

Digitale Lebenswelten junger Menschen

Chancen und Risiken für die Persönlichkeitsentwicklung – digitale Teilhabemöglichkeiten und Interaktionsrisiken im Fokus – Zugänge von Sozialarbeit und Medienpädagogik – Anregungen für den Alltag der offenen Kinder- und Jugendarbeit

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

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien ([AKJM](#))

Honorarprofessor an der Universität Erfurt (Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft)

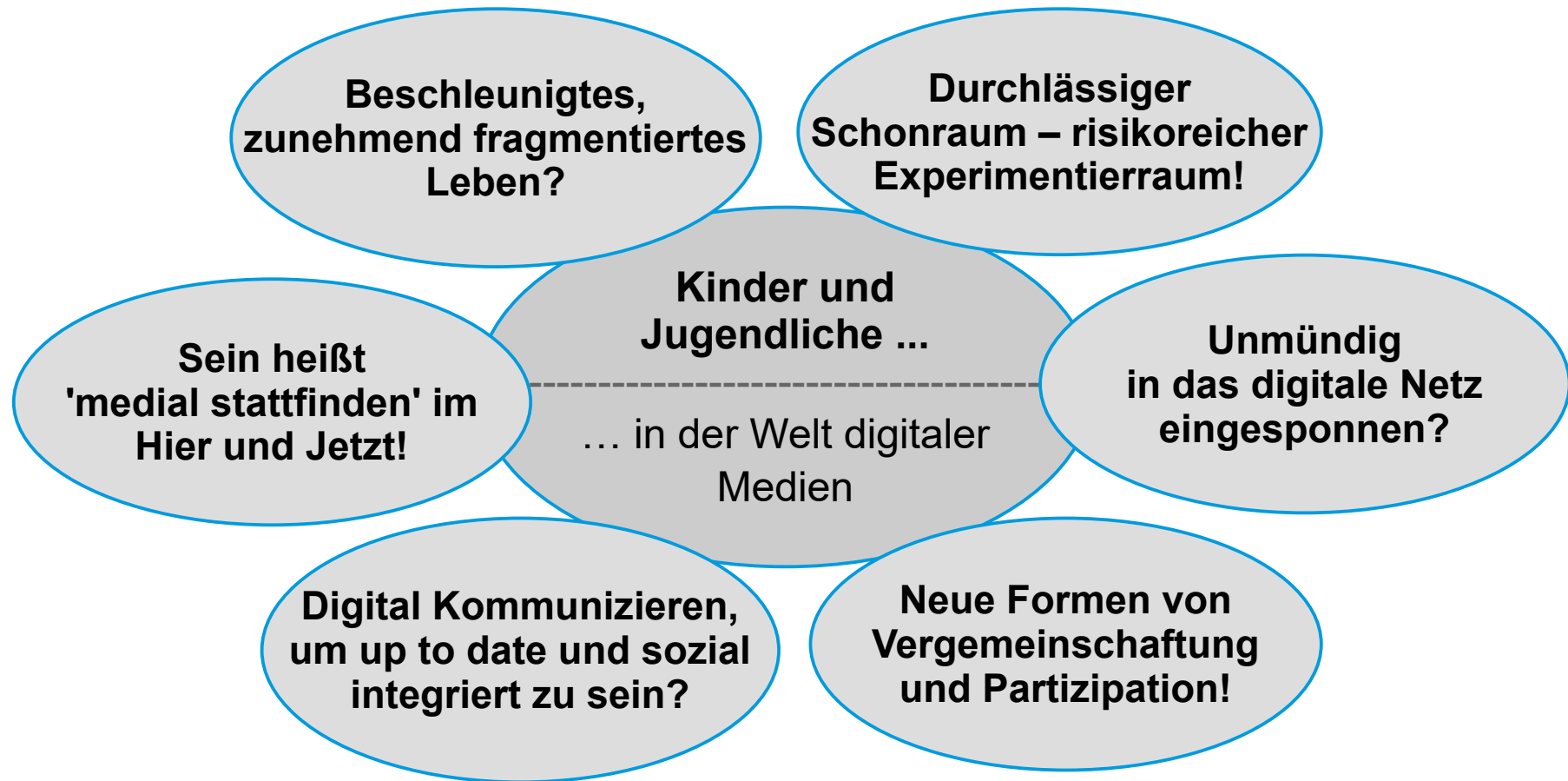
Veränderte Rahmenbedingungen

Auf- und Heranwachsen von Kindern und Jugendlichen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft: Ein neuer Sozialisationstypus?

Verändertes Auf- und Heranwachsen!?



Verändertes Auf- und Heranwachsen (Hajok 2018a,b)



Alles ‚riskanter‘ in der Welt digitaler Medien?

‘Schonraum‘ durchlässig – ‘Schutzraum‘ adé (Böhnisch 2009)

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



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

Auf- und Heranwachsen heute: Perspektiven

Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

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

Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015a)

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

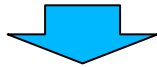


Gefragt ist immer mehr der flexible Mensch, der sich mit dem globalisierten Netzwerkkapitalismus arrangiert (hat), sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, nicht zu sehr an Zeit und Ort bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung (sogar) als Gewinn sieht. (Sennet 1998)

Identitätsbildung unter neuen Vorzeichen (Hajok/Zerbin 2015)

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

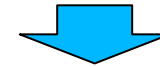
Individuation



Persönliche Identität

(einmalig und besonders)

Integration



Soziale Identität

(mit anderen geteilt)



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

Social Media: Identitätsbildung 2.0

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

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

Ökonomie der Aufmerksamkeit (Franck 1998)

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

Ich-Erprobung im Netz (Hajok 2018c)

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

Auf der Suche nach Beachtung und Anerkennung

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



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

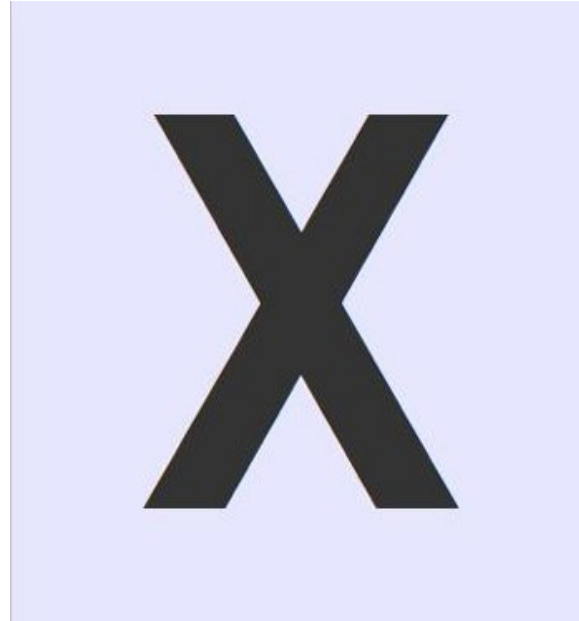
Veränderte Kommunikation

Immer häufiger kommunizieren wir,
nur um zu kommunizieren – und
empfinden eine unbändige Lust
dabei. (Norbert Bolz 2008)

Ich kommuniziere, also bin ich!

Zu Zeiten der SMS ...

Durchschnittsnutzer*in versendet 2-3 Nachrichten pro Tag



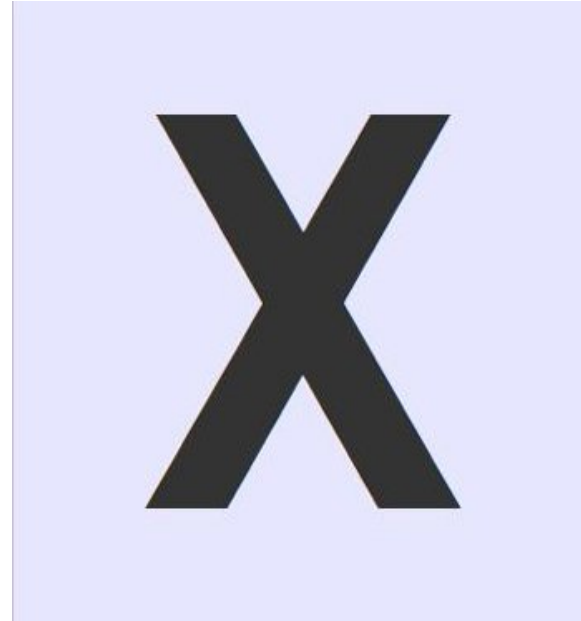
Veränderte Kommunikation

Der am schnellsten gewachsene Internetdienst in der Geschichte des Internet. '**Einstiegsalter**' ist mittlerweile das 10. Lebensjahr.

Ich whatsapppe, also bin ich!

Zu Zeiten von WhatsApp ...

Durchschnittsnutzer*in versendet 20 bis 50 Nachrichten pro Tag



Medienbezogene Kompetenzen

Wichtige Ansatzpunkte für ein angemessenes, auf den Medienumgang junger Menschen bezogenes erzieherisches Handeln

Medienbezogene Kompetenzen (Fliescher/Hajok 2015)

BASAL	ELEMENTAR	PRIMAR	HETERONOM	AUTONOM
Medien entdecken	+ integrieren	+ selbst bestimmen	+ kreieren	+ hinterfragen
Eltern als Vorbild und bestimmende Größe		Eltern als Erziehende und Begleiter		
		Freunde als Berater und Begleiter		
0 bis 3 Jahre	3 bis 6 Jahre	6 bis 10 Jahre	10 bis 14 Jahre	14 bis 18 Jahre
Kitas		Schule		

MoFam — Mobile Medien in der Familie

Medienbezogene Kompetenzen (aus Hajok 2025a)

Kleinkinder	Mit ihren ersten Sinnen (Hören, Sehen etc.) nehmen die Kinder auch die medialen Reize in ihrer Umgebung wahr. Sie beginnen die Aufmerksamkeit darauf zu richten, ohne aber zu verstehen, was hier eigentlich vor sich geht (Orientierungsreaktion); sie sind noch in den medialen Reizen ‚gefangen‘ und können sich ihnen nicht entziehen. Kleinkinder beobachten sehr aufmerksam den Medienumgang ihrer Bezugspersonen und beginnen ihn nachzuahmen. Sie Berühren und ertasten die Endgeräte und Zugänge, um die Medien zu ‚begreifen‘, und entdecken später erste Funktionen durch eigenes Erkunden und Ausprobieren.
Vorschüler*innen	Kinder im Vorschulalter verstehen Medien bereits als etwas ‚Gemachtes‘. Sie artikulieren eigene medienbezogene Wünsche, wollen vor allem an sie als Kinder adressierte Medienangebote (Hörspiele/-bücher, TV-Sendungen) nutzen. Den linearen Handlungsverläufen der kindgerechten Angebote können sie bereits folgen. Sie bauen Beziehungen zu ‚ihren‘ (Lieblings-)Figuren auf und integrieren die mediale Vorlagen in das Spiel mit anderen. Auf der Basis wiederkehrender dramaturgischer Elemente (Musik, Farben etc.) bauen sie ein erstes Genrewissen auf, können sich aber von irritierenden, ängstigenden etc. Inhalten noch nicht distanzieren.

Medienbezogene Kompetenzen (aus Hajok 2025a)

Grundschüler*innen	Auf der Basis grundlegender Fähigkeiten (Lesen, Schreiben, Rechnen, logisches, abstraktes/hypothetisches Denken) werden mediale Angebote immer besser in ihrem eigentlichen ‚Sinn‘ verstanden. Klar fiktionale Angebote können sie von der Realität unterscheiden und Werbung als solche erkennen, wenn sie von redaktionellen Inhalten getrennt ist. Mit den sich erweiternden Interessen werden die Medienzugänge vielfältiger und immer vehementer eingefordert, nicht zuletzt was Wissensangebote und digitale Spiele anbetrifft. Der besonderen Sogwirkung können sich die Kinder von sich aus noch nicht entziehen.
Preteens	Neugierde, nicht Vorsicht prägen die zunehmend selbständige Erweiterung der medialen Erfahrungsräume. Die Auseinandersetzung mit grundlegenden Fragen und immer komplexeren Phänomen erfolgt zunehmend auf der Basis medialer Anregungen. Mit dem ersten eigenen Smartphone und den unbefangenen genutzten Anwendungen (zu Austausch, Information, Orientierung etc.) eröffnen sich die Preteens ein breites Handlungsspektrum, ohne dass die Tragweite des eigenen Handelns (im Vorfeld) reflektiert wird, hinter den Inhalten und Anwendungen stehende Interessen durchschaut werden.

Medienbezogene Kompetenzen (aus Hajok 2025a)

Jugendliche

Souverän in der Anwendung der neuen Möglichkeiten wenden sich die Jugendlichen zunehmend kritisch und selbstreflexiv all dem zu, was sie als nützlich und hilfreich für das eigene Leben erachten. Mögliche Gefahren und negative Folgen für sich und andere liegen nicht im Fokus. In aller Regel fehlt es noch an einem tiefergehenden Verständnis von Algorithmisierung und Personalisierung. Mit selbst initiierten riskanten, grenzverletzenden, exzessiven Umgangsweisen testen Jugendliche auch medial Grenzen aus. Mit noch nicht gefestigten Wertvorstellungen sind sie noch ‚empfänglich‘ für politische Beeinflussungen.

In der Praxis sollten sich Erziehende, Eltern wie pädagogische Fachkräfte, an dem tatsächlichen Entwicklungsstand und den damit verflochtenen (bereits ausgebildeten) medienbezogenen Fähigkeiten des betreffenden Kindes/Jugendlichen orientieren. Sie sind der zentrale Bezugspunkt für das auf den Medienumgang junger Menschen bezogene erzieherische Handeln in stationären Einrichtungen wie für die Begleitung und Unterstützung von Sorgeberechtigten bei der familiären Erziehung.

Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Endgeräten und Anwendungen hat sich nicht nur der Medienumgang junger Menschen, sondern auch ihr Alltag grundlegend gewandelt

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



Besondere Bindungskraft digitaler Medien



Besondere Bindungskraft (Hajok 2025b)

1. **Multioptionalität** digitaler Endgeräte (v.a. des Smartphones) und **inhaltliche Bandbreite**, bei der sich die Nutzer*innen von eigenen Interessen, Neigungen, Bedürfnissen geleitet aus einer großen Vielfalt und Vielzahl ‚bedienen‘ können.
2. **Belohnungssysteme**, die persönlichen Erfolg bestätigen und soziale Anerkennung suggerieren, sowie Formen von Zielgruppenansprache und **Personalisierung**, mit denen vor allem subjektiv Relevantes ausgespielt wird.
3. **Möglichkeiten zu Eigenaktivität und Selbstausdruck**, die zu eigener Kreativität und Mitgestaltung einladen, zum Mitmachen anregen und sie eigene Kompetenz erleben und Selbstwirksamkeit erfahren lassen.

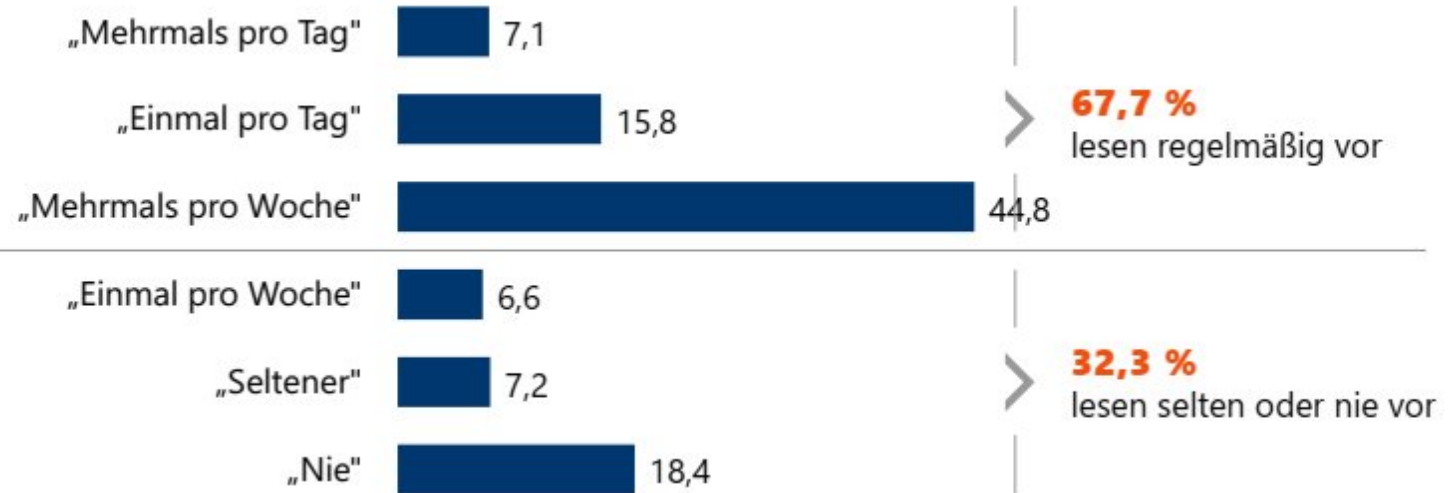
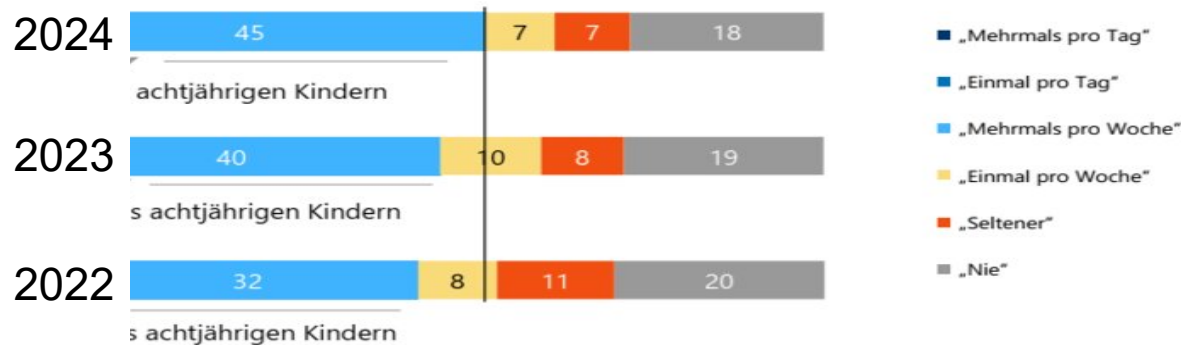
Besondere Bindungskraft (Hajok 2025b)

4. Gezielte **Einbindung der Nutzer*innen** in ein mediales Geschehen, das gemeinsam ausgestaltet und kollektiv erlebt wird mitsamt Verpflichtung und Gruppendruck, selbst auch dabei zu sein.
5. **Omnipräsenz** digitaler Medien, mit der angebotsseitig alles rund um die Uhr und egal wo zur Verfügung steht, und die **„Endlosigkeit“** insbes. von dynamischem Content, der den Nutzer*innen immer neue Reize und Botschaften bietet.

*Trotz der Bindungskraft digitaler Medien und den noch ‚unerfahrenen‘ jungen Nutzer*innen fehlt es an einer angemessenen Regulierung. Kommerzielle Interessen stehen über der Prämisse, die Handlungs- und Erfahrungsräume von jungen Menschen von Vornherein sicher auszugestalten.*

Vorlesen von Eltern 2024 (DIE ZEIT et al. 2024)

Fast jedes fünfte Kind im Alter bis 8 Jahren bekommt zu Hause nie vorgelesen!



Alltag von 4- bis 5-Jährigen (nach KiMMo 2023)

A word cloud representing the daily lives of 4- to 5-year-olds. The words are arranged in a circular pattern, with the most frequent activities in the center and less frequent ones towards the edges. The words are in various sizes and orientations, reflecting their relative frequency.

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

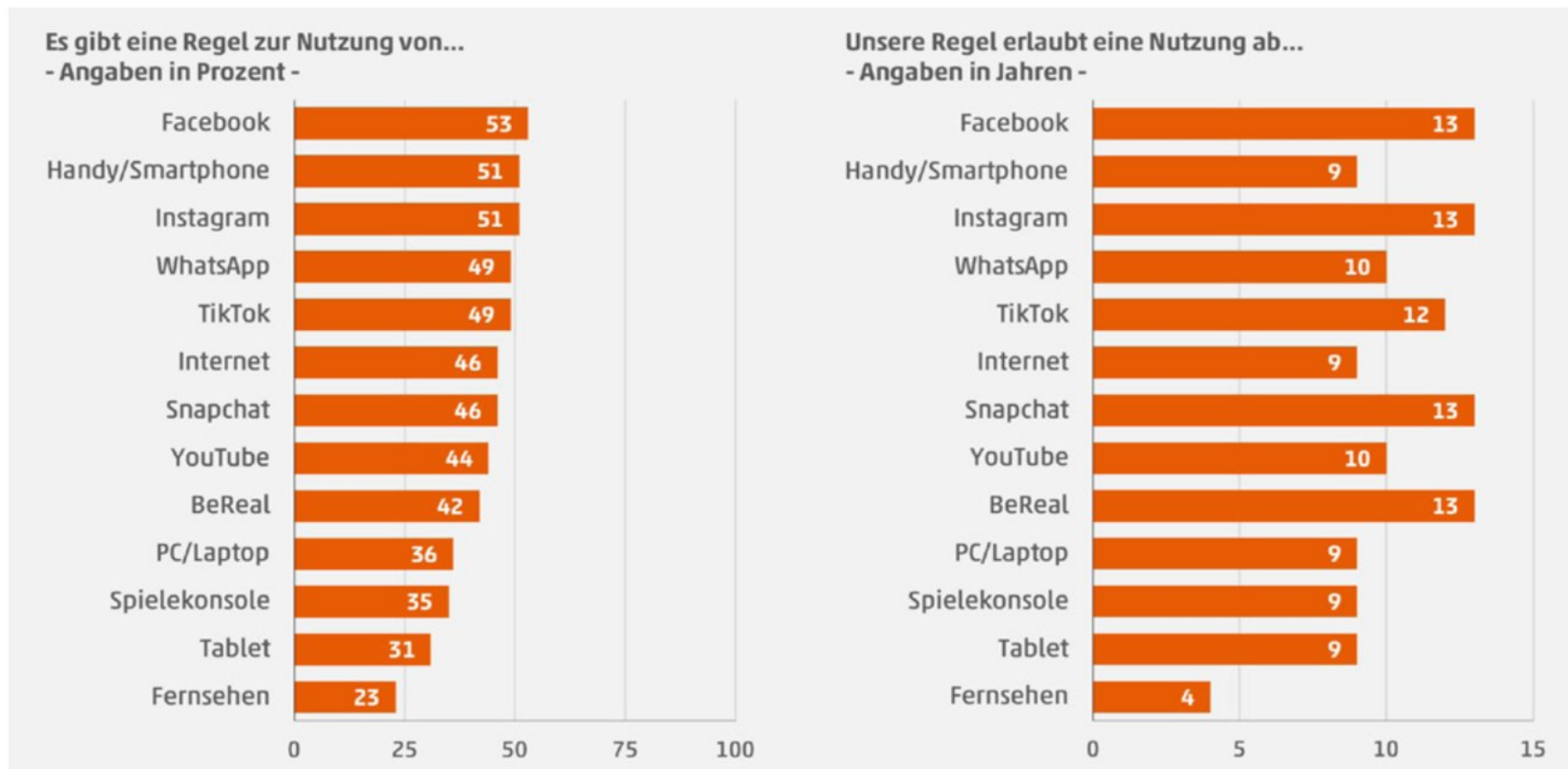
Freizeitwelten im Wandel (Feierabend et al. 2025a,b)

Kinder 6 bis 13 (Tendenz seit 2010er)	Rang	Jugendliche 12 bis 19 (Tendenz seit 2010er)
Fernsehen (-)	1.	<u>Smartphone nutzen</u> (++)
Hausaufgaben/Lernen (--)	2.	<u>Internet nutzen</u> (++)
<u>Handy/Smartphone nutzen</u> (++)	3.	Musik hören (=)
Drinnen spielen (--)	4.	<u>Videos im Internet ansehen</u> (++)
<u>Internet nutzen</u> (++)	5.	Fernsehen (--)
Draußen spielen (--)	6.	<u>Digitale Spiele</u> (++)
Freunde treffen (--)	7.	<u>Video-Streaming-Dienste</u> (++)
<u>Digitale Spiele</u> (++)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
<u>Videos/Filme/Serien online</u> (++)	9.	Sport treiben (=)
Mit Tier beschäftigen (=)	10.	<u>Tablet nutzen</u> (++)
Musik hören (--), Radio hören (-), <u>Fotos/Videos machen</u> (++) , <u>Tablet</u> (++) , <u>PC/Laptop offline</u> (+), Malen/Zeichnen/Basteln (=), Familie/Eltern (-), Bücher lesen/anschauen (-) ...	...	Radio hören (-), <u>Digitaler Sprachassistent</u> (+), Bücher lesen (=), Familienunternehmungen (+), <u>Podcasts</u> (++) , Hörspiele/Hörbücher (+), Musik machen (+), Bastel/DIY/Handarbeiten (+) ...

Geregelte Zugänge im Erzieherischen



Medien ab wann – und geregelt? (Feierabend et al. 2025a)



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle
Haupterzieher*innen, n=1.225

Quelle: KIM 2024; Angaben in Jahren, Basis: Haupterzieher*innen,
bei denen es jeweils Regeln gibt

Frühe Autonomien („Mache ich eher alleine“)

- ➔ Fernsehen und Handy-/Tabletspele zu Beginn der Grundschule bereits überwiegend alleine genutzt
- ➔ mit 10, 11 Jahren auch autonom im Netz (Surfen, Schule, Onlinevideos)

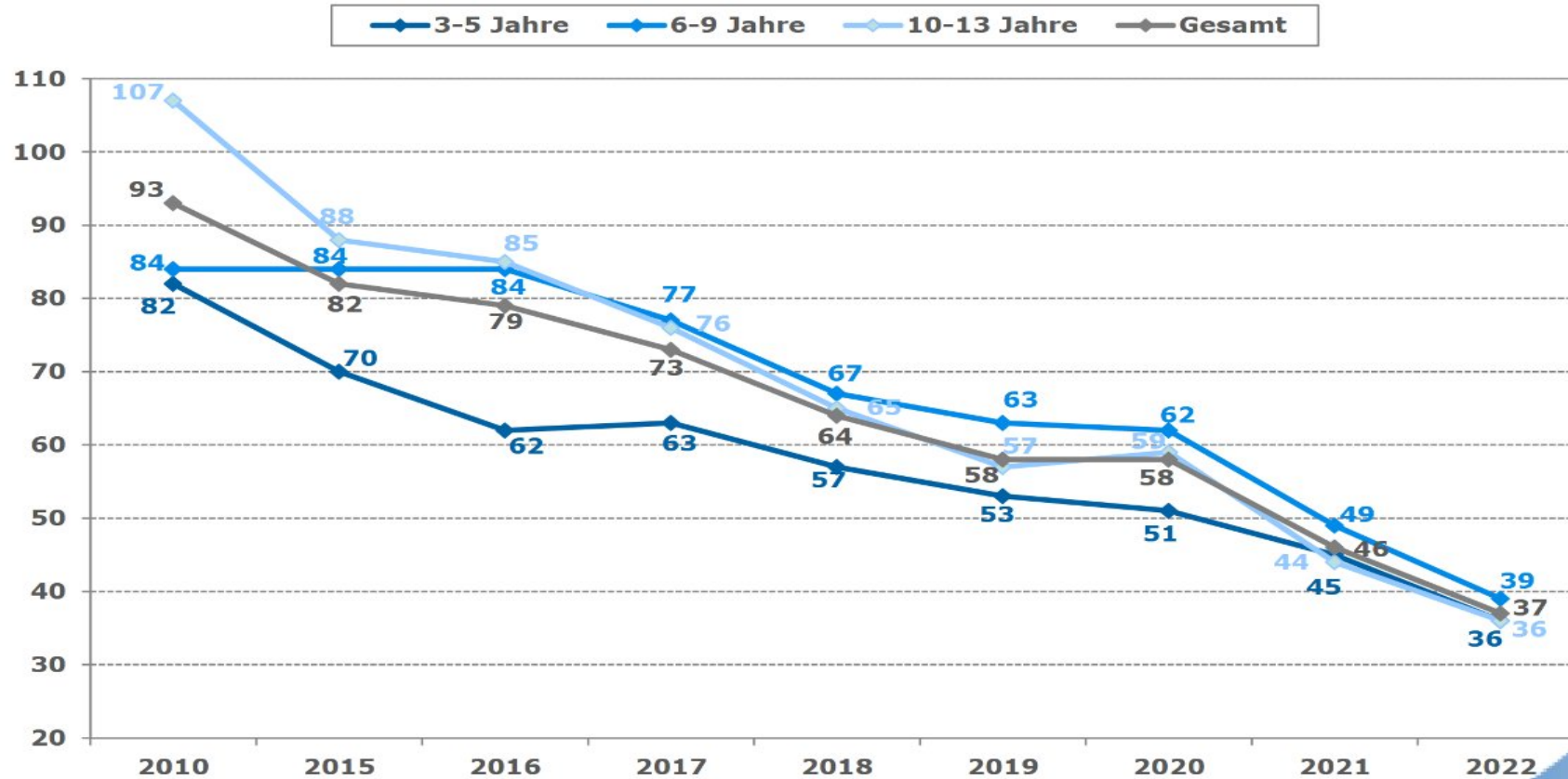
Einer direkten Kontrolle zunehmend entzogen

- ➔ Eltern sind nur noch die wenigste Zeit der Mediennutzung von Kindern mit dabei

Medienzeiten nehmen im Altersverlauf deutlich zu

- ➔ tägliche Nutzungsdauer steigt im Alter zwischen 6 und 13 Jahren von drei auf über fünf Stunden → davon ca. dreieinhalb Stunden Streaming, Internet und digitale Spiele

Aber: Klassisches TV auf Rückzug (Durner 2025)

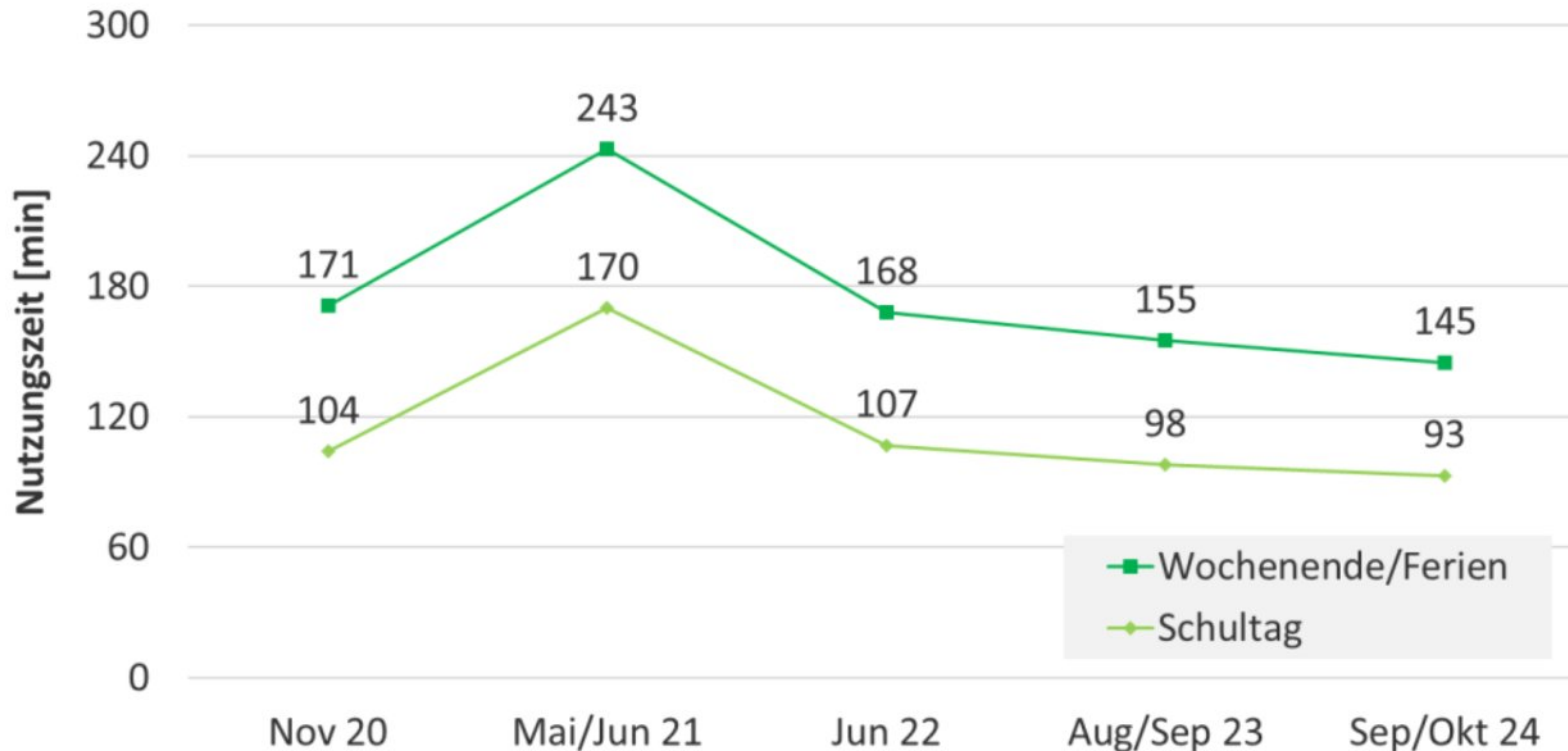


Quelle: AGF in Zusammenarbeit mit GfK,
VideoScope, Fernsehpanel (D+EU) ab 2005.
In: Feierabend/Scolari 2023, S. 2

Basis: BRD gesamt, Mo-So, 3.00-3.00 Uhr

Streaming im Nutzungstrend (Wiedemann et al. 2025)

Tägliche Nutzung 10- bis 17-Jähriger



**Regelmäßige
Nutzung 2024:**

♂ 92 % (+5 %)

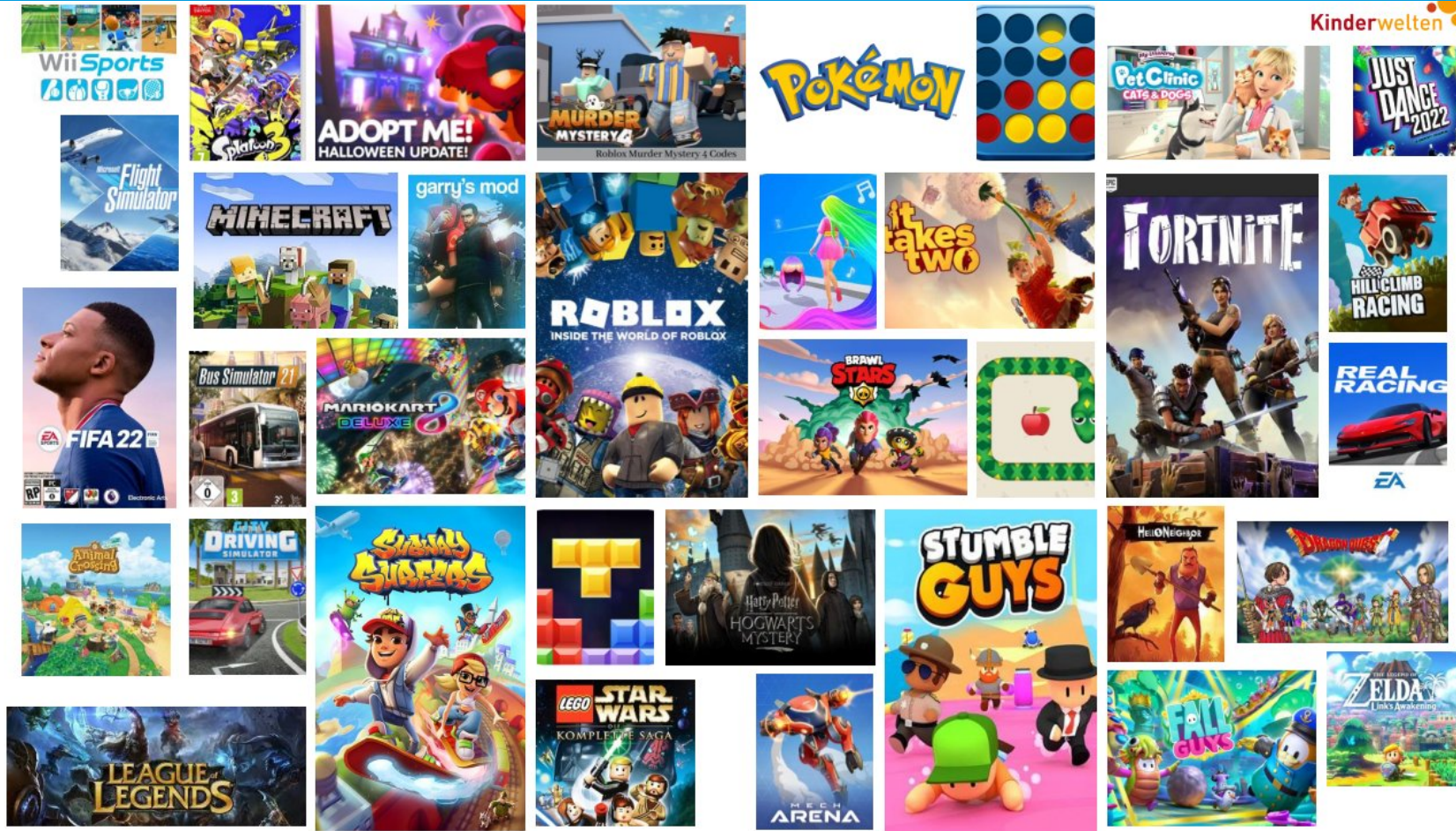
♀ 92 % (+2 %)

**Tägliche
Nutzung 2024:**

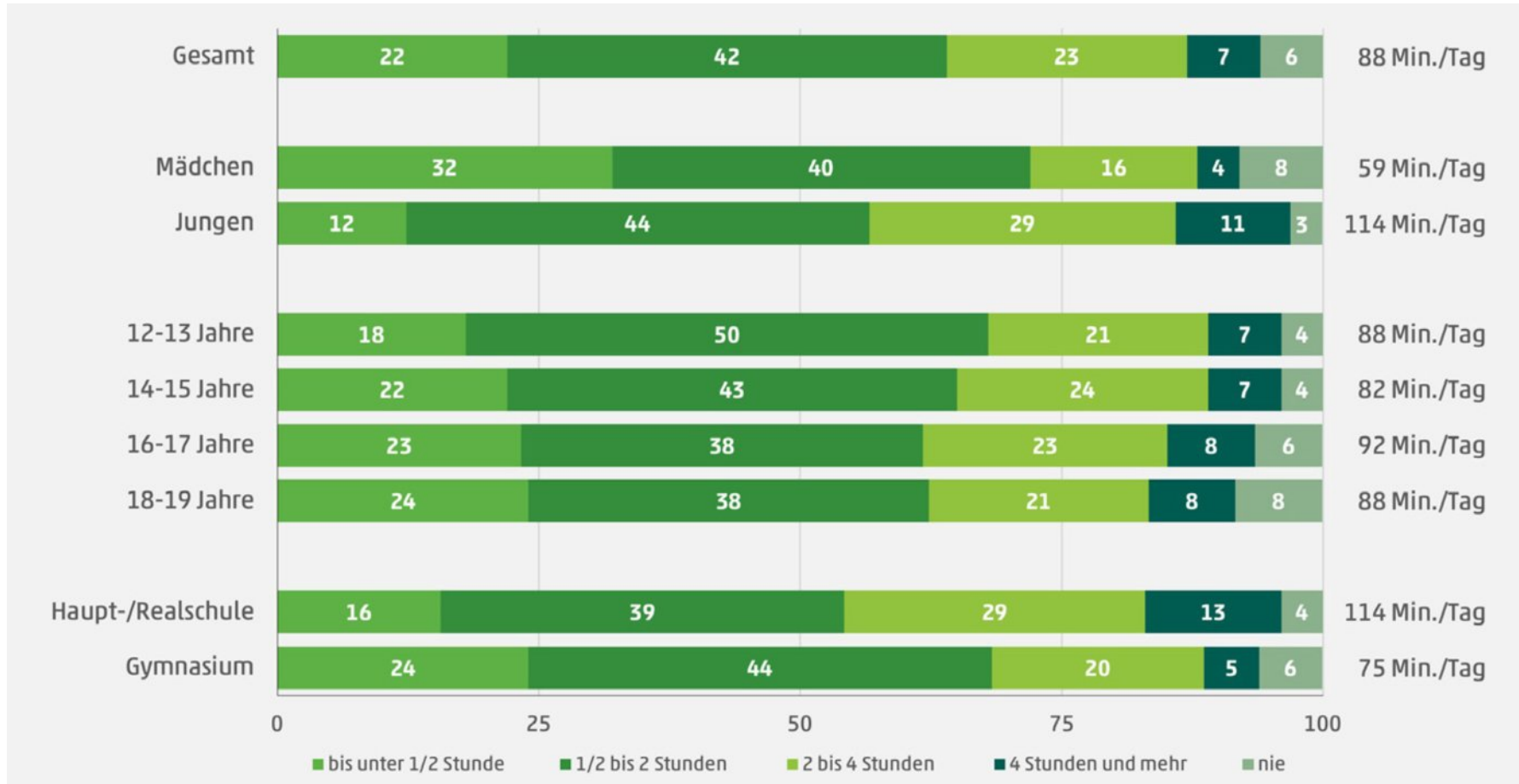
♂ 42 % (+24 %)

♀ 39 % (-15 %)

Spielehighlights von Kindern (Guth 2023)

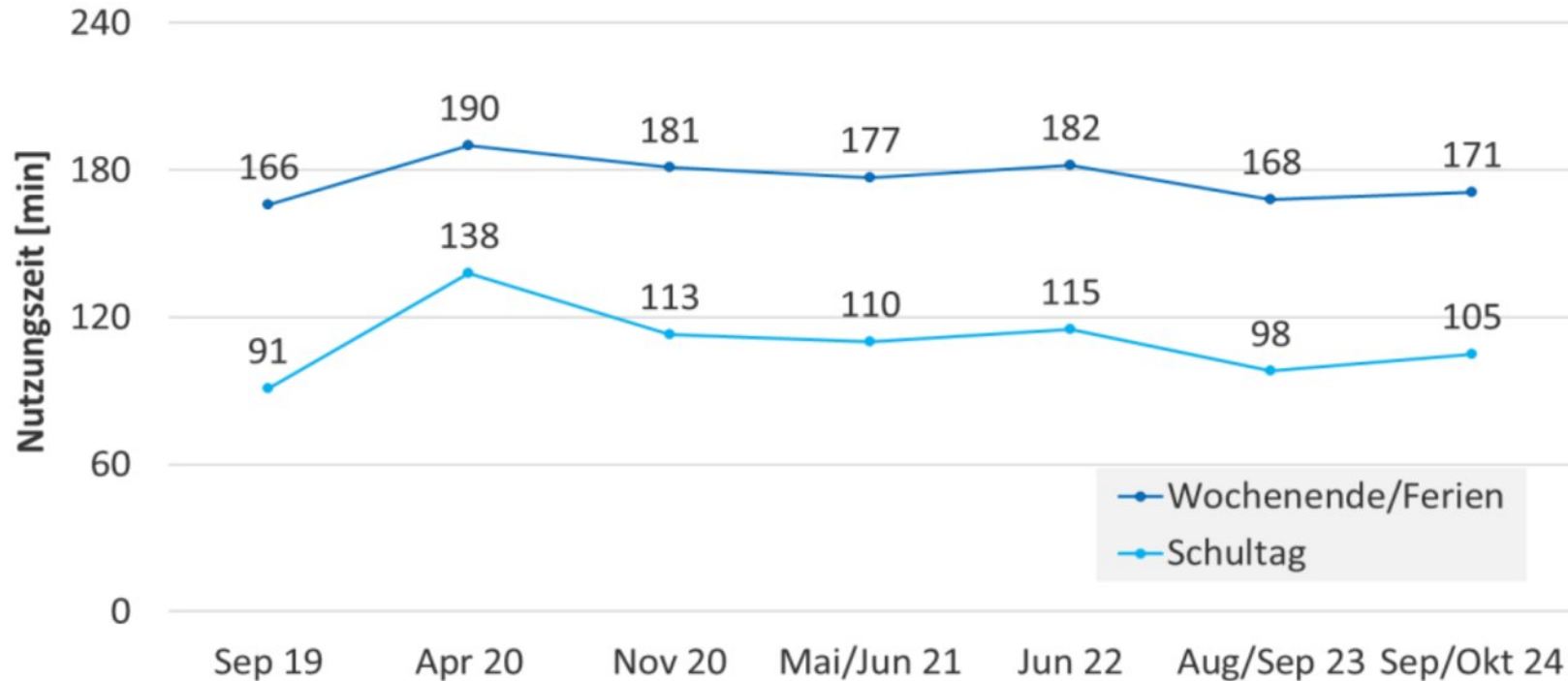


Gaming in der Jugend (Feierabend at al. 2025b)



Gaming im Nutzungstrend (Wiedemann et al. 2025)

Tägliche Nutzung 10- bis 17-Jähriger



**Regelmäßige
Nutzung 2024:**

♂ 93 % (+3 %)

♀ 70 % (+2 %)

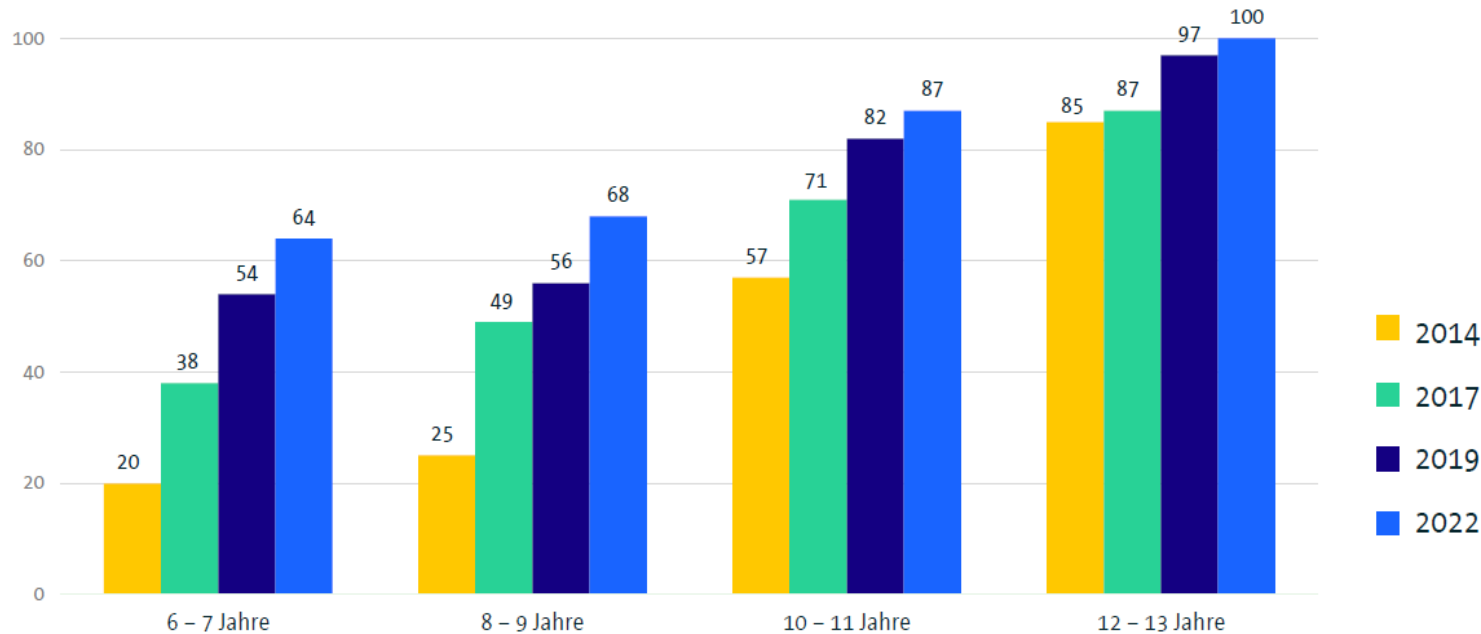
**Tägliche
Nutzung 2024:**

♂ 49 % (+7 %)

♀ 23 % (-4 %)

Smartphones: Immer früher (Rohleder 2022, 2025)

Nutzt Du zumindest ab und zu – entweder selbstständig oder zusammen mit Deinen Eltern – ein Smartphone?



Ø 7 Jahre
Smartphone Nutzung

Ø 9 Jahre
Eigenes Smartphone

0%
Mein Kind wird kein
eigenes Smartphone
bekommen.

2025

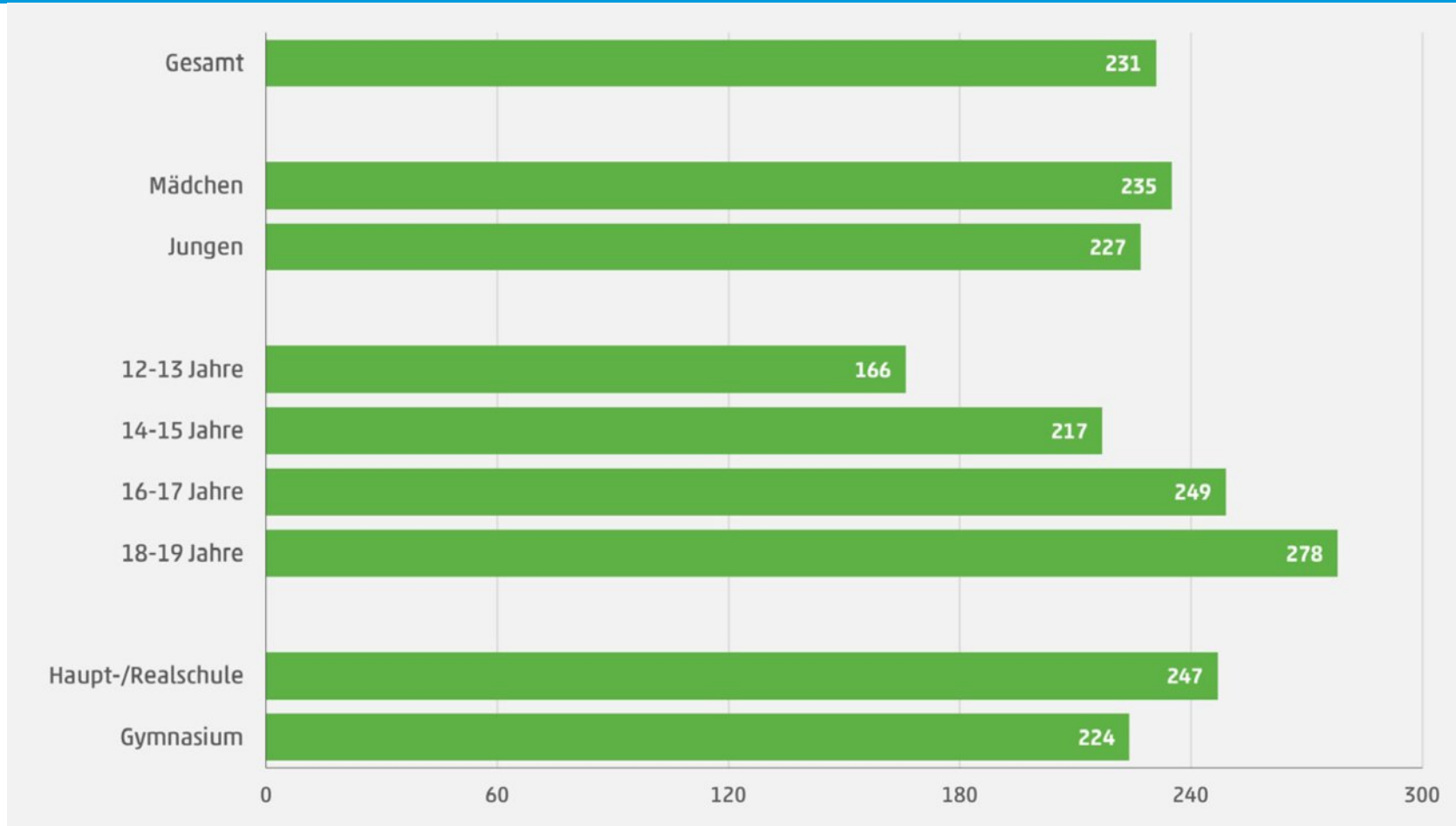
Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren (2022: n= 920, 2019: n= 915 , 2017: n= 926 , 2014: n= 962), in Prozent | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom

Wann ist das richtige Alter für das Smartphone?



Smartphone: Bildschirmzeit der Jugend (Feierabend at al. 2025b)



WhatsApp

TikTok

Instagram

Facebook

Wikipedia

Snapchat

Skype/Zooms/Teams

Filme/Videos/Serien/
Sendungen

Übers Internet Musik hören

Übers Internet Radio hören

Suchmaschinen

Kinder-Internetseiten

Twitch nutzen

E-Mails
verschicken

Produkt suchen/Online-Shopping

KI nutzen

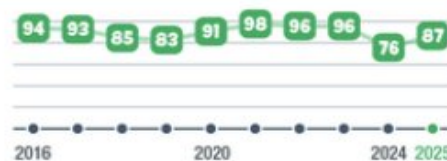
Smartspeaker

Einfach drauf los surfen

WhatsApp



Messenger für Nachrichten, Bilder, Videos, Standortübermittlung, Gruppenchats und Videotelefonie



YouTube



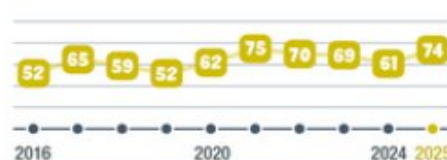
Plattform für Videos, Shorts, Livestreams und als Suchmaschine



Snapchat



Messenger für Einmalnachrichten, Videos, Streaks als Freundschaftsbeweis, Snapmap und My AI-Features



Instagram



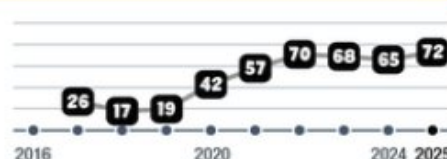
Plattform für Fotos, Videos, Stories, Reels, Lives und inszenierte Bilderwelten



TikTok



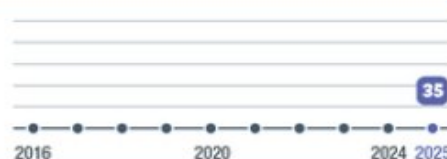
Plattform für kreative Kurzvideos, Trends, Challenges und Livestreams



Microsoft Teams



Netzwerk für schulbezogene Inhalte und Onlinegruppen

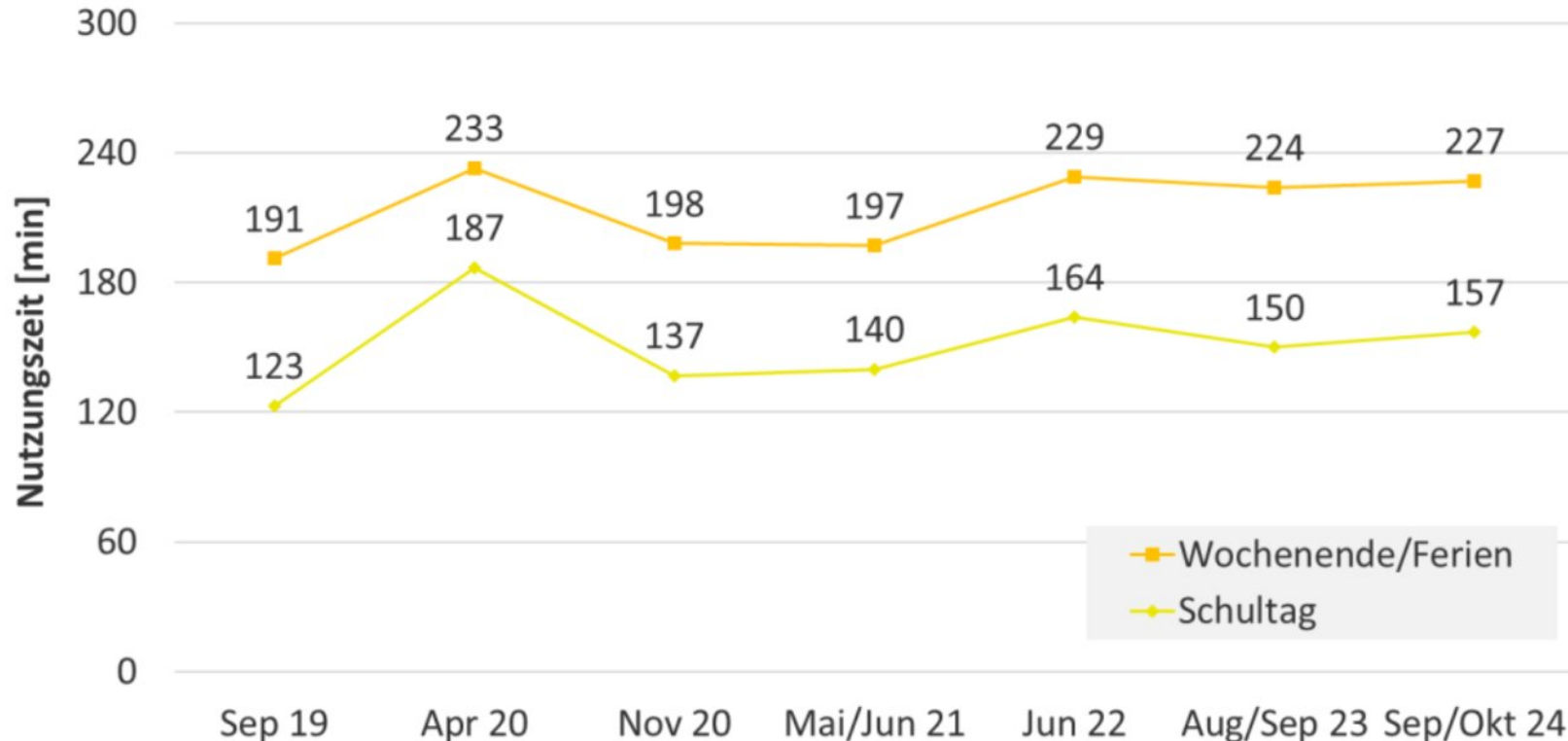


Weitere Plattformen



Social Media im Nutzungstrend (Wiedemann et al. 2025)

Tägliche Nutzung 10- bis 17-Jähriger



**Regelmäßige
Nutzung 2024:**

♂ 90 % (+3 %)

♀ 94 % (+2 %)

**Tägliche
Nutzung 2024:**

♂ 69 % (+3 %)

♀ 71 % (-4 %)

ChatGPT im Kinderalltag (Egmont Ehapa Media et al. 2025)



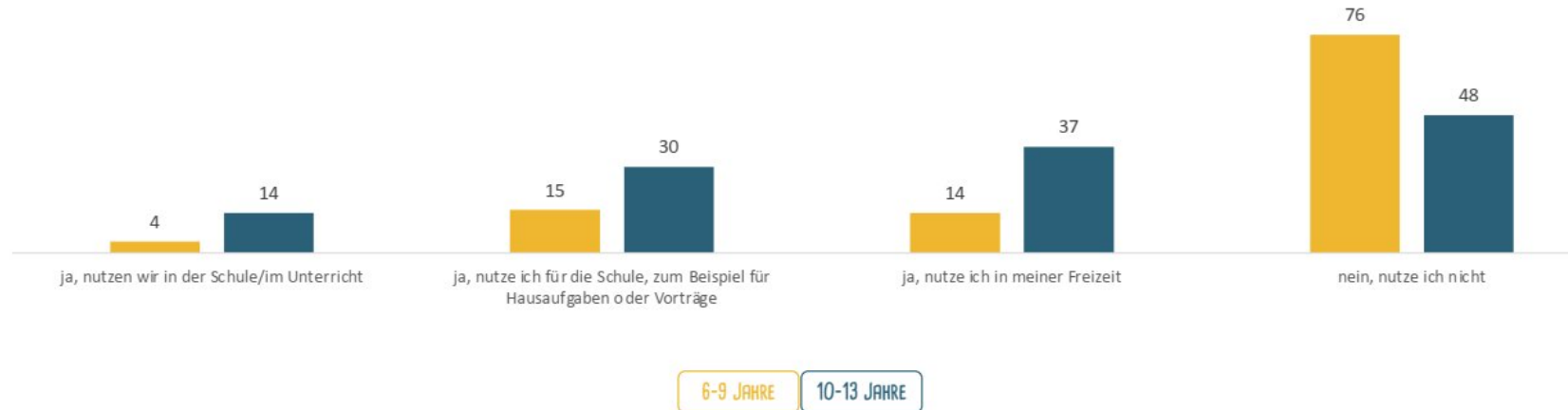
6- BIS 13-JÄHRIGE

NUTZUNG CHATGPT

52 PROZENT DER 10- BIS 13-JÄHRIGEN, DENEN
CHATGPT BEKANNT IST, SETZEN DIE KI BEREITS EIN.

CHATGPT NUTZE ICH IN DER SCHULE
ODER ZU HAUSE...

ANGABEN IN %

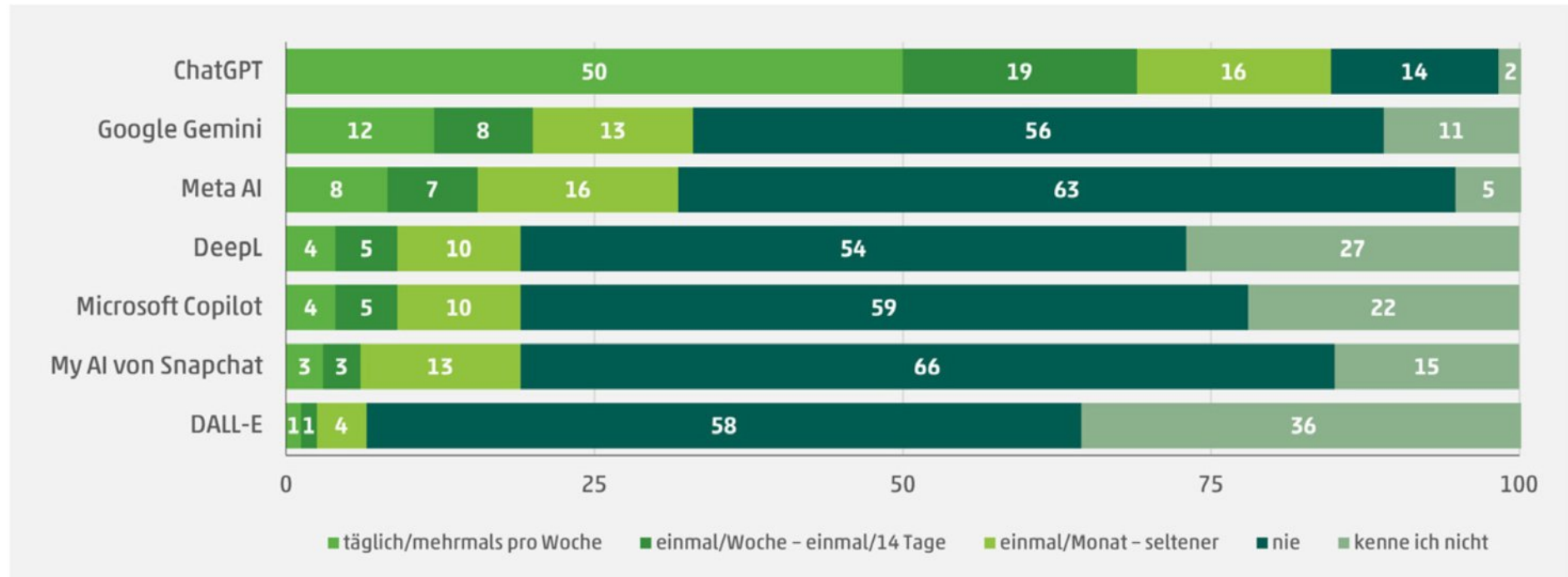


Fragestellung: Und nutzt Du ChatGPT oder etwas Ähnliches in der Schule oder zu Hause?

Basis: Wenn ChatGPT bekannt, Alter 6-9 Jahre (n=177); 10-13 Jahre (n=335) | Antworten der Kinder.

ChatGPT: Etabliert in der Jugend (Feierabend et al. 2025b)

Nutzung von KI-Anwendungen



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Beschränkung auf wenige Anwendungen (v.a. ChatGPT)

→ Nutzungshäufigkeit hängt ab vom wahrgenommenen Nutzen

Etablierung im schulischen Kontext

→ Recherche, Texte/Präsentationen erstellen, Inhalte zusammenfassen, Aufgaben lösen, Erklärungen geben, Bilder generieren

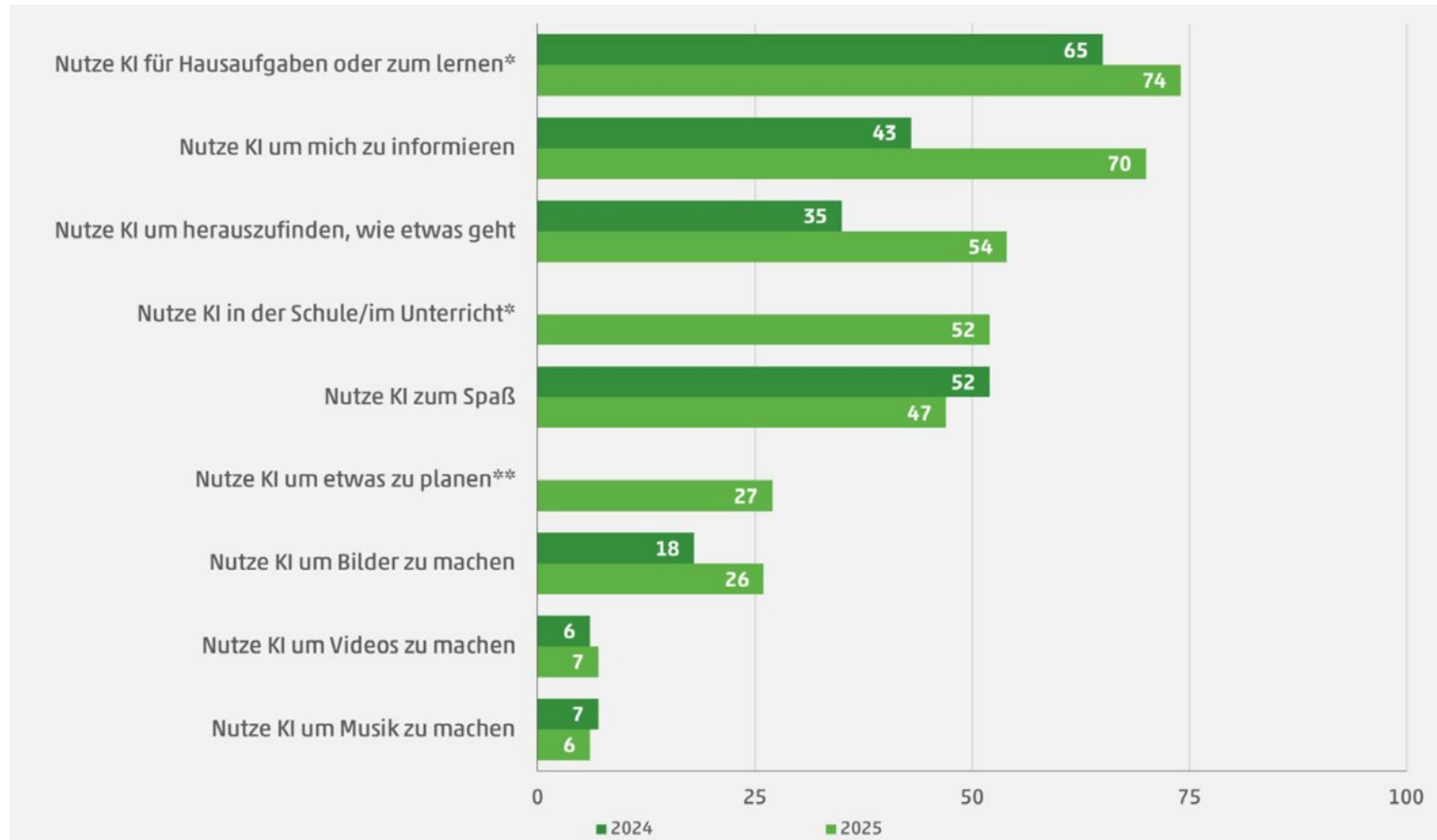
Zunehmende Bedeutung als Kommunikationspartner

→ Bewältigung von konkreten Alltagsproblemen und individuellen Herausforderungen

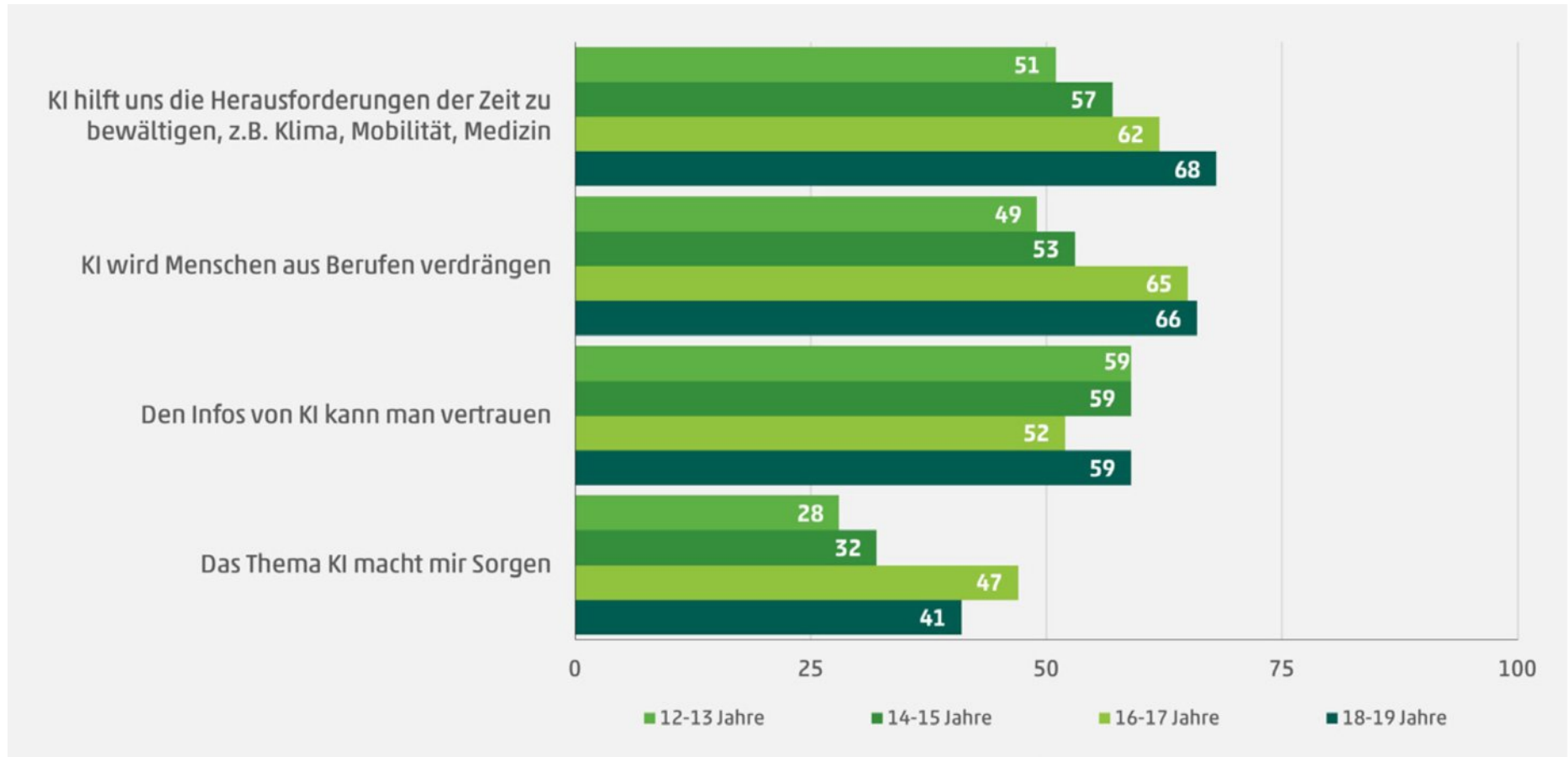
Erkundung von KI-Möglichkeiten 'auf eigene Faust'

→ nur vereinzelte Begleitung, Vorbereitung und Unterstützung, ungleiche Erfahrungen, Wissensstände und Kompetenzen

KI: Etabliert in der Jugend (Feierabend et al. 2025b)



KI: Perspektiven der Jugend (Feierabend et al. 2025b)



Grunddaten Kinder und Medien 2025

Grunddaten Jugend und Medien 2025

Chancen & Risiken

Neue Potenziale und erweiterte Risiken für die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen
und das Zusammenleben in Familien (und der Gesellschaft insgesamt)

„Wirkmacht“ digitaler Medien

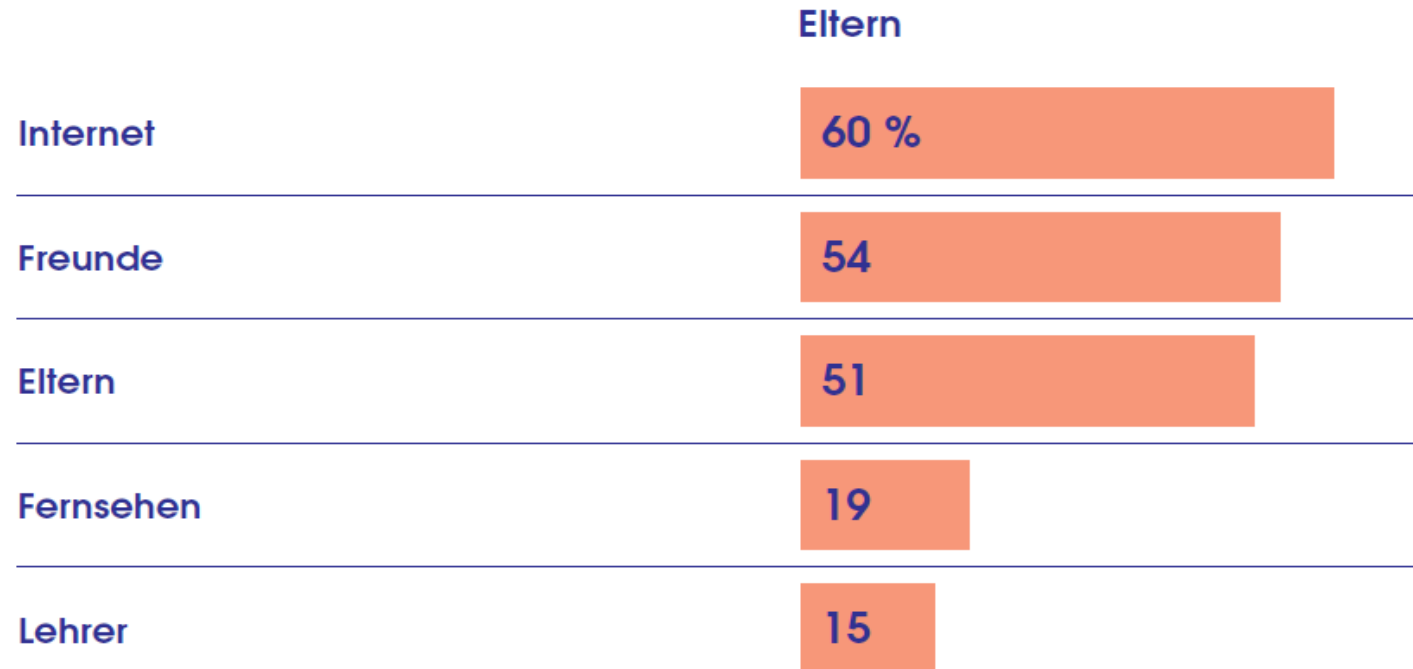


„Wirkmacht“ digitaler Medien (Hajok 2015a)

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

„Wirkmacht“ der Medien (IfD-Allensbach 2021)

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



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Eltern von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5 bis 10

„Einflüsse“ auf die Entwicklung (Hajok 2025a)

Entwicklungspotenziale	Bereiche	Entwicklungsrisiken
<ul style="list-style-type: none"> • Erprobungshandeln im „geschützten“ Experimentierraum • bestärkender Austausch unter Peers und Gleichgesinnten • Anregungen für eigene Zukunft 	Identitätsbildung Selbstdarstellung, Einholen von Feedback, Orientierung an anderen	<ul style="list-style-type: none"> • unrealistische, riskante, gefährliche Selbstdarstellungen • Hates und Kontaktaufnahmen • problematische/unrealistische Lebensentwürfe
<ul style="list-style-type: none"> • pädagogische Angebote zur kindlichen Sprachentwicklung • Anregung zu kritisch-reflexiver Auseinandersetzung mit Welt • aktives Lernen beim Gaming 	Kognitive Entwicklung Denken, Gedächtnis, Lernen, Problemlösen, Sprache	<ul style="list-style-type: none"> • Sprachentwicklungsstörungen, Hyperaktivität etc. durch exzessive Nutzung • Übernahme personalisierter Botschaften, Einstellungen etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Ausbildung feinmotorischer Skills und sensorischer Fähigkeiten • Aufklärungs-, Informations-, Beratungsangebote (Ernährung, Gesundheit, Lebensrisiken etc.) 	Körperlich-physiologische Entwicklung Körperwachstum, Gewichtszunahme, Motorik, Sensorik	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmangel, körperliche Inaktivität, fehlender Schlaf etc. • Vernachlässigungen • Nahelegung/Verherrlichung selbstschädigenden Verhaltens

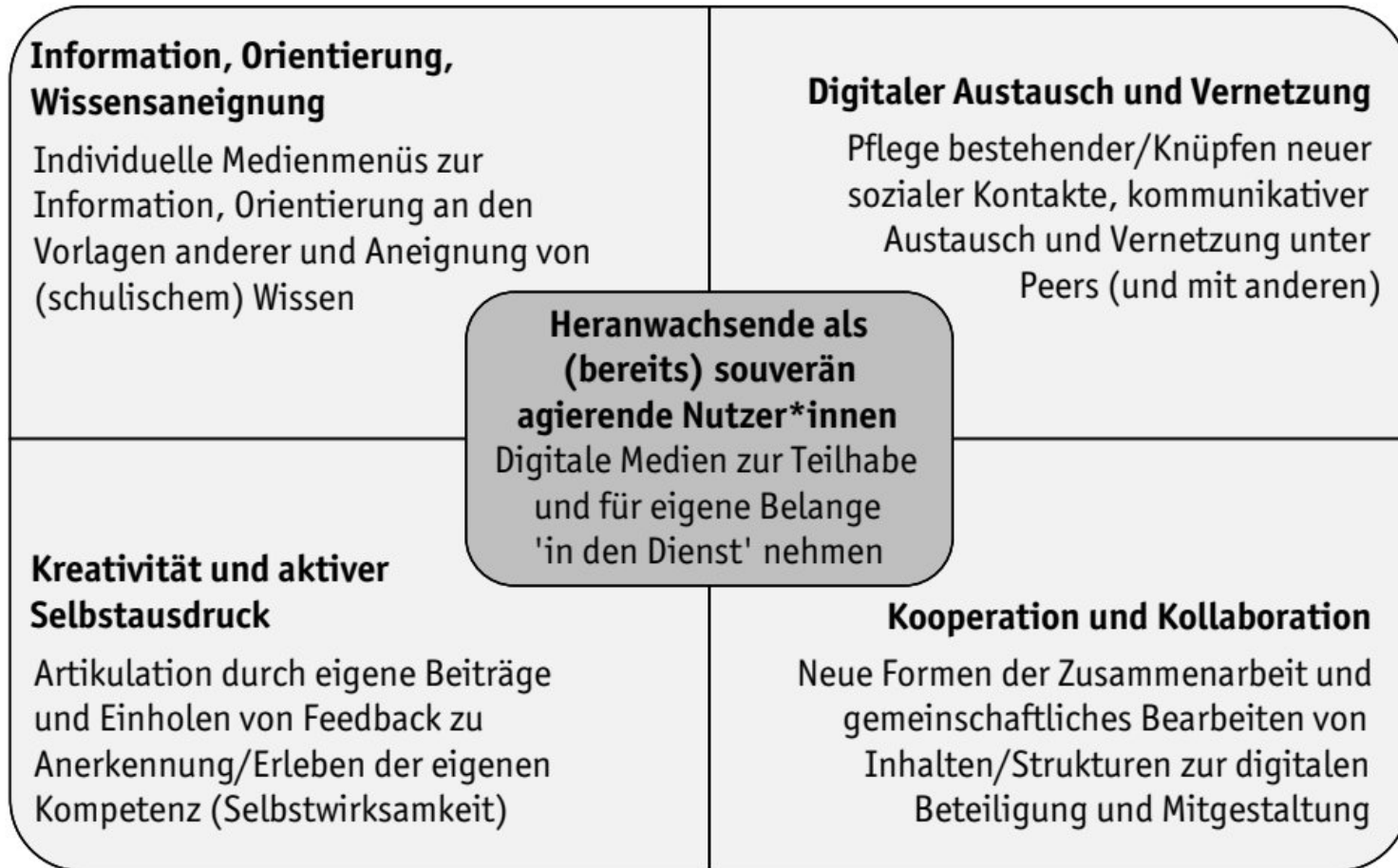
„Einflüsse“ auf die Entwicklung (Hajok 2025a)

<ul style="list-style-type: none"> • Identifikation, Entspannung und Kompensation • Gefühlsregulation und ‚unbeschwertes‘ Flow-Erleben • Stärkung von Selbstwert- und Zugehörigkeitsgefühl 	<p>Psychisch-emotionale Entwicklung</p> <p>Persönliches Erleben von sich selbst und anderen, Fühlen, Befinden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Belastungen durch digitale Gewalt, Grausamkeiten etc. • zwanghafte Nutzung (FoMo) und Social-Media-Burnout • problematisches Vergleichsverhalten
<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau parasozialer Beziehungen/Empathie • Erweiterung des ‚Sozialraumes‘ (Messenger, Social Media etc.) • Verhandlung eigener Anliegen 	<p>Soziale Entwicklung</p> <p>Empathiefähigkeit, soziales Verhalten, kommunikativer Austausch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellungen dissozialen Verhaltens als üblich/normal • Erfahrungen mit Cybermobbing • toxische Kommunikation und dissozial-aggressives Verhalten
<ul style="list-style-type: none"> • Zugang zu Sexualaufklärung und sexueller Bildung • zeitgenössisches Begehren und Beziehungspflege • Lustgewinn und gesteigerte Selbstakzeptanz 	<p>Sexuelle Entwicklung</p> <p>Formierung, Konkretisierung, Ausleben sexueller Vorlieben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • verfrühte Zugänge zu Internetpornografie • (öffentliche) sexualisierte Selbstdarstellungen • sexuelle Grenzverletzungen und Cybergrooming

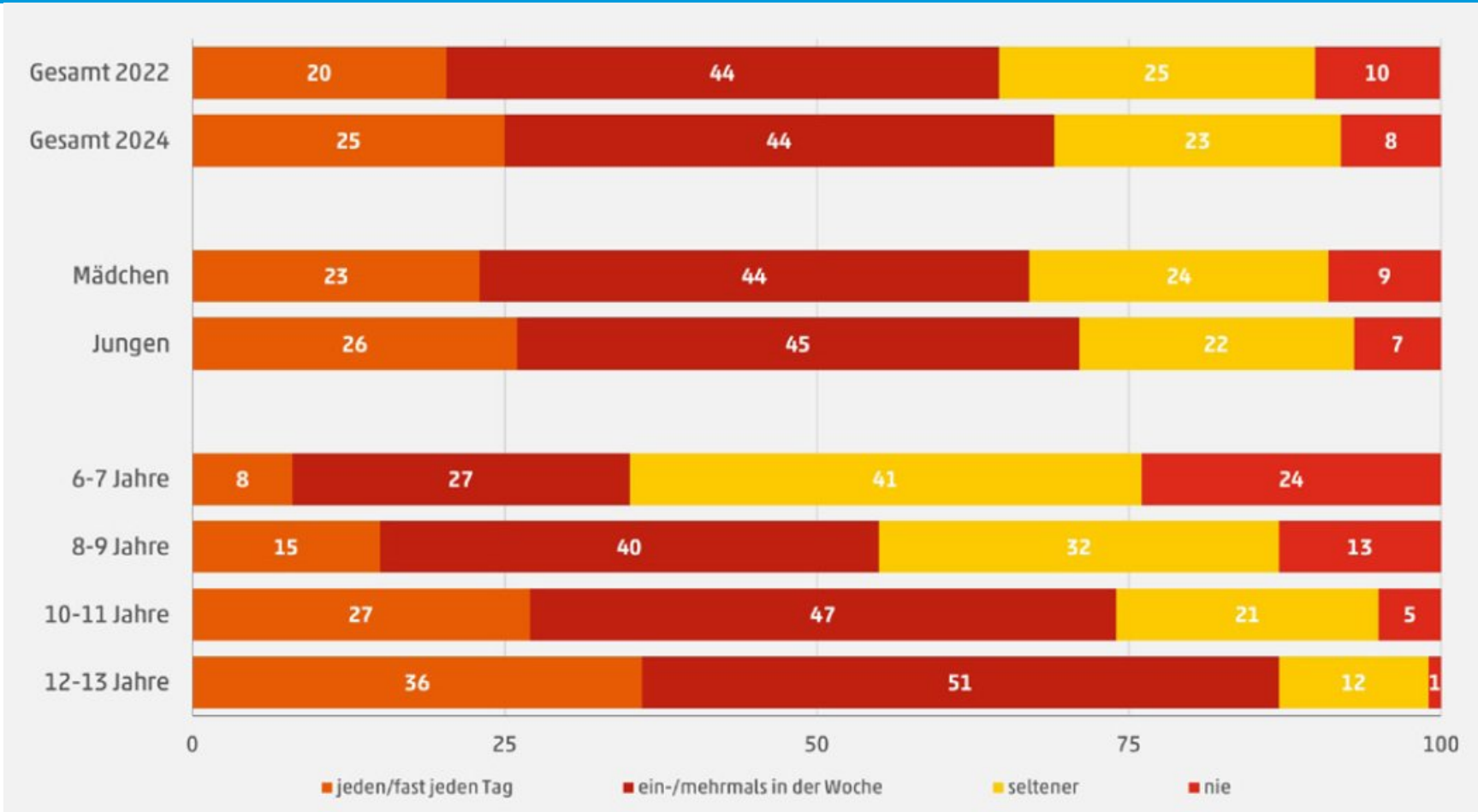
„Einflüsse“ auf die Entwicklung (Hajok 2025a)

<ul style="list-style-type: none"> • gesetzes- und regelkonformes Handeln von Medienfiguren • vorgelebte akzeptierte Werte • adäquate Einordnung von Krisen, Konflikten, Kriegen etc. 	<p>Ethisch-moralische Entwicklung</p> <p>Akzeptanz von Regeln und Gesetzen, Orientierung an Werten und Prinzipien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • akzeptierte Werte und Normen in Abrede stellen • Propagierung von Regelbruch • Wecken von Gewalttätigkeit, Hinterlist, Schadenfreude etc.
<ul style="list-style-type: none"> • journalistische Berichterstattung zu aktuellen Ereignissen • interreligiösen/-kulturelle Bildung • Peer-Austausch zu individuell-reflektierenden Glauben 	<p>Religiöse Entwicklung</p> <p>Existenzielle Sinnsuche vor einem transzendenten Hintergrund</p>	<ul style="list-style-type: none"> • religiös-fundamentalistische Indoktrination • Befürwortung von/Aufruf zu Gewalt gegenüber „Ungläubige“ • Manipulative okkulte Praktiken
<ul style="list-style-type: none"> • Verhandlung gesellschaftlich relevanter Themen • Einbringen der eigenen Sicht in öffentliche/politische Diskurse • niedrighschwellige Beteiligung 	<p>Politische Sozialisation</p> <p>Einstellungen, Werte, Verhalten, Artikulation, Partizipation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (Erst-)Kontakt mit demokratiefeindlichen Botschaften • subtile Beeinflussung durch Desinformation/Propaganda • individualisierte Radikalisierung

Partizipatives Medienhandeln als Chance (Hajok 2025b)



Recherche/Informationssuche (Feierabend et al. 2025a)



Etablierte Nutzung für schulische Belange (v.a. ChatGPT)

- ➔ Recherche, Texte/Präsentationen erstellen, Inhalte zusammenfassen, Aufgaben lösen, Erklärungen geben, Bilder generieren

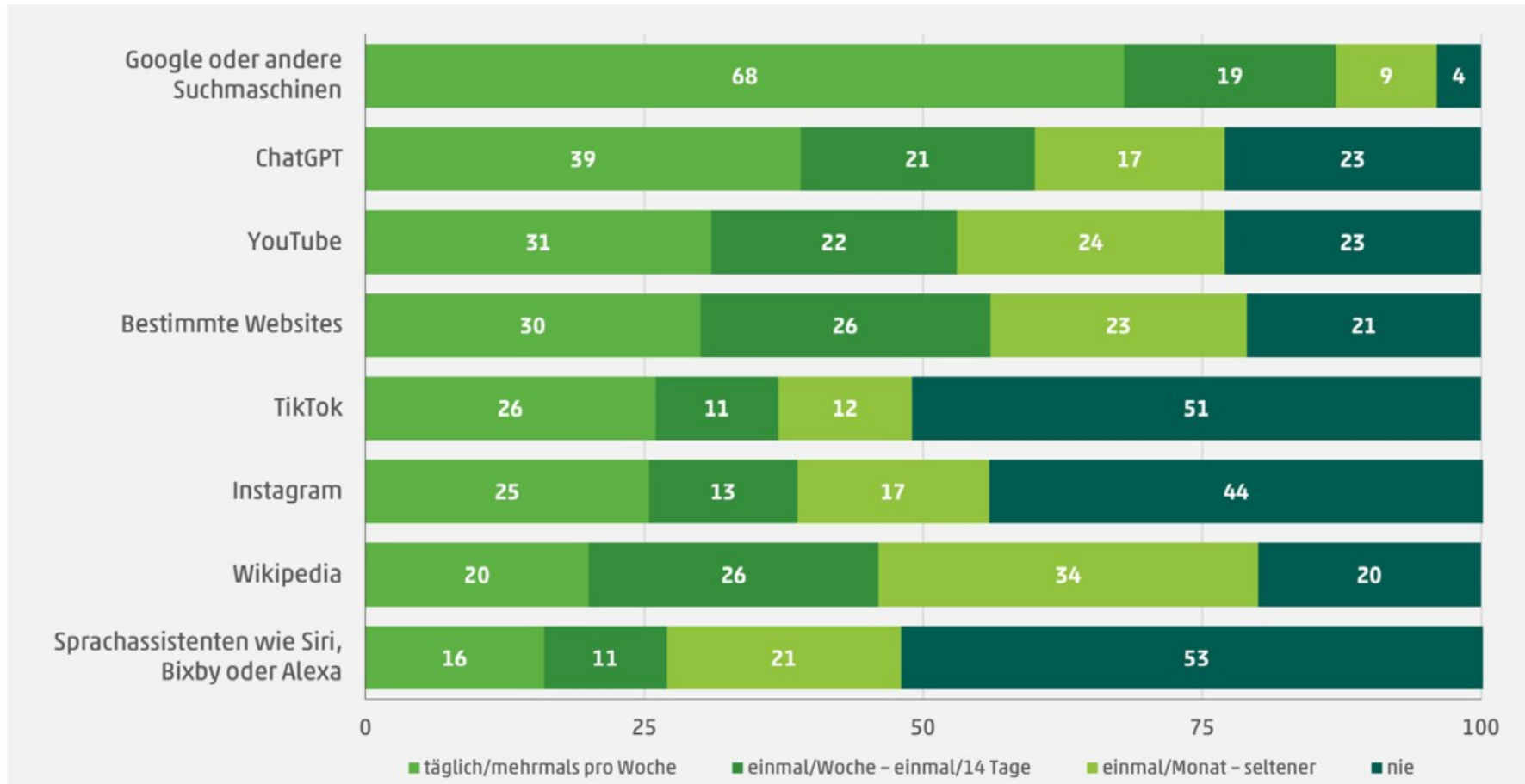
Zwei schulbezogene Nutzungspraktiken

- ➔ zum einen werden schulische Aufgaben an KI delegiert und von dieser ausgeführt
- ➔ zum anderen wird KI zur Unterstützung von Lernprozessen und Bearbeitung schulischer Aufgaben eingesetzt

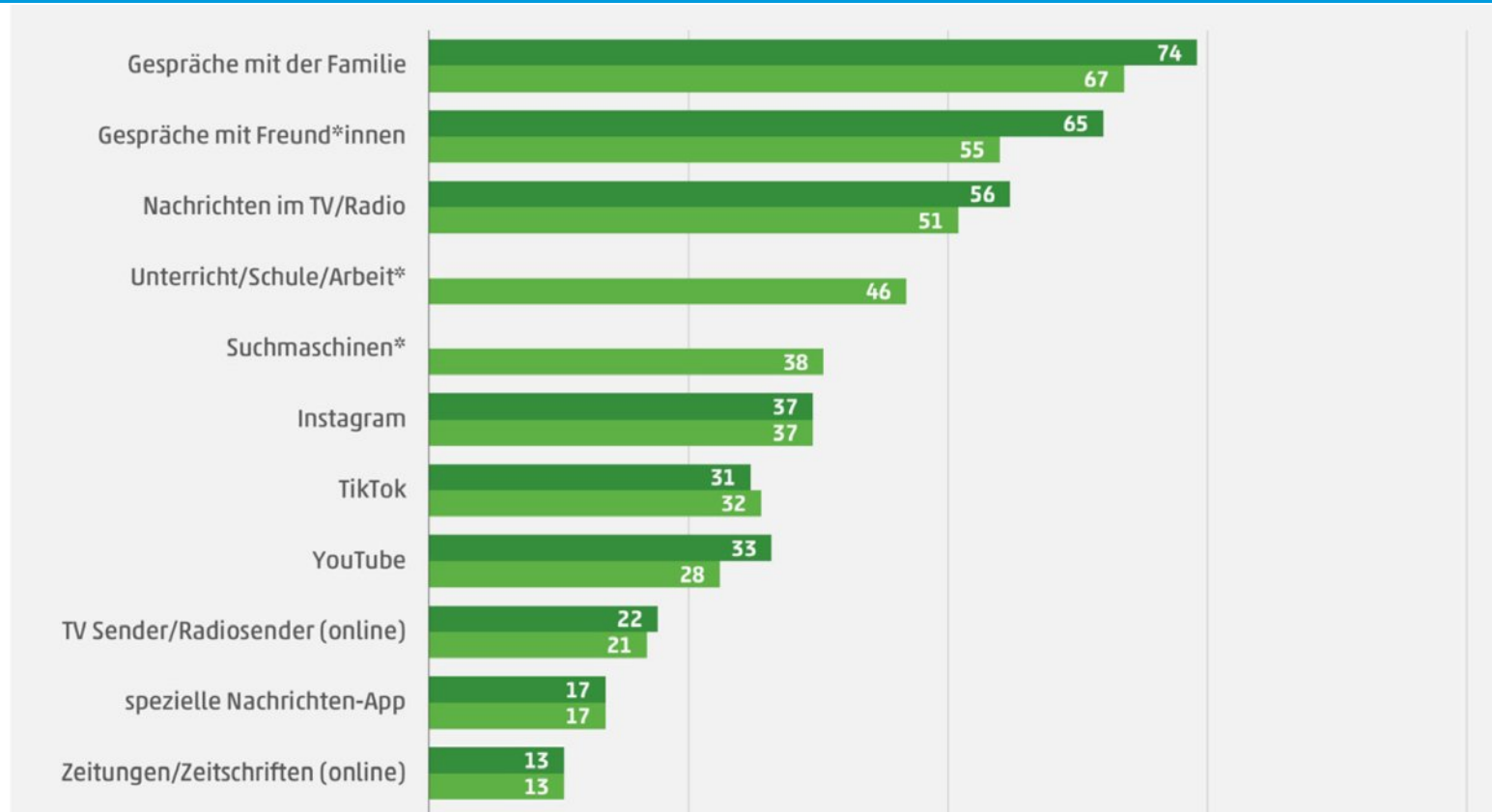
Begleiter bei alltäglichen Herausforderungen

- ➔ zunehmend wichtige Unterstützung Bewältigung von konkreten Alltagsproblemen und individuellen Herausforderungen

Recherchertools der Jugend (Feierabend et al. 2025b)



Infos zum Weltgeschehen 2024/2025... (Feierabend et al. 2025b)



Relevant für die 12- bis 19-Jährigen im Weiteren: Podcasts, WhatsApp, Newsfeeds, gedruckte Zeitung/Zeitschrift, Snapchat, Telegram

Information zu Politik: 12- bis 25-Jährige (Rysina/Leven 2024)

Mehrfachnennungen, %-Angaben (Spalten %)	2019	2024
Informiere mich <u>nicht</u> aktiv über Politik	62	48
In Fernsehsendungen	23	32
Über Nachrichten-Websites, News-Portale oder Push-Nachrichten	20	29
In sozialen Netzwerken oder Messenger-Apps	14	25
Über Google oder andere Suchmaschinen	14	22
Im Radio, in Podcasts	15	20
Über Nachrichtenkanäle auf YouTube	9	19
In gedruckten Zeitungen und Zeitschriften	15	16
Sonstiges	3	3

Die Sicht der Jugend auf online (Rohleder 2022)

Welche dieser Aussagen zur Online- bzw. Internetnutzung kannst Du mit Ja beantworten?

59%

»Ich kann mir nicht vorstellen, nie wieder online zu sein.«

Kommunikation & soziale Kontakte

68% Ich finde es gut, online immer mit meinen Freunden oder meiner Klasse **in Kontakt zu sein**.

31% Ich habe online **neue Freunde** gefunden.

Information & Wissen

64% Ich habe online mein **Wissen erweitert**.

25% Ich habe online meine **Leistung in der Schule / Ausbildung verbessert**.

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (n= 641) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

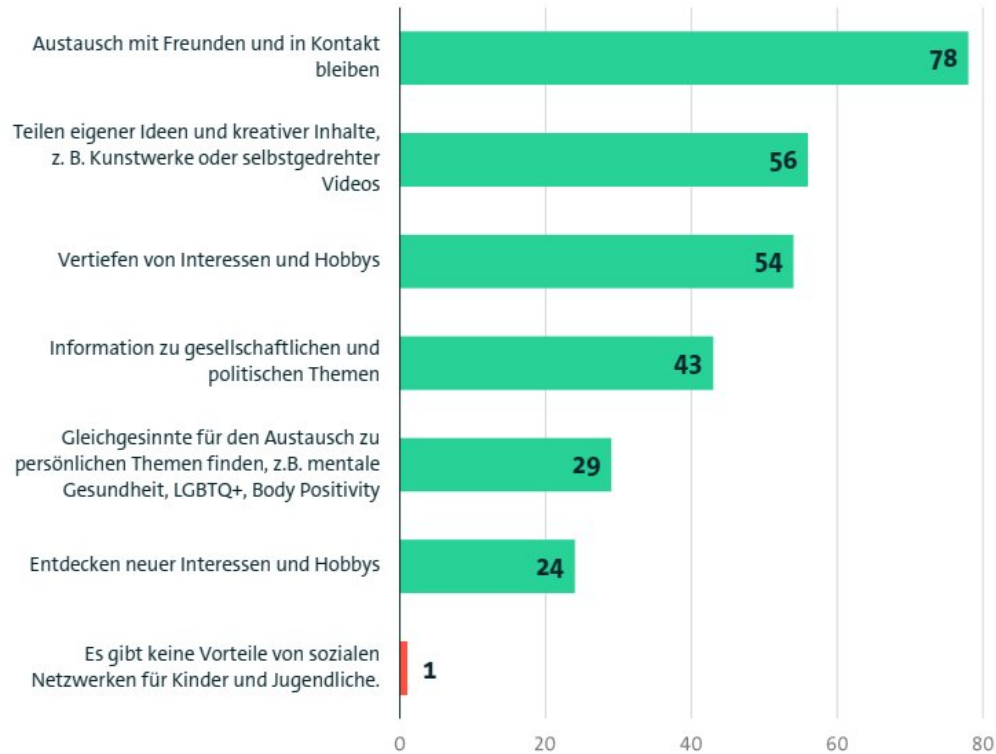
bitkom

Was Kinder durch soziale Medien gewinnen

Was sehen Sie persönlich als die größten Vorteile von sozialen Netzwerken für Kinder und Jugendliche?



in Prozent

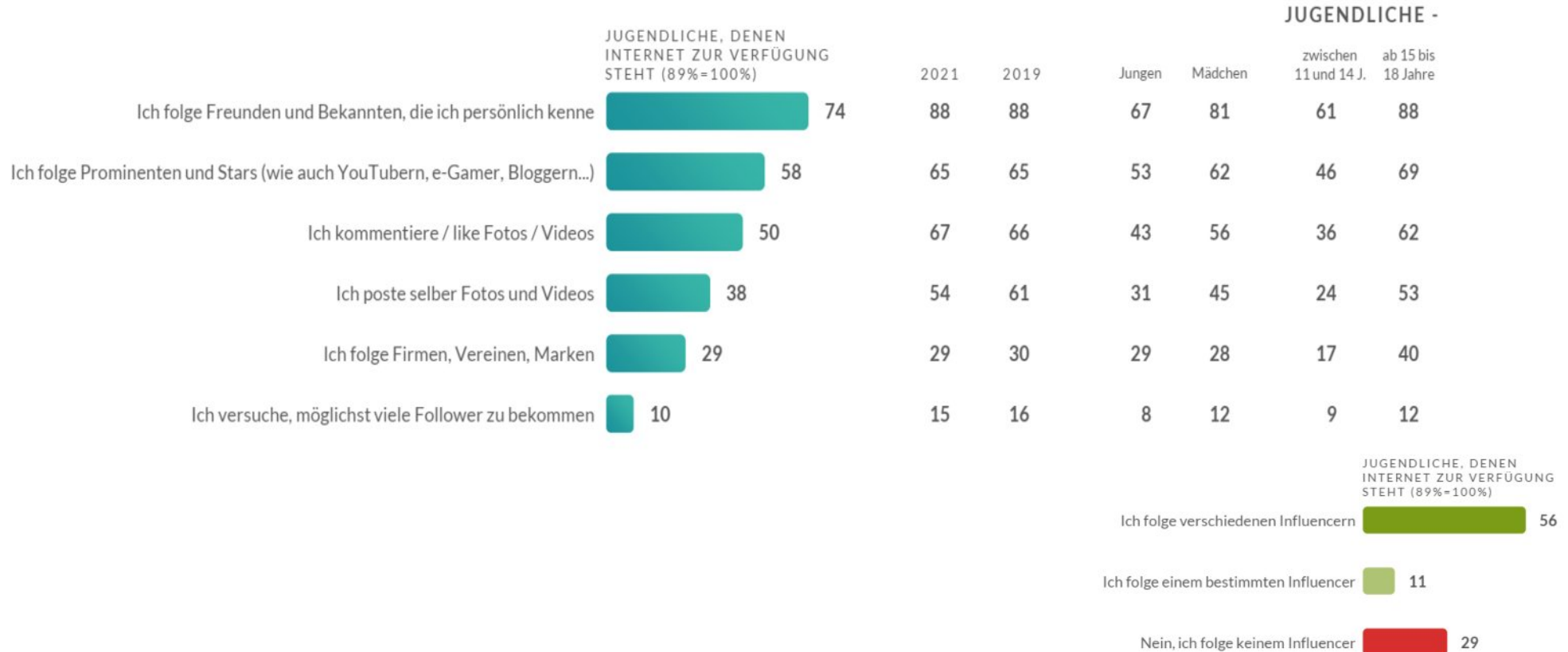


Basis: Alle Befragten (n=1.004) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Social Media = Konsum? (Education Group 2023)

Vor allem rezeptiv – kaum produktiv (mit-)gestaltend



Riskantes Heranwachsen?



Riskantes Heranwachsen? (Hasebrink et al. 2019)

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

Offizieller Gefährdungsatlas (BzKJ 2022)



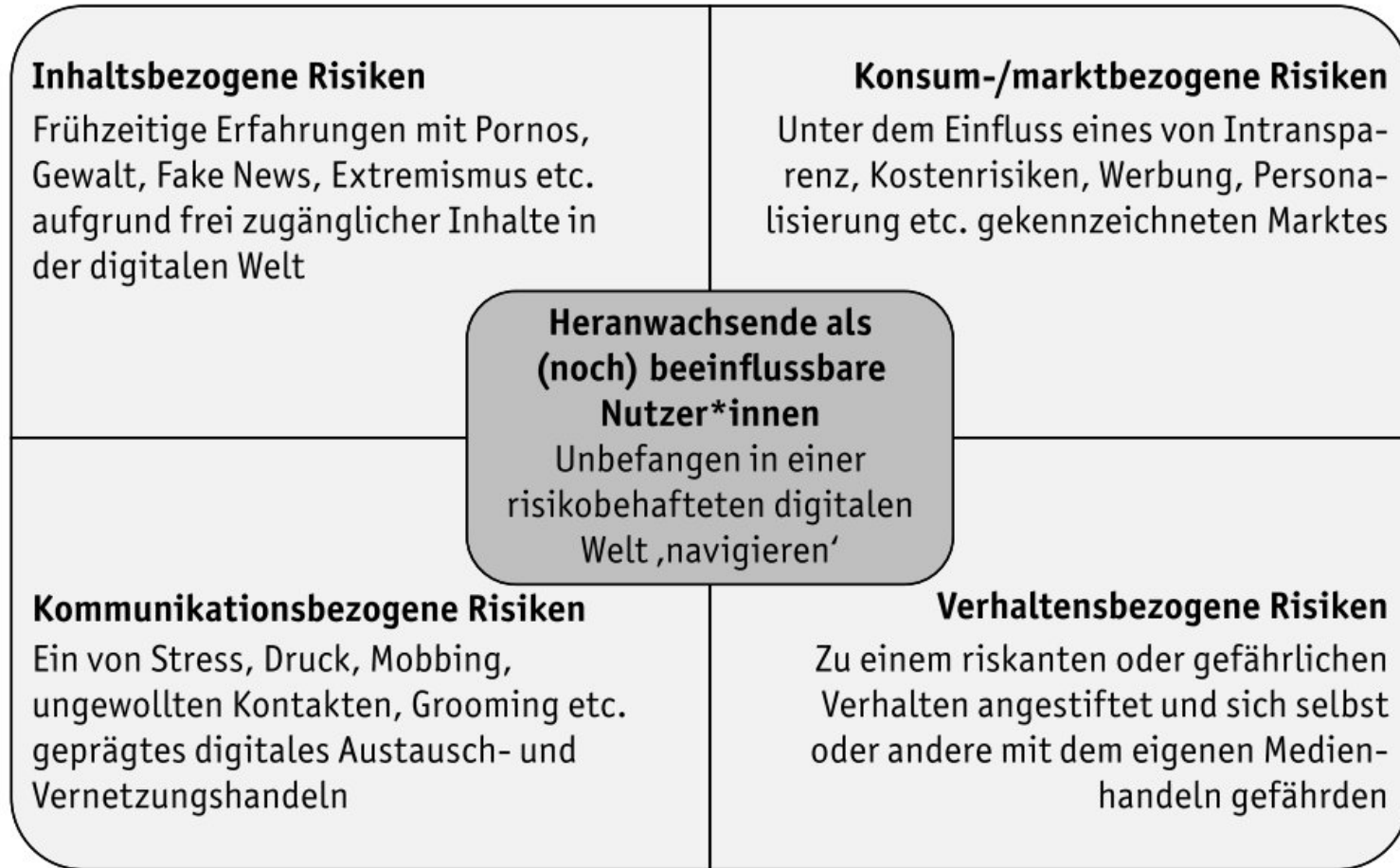
Teil des Strategieprozesses "Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln."

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

Neue Akteursrollen – neue Gefahren

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

Erweiterte Risikolage als Herausforderung (Hajok 2025b)



Onlinerisiken aus Sicht von... (nach Brügggen et al. 2017)

Kinder (9 bis 16 Jahre)

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von
Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

Eltern (28 bis 67 Jahre)

Kontaktrisiken

Inhaltsbezogene
Risiken

Persönliche
Konsequenzen

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten
von Heranwachsenden

Zeitbezogene Risiken

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

Onlinerisiken aus Sicht von... (nach Gebel et al. 2022)

Kinder (9 bis 16 Jahre)

Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von
Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

...

Eltern (28 bis 67 Jahre)

Kontaktrisiken

Inhaltsbezogene
Risiken

Keine Sorgen

Zeitliches Ausmaß der Nutzung

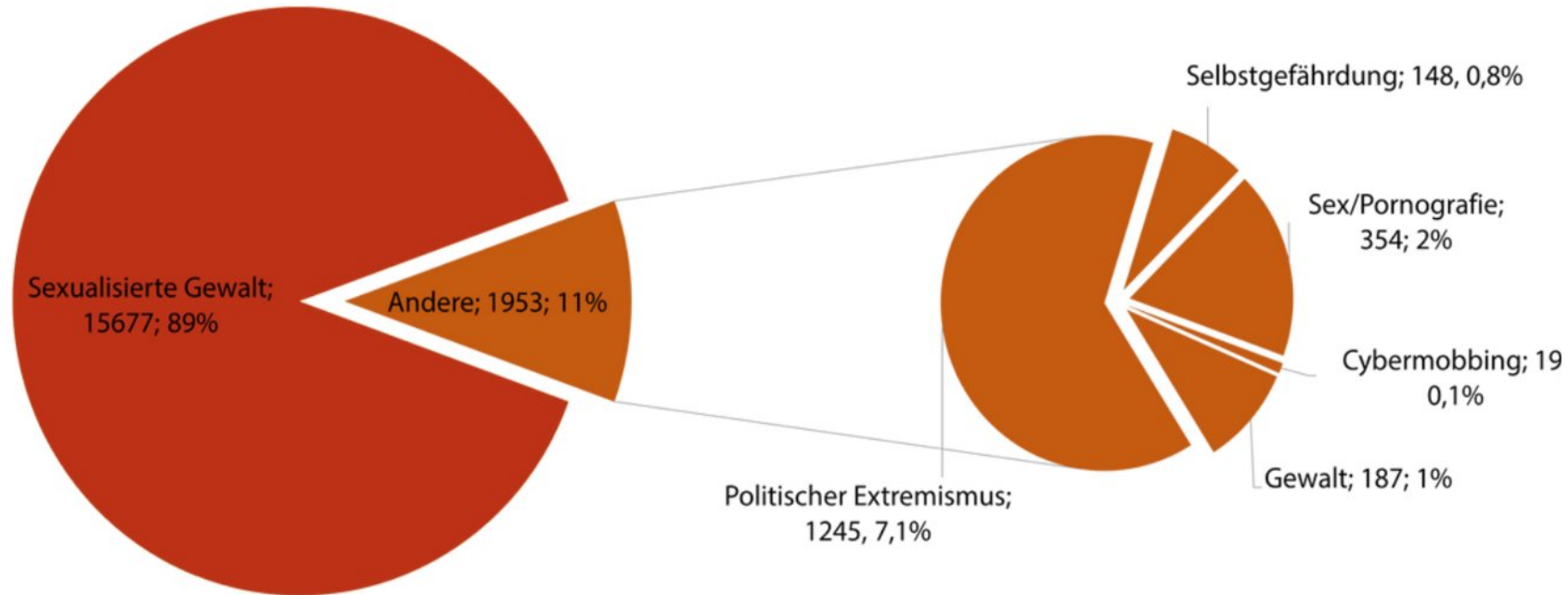
Persönliche Konsequenzen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Finanzielle/Vertrags-Risiken

...

Hinweise/Recherchen (Jugendschutz.net 2025)



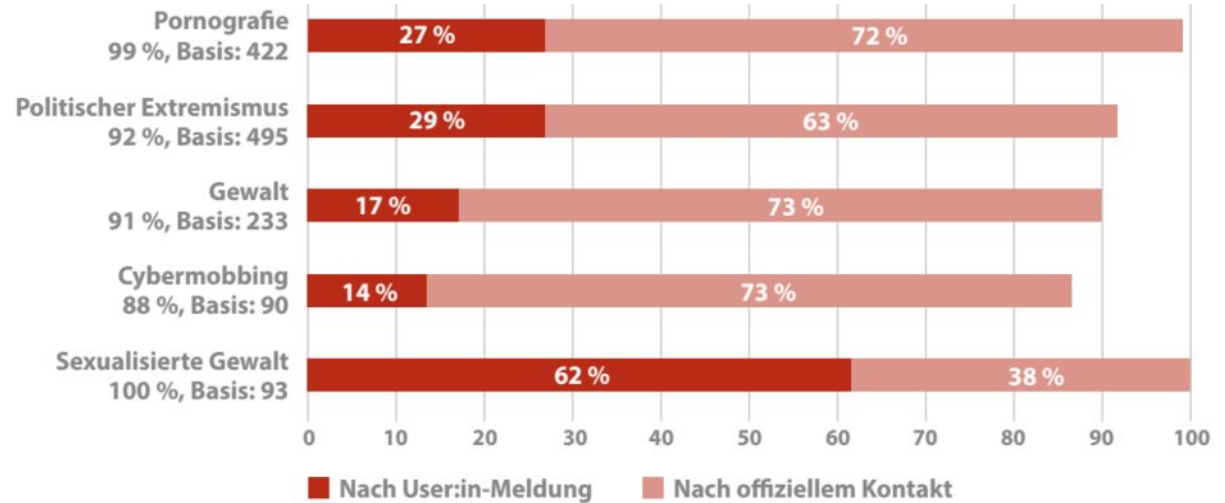
Registrierte Verstöße insgesamt

17.630

96 % der registrierten Verstößfälle als absolut unzulässig eingestuft.

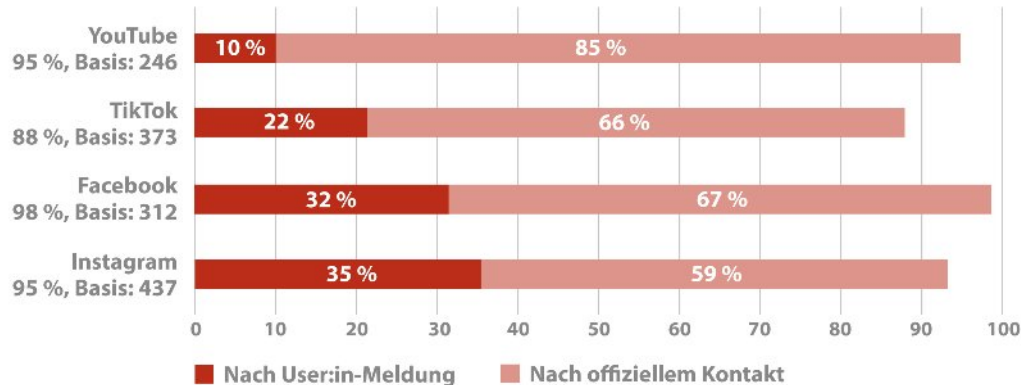
Anbieter reagierten in 99 % der Fälle auf Löschaufforderung von jugendschutz.net

Löschquoten (Jugendchutz.net 2024)

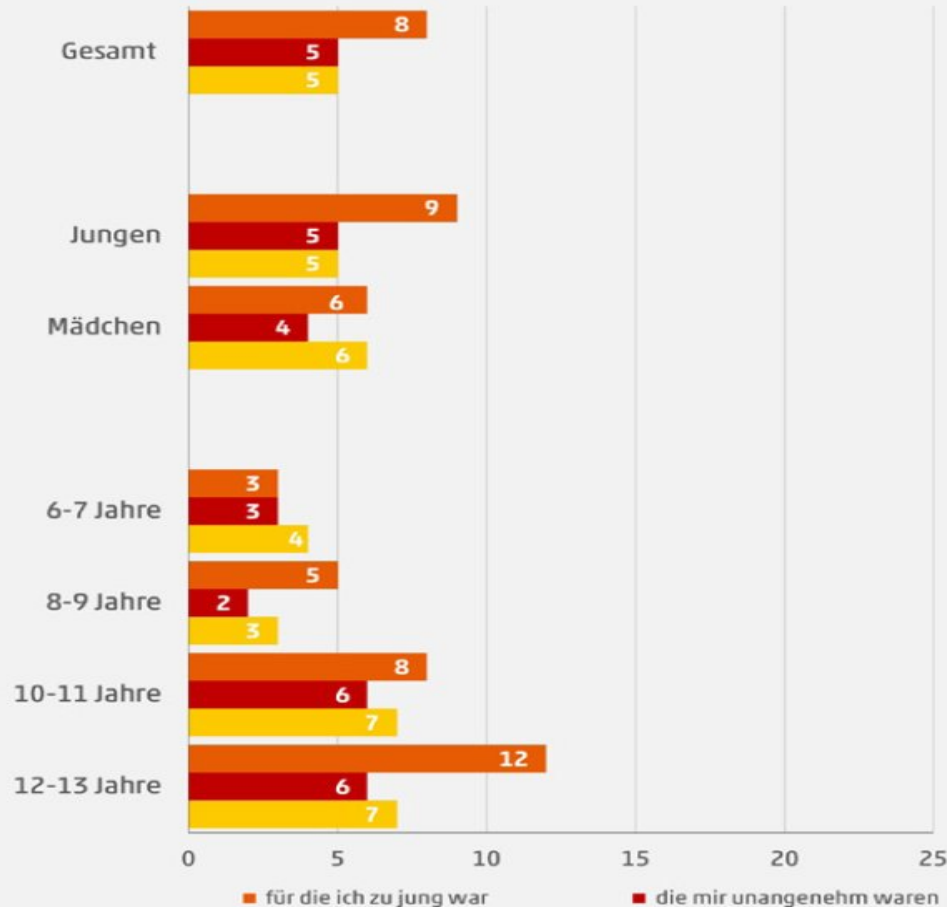


Löschquoten Meldesystem

Testergebnisse gesamt



Negative Onlineerfahrungen von Kindern (Feierabend et al. 2025)



Basis: Internetnutzer, die schon mal auf Internetseiten gestoßen sind, für die sie zu jung waren (n=69)

Erotik-/Sex-/Pornoseiten:	35 %
Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos:	13 %
Sachen für Erwachsene (unspezifisch):	10 %
Bestimmte Filme/Serien :	9 %
Gewaltseiten/Prügelszenen:	7 %
Spiele/Spiele für Ältere:	7 %
Tiere geschlachtet/Tierquälerei/Hundekämpfe:	3 %
Action-Filme:	3 %
Blut zu sehen/grausam/brutal:	3 %
Kriegsbilder/-berichte/Katastrophen:	3 %

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die ihnen Angst gemacht haben (n=48)*

Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos:	27 %
Gewaltseiten/Prügelszenen:	23 %
Kriegsbilder/-berichte/Katastrophen:	17 %
Blut zu sehen/grausam/brutal:	8 %
Nachrichtensendungen:	6 %
Tod/Mord:	4 %
Seiten für Waffen/Messer/Schießerei:	4 %
Tiere geschlachtet/Tierquälerei/Hundekämpfe:	4 %
Bestimmte Filme/Serien:	4 %

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die ihnen unangenehm waren (n=41)*

Erotik-/Sex-/Pornoseiten:	56 %
Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos:	10 %
Blut zu sehen/grausam/brutal:	7 %
Gewaltseiten/Prügelszenen:	5 %

Negative Onlineerfahrungen (Wintergerst 2024)

Und welche negativen Erfahrungen hast Du persönlich im Internet bereits gemacht?

Persönlich



18%

Ich habe schon einmal eine Person gegen Mobbing im Internet verteidigt.

3%

Ich habe schon einmal etwas Gemeines oder falsche Informationen über jemanden gepostet.

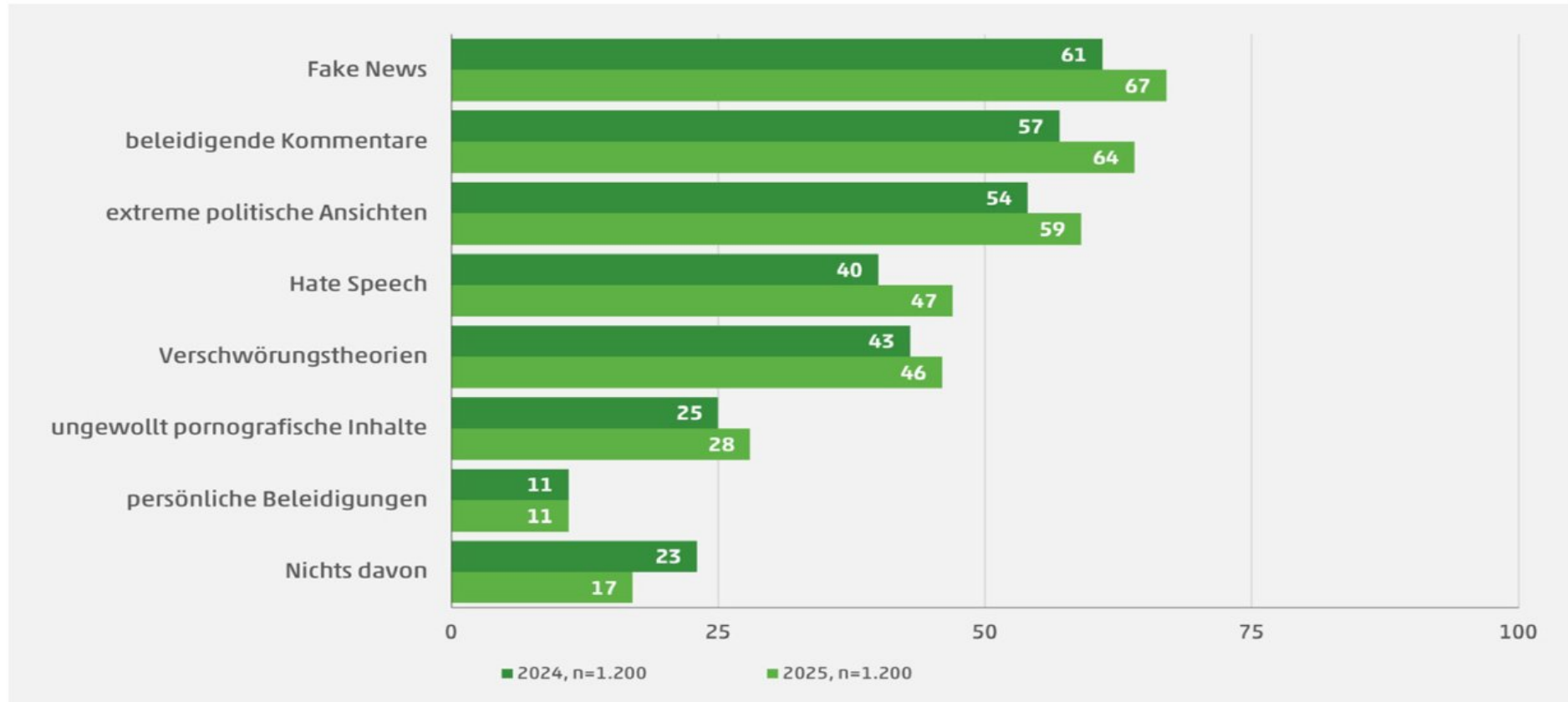
Allgemein



Basis: Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren, die das Internet nutzen (n=631) | Mehrfachnennungen möglich | Fragestellung rechts oben: Welche der folgenden Aussagen zur Internetnutzung kannst Du mit Ja beantworten? | Quelle: Bitkom Research 2024

Die tatsächlichen Erfahrungen (Feierabend et al. 2025b)

Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet ... – 2024 zu 2025



Quelle: IIM 2024, IIM 2025. Angaben in Prozent. Basis: alle Befragten

Gefahren Social Media in Elternsicht (Rohleder 2025)

Welche der Aussagen zur Nutzung sozialer Netzwerke durch Ihr Kind treffen zu?

38%

Ich spreche regelmäßig mit meinem Kind darüber, was es in sozialen Netzwerken erlebt.

52%

Ich spreche mit meinem Kind darüber, was beim Teilen von Bildern oder Videos in sozialen Netzwerken zu beachten ist.

80%

Ich habe Angst, dass mein Kind in sozialen Netzwerken gemobbt wird.

53%

Mein Kind wurde schonmal in sozialen Netzwerken gemobbt.

54%

Mein Kind hat in sozialen Netzwerken schon einmal verstörende Inhalte gesehen.

33%

Mein Kind wurde in sozialen Netzwerken schon einmal von fremden Erwachsenen angesprochen oder angemacht.

18%

Ich habe Angst, dass mein Kind in sozialen Netzwerken ins links- oder rechtsextreme Milieu abdriftet.

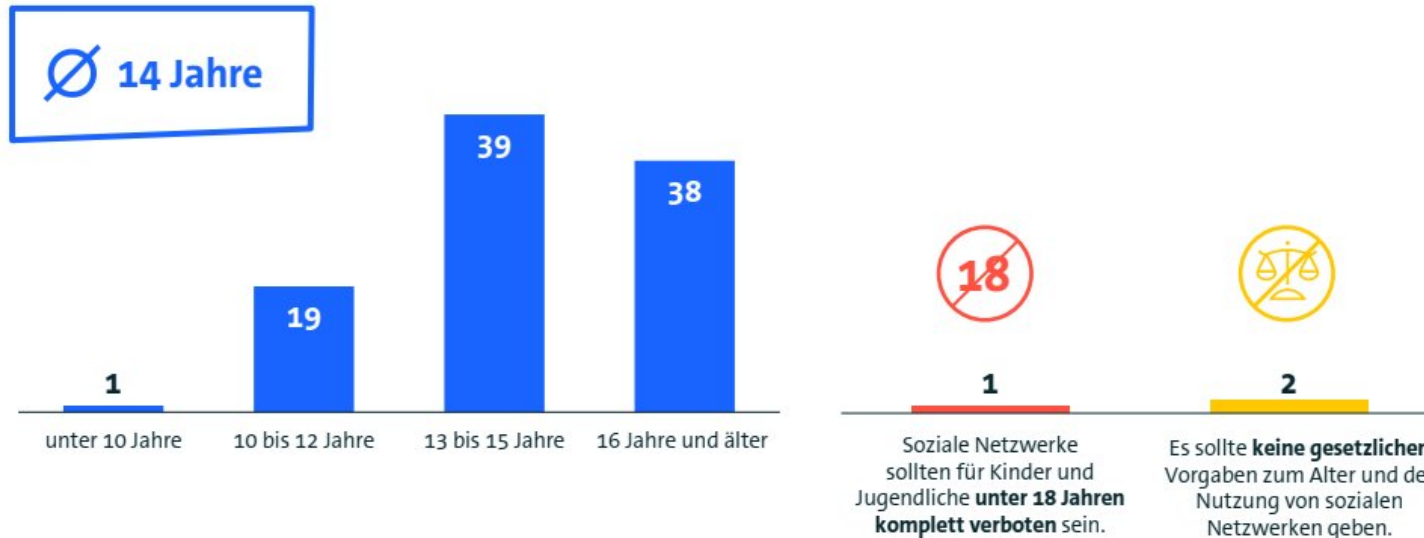
Basis: Befragte, dessen Kind ein Social Media Profil nutzen darf (n=689) | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Ab wann Social Media? (Rohleder 2025)

Social Media: Eltern für gesetzliche Erlaubnis ab 14

Ab welchem Alter sollten Kinder bzw. Jugendliche soziale Netzwerke Ihrer Meinung nach gesetzlich nutzen dürfen?



Persönliche Umgangsweisen: Coping



Wie belastend die Erfahrungen für Betroffene sind, hängt ab von:

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

Bei ‘Scheitern’ der eigenen Bewältigungsstrategien

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

Neun- bis 17-Jährige wenden sich bei schlimmen oder verstörenden Erfahrungen im Netz an:

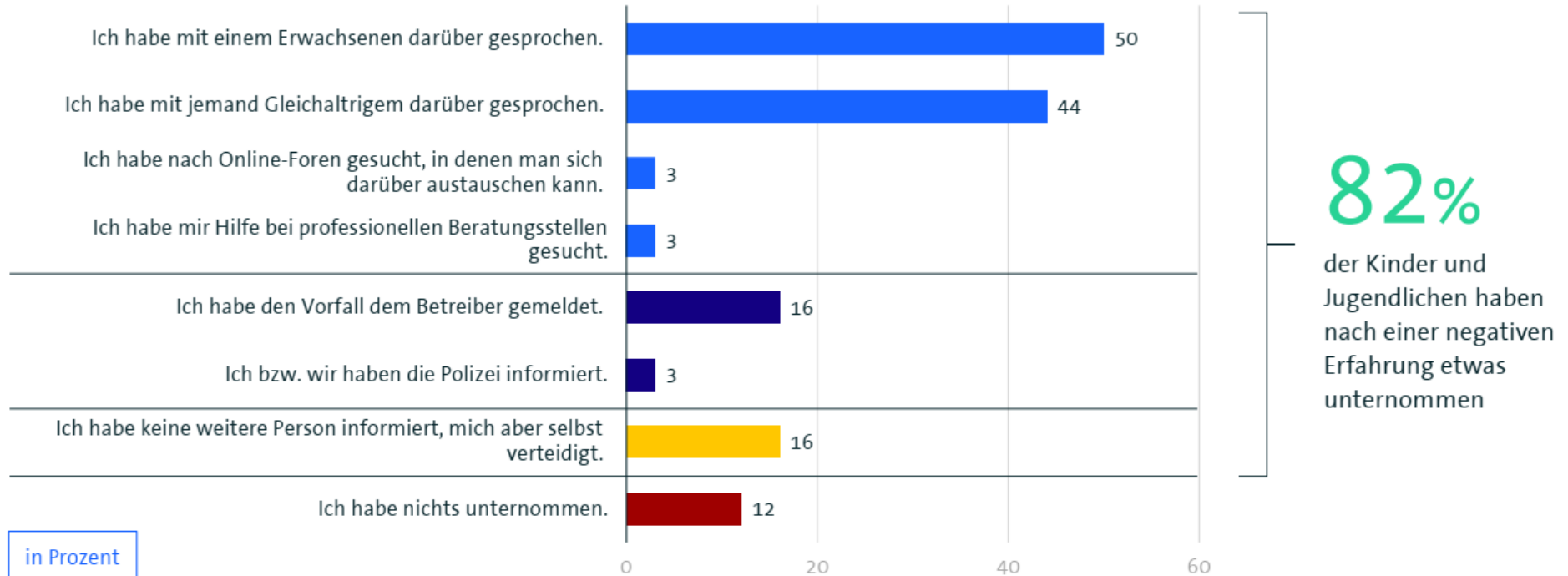
1. **Freund/Freundin** (ihren Alters) (54 %)
→ v.a. weibliche und ältere Heranwachsende
2. **Vater/Mutter** (bzw. ihre Stief- oder Pflegeeltern) (46 %)
→ v.a. jüngere und männliche Heranwachsende
3. **Niemanden** (16 %)
→ v.a. ältere Heranwachsende
4. **ihre Geschwister** (14 %)
→ unabhängig von Alter und Geschlecht
5. **andere Erwachsene** (Lehrer, Fachkraft, Vertrauensperson) (8 %)
→ v.a. weibliche Heranwachsende

Gründe für fehlendes Vertrauen



Aktuelle Umgangsweisen im Überblick (Wintergerst 2024)

Wie hast Du Dich verhalten bzw. wie haben Deine Eltern sich verhalten, als Du schlechte Erfahrungen im Internet gemacht hast?



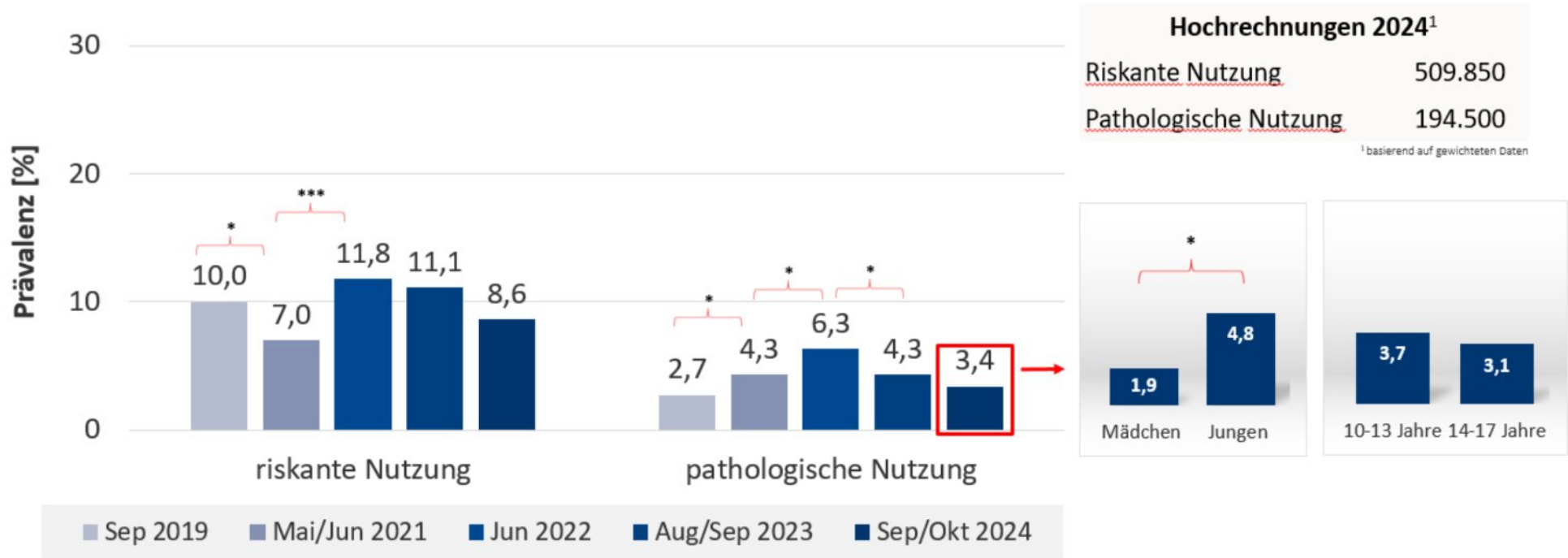
Basis: Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren, die mindestens eine negative Erfahrung im Internet gemacht haben (n=446) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2024

Risiken im Fokus

Daten zur Verbreitung ausgewählter Risiken unter Kinder und Jugendlichen sowie erste
Ansatzpunkte für Prävention und Intervention

Gaming in den letzten Jahren (Wiedemann et al. 2025)

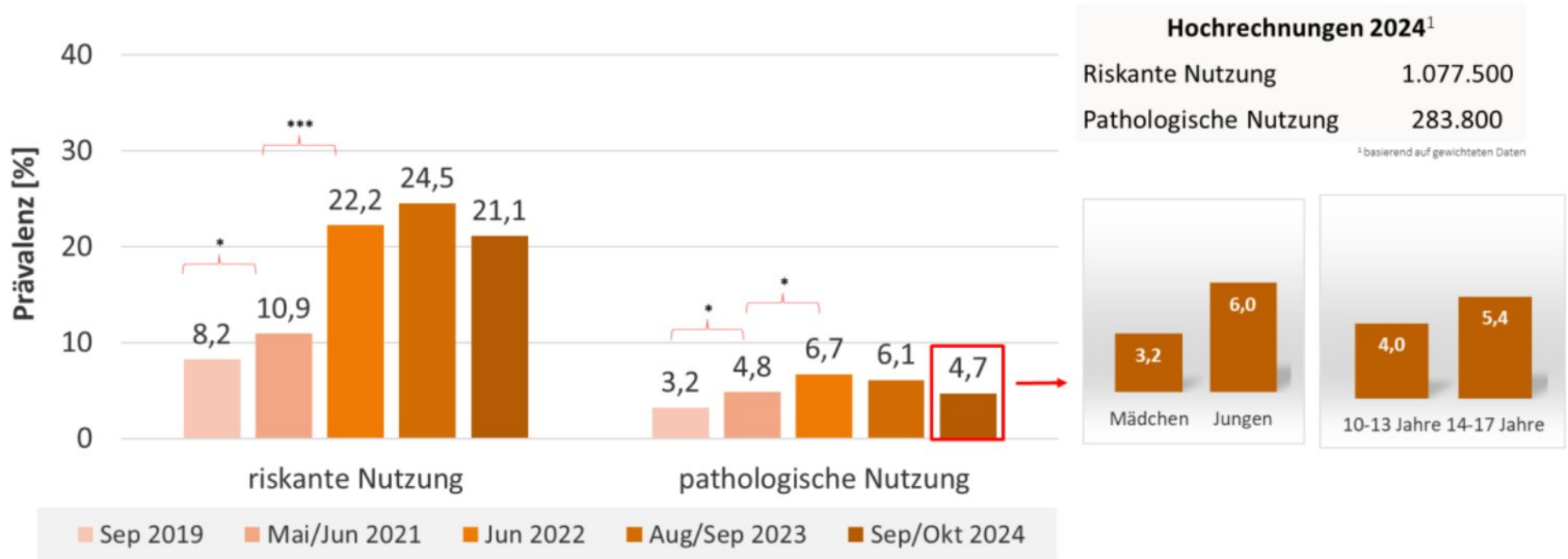
Prävalenzen nach ICD-11 unter 10- bis 17-Jährigen



* $p < 0.05$
*** $p < 0.001$

Social Media in den letzten Jahren (Wiedemann et al. 2025)

Prävalenzen nach ICD-11 unter 10- bis 17-Jährigen



* $p < 0.05$
*** $p < 0.001$

Tipps für Erziehende (Klicksafe 2021)



Digitale Abhängigkeit

Tipps für Eltern



Checkliste für Erziehende (Klicksafe 2021)

	JA	NEIN
Haben Sie den Eindruck, dass die Gedanken Ihres Kindes stets um Smartphone, Computer, Konsole oder Internet – auch während anderer Beschäftigungen – kreisen?	☐	☒
Wirkt Ihr Kind nervös, gereizt oder depressiv , wenn es auf Smartphone, Computer, Konsole oder Internet verzichten muss?	☐	☐
Haben Sie das Gefühl, dass Ihr Kind sich zunehmend von Familie und Freunden zurückzieht ?	☐	☐
Verdrängen digitale Angebote frühere Interessen oder Hobbys Ihres Kindes?	☐	☐
Verzichtet Ihr Kind auf Mahlzeiten , um zu spielen, zu surfen oder das Smartphone zu nutzen?	☐	☐
Macht es den Anschein, dass Ihr Kind aufgrund der Mediennutzung schlechter in der Schule geworden ist?	☐	☐
Hat Ihr Kind stark zu- oder abgenommen ?	☐	☐
Ist Ihr Kind häufig übermüdet ?	☐	☐
Verbringt Ihr Kind trotz erkennbarer negativer Folgen immer mehr Zeit vor dem Bildschirm?	☐	☐
Haben Sie die Vermutung, dass Ihr Kind bis spät in die Nacht spielt, chattet oder surft?	☐	☐
Nutzt Ihr Kind Smartphone, Computer, Konsole oder Internet vermehrt dazu, Gefühle wie Ärger oder Wut abzubauen oder Probleme zu verdrängen?	☐	☐

Mit Selbsttest zur Selbstwahrnehmung?

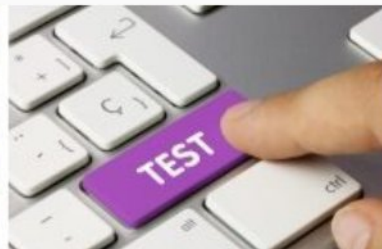


Suchen



Startseite > Jugendliche > Check dich selbst

Check dich selbst: Teste deine Mediennutzung



Alternativen bieten ...

PRESSE

KONTAKT

ÜBER UNS



freii APP

freii WISSEN

FREII AUF EINEN BLICK

FÜR JUGENDLICHE

FÜR ERWACHSENE

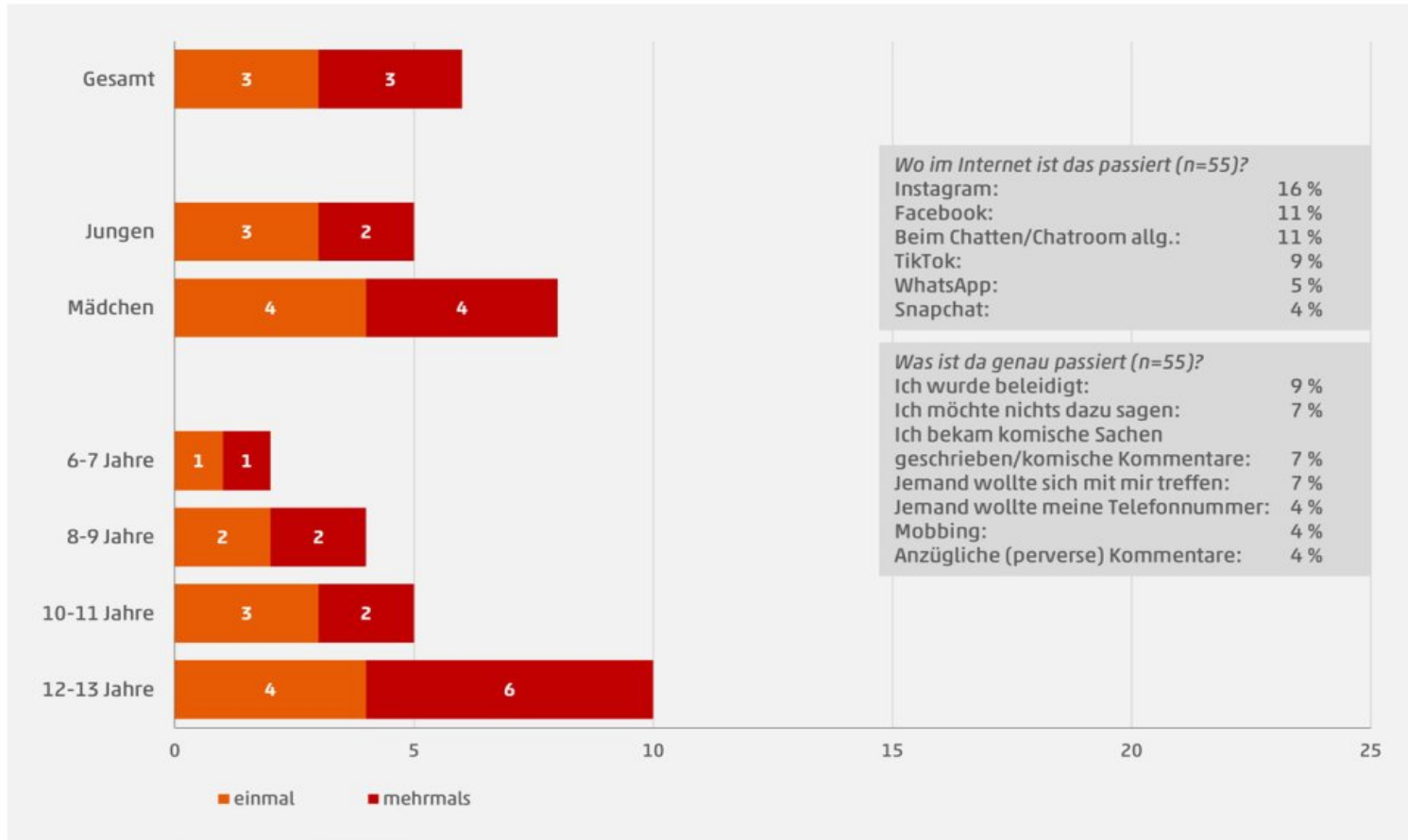
FÜR SCHULEN UND FACHKRÄFTE

freii – für einen bewussten und
ausgeglichenen Umgang mit digitalen
Medien

Ansetzen an Schwachstellen und Vorschlägen, die Heranwachsende artikulieren

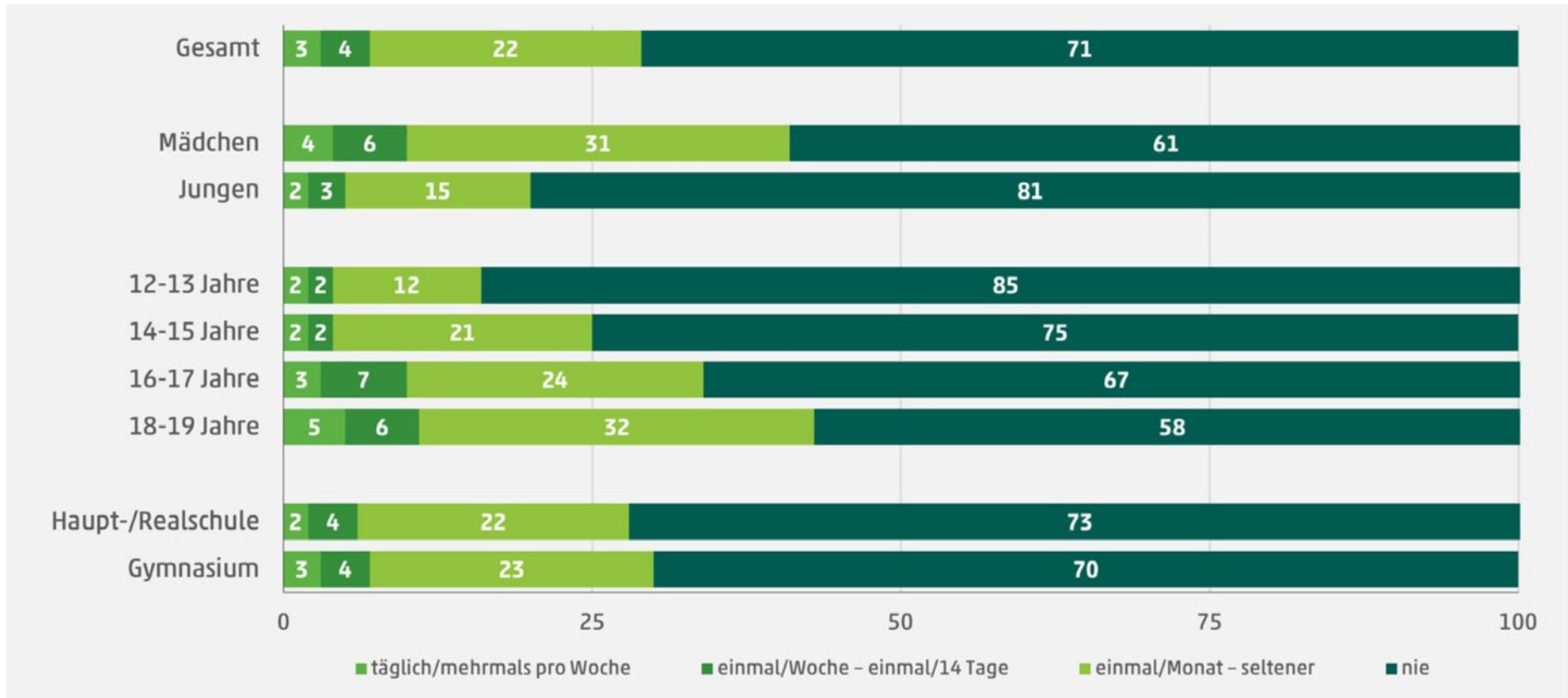
- sie empfehlen selbst **mediale Abstinenzräume und medienfreie Zeiten** (z.B. während des Schlafens)
- sie verweisen auf **fehlendes Wissen von Eltern und Pädagog*innen** zu ihrem Medienumgang und die Möglichkeit, regulatorische Maßnahmen leicht zu umgehen
- sie stören sich an **Vorurteilen und einer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

Unangenehme Bekanntschaften im Netz (Feierabend et al. 2023)



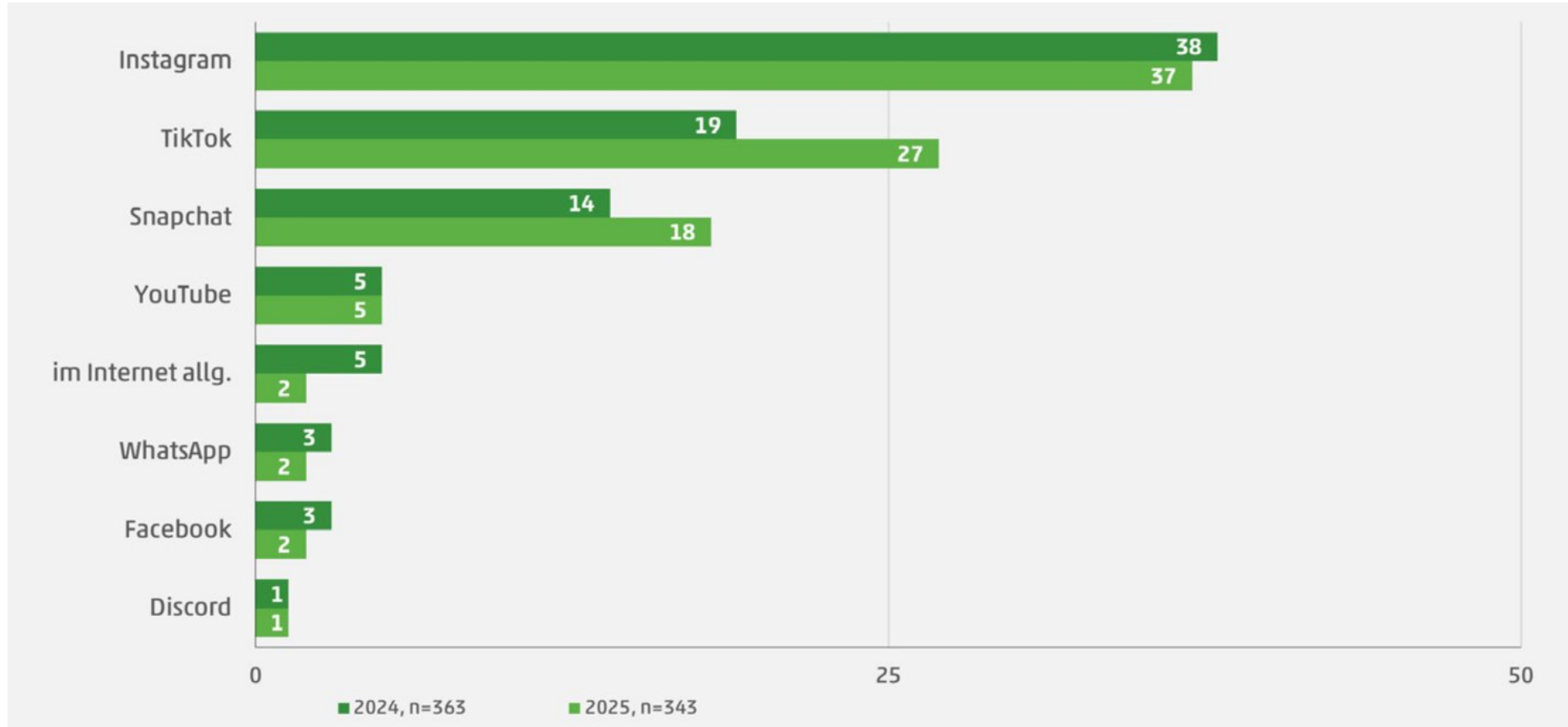
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent; Nennungen ab 4 Prozent; Basis: Internet-Nutzer*innen, n=854

Sexuelle Belästigungen (Feierabend et al. 2025b)



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Sexuelle Belästigungen: Kanäle (Feierabend et al. 2025b)



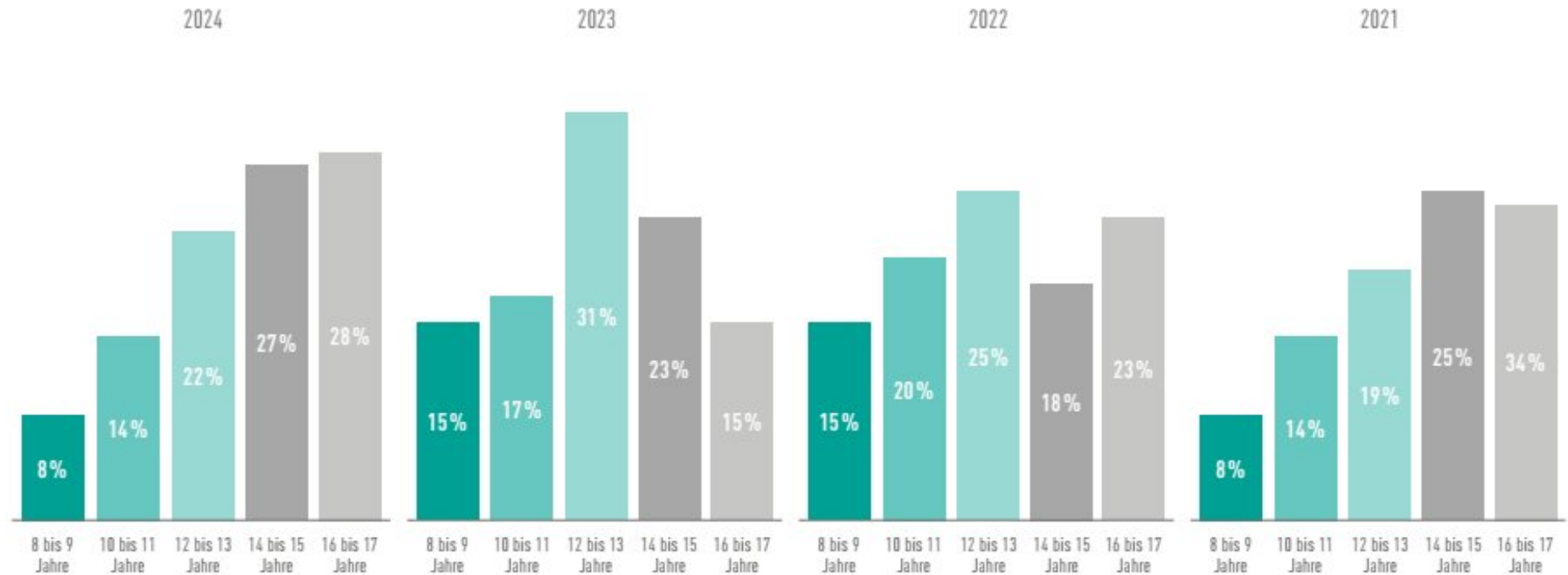
Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die sexuelle Belästigung im Internet erfahren haben

Grooming-Erfahrungen (LfM 2021)

	Ø	8-9 J.	10-12 J.	13-15 J.	16-18 J.
Verabredung über das Internet	24%	9%	14%	25%	37%
Versprechen vs. Zusendung von Fotos / Videos	16%	8%	12%	16%	22%
Aufforderung zum Senden freizügiger Bilder	14%	8%	10%	15%	20%
Verabredung im realen Leben zum Fotoshooting	12%	7%	10%	12%	18%
Empfangen von Nacktbildern	15%	7%	8%	13%	27%
Drohungen im Internet	10%	7%	7%	10%	12%

Grooming-Erfahrungen (LfM 2024)

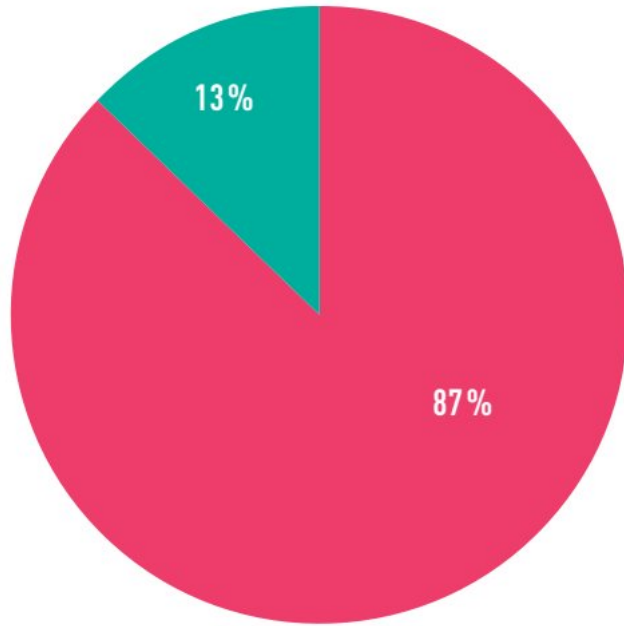
nach Altersgruppen



Genutzte Kanäle (LfM 2024)



Genutzte Kanäle 2025 (LfM 2025a)



- der Cybergrooming-Vorfälle geschahen in sozialen Medien und Messenger-Diensten
- der Cybergrooming-Vorfälle geschahen in Online-Games



Kindgerechte Prävention

HÄNSEL+GRETEL
DEUTSCHE KINDERSCHUTZSTIFTUNG

STARKE KINDER KISTE!

Präventionsplan für Deutschland

Die STARKE KINDER KISTE! richtet sich an KITAS damit Fachkräfte und Eltern frühzeitig mit Prävention und Ich-Stärkung aller Kinder beginnen können. Kinder werden spielerisch und mit viel Freude am Entdecken des eigenen Körpers mit den eigenen Grenzen und Gefühlen vertraut und sprechfähig gemacht und gestärkt.

Alle am ECHTE SCHÄTZE! Präventionsprogramm beteiligten KITAS werden mit „ihren“ Kindern bis zum Schulbeginn mit dem Programm gearbeitet und die sechs Präventions-prinzipien vermittelt haben.

Häufig beginnt sexueller Missbrauch schon im Vorschulalter. Deshalb ist es wichtig, Kinder so früh wie möglich zu informieren und stark zu machen. KITAS sind neben der Familie die erste Sozialisationsinstanz und sehr gut geeignet, den Schutz vor sexualisierter Gewalt und Grenzverletzungen zu verbessern.

Die STARKE KINDER KISTE! Das ECHTE SCHÄTZE! Präventionsprogramm ist ein Projekt der Deutsche Kinderschutzstiftung Hänsel+Gretel in Kooperation mit dem PETZE Institut, für den Schutz vor sexuellem Missbrauch für Kita-Kinder in Deutschland.



[Bewerbung Kita-Verbund](#)
(376 kB, PDF)

IHR KONTAKT ZU UNS

Für die Schule (und anderswo)



WEHR DICH!

Gegen sexualisierte Gewalt im Netz

Tolle Figur, Model? Schick mal ein Foto.

Hast du schon mal... du weißt schon was?

Hey, geh mir auf privatsich hab was für dich.

Aber das bleibt unter uns, okay?

Warnsignale im Chat!

Du chattest und das Gespräch klingt zunächst nett und harmlos. Doch das kann sich schnell ändern. Nicht alle Chatkontakte wollen nur ein bisschen quatschen. Sexuelle Belästigung und sexualisierte Gewalt passieren auch online. Die Anbahnung sexueller Gewalt gegen Kinder und Jugendliche im Internet nennt man Cybergrooming. Hier sind einige Warnsignale, die dir zeigen, dass vielleicht etwas nicht stimmt.

Sei vorsichtig, wenn jemand ...

- versucht, dich in private Chats zu locken.
- möchte, dass euer Kontakt geheim bleibt.
- sich unbedingt offline mit dir treffen will.
- mit dir über deinen Körper und Sexualität sprechen möchte.
- Fotos oder Videos von dir verlangt.
- etwas Persönliches wie deine Adresse wissen will.
- anbietet, dir Geld oder Geschenke zu geben.
- dich dazu drängt, deine Webcam einzuschalten.
- sehr aufdringlich ist und kein „Nein“ akzeptiert.

Hier bekommst du Hilfe!

- Kinder- und Jugendtelefon Nummer gegen Kummer 116111
- JULIUPORT.de
- Hilfe-Telefon Sexueller Missbrauch 0800 22 55 530
- Online-Beratung des Hilfe-Telefons hilfe-telefon-missbrauch.online

Hier kannst du Cybergrooming melden!

Bei fragfra.de/cybergrooming kannst du Cybergrooming direkt melden. Die Beschwerdestellen internet-beschwerdestelle.de und jugendschutz.net/verstoess-melden helfen dir außerdem, wenn du sexuell belästigt wurdest oder sexualisierte Darstellungen von dir öffentlich verbreitet wurden.

Scanne den QR-Code und schau dir unseren Flyer und die Videoreihe „WEHR DICH! Gegen sexualisierte Gewalt im Netz“ an!

Mehr Infos und Materialien unter: www.klicksafe.de/cybergrooming

Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Kooperationspartner der Europäischen Union

klicksafe

Klicksafe wird gefördert von der Europäischen Union



klicksafe

SICHERER IN SOZIALEN DIENSTEN

TIPPS FÜR ELTERN

WhatsApp, Instagram, TikTok und Co.

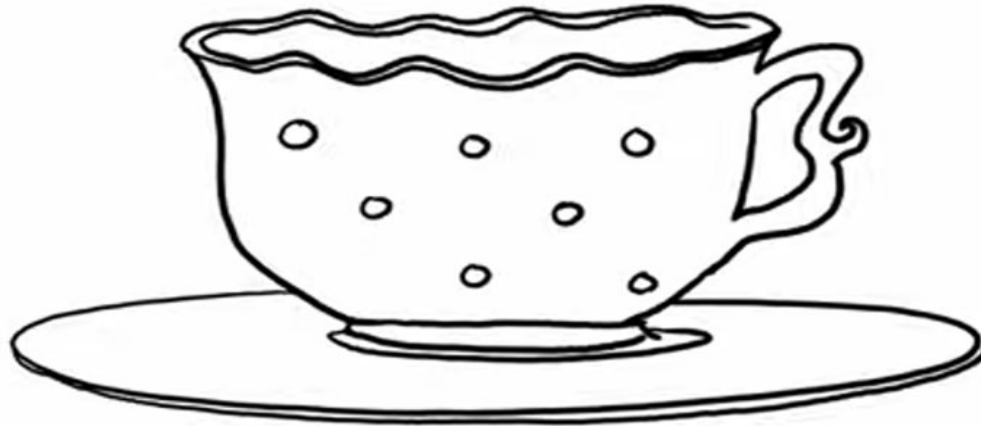
Klicksafe wird gefördert von der Europäischen Union

Für Eltern (und andere Erziehende)



Für Peers: Grenzen sichtbar machen, mal anders...

Beidseitiges Einverständnis – so einfach wie Tee!?



Wenn Du Schwierigkeiten mit dem Begriff "Einverständnis" hast, stell dir vor, statt Sex anzuzetteln,

Rechtliches für die Praxis



Sex & Recht

Dinge, die du wissen solltest...



Deutsch



العربية



English



Français



Leichte Sprache



Gefördert vom:
Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen



Sexualität leben

Wer darf wann mit wem...?

Sex in Deutschland ist also erlaubt, wenn

- du mindestens 14 Jahre alt bist
- er von beiden Seiten freiwillig stattfindet
- du nicht bezahlt wirst
- du nicht bedroht wirst
- keine Gewalt ausgeübt wird
- du nicht abhängig von einer Person bist (Lehrer*in, Betreuer*in, etc.), mit der du Sex hast.

Achtung, Achtung!

Wer darf eigentlich mit wem in welchem Alter Sex haben?

Die Tabelle gilt nur, wenn die auf der vorherigen Seite genannten Punkte eingehalten werden!

Achtung, Achtung!

Sex, mit dem eine*r der beiden Partner*innen nicht einverstanden ist, ist immer verboten.

	jünger als 14 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-20 Jahre	älter als 21 Jahre
jünger als 14 Jahre					
14-15 Jahre					
16-17 Jahre					
18-20 Jahre					
älter als 21 Jahre					

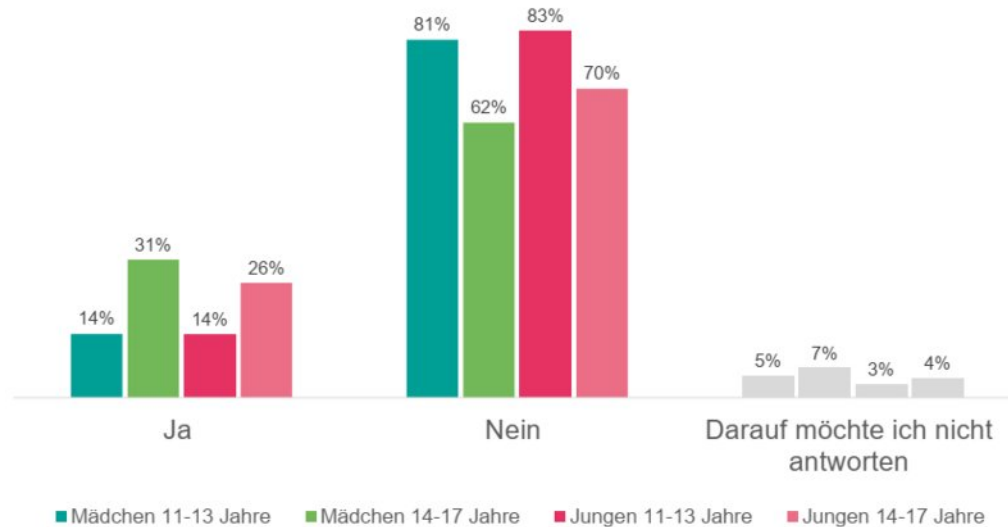
Verboten!
Nach § 176 StGB macht sich die ältere Person strafbar.

Sex ist erlaubt! Achtung, Achtung! Aber mit Einschränkungen!
Denn mit dem § 182 StGB „Sexueller Missbrauch von Jugendlichen“ soll die Entwicklung und die sexuelle Selbstbestimmung von Jugendlichen noch einmal besonders gestärkt werden. D. h. jeder Mensch, der eine Person unter 18 Jahren in der sexuellen Selbstbestimmung ausnutzt oder für sexuelle Handlungen bezahlt oder eine Zwangslage, also ein Abhängigkeits- oder ein Vertrauensverhältnis, ausnutzt, macht sich strafbar (ein großer Altersunterschied ist dafür häufig ein Indiz)!

Sex ist erlaubt.

Erfahrungen mit Sexting (LfM 2023)

MEHR ALS EIN FÜNFTTEL DER BEFRAGTEN HAT SCHON MAL GESEXTET



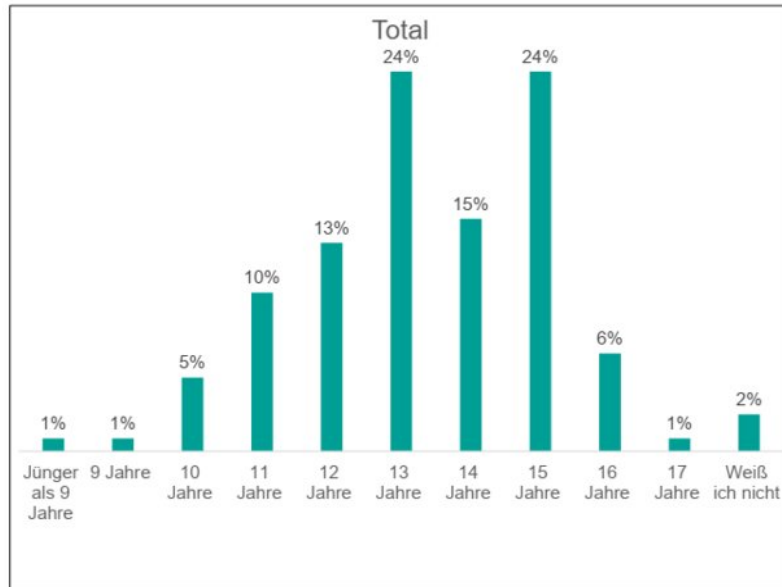
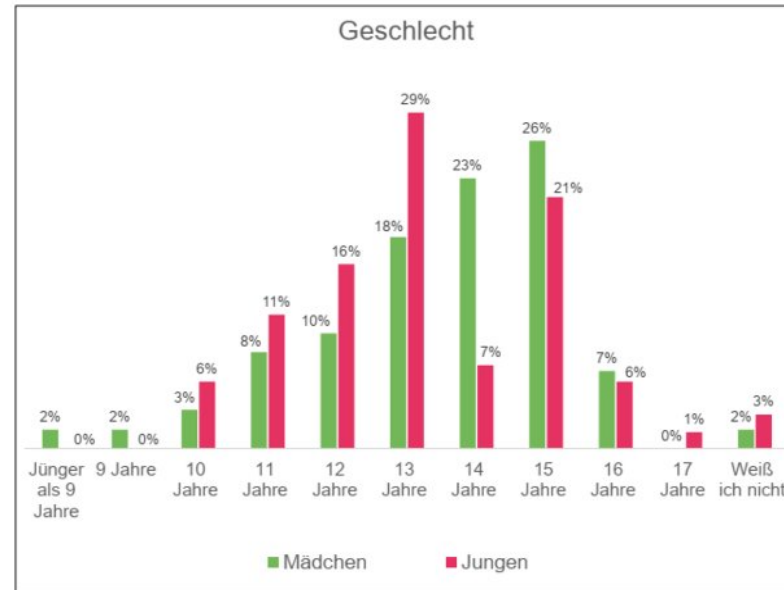
Frage: Nun interessiert uns, welche Erfahrungen du selbst mit „Sexting“ gemacht hast. Hast du schon mal eine Textnachricht mit sexuellem Inhalt oder Nudes (also Nacktbilder und -videos) von jemandem erhalten oder hat dir schon mal jemand Emojis mit eindeutigen sexuellen Absichten gesendet?

Basis: n = 3.068 Befragte

Erfahrungen mit Sexting (LfM 2023)

DIE ERSTE SEXTING-NACHRICHT WIRD MEIST IM ALTER VON 13 BZW. 15 JAHREN VERSCHICKT

Jungen verschicken ihre erste Sexting-Nachricht früher als Mädchen



Frage: Wie alt warst du, als du das erste Mal Textnachrichten mit sexuellem Inhalt, Nudes von dir oder Emojis mit eindeutigen sexuellen Absichten gesendet hast?

Basis: n = 197 Befragte
(Filter: „Textnachricht an andere gesendet“)

Erfahrungen mit Sexting (LfM 2023)

- ➔ **die wenigsten erhalten/versenden Sexting-Nachrichten regelmäßig** → am häufigsten Mädchen zwischen 11 und 13
- ➔ Sexting ist **unter Ex-Partner*innen und Leuten aus der Schule** am weitesten verbreitet
- ➔ **WhatsApp ist der wichtigste Kanal von Sexting**, es folgen: Snapchat, Facebook, Instagram, TikTok, Telegram
- ➔ **Jede*r Dritte hat die Nachrichten ohne Zustimmung verschickt** → vor allem Jungen zwischen 11 und 13
- ➔ 29 Prozent haben schon mal **Sexting-Inhalte an eine dritte Person weitergleitet** → vor allem Jungen

Materialien für die pädagogische Praxis



Selfie, Sexting, Selbstdarstellung

- ☐ Materialangebot für den Unterricht
- ☐ Hinführung zur Faszination von WhatsApp & Co. und zu den Risiken und Problemen
- ☐ 3 Projekte: 1. Be your Selfie, 2. Sexting (Risiken und Nebenwirkungen), 3. Du bist, was Du postest

Safer Sexting



Was ist Sexting? Und wie kann es safer sein?

Sexting – der Begriff setzt sich zusammen aus „Sex“ und „Texting“ und bezeichnet den Austausch erotischer Nachrichten, Fotos und Videos. Für viele Jugendliche, die gerade dabei sind, ihre Sexualität zu entdecken, spielt diese Form der digitalen Kommunikation eine wichtige Rolle. Sind die Beteiligten allerdings noch minderjährig, müssen sie sich an einige Spielregeln halten, um sich selbst und andere vor teils dramatischen Konsequenzen zu schützen. Denn vielen Jugendlichen ist nicht bewusst, dass die Herstellung, der Besitz und das Versenden von pornografischem Material strafbar sein können. Die aktuelle [Kriminalstatistik des Landeskriminalamts NRW](#) zeigt, dass Jugendliche zu Opfern und immer häufiger auch zu Straftäterinnen und Straftätern werden, wenn es um die Verbreitung von Kinder- und Jugendpornografie geht. Das ist ein großes Problem und macht deutlich, dass es dringend Aufklärung braucht. Zu diesem Zweck haben wir eine landesweite Kampagne entwickelt, mit der wir Aufmerksamkeit für das Thema schaffen und sensibilisieren

Safer Sexting

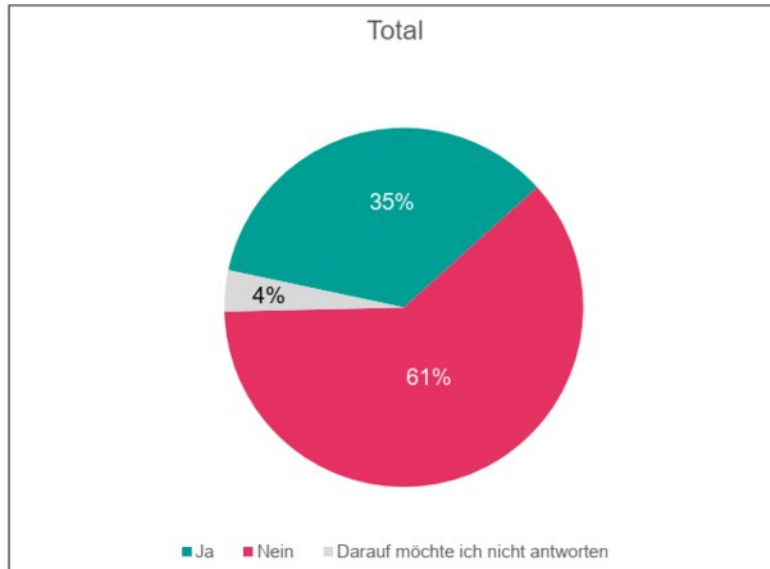
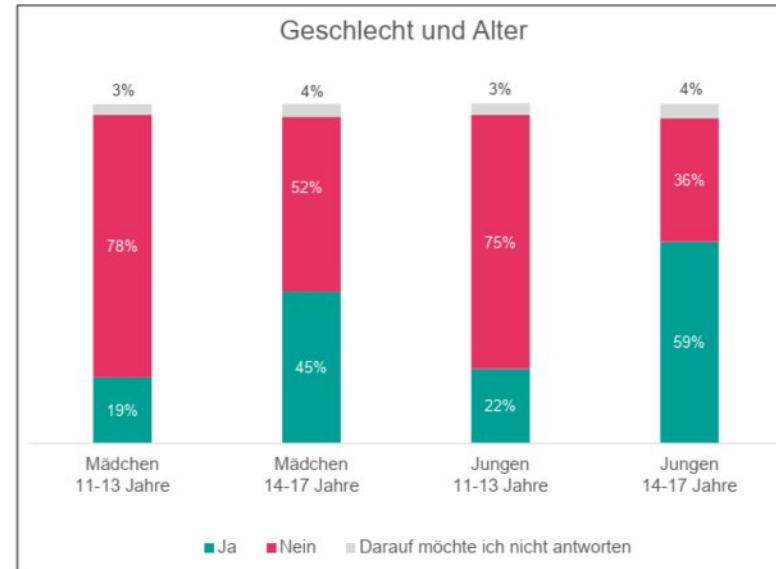


DIE KAMPAGNEN-MOTIVE ZUR VERWENDUNG IN SOCIAL MEDIA

Pornografieerfahrungen (LfM 2024)

MEHR ALS EIN DRITTEL DER BEFRAGTEN GIBT AN, BEREITS EINEN PORNO GESEHEN ZU HABEN

Der Anteil ist bei Jungen (etwas) höher als bei Mädchen und deutlich höher bei älteren Befragten



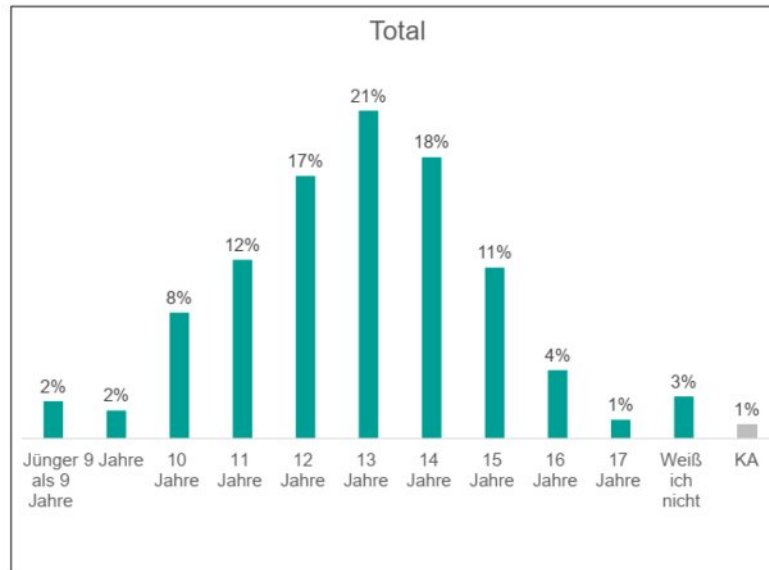
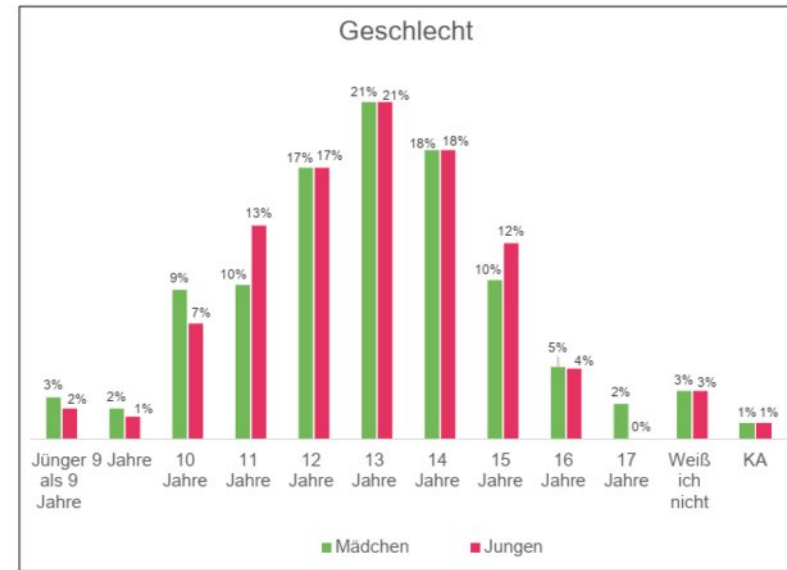
Frage: Hast du online schon mal Pornos (Fotos oder Videos) gesehen? Ganz gleich, ob zufällig oder nicht oder einmal oder häufiger.

Basis: n = 2.909 Befragte

Pornografieerfahrungen (LfM 2024)

DER ERSTKONTAKT MIT PORNOS ERFOLGT AM HÄUFIGSTEN ZWISCHEN DEM 12. UND 14. LEBENSJAHR

Es zeigen sich nur geringe Geschlechtsunterschiede



Frage: Wie alt warst du, als du zum ersten Mal Pornos (Bilder oder Videos) gesehen hast?

Basis: n = 1.019 Befragte
(Filter: „Pornos gesehen“)

Pornografieerfahrungen (LfM 2024)

- **jede*r Dritte hat selbst danach gesucht** → viele zufällig darauf gestoßen bzw. ihnen zugeschickt worden
- **ein Drittel bewertet Pornos als unrealistisch** → Kompetenz vor allem der älteren
- **von Jungen eher positiv wahrgenommen** → erregend, aufregend/spannen
- **von Mädchen eher negativ wahrgenommen** → abstoßend, verstörend, erniedrigend
- **fast die Hälfte der 11- bis 17-Jährigen hat in Pornos Dinge gesehen, die sie lieber nicht gesehen hätten**

Pornografieerfahrungen (LfM 2024)

PORNOS BEEINFLUSSEN DIE VORSTELLUNG VON SEXUALITÄT UND KÖRPERWAHRNEHMUNG

32%

der Jungen (11-13 Jahre) stimmen der Aussage voll zu, dass Pornos ihnen vermitteln, wie Männer sich beim Sex verhalten

24%

der Jungen (14-17 Jahre) stimmen voll zu, dass Pornos ihnen Lust machen, die dort gezeigten Handlungen im echten Leben auszuprobieren

21%

der Mädchen (11-13 Jahre) stimmen der Aussage voll zu, dass Pornos ihnen vermitteln, wie sich Frauen beim Sex verhalten

26%

der Jungen (11-13 Jahre) vergleichen ihren Körper mit denen von Darstellern in Pornos

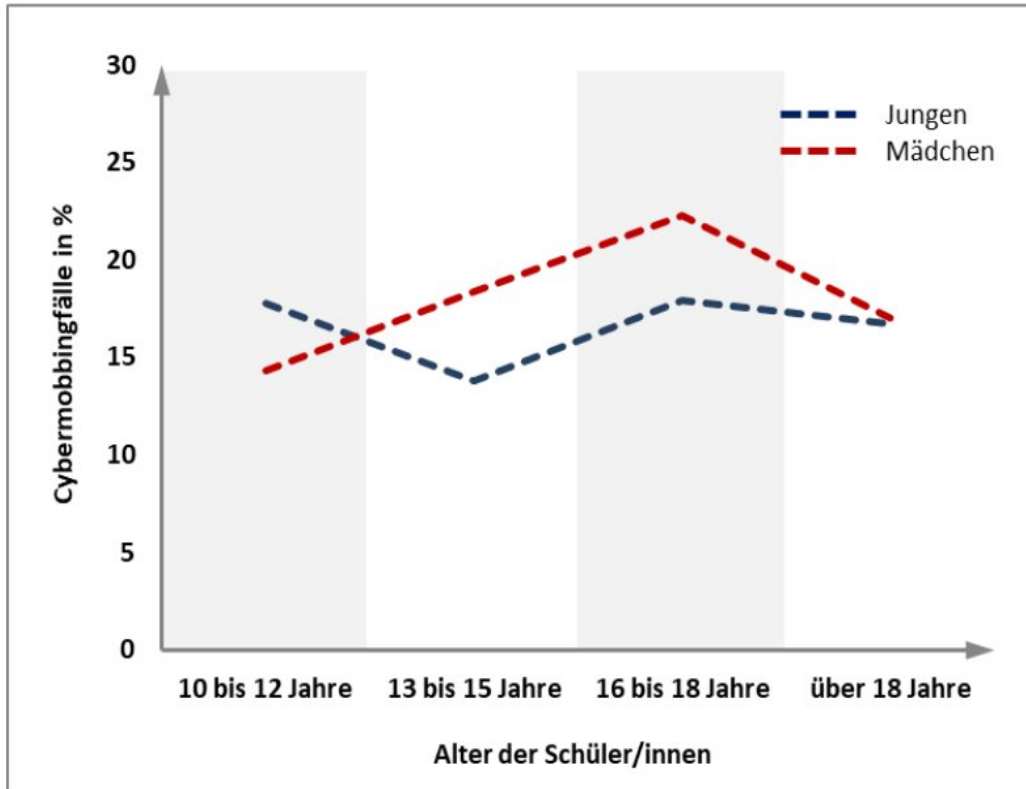
Materialien für die Praxis (Klicksafe 2024)



Let's talk about Porno

- ➔ Umfangreiches Materialangebot für die pädagogische Praxis zu sexualbezogenen Medieninhalten:
- ➔ 4 Bausteine zu „Leben in der Pubertät“, „Schönheitsideale in unserer Gesellschaft“, „Pornografie im Netz“ und „Sexualisierte Gewalt und Grenzverletzungen“
- ➔ Zusatzmaterialien, Arbeitsblätter, Comic und Online-Quiz

Cybermobbing (Beeitzinger/Leest 2024)



n=4.213; Angaben in %

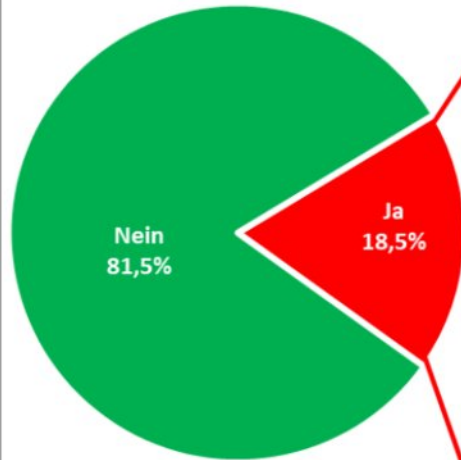
Cybermobbing nach Schulart		Differenz zu 2022 bzw. 2020	
Haupt-/Werkrealschule	26	-2	+2
Gesamtschule	21	-1	+4
Berufsschule	19	-4	-2
Realschule	19	-2	± 0
Gymnasium	16	+5	+3

n=4.213; Angaben in %

Cybermobbing (Beeitzinger/Leest 2024)

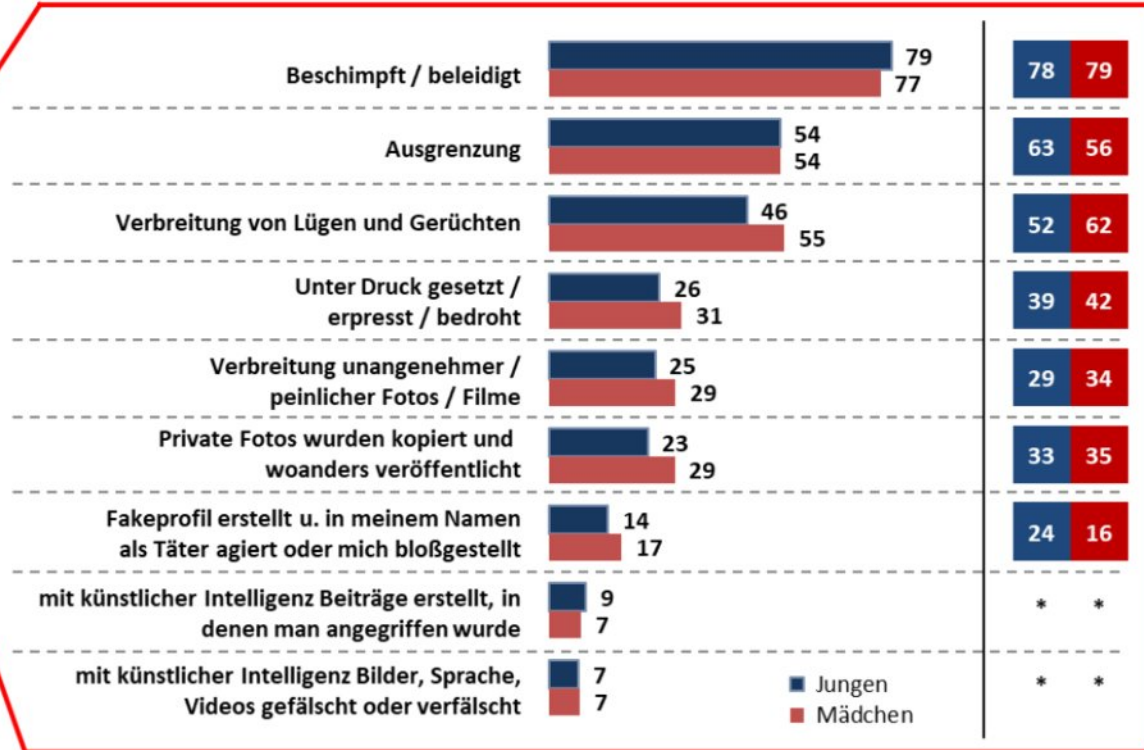
Cybermobbingfälle

2022: „Ja“ = 16,7%



Art und Weise des Cybermobblings

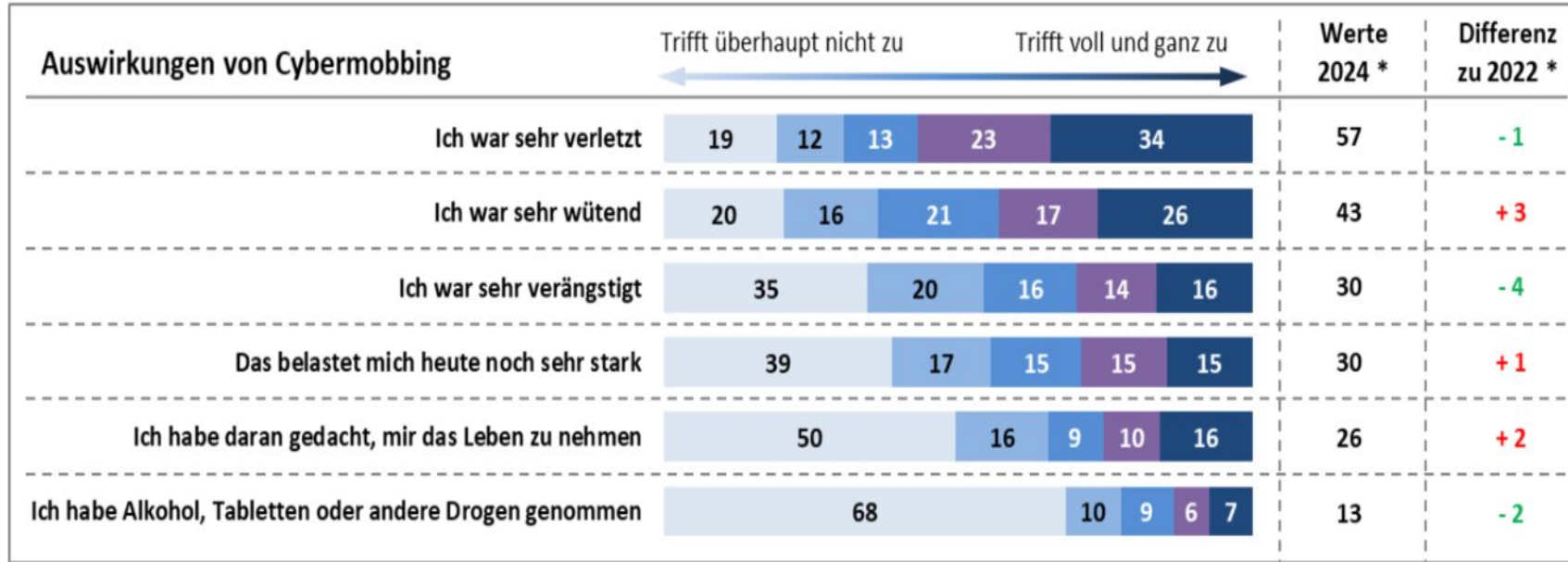
2022



n=4.213; Angaben in %

n=724; Angaben in %; * keine Abfrage 2022

Cybermobbing (Beeitzinger/Leest 2024)



n=724; Mehrfachnennungen; Angaben in %; * summierte Werte von 4+5 (Skala: 1=trifft überhaupt nicht zu bis 5=trifft voll und ganz zu)

Verletzungen und starken psychischen Belastungen: Fast jede*r Vierte hat Suizidgedanken, etwa jede*r Achte hat aus Verzweiflung zu Alkohol oder Tabletten gegriffen!

Zugänge und Materialien für die Praxis



WAS TUN BEI (CYBER)MOBBING?



In Zusammenarbeit mit:

Konflikt-KULTUR
Demokratie | Bildung | Prävention



Kofinanziert von der Europäischen Union

Klicksafe Erste-Hilfe-App



KONTAKT PRESSE LANGUAGE



KLICKSAFE APP



Infos zum Material

App

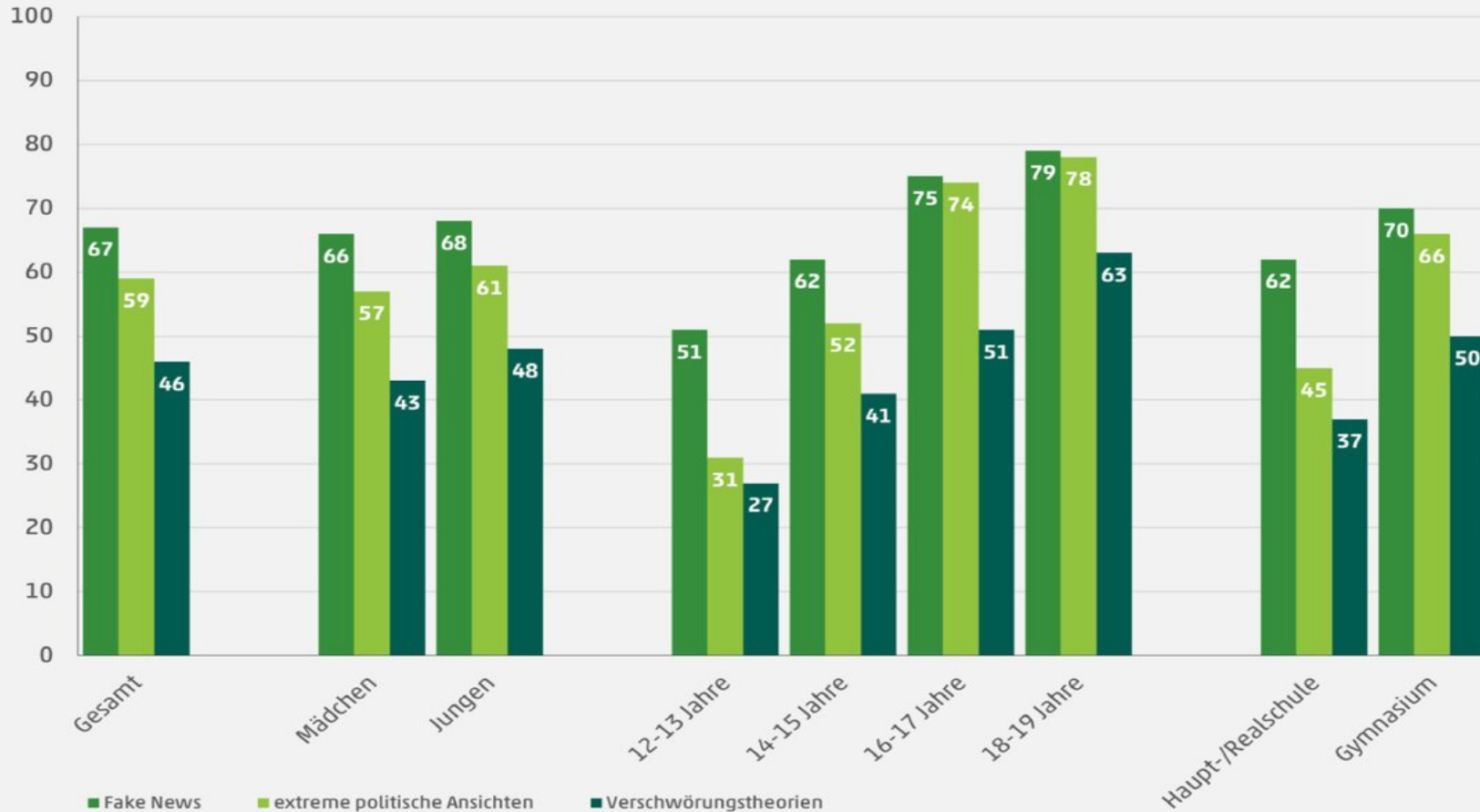
Erschienen im September 2020

Herausgegeben von: klicksafe

Zielgruppen: Pädagog*innen & Jugendliche

Mobbing im Internet kann für Jugendliche zu einer ernsten Belastung werden. Aus diesem Grund haben Mitglieder des [klicksafe-Youth Panels](#) die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App entwickelt. Die App wurde mehrfach national wie international ausgezeichnet, u.a. als beste Einreichung beim Coding Wettbewerb ENABLE Hackathon.

Im letzten Monat begegnet (Feierabend et al. 2025b)



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

(digitale) Propagandadelikte bilden den Großteil extremistischer Straftaten

- ➔ Heranwachsende als Adressat*innen und **in Social Media ,gut erreichbar‘** → Konfrontation ohne gezielte Suche
- ➔ **Aktive Nutzung** durch rechte Akteur*innen/Gruppierungen **für eigene Ziele** → Propaganda, Rekrutierung neuer ,Kader‘, Planung/Vernetzung innerhalb der Szene
- ➔ Nutzergeneriert **an Rezeptionsgewohnheiten und Lebenswelt junger Nutzer*innen orientiert** → Aufbau emotionaler Bindung
- ➔ **Immer mehr minderjährige Akteur*innen**, treten in den ,Echokammern‘ extremistisch und gewaltbereit auf
- ➔ Niedrigschwellig und lebensweltorientiert **einfache Antworten auf komplizierte Fragen**

Onlinebefragung zur politischen Sozialisation auf *TikTok* und vertiefende Interviews mit Jugendlichen:

- ➔ Möglichkeiten der **Aneignung politischer Information** haben sich in der digitalen Welt grundlegend gewandelt → spezifische Informationsaneignung
- ➔ **Personalisierung** führt dazu, dass sehr spezifische Themen und Sichtweisen generiert und bereits vorhandene Sichtweisen verstärkt werden
- ➔ Politische Äußerungen als Ergebnis **kollektiven Zusammenschlusses** von ‚engagierten‘ Personen wahrgenommen
- ➔ neben rezeptiver Nutzung bei Jugendlichen **niederschwellige Interaktionen** (Liken, Teilen etc.) beliebt → verschaffen pol. Botschaften mehr Reichweite (Participatory Culture)



Discord: Gamer:innen im Visier von Extremismus

Rechtsextreme und Islamist:innen nutzen den bei jungen Gamer:innen beliebten Dienst Discord für ihre Zwecke. Aufgrund unzureichender Vorsorgemaßnahmen und mangelnder Moderation des Anbieters können sie dort ungehemmt ihr Gedankengut streuen und gezielt junge spielaffine Menschen erreichen. Ihr Ziel ist es, ins Gespräch mit jungen Nutzer:innen zu kommen und sie für ihre extremistischen Ansichten zu gewinnen. Ein besonderes Risiko stellt vor allem die Möglichkeit direkter Ansprache in vermeintlich harmlosen Chaträumen dar.

Mangelnde Moderation in Chats öffnet Extremist:innen Tür und Tor, um junge Gamer:innen zu adressieren.

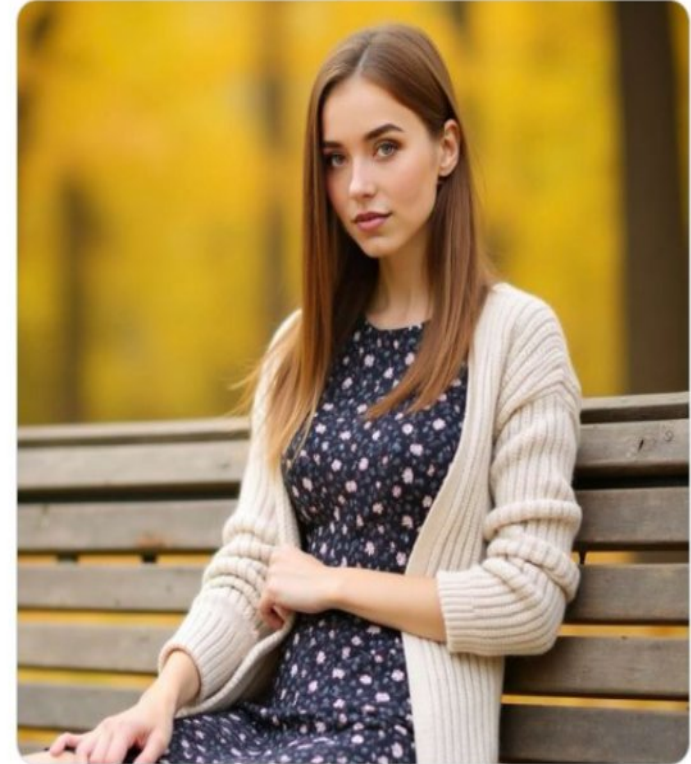
Risiken durch demokratiefeindliche „virtuelle Influencer:innen“

jugendschutz.net beobachtet in Sozialen Medien erste Versuche, mit „virtuellen Influencer:innen“ extremistisches und menschengruppenfeindliches Gedankengut zu verbreiten. Dabei werden mittels generativer Künstlicher Intelligenz (KI) auf Fake-Profilen Bilder von virtuellen Personen generiert, die u.a. Stimmung gegen Geflüchtete, Migrant:innen und trans-Personen machen oder NS-Geschichtsrevisionismus betreiben.

Das umfasst nicht nur erkennbar computergenerierte Darstellungen mit teils ungelungenen Animationen: Auf mehreren Plattformen finden sich Profile einer KI-generierten jungen Frau, die rechtspopulistische bis rechtsextreme Botschaften und *Engagement Bait*s, teils getarnt als Alltagsposts, streut. Einzelne Inhalte erzielen mit sechsstelligen Views hohe Reichweite. Wie aus den Kommentaren ersichtlich, halten viele Nutzer:innen die KI-Figur für eine reale Person.

Besonders Kinder und Jugendliche können demokratie- und menschenfeindliche Positionen von solchen virtuellen Influencer:innen übernehmen, umso mehr, als sie diese als echte Menschen wahrnehmen. Mit fortschreitender Entwicklung generativer KI und immer einfacherer Tools zu deren Anwendung nimmt somit nicht nur die Gefahr von Fake-Infos zu.

Diskussion ist nur noch absurd. Wie seht ihr das?



706

717

5.868

310.259



Islamistisches Influencing (Jugendschutz.net 2024)



„Schwulseins ausleben“ verboten: Anti-queere Aussagen werden bei Straßenumfragen eingeholt, auch von offenbar Minderjährigen. (Quelle: YouTube; im Original unverpixelt)

Keine enge Freundschaft mit Ungläubigen: Auch religiös wird die Abschottung gegen Nicht-Muslim:innen propagiert. (Quelle: TikTok, im Original unverpixelt)



Islamistische Inhalte und Ansprachen im digitalen Raum

Kanäle, Strategien und
jugendkulturelle Anknüpfungspunkte



TikTok in der Analyse (Franke/Hajok 2024)

Analyse von jeweils zwei meistgesehenen Videos von sechs öffentlichen Kanälen bekannter rechtsextremistischer Creator*innen auf *TikTok*:

- ➔ **Darstellung als In-Group** mit Verbindungen zur AfD und zum »Dritten Weg« und Diffamierung der »Grünen« und »Linken«
- ➔ Bewusstsein, **nicht der politischen und gesellschaftlichen Mehrheitsmeinung** zu entsprechen -> negativ polarisierend
- ➔ **NS-Bezüge** → »Annika meine Ehre heißt Treue«
- ➔ starke, soldatische, muskulöse Männer vs. **stereotypisierte Weiblichkeit** → mit Bezügen zu Äußerlichkeit in Kommentaren
- ➔ eher **positiv besetzte Emotionen** (Stolz, Zusammengehörigkeit etc.) als negativ konnotierte (Aggression, Wut oder Ärger) → Hassrede eher selten!

TikTok in der Analyse (Franke/Hajok 2024)

- ➔ als bekanntes stilistisches Mittel dient **Humor** der Überdeckung rechter Propaganda und Verschleierung eigentlicher Botschaft
- ➔ **nah an der Lebensrealität** der Heranwachsenden gestaltet und platziert → Verknüpfung der Clips mit jugendkulturellen Elementen (Jugendsprache und Internetkultur)
- ➔ mit Option, Lieder gecoverd auf *TikTok* zur Verfügung zu stellen, wird auch **indizierte Musik** (z.B. von bekannten Rechtsrock-Bands wie Landser) für Videos genutzt
- ➔ häufig **verwendete Codes** waren Emojis in den Farben der Reichsflagge -> auch Adler und Deutschlandfahnen, Zahlen-codes wie »18« oder »88« in Profilen mit geringer Reichweite
- ➔ **Hashtags** wie #foryou, #foryoupage und #viral (Reichweite) oder #deutsch und #germany (Nationalität)

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

Nahelegung von Essstörungen (Hajok/Kittelmann/Rohloff 2023)

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

Was tun?

Medienkompetenzförderung in der Schule und medienerzieherisches Handeln in Familien und
Möglichkeiten einer angemessenen Begleitung

Fachkräftealltag? (nach Gebel et al. 2018)

Ist bei betreuten Heranwachsenden bereits vorgekommen	Rang	Kommt bei Heranwachsenden im Alter der Betreuten (sehr) oft vor
... zu viel Zeit online verbracht (95)	1.	... zu viel Zeit online verbringen (92)
... von anderen gemobbt worden (86)	2.	... mit zu viel Werbung in Kontakt (88)
... zu viel persönliche Dinge öffentlich (84)	3.	... zu viel persönliche Dinge öffentlich (86)
... andere online gemobbt (81)	4.	... verstörenden/beängstigende Inhalte (73)
... verstörende/beängstigende Inhalte (80)	5.	... illegal Dateien hoch-/runterladen (65)
... mit zu viel Werbung in Kontakt (79)	6.	... von anderen gemobbt werden (61)
... von anderen belästigt worden (70)	7.	... selbst andere online mobben (61)
... illegal Dateien hoch-/runtergeladen(67)	8.	... persönliche Daten ausgespäht (60)
... andere online belästigt (64)	9.	... problematische Kettenbriefen (54)
... problematische Kettenbriefe (64)	10.	... von anderen belästigt werden (46)

Zugänge Sozialer Arbeit (Hajok 2025)

1. *Orientierung am Subjekt:* Zentraler Ankerpunkt sind hier die individuellen medienbezogenen Fähigkeiten, die Kinder und Jugendliche in ihrem Leben schrittweise und unter dem Einfluss positiver wie negativer Anregungen ausbilden.
2. *Orientierung an der Lebenswelt:* Zentraler Ankerpunkt sind hier nicht nur die aktuellen lebensweltlichen Kontexte, sondern auch die medienumgangsbezogenen biografischen (Vor-)Erfahrungen und die Einbindung des Medienumgangs in Peer-Kontexten.
3. *Orientierung am Handeln:* Zentraler Ankerpunkt ist hier der konkrete Umgang junger Menschen mit den Medien und den dabei gemachten positiven wie negativen Erfahrungen mitsamt der Implikationen für das Auf- und Heranwachsen.

Medienpädagogische Konzepte (nach Süss et al. 2018)



Auch bzgl. Medien ist ein 'guter' Zugang kommunikativ, subjekt-/handlungsorientiert

Auf den ganzen Prozess bezogen (Hajok 2025)

Zugang/Auswahl von Medienangeboten	<i>Bewahren:</i> Grenzen sichtbar machen und Heranwachsende mit restriktiv-bewahrenden Maßnahmen vor inhalts-, konsum-, kommunikations- und verhaltensbezogenen Risiken schützen <i>Aufklären:</i> Wissen vermitteln und (Selbst-)Lernangebote offerieren, damit Heranwachsende und Erziehende die Chancen und Risiken der digitalen Welt kennenlernen
Nutzung/Wahrnehmung von Medienangeboten	<i>Reflektieren:</i> Heranwachsende und Erziehende zur Auseinandersetzung ihres Umgangs mit digitalen Medien anregen, in deren Ergebnis sie den Medienalltag auf Basis bisheriger Erfahrungen bewusst(er) gestalten <i>Handeln:</i> Heranwachsende und ihre Erziehenden mit pädagogisch initiierten und begleitenden Learning-by-Doing-Prozessen zum souveränen medienumgangsbezogenen Handeln befähigen
Bewertung/Verarbeitung von Medienangeboten	<i>Reparieren:</i> Heranwachsenden und Erziehenden professionelle Hilfsangebote zur Be- und Verarbeitung belastender medienumgangsbezogener Erfahrungen offerieren <i>Bewältigen:</i> Heranwachsende und Erziehende bei der eigenen Bewältigung von Medienerfahrungen unterstützen und Peers als wichtige Instanz anerkennen, stärken und im Alltag einbeziehen

Medienkompetenz: Der Klassiker (Baacke 1996 nach Ganguin/Sander 2023)

Medienkompetenz			
Vermittlung		Zielorientierung	
Medienkritik <ul style="list-style-type: none">• analytisch• reflexiv• ethisch	Medienkunde <ul style="list-style-type: none">• informativ• instrumentell-qualifikatorisch	Mediennutzung <ul style="list-style-type: none">• rezeptiv, anwenden• interaktiv, anbieten	Mediengestaltung <ul style="list-style-type: none">• kreativ• innovativ

Medienkompetenz: Alternativen (Ganguin/Sander 2023)

Bernd Schorb 1997	Stefan Aufenanger 1997	Heinz Moser 2000	Norbert Groeben 2002
Orientierungs- und Strukturwissen	Kognitive Dimension	Technische Kompetenzen • angemessene Handhabung	Medienwissen / Medialitäts- bewusstsein
Kritische Reflexivität	Moralische Dimension	Reflexive Kompetenzen • Vergewisserung der gesellschaftlichen Funktion der Medien	Medienbezogene Kritikfähigkeit
Fähigkeit und Fertigkeit des Handelns	Handlungsdefinition	Kulturelle Kompetenzen • Vertrautsein mit Codes der Medien	Selektion/Kombination von Mediennutzung
Soziale kreative Interaktion	Soziale Dimension	Soziale Kompetenzen • mit Kommunikations- mustern umgehen können	Medienspezifische Rezeptionsmuster
	Affektive Dimension		Medienbezogene Genussfähigkeit

Weitere Konzepte von Medienkompetenz lehnen sich mehrheitlich an die oben aufgeführten Dimensionen an und lassen sich mit diesen Ansätzen verbinden.

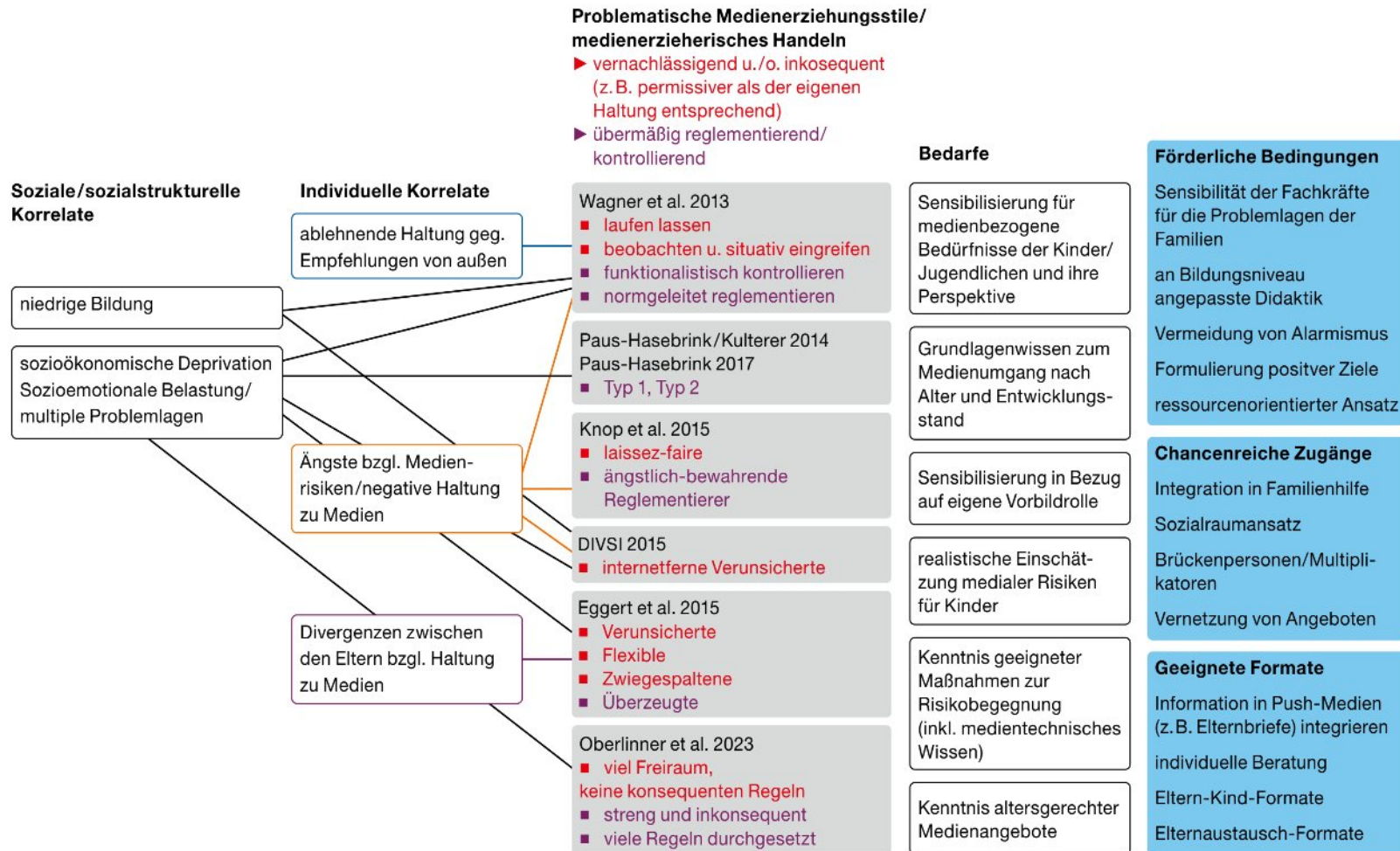
Wege zur Medienkompetenz (Fleischer/Hajok 2015)

- (1) Erfahrungen und Kenntnisse im Umgang mit Medien erweitern**
→ Medien entdecken, Funktionsweisen erforschen, Bedienung/Verwendung aneignen
- (2) Medien für die eigenen Anliegen, Fragen, Bedürfnisse nutzen**
→ Aneignung als Informationsquellen, Lernwerkzeuge, Mittel zu Kommunikation, kreativen Ausdruck, Entspannung etc.
- (3) Eigenen Medienumgang bewusst wahrnehmen und reflektieren**
→ medienbezogene Erfahrungen ausdrücken, verarbeiten, zukünftig mit bedenken können
- (4) Das Wesen und die Funktionen von Medien durchschauen**
→ Medien und ihre Inhalte als von Menschen gemacht verstehen und dahinter stehende Absichten entschlüsseln können

Aktive Medienarbeit zur Förderung kommunikativer Kompetenz in Learning-by-Doing-Prozessen

- Äußere Rahmenbedingungen erkennen, sich eigenen Bedürfnissen bewusst werden, Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen und tatsächlich anwenden (Baacke 1980)
- Selbständig/in Kooperation mit anderen arbeiten, Lernziele/ Projektablauf selbst bestimmen, notwendige Materialien selbst erschließen und in authentischen Settings arbeiten, sich selbst kontrollieren/in Leistungen bewerten (Schell 2003)
- Ausgangspunkt des Medienprodukts sollen die Themen der Zielgruppe sein: Es geht darum, diese zu äußern und anderen mitzuteilen → **Artikulation!** (Fleischer/Hajok 2016)

Bedarfe/Optionen: Erziehende erreichen! (Eggert et al. 2025)



Zunehmende Bedeutung in (fast) allen Familien

- ➔ Konflikte mit Medien gibt es quasi überall → kein Problem nur von Familien mit Migrationshintergrund oder niedrigem sozio-ökonomischem Status

Umgang mit digitalen Medien nur 'ein' Problem

- ➔ medienbezogene Konflikte oft Ausdruck von generellem familiären Kommunikations- und Beziehungsproblem → im Erzieherischen 'überdeckt', anstatt aufgearbeitet

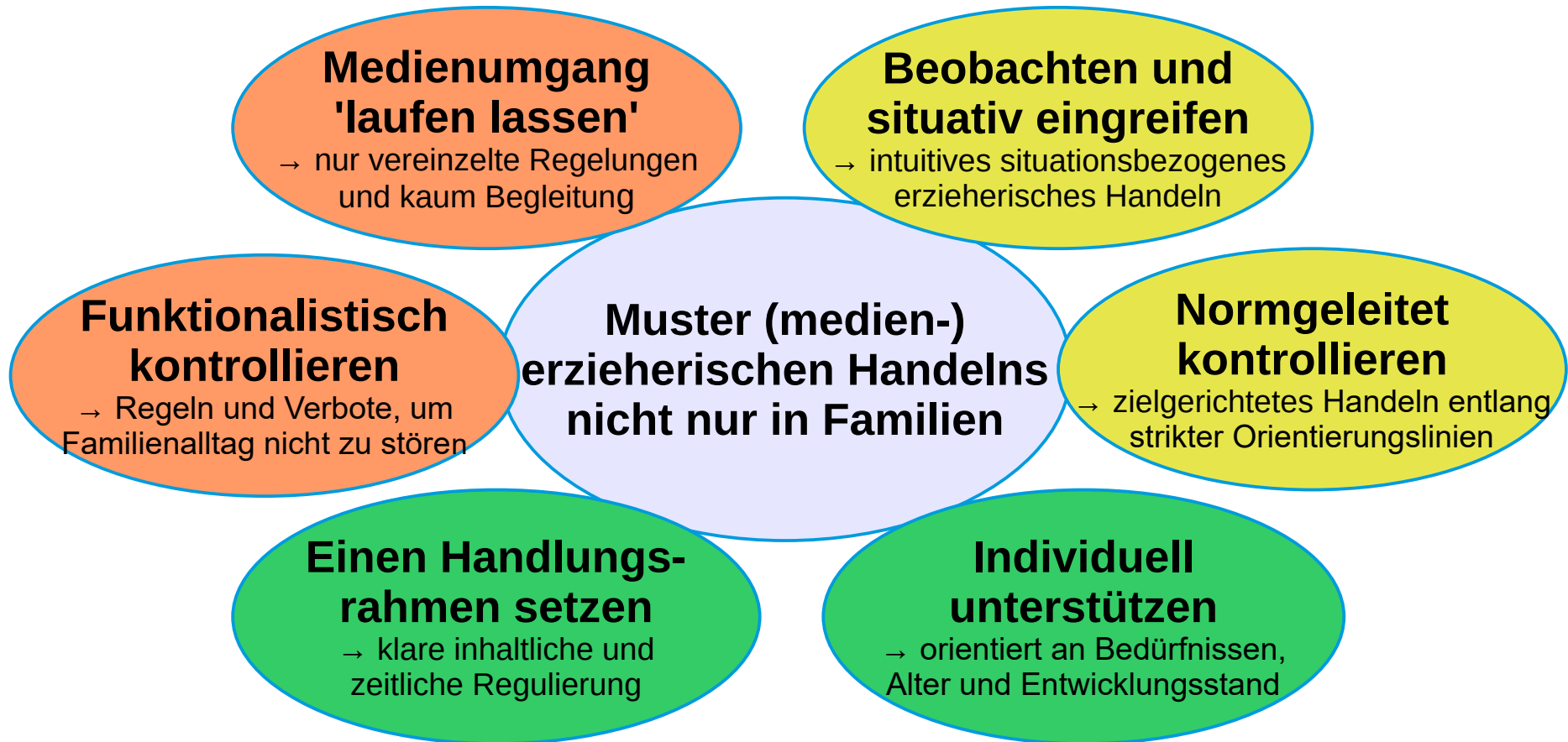
Besondere Herausforderung und Belastung

- ➔ Konflikte im Umgang mit digitalen Medien sind für alle Beteiligten sehr anstrengend → multiproblematische Familiensituationen ‚blockieren‘ positive Eltern-Kind-Interaktion

Besonderes Konfliktpotenzial (Wagner et al. 2016)



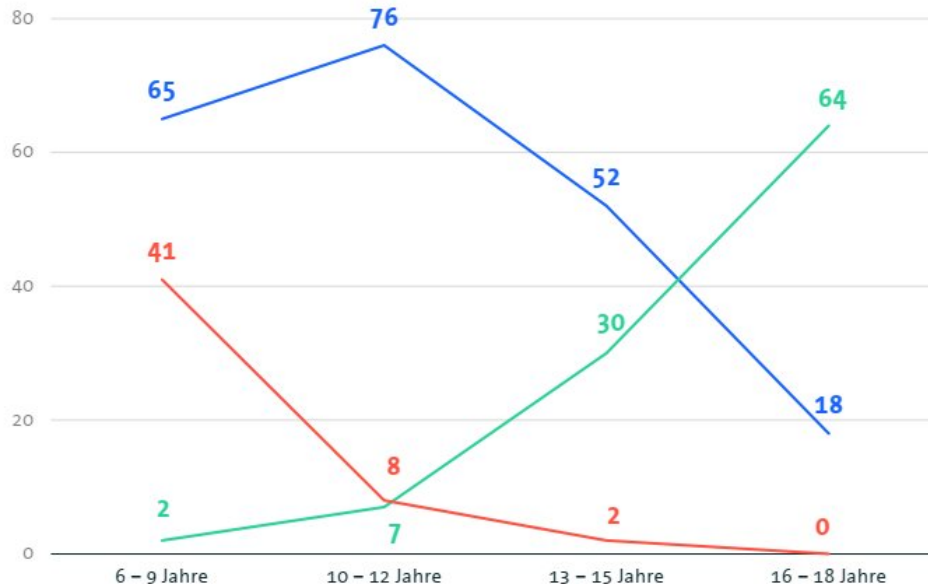
Erziehungskonzepte (Eggert et al. 2013, Eggert 2025)



Defizitäre Medienerziehung? (Wintergerst 2024)

Ab 10 Jahren sind Kinder allein im Netz unterwegs

Welche der folgenden Aussagen zum Thema 'Eltern und Internet' kannst Du mit Ja beantworten?



61% Meine Eltern erklären mir, was im Internet erlaubt ist, und was nicht.

38% Meine Eltern sprechen mit mir regelmäßig über meine Erfahrungen im Internet.

■ Meine Eltern haben auf Geräten, mit denen ich online bin, **Jugendschutzeinstellungen** aktiviert.

■ Ich darf eigentlich alles im Internet machen, meine Eltern **verbieten mir nichts**.

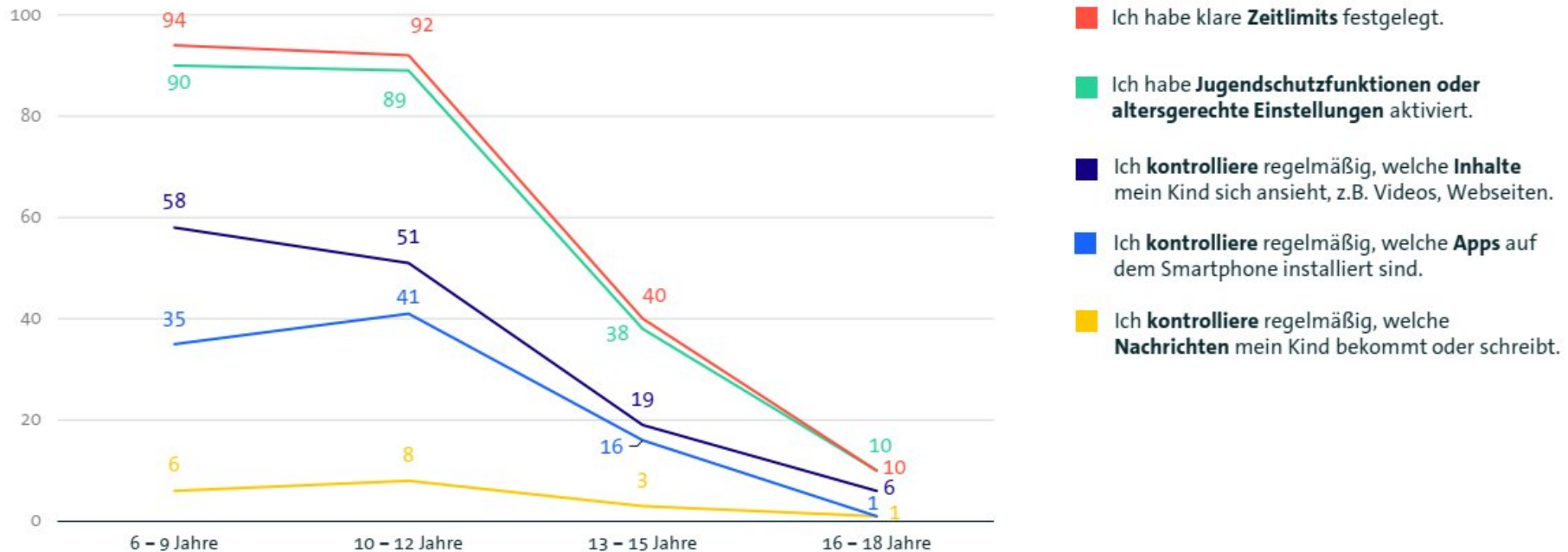
■ Ein Elternteil ist **immer dabei**, wenn ich im Internet bin.

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen (n=866). in Prozent | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2024

bitkom

Kontrolle beim Smartphone (Rohleder 2025)

Welche der folgenden Regeln oder Einschränkungen haben Sie für die Smartphone-Nutzung Ihres Kindes aufgestellt?

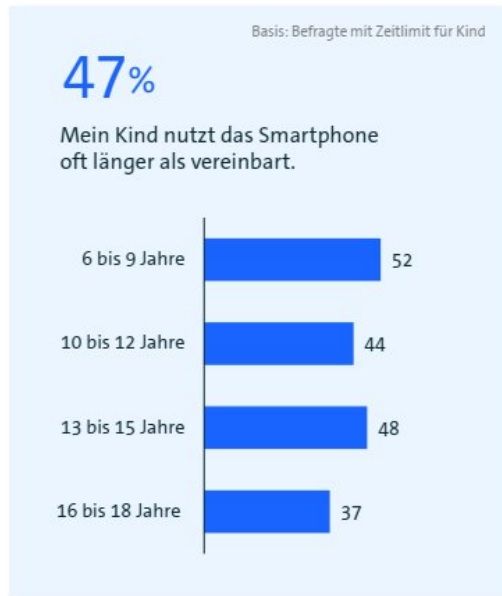
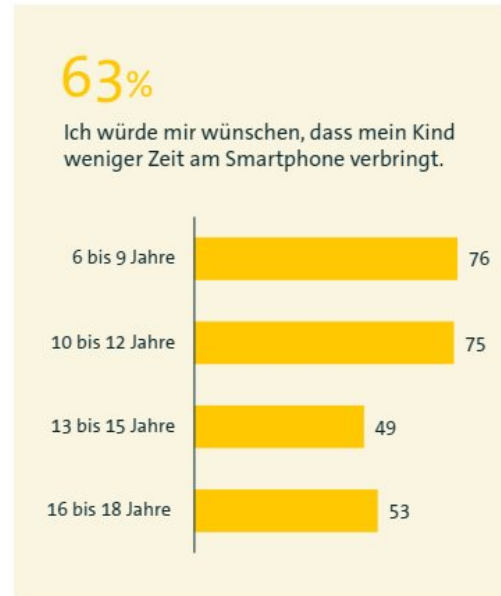
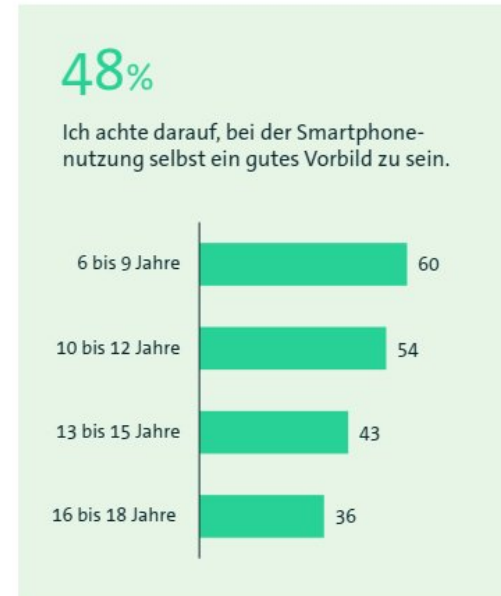


Basis: Befragte, dessen Kind ein Smartphone nutzen darf (n=796) | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Knapp die Hälfte sich selbst als Vorbild

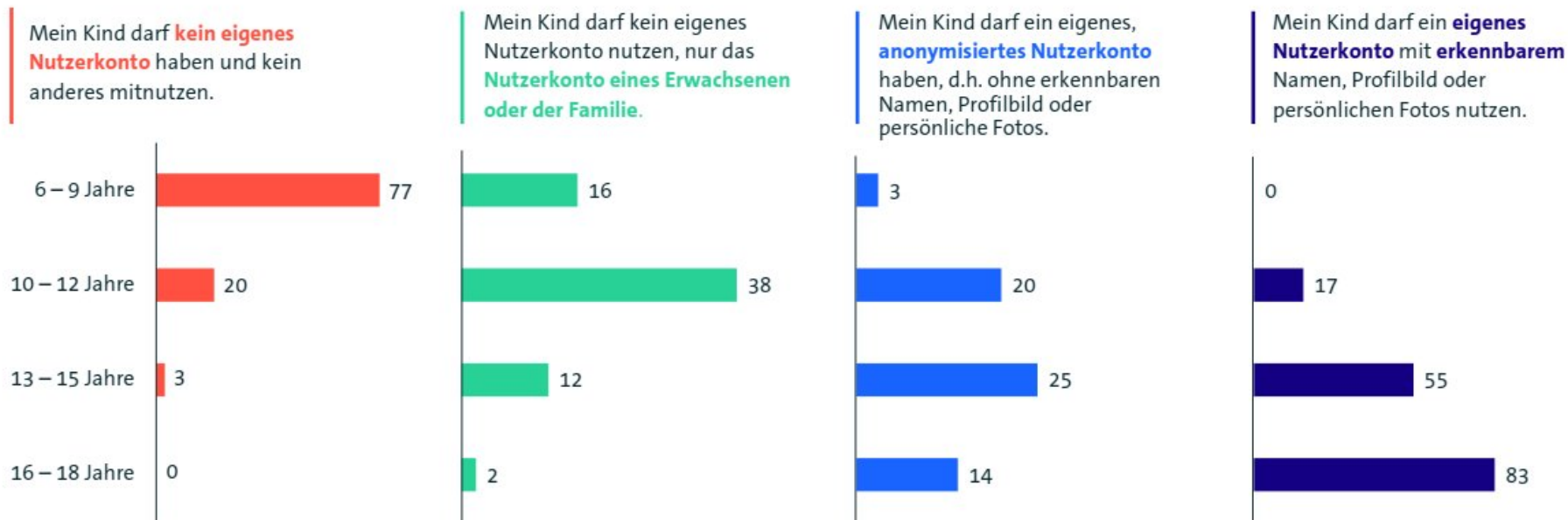
Welche der folgenden Aussagen zur Smartphonennutzung treffen auf Ihr Kind zu?



Basis (links): Befragte, dessen Kind ein Smartphone-Zeitlimit hat (n=470) | Basis (Mitte und rechts): Befragte, dessen Kind ein Smartphone nutzen darf (n=796) |
Quelle: Bitkom Research 2025

Thema Social Media (Rohleder 2025)

Wie darf ihr Kind Soziale Netzwerke, wie z.B. Instagram, TikTok, Snapchat nutzen?

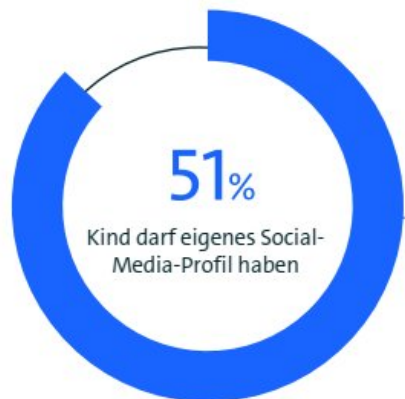


Basis: Alle Befragten (n=1.004) | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Den eigenen Kindern folgen (Rohleder 2025)

Welche der folgenden Aussagen zur Nutzung sozialer Netzwerke durch Ihr Kind treffen zu?



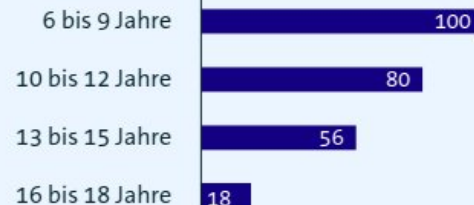
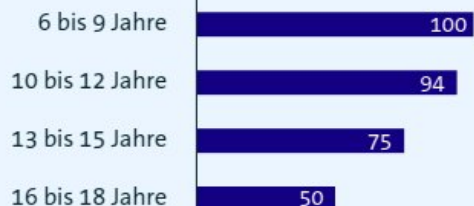
Ich habe direkten Zugriff auf die Social Media-Profile meines Kindes, d.h. ich kenne die Passwörter.

45

Ich folge meinem Kind in sozialen Netzwerken und schaue regelmäßig, was mein Kind dort teilt.

68

in Prozent

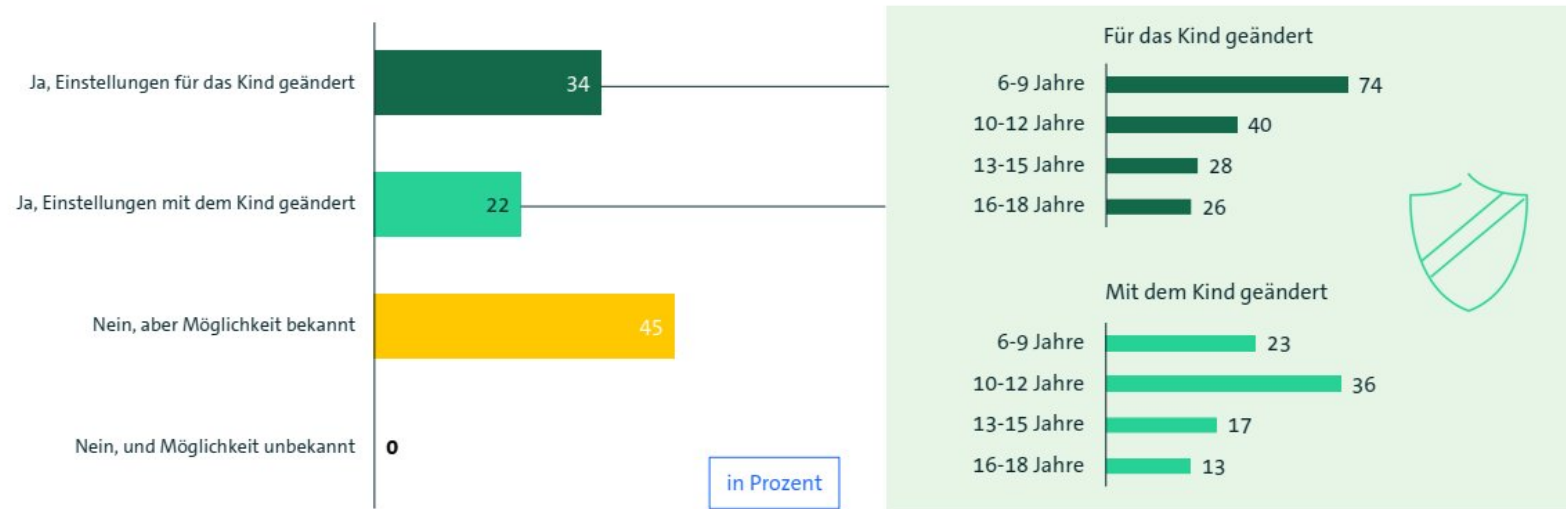


Basis (links): Alle Befragten (n=1.004) | Basis (rechts): Kind mit eigenem Social Media-Profil (n=514) | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Fast jeder Zweite ändert Privatsphäre-Einstellungen nicht

Haben Sie in den sozialen Netzwerken, die Ihr Kind nutzt, schon einmal aktiv etwas an den Privatsphäre-Einstellungen geändert?



Basis: Befragte, dessen Kind ein Social Media Profil nutzen darf (n=689) | Mehrfachnennungen möglich | Nicht dargestellt: 3% Weiß nicht / k.A. | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Social Media im Fokus (Rohleder 2025)

Welche der folgenden Aussagen zum Thema Internet treffen für Sie bzw. Ihr Kind zu?



52%

Ich lasse mein Kind manchmal bewusst digitale Medien bzw. das Internet nutzen, damit ich Zeit für andere Aufgaben habe.



41%

Durch soziale Medien entsteht bei mir oft der Eindruck, dass andere Eltern bzw. Familien alles besser im Griff haben.



47%

Ich achte darauf, keine Bilder meines Kindes ins Internet zu stellen.

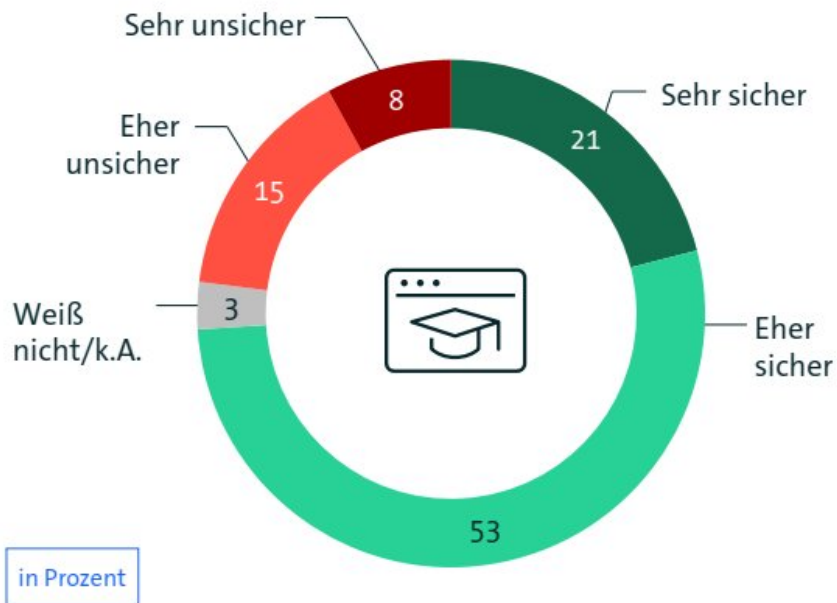


24%

Ich habe mir schon Erziehungstipps im Internet geholt.

Kompetenzvermittlung? (Rohleder 2025)

Wie sicher fühlen Sie sich, Ihrem Kind Medien- und Digitalkompetenzen zu vermitteln?



Medien- und Digitalkompetenz meint, digitale Geräte sicher zu bedienen, Apps oder Software sinnvoll zu nutzen und sich sicher und verantwortungsvoll in digitalen Medien, z.B. in sozialen Netzwerken, zu bewegen.

43% Ich informiere mich gezielt, um mein Kind in der digitalen Welt besser unterstützen zu können.

41% Angesichts der vielen neuen digitalen Geräte, Anwendungen und Medien fällt es mir schwer, Schritt zu halten.

79% In der Schule sollte die Vermittlung von Medien- und Digitalkompetenz in den Lehrplänen verankert sein.

Basis: Alle Befragten (n=1.004) | Quelle: Bitkom Research 2025

bitkom

Bitkom-Tipps für Eltern: So bewegen sich Kinder und Jugendliche sicher in der digitalen Welt

Kleinere Kinder

Aktiv begleiten

- Geräte und Medien gemeinsam nutzen.
- Geeignete Inhalte auswählen.
- Informieren, was altersgerecht und qualitativ hochwertig ist.

Jugendliche & junge Erwachsene

Kontrolliert loslassen

- Geschützte Surfräume nutzen, ggf. technische Schutzmaßnahmen einsetzen.
- Über Erfahrungen und Gefahren im Internet sprechen.

Kompetent unterstützen

- Generell: Internetkompetenz vermitteln.
- Eigene Privatsphäre schützen und die von anderen achten.
- Vor illegalen Downloads und Abmahnungen schützen.
- Gefahren und Entwicklungsbeeinträchtigungen abwenden: Umgang mit Pornografie und Gewalt im Internet thematisieren.

Hilfsmittel zur Erziehung



www.mediennutzungsvertrag.de

- gemeinsame Vereinbarungen von Heranwachsenden und ihren Erziehenden
- inhaltliche/zeitliche Absprachen treffen, Verhaltensregeln aufstellen
- Orientierung an Richtwerten für verschiedene Altersgruppen und unterschiedliche Medien
- erster Schritt zur Etablierung einer diskursiven Begleitung des Medienumgangs

Hilfsmittel zur Erziehung

Allgemeine Regeln

✓ Informieren und austauschen

Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

Bearbeiten Regel in den Vertrag übernehmen

> Verhalten gegenüber anderen

> Verhalten gegenüber anderen

> Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

> Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

> Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

> Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

> Erst fragen, dann einschalten

> Gerechte Nutzung der Familiengeräte

> Sorgsamer Umgang mit Geräten

Regeln

§

🕒

📱

💻

🌐

📺

🎮

✎

Hilfsmittel zur Erziehung

Über uns | Service | 🔍 Suche



Bildschirmzeiten | Smartphone & Tablet | Games | Soziale Netzwerke | Filme & Serien | Surfen | Hörmedien | [Alle Themen](#)



Wieviel ist gut für dich? Feste Bildschirmzeiten vereinbaren



Online-Challenges: Wie Eltern ihre Kinder schützen können



BeReal: Echte Einblicke, echte Risiken?



Roblox: Was steckt hinter dem beliebten Online-Spiel?



AKTUELLE THEMEN



Bitkom-Tipps

So bewegen sich Kinder und Jugendliche
sicher im Web



Weiterführende Infos und Angebote

Alternativen bieten ...

[PRESSE](#)

[KONTAKT](#)

[ÜBER UNS](#)



freii APP

freii WISSEN

[FREII AUF EINEN BLICK](#)

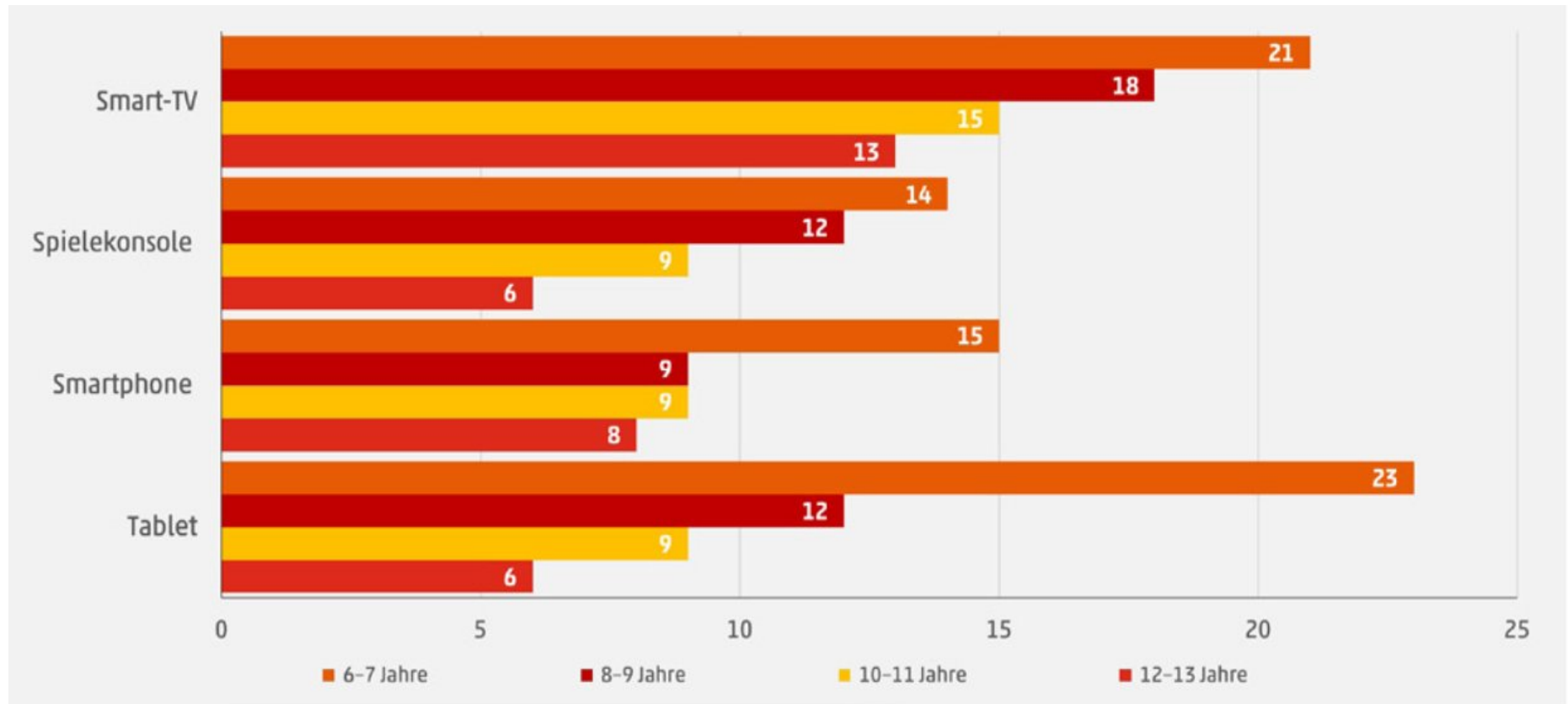
[FÜR JUGENDLICHE](#)

[FÜR ERWACHSENE](#)

[FÜR SCHULEN UND FACHKRÄFTE](#)

freii – für einen bewussten und
ausgeglichenen Umgang mit digitalen
Medien

Elterliche Schutzeinstellungen (Feierabend et al. 2025a)



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind nutzt Internet/Online-Plattformen/Apps/Mediatheken/Streamingdienste, n=899

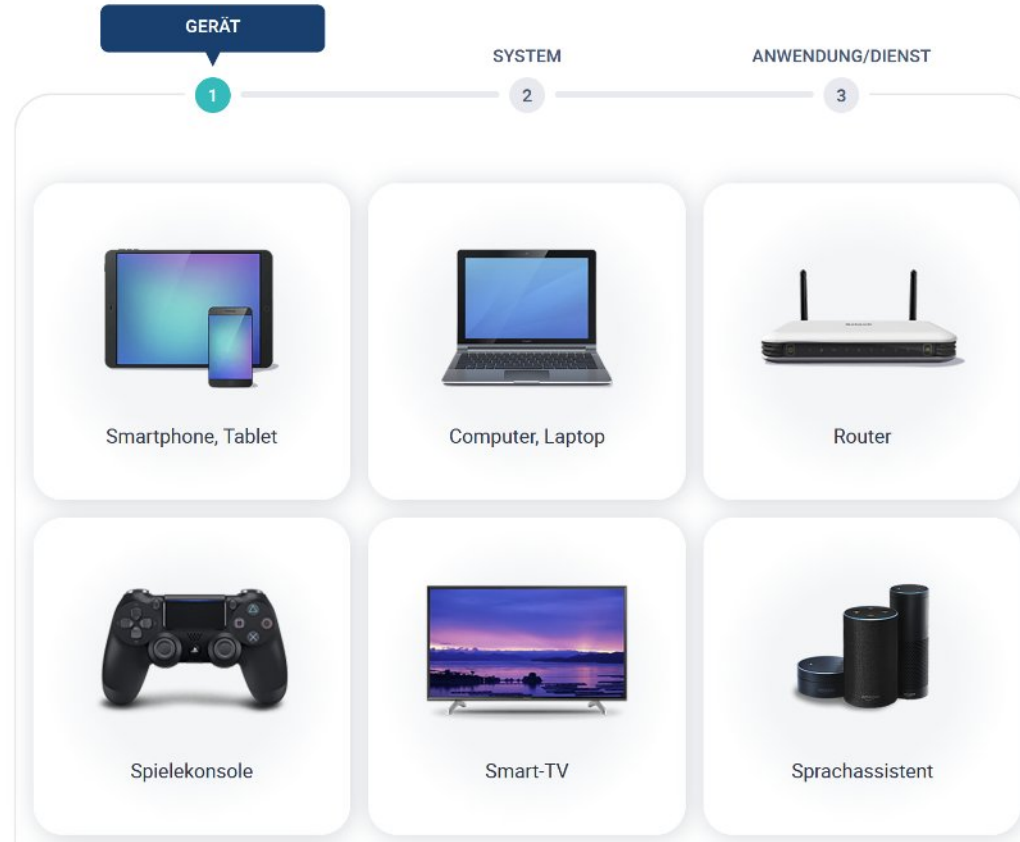
Schutzeinstellungen im Detail (Feierabend et al. 2025)

... wird in unserer Familie genutzt auf ...	PC/Laptop	Tablet	Handy/ Smartphone	Spielekonsole	Smart-TV	Keinem dieser Geräte
Jugendschutzsoftware, -filter, -programme, -apps (allgemein)	11	10	17	7	11	73
Ein Programm, das die Nutzungszeit einschränkt	7	11	13	8	8	77
Ein Programm, das für Kinder und Jugendliche proble- matische Inhalte sperrt	10	12	16	6	12	73
Ein Programm, bei dem man selbst eingibt, welche Inhalte gesperrt werden sollen	7	11	12	6	9	79
Für Kinder angepasste Sicherheitseinstellungen am Gerät selbst	9	13	16	7	8	71
Ein eigens für Kinder eingerichtetes Benutzerkonto	7	11	10	9	16	69

Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind nutzt Internet/Online-Plattformen/Apps/Mediatheken/Streamingdienste, n=899

Sicherheit technisch? Schritt für Schritt ...

Wählen Sie Anleitungen zu den Geräten, Diensten und Apps Ihres Kindes



Das Ganze im Blick behalten: Eigenwerbung! (Hajok 2025b)



Inhalt

1. Einleitung
2. Aktuelle Lage der jungen Generationen
3. Heranwachsen in der digitalen Welt: Ein neuer Sozialisationstypus?
4. Veränderte Freizeit- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen
5. Mediale und lebensweltliche Kontexte prägen das Geschehen
6. Mögliche Folgen für die Persönlichkeitsentwicklung
7. Digitale Teilhabe als große Chance
8. Erweiterte Risikolage in der digitalen Welt
9. Ein Schlusswort

Danke für die Aufmerksamkeit!

Literatur: Zum Nachlesen und Vertiefen

- Beitzinger, F. & Leest, U. (2024):** Cyberlife V. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. [\[LINK\]](#)
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. München, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Gebel, C. / Lauber, A. / Materna, G. / Müller, R. / Schober, M. / Stecher, S. (2022):** Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bonn.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlit, M. (2017):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Berlin.
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4, S. 195-199.
- Eggert, S. (2025):** Familiäre Medienerziehung in der Welt digitaler Medien: Ansprüche, Handlungsmuster und Unterstützungsbedarf von Eltern. In: S. Fleischer-Tempel / D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. 2. erweiterte Auflage, Stuttgart: Kohlhammer, S. 129-142.
- Eggert, S. / Gebel, C. / Knop, C. / Winter, C. (2025):** Eltern besser erreichen – Handlungsansätze für die Medienpädagogik. Forschungsgutachten für die Bayerische Landeszentrale für neue Medien. München: BLM. [\[LINK\]](#)
- Eggert, S. / Schwing, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin, S. 141-219.
- Egmont Ehapa Media / Gruner + Jahr / RTL Deutschland / PANINI Verlag (2025):** Kinder Medien Monitor 2025. Medienalltag zwischen Wandel und Widerspruch im Zeitalter von KI. [\[LINK\]](#)
- Feierabend, S. / Rathgeb, T. / Gerigk, Y. / Glöckler, S. (2025a):** KIM-Studie 2024. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. [\[LINK\]](#)
- Feierabend, S. / Rathgeb, T. / Kheredmand, H. / Glöckler, S. (2025b):** JIM-Studie 2025. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [\[LINK\]](#)
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2015):** Medienbildung. In: Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hrsg.), Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Bildungsansprüche von Kindern und Jugendlichen. Erfurt, S. 299-323.
- Franck, G. (1998):** Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München und Wien: Hanser.
- Franke, L. & Hajok, D. (2024):** Rechtsextremistische Propaganda in Social Media – Die kind- und jugendaffine TikTok-App im Fokus. In: ZJJ, Jg. 35, Heft 2, S. 131-137.
- Gebel, C. / Lampert, C. / Brüggen, N. / Dreyer, S. / Lauber, A. / Thiel, K. (2022):** Jugendmedienschutzindex 2022. Der Umgang mit online bezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Gebel, C. / Brüggen, N. / Hasebrink, U. / Lauber, A. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Rechlit, M. (2018):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Berlin.

Literatur: Zum Nachlesen und Vertiefen

- Guth, B. (2023):** Der Wandel der Kindheit. Wie die Mediennutzung das Aufwachsen von Kindern verändert. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. (2025a):** Praxishandbuch Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe. Weinheim: Beltz Juventa.
- Hajok, D. (2025b):** Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Eine Einführung. Stuttgart: Kohlhammer.
- Hajok, D. (2018a):** Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.
- Hajok, D. (2018b):** Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. In: JMS-Report, Jg. 41, Heft 2, S. 2-6.
- Hajok, D. (2015):** Veränderte Medienwelten – veränderte Ansprüche an die Soziale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 3, S. 208-220.
- Hajok, D. / Kittelmann, Z. / Roloff, P. (2022):** Verherrlichung von Essstörungen im Social Web: Pro-Ana, Pro-Mia und der Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 4, S. 2-6.
- Hajok, D. / Kniazev, N. / Le, T.H.N. / Lindner, S. (2022):** Social Media als Katalysator oder Ausweg aus der Krise? Einflüsse von Instagram auf die psychische Gesundheit Jugendlicher. In: JMS-Report, Jg. 45, Heft 2, S. 2-6. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München, S. 99-110.
- Hajok, D. / Melber, A. / Otto, A. (2022):** Kidfluencer*innen – zwischen Kinderzimmer, Kamera und Kooperationen. In: mediendiskurs.online [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Wiese, A. (2022):** Politische Sozialisation Jugendlicher in Zeiten von TikTok. In: mediendiskurs, Jg. 26, Heft 4, S. 16-21. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Wüstefeld, L. (2020):** Momblogs auf Instagram. Gepostete Kinderfotos und darauf bezogene Kommentare. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Hajok, D. & Zerbin, F. (2015):** Identitätsbildung 2.0 – Foto- und Videoplattformen im Leben weiblicher Heranwachsender. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 6, S. 485-494.
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019):** Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg.
- IfD-Allensbach (2021):** Lernen in Zeiten von Corona. Ergebnisse einer Befragung von Schülern und Eltern von Kindern der Klassenstufen 5 bis 10 im Frühjahr 2021. Bonn. [\[LINK\]](#)
- KiMMo (2023):** Kinder Medien Monitor 2022. Berichtsband. [\[LINK\]](#)
- Krappmann, L. (1969):** Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart.
- Lauber, A. & Hajok, D. (2013):** Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 277-286.
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2025a):** Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 5. Erhebungswelle 2025. [\[LINK\]](#)
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2025b):** Erfahrung von Kindern und Jugendlichen mit Pornos und Sexting. Zentrale Ergebnisse. [\[LINK\]](#)

Literatur: Zum Nachlesen und Vertiefen

- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2024):** Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. 4. Erhebungswelle 2024. [\[LINK\]](#)
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2023):** Erfahrung von Kindern und Jugendlichen mit Sexting und Pornos. [\[LINK\]](#)
- LfM (Landesanstalt für Medien NRW) (Hrsg.) (2021):** Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. 1. Befragungswelle 2021. [\[LINK\]](#)
- Kieninger, J. / Feierabend, S. / Rathgeb, T. / Gerigk, Y. / Glöckler, S. / Spang, E. (2024):** miniKIM-Studie 2023. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. [\[LINK\]](#)
- vom Orde, H. & Durner, A. (2025a):** Grunddaten Kinder und Medien 2024. Zusammengestellt aus aktuellen Befragungen und Studien. München: IZI. [\[LINK\]](#)
- vom Orde, H. & Durner, A. (2025b):** Grunddaten Jugend und Medien 2025. Zusammengestellt aus verschiedenen deutschen Erhebungen und Studien. München: IZI. [\[LINK\]](#)
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz, S. 57-70.
- Rohleder, B. (2025):** Eltern in der digitalen Welt. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Rohleder, B. (2022):** Kinder- & Jugendstudie 2022. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Rysina, A. / Leven, I. (2024):** Leben in der digitalen Informationsgesellschaft – Jugendliche und ihr Umgang mit Fakenews und KI. In: M. Albert / G. Quenzel / F. de Moll / I. Leven / S. McDonnell / A. Rysina / U. Schneekloth / S. Wolfert (2024): Jugend 2024 – 19. Shell Jugendstudie. Weinheim, Basel: Beltz, S. 167-202.
- Sennett, R. (1998):** Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin.
- Süss, D. / Lampert, C. / Trültzsch-Wijnen, C.W. (2018):** Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden.
- Thiel, K. / Lampert, C. (2023):** Wahrnehmung, Bewertung und Bewältigung belastender Online-Erfahrungen von Jugendlichen. [\[LINK\]](#)
- Thiel, K. / Lampert, C. / Memis, E. (2026):** Generative KI aus Sicht von Jugendlichen: Eine qualitative Studie im Rahmen des Projekts "EU Kids Online". Hamburg: HBI. [\[LINK\]](#)
- Wagner, U. / Eggert, S. / Schubert, G. (2016):** MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München. [\[LINK\]](#)
- Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München, S. 159-167.
- Wiedemann, H. / Thomasius, R. / Paschke, K. (2025):** Problematische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland: Ergebnisbericht 2024/2025. Ausgewählte Ergebnisse der siebten Erhebungswelle im September/Okttober 2024. DAK-Gesundheit. [\[LINK\]](#)
- Wintergerst, R. (2024):** Kinder- & Jugendstudie 2024. Berlin. [\[LINK\]](#)
- Wölfling, K. / Brand, M. / Klimmt, C. / Krämer, N. / Löber, S. / Müller, A. / te Wildt, B. (2015):** Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Uni Mainz.