



# »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

ACT ON! Short Report Nr. 11  
— Kurzfassung des Elaborated Report 2024 —

„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](mailto:julia.behr@jff.de)  
Monitoring-Studie: Christa Gebel, [christa.gebel@jff.de](mailto:christa.gebel@jff.de),  
Nadja Jennewein, [nadja.jennewein@jff.de](mailto:nadja.jennewein@jff.de)

Zitiervorschlag für diese Kurzfassung: 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. ACT ON! Short Report Nr. 11. Kurzfassung des 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](mailto:kyravonbaeckmann@posteo.de)  
Satz & Layout: Oliver Wick >> gestaltet Kommunikation | [oliverwick.de](https://oliverwick.de)

## Zusammenfassung

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 Eruiierung 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 tiefere 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, Brügggen 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.

Der ausführliche Report ist verfügbar als: 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>

## 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].

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

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

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](https://www.fsm.de/files/2023/01/fsm-jmsindex_2022_barrierefrei.pdf) [Zugriff 08.03.2024].

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](https://www.blm.de/files/pdf2/blm-schriftenreihe_110.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](https://zenodo.org/records/10171264/files/DigiD_Schober_et_al_2023.pdf?download=1) [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].