

Unabhängige Expertenkommission
"Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt"
Hearing 3
**– Praxisperspektiven von Eltern, Pädagogik, Jugendhilfe,
Polizei und Justiz –**

Frist für die Abgabe der schriftlichen Stellungnahme: 06.03.2026 –

LEITFRAGE: Wie gestalten sich Chancen, Herausforderungen und Unterstützungsbedarfe im Umgang mit digitalen Welten aus Sicht von Eltern, pädagogischen Fachkräften, Jugendhilfe, Polizei und Justiz, um Kinder und Jugendliche wirksam zu stärken und zu schützen?

Inhalt

I. Digitale Welten im Familienalltag („Doing Family digital“)	5
1. Welche positiven Funktionen erfüllen digitale Medien für Kinder, Jugendliche und Familien (Teilhabe, Kommunikation, Bildung, Kreativität)?	5
1.1. Teilhabe & soziale Inklusion	5
1.2. Kommunikation & soziale Beziehungen	5
1.3. Individualisiertes Lernen und Wissenstransfer	6
1.4. Kreativität & altersgerechte Ausdrucksmöglichkeiten	6
1.5. Nachrichtenkompetenz	6
2. Wo erleben Eltern konkret Überforderung im Umgang mit Plattformlogiken und Geräteeinstellungen (Algorithmisierung, Dauerverfügbarkeit, Monetarisierung)?	7
2.1. Algorithmisierung (Empfehlungssysteme, personalisierte Feeds)	7
2.2. Dauerverfügbarkeit (Always-on, Push-Logiken, Nutzungszeiten)	8
2.3. Monetarisierung (In-App-Käufe, Werbung, Influencer-Ökonomie)	9
2.4. Technische Einstellungen & Schutzmechanismen	10
3. Welche Konflikte entstehen im Familienalltag durch bspw. exzessive Nutzung, In-App-Käufe, soziale Vergleichsdynamiken?	11
3.1. Exzessive Nutzung (Always-on, Games, Social Media)	11
3.2. In-App-Käufe und Monetarisierungsmechanismen	11
3.3. Soziale Vergleichsdynamiken (Influencer, Status, Peer Pressure)	12
3.4. Belastung der familiären Kommunikation	12
4. Inwiefern stellen Sharenting und Family-Influencing eine Beeinträchtigung des Rechts von Kindern auf Privatsphäre und informationelle Selbstbestimmung dar? Ergibt sich daraus regulatorischer Handlungsbedarf, ohne wiederum die elterliche Erziehungsfreiheit unverhältnismäßig einzuschränken?	12
4.2. Ergibt sich daraus regulatorischer Handlungsbedarf?	14
5. Ab welchem Punkt wird aus intensiver Nutzung eine entwicklungsrelevante Problematik (z.B. Kontrollverlust, Rückzug, Schlafmangel)?	15

6. Welche Unterstützung benötigen Eltern konkret – Information, Beratung, technische Tools, strukturelle Regulierung?	16
II. Risiken und Kompetenzen	17
1. Welche Schutz- und Resilienzkompetenzen brauchen Kinder und Jugendliche im Umgang mit u.a. Cybermobbing, Cybergrooming, problematischen Schönheitsidealen, Desinformation, Glücksspielmechaniken?	17
1.1. Kontextwissen & Kritisches Denken:	17
1.2. Dialogkompetenz:	17
1.3. Risikoanalyse:.....	18
1.4. Digitaler Präventionsschutz:	18
1.5. Selbstwert-Stabilisierung:.....	18
1.6. Dark Patterns Awareness:.....	18
1.7. Notfall Protokolle:	18
2. Wie unterscheiden sich diese Kompetenzen altersgerecht?	18
2.1. Frühes Kindesalter (ca. 6–8 Jahre)	18
2.2. Mittelstufe / Vorpubertät (ca. 9–12 Jahre)	19
2.3. Frühe Jugend (ca. 13–15 Jahre)	20
2.4. Späte Jugend (ca. 16–18 Jahre)	20
3. Wo liegen die Grenzen individueller Medienkompetenz, wenn Plattformdesigns auf Bindung, Trigger und maximale Verweildauer ausgerichtet sind?	21
4. Welche Rolle spielen Kitas, Schule, Jugendhilfe und Eltern jeweils – und wo entstehen Zuständigkeitslücken?	21
5. Wie und ab welchem Alter kann Medienbildung systematisch verankert werden?	22
III Prävention und Früherkennung: Was wirkt, was erreicht wen?	23
1. Welche Präventionsangebote gegen bspw. exzessive Mediennutzung und Mediensucht, digitale Gewalt, sexualisierte Gewalt, Hate Speech u.a.m. existieren bundesweit – und wie werden sie genutzt?	23
2. Welche Evidenz gibt es zur Wirksamkeit dieser Angebote?	23
3. Erreichen Präventionsangebote besonders vulnerable Gruppen (armutsbetroffene Familien, Kinder mit Förderbedarf)? Wenn nein, warum nicht?	23
4. Welche Warnsignale für bspw. Suchtentwicklung, depressive Symptomatik, sozialen Rückzug, Schulverweigerung sind Fachkräften bekannt –werden sie frühzeitig und ausreichend erkannt und welche konkreten Schritte folgen daraus?	24

5. Welche Rolle spielen Plattformbetreiber bei Prävention – und wo sehen Sie Defizite?	24
IV Hilfewege und Meldestrukturen	24
1. Welche Formen digitaler Gewalt nehmen aktuell zu?	24
2. Wie niedrigschwellig und bekannt sind bestehende Meldestrukturen auf Plattformen tatsächlich für Kinder und Jugendliche?	25
3. Warum wird digitale Gewalt häufig nicht angezeigt?	26
4. Welche Hürden bestehen bei der Zusammenarbeit von Schule, Jugendhilfe, Polizei und Justiz?	27
5. Wie kann Opferschutz verbessert werden, ohne Kinder zusätzlich zu retraumatisieren?	27
V Intervention und Strafverfolgung: Grenzen, Bedarfe, Kooperation (Fällt für EDUCATION Y weg)	28
VI. Institutionelle und strukturelle Perspektiven	28
1. Werden Risiken digitaler Medien systematisch in der Kinder- und Jugendhilfe berücksichtigt – oder vor allem reaktiv, also nachdem etwas vorgefallen ist, behandelt?	28
2. Welche strukturellen Faktoren fördern problematische Nutzung (z. B. Plattformdesign, Influencer-Ökonomie, digitale Dauerverfügbarkeit)?	29
3. Wann und wo greift konkret die Verantwortung von Eltern, Bildungseinrichtungen, Plattformen, Strafverfolgung/Justiz – und wo bleiben Grauzonen?	29
4. Welche Qualifikationsdefizite sehen Sie bei Fachkräften in den Bereichen Kita, Schule, Kinder- und Jugendhilfe, Soziale Arbeit, Polizei und Justiz – und welche Fortbildungsformate wären praxistauglich?	30
5. Welche innovativen Ansätze (z. B. Schul-Polizei-Kooperationen, Peer-to-Peer Prävention, Plattform-Melde-Tools) sind besonders vielversprechend oder haben sich bereits bewährt?	31

I. Digitale Welten im Familienalltag („Doing Family digital“)

1. Welche positiven Funktionen erfüllen digitale Medien für Kinder, Jugendliche und Familien (Teilhabe, Kommunikation, Bildung, Kreativität)?

1.1. Teilhabe & soziale Inklusion

- Digitale Medien ermöglichen gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe besonders für junge Menschen in bildungsbenachteiligten oder sozial isolierten Situationen (Stichwort Pandemie), im ländlichen Raum, im Hinblick auf Zugehörigkeit zu vulnerablen marginalisierten Gruppen und/oder mit Migrationsgeschichte. Digitalisierung kann also trotz aller bekannten Gefahren und Risiken Inklusion und die Identitätsbildung befördern und Partizipation steigern. Besonders digitale Tools für die Barrierefreiheit sowie adaptive Technologien ermöglichen Jugendlichen mit Einschränkungen Teilhabe an der Gesellschaft.
- Jugendliche sehen Digitalisierung überwiegend positiv: Die Ergebnisse einer Jugendbefragung der Stiftung Vodafone unter 14-24 jährigen zeigen, dass Jugendliche und junge Menschen in der Digitalisierung große Chancen sehen. Knapp 80 Prozent erwarten von der Digitalisierung persönliche Vorteile.

1.2. Kommunikation & soziale Beziehungen

- **Stärkung der sozialen Kontakte:** Freundschaften werden von Jugendlichen sowohl online wie analog gepflegt. Der Austausch in persönlichen oder gesellschaftlichen Krisenzeiten kann stabilisierend wirken. Kinder und Jugendliche, die in der Schule oder Freizeit wenig Anschluss finden, bekommen die Möglichkeit, Kontakte zu Gleichgesinnten (auch im Ausland) zu knüpfen - besonders Gaming Communities sind für diese Aspekte bekannt.
- **Familienkommunikation wird ortsunabhängiger:** Mobile Endgeräte und Online-Plattformen erweitern Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb der Familie. Die Alltagsorganisation kann dadurch insbesondere für berufstätige Eltern erleichtert werden.
- **Konnektivität:** Mobile Geräte ermöglichen Kindern und Jugendlichen kontinuierliche Verbindung zu Peers, um soziale Unterstützung zu erfahren. Sie ermöglichen im Idealfall Gruppenzugehörigkeit und die Begleitung durch familiäre Bezugspersonen.
- **Emotionales Lernen:** Sog. prosoziale Inhalte können kreatives und soziales Verhalten sowie Empathie fördern.

1.3. Individualisiertes Lernen und Wissenstransfer

- **Bildungszugang:** Digitale Medien erleichtern den Zugang zu Informationen und Lernmaterial, was insbesondere durch den wachsenden Bereich von OER-Materialien Bildungszugänge demokratisiert.
- **Individualisierte Unterstützung:** Edukative Medieninhalte ermöglichen lernstandsbezogene Förderung und können schulische Leistungen verbessern, da frei verfügbare OER einen einkommensunabhängigen Zugang zu Lernmaterialien gewährleisten.
- **Wissenstransfer:** Medienkompetenzbezogene Inhalte fördern eine zentrale Schlüsselkompetenz für Bildungserfolg sowie für berufliche Chancen beim Übergang von der Schule in Ausbildung oder Studium. Digitale Angebote ermöglichen Jugendlichen Zugang zu Informationen, die in der Schule nicht oder nur teils behandelt werden, jedoch wichtigen Alltagsbezug haben. Dazu gehören z.B. Inhalte rund um Gesundheit, Gleichberechtigung, Geschichte von marginalisierten Gruppen, Financial Literacy usw.

1.4. Kreativität & altersgerechte Ausdrucksmöglichkeiten

- **Aktivierung von Lernengagement:** Digitale Medien bieten Räume für kreative Gestaltung und Lernengagement: Digitale Tools ermöglichen die kreative Aneignung und Umsetzung analoger Lehrinhalte und können so das Verständnis der Inhalte vertiefen (z.B. durch Videoproduktion, Fotobearbeitung, Musikproduktion, Coding, Gestaltung von Gaming-Welten, Herstellung von KI-generierten Präsentationen zur persönlichen Bearbeitung).

1.5. Nachrichtenkompetenz

- **Politische Meinungsbildung:** Informationen sind digital schnell, vielfältig und niedrigschwellig zugänglich. Nutzer*innen können unterschiedliche Perspektiven rezipieren, erhalten aktuelle Nachrichten nahezu in Echtzeit und können direkt mit anderen dazu diskutieren.
- **Stärkung der Informationskompetenz:** Die Nachrichtenkompetenz kann durch digitale Medien gestärkt werden, sofern sie durch medienpädagogische Angebote flankiert wird. Diese befähigen Jugendliche, den Faktingehalt von Nachrichten einzuschätzen (z. B. mithilfe der Rückwärtsbildersuche sowie durch ein Verständnis von KI und Falschnachrichten), informieren sie über wirtschaftliche und politische Interessengruppen hinter medialen Inhalten („Cui-bono“-Prinzip) und vermitteln Kenntnisse über die Mechanismen Bot-gesteuerter Kampagnen.

2. Wo erleben Eltern konkret Überforderung im Umgang mit Plattformlogiken und Geräteeinstellungen (Algorithmisierung, Dauerverfügbarkeit, Monetarisierung)?

2.1. Algorithmisierung (Empfehlungssysteme, personalisierte Feeds)

- Aufgrund der **Intransparenz von algorithmischen Empfehlungssystemen** können Eltern auch bei hohem Zeitaufwand unmöglich umfassend nachvollziehen, welche Inhalte und Werbung ihren Kindern angezeigt werden. Auch haben sie es nicht in der Hand, in welcher “Filterblase” ihre Kinder digital unterwegs sind. Diese digitalen Echokammern prägen die Meinungsbildung von Jugendlichen jedoch erheblich.
- Plattformlogiken und ihre Funktionalitäten sind nicht identisch. Eltern fehlt vielfach die notwendige **Tiefenschärfe im Verständnis plattformspezifischer Herausforderungen und Risiken sowie vorhandener Meldemechanismen**. Eine kinder- und jugendschutzfördernde Bedienungsfreundlichkeit zur Ausübung des elterlichen Schutzauftrags ist vielfach nur eingeschränkt oder gar nicht gegeben, niedrighschwellig, barrierefrei und/oder bildungsunabhängig.
- Die **Risiken für Suchtdynamiken und Kontrollverlust sind ungeheuer vielfältig** und schwer zu überblicken (dazu gehören InApp-Käufe, personalisierte Werbung, Lootboxen, glücksspielähnliche Mechaniken, Belohnungssloops, endlos scrollbare Feeds, soziale Vergleichs- und FOMO-Dynamiken, LikeDruck, AlwaysOn-Strukturen oder auch die algorithmische Verstärkung von Engagement).
- Eltern erleben Überforderung, wenn **Kinder durch Plattformlogiken subtil zu monetarisierbaren Inhalten** gedrängt werden, etwa durch Trends, Challenges oder Creator-Vorbilder. Konflikte entstehen in diesem Kontext besonders dann, wenn Kinder bereits eigene Einnahmen durch eigene Content-Erstellung erzielen wollen und Eltern rechtliche, moralische und entwicklungspsychologische Risiken abwägen müssen.
- Druck entsteht auch durch ein **beschleunigtes und leichtfertiges Ausgabeverhalten der Kinder in digitalen Umgebungen** – etwa für Skins, In-App-Käufe oder Abonnements –, was Eltern oft erst im Nachhinein bemerken. Dadurch entstehen Konflikte, weil Eltern die finanziellen Folgen tragen müssen und sich gleichzeitig fragen, ob sie die digitale Konsumwelt ihrer Kinder noch ausreichend kontrollieren können.
- Zugleich geraten **Kinder unter sozialen Druck**: Viele Ausgaben dienen dem Anschluss an Peergroups oder dem Bestehen in spiel- bzw. plattforminternen Wettbewerben. Eltern fühlen sich zusätzlich überfordert, da sie die Mechaniken

hinter solchen Kaufanreizen kaum durchschauen und permanent zwischen Ermöglichen, Begrenzen und Verboten abwägen müssen.

- Da die Medienkompetenz vieler Kinder oft höher ist als die ihrer Eltern, können sie **technische Schutzmaßnahmen umgehen**, ohne dass die Eltern es bemerken. Bisherige Maßnahmen des technischen Jugendmedienschutzes sind zudem häufig tief in den Einstellungen verborgen und nicht immer zuverlässig.
- Digitale Angebote werden zunehmend von Parteien und Politiker*innen genutzt, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und Wahlergebnisse zu beeinflussen. Besonders erfolgreich sind dabei **religiös-ideologische Bewegungen (siehe Salafismus) sowie rechts- und linkspopulistische Parteien**, die Inhalte speziell an die Seh- und Hörgewohnheiten junger Menschen anpassen, um diese politisch oder religiös zu aktivieren und/oder zu radikalisieren. User*innen verbreiten dabei z.B. offen antisemitische Inhalte, einschließlich entsprechender (rechtswidriger) Codes, ohne dass sie Konsequenzen zu befürchten haben. Die Algorithmisierung führt dazu, dass auch sehr junge Nutzer*innen Zugang zu solchen Inhalten haben. Dies gilt in besonderem Maße auch für frauenverachtende, quer-feindliche und diskriminierende Inhalte.

Eltern und Bezugspersonen sind vielfach überfordert, sobald ihre Kinder negative Erlebnisse gemacht haben und **kennen mitunter nicht ihre rechtlichen Interventionsmöglichkeiten**, zum Bsp. im Fall viral gegangener Nacktbilder oder der Verschuldung durch Games. Auch **fehlen verlässliche pädagogische digitale Kinderschutz-Angebote**, um Eltern z.B. bei der Reaktion auf hasserfüllte Klassenchats zu unterstützen und damit Ohnmachtserfahrungen der Kinder zu reduzieren. Immer wieder findet eine **traumatisierende Täter-Opfer-Umkehr** statt: Die betroffenen Kinder und Jugendlichen werden bestraft oder bleiben stigmatisiert zurück, anstatt über ihre Rechte aufgeklärt und wirksam geschützt zu werden.

2.2. Dauerverfügbarkeit (Always-on, Push-Logiken, Nutzungszeiten)

- **Vielfalt und Omnipräsenz verfügbarer Endgeräte, Wege der technischen Umgehung von Zugangseinschränkungen durch Erziehungsberechtigte oder Plattformen sowie Viralität von Inhalten erschweren die elterliche Kontrolle in hohem Maße.**
- Mangelnde elterliche Begrenzung von Mediennutzungszeiten und Zugang zu Endgeräten fördert einen **auslaugenden Always-on Zustand**, der aufgrund der **starken Gewohnheitsbildung und psychischen Abhängigkeitsdynamiken** zwischen Eltern und Schutzbefohlenen schwer verhandelbar oder zuverlässig einschränkbar ist. Reine Verbotsstrategien helfen hier nicht weiter.

- Die **komplexe Mediatisierung des Familienalltags** sowie **exzessives elterliches Nutzungsverhalten** kann auf allen Seiten zu Orientierungs- und Kontrollverlust führen und die Umsetzung stabiler Regeln behindern. Herausfordernd ist auch die sogenannte **Technoferenz**: Eltern, die selbst „always-on“ sind, kann es an gebotener Aufmerksamkeit für die Schutzbedürfnisse ihrer Kinder mangeln.
- Die starke Sogwirkung algorithmisch beförderter Dynamiken erschwert insbesondere den Dialog mit Jugendlichen, die durch eine notwendige Phase der Loslösung von ihren Eltern gehen. **Radikale Regeln können tief in das natürliche Autonomie-Bedürfnis von Kindern und ihre Erfahrungsräume für Selbstregulation eingreifen.** Deswegen muss der präventive Dialog über gesundes Mediennutzungsverhalten vor der Pubertät einsetzen. Gleichzeitig verändern sich Jugendliche in der Pubertät erheblich: Sie testen ihre Grenzen aus und sind stark vom Peerdruck beeinflusst. Das führt dazu, dass sie typischerweise geneigt sind, festgelegte Regeln zu umgehen und es rund um digitale Medien vermehrt zu Konflikten kommt. Vor diesem Hintergrund ist es entscheidend, dass Maßnahmen des technischen Jugendmedienschutzes zuverlässig funktionieren und die Medienkompetenz von Jugendlichen gefördert wird, damit sie lernen, eine gesunde und selbstbestimmte Mediennutzung zu entwickeln.

2.3. Monetarisierung (In-App-Käufe, Werbung, Influencer-Ökonomie)

- Die Geschäfts- und Monetarisierungsmodelle der digitalen Welt sind komplex, vielfach gut verborgen und insgesamt schwer zu durchschauen – sowohl für junge Nutzer*innen als auch für Personen mit Erziehungsauftrag. Zu den sog. **Dark Patterns** gehören Glücksradgewinne, zeitlich begrenzte Rabatte, künstliche Wartezeiten gegen Zahlung, Premiumwährungen, zufallsbasierte Lootboxen, blinkende Sonderangebot-Popups, tägliche Belohnungen zum erneuten Einloggen, Push-Nachrichten mit Verlustangst („Event verpasst“). Präventionsangebote, die Kindern und Jugendlichen helfen, die komplexen Mechanismen und ihren eigenen Persönlichkeitstyp zu verstehen, sind unerlässlich, um Schutzbarrieren aufzubauen (Siehe die skalierbaren generationen-übergreifenden Angebote von [GAMESHIFT NRW](#)).
- Hinzu kommen Anreize durch werbetreibende Influencer*innen, die von jungen Menschen idealisiert werden und über Produktkäufe Zugehörigkeit suggerieren. **Die Influencer-Ökonomie** birgt gerade für junge Menschen in der Pubertät die Gefahr, dass sie sich an unrealistischen Erfolgs- und Schönheitsidealen orientieren, manipulativen Werbebotschaften ausgesetzt sind und sozialen sowie finanziellen Druck erleben.

2.4. Technische Einstellungen & Schutzmechanismen

- Für eine ausgewogene und sichere Nutzung digitaler Plattformen benötigen Jugendliche Social-Media-Umgebungen, die konsequent auf „**Safety by Default**“ setzen. Dazu gehören standardmäßig private Profile, eingeschränkte Kontaktmöglichkeiten sowie klare Kontrolle über die Sichtbarkeit persönlicher Daten. Die Algorithmen der Social Media Plattformen sollten zukünftig transparenter sein und Jugendliche und deren Eltern aktiv darüber informieren, warum Inhalte ausgespielt werden und wie Empfehlungslogiken angepasst oder deaktiviert werden können. Ergänzend müssen KI-gestützte Mechanismen, gepaart mit ausreichend stark besetzten und gut ausgebildeten Moderatorenteams, problematische Inhalte wie Hassrede, Cybermobbing, populistische Inhalte, extreme Körperideale oder Grooming frühzeitiger erkennen und automatisch entschärfen. Solche Schutzmechanismen sollen nicht bevormunden, sondern Risiken reduzieren – ein Ansatz, der durch den EU-Digital Services Act (Art. 28) gestärkt, aber nicht hinreichend umgesetzt wird.
- Zudem braucht es ein **verlässliches, leicht bedienbares Angebot technischer Funktionen zur Förderung eines gesunden Nutzungsverhaltens**, darunter integrierte Zeitkontingente, Pausenhinweise und Sperrzeiten – Funktionen, die gerade für Jugendliche nachweislich helfen, exzessive Nutzung zu vermeiden und Selbstregulation aufzubauen.
- Der **Mangel an Bedienungsfreundlichkeit und Barrierefreiheit von Geräte- und Plattformeinstellungen** ist zu beheben, zumal häufige Änderungen den Überblick erschweren. Insbesondere im Bereich des Data Harvesting / Digital Footprint ist das hochproblematisch.
- **Fehlende bzw. unzureichende Medienkompetenz der Erwachsenen**, besonders im Hinblick auf jugendaffine Plattformen (siehe oben).
- Der **intergenerationelle Digital Divide**, insbesondere bei technischen Herausforderungen, befördert Umgehungsstrategien von Minderjährigen und belastet den familiären Zusammenhalt.
- Die **Altersverifizierung der minderjährigen Nutzer*innen** muss zuverlässig und gleichzeitig datenschutzkonform sein. Anklickbare Abfragen nach dem Alter (siehe auch Webseiten, die Alkohol verkaufen), aber auch die Einreichung der Personalausweise sind keine Lösung. Für Jugendliche ist es ein Leichtes, die Einstellungen rückgängig zu machen sowie Fake Accounts zu erstellen.

Fazit: Es fehlen flächendeckende Fortbildungsangebote für Erziehungsberechtigte, um diesen Bereich monetärer digitaler Risiken zu verstehen. Digital- und Gamingunternehmen sollten gesetzlich verpflichtet werden, durch eine substanzielle

Abgabe pro Nutzer*in in einen **Fördertopf für unabhängige Aufklärungsarbeit** einzuzahlen. Dieser Fördertopf sollte umfassende, niedrigschwellige Aufklärungsangebote finanzieren und zugleich die Wirkungsmessung der Angebote ermöglichen.

3. Welche Konflikte entstehen im Familienalltag durch bspw. exzessive Nutzung, In App-Käufe, soziale Vergleichsdynamiken?

3.1. Exzessive Nutzung (Always-on, Games, Social Media)

- Wiederkehrende Konflikte über angemessene Nutzungszeiten;
- Unterschiedliche Auffassung unter Eltern und Inkohärenz der Regelumsetzung;
- Elterliche Beliebtheitskonflikte, insbesondere – aber nicht nur - zwischen getrennt-lebenden Eltern (permissiv vs. restriktiv);
- Ungesunde Belohnungsdynamiken, die Fähigkeiten der Selbstregulierung behindern können;
- Mangelndes psychologisches Wissen bei Kontrollverlust und suchtähnlichem Verhalten und Unsicherheit im dialogischen-pädagogischem Umgang;
- Bindungsstörungen und neuronale Entwicklungsverzögerung durch Technoferenz;
- Mangelndes Wissen über Symptome und Hilfsmöglichkeiten als Konfliktursache.

3.2. In-App-Käufe und Monetarisierungsmechanismen

- Finanzielle Belastung des Familienbudgets und Verschuldungsdynamiken;
- Ggf. Gefahr der illegalen Geldbeschaffung, besonders bei Jugendlichen aus prekären Lagen;
- Psychologische Entwicklungsstörungen oder Belastungen durch glücksspielähnliche Mechaniken (siehe 2.3.);
- Mangelndes technisches Verständnis bestehender Schutzmechanismen wie Passwortschutz, Kaufbeschränkungen oder Familienfreigaben.

3.3. Soziale Vergleichsdynamiken (Influencer, Status, Peer Pressure)

- **Belastung eines positiven Selbstbilds durch ungesunde Vergleichsdynamiken** mit Gleichaltrigen im Hinblick auf Aussehen, Besitz, Kompetenz, Beliebtheit, Freizeit- und Lebensgestaltungsoptionen.
- **Stress durch Technoferenz und exzessive elterliche Smartphone-Nutzung:** Kinder stehen nicht nur in Konkurrenz zu ihren Peers oder unrealistischen Influencer-Welten, sondern konkurrieren auch um die Aufmerksamkeit ihrer Eltern und deren emotionale Ansprechbarkeit.
- Ungeklärtes „**Sharenting**“, insbesondere bei Bildern von sehr jungen Kindern, kann auch zeitverzögert zu tiefen Konflikten über den Anspruch auf Privatsphäre und der persönlichen Datenspur führen bis hin zu Traumatisierung wegen nicht kontrollierbarer Verwertung/Bearbeitung der Bilder durch Dritte im Bereich sexualisierter Gewalt.

3.4. Belastung der familiären Kommunikation

- Weniger analog-verbrachte, aktive Zeit, **Einschränkung des Bindungsaufbaus;**
- Belastung der Minderjährigen durch **Verantwortungsdiffusion bei Uneinigkeit über Regeln** („restriktiv vs. permissiv“) oder **inkonsistente, nicht-altersgerechte Aufstellung von Regeln** (siehe 3.1.)

4. Inwiefern stellen Sharenting und Family-Influencing eine Beeinträchtigung des Rechts von Kindern auf Privatsphäre und informationelle Selbstbestimmung dar? Ergibt sich daraus regulatorischer Handlungsbedarf, ohne wiederum die elterliche Erziehungsfreiheit unverhältnismäßig einzuschränken?

Sharenting und Family Influencing greifen regelmäßig in die Persönlichkeitsrechte und die Privatsphäre von Kindern ein. Häufig werden Bilder oder Videos ohne wirksame Einwilligung veröffentlicht – oftmals, bevor Kinder überhaupt abschätzen können, welche Folgen eine digitale und dauerhafte digitale Sichtbarkeit hat. Formate “wie Roomtours” zeigen zudem den Wohnort der Familien sowie intime Einblicke in Kinderzimmer. Private oder intime Momente werden damit einer fremden Öffentlichkeit preisgegeben, was rechtliche und ethische Fragen berührt. Diese sind u.a.:

4.1.1. Eingriffe in Menschenwürde und Persönlichkeit (Art. 1 und Art. 2 GG)

Die Würde des Kindes umfasst seine Intimsphäre, den Schutz vor Bloßstellung und das Recht auf ein unentstelltes Selbstbild. Wenn Eltern etwa Wutanfälle, Krankheitsgeschichten oder peinliche Situationen posten, kann dies eine

Herabwürdigung darstellen. Werden Kinder auf monetarisierten Kanälen gezielt als Content-Träger eingesetzt, besteht zudem die Gefahr, dass sie zum Objekt wirtschaftlicher Interessen gemacht werden.

Zu den geschützten Persönlichkeitsrechten gehören das Recht am eigenen Bild, die informationelle Selbstbestimmung und die freie Persönlichkeitsentwicklung. Die dauerhafte Veröffentlichung von Fotos oder Videos ohne Einwilligung führt dazu, dass Kinder später nicht mehr selbst bestimmen können, welche Daten über sie im Umlauf sind. Ebenso problematisch ist der Aufbau öffentlicher klischee-behafteter Identitäten („der Tollpatsch“), der auch mit Zeitverzögerung zu Mobbing, Stigmatisierung oder Einschränkungen bei Schule, Ausbildung oder Beruf führen kann. **Digitale Spuren sind dauerhaft – „das Internet vergisst nicht“.** Kinder schauen sich zudem das Verhalten ihrer Eltern ab. Sie sind damit bereits im jungen Alter mit digitalen Medien konfrontiert und lernen so, wie sie für andere Menschen „performen“ müssen.

4.1.2. Elternverantwortung und staatliches Wächteramt (Art. 6 Abs. 2 GG)

Eltern haben zwar Erziehungsfreiheit, jedoch die Pflicht, das Kindeswohl zu schützen. Wird ein Kind zur Content-Produktion gedrängt oder entsteht ökonomischer Druck durch Werbekooperationen, kann dies eine Kindeswohlgefährdung darstellen. Die öffentliche Preisgabe sensibler Daten wie Name, Wohnort, Schule oder Tagesablauf erhöht zudem das Risiko von Eifersuchtsdynamiken, Missbrauch, Stalking oder Entführungen – Situationen, in denen staatliches Einschreiten notwendig werden kann.

4.1.3. Fehlende bzw. unzureichende Einwilligung von Kindern

Studien zeigen, dass nur ein kleiner Teil der Eltern ihre Kinder konsequent nach Zustimmung zur Veröffentlichung fragt; viele tun dies gar nicht. Kinder können die Tragweite digitaler Veröffentlichungen nicht überblicken, werden aber auch häufig nicht einbezogen. **Damit wird das in der UN-Kinderrechtskonvention verankerte Recht auf Beteiligung (Art. 12) und auf Privatsphäre (Art. 16) verletzt. Auch der Schutz vor medialen Gefährdungen (Art. 17 UNKRK) wird nicht immer gewährleistet.**

4.1.4. Kommerzialisierung von Kindheit

Beim Family Influencing werden Kinder (häufig ungefragt) für Werbezwecke eingesetzt. Wirtschaftliche Interessen der Eltern können das Kindeswohl belasten. Sponsoringverträge und Produktplatzierungen schaffen ein strukturelles Ungleichgewicht, bei dem Persönlichkeitsrechte und Entwicklungsbedürfnisse der Kinder zu kurz kommen.

Fazit

Sharenting und Family Influencing bergen erhebliche Risiken für Grundrechte von Kindern. Besonders betroffen sind ihre Menschenwürde (Art. 1), ihre Persönlichkeitsrechte und ihre informationelle Selbstbestimmung (Art. 2) sowie ihr

Anspruch auf Schutz und Fürsorge durch die Eltern (Art. 6). Kinder verlieren früh die Kontrolle über ihre Daten, und einmal veröffentlichte Inhalte lassen sich oft nicht zurückholen. Die Gefahren reichen von Bloßstellung über Mobbing bis hin zu realen Sicherheitsrisiken und nachgewiesenen Missbrauchsgefahren durch Weiterverbreitung in problematischen digitalen Umgebungen. Art. 17 UN-KRK verpflichtet Staaten, eine balancierte Medienumwelt für Kinder zu schaffen: Zugang ermöglichen, Qualität fördern, Risiken minimieren. Hier müssen wir nachbessern.

4.2. Ergibt sich daraus regulatorischer Handlungsbedarf?

Ja, es besteht Handlungsbedarf. Im Deutschen Bundestag besteht fraktionsübergreifend Einigkeit darüber, dass der Kinderschutz im digitalen Raum deutlich gestärkt werden muss, da sich Sharenting und Family-Influencing neuartige Risiken für die Persönlichkeitsrechte von Minderjährigen und das Kindeswohl erzeugen. Es bedarf dringend verbindlicher gesetzlicher Regelungen, um Kinder effektiver zu schützen.

Bislang konstituieren die Elemente des Zivil-, Straf-, Medien- und Familienrecht sowie das Jugendarbeitsschutzgesetz kein kohärentes Schutzkonzept, was die Durchsetzung von Kinderrechten erheblich erschwert. Hinzu mangelt es auf der Ebene der Strafverfolgungsbehörden an Fachkenntnis und Ermittlungskapazitäten.

4.2.1. Internationale Beispiele:

Frankreich hat sein zentrales Schutzgesetz für Kinder-Influencer bereits vor sechs Jahren eingeführt. Am 7. Oktober 2020 verabschiedete das französische Parlament ein Gesetz, das Kinder, die in sozialen Medien auftreten, erstmals ausdrücklich schützt. Es verpflichtet Unternehmen u. a. dazu, Genehmigungen der Behörden einzuholen, Treuhandkonten für Einnahmen minderjähriger Influencer einzurichten und ein „Recht auf Vergessenwerden“ zu gewährleisten. Zusätzlich hat Frankreich 2023 ein umfassendes allgemeines Influencer-Gesetz (Gesetz Nr. 2023-451 vom 9. Juni 2023) eingeführt, das die gesamte Branche reguliert, Werbepraktiken einschränkt und Transparenzpflichten festlegt. Dieses Gesetz dient ebenfalls dem Minderjährigenschutz, ist aber breiter angelegt. Es sollte geprüft werden, inwiefern diese Gesetze in der Praxis greifen und zum Vorbild für eine deutsche Regelung dienen können.

4.2.2. Mögliche regulatorische Maßnahmen (ohne unverhältnismäßige Einschränkung der Erziehungsfreiheit):

Ein verantwortungsvoller Umgang mit den digitalen Geschichten unserer Kinder beginnt in den Familien selbst. Eltern tragen eine zentrale Verantwortung dafür, wie sichtbar ihre Kinder online werden – und damit auch dafür, wie gut ihre Privatsphäre, ihre Würde und ihre persönliche Entwicklung geschützt bleiben. Hier sollten unbedingt mehr **Fortbildungen** angeboten werden, damit Eltern nicht aus Unwissenheit falsche Entscheidungen treffen. Doch elterliche Fürsorge allein reicht nicht aus, wenn digitale

Plattformen wirtschaftliche Anreize setzen und der rechtliche Rahmen in Deutschland zu viele Lücken lässt. Deshalb braucht es einen klaren, modernen Rechtsrahmen, der elterliche Verantwortung stärkt und gleichzeitig Orientierung bietet.

Ein solcher Rahmen sollte nachvollziehbare Leitlinien enthalten: transparente Kennzeichnungen, wenn Familieninhalte kommerziell genutzt werden; altersabhängige Einwilligungsregeln, die Kinder frühzeitig einbeziehen; Treuhandkonten (siehe Frankreich) und klare Grenzen, wenn es um die wirtschaftliche Verwertung ihrer Bilder geht – gerade dort, wo Kinderarbeitsschutzerwägungen greifen. Diese Regeln berühren nicht in die Erziehungsfreiheit, sondern unterstützen Eltern dabei, verantwortliche Entscheidungen zu treffen.

4.2.3. Bündelung des Rechtsinstrumentariums und DSA-Implementierung

Parallel braucht Deutschland ein verständliches, gebündeltes Rechtsinstrumentarium, das bestehende Vorschriften harmonisiert und Minderjährigen einfache Beschwerde- und Schutzwege eröffnet. Kinder brauchen einen wirksamen digitalen Schutzraum, der ihre Privatsphäre respektiert und ihre Persönlichkeitsrechte sichert. Dafür müssen Eltern verantwortungsvoll handeln und der Staat einen klaren Rahmen setzen, der ihnen genau dabei den Rücken stärkt. Dies schließt die stringendere Durchsetzung aller bereits im DSA vorhandenen Regelungen ein.

5. Ab welchem Punkt wird aus intensiver Nutzung eine entwicklungsrelevante Problematik (z.B. Kontrollverlust, Rückzug, Schlafmangel)?

Problematische Mediennutzung zeigt sich oft schleichend: Ein **erstes Warnsignal ist der Verlust von Selbstkontrolle**, wenn vereinbarte Nutzungszeiten ständig überschritten werden und „nur noch zehn Minuten“ zur Dauerschleife werden. Häufig folgt eine **exzessive Nutzung**, geprägt von dem zwanghaften Gefühl, permanent erreichbar sein zu müssen und der wachsenden Unfähigkeit, abzuschalten und analog verbrachte Zeit ohne Entzugserscheinungen zu genießen. Gleichzeitig ziehen sich Kinder und Jugendliche zunehmend aus familiären und sozialen Aktivitäten zurück, während Hobbys und Familienzeiten dem Bildschirm weichen. Auch Schlafprobleme sind typisch – nächtliche Nutzung führt zu Müdigkeit und Konzentrationsschwächen am nächsten Tag. Ein weiteres Warnzeichen ist **emotionale Abwesenheit: Digitale Ablenkung erschwert echte Nähe und kann Bindungs- und Entwicklungsprozesse beeinträchtigen.**

Neurobiologische Befunde legen nahe, dass eine intensive Nutzung sozialer Medien das Belohnungssystem im Gehirn und damit die Ausschüttung von Dopamin stimuliert und

dadurch das **Entstehen suchtähnlicher Verhaltensmuster begünstigt, welche die Aufmerksamkeitssteuerung und die Impulskontrolle direkt beeinflussen.** Zudem kann insbesondere die nächtliche Nutzung zur **Melatonin-Suppression und chronischem Schlafmangel führen, und so eine grundlegende Beeinträchtigung der kognitiven Funktion und Konzentrationsfähigkeit im Wachzustand zur Folge haben.**

Ein Kernproblem liegt darin, dass die Messung von „Nutzung“ meist auf Zeitangaben reduziert wird, obwohl die Wirkung vor allem von Inhalten, Kontexten und Motiven abhängt. Trotz dieser Unterschiede zeichnet sich eine robuste Tendenz ab: Vor allem im Bereich der sozialen Medien sind problemnahe und klinisch relevante Nutzungsmuster verbreitet und haben seit 2019 eher zugenommen. Der Anteil riskanter Nutzung sozialer Medien stieg von 8,2 % (2019) auf 24,5 % (2023) und ging danach leicht zurück auf 21,1 % (2024). Der Anteil pathologischer Nutzung von rund 3,2 % (2019) stieg hingegen auf 4,7 % (2024) (HBSC-Studie, Boniel-Nissim et al., 2022, Boniel-Nissim et al., 2024). Der aktuelle Forschungsstand legt nahe, dass weniger die Dauer der Nutzung sozialer Medien über das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen entscheidet, sondern vielmehr das Zusammenspiel qualitativer Aspekte, des sozialen Kontextes und individueller Vorbelastungen. Dabei stehen psychische Vorerkrankungen oder bereits bestehende Belastungen, mangelnde soziale Unterstützung oder spezifische Altersphasen (wie z. B. die frühe Adoleszenz) im Zusammenhang mit problematischen Nutzungsmustern bzw. negativen Erlebnissen mit Folgen für das Wohlbefinden.

6. Welche Unterstützung benötigen Eltern konkret – Information, Beratung, technische Tools, strukturelle Regulierung?

Beratung und Unterstützung sollten bereits bei werdenden Eltern ansetzen und sich mit verschiedenen Angeboten – ausgerichtet auf die jeweilige elterliche “Rolle” – in der Entwicklung des Kindes bis hin zu dessen Adoleszenz fortsetzen (Stichwort elterliche Lern-Journey). Es ist wissenschaftlich belegt, dass es bei Babys und Kinder Stress erzeugt, wenn die Bezugsperson beispielsweise durch die für das Kind sichtbare Nutzung eines Smartphones nicht verfügbar ist. Gerade in den ersten Lebensmonaten kann der unachtsame Umgang mit Smartphones oder anderen digitalen Medien durch die betreuende Bezugsperson eine gesunde psychisch emotionale Entwicklung stören. Dies frühzeitig zu adressieren und systemisch Angebote zu schaffen, mit denen das eigene Mediennutzungsverhalten auch psychologisch hinterfragt werden kann, ist der erste wichtige Ansatzpunkt. Viele Eltern wünschen sich aber auch verlässliche Orientierung im Umgang mit digitalen Medien, sobald sie ein verstärktes Interesse ihres Kindes wahrnehmen. Das kann bereits im Kleinkindalter sein, spätestens jedoch im Kita- oder Grundschulalter des Kindes. **Eltern benötigen fundierte Informationen über Chancen, Risiken und altersgerechte Nutzungsformen, aber auch praktische Verhaltens-Tipps für die nicht selten schwierigen Aushandlungsprozesse mit ihrem**

Kind über dessen Mediennutzung. Hier fehlen oft klare Strategien oder auch jederzeit erreichbare und niedrigschwellige Austauschforen. Pädagogische und psychologische Fachkräfte können hier wichtige Impulse geben – etwa durch Materialien, die die Bedeutung von Kinderrechten und Privatsphäre im Familienalltag hervorheben und den Blick für verantwortungsvolles Teilen schärfen. Kita und Schule können wichtige Orte sein, um Eltern mit verschiedenen Angeboten zu erreichen, zumal manche Probleme mit schulbezogenen Gruppenerfahrungen zu tun haben (siehe Klassen-Chats, Mobbingdynamiken). **Allerdings sollte die Verantwortung für Elternangebote nicht den ohnehin schon oft überlasteten Erzieher*innen oder Lehrkräften aufgebürdet werden. Eine verstetigte Arbeit mit außerschulischen Partnern oder freien Trainern ist zu bevorzugen.** Wichtig ist hier zu verstehen, dass eine gelegentliche thematische Elternarbeit unzureichend ist und sie dennoch niedrigschwellig ansetzen muss, um auf Resonanz zu stoßen,

Zudem benötigen Familien oft praktische Unterstützung beim Einrichten von Schutzfunktionen, Zeitbegrenzungen und Privatsphäre-Einstellungen, weil technische Anforderungen viele überfordern. Auch rechtliche Orientierung ist zentral: Eltern müssen wissen, wo die Grenzen des Sharentings liegen und wie sie Persönlichkeitsrechte ihres Kindes wirksam schützen. Langfristig braucht es zudem einen verständlichen, gebündelten Rechtsrahmen, der digitale Familiensituationen klar reguliert und Orientierung schafft.

II. Risiken und Kompetenzen

1. Welche Schutz- und Resilienzkompetenzen brauchen Kinder und Jugendliche im Umgang mit u.a. Cybermobbing, Cybergrooming, problematischen Schönheitsidealen, Desinformation, Glücksspielmechaniken?

1.1. Kontextwissen & Kritisches Denken: Die Fähigkeit angesichts stark emotionalisierender Inhalte und der Flut von Informationen, eine kritische Distanz zu wahren und digitale Informationen einordnen zu können, ist zentral. Kinder und Jugendliche müssen lernen, Falschmeldungen, manipulative Inhalte und extremistische Botschaften als solche zu erkennen.

1.2. Dialogkompetenz: Ebenso wichtig sind Fähigkeiten im Umgang mit Cybermobbing – von digitaler Zivilcourage über den bewussten Umgang mit verletzten

(primäre Opfer-Ebene) oder verletzenden (sekundäre Zeugen-Ebene) Emotionen bis hin zu konstruktiven Kommunikations- und Solidarisierungsstrategien.

1.3. Risikoanalyse-Kompetenz: Auch das frühzeitige Erkennen von Gefahren im Netz ist wichtig. Risiken wie Cybergrooming, Betrugsversuche, Identitätsdiebstahl, Radikalisierungsdynamiken müssen verstanden werden, damit sich Nutzer*innen rechtzeitig schützen und Betroffene effektiv Hilfe suchen können (siehe auch 1.7.).

1.4. Digitaler Präventionsschutz: Ein sicherer Umgang mit den eigenen Daten ist unverzichtbar. Dazu gehört das Verständnis von Privatsphäre-Einstellungen und die Fähigkeit, persönliche Informationen bewusst zu schützen. Kinder und Jugendliche sollten zudem befähigt werden, ihre digitale Identität selbstbestimmt zu gestalten und sich online so zu präsentieren, wie es ihnen entspricht, aber später nicht schadet (Awareness zu häufigen Trinkposts oder übertriebener Freizügigkeit).

1.5. Selbstwert-Stabilisierung: Psychische Stabilität spielt ebenfalls eine große Rolle – insbesondere der Umgang mit digitalem Gruppen-Druck und persönlichen Angriffen, idealisierten Körperbildern und verzerrten Online-Realitäten

1.6. Dark Patterns Awareness: Schließlich hilft es, die Mechaniken von Games und sozialen Medien zu verstehen: Wer erkennt, wie Belohnungssysteme oder Glücksspielähnliche Elemente funktionieren, kann Risiken besser managen.

1.7. Notfall Protokolle: Kinder und Jugendliche sollten niedrigschwellige, gut erreichbare, bei Bedarf anonyme Anlaufstellen kennen, bei denen sie sich Hilfe holen können, besonders in psychischen Ausnahmesituationen. Schulen sollten sowohl Peer-Ratgeber sowie geschulte Schulsozialarbeiter*innen bereitstellen, auch um schulbezogene Konflikte systemisch des eskalieren zu können. Mangelnde oder nicht greifende Hilfsangebote können das Gefühl von Ohnmacht erheblich verstärken und eskalierend sowie traumatisierend wirken.

2. Wie unterscheiden sich diese Kompetenzen altersgerecht?

2.1. Frühes Kindesalter (ca. 6–8 Jahre)

Schwerpunkt: Grundlagen & Orientierung

- **Kontextwissen:** Erste Unterscheidung zwischen Fantasie und Realität; einfache Hinweise auf Werbung, Übertreibung oder „Tricks“ im Netz verstehen.
- **Dialogkompetenz:** Gefühle benennen, Regeln für respektvollen Umgang lernen; Unterstützung durch Erwachsene notwendig; Offenheit fördern, eigene Mediennutzung, Fragen und Unsicherheit mit Erwachsenen zu teilen

- **Risikoanalyse:** Gefahren sind abstrakt – Fokus liegt auf „Fremde nicht ansprechen“, „nichts anklicken, was unbekannt ist“.
- **Präventionsschutz:** Passwörter, Privatsphäre und Datensparsamkeit werden auf symbolischer Ebene vermittelt („Name nicht überall hinschreiben“).
- **Selbstwert-Stabilisierung:** Sensibilisierung für Vergleiche im Netz; Kinder brauchen starke emotionale Begleitung.
- **Dark Patterns Bewusstsein:** Spielerische Erklärung, dass Spiele Punkte, Farben oder Belohnungen nutzen, um „dranzubleiben“.
- **Notfall Protokolle:** Kinder lernen: „Immer einem Erwachsenen Bescheid sagen.“

2.2. Mittelstufe / Vorpubertät (ca. 9–12 Jahre)

Schwerpunkt: Erste Selbstständigkeit & Regelkompetenz

- **Kontextwissen:** Kinder beginnen, Beeinflussung und einfache Desinformation zu erkennen; sie brauchen konkrete Beispiele und Austausch.
- **Dialogkompetenz:** Umgang mit Streit im Netz wird wichtiger; Strategien wie „nicht sofort antworten“ oder „Screenshots sichern“ werden erlernt; Unterstützung durch Erwachsene weiterhin notwendig; Offenheit fördern, die eigene Mediennutzung, Fragen und Unsicherheit mit Erwachsenen zu teilen.
- **Risikoanalyse:** Erste Einsicht in Betrug, Grooming, Identitätsmissbrauch oder andere Gefahren; Kinder verstehen Risiken, handeln aber emotional spontan; Sehgewohnheiten und Influencer hinterfragen lernen.
- **Präventionsschutz:** Privatsphäre Einstellungen und Passwortmanagement können eigenständig angewendet werden – begleitet durch Erwachsene; Kinder möchten spätestens hier Games oder Social Media Angebote nutzen, daher müssen Erwachsene sich mit diesen auseinandersetzen und eine Haltung zur Mediennutzung der eigenen Kinder entwickeln.
- **Selbstwert-Stabilisierung:** Körperbilder und Vergleiche werden relevant; Kinder reflektieren, werden aber leicht verunsichert.
- **Dark Patterns Bewusstsein:** Lootboxen, In-Game-Käufe und Belohnungsmechaniken werden verstanden, aber oft falsch eingeschätzt.
- **Notfall Protokolle:** Sie kennen Anlaufstellen und können Hilfe suchen, brauchen jedoch Ermutigung.

2.3. Frühe Jugend (ca. 13–15 Jahre)

Schwerpunkt: Reflexion & soziale Identität

- **Kontextwissen:** Jugendliche können Mechanismen hinter Fake News und KI analysieren und Quellen prüfen, benötigen aber Orientierung bei emotional aufgeladenen Inhalten.
- **Dialogkompetenz:** Cybermobbing, Gruppendruck und Konflikte nehmen zu; Jugendliche können Strategien anwenden, brauchen aber Unterstützung in eskalierenden Situationen.
- **Risikoanalyse & Resilienz:** Risiken werden verstanden, aber soziale Bedürfnisse („dazugehören“, Anerkennung) überlagern oft die Vorsicht.
- **Präventionsschutz:** Jugendliche können ihre digitale Identität reflektiert gestalten; dennoch ist die Versuchung groß, zu viel preiszugeben.
- **Selbstwert-Stabilisierung:** Starker Einfluss von Schönheitsidealen; psychische Selbstfürsorge gewinnt an Bedeutung.
- **Dark Patterns Bewusstsein:** Verständnis für manipulative Designstrategien ist vorhanden, aber Belohnungseffekte wirken emotional weiterhin stark.
- **Notfall Protokolle:** Jugendliche können selbstständig Beratungsstellen kontaktieren.

2.4. Späte Jugend (ca. 16–18 Jahre)

Schwerpunkt: Urteilsfähigkeit & digitale Selbstverantwortung

- **Kontextwissen:** Jugendliche können komplexe Formen der Manipulation, Extremismus und algorithmische Verstärkung verstehen.
- **Dialogkompetenz:** Digitale Konflikte werden reflektiert; Jugendliche können andere unterstützen oder selbst deeskalierend eingreifen.
- **Risikoanalyse & Resilienz:** Reife zur Einschätzung langfristiger Folgen steigt; eigenständige Nutzung von Sicherheitsmechanismen wird selbstverständlich.
- **Präventionsschutz:** Persönliche Daten, Identität, Reputation und digitale Spuren werden bewusst gesteuert.
- **Selbstwert-Stabilisierung:** Kritische Distanz zu Idealen und Trends; mentale Selbstfürsorge kann bewusst angewendet werden.
- **Dark Patterns Bewusstsein:** Jugendliche können manipulative Mechanismen nicht nur erkennen, sondern auch kritisch bewerten.

- **Notfall Protokolle:** Selbstständige Nutzung professioneller Hilfe oder Meldesysteme.

3. Wo liegen die Grenzen individueller Medienkompetenz, wenn Plattformdesigns auf Bindung, Trigger und maximale Verweildauer ausgerichtet sind?

Individuelle Medienkompetenz stößt dort an Grenzen, wo Plattformdesigns gezielt psychologische Schwachstellen ausnutzen. Algorithmen, die Inhalte nach maximaler Bindungswirkung auswählen, überfordern gerade junge Nutzer*innen, selbst wenn sie gut informiert sind. Endlos-Scroll-Funktionen, variable Belohnungen und soziale Vergleichsmechanismen erzeugen Verhalten, das sich nur schwer bewusst steuern lässt. Selbstschutzstrategien verlieren an Wirkung, wenn Designentscheidungen auf Impulskäufe, schnelle Reize oder emotionale Aktivierung abzielen. Jugendliche geraten dabei besonders in Konflikt zwischen Wissen und Verhalten. Auch Erwachsene unterschätzen, wie stark die Interface-Gestaltung Entscheidungen leitet. **Medienkompetenz kann sensibilisieren, sie ersetzt aber nicht weitreichende strukturelle Veränderungen an Plattformarchitekturen.** Deshalb braucht es dringend die Umsetzung regulativer Leitplanken, die manipulative Mechanismen einschränken und Nutzer*innen nicht allein in der Verantwortung lassen (siehe **ausführlichen Input** zu Hearing 2 von EDUCATION Y).

4. Welche Rolle spielen Kitas, Schule, Jugendhilfe und Eltern jeweils – und wo entstehen Zuständigkeitslücken?

Kitas, Schulen, Jugendhilfe und Eltern tragen jeweils zentrale, aber unterschiedliche Verantwortungen im digitalen Bildungs- und Schutzauftrag. **Kitas** legen die Grundlagen: zum Beispiel in ersten Medienregeln, Förderung emotionaler Selbstregulation sowie durch spielerisches Heranführen an digitale Erfahrungen. **Schulen** erweitern diese Basis um systematische Medienbildung, kritisches Denken, technischen Selbstschutz und soziale Kompetenz im Netz. **Jugendhilfe** unterstützt dort, wo Risiken, Konflikte oder Belastungen auftreten, besonders bei Cybermobbing, familiären Überforderungen oder psychischen Folgen digitaler Nutzung. Zudem sind Angebote der Jugendhilfe/-arbeit dafür da, kritisch-reflexiv, aber dennoch kreativ Medienkompetenz zu fördern. **Eltern** bleiben dennoch die primären Bezugspersonen: Sie prägen Medienvorbilder, setzen Grenzen, schützen Privatsphäre und begleiten Alltagssituationen.

Zuständigkeitslücken entstehen vor allem an den Übergängen: Wenn erwartet wird, dass Kitas Medienbildung leisten, ohne dafür Strukturen zu haben, wenn Schulen zwar aufklären, aber keine Ressourcen für Prävention und Beratung bereitstehen, wenn

Jugendhilfe erst eingreift, wenn Probleme eskalieren und wenn Eltern Verantwortung tragen sollen, aber gleichzeitig von Technik, Plattformdynamiken und rechtlichen Fragen überfordert sind. **Ohne verbindliche Kooperation und klar definierte Schnittstellen bleiben Kinder in kritischen Situationen oft „zwischen den Systemen“ hängen.** Gerade deswegen sind integrierte und aufeinander abgestimmte Angebote der Medienpädagogik so entscheidend.

Deswegen plädieren wir ausdrücklich für eine institutionell verankerte, lückenlose Bildungsreise von der Kita bis zum Übergang Schule-Beruf, die das Wissen von Minderjährigen und den begleitenden Erwachsenen (Eltern, Fachkräfte) in drei Stufen verzahnt und so eine auf gemeinsamen Werten und Wissen beruhende Kooperation des Ökosystems Bildung ermöglicht. Wir plädieren außerdem für flächendeckende Angebote für ebenfalls dreistufige digitale Familienführerscheine, die die Absprachen zwischen Kindern und Jugendlichen und ihren Eltern zu einer gemeinsamen gesellschaftlichen Aufgabe machen (analog zur Mülltrennung, was nicht ganz ironiefrei ist).

5. Wie und ab welchem Alter kann Medienbildung systematisch verankert werden?

Die Mehrheit unserer Gesellschaft ist im fortgeschrittenen Erwachsenenalter. Kinder werden von früh auf mit der Präsenz digitaler Medien sowie digitaler Inhalte konfrontiert. **Deswegen sollte eine kindgerechte Medienprävention schon bei werdenden Eltern ansetzen, analog zu Geburtsvorbereitungskursen.** Eltern unterschätzen zuweilen, welche Auswirkungen ihr eigenes Medienverhalten auf das gesunde Heranwachsen ihrer Kinder hat und überschätzen, welche Medieninhalte tatsächlich altersgerecht sind. Schon ab dem Kindergarten kann die Sensibilisierung beginnen, zumal viele Kinder ältere Geschwister haben, die in ihrer Gegenwart gamen oder digital unterwegs sind. **Auch sollten Verkehrserziehung und Handynutzung dringend präventiv verzahnt werden, damit die Aufmerksamkeit insbesondere von Grundschulkindern im Straßenverkehr gegeben ist.** Ansonsten siehe unsere Antwort auf Fragen 2 und 4.

III Prävention und Früherkennung: Was wirkt, was erreicht wen?

1. Welche Präventionsangebote gegen bspw. exzessive Mediennutzung und Mediensucht, digitale Gewalt, sexualisierte Gewalt, Hate Speech u.a.m. existieren bundesweit – und wie werden sie genutzt?

Diese Frage ist aufgrund ihrer Komplexität und der ungesicherten Datenlage nicht vollständig zu beantworten. **Klar ist aber, dass Medienpräventionsprogramme bei Kindern und Jugendlichen gut angekommen, wenn sie interaktiv und nicht belehrend gestaltet sind und allen Beteiligten nachhaltige Handlungsstrategien an die Hand geben.** Unser Programm GAMESHIFT NRW erfreut sich auch deswegen eines enormen Zulaufs. Hier adressieren wir bereits erfolgreich sowohl Kinder und Jugendliche wie die sie begleitenden Erwachsenen (Eltern, Großeltern, Lehrkräfte).

2. Welche Evidenz gibt es zur Wirksamkeit dieser Angebote?

Wir können hier nur zu unserem eigenen Projekt antworten. Hier finden Sie einen [Link](#) zu unserem Wirkungsbericht von 2024, der auch unser Projekt GAMESHIFT NRW umfasst.

3. Erreichen Präventionsangebote besonders vulnerable Gruppen (armutsbetroffene Familien, Kinder mit Förderbedarf)? Wenn nein, warum nicht?

Viele Präventionsangebote erreichen vulnerable Gruppen – insbesondere armutsbetroffene Familien, Kinder mit Förderbedarf und Familien ohne solide Deutschkenntnisse – nur unzureichend. Studien sprechen von einem „**Präventionsdilemma**“: Ausgerechnet jene Gruppen, die am stärksten gefährdet sind, nehmen Angebote seltener wahr oder empfinden sie als wenig verständlich. **Ein wesentlicher Grund ist soziale Belastung:** Zeitdruck, finanzielle Einschränkungen, Sprachbarrieren, geringes Bildungsniveau und organisatorische Hürden. Diese Faktoren erschweren es Eltern, Beratungs- und Unterstützungsangebote zu nutzen. Hinzu kommt, dass viele Programme nicht auf die Lebensrealitäten vulnerabler Haushalte zugeschnitten sind – etwa bei instabilen Wohnverhältnissen oder geringer digitaler Ausstattung.

Zudem scheitert der Zugang oft an **fehlender Niedrigschwelligkeit:** Angebote werden besser genutzt, wenn sie leicht erreichbar, digital ergänzt oder flexibel gestaltet sind, doch viele Präventionsformate setzen weiterhin auf institutionelle Präsenzangebote. Ein weiterer Faktor sind **strukturelle Lücken**. Armutsprävention gilt als gemeinsame Aufgabe von Bund, Ländern und Kommunen; gleichzeitig zeigt die Praxis, dass

Kooperation, Zuständigkeiten und Datenaustausch verbesserungswürdig sind. Dadurch verpuffen Präventionsbemühungen dort, wo sie besonders wichtig wären.

Fazit:

Besonders vulnerable Kinder werden oft nicht erreicht, weil soziale Notlagen, unpassende Angebotsformen und fehlende Strukturen zusammenwirken. Effektive Prävention braucht deshalb niedrigschwellige Zugänge, gezielte Ansprache, digitale Ergänzungen und eine enge Verzahnung der beteiligten Systeme.

4. Welche Warnsignale für bspw. Suchtentwicklung, depressive Symptomatik, sozialen Rückzug, Schulverweigerung sind Fachkräften bekannt –werden sie frühzeitig und ausreichend erkannt und welche konkreten Schritte folgen daraus?

Fachkräften sind vor allem **folgende Warnsignale** bekannt: anhaltender Kontrollverlust und Rückzug, deutliche Leistungsabfälle, fehlende soziale Teilnahme, depressive Stimmungslagen sowie Anzeichen suchtähnlichen Verhaltens. Häufig werden Veränderungen im Schlaf, Konzentrations- oder Kommunikationsverhalten oder im Hinblick auf regelmäßige Anwesenheit zuerst sichtbar. Diese Hinweise werden zwar erkannt, doch oft erst dann ernst genommen, wenn Symptome bereits ausgeprägt sind. Je nach Institution folgen Gespräche mit Eltern und Kindern, Beobachtungsphasen, Einbindung der Schule oder Jugendhilfe sowie bei stärkerer Belastung Weitervermittlung an Beratungs- oder Therapieangebote, für die es vielfach jedoch viel zu lange Wartezeiten gibt.

5. Welche Rolle spielen Plattformbetreiber bei Prävention – und wo sehen Sie Defizite?

Siehe Input EDUCATION Y zum 2. Hearing

IV Hilfewege und Meldestrukturen

1. Welche Formen digitaler Gewalt nehmen aktuell zu?

Digitale Gewalt nimmt in mehreren Bereichen spürbar zu: Dazu gehören Cyberstalking, Identitätsmissbrauch, das gezielte Veröffentlichen persönlicher Daten (Doxing) sowie das Ausnutzen digitaler Werkzeuge zur Überwachung, Kontrolle,

Einschüchterung oder Beschämung. In besonderem Maße betroffen sind Frauen (siehe sog. Manosphere), Personen der LGBTQ*-Community und Menschen jüdischen und muslimischen Glaubens. **Dabei ist zu beachten, dass digitale Gewaltandrohungen für Betroffene nicht abstrakt sind, sondern real empfunden werden oder auch real werden können.**

Nicht zu unterschätzen sind auch die **normenverschiebenden Inhalte politischer oder ideologischer Jugendbewegungen**, die Gewalt gegen Andersdenkende oder marginalisierte Gruppen ironisieren, rechtfertigen oder verherrlichen. Hier muss dringend mehr Forschung und Präventionsarbeit geleistet werden.

Eine besonders bedrohliche Entwicklung ist der **Aufstieg nihilistisch motivierter Gewalt**. Dieses Phänomen richtet sich nicht gegen spezifische Gruppen, sondern speist sich aus einem menschenverachtenden Weltbild, das Gewalt als Selbstzweck begreift. Jugendliche bewegen sich dabei in onlinebasierten Communities, die soziale Werte ablehnen, destruktive Inhalte teilen und schwere Selbst- oder Fremdgefährdungen fördern. Aktuelle Fälle zeigen, dass Täter sich in digitalen Räumen radikalisieren und über transnationale Plattformnetzwerke miteinander verbunden sind (siehe White Tiger Fall, 2025).

Kurz: Neben klassischen Formen digitaler Gewalt tritt zunehmend ein digital vernetzter, extrem destruktiver Gewaltstil auf, der letztlich nicht politisch motiviert ist, sondern der auf nihilistischer Verachtung der Gesellschaft basiert – ein Risiko, das Fachstellen heute besonders ernst nehmen müssen. **Zudem muss der Opferschutz auf die spezifischen Schutzbedürfnisse junger Menschen angepasst werden.**

2. Wie niedrigschwellig und bekannt sind bestehende Meldestrukturen auf Plattformen tatsächlich für Kinder und Jugendliche?

Studien und Fachstellen weisen darauf hin, dass Meldestrukturen auf Plattformen **für viele Kinder und Jugendliche weder ausreichend sichtbar noch intuitiv bedienbar sind**. Zwar bieten alle großen Dienste formale Beschwerde- oder Meldewege an, doch die ständige Verfügbarkeit digitaler Inhalte und die Überforderung durch komplexe Plattformmechaniken führen dazu, dass junge Nutzer*innen Warnsituationen häufig nicht erkennen oder nicht wissen, welche Schritte einzuleiten sind.

Hinzu kommt, dass Kinder laut Präventionsforschung oft den Überblick über digitale Prozesse verlieren, insbesondere bei hohem Nutzungsdruck oder „Always-On“-Mentalität, ein Faktor, der die Nutzung vorhandener Meldewege weiter erschwert.

Kurz: **Meldestrukturen existieren, sind aber nicht niedrigschwellig genug sichtbar**. Viele Kinder wissen nicht, wo sie Hilfe melden können, oder fühlen sich durch das Design der Plattformen davon abgehalten, Meldungen tatsächlich vorzunehmen. Hinzu

kommen **fehlende angemessene Reaktionen auf getätigte Meldungen**, was das Gefühl der Ohnmacht eskalieren kann.

3. Warum wird digitale Gewalt häufig nicht angezeigt?

Digitale Gewalt wird häufig nicht angezeigt, weil die vorhandenen Meldewege auf Plattformen für viele Betroffene zu kompliziert, versteckt oder uneinheitlich gestaltet sind. **Untersuchungen zeigen, dass große Plattformen ihre Verpflichtungen aus dem Digital Services Act bislang nur unzureichend erfüllen, insbesondere bei der Gestaltung klarer, zugänglicher Beschwerdewege.**

Zudem wissen viele Betroffene nicht genau, welche Rechte sie haben, welche Beweise benötigt werden oder wie ein Verfahren abläuft. **Dieser Mangel an Transparenz erhöht die Hemmschwelle.** Gleichzeitig fehlen ausreichende, niedrigschwellige Hilfsangebote, die Orientierung bieten oder beim Meldeprozess unterstützen.

Viele Betroffene fürchten außerdem, durch eine Meldung erneut mit belastenden Inhalten konfrontiert zu werden, befürchten **Retraumatisierung** oder erneute Kontaktaufnahme durch Täter. Insgesamt entsteht so ein Umfeld, in dem digitale Gewalt zwar alltäglich erlebt, aber nur selten aktiv gemeldet wird.

Der Fall Künast zeigt exemplarisch, wie langwierig, belastend, teuer und komplex der Rechtsweg für Betroffene digitaler Gewalt sein kann. Renate Künast musste über Jahre gegen massive Beschimpfungen, Falschzitate und Diffamierungen vorgehen und erreichte erst durch die Unterstützung von HateAid sowie nach mehreren Instanzen umfassende Erfolge. Im Hinblick auf direkte Beleidigungen wie „Stück Scheisse“ oder „Drecks Fotze“ musste sie mehrfach Gerichte anrufen, weil untere Instanzen diese zunächst als zulässige Meinungsäußerung einordneten. Erst das Kammergericht und später das Bundesverfassungsgericht korrigierten diese Bewertung.

Das Verfahren illustriert daher sehr deutlich: **Selbst offensichtlich strafbare digitale Gewalt wird nicht automatisch verfolgt, Betroffene tragen die Hauptlast, was viele Menschen davon abhält, überhaupt zu klagen. Besonders junge Frauen sind im Internet einer Kombination aus sexualisierter, überwachender, reputationsbezogener und algorithmisch verstärkter Gewalt ausgesetzt.** Diese Formen sind oft miteinander verwoben. Sie können eine enorme Reichweite und Dynamik entfalten, die Betroffene dauerhaft belastet und aus digitalen Räumen verdrängen kann.

Da die weiteren Opfer von digitaler Gewalt überwiegend marginalisierten Gruppen angehören, wird das Durchführen von strafrechtlichen Maßnahmen häufig als zu großes emotionales und finanzielles Risiko empfunden. **Besonders für Minderjährige besteht eine Überforderungssituation.**

4. Welche Hürden bestehen bei der Zusammenarbeit von Schule, Jugendhilfe, Polizei und Justiz?

Zwischen Schule, Jugendhilfe, Polizei und Justiz bestehen seit Jahren strukturelle Kooperationshindernisse. Ein zentrales Problem ist, dass die beteiligten Systeme unterschiedliche Aufträge, Logiken und Entscheidungswege haben: Schulen agieren pädagogisch, Jugendhilfe sozialpädagogisch, Polizei und Justiz hingegen nach dem Legalitätsprinzip und strafrechtlichen Vorgaben. Dadurch entstehen Missverständnisse über Zuständigkeiten und Rollen.

Hinzu kommen **unterschiedliche Datenschutz und Informationspflichten**, die dazu führen, dass wichtige Hinweise über Gefährdungen oder Verläufe nicht rechtzeitig ausgetauscht werden. Besonders zwischen Schule und Jugendhilfe gibt es unklare Schnittstellen, fehlende Abstimmung und organisatorische Barrieren, die Zusammenarbeit erschweren. Bei der Polizei hingegen gibt es Wissenslücken und konkrete Unterstützungsmöglichkeiten rund um digitale Medien.

Erschwerend wirkt zudem, dass es auf Schulebene keine verankerte Ombuds-Struktur gibt. Oft fehlen schlichtweg die Ressourcen und das notwendige Fachwissen.

Kurz: Unterschiedliche Systeme, fehlende gemeinsame Standards, Datenschutzbarrieren, Ressourcendruck und unklare Zuständigkeiten führen dazu, dass Kooperation zwar gewünscht, aber oft nur punktuell und lückenhaft gelingt.

5. Wie kann Opferschutz verbessert werden, ohne Kinder zusätzlich zu retraumatisieren?

Gerade weil digital ausgeübte Gewalt weltweit zunimmt und Täter durch den Einsatz künstlicher Intelligenz immer perfidere Möglichkeiten haben, ihre Opfer zu bedrohen oder in tiefe seelische Konflikte zu stoßen, besteht Handlungsdruck. Die Lage wird sich nicht bessern ohne

- eine Investition in niedrigschwellige Anlaufstellen
- strukturell verankerte Ombudspersonen im schulischen Bereich
- eine konsequente Fortbildung für Minderjährige, Eltern und Fachkräfte
- die robuste Umsetzung regulatorischer Regelungen und deren agile Fortschreibung
- größerer Bedienungsfreundlichkeit von Meldesystemen
- konsequentere und transparentere Moderationsentscheidungen sowie einen besseren Datenzugang von unabhängigen Forschenden
- die Durchsetzung von jugendschutz-gerechtem Plattform-Design
- Schulungen der Ermittlungsbehörden und Justiz

Hinzu kommt, dass wir eine breite und nachhaltige gesellschaftliche Debatte über die Grenzen von Meinungsfreiheit im digitalen Raum und über gesellschaftlich erwartbares Verhalten führen müssen. Auch dies kann von der Bundesregierung in Kooperation mit großen Stiftungen bundesweit aufgegleist werden.

Zudem sollte in regionalen Modellprojekten die Verbesserung von Interventionen getestet werden, auch durch Förderungen von Lösungen, die sowohl auf stärkere menschliche Netzwerke (Collective Impact Ansatz) wie den Einsatz von KI-Tools setzen. KI kann digitale Gewalt schneller erkennen als menschliche Teams, Muster aufdecken, die für Menschen unsichtbar sind und ist unverzichtbar bei der Verarbeitung der großen Mengen an Posts, Videos und Kommentaren im Internet.

Zudem empfiehlt sich ein Blick ins Ausland. Frankreichs Influencer-Gesetz wurde bereits erwähnt (siehe Antwort Digitale Welten im Familienalltag, Antwort 2).

Australiens „eSafety Commissioner“ zählt international zu den mächtigsten Kinder- und Jugendschutzbehörden. Das Land setzt robuste Pflichtsysteme für Plattformen, schnelle Löschfristen und klare Vorgaben gegen sexualisierte Gewalt und Cybermobbing um. Dabei kann die einfach strukturierte Info-Webseite der Regierung als Modell für einen Opferschutz dienen, der von der eigenen Regierung priorisiert wird.

V Intervention und Strafverfolgung: Grenzen, Bedarfe, Kooperation (Fällt für EDUCATION Y weg)

VI. Institutionelle und strukturelle Perspektiven

1. Werden Risiken digitaler Medien systematisch in der Kinder- und Jugendhilfe berücksichtigt – oder vor allem reaktiv, also nachdem etwas vorgefallen ist, behandelt?

Von außen betrachtet scheint es, dass digitale Risiken in der Kinder- und Jugendhilfe eher punktuell und reaktiv bearbeitet werden, aber nicht systematisch.

Studien und Fachberichte weisen darauf hin, dass die Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe zwar seit Jahren zunimmt, aber Risiken digitaler Medien bislang nicht konsequent im Kinderschutz und in institutionellen Abläufen verankert sind. Vielmehr wird das Thema häufig erst dann relevant, wenn konkrete Vorfälle, etwa Cybermobbing,

exzessive Nutzung oder digitale Übergriffe, sichtbar werden. Genau das beschreibt die Forschung als strukturelle Lücke: **Digitalisierung wird als relevantes Sozialisierungs- und Risikofeld erkannt, aber präventive Interventionskonzepte und standardisierte Risikobewertungen fehlen größtenteils.**

Fazit: Die Kinder- und Jugendhilfe nimmt digitale Risiken zunehmend wahr, adressiert sie aber überwiegend reaktiv, wenn bereits Problemlagen entstanden sind. Ein systematisches, flächendeckend verankertes präventives Risikomanagement fehlt bisher.

2. Welche strukturellen Faktoren fördern problematische Nutzung (z. B. Plattformdesign, Influencer-Ökonomie, digitale Dauerverfügbarkeit)?

Wir verweisen auf unsere ausführliche Antwort in unserem Input für Hearing 2.

3. Wann und wo greift konkret die Verantwortung von Eltern, Bildungseinrichtungen, Plattformen, Strafverfolgung/Justiz – und wo bleiben Grauzonen?

Die Verantwortung im digitalen Kinderschutz verteilt sich auf mehrere Ebenen, folgt jedoch unterschiedlichen Logiken und Rechtsgrundlagen:

Eltern tragen die **primäre Schutz- und Aufsichtspflicht**. Sie entscheiden über Nutzungszeiten, Apps, Privatsphäre-Einstellungen und begleiten die ersten digitalen Schritte. Ihre Verantwortung greift insbesondere im Alltag: Risikoeinschätzung, Gesprächsführung, Medienerziehung, Durchsetzung von Nutzungszeiten und Unterstützung bei kritischen Situationen. Gleichzeitig bestehen Grauzonen dort, wo Eltern überfordert sind, technische Zusammenhänge nicht einschätzen können oder selbst Teil des Problems sind (z. B. Sharenting, fehlende digitale Kompetenz, Technoferenz, eigener Kontrollverlust).

Bildungseinrichtungen – Kitas und Schulen – haben eine **pädagogische und präventive Verantwortung**. Sie sollen Medienkompetenz fördern, sichere Lernumgebungen gestalten und bei Vorfällen reagieren. Dazu brauchen sie verlässliche Ressourcen und ausreichende Gelder, um nachhaltige Schulungsprogramme mit gesicherter Qualität einzukaufen. Konkrete Zuständigkeit entsteht in Schulen erst, wenn schulische Abläufe, das Schulklima oder die Teilhabe beeinträchtigt sind. Die Grauzonen liegen darin, dass viele digitale Konflikte **außerhalb des Schulkontexts** beginnen, aber **im Schulalltag wirken**, wodurch Zuständigkeiten unklar werden. Ohne entsprechende Fortbildungen der Lehrkräfte und Schulsozialarbeit kann hier keine zuverlässige Hilfsstruktur gegen digitale Gewalt entstehen.

Kinder- und Jugendhilfe greift, wenn eine **Gefährdungslage** oder ein Unterstützungsbedarf vorliegt. Sie verfügt jedoch nicht über Ermittlungskompetenzen

und kann nur tätig werden, wenn Hinweise vorliegen oder Familien sich öffnen. Eine Grauzone entsteht, wenn Risiken zwar erkennbar sind, aber die Schwelle zur Kindeswohlgefährdung rechtlich nicht erreicht wird. Auch hier hindern die strukturelle Überlastung des Personals und mangelnde Fortbildungsangebote den Aufbau einer zuverlässiger Hilfsstruktur.

Plattformen tragen im Rahmen des Digital Services Act und nationaler Vorgaben eine **Sorgfalts- und Präventionspflicht**: Meldewege, Moderation, Alters- und Datenschutzeinstellungen sowie der Umgang mit illegalen Inhalten und suchgefährdende Designeinstellungen. Praktisch entstehen Grauzonen durch intransparente Algorithmen, uneinheitliche Standards, mangelnde unabhängige Prüfung der betreffenden Audits, wirtschaftliche Anreize für Engagement-Maximierung und den globalen Charakter der Dienste sowie die mangelnde Kooperation der Plattformen.

Strafverfolgung und Justiz werden zuständig, wenn ein **konkreter Straftatbestand** vorliegt. Sie können erst handeln, wenn Fälle angezeigt werden und rechtlich verwertbare Informationen vorliegen. Grauzonen entstehen durch anonyme Täterschaft, komplexe Beweislagen, internationale Zuständigkeiten und durch die hohe Schwelle, ab der digitale Gewalt strafrechtlich relevant wird. Auch hier fehlen Ressourcen und Fortbildungen, um eine zuverlässige Hilfsstruktur aufzubauen.

4. Welche Qualifikationsdefizite sehen Sie bei Fachkräften in den Bereichen Kita, Schule, Kinder- und Jugendhilfe, Soziale Arbeit, Polizei und Justiz – und welche Fortbildungsformate wären praxistauglich?

Eine pauschale oder professionsspezifisch eindeutige Bestimmung von Qualifikationsdefiziten ist aus unserer Sicht zum aktuellen Zeitpunkt nicht möglich. Angesichts der hohen Heterogenität der Praxisfelder sowie der erheblichen Unterschiede in Ausbildung, Ressourcen und institutionellen Rahmenbedingungen wäre jede Verallgemeinerung methodisch unzulässig.

Vor diesem Hintergrund erscheint es angezeigt, zunächst eine **systematische Sachstandserhebung** durchzuführen. Diese sollte sowohl das vorhandene **Fachwissen** als auch die **Interventionen und Handlungskompetenzen** der jeweiligen Berufsgruppen empirisch erfassen. Eine solche Bestandsaufnahme könnte anschließend als Grundlage dienen, um **bedarfsgerechte, evidenzbasierte Fortbildungsformate** zu entwickeln, die sich an realen Anforderungen orientieren und professionsübergreifend anschlussfähig sind.

5. Welche innovativen Ansätze (z. B. Schul-Polizei-Kooperationen, Peer-to-Peer Prävention, Plattform-Melde-Tools) sind besonders vielversprechend oder haben sich bereits bewährt?

Aufgrund der komplexen Problemlage greifen einzelne unverbundene Lösungen zwangsläufig zu kurz. **Deswegen empfehlen wir den Aufbau von unterschiedlichen Modelllösungen mit starker Wirkungsmessung und einer Verbund-Struktur, um innerhalb von zwei Jahren zu eruieren, wie sich der Opferschutz nachhaltig verbessern und digitale Gewalt zurückdrängen lassen.** Wir plädieren dabei für folgende Lösungskombination:

- Strukturelle Verankerung von Ombudspersonen in Schulen
- Institutionelle Förderungen regionaler Opferschutz-Anlaufstellen
- Umfassendes Schulungsprogramm für Ermittlungsbehörden, Justiz, Anwaltschaft und universitäre Lehre
- Strukturelle Verankerung von Medienbildung ab der Grundschule mit Peer-to-Peer-Elementen und partizipatorischen Netiquette-Regeln jeder Schule
- Analoge Programme für Eltern und Lehr- und pädagogische Fachkräfte
- Breiter regional getriebener, gesellschaftlicher Dialog über Verhaltensformen, Meinungsfreiheit, Informationsmanipulation und Gewaltdynamiken zur Herstellung eines gemeinsamen Konsenses, insbesondere für einen bessern Kinder- und Jugendschutz im Netz.

Kontaktperson:

Huberta v. Voss-Wittig, Geschäftsführende Vorständin von EDUCATION Y e.V.

Huberta.Voss@education-y.de