

## Dokumentation der BAGFW-Veranstaltung

# Völlig vernetzt oder völlig verloren? – Die Auswirkungen des „always-on“ während und nach Corona auf Kinder und Jugendliche

Donnerstag, 10.03.2022, 09.30 – 12.30 Uhr

**Gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend**

**Konzeption, Vorbereitung, Moderation:**

*Alexandra Hepp, Deutsches Rotes Kreuz / Liane Muth, Deutscher Caritasverband e.V.*

## **Worum es ging**

Die Bundesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege bietet 2021 eine Online-Veranstaltungsreihe zu den Wirkungen der Covid-19 Pandemie bei Kindern, Jugendlichen und Familien sowie Einrichtungen und Diensten der Freien Wohlfahrtspflege der entsprechenden Arbeitsfelder an. Die o.g. dritte Veranstaltung aus der Reihe widmete sich dem Thema Medien. Ausgangspunkt war die Feststellung, dass während der Pandemie nicht nur die Mediennutzungszeiten angestiegen sind, auch das Risiko für krankhaftes Computerspielverhalten und Social-Media-Sucht bei Kindern und Jugendlichen hat deutlich zugenommen. Die daraus resultierenden persönlichen, familiären, gesundheitlichen und schulischen Folgen sind gravierend und werden sich auch nach Ende der Pandemie nicht vollständig rückabwickeln lassen. Daher wurden Erfahrungen, Impulse und Inputs zu dieser Entwicklung aus der Praxis der Kinder- und Jugendhilfe, Familienhilfe, Suchtprävention und Wissenschaft vorgestellt. Gemeinsam wurde erörtert, welcher Handlungsbedarf sich infolgedessen ergibt. Das Fazit: Digitale Medien sind fester Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen, die Dienste und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe müssen sich darauf einstellen, im Kinder- und Jugendmedienschutz größere Verantwortung übernehmen und dabei Förderung und Teilhabe mitdenken.

## **Ablauf**

Nach einer kurzen Einführung ins Thema wurden in Form von Interviews Eindrücke aus verschiedenen Praxisfeldern der Jugendhilfe geschildert. Es sprachen: Andreas Niggstich, Erziehungsberatung, Caritas Berlin; Jonas Kreilinger, Sozialpädagogische Familienhilfe, Caritas Breisgau-Hochschwarzwald; Viola Stegemann, Offener Ganzttag, AWO Münsterland-Recklinghausen; Marc Acktun, Schulsozialarbeit, DRK-Kreisverband Düsseldorf.

In ihrem Vortrag mit dem Titel: „Mediennutzung junger Menschen in Pandemiezeiten. Fakten und psychosoziale Auswirkungen“ stellte Ina Busack, Leiterin des Präventionsprojekts Computer- und Medienabhängigkeit „DIGITAL – voll normal?!“ des Caritasverbands für das Erzbistum Berlin, dar, wie sich das Mediennutzungsverhalten junger Menschen aktuell darstellt und welche Handlungserfordernisse sich daraus ergeben.

Im zweiten Teil referierte Prof. Daniel Hajok, Uni Erfurt, Kommunikations- und Medienwissenschaftler, zu rechtlichen Aspekten des Jugendmedienschutzes unter dem Titel: „Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät ... Was kann ein zeitgemäßer Kinder- und Jugendmedienschutz bewirken? Welche Handlungsbedarfe gibt es für Politik und Gesellschaft?“

Im Austausch wurden dann zahlreiche Aspekte vertieft und Handlungsempfehlungen formuliert. Auch Projekte/Initiativen wurden genannt. Einen Überblick zum Erarbeiteten bieten zwei digitale Pinnwände:

Cryptpad Handlungsempfehlungen:

<https://cryptpad.fr/kanban/#/2/kanban/view/tFA3udarPYGxQ7o+uXnA8dFUJA69oQRMOJabu3CFigI/>

Cryptpad Initiativen:

<https://cryptpad.fr/kanban/#/2/kanban/view/elp3XFbyvj23fLRXLDn5XTjbmTNOGM5Vwj4hbXO8yyA/>

( Diese Pinnwände sind schreibgeschützt. Sollten Sie Ergänzungen anregen wollen, schicken Sie diese bitte an liane.muth@caritas.de )

## **Zusammenfassung: Thesen/Handlungsideen/Forderungen**

### **Thesen bzgl. „Mediennutzung in der Pandemie“:**

- Schon vor der Pandemie war es eine drängende Herausforderung für Politik, Gesellschaft, Schule und Jugendhilfe, mit den Errungenschaften der digitalen Welt Schritt zu halten und Maßnahmen zu entwickeln, die Kindern und Jugendlichen ein gesundes Aufwachsen mit digitalen Medien ermöglichen.
- Digitale Medien waren und sind für Kinder und Jugendliche ein relevantes Mittel bei dem Versuch, die Corona-Pandemie zu bewältigen, eigene Ängste sowie Langeweile in den Griff zu bekommen und Kontakt zu Peers zu halten.
- Im Verlauf der Pandemie, insbesondere beim ersten Lockdown, sind die Mediennutzungszeiten von Kindern und Jugendlichen stark gestiegen. Kinder und Jugendliche mit bereits vor der Pandemie riskanter Mediennutzung waren durch die Lockdowns besonders gefährdet, ein pathologisches Mediennutzungsverhalten zu entwickeln.
- Entgrenzte Mediennutzung beeinträchtigt die Wahrnehmung persönlicher, familiärer und schulischer Entwicklungsaufgaben und dadurch auch die psychosoziale Entwicklung und Gesundheit. Evtl. ist hier eine Verbindungslinie zu der Tatsache zu ziehen, dass der Anteil der Jugendlichen mit klinisch relevanten depressiven Symptomen angestiegen ist.
- Ein Teil der Eltern war und ist mit der Medienerziehung bzw. Begleitung ihrer Kinder überfordert. Zum einen aufgrund der Digitalisierung des Lernens, welche mindestens für Schulkinder den Zugang zu Hard- und Software forciert hat, zum anderen aufgrund mangelnder medienerzieherischer Kompetenz. Laut DAK-Studie stellt rund die Hälfte aller Eltern keinerlei Regeln zu Art und Dauer der Nutzung digitaler Medien auf. Dieser Wert änderte sich auch im Verlauf der Pandemie kaum.

### **Was ist zu tun? Handlungserfordernisse:**

Aus kinderrechtlicher Sicht muss für Schutz, Förderung, Teilhabe von Kindern und Jugendlichen, hier: für ihr gesundes Aufwachsen in einem digitalen Umfeld, aktiv gesorgt werden. Zu diesem „digitalen Umfeld“ gehören bspw. digitale Netzwerke, Inhalte, Dienste, Anwendungen, vernetzte Geräte und Umgebungen, virtuelle und erweiterte Realitäten, künstliche Intelligenz, Robotik, automatisierte Systeme, Algorithmen, Datenanalysen.

Im Folgenden werden die in der Veranstaltung hierzu herausgearbeiteten Ideen geclustert in drei Verantwortungsbereiche:

- **Was kann und muss die Kinder- und Jugendhilfe bieten**
- **Was kann und muss Forschung, Politik, Gesetzgebung und Gesellschaft bieten**
- **Was können und müssen Anbieter:innen medialer Formate bieten**

### **Was kann und muss die Kinder- und Jugendhilfe bieten**

Einer vorurteilsbehafteten Stigmatisierung einer ganzen Generation oder auch einzelner Kinder und Jugendlicher, die Medien exzessiv nutzen, muss entgegengewirkt werden. Das Clearing, ob im Einzelfall eine pathologische Nutzung vorliegt, sollte kriteriengeleitet sein.

Es müssen Angebote geschaffen werden, die Kinder und Eltern für das Thema „zu viel Medienkonsum“ sensibilisieren, aufklären und bei der Umsetzung eines gesunden Medienkonsums unterstützen (bspw. in Form von Gesprächsgruppen).

Was als „zu viel“ gilt, ist im interdisziplinären und gesellschaftlichen Diskurs zusammen auch mit Kindern und Jugendlichen zu erarbeiten; nach ihrer Meinung gefragt, sehen Heranwachsende die Notwendigkeit medialer Abstinenzräume und medienfreier Zeiten

Frühzeitige Hilfsangebote müssen geschaffen werden; es gibt Bedarf an Hilfsangeboten für Eltern und Jugendliche, und zwar niederschwellig in Form von Beratung, Gruppen, aufsuchend.

Unterstützungsangebote im Bereich der Frühintervention für Betroffene und Familien sollen jene erreichen, die bereits problematischen Konsum zeigen, der noch nicht pathologisch ist – hierzu braucht es flächendeckende Fortbildungsangebote für Fachkräfte aus dem Bereich der Jugendhilfe.

Es braucht auch Angebote für Jugendliche im erlebnispädagogischen Bereich (Alternativverhalten) und im Bereich „Kinder stark machen“.

Für all das ist ein geeigneter Rahmen zu schaffen, um Hilfsangebote, Aufklärungsarbeit, Fortbildungsangebote verankern zu können -> Digitalpakt; Finanzierung, Vorgaben Medienkonzepte.

Erzieherische Medienkompetenz ist zu vermitteln an Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und andere mit Kindern und Jugendliche befasste Menschen (Ehrenamtliche, Betreuer:innen, Anleiter:innen); Medienkompetenz ist ebenso zu vermitteln bzw. gemeinsam zu erwerben mit Familien, Kindern und Jugendlichen.

Mit dem Bildungs- und Gesundheitsbereich braucht es Kooperation; ein ausreichendes Angebot an qualifizierten Präventions- und Therapieangeboten für Kinder und Eltern ist zu schaffen - Gruppenangebote und Einzelfallhilfe sind gleichermaßen notwendig. Im Einzelfall muss ein Clearing stattfinden – liegt eine Abhängigkeitserkrankung (Gaming Disorder) vor? Gibt es Faktoren im Umfeld, die zu berücksichtigen sind? Welche Formen der Beratung / der Hilfe sind angezeigt? (Erziehungs- und Familienberatung, Suchtberatung, Selbsthilfegruppe ...)

### **Was kann und muss Forschung, Politik, Gesetzgebung und Gesellschaft bieten**

Realität in den Blick nehmen. Diskurs darüber führen, was nicht nur „normal“, sondern auch „gut“ ist bei der Nutzung digitaler Medien. Diskurs darüber, was eine problematische Mediennutzung ist – unter Beteiligung von Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen.

Professionelles unabhängiges Monitoring einführen mit Blick auf die Wirkungen der oft kommerziellen Zwecken dienenden Entwicklung neuer digitaler Formate, Plattformen, Games ... Kinder, Jugendliche, Eltern ... beteiligen bei der Bewertung.

Die Vermittlung von Medienkompetenz als wichtigen Präventionsfaktor finanziell und personell fördern.

Erzieherischen Jugendschutz in Schule und Jugendhilfe absichern.

Forschung intensiveren, zu Mediennutzung allgemein und zu Mediensucht im Besonderen, zu Prävention und Intervention.

Das neue Jugendschutzgesetz weiterentwickeln. Gut: Dass Schutzziele nach § 10a JuSchG neu gefasst wurden. Problem: Berücksichtigung von Mediennutzungsrisiken hat „Kann“-Charakter und es fehlt an Verbindlichkeit für Medienanbieter.

Länder sollten gemeinsam für effektive Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes, die „Förderung, Schutz und Teilhabe“ gleichrangig verankert und die nötigen Rahmenbedingungen schafft, eintreten (so wie es die Jugend- und Familienministerkonferenz 2018 beschlossen hat).

Digitalpakt Jugendhilfe schließen: Zur Sicherstellung der Grundrechte junger Menschen in und mit digitalen Räumen; zur Bereitstellung finanzieller Ressourcen für den Ausbau der dafür erforderlichen Infrastruktur und zur Qualifizierung von Fachkräften.

Digitale Grundrechte berücksichtigen: 1. Recht auf Zugang und Teilhabe (Uneingeschränkter, gleichberechtigter Zugang zur digitalen Welt → altersangemessen und diskriminierungsfrei 2. Recht auf Sicherheit und Schutz (Bei allen Maßnahmen, die Minderjährige betreffen, ist deren Wohl vorrangig zu betrachten 3. Recht auf Bildung und Förderung (umfasst in zunehmend digitalen Lebenswelten auch den Anspruch auf Medienbildung/-kompetenzförderung.

Schutz: Altersdifferenzierte Medienzugänge, restriktive angebotsseitige Voreinstellungen, „Muss“ vs. „Kann“ in gesetzlichen Bestimmungen, Selbstverpflichtungen, Kodizes etc.

Befähigung: Stärkung eines kritisch-reflexiven Medienumgangs und medienpädagogische/-erzieherische Begleitung durch Medienpädagogische Projekte, Challenges, Stärkung selbstregulativer Kräfte, Anregung zur Selbstreflexion, Checklisten, Selbsttests etc.

Schulen nicht nur mit Hard- und Software ausstatten, sondern auch zu Medienbildung befähigen. Medienerziehung/-ethik sollte nicht nur als Querschnittsthema in die Bildungspläne, sondern als eigenes Unterrichtsfach ab der 1. Klasse unterrichtet werden. Gefordert wird auch eine adäquate Konzeption von digitalem Unterricht und eine zeitgemäße Weiterentwicklung der (frontalen) Unterrichtsformate.

### **Was können und müssen Anbieter:innen medialer Formate bieten**

Entwickler:innen, Produzent:innen, Anbieter:innen von Plattformen, Games und weiteren digitalen Formaten müssen Verantwortung insbesondere für ihre minderjährige Klientel übernehmen. Sie sollen beispielsweise Spiele entwickeln, die an Interessen und Entwicklungsstadien anknüpfen, diese aber nicht ausnutzen. Sie sollen mit ihren Entwicklungen bei ihrer Klientel Kreativität anregen sowie förderlich und nicht hinderlich für deren Entwicklung sein. Deswegen müssen Anbieter:innen auf abhängigkeitsproduzierende Elemente verzichten.

Anbieter:innen müssen Risiken kennzeichnen und in die Vermittlung von Medienkompetenz und Prävention investieren. Dies sollte der Branche aufgrund der milliardenstarken Gewinne, die mit Spielen, Hardware und In-Game-Käufen gemacht werden, monetär leicht möglich sein.

Gesetzliche Regelungen für Altersbeschränkungen und zur Einschränkung suchtfördernder „dark patterns“ müssen geschaffen und durchgesetzt werden: Aktuell Usus auch bei Online-Spielen, die Kinder und Jugendliche adressieren, sind tägliche Erinnerungsfunktionen und das aktive und gewollte Herstellen des Gefühls, etwas zu verpassen, wenn nicht weitergespielt wird. Anbieter:innen sollten Altersbeschränkungen bei solchen Angeboten mit Suchtrisiken daher nicht nur nennen, sondern auch durchsetzen müssen. Noch besser wäre, sie würden auf suchtfördernde Elemente („dark patterns“) wie die glücksspielaffinen Lootboxen verzichten und Nutzungszeiten technisch begrenzen. Da dies kommerziellen Interessen entgegensteht, sollten glücksspielartige Elemente und eine Animation zu zeitlich ausufernder Nutzung gesetzlich untersagt werden, speziell wenn Minderjährige adressiert werden. Solange das nicht möglich ist, sollten Anbieter:innen sich selbst dazu verpflichten, den Zugang Minderjähriger zu sie gefährdenden Angeboten zu behindern. Hierfür sollen Anbieter:innen u.a. auch technische Voreinstellungen zum Schutz Minderjähriger nutzen.

Freiburg/Berlin 17.3.2022