# Mediensozialisation/Medienerziehung

Verändertes Heranwachsen in der digitalen Welten – Möglichkeiten eines angemessenen pädagogischen und erzieherischen Handelns

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

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (<u>AKJM</u>) Honorarprofessor an der Universität Erfurt (Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft)



## Verändertes Heranwachsen

Wie sich die Sozialisation und Entwicklung von Kinder und Jugendlichen in der digitalen Welt gewandelt hat



# Verändertes Heranwachsen!? (Hajok 2018a,b)

Beschleunigtes, zunehmend fragmentiertes Leben? Durchlässiger Schonraum – risikoreicher Experimentierraum!

Sein heißt 'medial stattfinden' im Hier und Jetzt!

Kinder und Jugendliche ...

... in der Welt digitaler Medien Unmündig in das digitale Netz eingesponnen?

Kommunizieren, (nur) um zu kommunizieren?

Zunehmend mediatisierte Formen von Vergemeinschaftung!



# Alles 'riskanter' durch digitale 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 p\u00e4dagogischen Umgang muss es immer mehr darum gehen, Heranwachsende beim Erwerb der F\u00e4higkeit zu unterst\u00fctzen, sich die Grenzen im Medienumgang selbst setzen zu k\u00f6nnen



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



## Heranwachsen heute

#### 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 kritischreflexiven Subjektes hin zum ökonomischen Prinzipien gehorchenden Bild des sich situativ-anpassenden Individuums

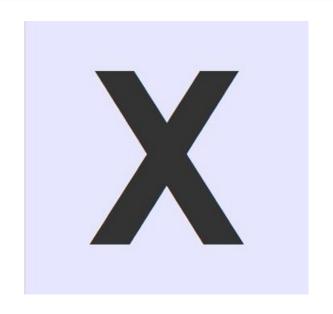


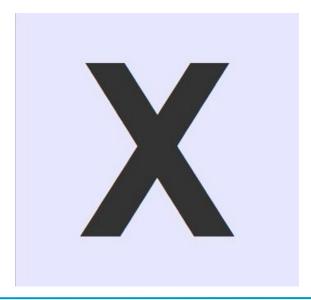
Gefragt ist immer mehr der flexible Mensch, der sich mit dem globalisierten Netzwerkkapitalismus arrangiert (hat), sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, nicht zu sehr an Zeit und Ort bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung (sogar) als Gewinn sieht. (Sennet 1998)



# Auf der Suche nach Beachtung?

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





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



# Identitätsbildung (Hajok & Zerbin 2015)

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

#### Individuation



Persönliche Identität

(einmalig und besonders)

Integration



Soziale Identität

(mit anderen geteilt)



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



# Identitätsbildung 2.0

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

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

## Ökonomie der Aufmerksamkeit (Franck 1998)

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

## Ich-Erprobung im Netz (Hajok 2018c)

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



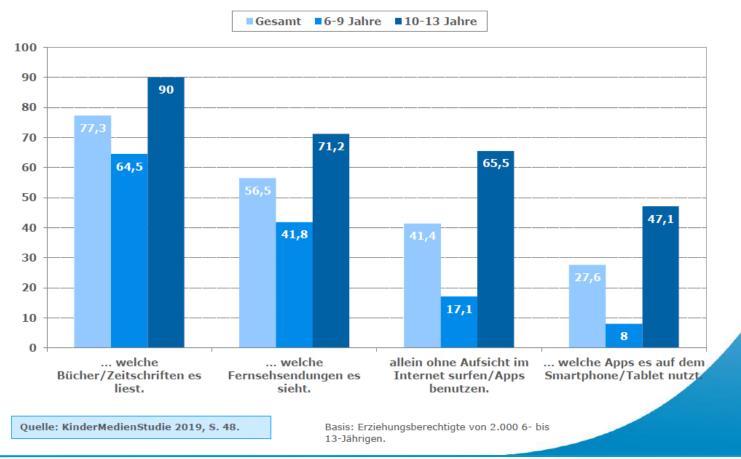
# **Angebot und Nutzung im Wandel**

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert



# Zunehmend autonom? (Orde & Durner 2020)

Antworten der Eltern von 6-bis 13-Jährigen, 2019 (Angaben in %) Das Kind darf selbst bestimmen, ...





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

# Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

# Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

# Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

Spektrum der Möglichkeiten erweitert

#### vieles kann genutzt werden

#### nur weniges wird genutzt

Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

# Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

# Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

# Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.



# Bindungskraft digitaler Medien (Hajok 2017)

## Interaktivität und Multioptionalität

→ Selbstbestimmung und eigene Auswahl der subjektiv relevanten Möglichkeiten

### Eigenaktivität und Selbstausdruck

→ Möglichkeit, sich anderen mit seinen Fähigkeiten zu präsentieren und kreativ auszudrücken – Selbstwirksamkeit

#### Involvement und soziale Vernetzung

→ Einbindung in mediales Geschehen, teilweise mit Verpflichtung und Gruppendruck

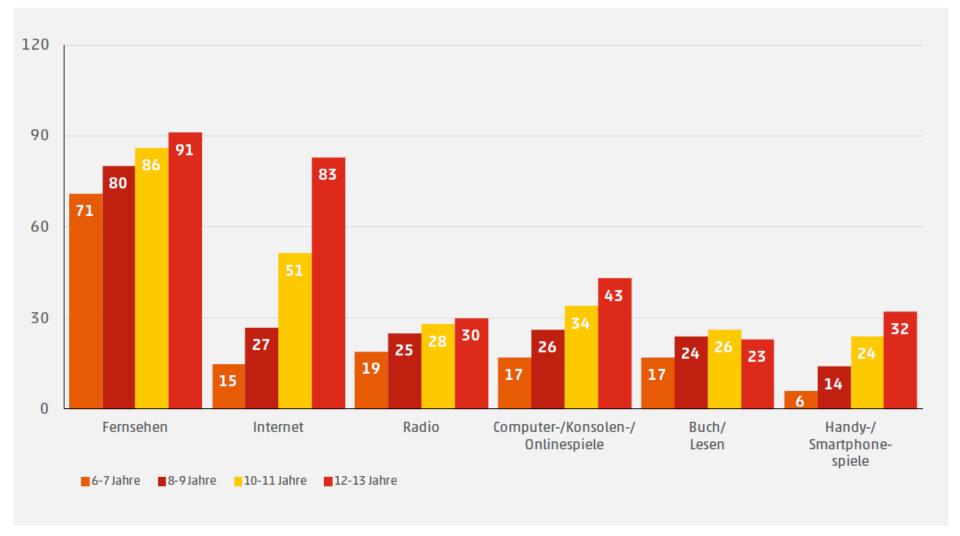
## Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit

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



#### Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder

- Angaben der Haupterzieher -



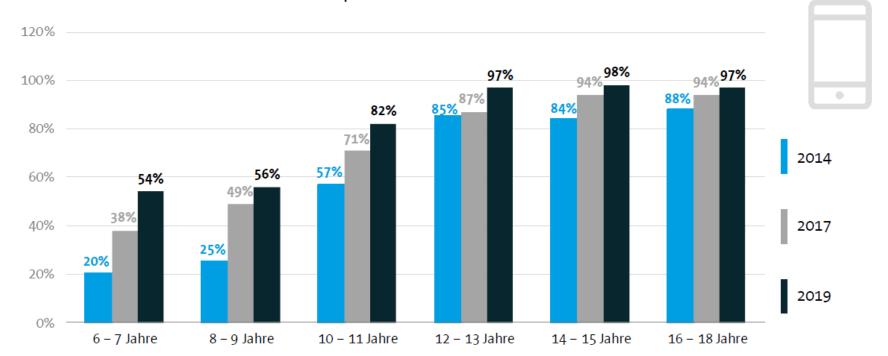
Quelle: KIM 2018, Angaben in Minuten, Mittelwert, Basis: alle Haupterzieher, n=1.231



# Nutzung von Smartphones (Berg 2019)

## Kinder nutzen immer früher ein Smartphone

Wer zumindest ab und zu ein Smartphone nutzt.



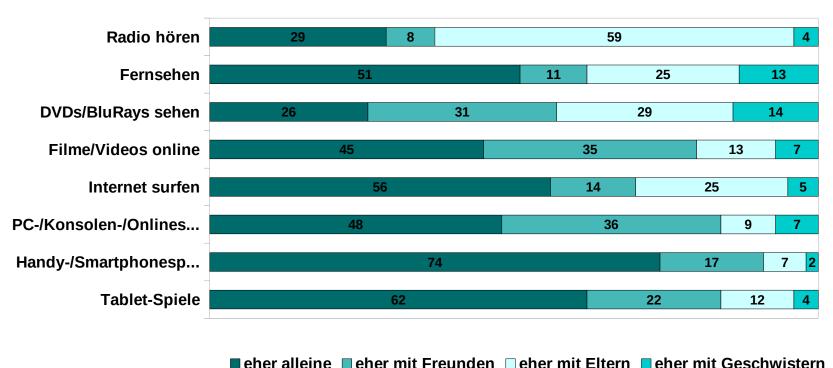
Basis: 6- bis 18-Jährige | n=915 | Mehrfachnennungen möglich Quelle: Bitkom Research





## Soziale Kontexte (nach MPFS 2019)





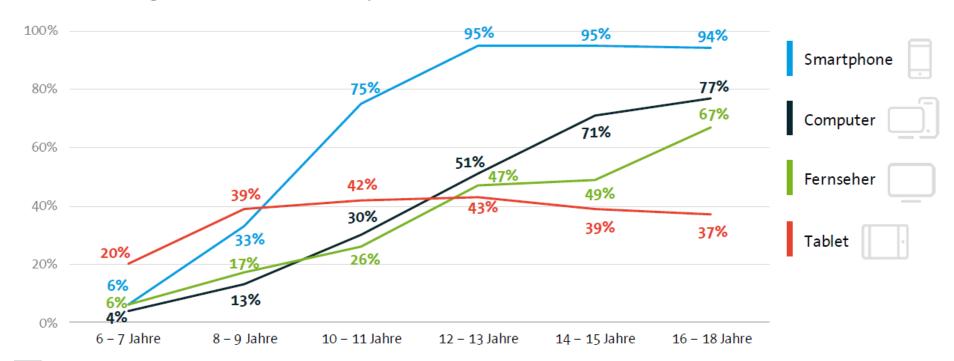
Mit digitalen Medien entziehen sich Kinder immer früher einer direkten Kontrolle durch die Erziehenden!



# Besitz an Smartphones (Berg 2019)

## Mehrheit hat mit 10 Jahren eigenes Smartphone

Welche der folgenden Geräte hast du persönlich schon?



Basis: 6- bis 18-Jährige | n=915 | Mehrfachnennungen möglich

Quelle: Bitkom Research





# Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2018/19)

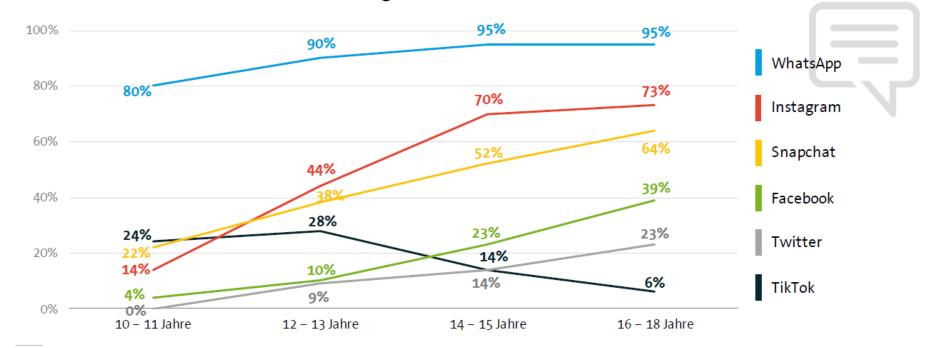
Kinder 6 bis 13 Jahre (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2018	Jugendliche 12 bis 19 Jahre (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1.	Smartphone nutzen (++)
Hausaufgaben/Lernen (-)	2.	Internet nutzen (++)
Drinnen spielen (=)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	Online-Videos ansehen (++)
Handy/Smartphone nutzen (++)	5.	Fernsehen ()
Freunde treffen ()	6.	Freunde / Leute treffen ()
Musik hören (-)	7.	Radio hören (=)
Internet nutzen (++)	8.	Sport treiben (=)
Radio hören (=)	9.	Streaming-Dienste (++)
Mit Tier beschäftigen (=)	10.	<u>Digitale Spiele (+)</u>
<u>Digitale Spiele (+)</u>	11.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	12.	Familienunternehmungen (++)
Computer nutzen (offline) (=)	13.	DVDs/Bluerays/aufgez. Filme (=)
Familien/Eltern (=)	14.	Tablet nutzen (++)
Videos im Internet ansehen (+)	15.	Selbst Musik machen (+)



# Austausch und Vernetzung (Berg 2019)

## WhatsApp und Instagram sind die Favoriten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | n=607 | Mehrfachnennungen möglich Ouelle: Bitkom Research

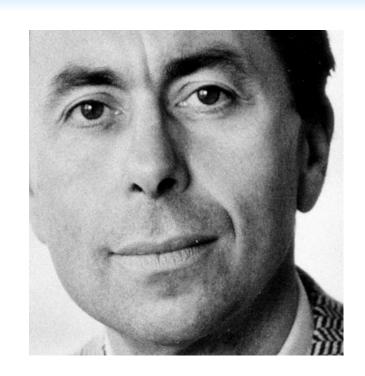




## Veränderte Kommunikation

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' senden 2-3 SMS-Nachrichten pro Tag



## Veränderte Kommunikation

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

Ich whatsappe, also bin ich!



## Zu Zeiten von WhatsApp ...

'Durchschnittsnutzer' versenden 30-50 Nachrichten pro Tag



## Heranwachsende im Ausnahmezustand

Leben und Medienumgang junger Menschen zu Corona-Zeiten



## Leben im Lockdown (Hajok 2020a)

## Veränderter Alltag: Belastungen und Ängste

→ unzufrieden mit eingeschränkten persönlichen Kontakten, verbrachter Freizeit und Reduzierung auf Schüler\*innen

## **Distanzunterricht:** Digitales Lernen anders

→ gerade die (professionelle) pädagogische Betreuung des Lernens an sich ist nicht 'rundgelaufen'

## Sozialkontakte: Via Messenger und Social Media

→ WhatsApp und Instagram für Kontaktpflege und soziales Miteinander unverzichtbar

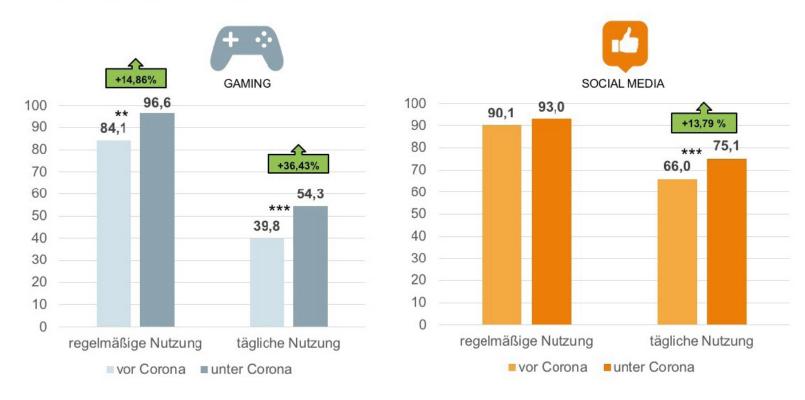
## Medienumgang: Nachhaltiger Digitalisierungsschub

→ Neben Messengerdiensten und Social Media Angeboten sind Streamingdienste und digitale Spiele die 'Krisengewinner'



# Games & Social Media: Krisengewinner (DAK 2020)

# Nutzungshäufigkeiten [%] der Kinder und Jugendlichen vor und unter Corona-Lockdown



Regelmäßige Nutzung = Nutzung mindestens 1x die Woche Signifikanzen: \*\* p < 0.01, \*\*\* p < 0.001



# Games & Social Media: Krisengewinner (DAK 2020)

Nutzungszeiten [in Minuten] der regelmäßigen Nutzer (Kinder und Jugendliche) vor und unter Corona-Lockdown

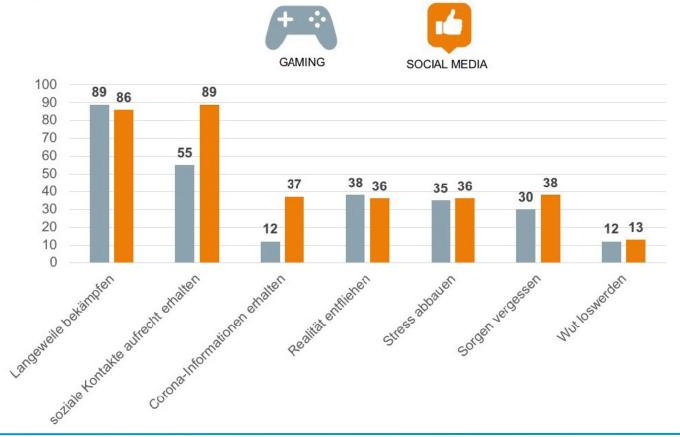


Regelmäßige Nutzung = Nutzung mindestens 1x die Woche Signifikanzen: \*\*\* p < 0.001



# Games & Social Media: Krisengewinner (DAK 2020)

Nutzungsmotive der Kinder und Jugendlichen [in %] unter Corona-Lockdown





# Chancen & Risiken

Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen in der digitalen Welt



# 'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2015a)

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



# 'Einflüsse' auf die Entwicklung (aus Hajok 2019a)

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

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

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



# Kontexte/Einflüsse (Lauber/Hajok 2013)

## Der Umgang mit Medien ist bedingt durch:

- → die Heranwachsenden: entwicklungsbedingte Fähigkeiten, reale/mediale (Vor-)Erfahrungen, Interessen/Vorlieben, medienbezogene Fähigkeiten/Kompetenzen
- → die Erziehenden: Eltern, Pädagogen etc. mit ihren eigenen Erfahrungen, Geschwister und Freunde als 'Miterziehende'
- → die Medien: ihre Inhalte und Strukturen, dahinter stehende Ziele und Funktionen, Interessen und ökonomische Zwänge
- → die Rahmenbedingungen: das Mediensystem und seine Regulierung, der gesetzliche und präventive Kinder- und Jugendmedienschutz



# Chancen des Medienumgangs

Unabhängigkeit von Ort und Zeit

eigene 'geschützte' Handlungsräume

gesellschaftliche Partizipation

Kinder und Jugendliche als (bereits) selbstbestimmte 'autonome' Mediennutzer

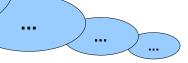
neue Formen des Lernens

Selbstausdruck und kulturelle Teilhabe

Spielwiese, um sich auszuprobieren

flexible Zugänge zu Information

Austausch und Vernetzung





# Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

### Information und Orientierung

→ Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

## **Austausch und Vernetzung**

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

## Selbstausdruck über eigene Medienprodukte

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

### **Kooperation und Kollaboration**

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



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

### **Information und Orientierung**

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

#### Austausch und Vernetzung

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

## Selbstausdruck über eigene Medienprodukte

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

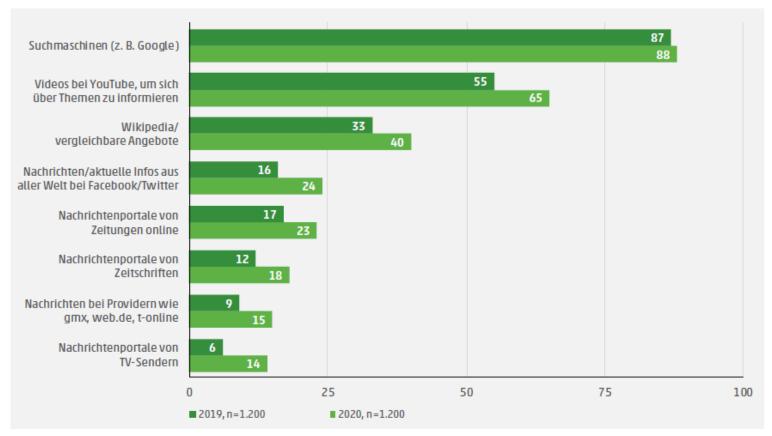
## Kooperation und Kollaboration

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



# Frühjahr/Sommer 2020... (MPFS 2020)

Tätigkeiten im Internet – Schwerpunkt: Information 2020 –Vergleich 2019 – täglich/mehrmals pro Woche –

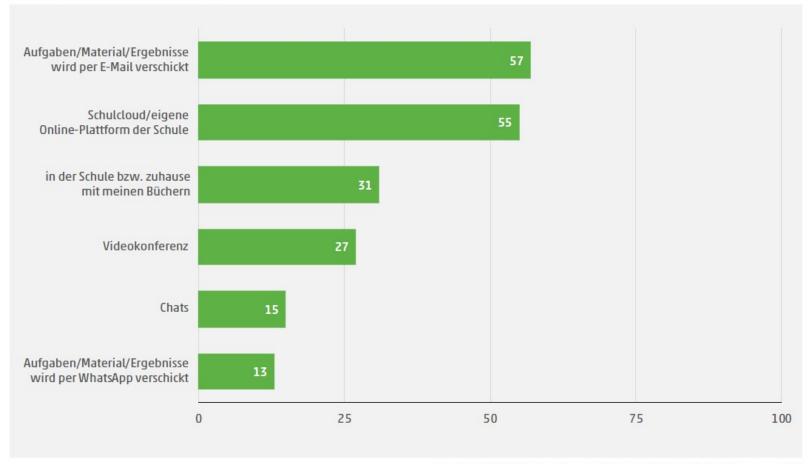


Quelle: JIM 2020, JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten



# Frühjahr/Sommer 2020... (MPFS 2020)

#### Plattformen zum Lernen



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Schüler\*innen n=923



# Riskantes Heranwachsen? (nach Hasebrink et al. 2019)

Eltern von Mädchen (n = 523) machen sich große Sorgen hinsichtlich	Rang	Eltern von Jungen (n = 521) machen sich große Sorgen hinsichtlich
Wie sich Kind in der Schule macht	1.	Wie sich Kind in der Schule macht
Von Fremden im Internet kontaktiert	2.	Verletzung auf der Straße
Opfer eines Verbrechens	3.	Gesundheit des Kindes
Verletzung auf der Straße	4.	Von Kindern verletzt/gemein behandelt
Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz	5.	Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz
Gesundheit des Kindes	6.	Opfer eines Verbrechens
Von Kindern verletzt/gemein behandelt	7.	Von Fremden im Internet kontaktiert
Kind offenbart online persönliche Infos	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.	Kind offenbart online persönliche Infos
Sexuelle Aktivitäten des Kindes	11.	Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei
Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei	12.	Sexuelle Aktivitäten des Kindes

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



# Risiken des Medienumgangs

**Explizite Gewalt-darstellungen** 

Pornografie und Sex in den Medien

Kostenfallen und unerlaubte Werbung

Kinder und Jugendliche als (noch) unerfahrene, beeinflussbare Nutzer

Hetze, Hass und Extremismus

Cybermobbing/ Cyberbullying **Exzessive Nutzung und 'Online-Sucht'** 

Missbrauch persönlicher Daten

Propagierung von Selbstverletzungen





#### Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

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

- → als Nutzer standardisierter Inhalte werden Kinder und Jugendliche weiterhin mit problematischen Darstellungen von Gewalt, Sexualität, Extremismus etc. konfrontiert
- → als Marktteilnehmer machen sie nun auch unliebsame Erfahrungen mit versteckten Kosten, Targeting und der Weitergabe persönlicher Daten
- → als Kommunizierende sind sie im Kontakt mit anderen zuweilen Mobbing und Gruppendruck ausgesetzt
- → als **Akteure** sind sie es manchmal selbst, die andere attackieren, sich zu freizügig präsentieren oder zu tief in die Welt der Medien eintauchen



#### Online-Risiken aus Sicht von... (nach Brüggen 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

. . .



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

Lehrkräfte (Schule)

Fachkräfte (außerschulisch)

# Inhaltsbez. Risiken

Persönliche Folgen

Kompetenzbez./ strukturelle Defizite

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Nutzungsdauer Keine Sorgen

## Inhaltsbez. Risiken

Persönliche Folgen

Kompetenzbez./ strukturelle Defizite

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden keine Sorgen

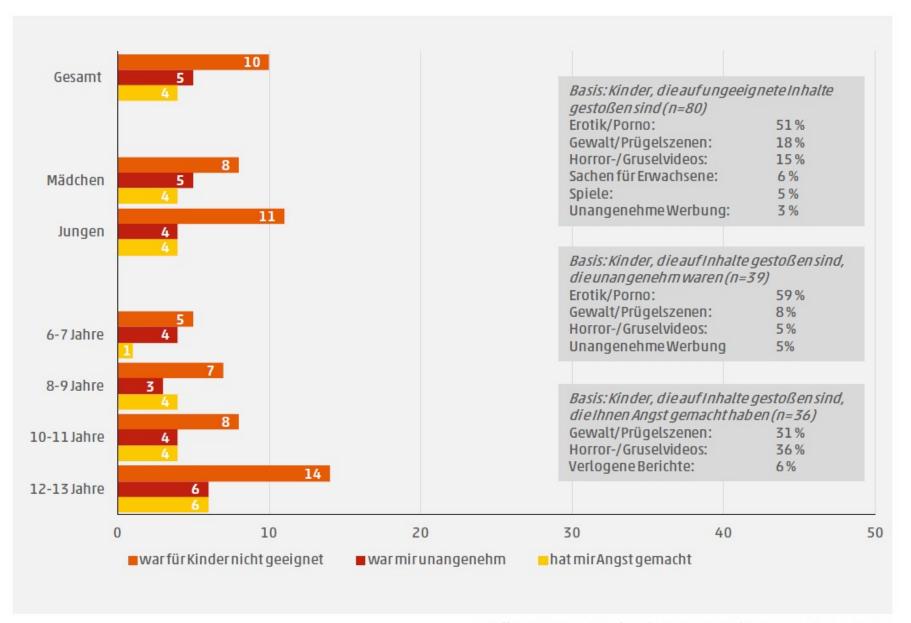
Kontakt-Risiken

. . .



#### Probleme im Internet 2018

- "Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?" -



#### In den letzten 12 Monaten... (nach Hasebrink et al. 2019)

#### Online-Erfahrungen 9- bis 17-Jähriger

- → 9 Prozent der Heranwachsenden online mit belastenden, schlimmen, ängstigenden etc. Sachen konfrontiert
- → negative Erfahrungen nehmen im Altersverlauf zu, bei Mädchen doppelt so häufig verbreitet wie bei Jungen

#### Häufigkeit negativer Online-Erfahrungen

→ 76 Prozent der Heranwachsenden nicht permanent, sondern nur punktuell (ein paar Mal) → 6 Prozent (fast) täglich

#### Belastend, schlimm, ängstigend?

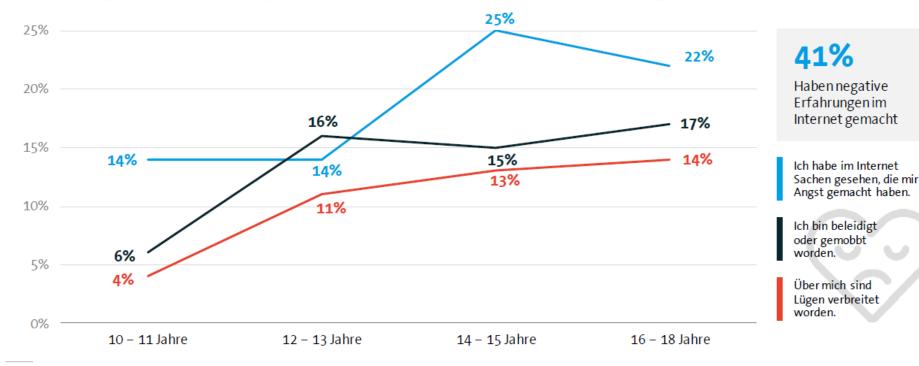
→ Beispiele: gemeine Sachen über mich geschrieben worden, von Fremden angeschrieben, Kettenbrief erhalten, in Video wurde süßer Hund gequält, Fotos von nackten Menschen ...



### Negative Online-Erfahrungen (Berg 2019)

#### Auch im Internet werden negative Erfahrungen gemacht

Welche negativen Erfahrungen hast du persönlich im Internet bereits gemacht?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | n=607 Ouelle: Bitkom Research bitkom

#### Anstieg von 29 Prozent in 2017 auf 41 Prozent in 2019!!!



#### Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

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

- **1.** <u>Freund/Freundin</u> (ihren Alters) (54 %) → v.a. weibliche und ältere Heranwachsende
- 2. <u>Vater/Mutter</u> (bzw. ihre Stief- oder Pflegeeltern) (46 %) → v.a. jüngere und männliche Heranwachsende
- **3.** <u>Niemanden</u> (16 %) → v.a. ältere Heranwachsende
- **4. ihre <u>Geschwister</u>** (14 %) → unabhängig von Alter und Geschlecht
- 5. andere <u>Erwachsene</u> (Lehrer, Fachkraft, Vertrauensperson)
   (8 %) → v.a. weibliche Heranwachsende
- 15 % machen Bildschirmfoto als Beweis und 5 % melden das Problem online (beim Anbieter).



#### **Aktuelle Risiken im Fokus**

Daten zur Verbreitung und Materialien zum präventiven Jugendschutz



#### Fokus 1: Medienabhängigkeit (zfsd. Hajok 2019b)

#### Jugendliche in der digitalen Welt Hauptrisikogruppe:

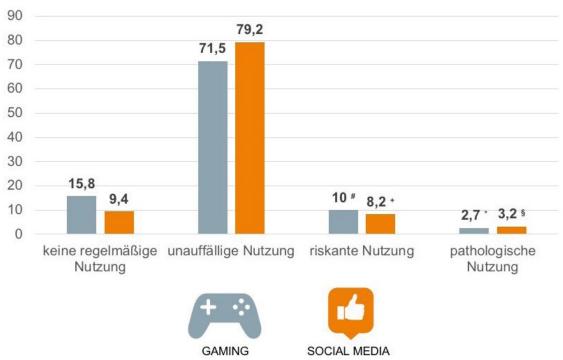
- → 5 bis 7 Prozent der 12- bis 17-Jährigen mit **pathologischer** Internet- oder Computerspielnutzung → Tendenz steigend
- → zudem >20 Prozent der Jugendlichen zeigen bereits problematisches bzw. riskantes Nutzungsverhalten
- → markante Geschlechterunterschiede → Social Media = doppelt so viele M\u00e4dchen betroffen wie Jungen, digitale Spiele = 3 mal so viele Jungen betroffen wie M\u00e4dchen
- → gestörtes Familienklima mit problematischen Eltern-Kind-Beziehungen als **zentraler Risikofaktor** → Rückzug in die digitale Welt



### Fokus 1: Medienabhängigkeit (DAK 2020)

#### Nutzung digitaler Medien [in %] vor Corona-Lockdown

Kinder und Jugendliche: Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 Erhebung September 2019





<sup>#</sup> Entspricht ca. 535.000 der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland + Entspricht ca. 438.700 der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland

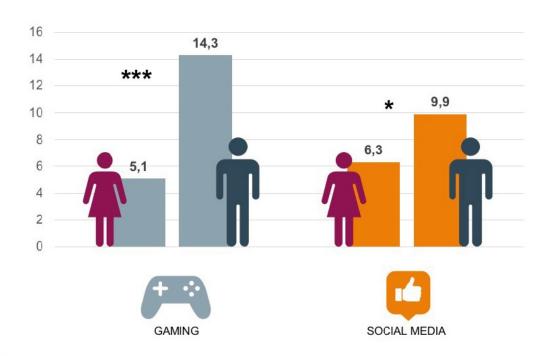
<sup>\*</sup> Entspricht ca. 144.500 der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland § Entspricht ca. 171.200 der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland



### Fokus 1: Medienabhängigkeit (DAK 2020)

#### Riskante Nutzung digitaler Medien [in %] vor Corona-Lockdown

Mädchen- und Jungen-Prävalenzen nach ICD-11 Erhebung September 2019



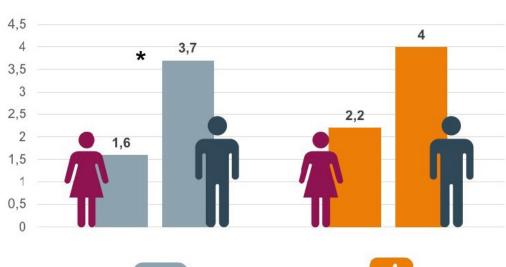




### Fokus 1: Medienabhängigkeit (DAK 2020)

#### Pathologische Nutzung digitaler Medien [in %] vor Corona-Lockdown

Mädchen- und Jungen-Prävalenzen nach ICD-11 Erhebung September 2019



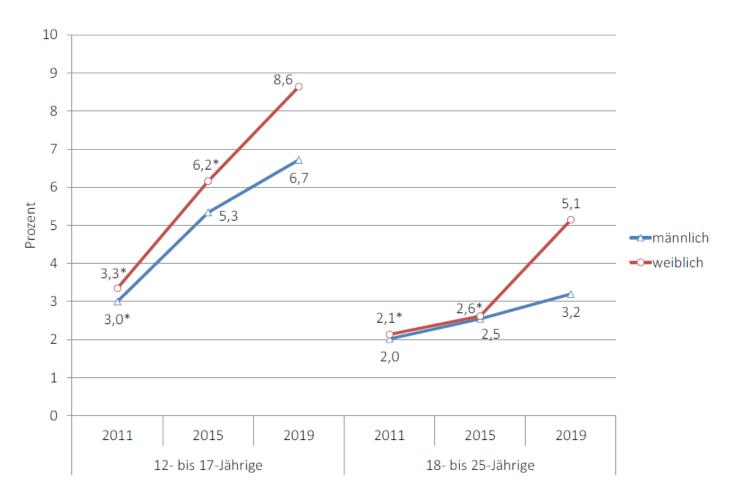






<sup>\*</sup> p < 0.05

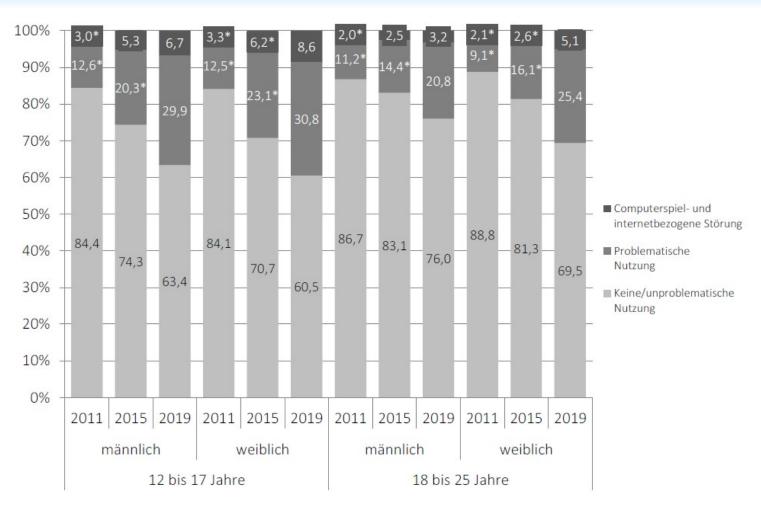
### Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)



Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)



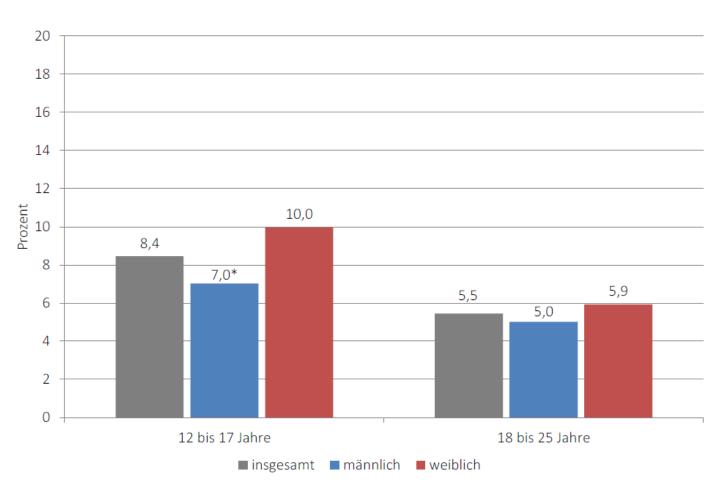
### Zunehmende Verbreitung (Orth/Merkel 2020)



Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)



### Verbreitung 2019 (Orth/Merkel 2020)



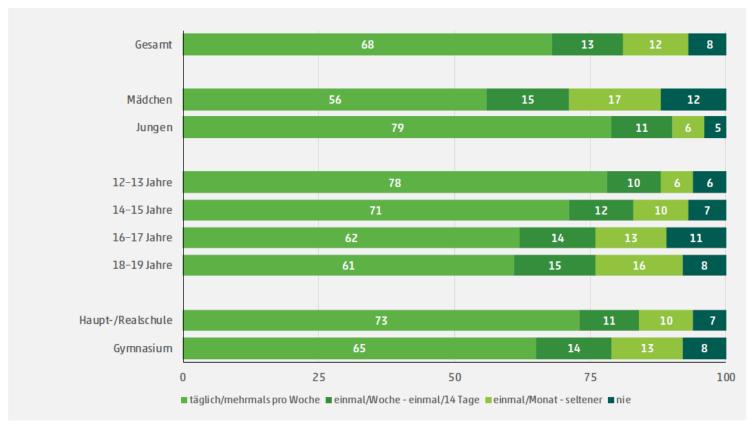
Zunehmende Verbreitung internet-/computerspielbezogene Störung nach Compulsive Internet Use Scale (CIUS)



### Vertiefung: Computerspiele (MPFS 2020)

#### Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -

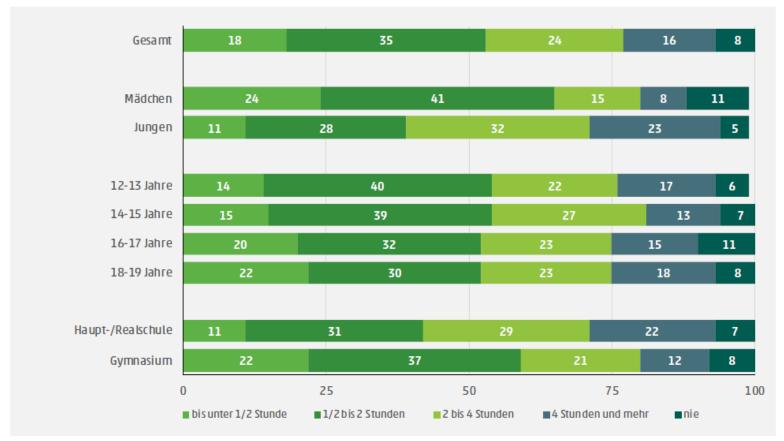


Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



### Vertiefung: Computerspiele (MPFS 2020)

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



#### Vertiefung: Computerspiele (MPFS 2020)

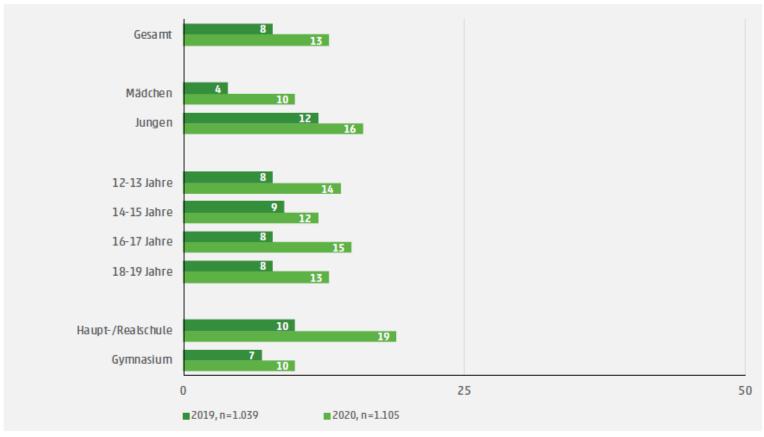
- Gut zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen spielen (fast) täglich → weitgehend unabhängig vom Alter
- Im Schnitt spielten Jugendliche 2020 über zwei Stunden täglich → an Wochenendtagen fast 2,5 Stunden
- Jungen verwenden etwa zweimal so viel Zeit mit digitalen Spielen wie Mädchen
- Die 'exzessivsten' Gamer sind Jungen im Alter zwischen 14 und 17 Jahren



### Negative Online-Erfahrungen (MPFS 2020)

Versehentlicher Kauf/Abonnement bei Spielen 2020 – Vergleich 2019

- Habe schon mal versehentlich etwas beim Spielen gekauft/abonniert -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Handyspielen



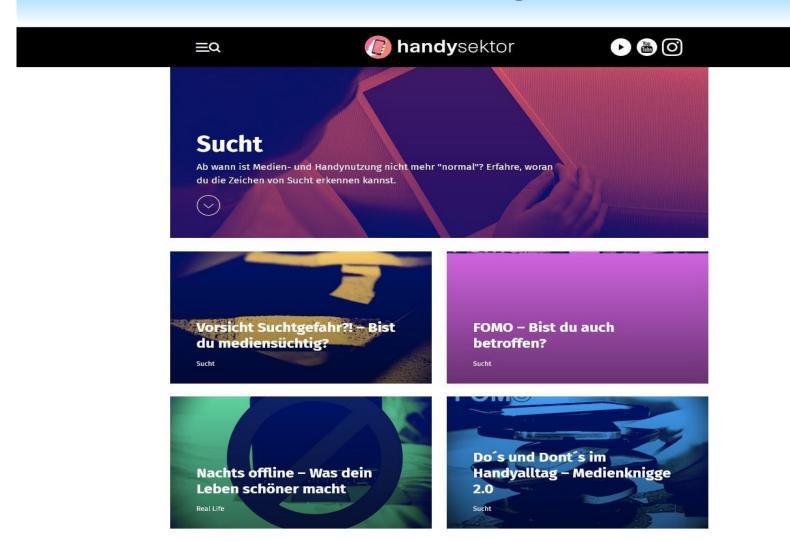
#### Heranwachsende ernst nehmen

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

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



### Selbstaufklärung (www.handysektor.de)



#### Selbsttest für 'Betroffene' (www.ins-netz-gehen.de)



#### Präventive Erziehung (www.schauhin.info)





### Tipps für Erziehende (klicksafe 2018)





### Beratung/Hilfe vor Ort (www.fv-medienabhaengigkeit.de)



Medienabhängigkeit Presse

Publikationen

Veranstaltungen

Bildersucht & Cyberflucht

Fachverband

Im Land und in der Region

Mitgliedschaft

Hilfe finden

Jetzt spenden!

**NEWSLETTER** bestellen

Kontakt

#### SAVE THE DATE!

>>DAS

**JUBILÄUMSSYMPOSIUM**  10 Jahre Fachverband Medienabhängigkeit<<

Unser 9. Symposium findet am 15./16.11.2018 in Berlin statt!

#### PRÄVENTIONSPROJEKT

>>Bildersucht & Cyberflucht<<

Erfahren Sie mehr über die neue Wanderausstellung!

#### PRESSESPIEGEL

>>So ist Mediensucht wirklich<<

Neueste MEDIEN-MELDUNG mit Fachverbandsbeteiligung!

#### DIAGNOSTIK 1

>>AICA-S short<<

Ein Kurzscreener für internetbezogene Störungen

#### DIAGNOSTIK 2

>>Strukturiertes klinisches Interview zu Internetbezogenen Störungen<<

Neues Diagnoseinstrument für die Praxis steht nun zur Verfügung!

#### HANDREICHUNG

>>Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST) am 11.-12. Januar 2018 in Berlin<<

#### HILFE FINDEN

Finden Sie Einrichtungen und Ansprechpartner für Medienabhängige und Angehörige in unserer Übersichtskarte oder in der

Postleitzahlensuche.

Nach Postleitzahlen suchen Q



#### REFERENT GESUCHT?

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. hat viele erfahrene Referentinnen und Referenten in seinen Reihen. Nehmen Sie Kontakt auf!

DOWNLOAD Referentenliste



#### Fokus 2: Was ist "Grooming"? (Rüdiger 2012)

# Planungs- und Anbahnungsphase, die einem sexuellen Übergriff auf eine/n Minderjährige/n (meist Kind) voraus geht und diesen einleitet

- → muss nicht zwangsläufig in einem direkten körperlichen Missbrauch enden
- → 'Einwirken' mit Ziel, sexuelle Darstellungen zu erlangen oder sexuelle Kommunikation zu führen, ist mit erfasst

#### 'typische' Online-Erfahrungen Minderjähriger:

- → Unerwünschte sexuelle Kommunikation (v.a. Mädchen)
- → Aufforderung zu Schilderung sexueller Erlebnisse/zu sexuellen Handlungen (v.a. Mädchen)
- → Zusendung von Nacktbildern/Pornofilmen (v.a. Jungen)



### Erfahrungen mit Grooming (Hajok et al. 2019)

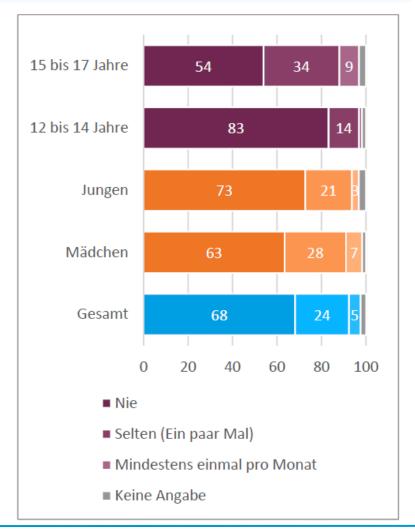
# Digital Na(t)ives Wiederholungsbefragung 2018 von Schüler/innen der Klasse 5-10 im Emsland (n = 3.643):

- → Jeweils 21 Prozent bereits via Internet/Smartphone nach Nacktbild gefragt oder sexuell belästigt → von Erwachsenen oder Minderjährigen meist mit expliziten Bild-/Videomaterial
- → Mädchen dreimal so häufig betroffen wie Jungen, in Klasse 5 bereits jedes zehnte Mädchen → in 71 Prozent der Fälle gingen sexuelle Belästigungen von Unbekannten aus
- → 11 Prozent haben bereits Nacktbilder/Erotikfilme von Erwachsenen zugesandt bekommen → hiervon sind Jungen fast genauso häufig betroffen wie Mädchen



#### In den letzten 12 Monaten.. (Hasebrink et al. 2019)

«Ich wurde von jemanden angeschrieben, den ich nicht kannte. Ich dachte zuerst, es wäre jemand aus der Grundschule, aber dann habe ich herausgefunden, dass es ein Erwachsener war. Er wollte wissen, wie ich aussehe.» (Mädchen, 16 Jahre)





### Konsequentes Handeln

#### Kinder frühzeitig sensibilisieren

- → auf gezielte Anbahnungsversuche im Netz hinweisen → Grooming zum Thema machen
- → für einen sensiblen Umgang mit persönlichen Daten stark machen → sexualisierte Selbstdarstellungen als 'No Go'

#### Attacken erkennen und sichern

- → Erziehende, pädagogische Fachkräfte etc. müssen alle Hinweise ernst nehmen
- → sich den 'Fall' genau schildern lassen und Beweise sichern

#### Anzeige erstatten!

→ als Tatbestand des sexuellen Missbrauchs ist Grooming zur Anzeige zu bringen



### Fokus 3: Alles Mobbing?

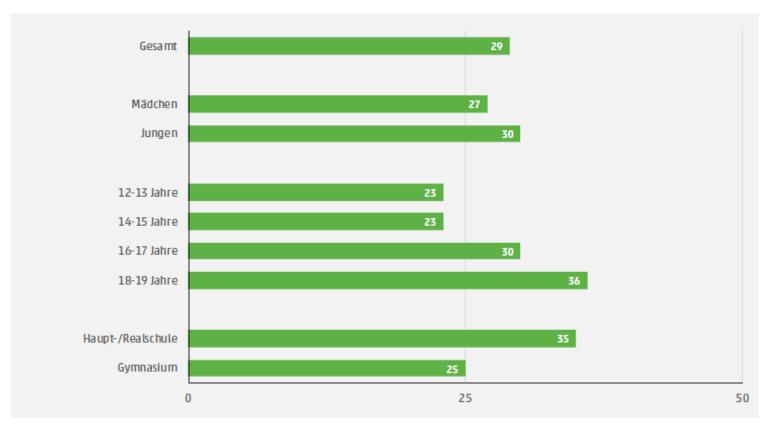
- → Jede\*r dritte Jugendliche weiß zu berichten, dass im eigenen Bekanntenkreis schon mal jemand per Handy/im Internet fertig gemacht wurde (MPFS 2018)
- → Fast jede\*r dritte Jugendliche hat schon einmal erlebt, dass via Handy oder Internet falsche oder beleidigende Sachen über die eigene Person verbreitet wurden (MPFS 2020)
- → 8 Prozent der Schüler\*innen Klasse 5 bis 10 sind schon einmal über eine längere Zeit online gemobbt worden → 4 Prozent haben schon selbst 'gemobbt' (Hajok et al. 2019)
- → 33 Prozent mit Mobbingerfahrung geben an, (sehr) verletzt gewesen zu sein, 19 Prozent waren verzweifelt, 24 Prozent hatten Selbstmordgedanken (Hajok et al. 2019)



### Negative Online-Erfahrungen (MPFS 2020)

Verbreiten von falschen/beleidigenden Informationen 2020

 "Es hat schon mal jemand falsche oder beleidigende Sachen über mich per Handy oder im Internet verbreitet" –

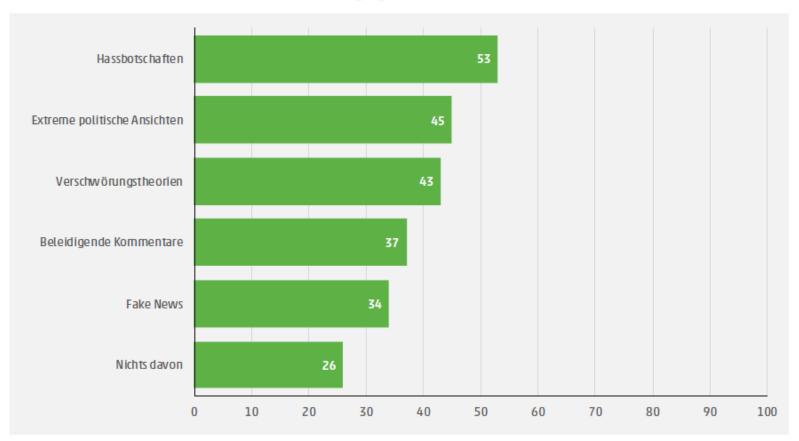


Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



### Negative Online-Erfahrungen (MPFS 2020)

#### Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



### Prävention gegen Mobbing

#### Wichtige Schritte der präventiven Arbeit:

- → sich offen als Ansprechpartner zuständig erklären und anonyme Meldemöglichkeiten schaffen → Kummerkasten
- → Sensibilisierung von Lehrern für Notwendigkeit einer Sensibilisierung im Unterricht → spätestens wenn die meisten Schüler einer Klasse ein Smartphones haben
- → Initiierung von Projekten zur gemeinsamen Erarbeitung von Regeln bei WhatApp & Co. → spätestens mit erstem Klassenchat
- → aktive Elternarbeit fördern durch medienbezogene Informationsveranstaltungen → Aktualität!

Materialien für Schüler, Eltern und Lehrer bereit halten!



### Regeln gegen Mobbing (klicksafe 2016)

#### Als Opfer nicht aufs Mobbing einsteigen!

→ ein Hin-und-Herschicken wütender Nachrichten nützt dem, der den Streit vom Zaun brechen wollte → außer Kontrolle

#### Beim Mobbing gegen andere nicht mitmachen!

→ sich schützend vor ein Opfer stellen ist oft schwierig, aber Hilfe holen (bei vertrauten Erwachsenen) geht immer

#### Hilfsfunktionen der Angebote nutzen!

→ in fast jedem Sozialen Netzwerk gibt es eine Funktion, mit der auf Regelverstöße hingewiesen werden kann

#### Öfter mal sich selbst googlen!

→ Über Suchmaschinen kriegt man einen ganz guten Überblick, was im Netz so alles über einen geschrieben wird



#### Konflikt-kultur.de





THEMEN + ANGEBOTE VERANSTALTUNGEN KONZEPT TRAINER/-INNEN **ANMELDUNG** 



#### Stimmen + Meinungen

Hier finden Sie unsere Referenzen mit Erfahrungsberichten, Videoclips und Statements von Experten/-innen. > Link

#### Landesnetzwerk Konflikt-KULTUR

- > Training, Intervention, Fortbildung
- > Ansprechpartner

#### Infothek

hier finden Sie Informationen zu Mobbing und zu vergangenen Veranstaltungen > zur Infothek



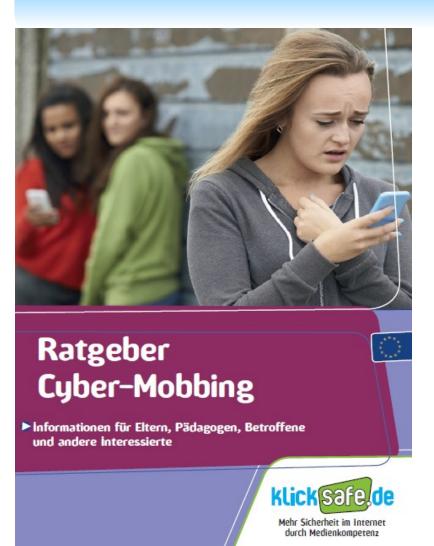
### Intervention? (Klicksafe.de & Konflikt-Kultur.de)

# Systemische Kurzintervention bei Konflikten und (Cyer-)Mobbing → SMI

- → sorgfältige **Verhaltensfolgenkonfrontation** → in Verbindung mit Perspektivenübernahmetechniken
- → Techniken zur Auflösung von Rechtfertigungsstrategien → konzentrieren sich auf schikanierendes Verhalten, nicht auf die Person
- → konkrete Vereinbarungen, die von Erwachsenen langfristig thematisiert und kontrolliert werden



## Umfassender Ratgeber (Klicksafe 2018)



#### Klicksafe-Ratgeber zu Cybermobbing (aktualisiert 2018)

- verständlich aufbereitete, praxisnahe Informationen
- → Hintergründe und Heranführung an das Thema
- → Vertiefung ausgewählter Themen durch Experten
- → Präzisierung der Möglichkeiten von präventiver Arbeit
- → Verweise auf weiterführende Hilfs-, Beratungs- und Informationsangebote



### Thema im Unterricht (klicksafe 2017)



#### klicksafe-Unterrichtspaket mit drei didaktisch aufbereiteten Projektideen:

- → Projekt 1: zielt darauf ab, verschiedene Formen und Verletzungsarten zu erkennen und einordnen zu können
- → Projekt 2: soll Schüler dabei unterstützen, sich gegen die Angriffe wehren zu können
- → Projekt 3: vermittelt mithilfe von Fallbeispielen Techniken zur gewaltfreien Selbstbehauptung

kidsade hver kidsads dal ist das deutsche Awarenass Centre im CEF Talesom Programm der Europäischen Union. kidsade wird gemeinsam von der Lundeszentrale Sir Medien und Kommunikation (LMX) Sheinland-Pfaz: (Nordination und der Landesmatser für Nedien Nordhein Westham (LMX) umgessetz.







# Möglichkeiten eines ...

... angemessenen pädagogischen und erzieherischen Handelns



# Pädagogisches Handeln (nach Süss et al. 2013)

#### Bewahren

→ Kinder vor problematischen Inhalten und Umgangsweisen fern halten

#### Reparieren

→ Unterstützung bei der Verarbeitung von negativen Erfahrungen und Verunsicherungen

#### Handlungskonzepte <sub>G</sub> und pädagogische Zugänge

#### Aufklären

→ Wissen vermitteln, auf dessen Grundlage die Medien 'durchschaut' Werden können

#### Reflektieren

→ Anregen, den Medienalltag auf der Basis bislang gemachter Erfahrungen bewusst zu gestalten

#### Handeln

→ Befähigen, sich als aktiv handelnde Nutzer selbst in den Medien auszudrücken

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



# Medienbildung – Medienkompetenz

#### <u>Leitidee</u> von Medienbildung (Tulodziecki1997)

→ Förderung Fähigkeit und Bereitschaft zum sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in der von Medien mitgestalteten Welt

#### Medienkompetenz als Ziel (Schorb & Wagner 2013)

→ Befähigung des Menschen zur souveränen Lebensführung in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

#### Subjekt-/Handlungsorientierung als Weg (Hajok & Lauber 2013)

→ von der Wissensvermittlung/Unterrichtung durch 'Lehrende' hin zur Unterstützung 'Lernender' beim (selbsttätigen) Erwerb von Medienkompetenz → Learning-by-Doing



### Medienkompetenz als Ziel (Fleischer/Hajok 2015)

# Orientierung bieten, Medienerfahrungen verarbeiten helfen, Medienkompetenz vier Bereichen fördern:

- (1) Erfahrungen und Kenntnisse im praktischen Umgang mit Medien erweitern → Medien entdecken, Funktionsweisen erforschen, Bedienung/Verwendung aneignen
- (2) Medien für eigene 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) Wesen/Funktionen von Medien durchschauen → Medien und ihre Inhalte als von Menschen gemacht verstehen und dahinter stehende Absichten entschlüsseln können



# Zielsetzung von Fachkräften (Gebel et al. 2018)

# Zielstellung medienpädagogischer Aktivitäten an pädagogischen Einrichtungen

Kinder und Jugendliche im Umgang mit Online-Medien unterstützen mit Bezug auf	Weiß nicht	Gesamt
Medienangebote in reflektierter Weise auswählen und nutzen	10	79
eigene Medien verantwortungsbewusst gestalten und verbreiten	11	77
Mediengestaltungen verstehen und bewerten	17	68
Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	15	74
Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung durchschauen	20	71

# Schulische Medienkompetenzförderung





Bayerische Staatsregierung

Q



Angebot \*

Initiative >

Download

**Bestellung** 

Presse \*

Suchfeld







#### Medienführerschein Bayern

Die Stärkung von Medienkompetenz in allen Altersgruppen ist das Ziel des Medienführerscheins Bayern. Er bietet kostenlose Materialien mit Anregungen für die pädagogische Praxis. Machen Sie mit und nutzen Sie unser Angebot. Über Ihr Engagement freuen wir uns sehr!

mehr

**▶** Elementarbereich

▶ Grundschule

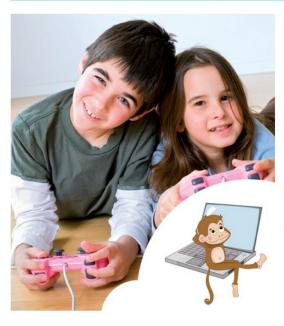
Weiterführende Schulen

**▶** Berufliche Schulen

Außerschulische **Jugendarbeit** 

# Schulische Medienkompetenzförderung

#### Kostenlose Unterrichtsmaterialien zur Stärkung der Medienkompetenz



Lehrkräfte finden hier Anregungen, wie sie medienpädagogische Fragestellungen altersgerecht im Unterricht aufgreifen können.

- Verschiedene medienpädagogische Themen
- Bezug zum LehrplanPlus
- Ohne externe Schulung einsetzbar
- Urkunden für Schülerinnen und Schüler (für jede durchgeführte Unterrichtseinheit)

. und 2. Jahrgangsstufe

3. und 4. Jahrgangsstufe

#### **Download**





# **Unterricht: Über Medien lernen**



#### Unterrichtsmaterialreihe

- → flexibel einsetzbar für Regelunterricht und Projekttage/-wochen der Sek 1 & 2, aufgenommen in Bildungsserver der Länder
- → Themenfokussierung: Jugendmedienschutz, Realität und Fiktion, Internet, Nachrichten, Handy, Apps, Webdienste
- Methodenvielfalt mit Schülerzentrierung, Anpassungen an individuelle Rahmenbedinungungen möglich, Einsatz von Medientools
- → Ziel: Jugendliche beim Medienumgang begleiten, für Gefahren sensibilisieren, ihnen Handlungsalternativen aufzeigen und sie anregen, Medien kreativ für eigene Zwecke zu nutzen



### Unterricht: Mit digitalen Medien lernen (Knaus 2015)

- → Multimedialität als Voraussetzung für lernkonzeptionelle Wahlfreiheit
- → Mobile Medien formen neue Sozialformen und Interaktionsstrukturen
- → Interaktion als Voraussetzung für koevolutives Kompetenzerleben → gemeinsame Begeisterung
- → Adaptivität und konzeptionelle Offenheit als Voraussetzung für Autonomieerleben



Smarte und mobile Technik motiviert nicht unmittelbar, sondern sie vernetzt uns mit anderen, die uns motivieren. (Knaus 2015)



## Medienkompetenz außerschulisch (Brüggen/Bröckling 2017)

#### Medienkompetenz

#### Handeln

kommunikativ kreativ partizipativ

Wissen instrumentell analytisch strukturel

Orientierung Positionierung Reflexion

selbstbezogen medienbezogen gesellschaftsbezogen

Kommunikative Kompetenz

Dimensionen von Medienkompetenz nach Schorb und Theunert [LINK]



# Erwartungen von Betreuten (Hajok & Lange 2019)

#### Fachkräfte in Hilfen als Ansprechpartner Nr. 1

→ Kompetenzen der Fachkräfte und Nähe zu betreuten Heranwachsenden auch bzgl. Medienumgang wichtig:

"Wenn ich eine Frage zu Medien habe, kann ich immer zu den Erziehern gehen und sie fragen", "Es ist gut, wenn uns die Erzieher auf gefährlichen Inhalt hinweisen", "Ich finde es richtig, aber auch blöd, dass meine Erzieher auf FSK achten".

#### Diskursive Begleitung und Projektarbeit

→ persönliche Gespräche zur 'Problembearbeitung' und <u>aktive</u> Medienarbeit zur Medienkompetenzförderung gewünscht:

"Gespräche, wenn man nicht nur sagt, dass wir zu viel am Handy hängen.", "Vor allem wünsche ich mir, dass wir viel Praktisches machen", "Ich wünsche mir als einzelnes Angebot mehr Workshops"



# 'Königsweg' Projektarbeit (Fleischer/Hajok 2016)

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

- Äußere Rahmenbedingungen erkennen, sich eigenen Bedürfnissen bewusst werden, Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen und tatsächlich (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)



## Schutzanspruch ernstnehmen (Brüggen et al. 2017)

#### Breite Akzeptanz bei Eltern und Heranwachsenden

→ für 90 Prozent der Eltern und 72 Prozent der 9- bis 16-Jährigen ist Schutz von Kindern und Jugendlichen wichtiger als leichter Zugang zu allen Online-Angeboten

#### Bewusstsein von Eltern bzgl. ihrer besonderen Rolle

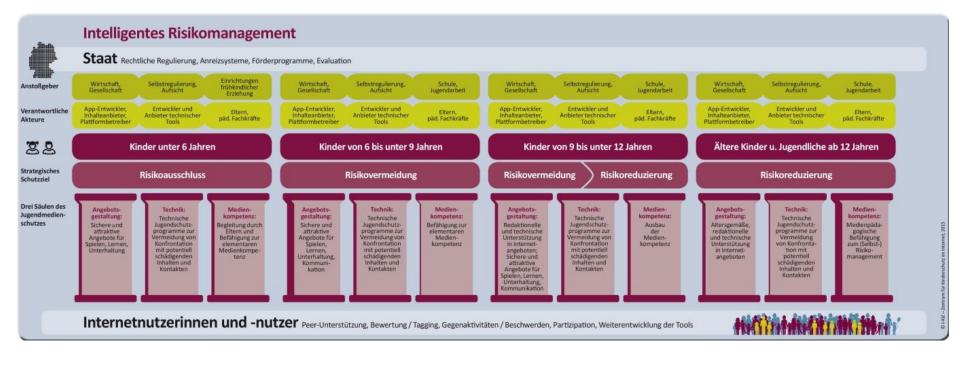
→ dennoch weisen sie zuständigen Behörden, Medienanbietern, Schule, Politik und (mit deren zunehmenden Alter) auch Heranwachsenden Verantwortung zu

#### <u>Übernehmen von Verantwortung</u> hat noch Potenzial

→ sehr kritisch sehen Eltern und Heranwachsende die Verantwortungsübernahme von Politik und Medienanbietern → das Verhältnis von Eltern zu Instrumenten ist ambivalent



## Intelligentes Risikomanagement (www.kinderrechte.digital)



# Präventiver (Selbst-)Schutz!



# Sensibilisierende Arbeit: Transparenz



#### stop & go Jugendschutzparcours

- → konzipiert für die mobile außerschulische Jugendarbeit
- → Heranwachsende setzen sich selbständig und spielerisch mit Normen des Jugendschutzes auseinander
- → Themenbereiche: Sucht, Werbung, jugendgefährdende Medien u.a.m.
- → Ziel: Akzeptanz, Transparenz und Nachvollziehbarkeit restriktivbewahrender Maßnahmen bei der Zielgruppe erhöhen



# Jugenschutz in leichter Sprache





Kinder und Jugendliche in Deutschland sollen gesund und sicher aufwachsen. In Deutschland gibt es deshalb ein Gesetz. Dieses Gesetz heißt Jugendschutz-Gesetz.



Das Jugendschutz-Gesetz soll Kinder und Jugendliche schützen und stark machen.
Das Gesetz ist wichtig für Eltern und Erziehende.
Erziehende sind Menschen,
die Kinder und Jugendliche betreuen
(zum Beispiel Pflegeeltern oder Verwandte).



Eltern und Erziehende müssen wissen:

Was dürfen Kinder und Jugendliche?
 Und was dürfen sie nicht?



Das Gesetz ist aber auch wichtig für Geschäfts-Leute. Sie müssen wissen:

- Was dürfen sie an Kinder und Jugendliche verkaufen oder verleihen?
- Wo dürfen sich Kinder und Jugendliche alleine aufhalten?



Kinder und Jugendliche dürfen erst ab 16 Jahren Getränke mit Alkohol trinken. Das sind zum Beispiel Bier, Wein oder Sekt. Diese Getränke darf ein Verkäufer nicht an Kinder oder Jugendliche unter 16 Jahren verkaufen.



Es gibt auch Getränke mit viel Alkohol.
Das sind zum Beispiel Wodka, Rum oder Obst-Brände.
Diese Getränke dürfen Kinder oder Jugendliche
gar nicht kaufen oder trinken.
Das dürfen nur Erwachsene.

Also Menschen, die mindestens 18 Jahre alt sind.

Alle müssen sich an diese Gesetze halten. Wer Kindern und Jugendlichen trotzdem Alkohol anbietet oder verkauft: Der wird bestraft.



Jugendliche dürfen erst ab 16 Jahren in eine **Disco** gehen. Um Mitternacht müssen sie die Disco verlassen.



Kinder und Jugendliche dürfen auf der Straße und in der Disco nicht rauchen. Erwachsene dürfen keine Zigaretten an Kinder und Jugendliche verkaufen.



Kinder und Jugendliche sollen keine Zigaretten kaufen können. Auch nicht an Zigaretten-Automaten. Deshalb geht das nur mit einem Ausweis.



Es gibt auch genaue Regeln für Filme, Videos und Computer-Spiele. Manche Filme und Computer-Spiele zeigen viel Gewalt. Sie machen Kindern und Jugendlichen Angst. Deshalb werden alle Filme und Computer-Spiele geprüft.



Sie bekommen ein farbiges Zeichen. Darauf steht: Ab diesem Alter ist der Film erlaubt. Ab diesem Alter ist das Computer-Spiel erlaubt.

Es gibt 4 verschiedene Zeichen: Gelb: freigegeben ab 6 Jahren Grün: freigegeben ab 12 Jahren Blau: freigegeben ab 16 Jahren Rot: ab 18 Jahren, also nicht für Kinder und Jugendliche



Kinos, Verleiher und Verkäufer von Filmen und Computer-Spielen müssen dieses Gesetz beachten.



Kinder und Jugendliche dürfen nicht in Spiel-Hallen sein. Sie dürfen nicht an Spiel-Automaten spielen, wenn daran um Geld gespielt wird.



Die Mitarbeiter im Jugend-Amt helfen und beraten. Sie beantworten alle Fragen zum Jugend-Schutz. Ein Jugend-Amt gibt es in jeder Stadt.



Dieser Text ist in Leichter Sprache geschrieben. Quelle: www.jugendschutz-aktiv.de



### Erzieherisches Handeln (Eggert 2019, Eggert et al. 2013)

# Medienumgang 'laufen lassen'

→ nur vereinzelte Regelungen und kaum Begleitung

# Beobachten und situativ eingreifen

→ intuitives situationsbezogenes erzieherisches Handeln

# Funktionalistisch kontrollieren

→ Regeln und Verbote, um Familienalltag nicht zu stören

# Muster (medien-) erzieherischen Handelns nicht nur in Familien

# Normgeleitet kontrollieren

→ zielgerichtetes Handeln entlang
 → strikter Orientierungslinien

#### Einen Handlungsrahmen setzen

→ klare inhaltliche und zeitliche Regulierung

# Individuell unterstützen

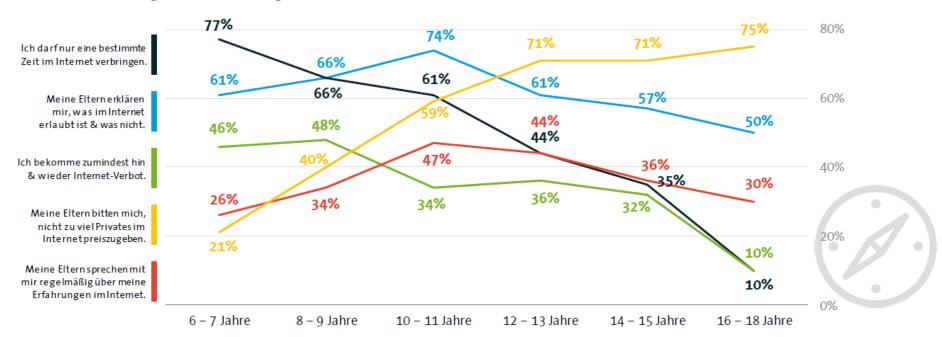
→ orientiert an Bedürfnissen, Alter und Entwicklungsstand



### Medienerzieherisches Handeln (Berg 2019)

#### Die meisten Eltern begleiten ihre Kinder in der Online-Welt

Welche der folgenden Aussagen treffen auf dich zu?



Basis: 6- bis 18-jährige Internetnutzer | n=753

Quelle: Bitkom Research





# Defizitäre Medienerziehung?

(Hasebrink et al. 2019)

#### Aktive Begleitung und Unterstützung

→ regelmäßig über Onlinenutzung sprechen (44 %), (Un-)Angemessenheit best. Angebote erklären (41 %), Optionen sicherer Nutzung aufzeigen (30 %), helfen, wenn Kind etwas negativ berührt/verstört (20 %), gemeinsame Nutzung (17 %) ...

#### Restriktiver Umgang mit Internetnutzung

→ Verbot von In-App-Käufen (45 %), Sozialen Netzwerken (29 %), Kamera-Nutzung (26 %), Filme/Musik herunterzuladen oder Fotos/Bilder zu teilen (je 24 %), Apps herunterzuladen (17 %)

Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!



# Defizitäre Medienerziehung?

(Hasebrink et al. 2019

#### **Einsatz technischer Hilfsmittel**

→ Programm zur Blockierung von Werbung (29 %), zum Filtern/Blockieren bestimmter Webseiten (24 %) oder zur Filterung von Apps, die Kind herunterladen kann (15 %), Vertrag/Programm zur zeitlichen Limitierung (12 %)

### Monitoring und Überwachung

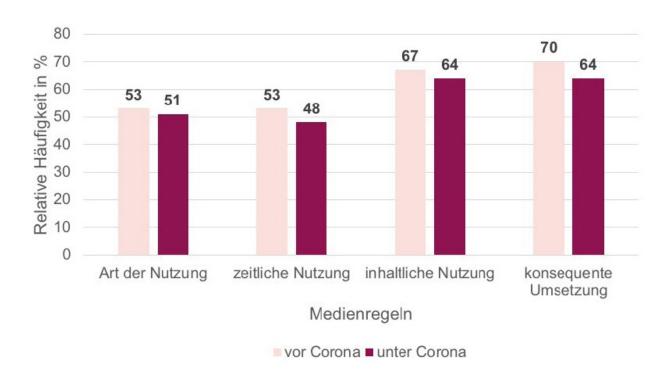
→ Geräte/Programme die anzeigen, wo mein Kind ist (16 %), die überwachen, welche Webseiten/Apps das Kind nutzt (14 %) oder die benachrichten, wenn Kind Inhalte kaufen will (12 %)

Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!



# Begleitung während Corona (DAK 2020)

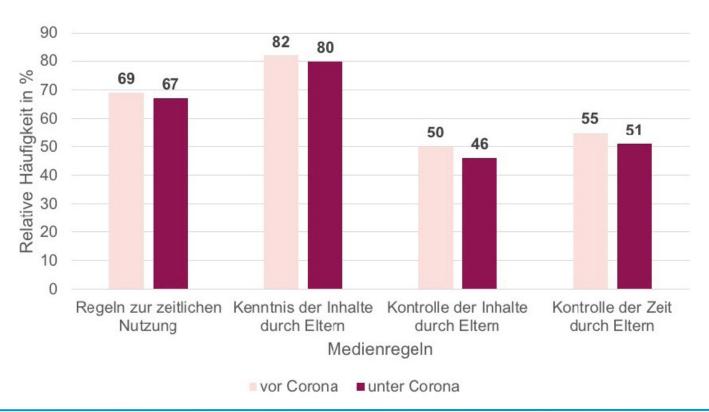
#### Medienregeln und deren Umsetzung [%] vor und unter Corona-Lockdown aus Sicht der Eltern





# Begleitung während Corona (DAK 2020)

#### Medienregeln und deren Umsetzung vor und unter Corona-Lockdown aus Sicht der Kinder





# Hilfsmittel zur Medienerziehung



#### 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 Medienerziehung

Über uns | Service



Q Suche | =

Smartphone & Tablet Games Soziale Netzwerke Streaming Internet für Kinder Hörmedien

#### INTERESSANTE ARTIKEL



Kreativmodus für Fortnite: Was sollten Eltern wissen?



Wieviel ist gut für dich? Feste Medienzeiten vereinbaren



TikTok: Mehr Sicherheit für Kinder



Papa, leg das Handy weg! Eltern als Vorbild bei der Mediennutzung

#### **AKTUELLE THEMEN**



Medienzeiten

**Smartphone & Tablet** 

Games



# Hilfsmittel zur Erziehung



#### Internetguide für Eltern

> Über uns > Beschwerdestelle



**Guided Tour** 

Lebensphasen

Medienwelten

Medien in der Familie

Sie fragen - Wir antworten

Medien in der Familie - Ihre Kinder bei der Nutzung von Apps, Spielen, Websites und sozialen Netzwerken begleiten

**Unsere Angebote** 



250

**Guided Tour** 

Der Guide führt Sie Schritt für Schritt zu Antworten auf Ihre Fragen.



# **Fernseherziehung**



**FLIMMO** sieht fern

**FLIMMO hilft** durchblicken

Übers **Fernsehen** hinaus

Über FLIMMO

Presse & Kooperationen **Mein FLIMMO** 



Sendungen oder andere Inhalte suchen



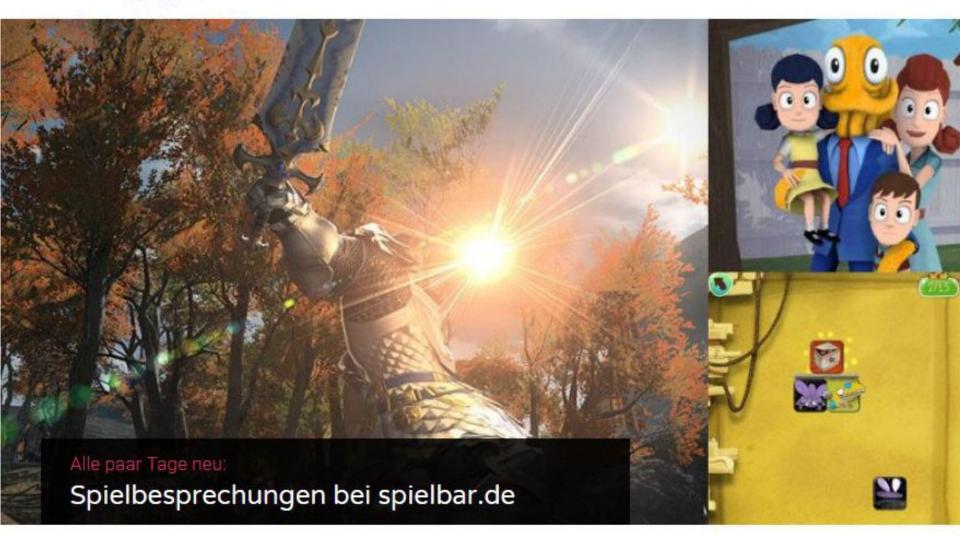
Merkzettel

**Aktuelles TV-Programm** 

**Sendungsarchiv** 







# Computerspiele gehen jeden was an! Deshalb machen wir mehr als Spiele zu testen und Trends zu erforschen. Wir

Deshalb machen wir mehr als Spiele zu testen und Trends zu erforschen. Wir klären Eltern auf, bilden unterschiedliche Meinungen ab und fördern Beteiligung im Netz.

# Kinderrechte ernst nehmen! (www.kinderrechte.digital)

Uneingeschränkter, gleichberechtigter Zugang zur digitalen Welt → UN-KRK Art. 17

Freie Meinungsäußerung online wie offline → UN-KRK Art. 13

Sicherheit und Schutz vor Gewalt, Missbrauch, Vernachlässigung etc. → UN-KRK Art. 3

**UN-Kinderrechts**konvention (UN-KRK)

Für unter 18-Jährige in der digitalen Welt

Versammlung und Vereinigung sowie Spiel und Teilhabe (im Netz)

→ UN-KRK Art. 15

**Bildung und Medien**kompetenz zu selbstbesstimmter Mediennutzung

→ UN-KRK Art. 28

Privatsphäre und Datenschutz inkl. Recht am eigenen Bild → UN-KRK Art. 16



NAME	KURZBESCHREIBUNG
TRÄGER	
Mediasmart Media Smart e. V.	Projektideen, didaktische Werkzeuge und Materialien zur Werbekompetenzförderung, praktische Tipps, Hilfestellung zur Werbeerziehung, Anleitung von Kindern zu einem konstruktiven Umgang mit Werbung als integralen Bestandteil ihrer Lebenswirklichkeit, Befähigung von Kindern, zwischen Werbung und (Programm-)Inhalt zu unterscheiden →https://mediasmart.de
KL!CK-T!PPS.NET  Jugendschutz.net	Thematisch geordnete Zusammenstellung von altersgerechten, sicheren und empfehlenswerten Websites und Apps, die an den Erfahrungsräumen von Kindern anknüpfen, sie zur Kreativität und zum Mitmachen anregen und ihrem Wissen entsprechend fördern.  → https://klick-tipps.net
Internet-ABC  Landesanstalt für  Medien NRW (LfM)	Informations- und Wissensangebot rund ums Internet für Kinder mit aktuellen Informationen, Tipps, Aufklärungs- und Beratungs- angeboten (Elternbereich) sowie interaktiven und vertonten Lernmodulen, Unterrichtsmaterialien und Praxishilfen (Bereich für Lehrkräfte). → https://internet-abc.de



SchauHin!  Gemeinsame Initiative des BMFSFJ, Das Erste und ZDF sowie der Programmzeitschrift TV SPIELFILM.	Medienratgeber für Erziehende mit Informationen, Tipps, Experteninterviews, Downloadmaterial, Broschüren, Flyer und interaktiven Hilfsmittel (beispielsweise der Medienpass) für die Bereiche »Surfen« (Kinderseiten, Downloads, Datenschutz), »Chatten« (YouTube, Facebook, Hatespeech), Hören (Hörbücher, Musik, Podcasts), »Spielen« (Konsolenspiele, Onlinegames, Shooter) und »Schauen« (Streaming, TV, Kino) → http://schau-hin.info
Internet Guide für Eltern Deutsches Kinderhilfs- werk e. V., FSM und fragFINN	Informationen zum familiären Alltag mit digitalen Medien und Empfehlungen für Erziehende und pädagogische Fachkräfte zu einem angemessenen medienerzieherischen Handeln mit Fokus auf den Umgang mit digitalen Medien in der frühen Kindheit, im Grundschulalter und in der Jugendphase.  → https://elternguide.online/
Klicksafe.de  EU Initiative für mehr Sicherheit im Netz	Auf aktuelle Risiken des Medienumgangs (Cybermobbing, Pornografie, Medienabhängigkeit etc.) fokussierende umfassende Plattform zum präventiven Jugendmedienschutz mit diversen zielgruppenspezifischen Materialien (Lehrerhandbuch, Unterrichtseinheiten, Lernvideos, Handreichungen für Referenten, Broschüren und Flyer für Erziehende und Heranwachsende, Schulungsmodule, Fortbildungskonzepte etc.). →https://klicksafe.de



	Spielbar  Plattform der Bundes- zentrale für politische Bildung (bpb)	Umfangreiche Datenbank für Erziehende mit Kurzinformationen zu digitalen Spielen (Schwerpunkt kind- und jugendaffine Spiele-Apps), Altersfreigaben und -empfehlungen, pädagogischen Beurteilungen und Hinweisen etwa zu Gefahren, In-App-Werbung, Kostenrisiken. → http://spielbar.de
	Handysektor  Landesanstalt für Medien NRW (LfM), mpfs, Klicksafe.de	Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche mit vielen Tipps, Informationen und auch kreativen Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps. Praxisnahe Aufbereitung bildungsnaher Themen im Bereich »Schule und Lernen« (z. B. Lern-Apps, Lernvideos auf <i>YouTube</i> , Handyverbot an Schulen) → https://handysektor.de
	Faszination Medien  Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)	DVD-ROM mit didaktisch aufbereiteten Themen (News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele, Communities) zur Unterstützung beim Erwerb von (Struktur-)Wissen und Darstellung öffentlicher Diskurse (Gewalt/Sexualität in Medien, öffentliche Prominenz, Privatheit, gefangen in Medienwelten) in ihren Facetten, um zur Reflexion über Medien und eigene Mediennutzung anzuregen.  — http://bpb.de
	Stop & go Jugend- schutzparcours  Bundesarbeitsgemein- schaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)	Projekt (inkl. Materialien für ambulante/offene Kinder- und Jugendarbeit) zur selbstständigen und spielerischen Auseinandersetzung mit Normen des Jugendschutzes und ausgewählter Themen (zum Beispiel Sucht, Werbung, jugendgefährdende Medien), um Akzeptanz, Transparenz und Nachvollziehbarkeit restriktiv-bewahrender Maßnahmen zu fördern. → http://jugendschutz-parcours.de



fjmk  Fachstelle für Jugend- medienkultur NRW  (siehe Seite 86 in diesem Buch)	Medienpädagogische Projekte (z. B. Jugend hackt NRW, Krypto Kids, Eltern LAN, Games im Fokus der Jugendhilfe), Spieleratgeber-NRW und umfassendes Unterstützungsangebot für Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe zur Initiierung nachhaltiger medienpädagogischer Projekte durch Bestandsaufnahme, Erarbeitung eines Medienkonzeptes und dessen Umsetzung in der Praxis.  → https://jugendmedienkultur-nrw.de/
Medienführerschein Bayern Stiftung Medienpäda- gogik Bayern	Umfangreiche Materialien (inkl. digitaler Elemente) für die Medienbildung in Kitas (z. B. Entdecken/Verstehen von Medien), Grundschulen (z. B. Werbebotschaften im TV), weiterführenden Schulen (z. B. Informations-/Recherchekompetenz), berufsbildenden Schulen (z. B. Datenschutz) und außerschulischer Jugendarbeit (z. B. verletzendes Online-Handeln) → https://medienfuehrerschein.bayern

Tab. 5: Ausgewählte Internetangebote mit Materialien, Konzepten, fachlicher Unterstützung medienpädagogischen und -erzieherischen Handelns in den Hilfen



# Danke für Aufmerksamkeit!



#### Literatur

Baacke, D. (1980): Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa.

Berg, A. (2019): Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Berlin: BITKOM. [LINK]

Böhnisch, L. (2009): Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopead, S. 27-34.

Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009): Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim u.a.: Juventa.

Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlitz, M. (2017): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Berlin: FSM.

Brüggen, N. / Bröckling, G. (2017): Außerschulische Medienkompetenzförderung. Bonn: bpb. [LINK]

Calmbach, M. / Flaig, B. / Edwards, J. / Möller-Slawinski, H. / Borchard, I. / Schleer, C. (2020): SINUS-Jugendstudie 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Bonn.

DAK (2020) (Hrsg.): Mediensucht 2020 - Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. Hamburg. [LINK]

Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013): Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4/2013, S. 195-199.

Eggert, S. (2019): Familiäre Medienerziehung in der Welt digitaler Medien: Ansprüche, Handlungsmuster und Unterstützungsbedarf von Eltern. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer, S. 105-118.

Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013): Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141-219.

Fleischer, S. & Hajok, D. (2016): Einführung in die medienpädagogische Praxis und Forschung. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld der Medien. Weinheim u.a.: Beltz.

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: tmbjs, S. 299-323.

Franck, G. (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München und Wien: Hanser.

Gebel, C. / Brüggen, N. / Hasebrink, U. / Lauber, A. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Rechlitz, M. (2018): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften. Berlin.

Hajok, D. (2020a): Heranwachsende im Ausnahmezustand. Homeschooling, verändertes Zusammenleben und Medienumgang in Corona-Zeiten. In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 24, Heft 3, S. 10-13.

Hajok, D. (2020b): Teilhabe, Schutz und Förderung auch in der digitalen Welt. Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention als Ausgangspunkt. In: KJug, Jg. 65, Heft 3, S. 101-104.

**Hajok, D. (2019a):** Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft: Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld digitaler Medien. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 24, "analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien", S. 8-35.

Hajok, D. (2019b): Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein? In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 23, Heft 1, S. 13-15.

Hajok, D. (2019c): Medienerziehung als Thema von Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Stuttgart: Kohlhammer.

Hajok, D. (2019d): Herausforderungen für die Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen: Pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 24, "analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien", S. 36-61.

Hajok, D. (2018a): Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.

Hajok, D. (2018b): Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus. In: JMS-Report, Jg. 41, Heft 2, S. 2-6.

Hajok, D. (2017): Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Hilfen für betroffene Kinder, Jugendliche und Eltern. Köln: KIZ, S. 89-110.



#### Literatur

- Hajok, D. (2015a): Veränderte Medienwelten veränderte Ansprüche an die Soziale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 3, S. 208-220.
- Hajok, D. (2015b): Zum Umgang mit digitalen Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe. In: KJug, Jg. 60, Heft 3, S. 85-90.
- Hajok, D. (2014): Veränderte Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. In: BPJM-Aktuell, Heft 3/2014, S. 3-17.
- Hajok, D. & Lange, S. (2019): Endbericht zur Evaluation und Qualitätssicherung der berufsbegleitenden Weiterbildung für sozialpädagogische Fachkräfte im Bereich Medienpädagogik in Sachsen. Berlin: BITS 21.
- Hajok, D. / Siebert, P. / Engling, U. (2019): Digital Na(t)ives. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung und Konsequenzen für den präventiven Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 42, Heft 1, S. 2-5.
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013): Kompetent durchs Internet!? Anlasse und Perspektiven internetbezogener Medienkompetenzforderung. In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München: kopaed, S. 99-110.
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019): Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg: HBI.
- Keupp, H. / Ahbe, T. / Gmür, W. / Höfer, R. / Kraus, W. / Mitzscherlich, B. / Straus, F. (2008): Identitätskontruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Knaus, T. (2015): Me, my Tablet and Us. Vom Mythos eines Mootivationsgenerators zum vernetzten Lernwerkzeug für autonomopoietisches Lernen. In: K. Friedrich / F. Siller / A. Treber (Hrsg.), smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München: kopaed, S. 17-42
- Krappmann, L. (1969): Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart: Klett.
- 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: kopaed, S. 277-286.
- Lehmann, K.-H. / Radewagen, C. / Schülke, T. (2015): Aktiver Datenschutz gehört zur Kinder- und Jugendhilfe. In: EJ Evangelische Jugendhilfe, Jg. 92, Heft 1, S. 37-43.
- May. O. (2020): Die Gaming-Trends 2020. Berlin: BITKOM. [LINK]
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2019): KIM-Studie 2019. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2018/2020): JIM-Studie 2018/2020. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.
- von Orde, H. & Durner, A. (2020): Grunddaten Kinder und Medien 2020. Zusammengestellt aus aktuellen Befragungen und Studien. München: IZI.
- Orth, B. (2017): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: BzgA.
- Orth, B. & Merkel, C. (2020): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland. 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: BzgA.
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012): Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz: UVK, S. 57-70.
- Rüdiger, T.-G. (2012): Cybergrooming in virtuellen Welten Chancen für Sexualtäter? In: Deutsche Polizei, Jg. 61, Heft 2, S. 29-35.
- Schäfer, K. (2014): Aufgaben der Kinder- und Jugendhilfe in der Medienerziehung junger Menschen. In: Jugendhilfe, 1-2014, S. 5-15.
- Schell, F. (2003): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. München: KoPaed.
- Schorb, B. & Wagner, U. (2013): Medienkompetenz Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: BMFSFJ (Hrsg.), Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Berlin, S. 18-23.
- Sennett, R. (1998): Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Berlin-Verlag.
- Thomasius, R. (2019): Geld für Games Riskantes und abhängiges Computerspiel bei Kindern und Jugendlichen. Pressekonferenz DAK-Studie. Berlin.
- Tulodziecki, G. (1997): Medien in Erziehung und Bildung. Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik. Bad Heilbrunn.
- 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: kopaed, S. 159-167.
- Wölfling, K. / Brand, M. / Klimmt, C. / Krämer, N. / Löber, S. / Müller, A. / te Wildt, B. (2015): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Ambulanz für Spielsucht: Uni Mainz.

