Kind zwischen 6 und 13 Jahren sieht sich regelmäßig Videos auf TikTok an (Feierabend et al. 2023a, S. 35 f.). Freude bereiten den für ACT ON! Befragten vor allem das Schauen von Clips und Memes, das Erstellen und Posten eigener Videos und Fotos sowie die Kommunikation mit Freund*innen. TikTok wird von einigen Teilnehmenden mit dem YouTube-Format „Shorts“ verglichen. Dies ist vor allem für diejenigen relevant, die TikTok elternseitig (noch) nicht nutzen dürfen und stattdessen dieselben Clips als →YouTube Shorts anschauen, weil ihnen der Zugang zu diesem Dienst erlaubt ist. Inhaltlich gefällt manchen eine informative Komponente, die sie der App zuschreiben. So formuliert eine 12-Jährige: *„Also ich gucke das aber halt auch manchmal, um, ja einfach zu gucken so, was passiert so in der Welt“* und ein weiteres Mädchen findet es großartig, via TikTok immer über die neuesten Trends auf dem Laufenden gehalten zu werden. Als Wissensinhalte, die die Plattform auf attraktive Weise vermittelt, werden Rezeptideen und Wissens-Challenges genannt sowie im schulischen Kontext Lerntipps und Hacks, z. B. für die Erstellung von PowerPoint-Präsentationen. Eine 12-Jährige sieht in der Darstellungsweise auf TikTok einen klaren Vorteil im Vergleich zur Wissensvermittlung in der Schule: *„Und die sind ja auch eigentlich viel einfacher als in der Schule so Schmetterling-Tricks bei Brüchen oder so. Da denke ich mir, wieso haben wir das nicht so gelernt? Das [ist] doch viel einfacher, wie es da beschrieben wird.“* Eine zwiespältige Haltung zu Videoinhalten zeigt dagegen eine 12-Jährige: *„Es ist Müll, der Spaß macht.“* Die TikTok-Nutzung beschreiben einige Befragte als spannend und als Mittel zur Überbrückung von Langeweile. Bemerkenswert ist aber gleichzeitig eine ambivalente Haltung einzelner Kinder zu der Zeit, die sie auf TikTok verbringen. Dass das Betreiben eines TikTok-Kanals nicht nur als Zeitvertreib, sondern als Erwerbsmodell verstanden werden kann, weiß ein 12-jähriger Junge: *„Aber [...] man kann damit auch seinen Lebensunterhalt, wenn man es gut macht, verdienen.“*

Snapchat

Snapchat ist äußerst beliebt bei den Befragten, es wird in 13 von 18 Gruppen als attraktives Angebot diskutiert. Die KIM-Studie 2022 verzeichnet seit 2020 bei Snapchat einen rasanten Anstieg der Nutzungshäufigkeit in der Zielgruppe der 6- bis 13-Jährigen. Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es 39 Prozent, die das Angebot täglich oder mehrmals pro Woche nutzen (Feierabend et al. 2023b, S. 35). Im Vergleich zu anderen sozialen Netzwerken empfinden die für ACT ON! Befragten besonders die Vielfalt an „lustigen“ und „coolen“ Filtern sowie Bild- und Videobearbeitungsmöglichkeiten als besonders attraktiv. Videos angucken, sich gegenseitig →Snaps schicken und die Storys von anderen anschauen – das sind die Aktivitäten, die den befragten Kindern besonders viel Freude bereiten. Ein 10-jähriger Junge beschreibt besonders die Verwendung von →Flammen als anspornend: *„[...] wenn ich, sagen wir jetzt mal, Michael ein Bild schicke, und er mir auch eins zuschickt, dann kriegen wir eine Flamme. Am nächsten Tag, wenn wir das noch mal machen, kriegen wir noch eine Flamme. Und wenn dann aber am übernächsten Tag einer nicht ein Bild schickt, haben wir null Flammen wieder.“* Das Aufrechterhalten gesammelter Flammen beschreiben zwei Diskussionsteilnehmer*innen als fest etabliertes Handlungsmotiv auf Snapchat: *„[...] dann bauen wir Flammen auf. Das heißt, jeden Tag eine Flamme. Wir zwei haben 370 Flammen. [...] Es ist bei mir Routine.“* Dass auf Snapchat versendete Bilder in der Standardeinstellung nur einmal von den Empfänger*innen angesehen werden können, nehmen einige Kinder und Jugendliche als sehr vorteilhaft wahr. Auch dass sie benachrichtigt werden, falls jemand einen Screenshot von ihren Snaps macht, empfinden einige als sehr positiv. Bemerkenswert ist, dass Snapchat zumindest von einzelnen Kindern zur Anschlusskommunikation genutzt wird, um Kontakte aufrechtzuerhalten,

die auf anderen Plattformen als einmalig angelegt waren, wie z. B. auf Omegle ([siehe 4.2.1.2 Kontakt mit Unbekannten und \(sexuelle\) Belästigung](#)).

Instagram

Instagram erfreut sich in 11 der 12 Befragungsgruppen⁵ großer Beliebtheit (vgl. auch Bamberger et al. 2023). Unter den gern genutzten Online-Angeboten hält sich Instagram bei den 6- bis 13-Jährigen schon seit mehreren Jahren auf einem der höheren Ränge, fällt aber 2022 im Vergleich zur Beliebtheit von TikTok und YouTube zurück (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 15). Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es 32 Prozent, die Instagram täglich oder mehrmals die Woche nutzen, und bei den 13- bis 14-Jährigen bereits 62 Prozent (vgl. Feierabend et al. 2023b). Sich „lustige“ und teils auch „dumme“ Videos auf Instagram anzuschauen, wird von den hier für ACT ON! befragten Kindern und Jugendlichen als unterhaltsam empfunden und füllt die Zeit bei aufkommender Langeweile, wie z. B. bei Fahrten mit der U-Bahn. Eigene Fotos hochladen und die Fotos und Storys von Freund*innen anzugucken ist – ähnlich wie bei Snapchat und TikTok – ebenfalls eine beliebte Aktivität. Ein 12-jähriges Mädchen kritisiert an Instagram, dass durch das ständige Verwenden von (Beauty-)Filtern ein verzerrtes und ungesundes Körperbild entstehe, das Krankheiten wie Magersucht begünstigen könne. Zudem bestünde durch die unrealistischen Darstellungen der Druck, ebenso makellose Fotos von sich selbst hochladen zu müssen, weil sonst Mobbing zu befürchten sei ([siehe 4.2.1.1 Cybermobbing im sozialen Umfeld](#)). Sie hält fest: *„Also ich find Instagram ist so ein bisschen toxisch, weil mit Filter, Filter, Filter ist es halt so ein bisschen [...]. Ja. Ich glaub, das ist halt bisschen toxisch, aber an sich die Idee von Instagram finde ich schön.“* Eine ausführliche Analyse der Nutzungsvorlieben speziell zu Instagram sowie damit verbundene Teilhabe- und Schutzbedürfnisse sind im ACT ON! Short Report Nr. 10 umfassend dargestellt (Bamberger et al. 2023).

WhatsApp

WhatsApp wird in allen 18 Gruppen als beliebter Messenger-Dienst diskutiert. Dies ist wenig verwunderlich, denn die App liegt mit Blick auf die tägliche Nutzung 6- bis 13-Jähriger auf dem ersten Platz der am meisten genutzten Online-Angebote (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 29).

Es sind vor allem die originären Funktionen, die die für ACT ON! befragten Kinder an WhatsApp schätzen: Mit Freund*innen und Familienmitgliedern chatten, Sprachnachrichten senden und empfangen, sich in Gruppenchats austauschen oder auch kostenneutral Anrufe tätigen. Vor allem wegen der Kommunikation mit Freund*innen ist die App nicht aus dem Medienalltag vieler der Befragten wegzudenken. So schwärmt ein Jugendlicher: *„[...] ohne WhatsApp kann [ich] nicht leben, weil ich dort meinen Freunden ja was schreiben kann, ohne WhatsApp lebe ich einfach nicht.“* Auch unter dem Aspekt der Teilhabe am Schulgeschehen wird die App diskutiert: WhatsApp sei praktisch, um im Klassenchat nach Hausaufgaben zu fragen oder um in den Schulferien den Kontakt zu den Mitschüler*innen aufrechtzuerhalten. Kritisch betrachtet werden von einigen Kindern das oft erhöhte Nachrichtenaufkommen auf WhatsApp, der Umstand, dass unbemerkt Screenshots von Inhalten gemacht werden können, und das Eingehen teils fragwürdiger Sticker. So beschreibt ein 12-jähriger Junge: *„Da gibt es halt manche Sticker, die sind dezent sus.“* WhatsApp wird in seiner Funktionsweise ähnlich begriffen wie Telegram oder Discord, die im weiteren Diskussionsgeschehen aber keine vergleichbare Rolle spielen.

⁵ In den anderen sechs Befragungsgruppen aus 2022 (n = 25 10- bis 15-Jährige) waren explizit keine Instagram-Nutzer*innen (siehe Methodenteil).

4.1.2 Games

Minecraft

Von den diskutierten Games ist das Open-World-Spiel Minecraft eines der beliebtesten und wird in 14 von 18 Befragungsgruppen angesprochen. Sowohl in der KIM- als auch in der JIM-Studie belegt Minecraft in den relevanten Zielgruppen den ersten Platz bei den Lieblings-Games, wobei v. a. bei den 6- bis 13-Jährigen im Vergleich zu 2020 ein enormer Nutzungszuwachs festzustellen ist (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 56; vgl. Feierabend et al. 2023b, S. 50). Am meisten schätzen die für ACT ON! befragten Kinder und Jugendlichen, dass sie sich in Minecraft eigene Welten bauen und dabei ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. In diesem Prozess genießen sie auch den Zugriff auf eine vielfältige Auswahl an →Mods, die ihnen dabei helfen, ihre Spielumgebung detailgetreu zu gestalten. Ein 11-jähriges Mädchen schwärmt: „[...] das ist halt so was wie in der echten Welt, nur bisschen kreativer.“ Innerhalb ihrer aufgebauten Spielwelten können die Kinder sich eigene Geschichten ausdenken und diese allein oder gemeinsam bespielen: So schildert ein 11-jähriger Junge das gemeinsame Spielerlebnis mit seinem Freund folgendermaßen: „Man kann sich, zum Beispiel, Feuerkanonen auf die Dächer bauen und sein Dorf abfackeln. (lacht) Oder, was ich und [Name] mal gemacht haben, ich habe gefühlt zehntausend Villager → gespawnt. Die mussten wir dann alle nachher töten. Wir haben halt so gespielt, dass die in den weißen Kitteln Spione sind.“ Ein 11-jähriges Mädchen betont, dass Minecraft sogar im schulischen Rahmen als anerkanntes Game gilt, was ihr dabei geholfen hat, die Nutzung des Spiels bei ihren Eltern einzufordern: „Aber man kann halt Sachen bauen und so und sogar Herr A., unser Lehrer, hat gesagt, dass das das Gehirn bildet. Nur deswegen hab ich's wahrscheinlich bekommen.“ Gegenüber anderen Online-Games empfindet es ein 10-jähriger Junge als sehr angenehm, dass Minecraft werbefrei ist und ohne zusätzlich anfallende Kosten zur Nutzung auskommt: „Was bei Minecraft noch gut ist, es gibt keine Werbung. Man kommt da wirklich ohne Werbung rein. Ohne Werbung kommt man in die Welt. Es gibt null Werbung, das finde ich halt das Gute. Man bezahlt einmal am Anfang, um sich das runterzuladen, und fertig.“ Die Chatfunktion auf Minecraft wird von einigen Befragten als irrelevant oder sogar riskant wahrgenommen, da sie die Gefahr berge, Hasskommentare zu bekommen, oder weil darüber private Daten ausgetauscht werden könnten ([siehe 4.2.1.3 Hate und Hatespeech](#)).

Fortnite

Ähnlich gefragt wie Minecraft ist bei den Kindern und Jugendlichen das Survival-Shooter-Game Fortnite, über das in 13 von 18 Gruppen diskutiert wird. Die Attraktivität von Fortnite spiegelt sich auch in anderen zielgruppenrelevanten Studien wider: Sowohl in der KIM- als auch in der JIM-Studie wird Fortnite unter den Top 3 der beliebtesten Online-Spiele aufgeführt (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 56; vgl. Feierabend et al. 2023b, S. 51). Da es in Fortnite für das Überleben der Spieler*innen notwendig ist, Ressourcen zu sammeln (z. B. Holz) und sich gegen andere Spieler*innen im Kampf zu behaupten, ist die kämpferische Auseinandersetzung ein zentrales und auch beliebtes Thema in den Befragungen: Es gibt einige Kinder, denen explizit das „Abballern“, „Leute-Abmetzeln“ und „Abschlachten“ auf Fortnite Spaß macht. Im Vergleich zu anderen Spielen fließe dabei in Fortnite allerdings kein Blut, was von einigen als Vorteil wahrgenommen wird. Für einen 12-Jährigen stellt Fortnite alternativlos das Must-have unter den Games dar: „Dann gibt es noch ganz viele andere Spiele, aber das beste auf der ganzen Welt ist Fortnite. Wer das nicht hat, ist einfach nur ein hoffnungsloser Fall, der ist verloren, der gehört nicht mehr auf diese Welt [...]“. Andere Kinder vergleichen die in Fortnite gebotenen Features mit denen in Minecraft und gestehen dabei sowohl dem einen als auch dem anderen Angebot seine spezifischen Reize zu. Bei Fortnite seien das insbesondere die Vielfalt an Waffen oder andere Gegenstände wie z. B. Fallen und Sprungflächen. Auch die Möglichkeit, Fortnite im Team mit Freund*innen gemeinsam zu spielen, empfinden einige Befragte als attraktiv. Die Möglichkeit, auf Fortnite durch den Einsatz von echtem Geld →Skins oder andere Spielerweiterungen zu erwerben, bewerten einige Kinder kritisch ([siehe 4.2.4 Kostenrisiken](#)).

Roblox

Die Spieleplattform Roblox wird in zwei Dritteln der Gruppen angeregt diskutiert. Aus den Angaben auf der Betreiberseite ist zu schließen, dass knapp die Hälfte der 66 Millionen Nutzer*innen der Spieleplattform jünger als 13 Jahre ist⁶. Der JIM-Studie ist zu entnehmen, dass Roblox bei rund 5 Prozent der 12- bis 19-Jährigen als liebste Spielewelt relevant ist und es häufiger von Mädchen als beliebtes Gaming-Angebot angeführt wird (vgl. Feierabend et al. 2023b, S. 50). Es ist besonders die Vielzahl der „coolen“, „geilen“ und manchmal auch „gruseligen“ Spiele, die den für ACT ON! befragten Kindern auf Roblox gefällt. Die vielfältigen und abwechslungsreichen Funktionen, die Roblox für einige erfüllt, macht die Aussage eines 11-jährigen Mädchens deutlich: *„Ja, also Roblox ist eigentlich eine sehr, sehr coole App. [...] und dann gibt es da ganz, ganz viele Spiele drauf, und du kannst halt einen eigenen Avatar machen. Aber du kannst auch mit deinen Freunden chatten. Und es ist ein Online-Spiel, da kannst du auch mit deinen Freunden spielen und ja, das ist eigentlich richtig gut.“* Neue Freundschaften zu finden ist etwas, das ein weiterer Jugendlicher an Roblox zu schätzen weiß: *„Wenn du ins Spiel gehst, da sind mehrere Spieler, mit denen kannst du Freunde werden über diese Plattform. Und du kannst auch beste Freunde werden.“* Die Möglichkeit, auf Roblox in Chats zu kommunizieren, empfinden nicht alle Diskussionsteilnehmer*innen uneingeschränkt als vorteilhaft. Kritisch betrachtet wird von einzelnen Kindern, dass sie von fremden User*innen kontaktiert werden können, die Chats teilweise für Online-Dating zweckentfremdet oder für Hasskommentare genutzt werden können (siehe 4.2.1 Kontakttrisiken). Die Angebotsstruktur betreffend, vergleicht ein Kind Roblox mit dem Google Playstore: *„Also Roblox ist eigentlich so wie Google Play Store. Nur, dass alles kostenlos ist. Du kannst einfach auf irgendein Spiel draufgehen und kannst dann spielen.“* Allerdings gibt es auf Roblox auch kostenpflichtige Elemente wie z. B. besondere Erweiterungen für die Individualisierung des eigenen Avatars. Ein Bewusstsein dafür wird in mehreren Fällen deutlich wie z. B. bei dieser 11-Jährigen: *„[...] in Roblox ist es so, man kommt rein und hat nichts. Also, es gibt → Robux, ist sozusagen Währung. Und da muss man sich dann ein Skin machen. Und dafür muss man dann echtes Geld bezahlen und es gibt auch solche → Items oder so.“*

4.1.3 Erwachsenenangebote

Neben den vielfach beliebten Online-Angeboten finden sich in den Gruppendiskussionen Hinweise darauf, dass auch bestimmte Angebote mit einem Alterskennzeichen USK 18 bzw. einem Mindestalter von 18 Jahren eine gewisse Attraktivität für manche in der Altersgruppe besitzen. Um dafür zu sensibilisieren, dass bei einzelnen Befragungsteilnehmer*innen eine Auseinandersetzung mit Erwachsenenangeboten – speziell mit sexuell expliziten und zum Teil gewaltvollen Inhalten – stattfindet, werden im Folgenden die geschilderten Berührungspunkte und Nutzungsanreize zu drei ausgewählten Angeboten näher beschrieben.

Grand Theft Auto (GTA)

Das Open-World-Action-Adventure-Game Grand Theft Auto (GTA) (USK 18) wird in 9 von 18 Gruppen entweder unter dem Aspekt der Attraktivität oder im Risikokontext angesprochen, was darauf schließen lässt, dass die Kinder und Jugendlichen Kenntnisse über oder Einblicke in das Spiel haben. In vier der Gruppen, wird die Nutzung vorrangig unter der Motivation diskutiert, sich in der offen gestalteten Spielwelt von GTA frei und rasant fortbewegen zu können. Primär einige Jungen finden es besonders reizvoll, dass sie in GTA Autorennen fahren, Autos tunen oder sich eine Verfolgungsjagd mit der Polizei liefern können: *„Wenn du etwas machst, dann kriegst du Sterne und pro Stern kriegst du halt die Polizei an den Hals. Und du musst halt so lang vor der flüchten, bist du keine Sterne mehr hast, ja.“* Die Aussagen der Kinder lassen die Annahme zu, dass sie GTA vorrangig gern

6 Roblox Corporation (2024). Our vision for all ages. <https://blog.roblox.com/2023/05/our-vision-for-all-ages/> [Zugriff:12.02.2024].

nutzen, um sich darin frei von einer Storyline oder vorgegebenen Missionen zu bewegen. So sagt ein 11-jähriger Junge: *„GTA ist einfach, da kannst du machen, was du willst.“* Besonders der Online-Modus wird im Vergleich zum Story-Modus als attraktiv beschrieben, weil er zum einen gemeinsam mit Freund*innen gespielt werden kann, zum anderen aber auch viel Gestaltungsspielraum für eigene Spielvisionen lässt: *„Es gibt halt einen / Also, es gibt einen Story-Modus. Und es gibt einen Online-Modus. Und dort, in diesem Online-Modus, man kann seinen eigenen Character erstellen. Dann kann man halt sich von klein, also mit null Dollar, kann man dann zu einem reichen Sack werden. Der alles besitzt.“* Bei einigen Kindern gibt es ein Bewusstsein dafür, dass sie auf GTA gewaltvolle Aktivitäten ausüben können, wie z. B. *„unschuldige Menschen umbringen“* oder *„Leute töten“*. Dies wird zum Teil auch kritisch betrachtet oder ambivalent wahrgenommen: Zwei 10-jährige Jungen unterhalten sich beispielsweise darüber, dass das Spiel zwar „cool“ aber gleichzeitig auch *„ein bisschen brutal“* sei ([siehe 4.3.1.3 Bedeutung von Gewaltdarstellungen und Alterskennzeichen](#)).

Pornhub

In vier Gruppen – in einer davon sehr explizit unter dem Aspekt der Attraktivität – wird über die Nutzung der Pornografie-Website Pornhub diskutiert. Dass Kinder und Jugendliche – häufig ungewollt – bereits in jungen Jahren mit erotischen und pornografischen Inhalten in Berührung kommen, gilt als empirisch belegt.⁷ Ein Erstkontakt findet nach etwas älteren Daten durchschnittlich mit knapp 13 Jahren statt (vgl. Quandt/Vogelgesang 2018, S. 107) bzw. zwischen dem 12. und 14. Lebensjahr (vgl. Landesanstalt für Medien NRW 2023, S. 15). In der KIM-Studie geben 42 Prozent derjenigen Kinder, die schon einmal auf eine ihnen unangenehme Internetseite gestoßen sind, an, dass diese pornografische oder erotische Inhalte enthielt (vgl. Feierabend et al. 2023a, S. 64). Diejenigen Kinder, die sich in der ACT ON!-Befragung zu pornografischen Darstellungen auf Pornhub geäußert haben, verwiesen nicht ausschließlich auf eine ungewollte Nutzung, sondern zum Teil auf ein gezieltes Aufrufen entsprechender Angebote. Als Nutzungsmotive werden vorrangig die Neugier auf sexuelle Inhalte und das Erforschen der eigenen Sexualität formuliert. So stellt für einen 11-Jährigen insbesondere die visuelle Verfügbarkeit nackter Frauenkörper einen Anreiz dar, Pornhub zu nutzen: *„Und vor allem das ist geil, nackte Frauen, fette Titten, alles.“* Eine gleichaltrige Gesprächsteilnehmerin empfindet eine durch ihre Mitdiskutanten thematisierte Vergewaltigungsszene auf Pornhub als *„verstörend“* ([siehe 4.2.2 Inhaltsrisiken](#)). In der primär von männlichen Gesprächsteilnehmern dominierten Diskussion zum Ablauf von Geschlechtsverkehr generell pflichtet sie jedoch bei: *„Ja. Und man sollte wissen, wie das funktioniert. [...] Und was man da so macht.“*

Omegle

Bei einem Drittel der Befragungsgruppen wird – die inzwischen eingestellte⁸ – Onlineplattform Omegle angeregt diskutiert, die anonyme Kommunikation ermöglicht. Dabei werden einerseits Ablehnungen und Warnungen geäußert, andererseits übt das Angebot einen Reiz auf einige Teilnehmenden aus. Diejenigen, die eine Nutzung von Omegle zu erkennen geben, sehen in dem Angebot das Potenzial, Gleichaltrige kennenzulernen und mit ihnen über *„jugendliche Sachen“* zu sprechen, neue Freund*innen oder potenzielle Datingpartner*innen zu finden. Ein Befragter empfindet es als sehr vorteilhaft, dass Omegle ohne die Angabe personenbezogener Daten bei der Anmeldung genutzt werden kann: *„Ja und so, da wird deine Nummer nicht irgendwie angezeigt oder so, sondern deine Nummer bleibt privat. Alles bleibt privat, außer deine Stimme halt, das ist // halt nicht so schlimm.“* Andererseits äußert ein weiterer Jugendlicher, dass über Omegle hergestellte Kontakte im Anschluss durch den Austausch von Snapchat-Konten weitergeführt werden könnten. Als besonders

⁷ Im Überblick vgl. Brüggem et al. 2022, S. 171–176.

⁸ Verschiedene Quellen geben Rechtsstreitigkeiten, finanzielle Engpässe, aber auch jugendmedienschutzrelevante Sicherheitslücken als Grund für das Aus von Omegle an. Es gibt jedoch vergleichbare Angebote und es sind inzwischen andere, auf Omegle verweisende Ableger online.

reizvoll empfinden einige die zufallsgenerierte Zuordnung von Chatpartner*innen auf Omegle. Dabei entstünden meist „witzige“ und „lustige“ Momente, gleichzeitig äußern die Befragten aber auch irritierende Erfahrungen mit sexuell expliziten Situationen ([siehe 4.2.1.2 Kontakt mit Unbekannten und \(sexuelle\) Belästigung](#)).

4.2 Online-Risiken: Wahrnehmung und Umgang

Die Kinder und Jugendlichen thematisieren eine Vielzahl von Online-Risiken. Am ausführlichsten gehen sie auf diejenigen ein, die mit dem direkten Kontakt zu anderen Nutzenden von Online-Angeboten verbunden sind.⁹ Ein weiteres Thema, das die Kinder und Jugendlichen sehr häufig ansprachen – allerdings nur partiell unter dem Blickwinkel des Risikos – ist der Umgang mit Kosten für digitale Güter und den digitalen Wareneinkauf. Wichtige Risikothemen waren außerdem überfordernde Inhalte, eine zeitlich ausufernde Nutzung von Social-Media-Angeboten und Games sowie Viren und Schadprogramme, wobei dieses Risiko in der Regel in Verknüpfung mit anderen Risikophänomenen wie z. B. → Scamming oder Datenmissbrauch angesprochen wurde. Datenbezogene Risiken wurden ebenfalls vor allem unter dem Blickwinkel der missbräuchlichen Nutzung personenbezogener Daten im Kontext anderer Risiken thematisiert.

Die nachfolgende Bündelung der Ergebnisse und Abgrenzung der Risiken gegeneinander orientiert sich am Fachdiskurs.¹⁰ Auswahl und Reihenfolge der Risiken in der Darstellung unten berücksichtigen die Häufigkeit, Ausführlichkeit und Detailliertheit ihrer Thematisierung in den Workshopgruppen. In den jeweiligen Abschnitten wird die subjektive Sicht der Befragten dargestellt und gegebenenfalls auf eine abweichende Begriffsverwendung der Kinder und Jugendlichen hingewiesen. Für die einzelnen Risikokategorien wird zunächst erläutert, was die Kinder und Jugendlichen unter den jeweiligen Risikophänomenen verstehen sowie in welchen Formen und medialen Kontexten sie diese befürchten bzw. erfahren haben. Ihre risikobezogenen Umgangsweisen werden jeweils im Anschluss dargestellt.

4.2.1 Kontaktrisiken

Innerhalb der Kontaktrisiken gehen die Kinder und Jugendlichen am häufigsten auf (sexuelle) Belästigungen in Chats und Kommentaren ein sowie auf Mobbing innerhalb von lebensweltlichen Gruppen Gleichaltriger. Beleidigungen und Hatespeech sind weitere Risiken, die sie ansprechen und teilweise ebenfalls mit dem Begriff „Mobbing“ belegen. Beim Kontakt mit Unbekannten werden neben sexueller Belästigung und Hatespeech auch Scamming, Datenmissbrauch, Erpressung und Gewalttaten befürchtet.

Im Zusammenhang mit Kontaktrisiken spielen vor allem Messenger, Social-Media-Plattformen und Games eine Rolle, wobei tendenziell Zusammenhänge zwischen bestimmten Kontaktrisiken und Angebotskategorien erkennbar sind, wie jeweils bei den einzelnen Risiken ausgeführt wird.

⁹ Aus methodischen Gründen lässt die divergierende Häufigkeit, mit der einzelne Risiken thematisiert wurden, für sich allein keine Schlüsse über deren subjektive Relevanz für die Kinder und Jugendlichen zu. Die Ausführlichkeit und Detailliertheit, mit der die Teilnehmenden die Anlässe nutzten, um auf die unterschiedlichen Risiken einzugehen, lässt aber erkennen, dass bestimmte Risiken sie stärker beschäftigen als andere. Zur Systematik der Risiken vgl. nachfolgende Fußnote.

¹⁰ Bezugspunkt für die hier gewählte Klassifizierung ist die vom Hans-Bredow-Institut (2014) entwickelte Systematik. Die risikobezogenen Darstellungen der Kinder und Jugendlichen entziehen sich jedoch häufig einer trennscharfen Zuordnung zu einzelnen Risikokategorien. Wie bereits in früheren Monitoring-Ergebnissen (Gebel, Schubert, Wagner 2016) festgestellt, sind verschiedene Risikophänomene aus Sicht der 10- bis 14-Jährigen eng miteinander verwoben. Ferner haben die Kinder und Jugendlichen ein uneinheitliches und in der Regel breiteres Verständnis von Risikobegriffen wie beispielsweise Hate, Mobbing, Belästigung oder Pornografie, als es den Definitionen der Fachwelt entspricht.

4.2.1.1 Cybermobbing im sozialen Umfeld

Sich online gemobbt zu fühlen ist eine nicht seltene Erfahrung von Kindern und Jugendlichen. Im Jugendmedienschutzindex gaben 43 Prozent der 9- bis 16-Jährigen an, dass ihnen dies schon einmal passiert ist (Gebel et al. 2022, S. 33). In den Forschungsworkshops beschreiben die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen Cybermobbing als ernst zu nehmendes Problem und thematisierten es in zwei Dritteln der Workshopgruppen mehr oder weniger ausführlich. Wie bereits erwähnt, verwenden sie den Begriff teilweise sehr weit für aggressives Online-Verhalten. An dieser Stelle werden diejenigen Erklärungen und Erlebnisse der Teilnehmenden aufgegriffen, die sich auf Beispiele wiederholter Online-Aggression und -Ausgrenzung im sozialen Umfeld beziehen (vgl. Brüggem et al. 2022, S. 111–114), auch wenn nicht immer kollektives oder systematisches Handeln zugrunde liegt.

Risikowahrnehmung und relevante Angebote

Die von den Kindern und Jugendlichen genannten Beispiele für Mobbing-Strategien beschreiben unterschiedliche Handlungsweisen in Messengern und auf Social-Media-Plattformen, wobei häufig WhatsApp, Instagram und Snapchat konkret erwähnt werden.

Besonders der bewusste Einschluss einzelner Personen in bzw. Ausschluss aus Kommunikationsgruppen wird häufiger angeführt. So erklärt eine 11-Jährige, auf WhatsApp könne „*viel schieflaufen [...] Leute, die du persönlich kennst, die machen dann eine Gruppe, um keine Ahnung so, um über dich zu lästern, oder tun dich rein und machen dich dann runter und erstellen diese Gruppe nur dafür*“. Auch das offensichtliche Ignorieren einer einzelnen Person durch eine Gruppe wird als Beispiel angegeben. Da Feedback auf Beiträge in Online-Umgebungen ein wesentliches Element der Anerkennung darstellt, impliziert ein durchgängiges Ignorieren eine deutliche Abweisung. Auch eine Häufung herabwürdigenden Feedbacks kann von den Betroffenen als gemeinschaftliches Handeln wahrgenommen werden.

Andere Beispiele für Mobbing beziehen sich auf das Online-Stellen oder Weiterleiten degradierender Inhalte, wie beispielsweise die Veröffentlichung heimlich erstellter, als peinlich empfundener Videos oder beleidigender Sticker im Klassenchat. So erzählt beispielsweise ein Junge, von ihm sei mithilfe von Bildbearbeitung ein fotorealistischer, sexuell stark herabwürdigender Sticker erstellt worden, der in mehreren Schulklassen die Runde gemacht habe. Schließlich habe ihn ein Mädchen darauf hingewiesen: „*Weil die haben alle Sticker von mir gehabt. Und ich der Einzige wusste halt nicht, dass Sticker über mich solche gab. [...] Und keiner wusste, von wem es war.*“

Bedingungen, die es erleichtern, sich der Verantwortung zu entziehen, und eine geringere soziale Nähe machen Cybermobbing aus Sicht einiger Kinder und Jugendlicher wahrscheinlicher. Anonymität durch Fake-Profilen, sehr große Chatgruppen und die Unsichtbarkeit der verletzten Reaktion von Betroffenen befördern nach Meinung einzelner Befragter Situationen von Cybermobbing.

Umgangsweisen aus der Bystander-Perspektive

Wie Bystander reagieren, ist für den Schutz der Betroffenen von entscheidender Bedeutung. In einigen Gruppen wurde deren Perspektive thematisiert, so in einer Gruppe 10- bis 11-jähriger Jungen, die dieselbe Schulklasse besuchen. Hier wurde deutlich, dass ein aktives Eingreifen in der Bystander-Rolle nicht einfach ist, weil es unter den Augen der ganzen Gruppe stattfindet: „*Also, es haben schon welche über den Klassenchat geschrieben, er soll aufhören damit. Und dann hat es auch jemand dem Lehrer gepetzt,*“ erklärt ein Junge. Durch die Verwendung des Begriffs „petzen“ drückt er ein gewisses Maß an Kritik aus. Das Informieren der Lehrkraft wird in der diskutierenden Gruppe jedoch differenziert bewertet: Dass eine Lehrerin mit dem mobbenden Klassenmitglied gesprochen hat, wird von den Jungen akzeptiert, doch habe sie diesen weiter „*gepetzt*“, was implizit ausdrückt,

dass es zu schulischen Sanktionen gekommen ist. Das missbilligt zumindest einer der Sprechenden. Anders sieht dies derjenige, der selbst den Klassenchat administriert: Er ist sehr einverstanden mit dem Informieren einer Lehrkraft, weil er damit von der alleinigen Verantwortung entlastet war, für die Beendigung des Mobbing zu sorgen.

Wie mit (heimlich) verbreitetem degradierendem Bildmaterial umzugehen ist, ist für die Kinder und Jugendlichen eine heikle Frage. Wenn sie entsprechendes Material empfangen, halten es einige Teilnehmende für angemessen, es anderen nicht zu zeigen oder weiterzuverbreiten, sondern es zu löschen. Einige, wie beispielsweise ein 11-Jähriger, erklären: *„Ich habe also gelöscht, den Sticker, weil das ist voll ehrenlos, gemein und respektlos.“* Doch wird dies nicht von allen durchgehalten: Im konkreten Fall in einer Gruppe von Teilnehmenden legt beispielsweise ein Mädchen offen, den entsprechenden Sticker noch zu besitzen; andere geben zu, ihn vor dem Löschen einer anderen Person gezeigt zu haben. Die Betroffenen über die Existenz des Materials zu informieren wird für eine unangenehme Pflicht gehalten. So geht ein 11-Jähriger, der selbst bereits Zielscheibe von Mobbing gewesen ist, davon aus, dass Betroffene davon wissen wollen. Daher habe er einen betroffenen Freund auf ein degradierend bearbeitetes TikTok-Video aufmerksam gemacht.

In einer Gruppe 10- bis 12-jähriger Mädchen wird erläutert, wie sie ihrer Wahrnehmung nach präventiv mit der Situation umgehen, dass zwei Mädchen in ihrer Klasse sich gegenseitig extrem ablehnen: Die Mädchen der Klasse hätten für jede der beiden eine separate Chatgruppe aufgesetzt. Das hätte den Graben zwischen den beiden zwar noch vertieft, *„aber die hätten sich, glaube ich auch, wenn sie die Nummer gegenseitig voneinander hätten, hätten sie auch sich gegenseitig gemobbt“*.

Umgangsweisen aus der Betroffenenperspektive

Als Standardreaktionen auf medialer Ebene schlagen die Kinder und Jugendlichen vor, mobbende Kontakte zu blockieren, zu löschen und/oder zu melden. Präformierte mediale Handlungsmöglichkeiten werden komplexen sozialen Herausforderungen jedoch nicht immer gerecht, so etwa wenn unkonventionelle Nutzungsweisen im Spiel sind, sich beispielsweise mehrere Personen einen Social-Media-Account teilen. So erklärt ein 11-Jähriger: *„Also mein Freund hat mit einem seiner Freunde einen Account geteilt, und der hat mich die ganze Zeit, der hat mich dann angeschrieben und gesagt: ‚Fick deine Mutter‘ und so ‚Du Hurensohn!‘. Und dann habe ich TikTok gelöscht und ihn blockiert. Also meinen Freund einfach. Also das ist ja sein Freund und der hat ja den Account geteilt. Und deswegen habe ich keinen Bock mehr auf TikTok.“* Damit wählt der Betroffene trotz der Möglichkeit, diesen Kontakt zu blockieren, letztlich die weitergehende vermeidende Reaktion des Verzichts auf die App – möglicherweise deshalb, weil TikTok die für ihn wichtige Funktion, mit seinem Freund online über Videos im Austausch zu sein, so nicht mehr erfüllt. Teilweise raten die Kinder und Jugendlichen Betroffenen auch zu anderen ausweichenden Reaktionen, etwa eine Gruppe zu verlassen und ggf. eine neue Gruppe unter Ausschluss der mobbenden Person zu erstellen.

Mit vertrauten Gleichaltrigen oder Erwachsenen über belastende Mobbing Erfahrungen zu sprechen oder sich Rat bei professioneller Beratung wie *„Jugendnummern“* oder der *„Nummer gegen Kummer“* zu holen, wird in mehreren Gruppen als hilfreiche und sinnvolle Möglichkeit besprochen. Die Teilnehmenden dieser Gruppen würden sich auch an Eltern und Lehrkräfte wenden.

Wie bereits deutlich wurde, gibt es zum Einschalten von Lehrkräften bei Mobbing im Klassenkontext jedoch auch andere Ansichten. Neben der Unsicherheit, inwieweit damit nicht intendierte Folgen angestoßen werden, fehlt in manchen Fällen das Vertrauen in eine konkrete Lehrkraft. Auf der anderen Seite wird der Rückgriff auf Erwachsene von Bystandern oder Peer-Moderator*innen als entlastend erlebt.

Die Wahl der von den befragten Kindern ausgesuchten Bezugsinstanz hängt maßgeblich davon ab, als wie empathisch, verständnis- und vertrauensvoll diese wahrgenommen wird und wie sensibel sie dem Kind im Fall einer Konfliktsituation begegnet. Darauf lässt der Wunsch eines 11-jährigen Mädchens schließen: *„Also mir ist es meistens wichtig, dass die auch sagen, so: ‚Ich kann dich verstehen‘ und mich trösten und nicht irgendwie sagen: ‚Ach komm, das ist jetzt nicht so schlimm‘, weil es ist manchmal schon schlimm irgendwie.“* Zudem erscheint es bei der Wahl der zurate gezogenen Person wichtig, dass sich diese – als Teil der Lösung – ernsthaft und tiefergehend mit dem Konfliktfall des Kindes auseinandersetzt und seine damit einhergehenden Gefühle nicht kleinredet. Das geht aus dem weiteren Gesprächsverlauf von zwei 11-jährigen Mädchen hervor: *„Ich finde, man sollte halt auch wirklich drüber reden und dann nicht sagen – weil manche Leute sagen dann auch, wenn man wirklich traurig ist, ‚Denk nicht dran!‘ Und dann, wenn die Person weg ist, wein ich mich im Bett.“* In einem weiteren Gruppengespräch beschreibt ein 12-jähriges Mädchen den Kreis derjenigen, die als Unterstützung infrage kommen, als *„halt Leute, denen man wirklich vertraut“* – hierzu zählt sie neben ihren Eltern auch ihre beste Freundin.

In sehr schweren Fällen von Mobbing raten einige Befragte dazu, die Polizei einzuschalten oder einen Rechtsbeistand ([siehe 4.3.4 Eltern im Umgang mit Kontakttrisiken](#)). Als konfrontative Reaktionen würden einige Kinder und Jugendliche die mobbende Person kontaktieren und nach ihren Gründen fragen. Andere raten zum Gegenangriff, also die mobbende Person zu beleidigen. Ein Jugendlicher beschreibt, wie er sich als Betroffener eines kursierenden degradierenden Stickers unter einem Vorwand mit dem Urheber der Aktion getroffen und diesen geschlagen habe.

4.2.1.2 Kontakt mit Unbekannten und (sexuelle) Belästigung

Der Kontakt mit Unbekannten wird in den Workshops in unterschiedlichen Zusammenhängen thematisiert und teilweise als Risiko bzw. negatives Erlebnis beschrieben, teilweise aber auch als aktiv gesuchte Erfahrung (vgl. auch Cousseran et al. 2021). Im Jugendmedienschutzindex gaben ein Viertel der 11- bis 12-Jährigen und ein Drittel der 13- bis 14-Jährigen an, im Netz schon einmal Personen kennengelernt zu haben, denn man nicht trauen kann.

Risikowahrnehmung

Als Risiken des Kontakts mit Unbekannten werden (sexuelle) Belästigung, Scamming, Datenmissbrauch, Erpressung, Kidnapping oder sonstige Gewalt(-androhung) befürchtet. Sexualisierte Beleidigungen und Beschimpfungen spielen ebenfalls eine Rolle, werden von den Kindern und Jugendlichen aber auch dem Thema Mobbing oder Hate zugerechnet. Zum Teil verweisen die Teilnehmenden auf negative Erlebnisse, die Geschwistern und Gleichaltrigen widerfahren sind, andere berichten dagegen über eigene negative Erlebnisse in der Interaktion mit unbekanntem Kontakten. So beschreibt beispielsweise ein 11-Jähriger: *„Da hat mir einfach irgendeiner auf dieser App namens Snapchat, hat mich geaddet. Ich habe den halt auch zurück geaddet, weil ich gedacht habe, okay, vielleicht finde ich ja neue Freunde. Dann hat sie mir halt geschrieben: ‚Hi, wie geht es dir?‘ Und ich habe ihr halt zurückgeschrieben und ging so ein paar Minuten weiter, bis sie dann mir gedroht hat, wenn ich ihr nicht irgendwie 800 Euro gebe, wird sie irgendwelche Fotos von mir verbreiten.“* Sofern die Teilnehmenden physische Gewalt als Folge der Kontaktaufnahme ansprechen, beziehen sie sich auf Warnungen ihrer Eltern oder auf die mediale Berichterstattung über Vermisstenfälle und Gewaltverbrechen infolge von Offlinetreffen mit Kontakten aus dem Internet.

Die unerwünschte Konfrontation mit sexuellen medialen Elementen im Rahmen von Online-Kontakten mit Unbekannten deuten manche teilnehmenden Kinder und Jugendlichen nur vage an, indem sie beispielsweise umschreiben: *„Ich sage mal, Texte oder Bilder, die du nicht lesen oder sehen willst.“* In einigen Gruppen werden Teilnehmende konkreter und benennen diese beispielsweise als *„Dickpics“* und sprechen sexualisierte Selbstdarstellung

unbekannter Interaktionspartner*innen oder sexuelle Kontaktangebote explizit an. Von Fragen nach Nacktbildern berichten hauptsächlich weibliche Befragte. *„Wenn das jetzt zum Beispiel bei Snapchat jemand anderes ist, als er sich ausgibt, und dann sogar noch nach den Fotos fragt, dann ist es sogar noch doppelt so schlimm, würde ich sagen“*, erklärt beispielsweise ein Mädchen. In einer Workshopgruppe mit Jungen finden sich aber auch Hinweise darauf, dass zumindest einzelne Teilnehmende selbst Urheber solcher Fragen nach *„erotischen Bildern“* sind, wobei offenbleibt, inwieweit sie solche Fragen an Kontakte aus dem sozialen Umfeld oder an unbekannte Kontakte richten.

Inwieweit Online-Kontakte mit Unbekannten als riskant oder negativ erlebt werden, hängt von der konkreten Online-Umgebung ab, insbesondere davon, wie aktiv ein solcher Kontakt selbst hergestellt, beendet und dauerhaft unterbunden werden kann. So argumentiert etwa eine 10-Jährige, auf WhatsApp könne *„... ja eigentlich auch nichts Schlimmeres passieren, außer dass dich halt jemand anschreibt. Aber dann kannst du ja auch die Nummer dann blockieren und den melden.“* Von Fremden telefonisch kontaktiert zu werden, wird komplett abgelehnt. Vereinzelt werden Spam-Anrufe erwähnt, die darauf zurückgeführt werden, dass Anbieter die Kontaktdaten an Dritte weitergeben ([vgl. 4.2.5 Datensammlung und Datenmissbrauch](#)). In Messengern wird eine Kontaktaufnahme durch Unbekannte in der Regel als unangenehm empfunden, aber auch Direktnachrichten von Fremden auf Social-Media-Plattformen gelten bei vielen als unerwünscht. Zur Vorsicht raten die Kinder und Jugendlichen daher bei fremden Profilen und möglichen Fake-Profilen auf etablierten Social-Media-Plattformen sowie bei anonymen Game-Profilen. So beschreibt etwa ein 11-jähriger Junge die Gaming-Plattform Roblox: *„Wenn du ins Spiel gehst, da sind mehrere Spieler, mit denen kannst du Freunde werden über diese Plattform. Und du kannst auch beste Freunde werden. Und da gibt es aber auch so ein Ding, was gegen die Regeln ist, das ist Online-Dating [...] da sind sogar alte Leute, die mit Kindern zusammen sind.“* In einer Gruppe kommt auch die Möglichkeit zur Sprache, dass fremde Kontakte in Snapchat bei entsprechender Account-Einstellung den Standort sehen können, was eine 11-Jährige ablehnt: *„Also ich finde es irgendwie schon richtig komisch, wieso Snapchat so was hat. Wieso sollten Leute so was anmachen oder so? [...] Oder na ja, da steht nicht genau, wo du wohnst, aber in welcher Straße und so. Das ist schon irgendwie gruselig. Aber ich habe es eben ausgemacht.“*

Relevante Angebote

Insbesondere Snapchat wird bezüglich des Kontaktmanagements als problematisch eingeschätzt. Die App wird als Plattform wahrgenommen, deren Zweck es ist, sich mit Freund*innen auszutauschen und Kontakte mit Unbekannten zu knüpfen. *„Du bekommst ja einfach Freundschaftsanfragen in deiner Umgebung“*, erläutert eine 11-Jährige und findet problematisch, dass sich beispielsweise eine erwachsene Person als gleichaltriges Mädchen ausgeben könne. Dabei ist es schwierig, einmal geknüpfte Kontakte wieder zu lösen. Eine 10-Jährige erklärt: *„Snapchat ist so, dass, also da soll man neue Freunde finden und deswegen kann man sich dann nicht wirklich verschließen, dass dir keiner eine Anfrage senden kann, das geht nicht. Du kannst ihn dann blockieren oder melden, wenn du gesagt hast: ‚Hör auf!‘, aber das ist eben schwierig dann. [...] Snapchat ist auch nicht wirklich privat. Also die Story ist so, das können nur die sehen, die man wirklich / denen man geschrieben hat. Und wenn man aber was in Snapchat einfach so reinstellt, dann kann das jeder sehen. Aber das Problem ist, sobald man einer fremden Person schreibt, ist das gleichzeitig ‚Freunde‘ und das kann man nicht mehr löschen. Das heißt, man muss es sofort blockieren, ohne zu schreiben. Sobald man geschrieben hat, ist die Freundschaftsanfrage angenommen.“* Als positiv vermerkt eine 11-Jährige jedoch, dass Snapchat darüber benachrichtigt, wenn ein Kontakt von einem ihrer Snaps einen Screenshot gemacht habe. Allerdings thematisiert sie nicht, dass diese Information allein noch keine Maßnahme gegen den Screenshot darstellt.

Davon absetzen lassen sich solche Plattformen bzw. Apps, deren vorrangiger Zweck es ist, Konversationen mit fremden Personen herzustellen, wie Omegle, OmeTV und Amino¹¹, die aber auch leicht wieder abzubrechen sind. Diese Angebote, insbesondere Omegle, werden in knapp der Hälfte der Gruppen thematisiert und scheinen für manche Jugendliche eine gewisse Attraktivität zu besitzen, zumal sie sich dort durch ein relatives Maß an Anonymität und einfache Möglichkeiten des Kontaktabbruchs geschützt fühlen. *„Wenn es unangebracht wäre, wenn zum Beispiel ein paar Leute etwas anderes machen, kann man weiter drücken“*, erklärt ein Junge und ein anderer führt dazu aus: *„Zum Beispiel Nacktheit oder sexueller Inhalt. Und man kann es auch melden.“* Ein Junge sieht bei Omegle das Potenzial, Gleichaltrige kennenzulernen, mit denen man sich dann in anderen Messengern weiter austauschen könne, so beispielsweise in Snapchat. Mit einem Wechsel zu Snapchat ist allerdings die einfache Form des Kontaktabbruchs, wie er in Omegle gegeben ist, nicht mehr vorhanden, worauf der Junge jedoch nicht eingeht. Den meisten Teilnehmenden sind diese Angebote wegen der Fremdheit der potenziellen Kontakte jedoch nicht geheuer, so sagt ein Mädchen in einer anderen Gruppe: *„Omegle, Amino und Tinder¹² sind so die drei Sachen, wo ich sagen würde, das ist das, was ich am wenigsten benutzen würde. [...] Bei allen von den dreien sind halt, du willst Leute kennenlernen, welche total fremde Leute sind und [...] es sind alles komplette Stranger oft, also im Internet so irgendwelche fremde Leute.“* Überwiegend wird daher auf Risiken verwiesen. So gebe es bei Omegle *„... teilweise Leute, die sich als Jüngere ausgeben oder, sage ich mal, Videos aus dem Internet nehmen, die dann da hinstellen, oder es sind einfach sehr alte Menschen oder so. Da gibt es eine unglaublich große Menge an Nachteilen.“* Einige Teilnehmende gehen auch auf negative Erfahrungen beim Ausprobieren von Omegle oder OmeTV ein, so etwa in Bezug auf Hatespeech ([vgl. 4.2.1.3 Hate und Hatespeech](#)) und sexuelle Belästigung.

Umgangsweisen

Als präventive Maßnahmen nennen einige Kinder und Jugendliche das Meiden von Angeboten, in denen Chats mit Unbekannten möglich sind, bzw. sie bevorzugen Apps, bei denen nur bestätigte Freunde Kontakt aufnehmen können. Damit begründet ein Jugendlicher die Bevorzugung des Messengers Discord: *„Und dann kann man nicht einfach, so wie WhatsApp, angeschrieben werden, sondern man muss erst mal die Freundschaftsanfrage annehmen, das finde ich sehr gut.“* Andere raten, nur solche Games zu wählen, bei denen keine Angabe persönlicher Daten erforderlich ist. Damit wollen sie dem Missbrauch der Daten für eine unerwünschte Kontaktaufnahme vorbeugen.

Dagegen thematisieren die Teilnehmenden altersgebundene Schutzeinstellungen in Social-Media-Angeboten oder Online-Games in diesem Zusammenhang nicht. Lediglich im Hinweis einer 11-Jährigen auf technische Schutzmöglichkeiten spielt dies eine Rolle: Bei einer Freundin sei Google Family Link installiert, um riskante Kontakte zu verhindern. Vielmehr zeigen viele Aussagen der Kinder, beispielsweise bezüglich Snapchat, dass sie sich nicht mit ihrem tatsächlichen Alter bei den Plattformen anmelden, unter anderem weil sie entsprechend den AGB in ihrem Alter noch von der Nutzung ausgeschlossen wären ([vgl. 4.2.2 Inhaltsrisiken](#)). Einige setzen jedoch auf schützende Privatsphäreinstellungen innerhalb der Apps, die sie selbst einrichten.

Es werden auch Strategien in Hinblick auf die eigene Selbstdarstellung und die eigenen Online-Aktivitäten genutzt, indem die Betroffenen möglichst wenig von sich preisgeben, um keine Anknüpfungspunkte zu bieten. Relativ radikal formuliert dies eine 11-Jährige: *„Und deswegen schreibe ich nichts, nirgendwo irgendwas rein in TikTok, YouTube, Snapchat, deswegen würde ich es einfach vermeiden.“* Moderater sehen es diejenigen, die es für sinnvoll halten, Informationen nur selektiv offenzulegen. Dem Vorbild mancher Influencer*innen folgend schlägt beispielsweise eine 11-Jährige vor, in Bildern, Filmen und Livestreams das eigene

¹¹ Amino wirbt damit, den themenorientierten Austausch mit anderen Internetnutzenden zu ermöglichen.

¹² Anders als bei OmeTV, Omegle und Amino gibt keine*r der Teilnehmenden an, Tinder schon einmal selbst ausprobiert zu haben.

Gesicht und die eigene Stimme zu verbergen oder zu verfremden. Vorsichtig ist auch eine 11-Jährige, die mit älteren Jungen aus ihrer Schule chattet. *„Da tue ich immer meine Kamera ausschalten, weil ich will vielleicht nicht, dass andere Jungs mich sehen, die ich vielleicht gar nicht kenne oder so was. Nein, die sagen immer, dass / kannst du deine Kamera aufmachen. [...] Ja, und ich sage: ‚Nein, wieso sollte ich das machen? Ich will vielleicht nicht, dass ihr irgendwas macht, wie zum Beispiel Screenshots oder so was.“* Eine andere Strategie, um die eigene Identität zu verbergen, ist die Verwendung eines zweiten Profils, wie eine andere 11-Jährige abwägt: *„Bei WhatsApp kann man keine zwei Profile haben. Aber auf Snapchat kann man ja zwei Profile haben, also dann auf zwei Geräten. Und das Problem am Ganzen ist, man könnte auf einem die ganze Zeit Leute beleidigen, die ganze Zeit mobben und niemand weiß, wer du bist.“* Somit weist sie darauf hin, dass die Schutzfunktion von Fake-Profilen die Kehrseite hat, dass andere die Schutzfunktion missbrauchen können.

Auch im Umgang mit Kontaktanfragen von Fremden zeigen sich unterschiedlich weitgehende Vermeidungsstrategien. Einige Teilnehmende raten, Kontaktangebote und Freundschaftsanfragen von Unbekannten grundsätzlich abzulehnen, andere empfehlen, sich Fremden gegenüber bedeckt zu halten: *„Wenn dich jemand anschreibt, dann ist es halt so, du darfst dem halt kein Gesicht zeigen oder keine Stimme, weil das ist grundsätzlich so, das sind die ersten wichtigen Sachen, die man erst mal nicht machen sollte.“* Eine 11-Jährige schließt dagegen ein Treffen mit einer Internetbekanntschaft nicht grundsätzlich aus, schlägt aber Sicherheitsmaßnahmen vor: *„Wenn man nicht weiß, wie der aussieht, und wenn man sagt, treffen wir uns, dann sollte man wenigstens davor mit ihm telefoniert haben oder Bilder [gesehen]“,* um das angegebene Alter zu verifizieren.

Sollte es zu negativen Online-Erlebnissen mit Unbekannten kommen, verweisen die Kinder und Jugendlichen auf die gleichen medialen Reaktionsmöglichkeiten (Blockieren bzw. Sperren, Löschen, Melden) wie bei negativen Interaktionen mit bekannten Kontakten. In Online-Umgebungen, die ein anonymes Agieren erlauben, können Betroffene jedoch nicht ausschließen, dass dieselbe Person mit einem anderen Profil bzw. in einer anderen Erscheinung noch einmal versucht, in Kontakt zu kommen. Eine 11-Jährige erzählt zunächst, dass sie von einem Profil erneut kontaktiert wurde, obwohl sie die Person bereits gemeldet hatte: *„Ich habe Brookhaven gespielt mit einer Freundin. Und dann kam da so einer und hat gesagt, ‚Du hast voll den schönen Skin‘ und so. Und der hat gesagt: ‚Ich schenke dir Robux.‘ Und dann dachte, habe ich mir so gedacht, so, der will mich doch irgendwie so / Und dann habe ich gesagt: ‚Nein, eigentlich nicht. Danke auch.‘ Und der hat dann geschrieben: ‚Ja, du bist doch gar nicht schön.‘ Und hat dann ganz viele Schimpfwörter hinten dran geschrieben. Und dann habe ich ihn gemeldet. Und danach hat er mir auch irgendwann eine Freundschaftsanfrage geschickt. Ich habe ihn abgelehnt und habe ihn wieder gemeldet, weil er mich mal wieder beleidigt hat in einem Chat-Verlauf.“* Sie ergänzt auf Nachfrage, dass sie durch die Wandelbarkeit der Spielfiguren nicht nachvollziehen konnte, inwieweit der betreffende Kontakt sich nach dem Melden weiterhin in ihrem Umfeld bewegte: *„Und man kann sich halt in Brookhaven so eigene Skins erstellen. Und da hat er den einfach geändert. Und deswegen wusste ich nicht, wer es war, und deswegen hätte ich es nicht herausfinden können.“*

Bei den Eltern würden sich einige Befragte Hilfe holen. In schweren Fällen sehen sie auch die Möglichkeit, die Polizei hinzuzuziehen. Allerdings ist die Hilfe von Erwachsenen nicht für alle eine Option. So sagt ein 11-jähriger Junge ausdrücklich, dass seine 14-jährige Schwester, die häufig belästigt würde, und auch er selbst es beim Blockieren und Melden belassen. Das Hinzuziehen der Eltern schließen sie aus, denn sie hätten ein Alter erreicht, in dem sie autonom handeln wollen ([vgl. 4.3.4 Eltern im Umgang mit Kontakttrisiken](#)). Auch an andere Erwachsene würde er sich in einem solchen Fall nicht wenden. Zumindest scheint die ältere Schwester für ihn eine Ansprechperson darzustellen.

4.2.1.3 Hate und Hatespeech

Unter dem Begriff „Hate“ subsumieren die Kinder und Jugendlichen Vorfälle von Beleidigung und Beschimpfung, seien sie gegen die eigene Person oder gegen Dritte gerichtet. Teilweise verwenden sie hierfür den Begriff „Mobbing“, ohne sich damit aber auf eine systematische und kollektive Praxis zu beziehen. Die relevanten Aussagen beziehen sich sowohl auf Beleidigungen aus dem persönlichen Umfeld als auch auf Kontakte mit Fremden. Relevante Medienangebote sind Messenger, Social-Media-Plattformen und Games. Mädchen und Jungen aus mehreren Gruppen erklären beispielsweise, man erfahre auf Instagram, TikTok und Snapchat abwertende Kommentare, Mädchen beziehen sich hier insbesondere auf Herabwürdigungen der äußeren Erscheinung.

Andere Jungen und Mädchen gehen darauf ein, dass sie in Games durch andere Spielende beschimpft wurden. Ein 11-jähriges Mädchen beschreibt beispielsweise den Kontakt zu einem ihr unbekanntem Mitspieler in einem Horrorspiel *„Wir haben die ganze [Zeit] zusammengearbeitet. Das fand ich noch in Ordnung. Und dann aber hat er mich Nutte genannt.“* Daraufhin habe sie diesen Kontakt gemeldet.

Nur wenige Befragte beziehen sich in ihren Äußerungen – überwiegend durch den Begriffsanreiz „Vorurteile und Hass gegen Menschengruppen“ angeregt – auf Hatespeech im engeren Sinne. Dabei benennen sie Abwertungen aufgrund von Hautfarbe, Nationalität, Herkunft, Religion, Geschlechtsidentität, Behinderung, Körperbild oder ökonomischem Status und lehnen diese ab. Einige Befragte schreiben dabei pauschal bestimmten Social-Media-Angeboten oder Games zu, dass Abwertungen hier üblich seien. Ein Junge erklärt beispielsweise: *„In Call of Duty sind alle rassistisch“* und ein anderer stimmt zu *„Ja, Warzone ist schlimm!“*. Viel Hass werde auch auf Omegle geäußert. In einem anderen Workshop beschreibt eine Jugendliche implizit, wie sie auf diskriminierende Inhalte in Social-Media-Plattformen aufmerksam wird, indem diese von anderen Nutzenden ablehnend thematisiert werden: *„Ich bin ja viel auf TikTok und YouTube unterwegs [...], aber gerade da [auf YouTube] sind auch so Sachen wie Rassismus oder so Vorurteile oder keine Ahnung gegen alles Mögliche so, LGBTQ+ oder so. [...] Meistens werden mir halt Leute vorgeschlagen, die so sagen: ‚Ja, das finde ich nicht toll‘ und dann halt reagieren auf ein anderes Video. Aber das Video kommt ja auch irgendwoher.“*

Risikowahrnehmung

Von gegen die eigene Person bzw. Gruppe gerichtete Online-Hatespeech im engeren Sinne (vgl. Brüggem et al. 2022, S. 142–144) wird in den Gruppen allerdings kaum berichtet. Eine Ausnahme bildet in vereinzelt Diskussionsverläufen die Furcht, aufgrund des ökonomischen Status diskriminiert zu werden. Diese drückt sich unter anderem darin aus, dass einige Kinder darauf achten, wie sich monetäre Potenz in der Gamingwelt niederschlägt. So beschreibt eine 11-Jährige ihr Verständnis von Hass und Vorurteilen am Beispiel eines Mädchens, das versucht, in eine Spielerinnengruppe aufgenommen zu werden: *„Die kommt dann hin und sagt: ‚Kann ich mit euch befreundet sein? Ich habe neue Items bekommen. Vielleicht wollt ihr die ja sehen?‘ Und dann sagen die so hinter ihrem Rücken: ‚Die da, die ist mega tussig. Die gibt nur an, nur weil sie reich ist.‘ Nur weil sie neue Sachen hat. Das ist zum Beispiel auch so ein Vorurteil.“* Gleichzeitig verweist die 11-Jährige darauf, dass Spieler*innen in einem Roblox-Spiel aufgrund ihres Verzichts auf teure Skins von anderen herabgesetzt werden: *„Die hat keine Robux, die ist halt ein Original-Skin. [...] Und dann sagt die eine, die Robux hat: ‚You are a poor bacon‘. Das heißt ja, du bist arm und so. Und dann sagt sie halt noch: ‚You are poor in real‘. Und das ist, glaube ich, auch so Hass oder Vorurteile zu haben, nur weil sie einen Noob-Skin hat. Heißt ja nicht, dass man vielleicht wohlhabend ist, aber auch nicht soo viel [hat], sondern so gerade durch die Mitte kommt. [...] Aber es heißt ja auch nicht, dass man arm ist und auf der Straße lebt oder vielleicht nur essen kaufen kann und nichts anderes“* (vgl. 4.2.4 Kostenrisiken).

Während Aggressionen in Games in den relevanten Äußerungen durchaus unterschiedlich bewertet werden ([vgl. 4.2.1.4 Exkurs: Wut und Aggression in Games](#)), wird aggressive Kommunikation in Social Media einheitlicher als unangemessen verstanden und als verletzend empfunden. Vereinzelt werden auch sehr schwerwiegende Folgen angesprochen bis hin zum Suizid aufgrund negativen Feedbacks, wobei in diesen Aussagen jedoch vage auf Medienberichte und Hörensagen verwiesen wird.

Umgangsweisen

Die Kinder und Jugendlichen kennen die medialen Reaktionsmöglichkeiten auf Hate und Hatespeech meist gut. Sie verweisen darauf, dass man entsprechende Kontakte löschen, blockieren und melden kann. In Bezug auf Games spricht ein Jugendlicher eine ausweichende mediale Strategie an. Er empfiehlt, bei gegebenem Anlass den Voice-Chat im Online-Game stummzuschalten.

Die direkte Auseinandersetzung mit beleidigenden Kontakten wird nur in wenigen Workshopgruppen vorgeschlagen. In einer Gruppe kommt die eher hypothetisch formulierte Überlegung auf, man könne eine Person, die andere diskriminiert, anschreiben, um sie aufzufordern, ihr Verhalten zu beenden. Wenig konstruktiv tendieren einzelne Befragte in einer anderen Gruppe zu konfrontativ-aggressiven Reaktionen, etwa „im Chat zurückhaken“ oder die beleidigende Person, so es sich um körperlich unterlegene Kontakte im sozialen Umfeld handelt, zu schlagen.

Präventive mediale Schutzoptionen der Nutzenden, wie das Abschalten der Kommentarfunktion, kommen nur indirekt in einer Kleingruppe von 12- bis 14-jährigen Jungen zur Sprache und werden unter der Perspektive eingeschränkter Feedbackmöglichkeiten kritisch diskutiert: Einer der Jungen moniert, dass man auf YouTube Videos nicht mehr kritisieren könne. Auf Nachfrage erklärt er, Kommentare seien nicht möglich.¹³ Weiterhin argumentiert er, auch die Abschaffung der Sichtbarkeit von Dislikes behindere das Äußern von Kritik. Diese sei auf YouTube abgeschafft worden, „weil sich sehr viele Kinder auch angegriffen gefühlt haben und viele sich in Gefahr begeben haben“. Jedoch ergebe es für ihn keinen Sinn, da Creator*innen die Dislikes ihrer Videos weiterhin sehen können. Vermutlich will er damit ausdrücken, dass für Uploader*innen eine hohe Dislike-Zahl auch ohne den Blick der Öffentlichkeit kränkend sein kann. In dieser Runde wird zudem die Vermutung geäußert, das Verbergen von Dislikes gehe eigentlich darauf zurück, dass YouTube das eigene Image vor negativem Feedback schützen wolle: Ein von YouTube selbst produziertes Video (YouTube Rewind) sei massenhaft gedislit worden. Damit greift er eine in der öffentlichen Diskussion zu diesem Thema aufgestellte Behauptung auf.¹⁴ Ein anderer Jugendlicher prophezeit, Kommentare würden auf YouTube irgendwann ganz abgeschafft. Dieser Jugendliche erklärt zudem, dass Dislikes im Browser durch ein Add-on wieder sichtbar gemacht werden könnten.

Soziale Unterstützung wird mit Bezug auf Hate und Hatespeech kaum erwähnt. Ein Mädchen schlägt vor, als Zeuge oder Zeugin angefeindete Personen durch Trost zu unterstützen. Ein Junge aus einer anderen Workshopgruppe verweist auf die Möglichkeit, die eigenen Eltern zu einer Chatgruppe hinzuzufügen. Zu diesem Mittel würde er jedoch nur greifen, wenn er sich einer Bedrohung ausgesetzt sehe.

¹³ In dieser Pauschalität entspricht dies nicht den tatsächlichen Verhältnissen; vielmehr können Uploader*innen die Kommentarfunktion videobezogen deaktivieren, was der Jugendliche so nicht ausführt. Es kann nicht ausgeschlossen werden, ist jedoch nicht sehr wahrscheinlich, dass ihm entgangen ist, dass Kommentare auf YouTube prinzipiell möglich sind.

¹⁴ <https://netzpolitik.org/2022/youtube-dislike-button-wissenschaft/>

4.2.1.4 Exkurs: Wut und Aggression in Games

Der Umgang mit Wut und Aggression im Spiel ist ein Thema, das die Teilnehmenden in mehreren Gruppen sehr beschäftigt und das unterschiedliche Bewertungen erfährt.

Für einige Befragte hat ein gewisses Maß an Aggression in Games Unterhaltungswert. Ein 11-jähriger Junge äußert etwa zum Shooter Call of Duty: *„Also toxic, also da sind so viele wütende Leute, wenn jemand spielt das. Immer Leute ausrasten, beleidigen bei jedem Spruch. Und das mag ich.“* Entsprechend beschreiben andere, wie sie ihre Wut z. B. in Clash of Clans ausleben: *„Dann verliere ich immer, weil ich nicht mehr genug verteidige, sondern nur noch in den Angriff gehe. Und dann raste ich aus. Dann lernt mein Handy halt fliegen.“* Gewinnt dieser Junge jedoch, dann zeigt er den Gegner*innen gern seine Schadenfreude: *„Also, wenn ich gewinne, dann sind das so irgendwie so zwei, drei Sekunden, wo ich den auslachen kann. [...] Dann spamme ich halt dieses ‚he, he, ha, ha‘ [-Emote].“* Obwohl in vielen Games Sanktionen gegen unfaires Spiel und Beleidigungen möglich sind, fällt es etlichen Kindern und Jugendlichen schwer, dort ihre Emotionen im Zaum zu halten. So schildert eine 11-Jährige, dass ihre Freundin einen Gegenspieler in Roblox, der ihre Base zerstört hatte, beschimpft habe mit: *„I hope, your mom, your family will die!“* Wenn ihr das noch einmal unterlaufe, drohe ihr eine fünftägige Sperre.

Andere betrachten Emotionen im Spiel distanziert und akzeptieren, dass Misserfolge dazugehören. Zu Fortnite erklärt ein 11-Jähriger in einer anderen Gruppe recht abgeklärt: *„... es gibt manche Leute, die nehmen Fortnite zu ernst [...]. Wir nennen die halt Schwitzer. Die spielen halt / wenn die sterben, dann rasten die aus.“* Dem pflichtet ein anderer 11-Jähriger bei: *„Dann schlagen die ihre Tastatur zusammen. Und brüllen dich an. Wollen, dass du stirbst oder so was.“*

Aggressionen richten sich jedoch nicht nur gegen gegnerische Spielende, wie am Beispiel eines Jugendlichen deutlich wird, der auf seine große Wut auf unsolidarische Mitglieder des eigenen Teams eingeht. Als Beispiel führt er eine Situation in Fortnite an, in der er *„ausgeknockt“* auf die Hilfe seines Teams angewiesen war: *„Also die [Team-Mates] lassen einen mit Absicht sterben. Oder nehmen einen auf die Schulter, das kann man halt, und gehen zu einer Klippe und werfen einen runter und man stirbt.“* Da es sich bei den Teammitgliedern zum Teil um Gleichaltrige aus dem eigenen Umfeld handelt – in diesem Fall konkret aus seiner Wohngruppe –, deutet sich an, dass es dabei nicht nur um die Spielebene geht, sondern sich konflikthafte Situationen aus dem Zusammenleben auch auf das Spiel auswirken und umgekehrt. Hier ist nach fachlichen Gesichtspunkten der Übergang zu Erscheinungsformen des Mobbings fließend.

Die Ebene des Spiels von der Ebene der realen Beziehung zu trennen und sich mit den Mitspielenden auf akzeptierte Umgangsformen zu einigen, ist offenbar eine Herausforderung, die durch manche Gaming-Influencer*innen nicht gerade unterstützt wird. So weisen vereinzelte Befragte darauf hin, dass Streamer*innen und Let's-Play-Influencer*innen mit negativem Beispiel vorangehen, indem sie einander beleidigen und ihre Fans gegeneinander aufhetzen.

4.2.1.5 Scamming

Online sind nicht nur Anbieter von Plattformen und Games Geschäftspartner der Heranwachsenden (vgl. Kostenrisiken), auch andere Nutzende können mit den Kindern und Jugendlichen Geschäfte tätigen. In allen Fällen kann es für die Kinder und Jugendlichen zu Nachteilen oder unbeabsichtigten Ausgaben kommen. Unter „Scamming“ sollen hier Betrug und Betrugsversuche durch andere Online-Nutzer*innen verstanden werden. Im engeren Sinne meint Scamming einen Vorschussbetrug durch Angebote via z. B. E-Mail, bei denen die anbietende Partei die Lieferung der bezahlten Ware schuldig bleibt (vgl. Brüggem et al. S. 163).

Risikowahrnehmung

Als Risiko benennen einige Teilnehmende unfaire und betrügerische Offerten. So gebe es beispielsweise Tauschgeschäfte mit virtuellen Gütern wie Skins oder Game-Items, bei denen andere die Unkenntnis von Kindern und Jugendlichen über den wahren Geldwert der Güter ausnutzen, sowie den Handel mit In-Game-Währung oder Skins, bei denen die Kaufenden die Zahlung schuldig bleiben. Auch beim digitalen Wareneinkauf, etwa von Gebrauchsgütern, könne es auch auf Online-Portalen zu Betrugsaktionen kommen.

Häufig gebe es auch verdächtige Angebote in Form von Chatbeiträgen, Direktnachrichten, Mails, aber auch WhatsApp-Anrufen, die beispielsweise eine Geldzahlung, ein Geschenk oder einen kostenfreien Zugang zu eigentlich kostenpflichtigen Games versprechen. Mit Lockangeboten würde zur Preisgabe von E-Mail- und Bankdaten oder zum Download von datensammelnden Apps motiviert. In Nachrichten enthaltene Links würden häufig zum Download von Schadsoftware führen. Dies kann auch in einer ausführlicheren Chat-Kommunikation geschehen, wie ein 13-Jähriger beschreibt: *„Es gibt ein Spiel, da kann man Autos traden und jemand schreibt so auf einer Gruppe: ‚Ich schenke das und das.‘ Ich schreibe ihm, er so: ‚Ja okay, komm rein.‘ Ich bin so in dem Spiel reingegangen, ich bin zu ihm gegangen. Er so: ‚Ja, du musst diese App runterladen, damit du meine Garage siehst.‘ Ich klicke so auf die App. Das war so chinesisches und darunter stand: Es kann meine Nummer lesen, meine Daten, es kann alles lesen. Ich so: ‚Nein, ich lade das nicht runter.‘ Er so: ‚Nein, aber du musst meine Garage sehen.‘ Ich so: ‚Nein.‘ Und er hat mich blockiert.“* Das Beispiel zeigt, dass die Kinder und Jugendlichen nicht nur innerhalb der aktuell verwendeten App aufmerksam gegenüber Risiken sein müssen, sondern auch und gerade, wenn sie Verlinkungen folgen.

Umgangsweisen

Bei potenziellen Scam-Nachrichten warnen die Teilnehmenden davor, angebotenen Links zu folgen und raten dazu, entsprechende Kontakte zu blockieren. Einige berichten, sich in Zweifelsfällen an die Eltern gewandt zu haben.

Im oben genannten Beispiel einer Aufforderung zum Download von mutmaßlicher Spyware konnte der 13-Jährige aufgrund seines Medienwissens über datenbezogene App-Berechtigungen einen möglichen Schaden abwenden. Allerdings finden sich in den Tipps der Kinder und Jugendlichen auch Hinweise auf nur halb verstandene Präventionsinformationen. So bringt ein Junge beispielsweise einen Tipp gegen Betrugsversuche ein, der in bestimmten Kontexten vor Phishing (vgl. Brüggem et al. 2022, S. 145) schützt, in seiner Pauschalität aber möglicherweise in falscher Sicherheit wiegt: *„Man weiß auch, dass der Link so / also nicht ein richtiger Link ist, wenn da steht irgendwie: ‚http‘, ohne ‚s‘. Aber wenn ein ‚s‘ steht, dann ist es ein richtiger Link. Wenn kein ‚s‘ steht, dann ist es ein Fake.“* Um missverständliche Präventionsinformationen handelt sich vermutlich auch beim Wissen eines 12-Jährigen, der der irrtümlichen Auffassung ist, dass die Nutzung eines Adblockers Scam-Anrufe verhindern könne: *„Adblocker 2000. [...] Das ist so eine Website, da kann man sich halt einrichten, dass halt nur deine echten Kontakte dich anrufen können und dir schreiben können oder so.“* Vermutlich hat er von der Möglichkeit gehört, eine Call-Blocker-App zu verwenden, und verwechselt hier die beiden Begriffe.

4.2.2 Inhaltsrisiken

Knapp die Hälfte der 9- bis 16-Jährigen ist online schon einmal mit verstörenden oder beängstigenden Inhalten in Berührung gekommen (Gebel et al. 2022, S. 33). In zwei Dritteln der Workshopgruppen sprechen die Kinder und Jugendlichen über Bilder, Clips und Filme mit emotional überfordernden Inhalten. Diese sind ihnen auf YouTube, TikTok und Instagram sowie bei der Internetsuche begegnet, vereinzelt aber auch bei Streamingdiensten. Sexuelle Inhalte werden auch in Bezug auf das Nachtprogramm im linearen Fernsehen erwähnt sowie mit Bezug auf Reddit und Pornhub. In einigen Fällen weisen die Kinder und Jugendlichen

auf extreme Gewaltinhalte hin – so etwa die Enthauptung eines Mädchens –, von denen sie lediglich durch andere gehört haben oder die von Gleichaltrigen auf dem Smartphone-Bildschirm herumzeigt würden, und lokalisieren diese „auf irgendwelchen Seiten im Internet“.

Risikowahrnehmung

Die durch die Kinder und Jugendlichen angeführten Beispiele für emotional Überforderndes lassen sich inhaltlich grob vier Kategorien zuordnen:

- a) Gewalt gegen Menschen und Tiere,
- b) sexuelle Aktivität¹⁵ bis hin zu sexualisierter Gewalt,
- c) fiktiver Grusel und Horror sowie
- d) sonstige abscheuerregende und verstörende Videos und Bilder, wie z. B. Sportunfälle, ekel-erregende Speisen oder Bilder von Chimären, wie etwa eine (bildliche) Verschmelzung von Mensch und Schwein.

Einige Schilderungen bleiben sehr vage, bezeichnen die Inhalte beispielsweise als „nicht jugendfrei“, sodass lediglich zu vermuten ist, dass es um sexuelle Inhalte geht, die die Teilnehmenden nicht näher beschreiben wollen.

Einige Teilnehmende reflektieren, warum ihnen auf bestimmten Plattformen überfordernde Inhalte angezeigt werden. Welche Videos man beispielsweise auf YouTube vorgeschlagen bekomme, erklärt eine 12-Jährige: „... hängt auch davon ab, was man sich so anschaut. Und das wird dann auch bei YouTube. Aber ich schaue mir so was nicht an und das kommt dann trotzdem irgendwie“ – sie bezieht sich dabei auf Entführungsvideos. Eine andere 12-Jährige ergänzt, speziell bei den YouTube Shorts, „da gibt es halt auch so komische und schreckliche Videos, wie halt ein Babyhund in einen Mixer gesteckt wird. Und das halt am Ende dann noch in die Mikrowelle getan wird und dann gegessen wird. Und das gibt es halt auch auf TikTok und das wird natürlich dann immer weitergeleitet.“ Denn diejenigen, die es (weiter-)verbreiten, hätten es vor allem auf Klicks abgesehen. In manchen Fällen würden die relevanten Videos auch nicht direkt auf den Plattformen gezeigt, sondern lediglich im dortigen Content verlinkt, sodass man beispielsweise von TikTok-Videos aus auf Pornhub gelange.

In den Diskussionen wird deutlich, dass nicht alle Teilnehmenden die relevanten Inhalte gleichermaßen abstoßend oder überfordernd empfinden. So gehen bei Gruselfilmen bzw. -serien die Einschätzungen auseinander. Während einem 11-Jährigen der mit dem Alterskennzeichen FSK 6 eingestufte Animationsfilm *Coraline*¹⁶ zu gruselig war, als er ihn abends allein anschaute, finden zwei Gleichaltrige die als FSK 12 eingestufte Serie *Wednesday* verkraftbar, „wenn du ein paar Filme davor schon geschaut hast, die ähnlich sind“. Damit wird neben der Genrekenntnis als Schutzfaktor auch angesprochen, dass die Erwartung, auf schockierende Inhalte zu treffen, eine schützende Rolle spielt. Auch die kognitive Rahmung einer Handlung als Spiel ist für einen 10-Jährigen eine Möglichkeit, einen überfordernden Inhalt im Game *Red Dead Redemption* (USK 18) emotional abzublocken: „Da war irgend so ein böser Mann, der hat ein Bettler erstochen. Und dann musste man den so mit dem Seil festbinden und auf dem Boden einfach liegenlassen. [...] Ich war ein bisschen traurig, aber dann, ja, fertig, weil es ist nur ein Spiel.“ Auch im ansonsten nicht gewalthaltigen Computerspiel *Die Sims* gäbe es brutale Tode, wie die Mädchen eines Workshops erklären: „Vor allem die Brutalste ist, du entfernst die Leiter von einem Schwimmbad. [...] Und dann kommen sie nicht mehr raus und ertrinken. [...] Oder die verbrennen im Haus oder in der Küche.“ Da solche Szenen durch die eigene Steuerung willentlich herbeigeführt werden, steht zu vermuten, dass die Teilnehmenden

15 Mit unerwünschten sexuellen Selbstinszenierungen sind auch die Nutzenden von Omegle konfrontiert, wie im Abschnitt zu den Kontakttrisiken (4.2.1) bereits beschrieben.

16 Das medienpädagogische Portal Kinderfilmwelt empfiehlt *Coraline* ab 10 Jahren. <https://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/coraline#bewertung>

diese Umsetzungen nicht als belastend empfanden, auch wenn sie diese Möglichkeit als Nachteil des Games beschreiben. Negativ wirkt sich auf das emotionale Empfinden dagegen aus, wenn die Kinder und Jugendlichen nicht damit rechnen, auf entsprechende Inhalte zu stoßen. So beklagt etwa eine 11-Jährige: *„Wenn man halt also Qualzucht googelt, kommen halt nicht so normale Qualzuchten raus, sondern so richtig komische Qualzuchten,“* vor denen sie sich geekelt habe. Ein anderes Kind wirft ein: *„Oder eine Menschenschwein. Das ist eine Mischung aus einem Mensch und einem Schwein und das sieht sehr sehr schlimm aus.“*

Zudem hängt das Empfinden unter anderem davon ab, wie die Kinder und Jugendlichen die jeweils dargestellten Bilder und Szenen hinsichtlich ihres Realitätsbezugs kontextualisieren. Dies wird besonders an einer Diskussion über ein gewalthaltiges Video deutlich, von dem ein 11-Jähriger berichtet, es auf Pornhub gesehen zu haben. In dem Video werde eine Frau entführt und vergewaltigt, was er mit recht grober Wortwahl beschreibt. Ein 11-jähriges Mädchen in der Gruppe lehnt diese Szene ab und bezeichnet sie als verstörend. Ein 10-Jähriger wendet darauf ein, dass es sich dabei um einvernehmliches Geschehen handele. *„Hallo? Das wurde davor verabredet! [...] Sie wollte es.“* Das Mädchen erklärt, dass die Szene trotzdem verstörend sei und anders verstanden werden könne: *„Ja, aber stelle dir vor, das passiert in echt! [...] Im Film will sie das doch nicht, oder?“* In der Diskussion zeichnet sich ab, dass das Kriterium der fraglichen Einvernehmlichkeit von den an der Diskussion Beteiligten auf unterschiedlichen Ebenen verortet und zudem in differierender Weise zur Wirkung in Bezug gesetzt wurde: Während der 10-Jährige von einer einvernehmlichen sadomasochistischen Sexualpraxis ausgeht und dagegen nichts einzuwenden hat, bezieht das Mädchen sich auf die verstörende Wirkung des Videos durch die Darstellung von Zwang, die ihrer Meinung nach auch durch eine Einvernehmlichkeit zwischen Pornodarsteller*innen nicht gemildert wird. In der Erhebungssituation ließ sich nicht eruieren, inwieweit der 10-Jährige die entsprechende Szene tatsächlich selbst rezipiert hat oder versucht, sich das zu erklären, was er soeben von dem 11-jährigen Jungen gehört hat. Auch ließ sich nicht aufklären, wie die Gewalt im fraglichen Video tatsächlich kontextualisiert ist, ohne in der Gruppensituation ethische Grenzen zu überschreiten. Deutlich wird in jedem Fall, dass gewaltpornografische Videos offenbar auf Pornhub für Kinder in diesem Alter zugänglich sind und es ihnen schwerfällt, diese Szenen zu kontextualisieren und normativ einzuordnen. Dabei misst zumindest ein an der Diskussion beteiligter 12-Jähriger Pornhub durchaus orientierende Funktion bei, indem er seine Motivation, die Seite aufzusuchen, erklärt: *„Ja. Also erst mal ist bisschen interessant. (lachen) [...] Man erforscht ja seinen Körper und so. [...] Und man kann es halt auch, bei Jungs oder Mädels, egal, kann man es auch irgendwie am besten so bei Pornhub erforschen und so.“*

Umgangsweisen

Die Teilnehmenden können auf eine Reihe von Maßnahmen verweisen, die sie für geeignet halten, um eine Konfrontation mit überfordernden Videos zu vermeiden. So orientieren sich mehrere Teilnehmende an der Betitelung von Videos und am Vorschaubild. *„Es ist zwar schwer, aber einfach nicht draufklicken“*, rät beispielsweise eine 12-Jährige. Sie räumt jedoch ein, dass sie hier nicht konsequent ist: *„Und manchmal kommen dann halt so Videos, wo du dir denkst, irgendwie ist es gruselig, aber ich wills halt sehen, weil ich denke, so gruselig wirds schon nicht sein und da hatte ich manchmal schon so ein bisschen /.“* Andere versuchen, den Vorschlagsalgorithmus zu beeinflussen: Bei Instagram oder TikTok – die Befragte ist sich hier nicht sicher – könne man durch langes Drücken auf das Video die Settings aufrufen und dort festlegen, dass man dieses Video oder diesen Account nicht mehr angezeigt haben wolle. Einer ähnlichen Logik – allerdings ohne technische Unterstützung – folgt eine 11-Jährige: Bei der Google-Suche meidet sie Suchbegriffe, die bereits zu negativen Erfahrungen geführt haben. Wenn es zur Konfrontation mit einem unerwünschten Inhalt kommt, sehen einige 11-Jährige noch die Möglichkeit, schnell darüber hinwegzugehen, also *„weitscrollen“* bzw. *„wegwischen“*. Bei auf dem Smartphone herumgezeigten Videos könne man denjenigen Personen, die zum Anschauen auffordern, entgegenen, dass man das nicht

sehen wolle. Ein Junge schlägt vor, solche Gleichaltrigen sogar gänzlich zu meiden: „*Musst du halt auf deine Freunde achten.*“

Ein 11-jähriges Mädchen findet es für jüngere Kinder sinnvoll, die App YouTube Kids zu nutzen. Diese sei zudem übersichtlicher und beim Datenschutz sicherer als YouTube. Und eine andere 11-Jährige ergänzt, sie selbst nutze sowohl YouTube als auch YouTube Kids. In einer Gruppe von 12- bis 14-Jährigen wird darauf hingewiesen, dass sich „*nicht jugendfreie Sachen*“ auf Reddit und auf Videoplattformen vermeiden ließen, wenn man sich mit dem richtigen Alter anmelde. Eine der Teilnehmenden hat dies auf TikTok aber selbst nicht umgesetzt: „*Ich habe da mein falsches Alter eingegeben, weil ich da noch zwölf war.*“ Damit bezieht sie sich auf das in den Nutzungsbedingungen von TikTok angegebene Mindestalter von 13 Jahren. Auf Schutzeinstellungen geht auch eine Teilnehmende aus einer anderen Gruppe ein. Sie findet, „*Kriminalsachen, [...], Horrorsachen und Filme mit Nackten sollte man irgendwie schon abstellen können oder so was.*“ Die Möglichkeit, unangemessene Inhalte bei der Plattform zu melden, wird dagegen gar nicht genannt. Auch soziale Unterstützung wird hier nicht erwähnt. Vielmehr entsteht der Eindruck, dass die jungen Nutzenden sich überwiegend selbst in der Verantwortung sehen, sich vor unerwünschten Inhalten zu schützen. Nur ein Mädchen fordert – mit Bezug auf sexualisierter Gewalt –, dass solche Videos überhaupt nicht hergestellt werden sollten.

4.2.3 Zeitlich ausufernde Nutzung

Kinder und Jugendliche betrachten das zeitliche Ausmaß der Online-Mediennutzung nicht gänzlich unkritisch. Gut die Hälfte der 9- bis 16-Jährigen glaubt, dass es (sehr) oft vorkommt, dass Kinder und Jugendliche in ihrem Alter zu viel Zeit im Internet verbringen. Dass es ihnen selbst schon passiert sei, geben zwei Drittel der 9- bis 10-Jährigen und sogar vier Fünftel der 13- bis 14-Jährigen an (Gebel et al. 2022, S. 33.) In 14 der 18 Erhebungsgruppen äußern sich die Kinder und Jugendlichen zum zeitlichen Umfang der Nutzung von Apps, Games und anderen Online-Angeboten.

Risikowahrnehmung

Etliche Teilnehmende zeigen sich kritisch gegenüber einer zeitlich ausufernden Nutzung von unterhaltenden Online-Angeboten, indem sie alternative Beschäftigungen als wertvoller darstellen, auf mögliche negative Folgen verweisen oder bestimmte Angebote als suchterzeugend bezeichnen. Dabei handelt es sich aber nicht in allen Fällen um solche Kinder und Jugendlichen, die entsprechende Angebote selbst nutzen oder nutzen dürfen (vgl. [4.3.2 Eltern und Medienzeit](#)). Vielmehr beobachten sie eine ausufernde Nutzung bei anderen, wie etwa eine 11-Jährige über den Sohn einer befreundeten Familie sagt: „*Und der kommt halt echt nur zum Essen und dann verschwindet er wieder in seinem Zimmer und ich hör nur ‚Minecraft, Minecraft, Minecraft‘. Und deswegen habe ich so ein bisschen was gegen dieses Spiel. Ich kenn es nicht wirklich, aber der ist halt brutal süchtig. Ich glaub, der spielt das so vier Stunden pro Tag nur dieses Spiel.*“

Allerdings räumen einige Kinder und Jugendliche selbstkritisch ein, dass sie bei der Nutzung bestimmter Angebote die Zeit aus den Augen verlieren: „*Du bist einfach oft an der App [TikTok], die ganze Zeit. Und dann, fünf Stunden sind vorbei und du denkst dir so, ja, okay. Was habe ich die letzten fünf Stunden gemacht?*“ Diese Kinder und Jugendlichen bringen teilweise eine ambivalente Haltung zum Ausdruck, wie beispielsweise diese 12-Jährige: „*Also da [auf Instagram, TikTok und Snapchat] sind halt so Sachen drin, die halt nichts bringen. Irgendwie so dumme Videos und man merkt gar nicht, wie die Zeit so vergeht, wenn man einfach nur dumme Videos anschaut. Und aber es ist auch irgendwie cool, weil man Spaß dran hat an manchen Videos.*“ Den Zeitverlust bezieht sie also eher auf eine ungezielte Rezeption, bei der sie nicht immer auf attraktive Videos stößt. Bei anderen ist ihre Begeisterung für attraktive Inhalte Anlass einer gezielten Nutzung, bei der sie dann den Absprung nicht finden, wie

etwa diese 12-Jährige, die ihre Instagram-Nutzung darlegt: *„Ich gucke eher so von verschiedenen Creatoren verschiedene Videos an. [...] Ja, sowas gucke ich mir halt an und dann willst du halt nicht loslassen, also du willst immer mehr davon und immer weiter gucken.“* Einige machen aber nicht (nur) sich selbst für die ausufernde Nutzung verantwortlich, sondern kritisieren auch einzelne Angebote für Anreize und Strukturen, die eine häufige oder zeitintensive Nutzung bewirken. So erklärt zum Beispiel eine 11-Jährige zum Spiel Subway Surfers: *„Also eigentlich ist es schon cool, aber es vergeht so viel Zeit in einer Runde. [...] Also man merkt nicht, wie viel Zeit weg ist.“*

Neben diesen eher (selbst-)kritischen Heranwachsenden stehen etliche, die gern mehr Zeit mit der Nutzung von Online-Medien verbrachten und auf entsprechende Auseinandersetzungen mit ihren Eltern verweisen ([vgl. 4.3.2 Eltern und Medienzeit](#)).

Davon absetzen lassen sich die Äußerungen in einer Gruppe von 10- bis 11-jährigen Jungen, die die Nutzung von Games als ihre dominante Freizeitbeschäftigung darstellen, die sich über Stunden bis in die Nacht hinein erstrecken kann, ohne dass sie Zweifel an der Angemessenheit dieser Praxis äußern: *„GTA, das [ist] mein Leben, bestimmt, so viel zock ich.“*

Umgangsweisen

Diejenigen, die eine ausufernde Nutzung für sich als Risiko betrachten, beschreiben selten konkrete Gegenstrategien. Ein 10-Jähriger, der viele in seinen Augen potenziell suchterzeugende Angebote, insbesondere Games, nicht nutzt und auch nicht nutzen darf, rät auch anderen von der Nutzung ab. Ein anderer Junge erklärt, dass er zum Anschauen von Videos statt TikTok lieber YouTube nutze, weil er dort besser nachvollziehen könne, was er sich in der dort verbrachten Zeit angeschaut habe, während er sich bei TikTok teilweise kaum erinnere, was er gesehen habe. Nur ein 11-jähriger Junge nutzt eigeninitiativ eine Zeitlimit-Einstellung an seinem Smartphone: *„Also, ja, ich habe mir das eingestellt, weil ich sonst gedacht habe, wenn ich ein Handy habe, dass ich einfach zu viel da rumspiele und so.“* Ein anderer berichtet dagegen, dass er die Einrichtung eines Zeitlimits zwar erwogen und mit seinen Eltern besprochen habe, seine Eltern dies jedoch abgelehnt hätten, weil es ihnen wichtig sei, ihn auf dem Smartphone jederzeit erreichen zu können. Diese Argumentation fällt auf, da es Einstellungsmöglichkeiten gäbe, die eine Erreichbarkeit trotz Limitierung anderer Nutzungsweisen sicherstellen, und verweist somit darauf, dass diese entweder nicht bekannt sind oder in der Anwendung als zu kompliziert empfunden werden.

4.2.4 Kostenrisiken

Viele Apps und Online-Angebote sind zunächst kostenfrei nutzbar, enthalten aber nicht selten kostenpflichtige Elemente, integrierte Shops oder die Option, „Spenden“ zu tätigen. Für Kinder und Jugendliche kann es aufgrund ihrer Unerfahrenheit im Umgang mit Geldmitteln und Zahlungsfunktionen sowie einer altersbedingt noch nicht sehr ausgeprägten Fähigkeit zur Impulssteuerung eine besondere Herausforderung sein, die Kosten im Blick zu behalten und auf Ausgaben zu verzichten. 29 Prozent der 9- bis 16-Jährigen geben an, online schon einmal Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug geworden zu sein (Gebel et al. 2022, S. 34). Zwar sind insbesondere die Jüngeren für Geldtransfers prinzipiell auf die Mitwirkung der Eltern angewiesen, allerdings gibt es Zahlungswege (z. B. Geschenkkarten, hinterlegte Guthaben oder Kreditkarten, Abrechnung über den Mobilfunkvertrag, Tauschgeschäfte in den Games) und Zahlungsmittel (z. B. geldwerte Spielwährungen oder virtuelle Güter), bei denen Eltern in die Online-Geschäfte nicht unmittelbar involviert sind und dadurch nicht rechtzeitig eingreifen können ([vgl. 4.3.3 Eltern im Umgang mit Bezahlvorgängen](#)).

Risikowahrnehmung

Bei der Mediennutzung möglicherweise anfallende Kosten sind für die Altersgruppe ein wichtiges Thema, das in 14 der 18 Workshopgruppen angeschnitten wurde. Dabei sehen die Teilnehmenden online entstehende Kosten als Bestandteil der digitalen Lebenswelt, mit dem sie souverän umgehen wollen, und nicht als stets zu vermeidendes Nutzungsrisiko. Das Verhältnis von Kosten zur Qualität des Angebotenen bzw. Erworbenen ist beispielsweise einer der Aspekte, den die Kinder und Jugendlichen kritisch diskutieren. Wenn es darum geht, Online-Angebote zu empfehlen bzw. davon abzuraten, wägen sie häufig zwischen kostenpflichtigen Angeboten und kostenfreien bzw. kostengünstigeren Alternativen ab und diskutieren, inwieweit durch Zahlungen zu erlangende Zusatzoptionen oder Werbefreiheit mögliche Kosten rechtfertigen. Einige vertreten die Position, dass gerade im Bereich der Games gute Angebote nur gegen Bezahlung zu nutzen sind. Etliche Teilnehmende warnen aber vor übersteuerten Angeboten, die ihren Preis nicht wert seien. Allerdings wirken die eingebrachten Argumente nicht immer rational, denn die Jagd nach Schnäppchen lässt manch hochpreisiges virtuelles Gut als günstig erscheinen, wenn es als Sonderangebot daherkommt. Oft geht es dabei nicht nur um Taschengeldebeträge. So erklärt beispielsweise ein 11-Jähriger, er habe mithilfe seiner Eltern 50 Euro für einen Premiumaccount in das in der Basisversion kostenfreie Online-Spiel War Thunder investiert; dieser Premiumzugang gelte für 200 Tage, also „*beinahe ein ganzes Jahr lang*,“ wie er meint. In diesem Spiel gebe es einen Kampfjet, den man bei einer Rabattaktion des Anbieters Gajin für 30 statt für 60 Euro kaufen könne, was er für günstig hält. In einer Gruppe von 10- bis 11-jährigen Mädchen wird davon gesprochen, dass eine Gleichaltrige aus ihrer Schulklasse 150 Euro in Roblox ausgegeben habe.

Risiken sehen sie in unfairen Angeboten, unübersichtlichen Kostenstrukturen, Kostenfallen und Betrugsversuchen. Als unfair empfinden einige Befragte, wenn ihr Interesse für ein Angebot durch Kostenfreiheit geweckt bzw. gesteigert wird, sie jedoch für eine fortgesetzte Nutzung zahlen müssten. So erklärt etwa ein Mädchen zur Webcomic-Serien-Plattform Webtoon: „*Veröffentlichte Episoden kannst du schon lesen, außer die neuesten drei. [...] Wenn du die nächste lesen willst, aber die eine der neuesten drei ist, dann musst du Coins bezahlen. Wenn es superspannend wird und du willst weiterlesen, dann ziehen die dich halt ein bisschen mit dem Geld ab, weil du dann bezahlen musst.*“

Anstoß nehmen einige Teilnehmende auch an Streaming-Abonnements, bei denen einzelne Titel trotz des Abonnements zusätzlich bezahlt werden müssen, beispielsweise aktuelle Kinofilme. Auch nicht eingehaltene Werbeversprechen lehnen die Kinder und Jugendlichen ab: Eine 12-Jährige beschreibt beispielsweise, dass sie eine App mit einer angeblich werbefreien Bezahlversion erworben habe, die dann nicht wirklich werbefrei gewesen sei, sondern nochmals nunmehr gänzliche Werbefreiheit bei Zahlung eines weiteren Kleinbetrags angeboten habe. Ein weiteres kostenrelevantes Risiko stellen in den Augen einiger Kinder kostenlose Streaming-Angebote dar, deren Illegalität für sie nicht zu erkennen sei und deren Nutzung Geldstrafen nach sich ziehen kann. Ein Kind geht davon aus, dass in diesem Fall die Eltern haftbar gemacht werden: „*Und dann kommt halt der Rechtsanwalt oder so [...] und dann müssen die Eltern 1500 Euro zahlen, weil das halt eigentlich gerade im Kino oder so läuft.*“

Ebenfalls als unfair bzw. als „*Abzocke*“ beschreiben Teilnehmende Ausgaben, die sich entgegen ihren Erwartungen als nicht nachhaltig herausstellen oder deren Gegenwert nicht abschätzbar ist. So verliere man beispielsweise seine Investitionen im Game FIFA, bei dem jährlich eine neue – meist nur unwesentlich veränderte Version des Spiels herauskomme, weil die Käufe nicht in die neue Version übertragen werden können: „*Aber das Allerschlimmste bei FIFA ist, dass du denkst, ja, okay. Ich gebe halt so ein bisschen Geld für das Spiel aus. Sagen wir mal so, keine Ahnung, 100 Euro. [...] Das heißt, dieses ganze Geld, was du in FIFA 21 ausgegeben hast, musst du noch mal ausgeben in FIFA 22*“, erklärt ein Jugendlicher aus einer Gruppe 10-

bis 14-Jähriger. Zudem könne man sich bei den Electronic-Arts-Spielen FIFA und Star Wars Battlefront beim Erwerb von Packs bzw. Boxen über den Gegenwert der investierten Summe nicht sicher sein: *„Aber man bekommt nicht immer so gute Spieler aus Packs. [...] Man bekommt zum Beispiel auch Spieler, die man schon hat, halt. Dann hat man so doppelte Spieler. Oder man bekommt halt Scheißspieler, sozusagen. Die dir gar nichts bringen.“* Ohne Geldeinsätze sei es jedoch nicht möglich, im Spiel zu gewinnen. *„Das ist halt → Pay-to-win, weil Free-to-play [...] bedeutet, dass du ein schlechtes Team hast.“*

Mit den angeführten Mechanismen sprechen die Teilnehmenden dieser Workshopgruppe die Intransparenz der Kostenstruktur solcher Spiele an, da zum einen nicht deutlich ist, dass erworbene Güter nicht in neue Auflagen des Spiels übertragbar sind, und zum anderen der Gegenwert der Investition nicht kontrollierbar ist und damit zufällig erscheint. Im Zusammenhang mit Glücksspielelementen spricht ein 11-Jähriger einer anderen Gruppe die seiner Meinung nach irreführende Bewerbung durch Influencer*innen an. So würden die Spieleanbieter YouTuber*innen mit besonders ergiebigen → Lootboxen versorgen: *„Wenn die YouTuber das kaufen, denken sich die Kinder oder die anderen Leute: ‚Wenn der sich das gekauft hat und jetzt da irgendwas Gutes zieht, muss ich mir das ja auch kaufen. Weil ich da irgendwas Gutes ziehe.‘ [...] Da gibt es einen YouTuber, der öffnet diese Packs. Und der kriegt auch ab und zu extra gute von den Packs geschickt.“* Dagegen würden kritische YouTuber*innen durch die Spieleanbieter nicht honoriert oder mit Vorteilen bedacht.

Nicht alle Befragten reflektieren Glücksspielelemente so kritisch: Eine Gruppe 10- bis 11-jähriger Jungen bemängelt beispielsweise einen Attraktionsverlust des Games Brawl Stars und begründet dies mit der Abschaffung von Glücksspielelementen: *„Ja, früher war es eigentlich besser. Und weil letztes Jahr /. Also letztes Jahr, irgendwie September, war es dann so, dass man die Charaktere nicht mehr aus Boxen bekommen konnte und man sie jetzt freischalten muss, weil halt angeblich diese Boxen halt angeblich was mit Glücksspiel zu tun haben. Aber das stimmt nicht.“* Und ein anderer Teilnehmer pflichtet bei: *„Und ab da war es nicht mehr so toll. Weil immer, wenn man so eine Box geöffnet hatte, da hat man sich natürlich gefreut und gedacht, ja, jetzt kann ich einen bekommen. Und wenn man dann keine bekommen hat, dann war es halt so, wenn man da einen bekommen [hat], hat man sich richtig gefreut, dass man so viel Glück hat.“*

Als weiteren Risikoaspekt sprechen die Teilnehmenden leichtfertige und unbeabsichtigte Ausgaben an. Hierzu kann es durch intransparente Kostenstrukturen kommen, beispielsweise durch verwirrende In-Game-Währungen, wie ein 11-Jähriger erklärt: *„Also, sagen wir jetzt mal, ein Spieler kostet Münzen. Die Münzen kriegst du durch Credits. Die Credits kriegst du durch echtes Geld. Dann denkst du, das Geld ist zu wenig, und zahlst es dann dafür. Und in echt machst du dadurch Verlust. Ich weiß es gar nicht. Ich weiß nicht, ob das stimmt.“* Eine Quelle der Verunsicherung ist die Möglichkeit versehentlicher Käufe bei hinterlegter Kreditkarte, wie beispielsweise ein anderer 11-Jähriger erklärt: *„Ich wollte Home-Button anklicken. Aber ich war ganz müde und dann habe ich 4,90 Euro geklickt.“* Letztlich konnte er den Transfer noch abbrechen.

Zudem offenbaren die Erklärungen der Kinder und Jugendlichen zum Thema Kosten, dass es zu geldwerten Verlusten kommen kann, wenn grundlegendes Medienwissen über das Verhältnis von Hardware, Apps und Accounts fehlt. So erklärt eine 11-Jährige, ihre Mutter habe ihr die Roblox-App vom Tablet gelöscht. In einem Katz-und-Maus-Spiel mit der Mutter habe sie die App dann mehrfach neu installiert und dabei stets einen neuen Account angelegt, weil sie nicht wusste, dass sie bei der Neuinstallation auf ihren ursprünglichen Account mit den dort getätigten Investitionen noch hätte zugreifen können. Dies habe sie erst nach nahezu einem Jahr von ihren Freundinnen erfahren.

Umgangsweisen

Offen bleibt an vielen Stellen, wie die Kinder und Jugendlichen mit den von ihnen beschriebenen als unfair erlebten Bedingungen und Kostenrisiken umgehen. Wie deutlich wurde, sind sie nicht in allen Fällen in der Lage, diese gänzlich zu vermeiden, wenn andere Motive entgegenstehen – so etwa das Gewinnstreben in Games oder bei den Jüngeren das gesuchte Spannungs- und Überraschungserleben bei Glücksspielelementen. Einige, aber bei Weitem nicht alle, die über Kostenrisiken sprechen, involvieren ihre Eltern, wenn es um den Erwerb virtueller Güter oder den virtuellen Wareneinkauf geht. Auch wenn das Hinzuziehen der Eltern nicht immer aus Vorsicht geschieht, kann dies eine Absicherung darstellen. Jedoch wurde ebenfalls deutlich, dass manche Kinder ihre Eltern absichtlich nicht einbeziehen, wenn diese die Nutzung der entsprechenden Angebote nicht billigen (vgl. 4.3.3 Eltern im Umgang mit Bezahlvorgängen).

4.2.5 Datensammlung und Datenmissbrauch

Nur etwa ein Viertel der Kinder und Jugendlichen im Alter von 9 bis 16 Jahren ist der Meinung, dass es (sehr) oft vorkommt, dass von Internetnutzenden ihres Alters Daten gesammelt und ausgewertet werden (Gebel et al. 2022, S. 34). In den Forschungsworkshops kam die Befürchtung der Kinder und Jugendlichen, dass eigene Daten und persönliche Informationen über die Maßen gesammelt und/oder missbraucht werden könnten, in verschiedenen Zusammenhängen zur Sprache.

Risikowahrnehmung

Datensparsamkeit wird von relativ wenigen Kindern und Jugendlichen als Argument für oder gegen die Verwendung bestimmter Apps angeführt. Eine übermäßige Sammlung bzw. Speicherung von Daten bringen Kinder und Jugendliche aus unterschiedlichen Gruppen mit der App Snapchat in Verbindung. So erklärt ein 11-Jähriger, dass er Snapchat unter anderem aus diesem Grund nicht nutzen wolle: *„Und die App, die greift da ja auch auf die Daten von einem zu. Und das will ich einfach nicht.“* Auch ein 12-jähriges Mädchen in einer anderen Gruppe hat datenbezogene Vorbehalte gegen die App: *„Ja, aber ich habe tatsächlich auch mal recherchiert, weil ich Snapchat haben wollte, und ich habe da so ein paar Dinge gelesen, die nicht ganz so toll waren. [...] die Nachricht wird ja nach irgendwie 24 Stunden gelöscht oder irgendwie so ein Zeitbereich. [...] Allerdings diese Firma speichert das. [...] Und das ist halt auch bekannt für solche eher freizügige Sachen. Da denke ich mir auch so ja, okay, nee danke.“*

Auch Geotracking durch Apps lehnen einige Kinder und Jugendliche ab. So erklärt ein 11-Jähriger, warum er WhatsApp nicht so gut findet: *„Wir hatten in unserer Schule einen Vortrag von so einem Polizisten und der hat dann gesagt, ja, WhatsApp weiß immer, wo du bist, egal wo du bist. [...] Deswegen hat er gesagt, eigentlich ist WhatsApp ab 16.“*

Die Auswertung von Standortdaten provoziert auch eine Diskussion zwischen 10- bis 11-jährigen Mädchen über die Kommunikation mit dem Chatbot → My AI. Dieser war zum Zeitpunkt der Erhebung relativ neu in Snapchat und in der kostenfreien App-Version nicht aus der Freundesliste entfernbar. Eine 11-Jährige erklärt am Beispiel einer Freundin: *„Sie hat gefragt: ‚Wo ist die nächste Eisdiele?‘ Und dann wusste er [My AI] genau, wo sie ist, und hat ihr genau die Eisdiele in der Nähe geschickt und das darfer eigentlich gar nicht machen. Der darf nicht wissen, welchen Standort sie hat, weil sonst könnte er sie ja ausspionieren und so. Und sie findet das total doof und so. Sie hat gesagt, sie findet, am Anfang fand sie den [My AI] richtig cool und jetzt findet sie ihn total beschissen.“* Außerdem stellte sie fest: *„Also, ich finde, My AI haben alle verschiedene Charaktere, weil meiner, zum Beispiel / ich habe dann auch mal gefragt, ‚Wo ist der nächste Optiker?‘ Und der hat gesagt: ‚Ich darf deinen Standort nicht messen.‘ [...] Ich habe ihn auch mal gefragt: ‚Wollen wir uns treffen?‘ Da hat er gesagt: ‚Ich bin eine künstliche Intelligenz.‘ Also meiner ist da eigentlich anders als andere.“* Diese Episode zeigt, dass das Mädchen die Vorstellung

entwickelt, die künstliche Intelligenz könne die entsprechenden Informationen auswerten und missbrauchen. Offenbar stellt das Mädchen keine Verbindung zu Einstellungsoptionen für Geodaten her, sondern attribuiert die unterschiedlichen Auskünfte des Chatbots auf nutzerangepasst unterschiedliche „Charaktere“ von My AI. Der Sprachgebrauch in diesem Zitat wirft zudem die Frage auf, inwieweit die beteiligten Mädchen My AI als menschlichen Interaktionspartner empfinden und welche Bedeutung dies für ihren Umgang mit dem Chatbot hat.

Den Erhalt von Scamming-Nachrichten und -Anrufen (vgl. [4.2.1.5 Scamming](#)) führen einige Teilnehmende unter anderem auf die Eingabe von Kontaktdaten bei der Anmeldung für Games zurück. Auch andere Online-Angebote würden Kontaktinformationen an Dritte weitergeben: „Manche Firmen, die verkaufen dann sogar die Nummern, dann kann es vorkommen, dass so Erpresser und so sich melden und so“, erklärt ein 11-jähriger. Der Schutz eigener Daten direkt gegenüber anderen Nutzenden wird in Bezug auf Geotracking (vgl. [4.2.1.2 Kontakt mit Unbekannten und \(sexuelle\) Belästigung](#)) und die Telefonnummer angesprochen. So begründet ein Jugendlicher seine Bevorzugung von Discord unter anderem damit, dass hier beim Hinzufügen neuer Kontakte die Telefonnummer nicht benötigt wird.

Umgangsweisen

Kinder und Jugendliche, die sich der Risiken der Datensammlung und des Datenmissbrauchs bewusst sind, versuchen diese hauptsächlich über eine bewusste Auswahl der genutzten Apps und Online-Angebote zu mindern, teilweise auch mit Unterstützung der Eltern. In Bezug auf die Standortinformation wird nur in einer Gruppe die Möglichkeit erwähnt, diese in der App zu deaktivieren. Eine Deaktivierung der GPS-Ortung am Smartphone oder von Appberechtigungen zum Zugriff darauf kommt dagegen nicht zur Sprache.

4.3 Die Sicht der Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung der Eltern

Im Diskurs zum Kinder- und Jugendmedienschutz – im Sinne von Schutz, Teilhabe und Befähigung – werden neben schulischen und außerschulischen Akteur*innen vor allem die Eltern als wesentliche Träger*innen des erzieherischen Handelns begriffen. Sie sind dazu aufgefordert, ihre Kinder in der Aneignung von Medienangeboten so zu unterstützen, dass sie zu souveränen und kompetenten Mediennutzer*innen heranwachsen können. Dass Eltern dieser Verantwortung noch nicht optimal nachkommen und ihr medienerzieherisches Handeln oft von Widersprüchlichkeiten geprägt ist, wird in den Ergebnissen des Jugendmedienschutzindex 2022 deutlich: Obwohl Eltern viele Risiken als hoch wahrnehmen und onlinebezogene Sorgen artikulieren, ist gleichzeitig ein Rückgang ihres medienerzieherischen Handelns festzustellen (Gebel et al. 2022, S. 12). Damit zeigt sich die Notwendigkeit, die Eltern-Kind-Interaktion in medienerzieherischen Kontexten näher in den Blick zu nehmen und die Sicht der Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung ihrer Eltern zu vertiefen.

In der 2023 durchgeführten ACT ON!-Befragung wurden 53 10- bis 12-jährige Kinder dazu befragt, als wie involviert sie ihre Eltern in ihr onlinebezogenes Medienhandeln erleben. Die in diesem Kapitel dargestellten Ergebnisse geben die Perspektive der befragten Kinder darauf wieder,

- welchen Handlungsspielraum sie bei der Auswahl von Medienangeboten haben,
- inwieweit diese Auswahl bzw. Beschränkung durch onlinebezogene Sorgen der Eltern geprägt ist und
- wie die Kinder medienbezogene Auflagen und Sorgebekundungen ihrer Eltern beurteilen.

Anschließend werden drei Risikobereiche näher beleuchtet, die aus der Sicht der Kinder in der medienbezogenen Eltern-Kind-Interaktion wichtige Themen darstellen: Zur Medienzeit, zum Umgang mit Bezahlvorgängen sowie zum Umgang mit Kontaktrisiken wird dargestellt, in welchen Fällen die Kinder bei der Bewältigung eine Begleitung durch ihre Eltern erfahren und in welchen Nutzungssituationen sie selbst aktiv bei ihren Eltern Unterstützung suchen.

4.3.1 Eltern als Gatekeeper von Medienangeboten

Über die Hälfte der hierzu befragten Kinder gibt im Fragebogen an, dass sie ihre Eltern immer um Erlaubnis fragen müssen, wenn sie eine neue App oder ein neues Game nutzen möchten. Diese Tendenz bestätigte sich auch in den Gruppengesprächen als wesentliches Moment, das viele Kinder als Ausgangspunkt ihrer Mediennutzung erleben. So beschreiben sie, dass sie bestimmte Apps nur nach Rücksprache und in Begleitung der Eltern herunterladen dürfen oder können. Das Einholen einer Erlaubnis ist dabei nicht selten an einen technischen Freigabeprozess der Eltern über eine Jugendschutz-Software gekoppelt.

Am Anfang der meisten Aushandlungsprozesse zwischen den betreffenden Kindern und ihren Eltern steht also die Frage, *ob* ein Medienangebot genutzt werden darf oder nicht. An dieser Stelle im Prozess entscheidet sich, ob es weitere Regeln oder Absprachen bezüglich der Nutzung geben wird.

In den Fragebögen wurden die Kinder auch dahin gehend befragt, inwieweit beim Erwerb eines neuen Angebots präventive Gespräche über mögliche Risiken bei der Nutzung stattfinden. Gut ein Drittel der befragten Kinder gab hierzu an, dass ihre Eltern ihnen erklären, worauf sie für eine sichere Nutzung bei neuen Apps und Games achten sollen. Gleichzeitig verneinen dies jedoch fast genauso viele Kinder, was darauf hinweist, dass medienerzieherische Bemühungen der Eltern nur eingeschränkt wahrgenommen werden oder nur lückenhaft etabliert sind.

In den folgenden Abschnitten wird – aus Sicht der Kinder – aufgezeigt, welche Gründe sie als ausschlaggebend dafür empfinden, dass ihre Eltern ihnen den Zugang zu bestimmten Angeboten erlauben oder verwehren und durch welche erzieherischen oder technischen Maßnahmen diese Entscheidung begleitet wird. Zudem wird abgebildet, wie die Kinder damit umgehen, wenn ihre Wünsche und Erwartungen durch zeitliche und/oder inhaltliche Beschränkungen reglementiert werden und welches Konfliktpotenzial medienerzieherische Aushandlungsprozesse bergen.

4.3.1.1 Die Perspektive der Kinder auf elterliches Wissen und Interesse

Inwieweit die Kinder für die Nutzung von Apps und Online-Angeboten die elterliche Erlaubnis einholen müssen, erscheint eng mit dem Wissen und Interesse der Eltern in Bezug auf die Mediennutzung der Kinder und relevante Medienangebote verknüpft. Die Ergebnisse aus den Fragebögen zeigen, dass zwei Drittel der hierzu befragten Kinder davon ausgehen, dass ihre Eltern darüber Bescheid wissen, welche Apps und Games sie nutzen. Die Frage, ob sich die Eltern mit den von den Kindern genutzten Apps auskennen, bejahte dagegen nur knapp ein Viertel der Kinder; in Bezug auf Games konnte sogar nur noch knapp ein Fünftel zustimmen, dass dies der Fall sei. Der Gap zwischen der Kenntnis der Eltern über die Verwendung einer App durch das Kind und einer vergleichsweise seltener vermuteten Einsicht der Eltern in Inhalt und Funktionsweise der App kann so interpretiert werden, dass der Moment des App-Erwerbs in der Interaktion zwischen Kindern und Eltern als dominanter wahrgenommen wird als der Austausch mit den Eltern über die Möglichkeiten einer sicheren Nutzung der App. Diese Annahme bekräftigt das Ergebnis zu einem weiteren Item aus dem Fragebogen: Die Frage, ob die Eltern in einem neuen Game bzw. in einer neuen App die Einstellungen für das Kind einrichten, bejahten lediglich 7 der 53 befragten Kinder.

Einige Kinder empfinden es stellenweise als unzureichend, welches Wissen ihre Eltern über eigene Geräteeinstellungen und Medienangebote im Allgemeinen haben, und meinen, hier selbst einen Wissensvorsprung zu haben: So schildert ein 10-jähriger Junge, dass er des Öfteren von seinen Eltern zur Lösung „irgendeines Problems mit ihrem Handy“ gerufen werde und ein weiterer 11-jähriger Junge beurteilt den Kenntnisstand seines Vaters zu Minecraft als rudimentär: „Dann fragt er halt auch manche Sachen halt, [...], die man halt wissen sollte.“ Den elterlichen Aufbau eines „Grundwissens“ zu den bei den Kindern beliebten Angeboten empfänden einige der Befragten als nützlich. Zum einen, weil die Eltern dann besser bei auftretenden Fragen und Problemen helfen könnten, und zum anderen, weil sie besser verstehen könnten, worüber das Kind genau spricht, wenn es etwas zu seinem Lieblingsangebot erklärt. Ein 11-jähriger Junge äußert: „Es wäre schon cool, wenn die da ein bisschen mitreden könnten.“ Ein umfassenderes Medienwissen der Eltern könnte nach Aussagen eines weiteren 11-jährigen Jungen auch deshalb vorteilhaft sein, weil er das aus seiner Sicht manchmal unangemessene Eingreifen seiner Eltern in seine Mediennutzung deren Unwissenheit zuschreibt: „... weil sie denken, dass man in so einer, vielleicht Fortnite-Runde einfach Stopp drücken kann.“ Zusätzlich zum fehlenden Wissen über bestimmte Angebote beklagen auch einige der Befragten ein fehlendes elterliches Interesse an ihrer Mediennutzung. So moniert ein 11-jähriger Teilnehmer: „Es interessiert die halt einen Dreck meistens“, und eine weitere Gesprächsteilnehmerin bekräftigt dies durch die Aussage, schon des Öfteren von ihren Eltern vertröstet worden zu sein, als sie ihnen ihre Erfolge in Minecraft zeigen wollte und es hieß: „Nicht jetzt. Wir müssen was anderes machen.“ Dem Wunsch, dass die Eltern mehr oder besser zuhören sollten, wenn das Kind über Apps oder Spiele spricht, stimmen zwei Drittel der Kinder ganz oder teilweise zu.

Gleichzeitig wird das vermeintliche Unwissen der Eltern über beliebte Angebote von einigen Kindern auch als positiv empfunden, weil sie sich davon eine weniger eingeschränkte Mediennutzung versprechen, wie zum Beispiel ein 11-Jähriger ausführt: „Das hat auch Vorteile, weil man kann dann halt auch Spiele spielen, von denen sie ja nicht so viel wissen, [...] man kann es ein bisschen ausnutzen.“ In diesen Fällen werden die Eltern aber der ihnen im Kinder- und Jugendmedienschutz zugewiesenen Aufgabe der Begleitung ihrer Kinder offenbar nicht gerecht werden, was ein potenziell erhöhtes Risiko bei den Kindern zur Folge hat.

4.3.1.2 Gatekeeping durch Jugendmedienschutz-Software

Wenn die befragten Kinder darüber sprechen, inwieweit und auf welche Weise ihr Zugang zu bestimmten Angeboten durch die Eltern reglementiert wird, wird in vielen Fällen die Einbindung einer Jugendschutzsoftware thematisiert. Ein 10-jähriger Junge schildert: „Ja, also, ich muss meine Eltern halt immer fragen. Ja, kannst du mir die und die App entsperren?“ Die meisten Kinder, deren Smartphone über eine Software mit einem digitalen Gerät der Eltern verknüpft ist, haben ein solides Wissen darüber, welche Funktionen diese bietet. Es sind vor allem die Freigabefunktion beim Erwerb von Apps sowie zeitliche und inhaltliche Beschränkungen, welche die Kinder sehr bewusst wahrnehmen. Der Wunsch nach *mehr* Bildschirmzeit und *mehr* Angeboten steht gleichzeitig auch im Vordergrund der Aushandlungsprozesse, die zwischen den Kindern und ihren Eltern stattfinden.

Es ist insbesondere die Software Google Family Link, die beim technisch begleiteten Erwerb von Apps von den Kindern genannt wird und unterschiedliche Emotionen hervorruft. In einer Kleingruppe mit drei 10- bis 11-jährigen Jungen herrscht über den Einsatz der App Unmut: „Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren“ und weiter: „Die können bei mir bestimmte Apps sperren. Die können mir für bestimmte Apps Zeitlimits geben. Sie können mir mein komplettes Handy sperren. Es nervt.“ Zudem beurteilen sie den Freigabeprozess als „schlecht“ und „blöd“ und empfinden durch ihn einen Verlust an Autonomie: „Du willst dir einfach mal eine App für dich alleine kaufen, runterladen.“

Von einem anderen Kind wird dagegen eine Regulierung durch eine entsprechende App nicht als Kontrolle empfunden und steht in keinem Widerspruch zum Vertrauen gegenüber dem Kind: „Und meine Eltern haben auch so ein Vertrauen in mich, dass sie / also sie machen das [Löschen und Sperren von Angeboten] jetzt nicht oft. Weil sie mir vertrauen. Und ich mache da auch nichts.“ Nicht als einschränkend, sondern als unterstützend beschreibt ein 12-jähriges Mädchen den elterlichen Freibeprozess über Google Family Link: „Genau, also ich sag dann einfach, Mama oder Papa, schaut euch mal dieses Spiel an. Ist das datenschutzrechtlich okay und darf ich mir das runterladen? Dann schaut häufig mein Vater, weil der sich da so ein bisschen besser auskennt, sich das Spiel an. Und wenn der sagt ‚okay‘, darf ich mir das Spiel halt runterladen.“ Sie begründet die Akzeptanz für diese Regelung unter anderem damit, dass sie den Sinn der Prüfung von Datenschutzaspekten, App-Bewertungen und Informationen zur Herkunft der App durch ihre Eltern nachvollziehen kann und selbst als wichtig erachtet.

Google Family Link

Google Family Link ist eine kostenfreie Jugendschutz-App, die es Eltern ermöglicht, die Nutzung eines androidbasierten Smartphones ihres Kindes zeitlich, inhaltlich und funktional einzuschränken. Grundvoraussetzung für die Nutzung der App ist sowohl für die Elternseite als auch für das Kind ein Google-Konto. Je nach Alter des Kindes – und Schutzbedürfnis der Eltern – können über Google Family Link differenzierte Einstellungen getroffen werden. Sobald das Kind ein Alter von 13 Jahren erreicht hat, kann es die Elternaufsicht auf Google Family Link aufheben, allerdings werden die Eltern über diesen Schritt informiert.

Die Hauptfunktionen von Google Family-Link sind:

- Verwaltung einer täglichen und/oder wöchentlichen Bildschirmzeit
- Festlegung von Nutzungszeiten und Zeitlimits für konkrete Apps
- Festlegung von Nutzungsregeln, z. B. in Bezug auf die Altersfreigabe
- Genehmigen und Blockieren von App-Downloads, App-Käufen und In-App-Käufen
- Standortverfolgung
- Fernsteuerung von Gerätefunktionen und Schutzeinstellungen

Es ist nicht möglich, über Google Family Link die Nachrichten des Kindes in E-Mails, Messengern oder sozialen Netzwerken mitzulesen, Telefonate abzuhören oder auf den Browser-Suchverlauf des Kindes zuzugreifen.¹⁷

Es gibt auch einige Fälle, bei denen aus der Beschreibung der Kinder nicht eindeutig hervorgeht, welche Art von Jugendschutz-Software und welches konkrete Angebot auf ihrem Gerät installiert ist. In diesen Fällen sind sich die Kinder trotzdem über den Einsatz und die dadurch verursachten Beschränkungen bewusst, so auch dieses 11-jährige Mädchen: „Also ja bei uns halt, weil wir ja dieses Jugendding, da hat unsere Mutter eingestellt, dass wir solche Dinge, die so nicht für unser Alter bestimmt sind, dass wir die nicht angucken können [...]“

Von den Kindern weniger häufig thematisiert wird die Möglichkeit, dass über eine Jugendschutzsoftware der eigene Standort durch die Eltern getrackt werden kann. Im Vergleich zu den anderen Funktionen fällt auf, dass diese Option im Zweifelsfall eher als positiv empfunden wird und nicht als einschränkend. Ein 12-jähriger Junge geht

¹⁷ Google (2024): Google für Familien-Hilfe. Elternaufsicht für ein bestehendes Google-Konto einrichten und verwalten. <https://support.google.com/families/answer/9055704?hl=de#zippy=>

beispielsweise davon aus, dass er im Falle einer Entführung durch die auf seinem Smartphone installierte Jugendschutzsoftware geortet werden könne. Ein anderes Kind steht einem möglichen Tracking durch die Eltern gleichgültig gegenüber: *„Ja, das ist mir eigentlich egal. Ich meine, können sie ruhig sehen, ich meine, ich mache ja nichts Verbotenes.“* Das Gefühl, kontrolliert zu werden, ist insbesondere bei denjenigen Kindern verstärkt gegeben, die das Funktionsspektrum einer Jugendschutz-Software wie Google Family Link als weitreichender einschätzen, als es tatsächlich der Fall ist (siehe Infobox zu Google Family Link). Ein 11-jähriger Junge ist beispielsweise überzeugt: *„Zum Beispiel jetzt, wenn ich mein Handy dabei habe / kann meine Mutter alles hören, was ich rede. Meine Mutter kann alles sehen, was ich schreibe, alles.“*

4.3.1.3 Bedeutung von Gewaltdarstellungen und Alterskennzeichen

Ob Games, Streaming- oder Social-Media-Angebote von den Eltern erlaubt oder abgelehnt werden, ist in der Wahrnehmung der Kinder häufig daran gekoppelt, inwiefern Eltern darin Gewaltdarstellungen als Risiko wahrnehmen und mit welcher Altersfreigabe das Angebot offiziell eingestuft ist. Gewalt und Brutalität – vor allem in Games – werden von einigen Kindern vergleichsweise stark als onlinebezogene Sorge der Eltern und zugleich als Anlass für Verbote, Absprachen und Regeln wahrgenommen. Argumentieren Eltern bei einem Verbot mit der Sorge vor gewaltvollen Darstellungen, scheint dies bei vielen der befragten Kinder ein plausibler Grund zu sein, wie auch bei diesem 10-jährigen Jungen: *„Ich darf halt keine Spiele spielen, wo ein bisschen Gewalt drin vorkommt, weil meine Mama mag halt keine Gewalt.“* Bei den Beschreibungen einzelner Kinder fällt zudem auf, dass sie die medienerzieherischen Regeln im Kontext von gewalthaltigen Games nuanciert wiedergeben können: *„Meinen Eltern geht es eigentlich nur darum, um Brutalität. Ich kann Fortnite spielen. Weil, man knallt ja eigentlich nur jemanden ab. Und man sieht halt nicht das Blut“* und weiter *„wenn Blut spritzt, dann darf ich es automatisch nicht spielen“*. Ein weiterer 11-jähriger Junge kann die Sorge seiner Mutter in Bezug auf Gewaltdarstellungen in Games unter anderem auch deshalb nachvollziehen, weil er in einem etwaigen Konsum ein Risiko für sich selbst sieht: *„Also, wenn man halt zu viel Gewaltspiele, kann es auch sein, dass du selber irgendwann gewalttätig wirst.“*

Im Gegensatz dazu akzeptiert ein anderer gleichaltriger Junge das Verbot seiner Mutter zu Fortnite und Valorant nur schwer und überbrückt es, indem er zwar das Spielen selbst unterlässt, stattdessen aber Let's Plays zu den beiden Spielen auf YouTube anschaut. An dieser Stelle wird nicht klar, ob diese Alternative mit der Mutter abgestimmt ist oder nicht.

Eng verknüpft mit dem Vorkommen von Gewalt werden auch die Alterskennzeichen der USK oder FSK bei einigen der Kinder als Orientierungshorizont für die elterliche Erlaubnis oder Ablehnung von Games, Streaming- und Social-Media-Angeboten wahrgenommen. Die Äußerungen einiger Kinder lassen darauf schließen, dass elterliche Verbote mit Bezug zu USK- oder FSK-Kennzeichnungen zunächst grundsätzlich plausibel erscheinen. So schildern zwei 11-jährige Schwestern zum Verbot von TikTok (USK 12) durch ihre Mutter: *„Ja, weil also es ist erst mal auch ab 12, und wir sind eigentlich noch nicht zwölf, und man darf eigentlich manche Videos erst einstellen ab 13.“*

Ein Grundwissen über das System der Altersfreigaben scheint bei einigen Kindern verankert zu sein. So kann ein 11-jähriger Junge beispielsweise detailliert beschreiben, wie die Staffelung der Netflix-Accounts in seiner Familie geregelt ist und dass er in der Konsequenz deshalb nicht alles anschauen könne, was er gern anschauen würde: *„Also meiner ist ab zwölf. Und der von meiner Schwester ist ab sechzehn und die anderen sind ab achtzehn.“*

Die Kenntnis über die Altersfreigaben der USK oder FSK – und ein damit verbundenes elterliches Verbot – stellt in einigen Fällen aber kein Hindernis für die Kinder dar, das Angebot dennoch zu nutzen oder Wege zu suchen, um die gewünschten Inhalte trotzdem anzuschauen. Ein 11-jähriger Junge legt z. B. offen, sich über das Verbot seiner Mutter

hinwegzusetzen, die Netflix-Serie Wednesday (FSK 12) zu schauen: *„Ja. Aber nicht verraten, ich schaue das trotzdem heimlich.“* Seine Entscheidung scheint auch von der Enttäuschung darüber geleitet zu sein, dass sie ihm zuvor die Erlaubnis erteilt habe, Wednesday zu schauen, sobald er 12 Jahre alt sei, die Grenze aber zu einem späteren Zeitpunkt auf 15 Jahre angehoben habe, weil sie die Serie als zu *„grausam und gruselig“* für sein Alter empfinde.

Eine Umgehung von altersfreigabeorientierten Verboten findet auch auffallend häufig in der Form statt, dass die Kinder zum gewünschten Angebot in einer Art Co-Nutzung mit ihren Peers – und somit unterhalb des elterlichen Radars – Zugang finden. Eine 11-Jährige findet es beispielsweise nicht schlimm, dass ihre Eltern ihr die Nutzung von YouTube auf dem Smartphone noch nicht erlauben, denn sie betont in der Diskussion mit ihren Freundinnen: *„Und ja, ich finde es auch nicht schlimm, weil ihr erzählt mir ja immer alles und ich kann auch bei euch mitschauen und so.“* Bemerkenswert ist in diesem konkreten Fall auch, dass der Zugang des Mädchens zu YouTube auf ihrem Rechner anscheinend nicht durch Vorkehrungen der Eltern eingeschränkt ist und sie dort von ihren Freundinnen eingehende YouTube-Links öffnen kann. Sogar ein 12-jähriges Mädchen, das noch kein eigenes Smartphone besitzen darf – begründet u. a. mit der Sorge der Eltern bezüglich Social Media – ist über die Inhalte und Funktionsweisen der ihr verwehrten Angebote bestens im Bilde, da sie jeden Tag auf der Rückfahrt von der Schule mit der U-Bahn bei ihren Mitschüler*innen mit aufs Smartphone schauen kann: *„Da schauen halt alle immer Handy [...] und dann bekomme ich das auch so mit und so.“*

Eine Verschiebung altersfreigabeorientierter Verbotsgrenzen lässt sich auch zwischen einzelnen befragten Kindern und Erwachsenen aus deren familiärem Umfeld feststellen. So schildert ein 10-jähriger Junge die Umgehung des Verbots zu einem seiner Lieblings-Games folgendermaßen: *„Aber ich kann es leider nur selten spielen, weil ich es nur bei meinem Onkel spielen darf. Zu Hause darf ich es halt nicht spielen, weil es erst ab zwölf ist.“*

Im Verhältnis zu den bisher geschilderten Umgehungsszenarien gibt es noch solche, die deshalb besonders auffallen, weil es in ihnen die Eltern selbst sind, die eine Orientierung an Altersfreigaben anscheinend als irrelevant und nicht handlungsweisend gegenüber ihren Kindern erachten. Daraus resultierende Co-Nutzungssituationen werden in der Befragung ausschließlich zwischen Vätern und ihren Söhnen sichtbar und beinhalten meist ein Hinwegsetzen über medienerzieherische Bestrebungen der Mutter. Sich der USK-18-Freigabe des Games God of War bewusst, beschreibt z. B. ein 11-jähriger Junge, dass er das Spiel zwar nicht selbst spiele, aber immer ungehindert bei seinem Vater zuschauen dürfe. Ein weiterer 11-jähriger Junge beschreibt sogar, dass er von seinem Vater mit USK-16- und USK-18-Spielen ausgestattet werde und dieser seinen Sohn sogar explizit dazu auffordere, die Spiele zu spielen. Auf die Frage hin, ob seine Mutter damit einverstanden sei, antwortet er: *„Eigentlich nicht, aber wir machen es trotzdem.“*

Ein Hinwegsetzen über die gesetzten Regeln eines Elternteils durch den anderen Elternteil sorgt auch in einer weiteren (vermutlich getrennt lebenden) Familie für Konflikte: Beschrieben wird von einem 11-jährigen Jungen, dass er häufig gemeinsam mit seinem Vater Games aus dem väterlichen Bestand spiele, die nicht immer den Gütekriterien der Mutter entsprächen. Für die Auswahl und Neubeschaffung der Games müsse eigentlich immer das Einverständnis der Mutter eingeholt werden. Der Prozess der Abstimmung scheint für den Jungen allerdings mit Irritationen verbunden zu sein und führe häufig dazu, dass Spiele vom Vater erworben und mit dem Vater gespielt werden, die anschließend aufgrund der Altersfreigabe von der Mutter beanstandet werden. Vom Sohn wird an dieser Stelle nicht primär der Umstand kritisiert, dass seine Mutter den Gebrauch von Games ab 16 Jahren nicht erlaube, sondern dass sie zum Zeitpunkt der Entscheidung nicht aufmerksam zuhöre und ihm dadurch Freiheiten suggeriere, die anschließend wieder infrage gestellt werden: *„Also die hört eigentlich gar nicht zu und lässt mich dann machen. Aber, wenn ich das Spiel dann*

in der Hand habe und dieses Game und wenn sie dann den roten Kreis sieht, mit der 16 drauf, dann flüppt die aus.“

4.3.1.4 Die Sicht der Kinder auf Regeln, Absprachen und Verbote

Je nach Transparenz und Verständlichkeit der elterlichen Begründungen scheint es für die befragten Kinder mal mehr, mal weniger nachvollziehbar zu sein, warum sie ein Angebot nutzen dürfen oder nicht und welche elterliche Sorge damit in Verbindung steht. Ein 10-jähriger Junge äußert sich zu den Verbotsregelungen seiner Eltern resigniert: *„Das versteht man manchmal nicht.“* Grundsätzlich zeigt sich in der Befragung mit jeweils der Hälfte der Kinder ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen jenen, die ihre Eltern in Bezug auf inhaltliche und zeitliche Verbote als „zu streng“ bei den Vorgaben zur Mediennutzung empfinden, und jenen, die das nicht so wahrnehmen. Zwei Drittel der Kinder wünschen sich ganz oder teilweise, dass die Eltern ihnen mehr bei der Mediennutzung erlauben würden, ein Drittel kann diesen Wunsch nicht teilen.

Die Nachvollziehbarkeit der von den Eltern getroffenen Entscheidungen scheint eines der wichtigsten Kriterien dafür zu sein, ob eine Absprache akzeptiert wird oder ob die Kinder Wege suchen, diese zu umgehen. Unter welchen Bedingungen die befragten Kinder die Vorgaben der Eltern zur Mediennutzung akzeptieren oder missachten und welche Emotionen damit einhergehen, wird im folgenden Abschnitt näher beschrieben.

Akzeptanz und Verständnis für die zeitliche oder inhaltliche Beschränkung von Medienangeboten scheinen besonders dann gegeben zu sein, wenn:

- **die zeitliche oder inhaltliche Regulierung dem Schutzbedürfnis des Kindes entspricht.** Eine 11-Jährige empfindet beispielsweise das elterliche Verbot von YouTube für sich selbst als vorteilhaft, weil sie stattdessen YouTube Kids nutzen darf und ihr hier keine *„perversen Dinge“* angezeigt werden.
- **dem Kind zu einem Verbot eine Alternative angeboten wird.** Ein 11-jähriger Junge schildert, die beiden oben genannten Angebote betreffend, dass seine Eltern ihm YouTube zwar gesperrt hätten, er dafür aber YouTube Kids nutzen dürfe. Dies sei *„insgesamt halt ein bisschen sicherer und häufig auf das Alter angepasst“* als das inhaltlich umfangreichere YouTube, von dem er glaubt, dass es ab 16 Jahren sei.
- **Teilhabe zu dem gewünschten Angebot ggf. durch eine begleitete Nutzung möglich gemacht werden.** Ein 12-jähriges Mädchen arrangiert sich damit, dass sie Instagram als App nicht besitzen darf. Stattdessen haben Mutter und Tochter den Kompromiss gefunden, dass sie jeden Abend gemeinsam auf dem Smartphone der Mutter Videos auf Instagram schauen und sich dazu austauschen, welche Inhalte geeignet sind: *„[...] also wir fragen uns immer, ob das Video jetzt gut ist oder nicht.“*
- **ein Verbot zwar temporär beschlossen – aber prinzipiell neu verhandelbar ist.** Ein 11-jähriges Mädchen erzählt in diesem Zusammenhang von ihrem Erfolgserlebnis, dass sie ihren Vater vom Spiel Roblox *„überzeugen“* konnte und es im Laufe dieses von ihr mitmoderierten Prozesses zu einer veränderten Bewertung durch ihren Vater kam: *„Das habe ich in den letzten Sommerferien dann erst bekommen, weil mein Vater lange Zeit dachte, das wäre nur irgendein Quatsch, wo man nur Videos dreht und kein /. Also er sah nicht wirklich was Sinnvolles drin, dass man da Ziele erreichen kann.“*
- **die zu einem Verbot führenden Sorgen und Bedenken gegenüber dem Kind konkret benannt werden.** In einigen Gruppeninterviews wird z. B. deutlich, dass die inhaltliche Benennung von „Gewalt“ oder „Brutalität“ als elterliches Argument für ein Verbot vergleichsweise stark von den Kindern verinnerlicht und akzeptiert wird ([siehe 4.3.1.3 Bedeutung von Gewaltdarstellungen und Alterskennzeichen](#))

Beschränkungen des Zugangs zu Online-Angeboten werden tendenziell dann als konfliktreich empfunden, wenn die Argumentation der Eltern nicht nachvollzogen werden kann oder eine damit verbundene Sorge als ungerecht(fertigt) empfunden wird. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn:

- **die Eltern dem Kind nicht richtig zuhören und keinen Raum zur Diskussion lassen.** Zwei 11-jährige Schwestern können z. B. nicht nachvollziehen, warum sie nur entweder TikTok oder Instagram nutzen dürfen. Im Gespräch mit ihrer Mutter hieß es: *„Ach, nicht schon wieder TikTok‘ [...], sie kann uns ja auch mal zuhören, vielleicht ist ja doch was ganz Spannendes, und was man auch von TikTok lernen kann dabei.“*
- **die Eltern die Perspektive des Kindes auf das Angebot nicht einholen, bevor sie ein Urteil zu dessen Nutzung treffen.** Besonders bei Angeboten, die die Eltern selbst nicht kennen, wünscht sich z. B. ein 11-jähriger Junge, dass eine Entscheidung nicht ausschließlich auf der Basis der offiziellen Altersempfehlung getroffen wird, sondern auch seine individuelle Einschätzung beachtet wird.
- **das Kind die Gründe für Verbote und Beschränkungen der Eltern als fadenscheinig empfindet.** Dazu zählen z. B. abwertende Aussagen wie *„dieses Spiel ist dumm“*, das Angebot sei *„Quatsch“* oder *„chinesisches Kramzeug“* oder auch diffus altersbezogene Aussagen wie *„du bist nicht reif genug“* und *„das ist noch nichts für dich“*.
- **die Eltern das vom Kind begehrte Angebot selbst nutzen, es dem Kind aber verbieten.** Ein 12-jähriges Mädchen berichtet über die ihr verwehrte Nutzung von Instagram: *„weil meine Mutter hat jetzt selbst Instagram und ich seh häufiger, dass sie das halt macht und dann macht sie immer so weg, dass ichs nicht sehen kann. Und ich finds und jetzt, ich dachte, ich hatte halt gehofft so ein bisschen, wenn sies dann jetzt selbst hat, erlaubt sie es mir halt [...].“*
- **die Eltern dem Kind Zeitlimits setzen, für sich selbst aber einen anderen Maßstab anlegen.** Ein 11-jähriger Junge findet es *„saugemein“*, dass seine Mutter so viel mehr Zeit als er am PC verbringt, und hegt den Gedanken: *„Ja, aber ich will halt auch mehr, weil du darfst ja auch so viel.“*
- **getroffene oder in Aussicht gestellte Zusagen der Eltern scheinbar wahllos aufgeschoben oder revidiert werden.** Ein 12-jähriges Mädchen beschreibt den Verhandlungsprozess mit ihren Eltern um Instagram folgendermaßen: *„Da drücken sie immer so rum: ‚Das kriegst du irgendwann mal. Später.‘ Und dann warte ich immer ein bisschen und frag noch mal und das ist jedes Mal dasselbe [...] Jetzt frag ich mit 13 halt mal wieder.“*
- **Beschränkungen als teilhabeschädlich und nicht praktikabel empfunden werden.** Ein 11-jähriger Junge z. B. beschreibt den Freigabeprozess durch Family Link als *„nervig“* und nicht praktikabel, da er ihn daran hindere, auch auf nützliche Angebote, z. B. für die Schule, zuzugreifen. Aus seiner Sicht stellt sich die Situation folgendermaßen dar: *„Wenn ich jetzt in der Schule bin, ich will bei Wikipedia gehen, was anzugucken, aber geht nicht. Ich muss da fragen, das nervt.“* Um die Einschränkung zu umgehen, habe er sich deshalb ohne Wissen seiner Eltern einen weiteren Account auf seinem Smartphone eingerichtet, von dem aus er uneingeschränkten Zugriff auf die gewünschten Angebote habe.

Die genannten Aspekte machen deutlich, dass Eltern sowohl für die Findung einer medienerzieherischen Haltung als auch insbesondere zur erzieherischen Umsetzung im Familienalltag Orientierungs- und Unterstützungsangebote benötigen. Eine strukturelle, inhaltliche und pädagogische Auseinandersetzung mit den bei Kindern beliebten Angeboten und damit verbundenen Risiken kann dabei helfen, den elterlichen Schutzauftrag bedürfnisorientiert wahrzunehmen und Diskrepanzen zwischen Eltern und Kindern bei der Nutzungserfahrung mit digitalen Angeboten abzubauen (Gebel et al. 2022, S. 12). Dies könnte dazu beitragen, dass Kinder ihre Eltern als kompetente, begleitende und auch regelgebende Ansprechpersonen wahrnehmen und akzeptieren.

4.3.2 Eltern und Medienzeit

Der Faktor Zeit wird zwischen Kindern und Eltern vorrangig im Kontext der am Gerät verbrachten Bildschirmzeit diskutiert. Zum einen, weil sich ein Großteil der Kinder mehr Zeit zur Nutzung von Games, Streaming und Social Media wünscht und zum anderen, weil gleichzeitig die meisten von den Eltern getroffenen Absprachen und Regeln auf die Begrenzung der Bildschirmzeit der Kinder abzielen. In vielen Fällen erfolgt eine Umsetzung und Kontrolle der zeitbegrenzenden Maßnahmen mittels einer Jugendschutz-Software ([siehe 4.3.1.2 Gatekeeping durch Jugendmedienschutz-Software](#))

Mit Blick auf die von Kindern wahrgenommenen Sorgen, die ihnen von ihren Eltern in Bezug auf ihre Mediennutzungszeiten gespiegelt werden, lassen sich drei elterliche Annahmen beschreiben:

- **Zu viel Zeit in digitalen Räumen kann süchtig machen.** Einige Kinder nehmen die Sorge ihrer Eltern wahr, dass zu viel Zeit am Smartphone in eine Abhängigkeit führen könnte – besonders dann, wenn dadurch andere Aktivitäten darunter leiden, wie eine 12-Jährige berichtet: *„[...] ich glaube, dass meine Eltern nicht wollen, dass ich jetzt so, weil in diesem Alter kann man jetzt ja voll viel machen und so. Dass ich dann nur noch am Handy sitze und süchtig bin.“* Ein anderes 12-jähriges Mädchen erzählt davon, dass sie sich derzeit in einem von ihren Eltern auferlegten „*Spiele-Detox*“ befinde.
- **Zeit ist wertvoll und sollte größtenteils für Aktivitäten offline statt online verbracht werden.** In einigen Fällen lässt sich anhand der Aussagen der Kinder interpretieren, dass durch die Eltern eine Abwertung der Zeit im digitalen Raum, im Vergleich zur Zeit „offline“ stattfindet. In diesem Kontext benennen die Kinder vor allem Aktivitäten wie Bücher lesen, Freund*innen treffen und Natur erleben, die ihnen von ihren Eltern – im Vergleich zur Medienzeit – als wertvoller vermittelt werden und anscheinend in einem Interessenkonflikt stehen. Eine 12-Jährige sagt dazu: *„Also ich weiß schon, sie wollen halt nicht, dass ich von diesem an diesem Handy ende, sondern dass ich auch mal rausgehe und was draußen erlebe oder halt mit meinen Freunden irgendwo hingeh.“*
- **Medienzeit steht in einem Konkurrenzverhältnis zu schulischen Leistungen und dient als Belohnung oder Bestrafung für schulische Leistung.** Einige Kinder beschreiben Situationen, aus denen hervorgeht, dass ihre Eltern die Bildschirmzeit als Anreiz dafür nutzen, dass die Kinder (bessere) Leistungen in der Schule erbringen oder in Vorleistung gehen, damit ihnen überhaupt der Zugang zu einem Angebot gewährt wird. Eine 12-Jährige berichtet: *„Entweder meine Noten sind nicht ganz so gut und deswegen soll ich mich erst mal auf die Schule konzentrieren und dann darf ich.“* Dies empfinden einige Kinder auch als Druckmittel. So beschreibt ein 11-jähriges Mädchen im Kontext ihrer eingeschränkten Nutzungszeiten einen Interessenkonflikt mit ihrem Vater: *„Und jetzt will er mich dazu zwingen, dass ich Englisch lerne, dann kriege ich wieder länger Handyzeiten.“* Jegliche Freiheit in Bezug auf die Nutzungszeiten kann ein 10-jähriger Junge genießen, sofern er seine schulischen Verpflichtungen erledigt hat: *„[...] ich darf so viel zocken, wie ich will, wenn ich gelernt habe.“*

Die drei – anhand der kindlichen Perspektive getroffenen – elterlichen Annahmen zum Thema Zeit, spiegeln auch das wider, was der Jugendmedienschutzindex 2022 aus Perspektive von Eltern als Sorge formuliert: die Vernachlässigung anderer Lebensbereiche wie Schule, Hobbys und sozialer Beziehungen durch zu viel Zeit mit digitalen Medien (vgl. Gebel et al. 2022, S. 31).

Die Perspektive der Kinder auf Zeitlimits

Die in den Gruppen diskutierten zeitlichen Vorgaben bewegen sich zwischen einem Nutzungsumfang von 15 Minuten bis drei Stunden pro Tag und variieren häufig nach

Werktagen, Wochenenden und Feiertagen. Es gibt auch vereinzelt Kinder, die nach eigener Aussage zeitlich unbegrenzt auf Angebote zugreifen dürfen.

Der Wunsch vieler Kinder nach mehr Medienzeit wird in den meisten Gesprächen häufig als starker, nahezu reflexartiger Impuls geäußert. Gleichzeitig lassen sich bei einer genauen Betrachtung einiger Aussagen differenzierte und durchaus kritisch-reflexive Zugänge der Kinder für die von ihnen am Bildschirm verbrachte Zeit feststellen. So sind sich einige Kinder darüber bewusst, dass zu viel Zeit am Bildschirm auch negative Konsequenzen wie z. B. „rote Augen und Augenringe“ mit sich bringen kann oder auch dazu führen kann, dass sich das Erleben von digitalen Angeboten abnutzt. Nach einem anfänglich geäußerten Wunsch nach mehr Medienzeit an seine Eltern relativiert ein 11-jähriger Junge abschließend: *„Ja, aber, nein, ist schon ganz gut. [...] Ich hatte mal eine Zeit, da hatte ich wirklich sehr, sehr, sehr viel am Handy zu tun, aber das war auch nicht so richtig gut dann, [...] Es hat mir dann irgendwann keinen Spaß mehr gemacht.“*

Insgesamt zeigt sich bei den meisten befragten Kindern – neben dem reflexartigen Wunsch nach mehr Medienzeit – eine Akzeptanz und Offenheit gegenüber zeitlichen Regeln. Gleichzeitig würden einige Befragte bei ihren Eltern eine größere Verhandlungsbereitschaft begrüßen, wenn sie Zeitlimits vergeben. Genannt wird in diesem Kontext z. B. die Differenzierung von zeitlichen Regeln für Werktage, Wochenenden und Ferien sowie Sonderregeln für Feiertage, Silvester oder Geburtstage. Wichtig ist einigen Kindern auch, dass ihre Medienzeit von den Eltern als etwas Exklusives wertgeschätzt wird, das nicht unbedacht durch andere Tätigkeiten unterbrochen werden sollte. Ein 10-jähriger Junge ärgert sich in diesem Kontext über seine Eltern: *„Ja, sie geben mir halt eine Stunde Zeitlimit, fertig aus. [...] Und das ist auch was, in meiner Handyzeit immer: ‚Ja, komme mal her, decke mal den Tisch‘. Und dann muss ich halt das von meiner Anschaltzeit nehmen und die geben mir dann halt auch nicht noch Zusatzzeit.“*

Konfliktpotenzial zwischen Kindern und ihren Eltern zum Thema Nutzungszeiten birgt auch der Umstand, dass es einige Kinder als ungerecht empfinden, dass ihre Eltern mehr Bildschirmzeit für sich selbst beanspruchen, als sie ihren Kindern zugestehen. Für einen 12-jährigen Jungen ist es in diesem Kontext nicht nachvollziehbar, warum er selbst nur 90 Minuten am Smartphone verbringen darf, während seine Mutter „andauernd“ am Handy säße. Einzelne Kinder relativieren die vermeintliche Ungerechtigkeit aber auch damit, dass die Eltern am Smartphone oder Laptop mit Familienangelegenheiten, wie z. B. Urlaubsplanung, beschäftigt sind.

4.3.3 Eltern im Umgang mit Bezahlvorgängen

Bei einigen der Gesprächsteilnehmer*innen gibt es ein Bewusstsein dafür, dass man als Kind nur eingeschränkt geschäftsfähig ist und deshalb beim Kauf oder dem Abschluss von Online-Dienstleistungen auf die Eltern angewiesen ist. Berührungspunkte mit den Eltern zu Bezahlvorgängen in digitalen Räumen gibt es in den Befragungen vor allem im Kontext von Games und In-App-Käufen. Bei den Kindern, die Erfahrungen mit In-App-Käufen beschreiben, fällt auf, dass diese häufig in begleiteten Nutzungssituationen mit ihren Eltern stattfinden, weil die Kinder für die Abwicklung des Kaufs auf die Hilfe der Eltern angewiesen sind. Dieser Prozess gestaltet sich häufig in der Form, dass die Kinder ihr eigenes Geld in ein Online-Game „investieren“, indem sie den erforderlichen Betrag in bar an einen Elternteil geben und dieser den Kaufprozess über ein entsprechendes Online-Zahlungsmittel durchführt. Ein 11-jähriger Junge beschreibt die Transaktion folgendermaßen: *„Ich habe meinen Vater [...] dem habe ich das Geld gegeben. Der hat es von seinem Microsoft-Konto bezahlt. Und ich habe ihm einfach das Geld gegeben.“* Ein anderer gleichaltriger Junge beschreibt, dass ihm seine Mutter für das Spiel War Thunder einen Battle Pass in Höhe von 50 Euro gekauft hat: *„Ja, meine Eltern haben es sogar für mich gemacht, [...] also meine Mutter hat es für mich gekauft, mein Bruder hat es gemacht.“* Der Hinweis auf seinen Bruder lässt darauf schließen,

dass für den Abschluss des Kaufprozesses zwar die Eltern hinzugezogen werden, bei der Auswahl und dem Umgang mit der virtuellen Ware – in diesem Fall einem Battle Pass – aber die Kinder bzw. Geschwister häufig einen Wissensvorsprung haben.

Bei einigen Kindern, die Erfahrungen mit In-App-Käufen schildern, scheint ein Bewusstsein dafür vorhanden zu sein, dass ihre Eltern die Transaktion des Geldes über ein onlinebasiertes Zahlungsverfahren begleichen und hierfür ein Nutzerkonto nötig ist. Genannt werden z. B. die Zahlung via Kreditkarte oder über PayPal. Die Wahl des Zahlungsmittels der Eltern scheint für das Risikoempfinden zumindest eines Kindes nicht ohne Bedeutung zu sein ([siehe 4.2.4 Kostenrisiken](#)). Ein 11-jähriges Mädchen beschreibt, dass sie es als riskant empfindet, wenn das eigene Gerät mit der Kreditkarte des Vaters verknüpft ist, da es hier leicht zu unbeabsichtigten Käufen komme könne: *„Mein Vater hat mir z. B. Minecraft eingerichtet. Und da muss der halt von seiner Kreditkarte halt diese Nummer eingeben und wenn ich dann halt aus Versehen irgendwo draufklicke, kaufe ich mir das halt. [...] Ich passe da ganz doll auf.“* Die Variante eines Tausches von Bargeld gegen das Begleichen des Betrags über ein Online-Zahlungsmittel scheint dagegen als weniger riskant und insgesamt als praktikabel wahrgenommen zu werden.

Auch bei von Games unabhängigen Konsumentenscheidungen, wie z. B. dem Erwerb eines E-Books oder dem privaten Handel über (ehemals Ebay-) Kleinanzeigen werden in einzelnen Fällen die Eltern als begleitende Instanz erwähnt. Ein 11-jähriges Mädchen rät in ihrer Gruppe, nichts über Kleinanzeigen zu kaufen, *„ohne die Eltern zu fragen“*, und ein gleichaltriger Junge geht davon aus, dass er dies ohnehin erst ab 16 oder 18 Jahren allein – ohne die Eltern – dürfe.

4.3.4 Eltern im Umgang mit Kontakttrisiken

Angebote aus den Bereichen Social Media und Games zeichnen sich nicht nur durch große Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen aus, sondern gleichzeitig auch dadurch, dass Kinder in ihnen sehr häufig mit dubiosen Kontaktanfragen konfrontiert werden und gefordert sind, einen Umgang mit diesen teils unangenehmen, irritierenden – oder als *„gruselig“* beschriebenen – Erfahrungen zu finden. Hierbei lässt sich anhand der Befragungen zwischen Interaktionen mit fremden, anonymen Personen und Konfliktsituationen mit Peers unterscheiden ([siehe 4.2.1 Kontakttrisiken](#)).

Irritierende Kommunikation und Interaktion mit Fremden

Treten unangenehme Situationen durch Online-Kommunikation und Interaktion mit fremden Personen auf, ist dies ein Thema, bei dem einige der befragten Kinder vorrangig und exklusiv die Unterstützung ihrer Eltern suchen. Hier gehen sie vor allem auf die Situation ein, wenn akut ein Ereignis eingetreten ist, durch das sich das jeweilige Kind belästigt fühlt, und die Eltern – konkret die Mutter – als Ansprechpartner*innen gewählt werden. Bei den betreffenden Kindern ist dies beispielsweise der Fall, wenn das Kind von fremden Personen angerufen oder angeschrieben wird bzw. dem Kind in der Art der Kommunikation etwas *„komisch“* vorkommt, weil diese z. B. mit Geldforderungen, dem Austausch personenbezogener Daten, sexuell expliziten Ansprachen, erpresserischen Forderungen oder der Frage nach einem persönlichen Treffen verbunden ist. Hier werden die Kinder entweder aus eigenem Antrieb initiativ oder weil eine solche Absprache explizit in der Familie getroffen wurde. Die Bewältigung von Konfliktsituationen unter Einbezug der Eltern wird von diesen Kindern sehr unterschiedlich wahrgenommen.

Die Perspektiven der befragten Kinder auf den Umgang mit Konfliktsituationen geben Hinweise auf den Handlungsspielraum, den sie sich nehmen oder der ihnen von ihren Eltern situativ zugestanden wird. Es gibt Fälle, in denen die Kinder den irritierenden Kontakt selbstständig melden oder blockieren und die Eltern **rückversichernd** hinzuziehen, um den Vorfall nachzubesprechen oder zu verifizieren, dass die vom Kind gewählte

Bewältigungsmaßnahme sinnvoll war. So beschreibt ein 11-jähriges Mädchen: *„Also bei mir war es so, da hat mich auch jemand auf WhatsApp angeschrieben, und dann habe ich halt gesagt: ‚Wer bist du?‘ Und dann hat sie halt irgendeinen Namen gesagt, den ich halt nicht kenne, ich weiß nicht mehr genau, welchen. Dann habe ich sie halt gleich blockiert und bin zu meiner Mutter gegangen.“* Im Fall der Rückversicherung bei einem Elternteil machen die Kinder nicht nur positive Erfahrungen. Ein 12-jähriger Junge schildert im Zusammenhang mit einem auf WhatsApp eingegangenen Scam-Anruf eine Sanktion durch seine Mutter: *„Ich habe halt die Nummer gelöscht und gemeldet. Und dann habe ich das meiner Mutter gezeigt. Und dann hatte ich erst mal für eine Woche Handyverbot. [...] Das tat weh.“*

Davon unterscheiden lassen sich wiederum Fälle, in denen die Kinder **begleitet und moderiert** von ihren Eltern eine Lösung des Konflikts vornehmen. Ein 11-jähriges Mädchen beschreibt nach dem Eingang von Nachrichten *„von so einem Typ“* über WhatsApp: *„Ich, also ich hab's gar nicht, also den Anruf habe ich gar nicht bemerkt. Das haben mir meine Eltern gesagt, dass ich das blockieren soll. Und die Nachrichten habe ich meinen Eltern gezeigt und danach habe ich es blockiert.“* Im Gegensatz zu diesem eher moderierenden Vorgehen gibt es auch Fälle, in denen die Eltern sich der zu bewältigenden Konfliktsituation **ohne Beteiligung des Kindes** annehmen. Ein 11-Jähriger beschreibt die Situation nach Eingang einer Scam-Nachricht bei einem Freund folgendermaßen: *„Erst mal ist er zu seiner Mutter gegangen. Dann hat er gesagt ‚Was soll ich machen?‘ Dann hat die Mutter alles erledigt.“* Und eine 11-jährige schildert im Kontext einer eingegangenen Nachricht auf ihrem Smartphone von einer fremden Person: *„Meine Mutter hat es dann halt gelesen, weil ich nicht da war und mein Handy zu Hause war, hat sie es gelesen. Und anscheinend hat die irgendwie gefragt: Kannst du bitte auf Englisch schreiben oder so? Aber dann hat meine Mutter sie gemeldet und blockiert. Also jetzt habe ich sie nicht mehr.“*

Als gänzlich **autonom** lässt sich der Umgang eines 11-jährigen Jungen mit irritierenden oder belästigenden Nachrichten beschreiben. Im Kontext einer auf persönliches Bildmaterial bezogenen erpresserischen Nachricht auf Snapchat habe er bewusst nicht die Unterstützung seiner Eltern gesucht, denn *„Wir [seine Schwester und er] behalten Sachen, manchmal in der Familie, da erreichen wir ein Alter und da behalten wir einfach Sachen für uns“*. Dies kann zum einen so interpretiert werden, dass es mit zunehmendem Alter als nicht mehr nötig empfunden wird, Hilfe bei den Eltern zu suchen, und zum anderen, dass der Anspruch auf Privatsphäre und Autonomie zunehmend an Bedeutung gewinnt.

Betrachtet man die von Kindern wahrgenommenen **präventiven Bemühungen** der Eltern in Bezug auf Kontakttrisiken, fällt auf, dass diese sich nahezu ausschließlich auf die Warnung vor einem Treffen mit Online-Bekanntschäften konzentrieren. Besonders das Narrativ des älteren Mannes, der sich auf Social Media oder in Game-Chats als Gleichaltriger ausgibt, um das Kind unter Vortäuschung einer falschen Identität zu einem persönlichen Treffen zu locken, wird im Kontext medienerzieherischer Auseinandersetzungen sehr häufig formuliert. Ein 11-jähriges Mädchen beschreibt die mit Fake-Profilen einhergehende Problematik und eine daraus resultierende Absprache mit ihren Eltern folgendermaßen: *„Wenn du jetzt irgendwo, zum Beispiel auf Roblox, spielst. Und dann kommt da jemand hin, der ein Fake-Profil hat. Der sagt, er wäre irgendwie so in einem / ja, zwölf oder so und ein Mädchen und die würden sich gerne treffen oder so oder halt /. Dann spielst du halt lange mit denen. Und dann wollt ihr euch mal treffen. Und dann stellt sich raus, das ist eigentlich schon / also, dass es ein Mann ist oder so. Und deswegen haben mich meine Eltern vorgewarnt. Ich soll mich nicht einfach so mit irgendjemandem treffen, den ich nicht kenne oder nur aus einem Spiel kenne.“*

Im Kontext der Online-Kommunikation mit Fremden sind in verschiedenen Befragungsgruppen häufig auch (medial) vermittelte Kriminalfälle gegenwärtig, in denen vorrangig Mädchen verschwunden oder in Gefahr geraten sind, weil sie sich mit einem nicht vertrauenswürdigen Online-Kontakt getroffen haben. So auch bei einer 11-Jährigen, die sich an ein Gespräch mit ihrer Mutter erinnert: *„Ja, also, man kann da halt auch mit*

so jemand schreiben, und da ist mal also, unsere Mutter hat das erzählt, da hat eine mit einem geschrieben, und da hat sich so ein Mann richtig gut ausgegeben und dass er richtig nett ist und so. Dann haben sie sich getroffen, und dann hat er sie mit einem Messer gedroht, wenn er irgendwas von ihm erzählt, dann bringt er sie um und so. Also, das kann schon gefährlich sein.“

Schlussfolgernd lässt sich bei den von den Kindern wahrgenommenen präventiven Bemühungen in Bezug auf Kontaktrisiken feststellen, dass vor allem eine gefahrenzentrierte Aufklärungsarbeit sowohl für Eltern als auch für weitere mit Prävention befasste Personen, z. B. im schulischen Kontext, den Hauptgesprächsanlass bieten, um mit Kindern über die Risiken der Online-Kommunikation in den Austausch zu gehen.

Eltern als Unterstützung bei Mobbing, Hasskommentaren und Beleidigungen

Neben belästigenden und betrügerischen Nachrichten von Fremden sind auch Hass, Beleidigungen und Mobbing Themen, mit denen sich Kinder in ihrer eigenen Mediennutzung oder ihrem Umfeld konfrontiert sehen. Im Vergleich zu den bisher beschriebenen Belästigungen von Unbekannten durch Spam, Scam oder Fake-Identitäten fällt bei den Konfliktsituationen, in denen das unmittelbare soziale Umfeld des Kindes involviert ist, auf, dass die Eltern zwar ebenfalls auf der Suche nach Hilfe adressiert werden, allerdings nicht mehr exklusiv. Zugleich entsteht der Eindruck, dass die Kinder in diesen Fällen auch persönlich stärker betroffen sind (vgl. auch Thiel et al. 2023, S. 33). Es werden – neben den Eltern – beispielsweise auch die „Nummer gegen Kummer“, der/die beste Freund*in, Lehrkräfte oder explizit Vertrauenslehrer*innen mit aufgezählt, wenn soziale Unterstützung bei der Bewältigung von beleidigenden Kommentaren und Mobbing benötigt wird. Wer um Hilfe gebeten wird, hängt dabei maßgeblich davon ab, als wie vertrauensvoll und empathisch das Gegenüber von den Kindern wahrgenommen wird. Beide Eigenschaften sind in der Beurteilung der Kinder nicht nur den Eltern vorbehalten ([siehe 4.2.1.1 Cybermobbing im sozialen Umfeld](#)).

Wenn Kinder Erfahrungen mit Beleidigung, Denunzierung oder Ausgrenzung machen, ist dies für einige ein Anlass, die Eltern um Unterstützung zu bitten. Thematisiert werden in diesem Kontext bei einigen Kindern Erfahrungen mit eskalierender Kommunikation in privaten Chats oder Gruppenchats auf Social Media oder in Messengern. Die Grenze, ab der Kinder ihre Eltern um Hilfe bitten, wird bei den Befragten unterschiedlich gesetzt. Es gibt Fälle, in denen die Eltern schon in einem frühen Stadium aufflammender Konflikte beratend hinzugezogen werden, aber auch solche, in denen das erst dann geschieht, wenn es „wirklich schlimm“ ist, ein Streit eskaliert oder sogar konkrete Bedrohungen gegen das Kind ausgesprochen werden. Ein 11-jähriges Mädchen beschreibt den Moment des Hinzuziehens ihrer Eltern folgendermaßen: *„Also, wenn es wirklich schlimm ist und ich mich mit jemandem streite, und ihn anfangs zu beleidigen, und nicht aufhören, dann ja.“* Ein anderes 11-jähriges Mädchen zieht ihre Eltern beratend hinzu *„wenn Bedrohungen oder so kommen“*.

Zudem wird von einigen Befragten Mobbing als Thema wahrgenommen, bei dem sie das Eingreifen anderer Eltern in ein Kommunikationsgeschehen erlebt haben. Mobbingfälle in Klassenchats sind einigen Kindern mindestens dadurch bekannt, dass sie selbst schon mitlesende Mitglieder solcher Kommunikationsverläufe waren oder erlebt haben, dass ein Elternteil des betroffenen Kindes regulierend in den Chatverlauf eingegriffen hat. Ein 12-jähriges Mädchen erinnert sich an den folgenden Fall: *„[...] da gab es auch mal ein Mädchen, die wurde dann, glaube ich, irgendwie so gemobbt in dem Klassenchat. Und dann hat auch ihre Mutter was reingeschrieben [...]“*

Die Furcht vor einem Szenario, in dem persönliche Fotos und Videos missbräuchlich veröffentlicht werden, wird von einigen Befragten als Situation assoziiert, in der sie ihre Eltern um Rat und Hilfe bitten würden. Allerdings lassen einige Aussagen darauf schließen, dass die Eltern zwar als vertrauensvolle Ansprechpartner*innen mitgedacht werden, im

Falle eines juristischen Straftatbestandes deren Kompetenzbereich von den Kindern aber als überschritten empfunden wird. In diesen Fällen erscheint einigen das Hinzuziehen von Anwalt*innen oder sogar der Polizei im Zweifelsfall als sinnvoll. Ein Kind zieht die überschrittene Grenze für sich folgendermaßen: „Wenn es zum Beispiel zu weit geht und von der Person Fotos geschädigt werden oder Sachen, könnte man sich ja auch einen Anwalt nehmen.“ In einer anderen Gruppe werden als heikle Grenze sowohl sexualisierte →Sticker diskutiert als auch die missbräuchliche Veröffentlichung von Bildmaterial, das sie in sensiblen und verletzlichen Situationen zeigt, wie beispielsweise unbekleidet. Auf die Frage, wer in diesem Fall helfen könne, antwortet ein 11-jähriges Mädchen: „Vielleicht Eltern. Oder wenn es schlimm, schlimm, schlimm ist, dann eine Anzeige“ und weiter: „Also, wenn es schlimm ist, wenn man, zum Beispiel, so Bilder in der Dusche oder so macht, dann Anzeige oder / [...] Oder so nackte Bilder halt.“

Im Vergleich zur Vielzahl der geäußerten Sorgen der Kinder im Kontext der missbräuchlichen Verwendung von Bildmaterial fällt auf, dass von den Befragten nahezu keine medienerzieherischen Handlungsempfehlungen, Regeln oder Verbote im Umgang mit der Erstellung und Veröffentlichung von Fotos oder Videos thematisiert werden. Es gibt nur eine Gesprächssituation, in der sich zwei 11-jährige Schwestern darüber austauschen, dass ihnen ihre Mutter den Upload von Bildern und Videos auf TikTok nur im Privatmodus erlaubt und entsprechende Einstellungen vorgenommen hat. Allerdings ist auch in diesem Fall keine tiefgehende medienerzieherische Auseinandersetzung erkennbar, sondern lediglich eine limitierende Absprache: „Ich mache nur private Videos, weil ich nicht darf, sonst würde ich auch online.“

Betrachtet man die Versiertheit der Kinder, mit der sie zeitliche und inhaltliche Beschränkungen durch ihre Eltern beschreiben können ([siehe 4.3.1 Eltern als Gatekeeper von Medienangeboten](#)), lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass die präventive Auseinandersetzung im Umgang mit Kontaktrisiken anscheinend nicht in einem vergleichbaren Rahmen stattfindet. Dies lässt unterschiedliche Schlüsse für eine Interpretation zu:

- Die Kinder haben etwaige medienerzieherische Situationen zwischen ihnen und ihren Eltern im Rahmen der Befragung lediglich nicht erinnert oder mitgeteilt, obwohl ihr Wissen zu Kontaktrisiken auf elterlicher Unterstützung beruht.
- Die Kinder empfinden sich selbst als ausreichend handlungssicher und selbstwirksam im Umgang mit Kontaktrisiken und haben keinen Bedarf, präventiv mit ihren Eltern darüber ins Gespräch zu gehen. Schutz und Unterstützung werden erst dann bei den Eltern gesucht, wenn die Situation nicht mehr selbstständig bewältigbar ist und eskaliert.
- Die Präventionsarbeit zu Kontaktrisiken wird von den Eltern und Kindern an anderer Stelle verortet, z. B. in der Schule und bei Lehrkräften.
- Die Risikowahrnehmung der Kinder und daraus resultierende Schutzbedürfnisse im Kontext von Kontaktrisiken ([siehe 4.2.1 Kontaktrisiken](#)) treffen auf eine oft unzureichende Wissensbasis der Eltern zu diesem Thema. Dementsprechend sind damit verbundene Risiken den Eltern ggf. gar nicht gegenwärtig und nötige Kompetenzen und Umgangsweisen können folglich nicht vermittelt werden. Dies würde bedeuten, dass die Eltern von den Kindern, aufgrund ihres wenig ausgeprägten Verständnisses für die Interaktionsformen und möglicherweise inadäquaten Reaktionsvorschlägen nicht als Interaktionspartner in Betracht gezogen werden.

In Bezug auf Kontaktrisiken lässt sich abschließend feststellen, dass medienerzieherische Bemühungen von den Kindern vorrangig im Rahmen von Abschreckungserzählungen und Deeskalation wahrgenommen werden. Im Verhältnis dazu, wie viele Berührungspunkte die Kinder im Kontext von Mobbing, Beleidigung und Denunzierung in ihrem Medienalltag schildern, scheinen sie in der Interaktion mit ihren Eltern nur wenig über präventive

Maßnahmen in den Austausch zu kommen. Im Kontext der Eltern-Kind-Interaktion lässt sich zudem noch festhalten, dass Empathie und Wohlwollen gegenüber dem Kind entscheidend dafür sind, ob das Kind sich für die Lösung eines medienbezogenen Konflikts an seine Eltern wendet. Dies gilt insbesondere dann, wenn es sich thematisch für das Kind um sensible und verletzliche Situationen handelt. Eine an den Bedürfnissen des Kindes ausgerichtete Unterstützung beinhaltet mitunter auch, dass das Kind sich sicher sein kann, dass es selbst bei einem etwaigen Fehlverhalten nicht primär Angst vor Sanktionen befürchten muss, sondern konstruktiv an der Lösung des Konflikts beteiligt wird.

Glossar

Dark Patterns: Manipulative Designs oder Prozesse, die Nutzer*innen zu einer gewissen Handlung bewegen sollen (<https://webhelm.de/dark-patterns>). Der Begriff tritt häufig im Zusammenhang mit Onlineshopping, aber auch zunehmend mit Marketing-Mechanismen der digitalen Spieleindustrie auf (<https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-dark-patterns>).

Flammen: Um auf Snapchat Flammen zu erhalten, müssen zwischen zwei Nutzer*innen mindestens einmal pro Tag Snaps ausgetauscht werden. Die Zahl neben dem Flammen-Emoji zeigt an, seit wie vielen Tagen miteinander Snaps ausgetauscht werden. Diese Flammen-Strähnen gehen verloren, wenn an einem Tag keine Snaps ausgetauscht werden (<https://help.snapchat.com/hc/de/articles/7012394193684-Wie-funktionieren-Flammen-und-wann-laufen-sie-ab>). Die Flammen können einmalig unentgeltlich wiederhergestellt werden, danach ist die Wiederherstellung von Flammen kostenpflichtig (<https://help.snapchat.com/hc/de/articles/13086861638676-Wie-viel-kostet-die-Wiederherstellung-einer-Flamme>).

gespawnt/spawnen: „Spawnen“ bedeutet „erscheinen“ oder „auftauchen“. In Games können Spieler, Spielfiguren und Gegenstände einfach an einem gewissen Punkt oder Spielfortschritt auftauchen bzw. erscheinen (<https://www.giga.de/tipp/spawnen-bedeutung-des-begriffs-im-gaming> und <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/182393-bedeutet-spawnen-bedeutung-verwendung.html>).

Item: Unter einem „Item“ versteht man im Game-Kontext einen virtuellen Gegenstand in einem Spiel, wie beispielsweise ein Kleidungsstück oder eine Waffe (<https://www.spielbar.de/ratgeber/wissen/?buchstabe=I>). Das Item kann beispielsweise in einer Truhe gefunden oder selbst hergestellt („gecraftet“) werden. Items können sowohl positive (z. B. Heilung durch einen Heiltrank) als auch negative Auswirkungen (z. B. durch eine „verfluchte“ Rüstung) auf den Spieler haben, aber auch nur rein ästhetische (das Aussehen verändernde) Effekte (<https://www.netzwelt.de/abkuerzung/191165-bedeutet-item-bedeutung-verwendung.html>). In einigen Spielen können für den Spielfortschritt wichtige Items nur gegen Micropayments erworben werden.

Lootboxen: Lootboxen („Beuteboxen“) sind virtuelle Kisten, die Belohnungen (z. B. Waffen, zusätzliche Leben) enthalten. Man kann sich mit echtem oder virtuellem Geld eine versiegelte Mystery-Box, die einen zufälligen Gewinn enthält, kaufen oder sich diese z. T. auch durch Spielleistung verdienen. Teilweise müssen für den Spielfortschritt Lootboxen gekauft werden, da das Spiel sonst erheblich behindert wird (<https://gamequitters.com/skins-gambling> und <https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/lootboxen-gefahr-fuer-kinder>).

Mods: Der Begriff „Mod“ ist die Abkürzung von „Modification“ („Spiel-Modifikation“). Es handelt sich dabei um Erweiterungen oder Verbesserungen von Spielen, die meist kostenlos von externen Entwicklern angeboten werden. Dabei gibt es vielfältige Möglichkeiten, die von grafischen Veränderungen über technische Verbesserungen bis hin zu komplett spielverändernden Modifikationen reichen (<https://www.gamingguru.de/blog/game-mods/#Game-Mods-das-verstehen-wir-darunter>).

My AI: My AI ist ein Chatbot der App Snapchat. Er ist automatisch ganz oben in den Chats der Nutzenden eingebettet. Mit My AI kann kommuniziert werden wie mit Freund*innen. My AI basiert auf der ChatGPT-Technologie von OpenAI. Die Nutzenden können dem Chatbot, dem auch ein eigener Name gegeben werden kann, alle möglichen Fragen stellen (z. B. Restaurantempfehlungen, Quizfragen). Die Antworten müssen aber nicht immer

richtig sein. Kritik zu My AI gibt es bezüglich des intransparenten Datenschutzes, da unklar ist, auf welche persönlichen Daten My AI zugreift und wie diese genutzt und gespeichert werden (<https://www.jugendschutz.net/themen/social-media/artikel/my-ai-snapchats-ki-chatbot>, <https://www.schau-hin.info/news/kuenstliche-intelligenz-bei-snapchat-my-ai>, <https://help.snapchat.com/hc/de/articles/13266788358932-Was-ist-My-AI-auf-Snapchat-und-wie-verwende-ich-sie>).

Pay-to-win: Pay2Win- bzw. Pay-to-win-Spiele sind Spiele, in denen man durch das Ausgeben realen Geldes einen deutlichen Vorteil anderen Spieler*innen gegenüber erhält, die kein Geld ausgeben. Spiele mit Mikrotransaktionen, die nur ästhetische Elemente wie Skins oder Tänze beinhalten, zählen nicht zu den Pay2Win-Spielen (z. B. Fortnite). Spiele mit Mikrotransaktionen, die den Verlauf eines Spiels entscheidend positiv für die zahlenden Spieler*innen beeinflussen (beispielsweise durch den Erwerb wichtiger Waffen), werden als „Pay2win“ bezeichnet. Hier ist ein Sieg oder entscheidender Fortschritt nur durch eine größere Geldausgabe möglich. Zwischen Spieler*innen, die Geld ausgeben, und denen, die kein Geld ausgeben, entsteht ein offensichtlicher und durch Spielleistung allein nicht wettzumachender Unterschied (<https://www.levlup.com/de-de/glossaries/content/pay-to-win>).

Robux: Robux ist die In-Game-Währung auf der Spieleplattform Roblox. Mit Robux können Upgrades für den Avatar oder besondere Fähigkeiten gekauft werden. Um Robux zu kaufen, muss reales Geld verwendet werden. Auf der offiziellen Roblox-Plattform ist ein Kauf von bis zu 22.500 Robux für 239 Euro möglich. Es werden auch monatliche Abo-Modelle angeboten. Die Spieler*innen werden in den Games dazu animiert, Robux zu kaufen, da nur so auf bestimmte Funktionen (z. B. das Erstellen einer Gruppe) oder Erlebnisse zugegriffen werden kann (https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos-reports/report_wie_sicher_ist_roblox.pdf und <https://www.roblox.com/upgrades/robux>).

Scamming: Das englische Wort „Scam“ lässt sich mit „Betrug“ übersetzen. Scams zielen darauf ab, Geld, Login-Daten, Eigentum, Informationen oder Identitäten zu stehlen. Es gibt viele verschiedene Arten von Scamming-Maschen, daher sollten gängige Online-Schutzmaßnahmen beachtet werden, um sich vor dieser Gefahr zu schützen (<https://nordvpn.com/de/blog/vorsicht-vor-online-scams>).

Skin: Ein „Skin“ („Haut“) ist eine rein optische Veränderung eines Charakters oder Gegenstandes im Spiel und wirkt sich nicht auf den taktische Spielverlauf aus. Skins können häufig durch Spielfortschritte freigeschaltet oder durch In-Game-Käufe erstanden werden (<https://www.elternguide.online/skins-individuelle-spielfiguren-in-games>).

Snap: Ein Snap ist ein Foto oder ein kurzes Video, das über die App Snapchat versendet wird. Je nach Einstellung werden Snaps nach einmaligem Ansehen automatisch gelöscht oder können vom Empfänger gespeichert werden (<https://www.schau-hin.info/grundlagen/snapchat-einfach-erklart> und <https://help.snapchat.com/hc/de/categories/5685832477716-Snapchat-verwenden>).

Sticker: Sticker, die in den Chats von Messengerdiensten wie WhatsApp verwendet werden, sind kleine Bilder oder Animationen. Mit diesen können Nachrichten – ähnlich wie mit Emojis – versehen werden. Sticker können mit einer entsprechenden App aus beliebigen Fotos auch selbst erstellt werden. Im Chat empfangene Sticker können heruntergeladen und somit ebenfalls verwendet werden (<https://www.elternguide.online/sticker-in-whatsapp-und-co-zwischen-kreativitaet-und-spam>).

YouTube Shorts: Shorts auf YouTube sind Kurzvideos, die wie TikToks oder Instagram Reels funktionieren. Sie dauern maximal 60 Sekunden und können einfach in der YouTube-App erstellt werden. Auch das Hochladen von Videos als Short ist möglich, sofern sie den

Anforderungen (vertikale Aufnahme und nicht länger als 60 Sekunden) entsprechen. Shorts sind dafür gedacht, auf dem Handy im Hochformat angesehen zu werden. Nach dem Klick auf die „Shorts“-Registerkarte in der YouTube-App werden die Videos automatisch abgespielt und können nicht aktiv ausgewählt werden – nur durch Scrollen kann navigiert werden. Eine Eingabe von Suchbegriffen ist aber möglich. Man kann sich auch nur die Shorts eines bestimmten Kanals ansehen. Einige Shorts sind bereits auf der Startseite der YouTube-App neben den Videos längeren Formats integriert. Mit den Shorts können einfach neue Creator*innen und Marken entdeckt werden, auch hier sind wie in den Langformaten auf YouTube Produktplatzierungen und Werbung sehr beliebt (<https://support.google.com/youtube/answer/10059070?hl=de> und <https://www.heise.de/tipps-tricks/YouTube-Shorts-das-steckt-dahinter-6321430.html> und <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/de-de/insights/verbrauchertrends/youtube-shorts-und-kurzvideo-studie>).

Literaturverzeichnis

Bamberger, Anja/Stecker, Sina/Berg, Katja/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2023). „Ich habe einen normalen Account, einen privaten Account und einen Fake Account.“ Instagram aus der Perspektive von 12- bis 15-Jährigen mit besonderem Fokus auf die Geschlechterpräsentation. ACT ON! Short Report Nr. 10. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar unter: <https://act-on.jff.de/short-reports/> [Zugriff: 19.02.2024].

Bamberger, Anja/Stecker, Sina/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2022). #beyourself. Instagram-Inhalte als Orientierungsangebote für die Identitätsarbeit. Medienanalyse und Einschätzungen von Kindern und Jugendlichen. ACT ON! Short Report Nr. 9. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar unter: <https://act-on.jff.de/short-reports> [Zugriff: 19.02.2024].

Brüggen, Niels (2023). Künstliche Intelligenz im Kontext des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: BzKJaktuell 4/2023, S. 27–30.

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Gebel, Christa/Lauber, Achim/Materna, Georg/Müller, Raphaela/Schober, Maximilian/Stecker, Sina (2022): Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Herausgegeben von: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. Online verfügbar unter: <https://www.bzjk.de/bzjk/service/publikationen/gefaehrungsatlas-digitales-aufwachsen-vom-kind-aus-denken-zukunftssicher-handeln-aktualisierte-und-erweiterte-2-auflage--197812> [Zugriff 08.03.2024].

Cousseran, Laura/Gebel, Christa/Tauer, Johanne/Brüggen, Niels (2021). Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen. „Aber ich würde sagen, dass es sinnvoller ist, die Person einfach zu blockieren.“ Berlin. Online verfügbar unter: <https://www.dkhw.de/schwerpunkte/medienkompetenz/informationen-zur-mediennutzung/studie-online-interaktionsrisiken> [Zugriff 08.03.2024].

Digitales Deutschland (2021): Rahmenkonzept. Online verfügbar unter: https://digid.jff.de/wp-content/uploads/2021/06/Rahmenkonzept_DigitalesDeutschland_Vollversion.pdf [Zugriff: 19.02.2024].

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan (2023). KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Online verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf [Zugriff: 12.02.2024].

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan (2023). JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf [Zugriff: 12.02.2024].

Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016). „Ich darf nur YouTube.“ Die Perspektive von Zehn- bis 14-Jährigen auf Online-Medien und Online-Risiken. Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus der Monitoring-Studie des Projekts ACT ON!. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar unter: <https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/perspektive-auf-online-medien-und-online-risiken-act-on-schlussreport-2015-2016> [Zugriff 08.03.2024].

Gebel, Christa/Lampert, Claudia/Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Lauber, Achim/Thiel, Kira (2022). Jugendmedienschutzindex 2022. Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Online verfügbar unter: https://www.fsm.de/files/2023/01/fsm_jmsindex_2022_barrierefrei.pdf [Zugriff 08.03.2024].

Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (2014). Systematisierung der Problemlagen bei der Mediennutzung Minderjähriger: Herausforderungen für den Jugendmedienschutz. In: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (Hrsg.). Aufwachsen mit digitalen Medien. Monitoring aktueller Entwicklungen in den Bereichen Medienerziehung und Jugendschutz. Hamburg, S. 7–10.

- Kammerl, Rudolf/Kramer, Michaela/Müller, Jane/Potzel, Katrin/ Tischer, Moritz/Wartberg, Lutz (2023). Dark Patterns und Digital Nudging in Social Media – wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln? Expertise für die Bayerische Landeszentrale für neue Medien. BLM-Schriftenreihe, Band 110. Online verfügbar unter: https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.pdf [Zugriff: 08.03.2024].
- Landesanstalt für Medien NRW (2023). Erfahrung von Kindern und Jugendlichen mit Sexting und Pornos. Zentrale Ergebnisse der Befragung 2023. Online verfügbar unter: https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Key_Insights_Befragung_Erfahrung_von_Minderjaehrigen_mit_Sexting_und_Pornografie.pdf [Zugriff: 08.03.2024].
- Schober, Maximilian/Berg, Katja/Brüggen, Niels (2023): KI als „Wunscherfüller“? Kompetenzen von Kindern im Umgang mit algorithmischen Empfehlungssystemen. Qualitative Studie im Rahmen von „Digitales Deutschland“. Herausgegeben vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München: kopaed. Online verfügbar unter: https://zenodo.org/records/10171264/files/DigiD_Schober_et_al_2023.pdf?download=1 [Zugriff 08.03.2024].
- Stecher, Sina/Bamberger, Anja/Gebel, Christa/Cousseran, Laura/Brüggen, Niels (2020). „Du bist voll unbekannt!“ Selbstdarstellung, Erfolgsdruck und Interaktionsrisiken auf TikTok aus Sicht von 12- bis 14-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 7. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar unter: <https://act-on.jff.de/short-reports> [Zugriff 08.03.2024].
- Steinebach, Martin (2023). Künstliche Intelligenz als Instrument des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: BzKJaktuell 4/2023, S. 17–22.
- Thiel, Kira/Lampert, Claudia (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: Verlag Hans-Bredow-Institut, Mai 2023 (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts | Projektergebnisse Nr. 65). Online verfügbar unter: <https://doi.org/10.21241/ssoar.86633> [Zugriff 08.03.2024].
- Quandt, Thorsten/Vogelgesang, Jens (2018): Jugend, Internet und Pornografie: Eine repräsentative Befragungsstudie zu individuellen und sozialen Kontexten der Nutzung sexuell expliziter Inhalte im Jugendalter. In: Patrick Rössler/Constanze Rossmann (Hrsg.): Kumulierte Evidenzen. Replikationsstudien in der empirischen Kommunikationsforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 91–118.

Anhang

A Übersicht über weitere beliebte Medienangebote

Tabelle 4 listet weitere beliebte Angebote der Befragungsteilnehmer*innen auf, die entweder in den Fragebögen als Zweit- oder Drittnennung angegeben wurden oder in der Plakatgestaltung als empfehlenswert genannt wurden. Ausgewertet wurden die Angaben aus den Befragungsjahren 2022 und 2023 von allen 18 Befragungsgruppen.

Tabelle 4: Weitere beliebte Medienangebote von Kindern und Jugendlichen

Social-Media-Angebote	BeReal, Bing, Discord, Ebay, Facebook, Omegle, Pinterest, Reddit, Signal, Snapchat, Telegram, Tinder, Twitter, YouTube Kids
Spieleportale	Nintendo Network, PlayStation Network, Steam
Games	AFK Arena, Among Us, Animal Crossing, Apex, Legends, Candy Crush, Call of Duty, CapCut, Civilization, Clash of Clans, Counterstrike, Die Sims, Elden Ring, FIFA, Grand Theft Auto, Gran Turismo, God of War, Happy Mod (Spielerweiterung), Hay Day, Hogwarts Legacy, Landwirtschaftssimulator, Mario Kart Tour, Minion Rush, Overwatch, Pokémon Go, Raid Shadow Legends, Robo-craft, Rocket League, Splatton, Subway Surfer, Super Mario, Terraria, The Last of us, The Legend of Zelda, Toca Boca, Township, Uncharted, Valorant, World of Warcraft
Streaming	Amazon Prime, DAZN, Kinox.to, Netzkino, Pornhub, Sky, Twitch
Musik	Apple Music, Soundcloud
Frage- und Wissensportale	Telonym, Wattpad, Wikipedia
TV-Kanäle	KiKA, Nickelodeon, Sky
Sonstige Nennungen	Adidas, Amazon, Apple App Store, Duolingo, iMessage, Google Maps, Google Play Store, Kamera, KineMaster, Nike, SMS, Thalia, Tolino, Webtoon

B Übersicht zu jugendmedienschutzrelevanten Einstellungsmöglichkeiten in beliebten Medienangeboten

Tabelle 5: Übersicht über jugendmedienschutzrelevante Einstellungsmöglichkeiten in beliebten Medienangeboten

Social-Media-Angebot	TikTok	YouTube	Instagram
Hilfsangebote/Melden	<ul style="list-style-type: none"> • Profile blockieren oder melden • Nachrichten, Hashtags und Kommentare melden 	<ul style="list-style-type: none"> • Kanal, Nutzer und Videos blockieren oder melden 	<ul style="list-style-type: none"> • Beiträge, Profile, Nachrichten und Kommentare melden • Konten blockieren oder stummschalten
Mindestalter nach AGB	<ul style="list-style-type: none"> • 13 Jahre • Bei Erstanmeldung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert. • Direktnachrichten unter 16 Jahren gesperrt 	<ul style="list-style-type: none"> • 16 Jahre mit elterlicher Erlaubnis • Bei Kontoerstellung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert; Elternerlaubnis wird nicht angefordert. • Videos ansehen auch ohne eigenes Konto möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • 13 Jahre • Bei Erstanmeldung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert.
Alterseinstufung Playstore	USK 12	USK 12	USK 12
Sicherheits- und Privatsphäre-einstellungen	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinstellungen bei 13- bis 15- Jährigen: privates Konto, Videos können nicht heruntergeladen werden, keine Direktnachrichten, für andere keine Interaktion mit Videos 13- bis 15-Jähriger möglich • Konto von 13- bis 17-Jährigen: wird anderen Nutzer*innen nicht vorgeschlagen • individuelle Einstellungen möglich (z. B. Konto von „privat“ auf „öffentlich“ schalten) 	<ul style="list-style-type: none"> • Eingeschränkter Modus aktivierbar (potenziell nicht jugendfreie Inhalte werden ausgeblendet) • Kanalkommentare auf eigenem Kanal moderierbar • App: für Minderjährige ist „Erinnerung an Pausen“ und „Schlafenszeit-Erinnerung“ aktiviert und „Autoplay“ deaktiviert. 	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinstellung bei Minderjährigen: privates Konto • Bei Jugendlichen unter 16 Jahren ist standardmäßig eingestellt, dass sie „weniger“ potenziell sensible Inhalte in ihren Feeds angezeigt bekommen.

<p>Elternsupervision</p>	<p>„Begleiteter Modus“: Verknüpfung des Eltern- mit dem Konto des Kindes, damit Modifikation von Datenschutz-, Community- und Inhaltseinstellungen möglich</p>	<p>„Gemeinsam verwaltetes Konto“: Eltern können z. B. Inhalte für bestimmte Altersgruppen einstellen</p>	<p>„Elternaufsicht“-Konto: z. B. Zeitlimits festlegen; Konten sehen, denen das Kind folgt.</p>
<p>Quellen</p>	<p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/tiktok-das-steckt-hinter-der-trend-app</p> <p>https://www.tiktok.com/legal/page/eea/terms-of-service/de</p> <p>https://www.handysektor.de/artikel/wie-kann-ich-auf-tiktok-nachrichten-schreiben</p> <p>https://www.handysektor.de/artikel/wie-gefaehrlich-ist-tiktok-wirklich-das-musst-du-wissen</p> <p>https://www.tiktok.com/safety/de-de/guardians-guide</p> <p>https://newsroom.tiktok.com/de-de/der-begleitete-modus-von-tiktok</p>	<p>https://www.youtube.com/static?gl=DE&template=terms&hl=de</p> <p>https://www.youtube.com/intl/ALL_de/kids/parent-resources</p> <p>https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/youtube-risiken-fuer-kinder</p> <p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/ab-welchem-alter-instagram-youtube-und-co</p> <p>https://www.klicksafe.de/youtube</p> <p>https://support.google.com/youtube/answer/10314074?hl=de</p>	<p>https://help.instagram.com/581066165581870</p> <p>https://about.instagram.com/de-de/community/parents</p> <p>https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/instagram-sicher-einrichten</p> <p>https://www.handysektor.de/artikel/instagram-einstellen</p>

Social-Media-Angebot	WhatsApp	Snapchat
Hilfsangebote/Melden	<ul style="list-style-type: none"> • Personen melden und/oder blockieren • Anrufe stummschalten • Chats archivieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Personen blockieren • Spam oder Belästigung melden
Mindestalter nach AGB	<ul style="list-style-type: none"> • 16 Jahre • Bei Erstanmeldung wird Alter abfragt, aber nicht verifiziert. 	<ul style="list-style-type: none"> • 13 Jahre • Bei Erstanmeldung wird Alter abfragt, aber nicht verifiziert.
Alterseinstufung Playstore	USK 12	USK 12
Sicherheits- und Privatsphäre-einstellungen	<ul style="list-style-type: none"> • Deaktivieren der Sichtbarkeit von Profilbild, Info, Status, Live-Standort, „Zuletzt online“ und Lesebestätigung von Nachrichten • Stummschalten der Anrufe unbekannter Nummern 	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinstellung bei Minderjährigen: kein öffentliches Profil • Deaktivierung der Standortfreigabe
Elternsupervision	–	„Family Center“ : z. B. Einsicht über „Freunde“ des Kindes
Quellen	<p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/whatsapp-einfach-erklaert</p> <p>https://www.klicksafe.de/whatsapp</p> <p>https://www.medien-kindersicher.de/social-media/kindersicherung-fuer-whatsapp</p> <p>https://www.whatsapp.com/legal?lang=de</p>	<p>https://www.klicksafe.de/snapchat</p> <p>https://www.avast.com/de-de/c-is-snapchat-safe-for-kids</p> <p>https://www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/snapchat-sicher-einrichten-das-sind-die-risiken</p> <p>https://snap.com/de-DE/terms</p> <p>https://help.snapchat.com/hc/de/articles/8117064956948</p> <p>https://www.jugendschutz.net/themen/social-media/artikel/snapchat-family-center-in-der-app-verfuegbar</p> <p>https://www.handysektor.de/artikel/snapchat-einstellen</p> <p>https://www.handysektor.de/artikel/app-test-snapchat</p>

Game	Roblox	Fortnite	Minecraft
Hilfsangebote	Blockieren von Nutzer*innen	Spieler*innen stummschalten, entfreunden, blockieren	Spieler*innen stummschalten, blockieren, melden
Alterskennzeichen	USK 12 • Bei Erstanmeldung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert. • Spiele teilweise entwicklerseits alterseingestuft („Jedes Alter“, „9+“, „13+“, N/A)	USK 12 • Bei Erstanmeldung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert.	USK6 • Bei Erstanmeldung wird Alter abgefragt, aber nicht verifiziert.
Deskriptoren USK	Keine Deskriptoren, da Spieleplattform. Diskussionspunkte: • In-Game-Käufe • unangemessene (z. B. rechtsextreme) Inhalte in Spielen; Gewalt, Schreckmomente • Chats, In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)	Für Fortnite Festival: • erhöhte Kaufanreize • Druck zum Vielspielen • enthält Chats und In-Game-Käufe	• Comic-Gewalt, Handlungsdruck, Schreckmomente • enthält Chats und In-Game-Käufe
Sicherheits- und Privatsphäre-einstellungen	• Deaktivieren von In-Game-Käufen • Einstellung eines Wortfilters • spielübergreifende Chats deaktivieren • Spielen explizit jugendfreundlicher Spiele (Auswahl durch Anbieter) • unter 13-Jährige nur teilweise durch Voreinstellungen vor Kontaktaufnahme durch Fremde geschützt	• Kindersicherungseinstellung (schaltet z. B. Chats aus) • Verwaltung von In-Game-Käufen	• Zugriff auf explizit familienfreundlichen Server möglich • Einstellung verschiedener Altersangemessener Modi (für junge Kinder z. B. keine „Monster“ in der Nacht)

<p>Quellen</p>	<p>https://en.help.roblox.com/hc/de/articles/115004647846-Nutzungsbedingungen-von-Roblox</p> <p>https://en.help.roblox.com/hc/de/articles/203313410-Roblox-Community-Regeln</p> <p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/roblox-was-steckt-hinter-dem-beliebten-online-spiel?roblox-was-steckt-hinter-dem-beliebten-online-spiel&gclid=EA1aIQobChMImsj6jozagMvUjgGAB2z3QzIEAAYASAAEgL7mfD_BwE</p> <p>https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/Roblox/jugendschutz.net (2023)</p> <p>Wie sicher ist Roblox? Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen. Report.</p> <p>https://www.jugendschutz.net</p>	<p>https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/fortnite-battle-royale</p> <p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/fortnite-hype-was-spielt-mein-kind-da https://safety.epicgames.com/de/parental-controls</p>	<p>https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/minecraft</p> <p>https://www.minecraft.net/de-de/community-standards</p> <p>https://www.internetmatters.org/de/parental-controls/gaming-consoles/minecraft</p> <p>https://www.schau-hin.info/grundlagen/minecraft-fuer-kinder-ist-das-spiel-geeignet</p>
----------------	---	---	---