

## **Stellungnahme der Bundesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege e.V. (BAGFW) zum Vorschlag der Expertenkommission "Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt" // Hearing 3 – Praxisperspektiven von Eltern, Pädagogik, Jugendhilfe, Polizei und Justiz**

In der Bundesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege (BAGFW) e. V. arbeiten die Spitzenverbände der Freien Wohlfahrtspflege zusammen. Ihr gemeinsames Ziel ist die Sicherung und Weiterentwicklung der sozialen Arbeit durch gemeinschaftliche Initiativen und sozialpolitische Aktivitäten. Der Freien Wohlfahrtspflege sind bundesweit rund 125.000 Einrichtungen und Dienste mit 4,3 Mio Betten bzw. Plätzen angeschlossen.

Hier sind rund 2 Mio Mitarbeitende hauptamtlich beschäftigt. Die Zahl der Bürgerinnen und Bürger, die sich freiwillig und ehrenamtlich in der Freien Wohlfahrtspflege, ihren Hilfswerken und Initiativen sowie in den ihnen angeschlossenen Selbsthilfegruppen sozial engagieren, wird auf ca. 3 Millionen geschätzt.

In der Kinder- und Jugendhilfe vertreten wir rund 44.000 Einrichtungen (ca. 35% aller Einrichtungen) und entsprechend viele junge Menschen und ihre Familien. Dies umfasst Angebote wie Kindertagesstätten, Erziehungsberatung und Freizeitangebote, Jugendsozialarbeit, Familienbildung, Hilfen für Familien und Alleinerziehende wie Ehe- und Schwangerschaftsberatung, Lebensberatung, Familienpflege, Müttergenesung und vieles mehr. Entsprechend vielfältig gestaltet sich unser Zugang zu jungen Menschen und Familien und unsere Arbeit mit ihnen.

Die Berührung von Kindern und Jugendlichen mit der digitalen Welt im Kontext unserer Angebote ist omnipräsent. Dies bezieht sich auf die alltägliche Nutzung durch die jungen Menschen und ihrer Familien aber auch auf das proaktive Angebot präventiver Maßnahmen, pädagogischer Konzepte, Interventionen zum Schutz bzw. Umgang mit den Folgen missbräuchlicher Erfahrungen. Die soziale Arbeit in der Freien Wohlfahrtspflege setzt in ihrer Arbeit mit jungen Menschen und Familien dabei auf den Dreiklang von Schutz, Teilhabe und Befähigung. Wir sind davon überzeugt, dass nur unter Beachtung aller drei Aspekte ein guter Umgang mit dem Thema „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ möglich ist. Handlungsleitend ist für uns die Perspektive der jungen Menschen selbst: wie schauen sie auf dieses Thema, welche Rolle spielt die digitale Welt mit allen Herausforderungen konkret in ihren sehr diversen Lebenswelten, welche Ansätze sehen sie selbst, um den Gefahren der digitalen Welt zu begegnen ohne ihnen Räume und Möglichkeiten der Kommunikation, Teilhabe, Information und Kreativität zu nehmen. Die Erfahrungen und Beobachtungen unserer Fachkräfte in den Angebotsstrukturen vor Ort fließen in die Bewertungen und Weiterentwicklung des Themas permanent ein.

Die Beantwortung der folgenden Fragen ergibt sich aus den vorab beschriebenen Ansätzen:

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

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

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

Digitale Medien erfüllen für junge Menschen in einer zunehmend digitalisierten Welt eine Vielzahl positiver Funktionen, die weit über reine Unterhaltung hinausgehen und mit dem zunehmenden Alter für ein chancengerechtes Aufwachsen sowie für Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung eine zentrale Rolle einnehmen. Ein immer größer werdender Anteil der Lebenswelten von jungen Menschen verlagert sich in den digitalen Raum.

Grundsätzlich ist es wichtig, das Recht auf digitale Teilhabe junger Menschen zu betonen. Mit der Allgemeine Bemerkung Nr. 25 der UN-Kinderrechtskonvention gelten Rechte von Kindern und Jugendlichen auch in der digitalen Welt. Junge Menschen haben nach der UN-Kinderrechtskonvention das Recht, sich im digitalen Raum zu bewegen und dessen Chancen zu nutzen. Einschränkungen oder Ausschlüsse können – wenn diese unbegründet erfolgen – eine Form der Diskriminierung darstellen (Art. 2 UN-KRK), dem Kindeswohl widersprechen (Art. 3 UN-KRK) und das Recht auf Beteiligung sowie Meinungs- und Informationsfreiheit (Art. 12 und 13 UN-KRK) beeinträchtigen. Zugleich gilt – im digitalen Raum wie in der analogen Welt – das Recht auf Schutz und Unversehrtheit (u. a. Art. 19).

Über digitale Plattformen äußern junge Menschen eigene Meinungen, nehmen an Diskussionen teil und gestalten gesellschaftliche Themen mit. Gerade für junge Menschen in ländlichen Regionen, mit Mobilitätshindernissen oder beispielsweise eigenen -zunehmend Bedrohungen ausgesetzten- Communitys (Gruppen von z.B. queeren oder geflüchteten jungen Menschen, gehörlose, blinde Menschen, Menschen mit anderen Behinderungen) schaffen digitale Medien neue Möglichkeiten der Mitwirkung und Chancengleichheit.

Eng damit verbunden ist die Kommunikation und Vernetzung, die durch digitale Medien erheblich erweitert werden, um Freundschaften zu pflegen, neue Kontakte zu knüpfen und sich weltweit auszutauschen. Über digitale Anwendungen kommunizieren junge Menschen mit Gleichaltrigen aus anderen Ländern, vertiefen Sprachkenntnisse und interkulturelle Kompetenzen. Digitale Medien fördern so nicht nur soziale Bindungen, sondern auch Offenheit und globale Perspektiven.

Darüber hinaus bieten digitale Medien einen niederschweligen Zugang zu Information und Wissen an. Über digitale Angebote vertiefen jungen Menschen ihre Kenntnisse in allen relevanten Themenbereichen, entdecken ihre eigenen spezifischen Interessen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist das Erlernen technischer Kompetenzen sowie der kritische Umgang mit Informationen und künstlicher Intelligenz. Junge Menschen erwerben im Umgang mit digitalen Geräten grundlegende Medienkompetenz: Sie

lernen, Programme zu bedienen, Inhalte zu recherchieren und technische Zusammenhänge zu verstehen. Gleichzeitig bietet die Auseinandersetzung mit Suchmaschinen, Algorithmen und KI-Systemen die Chance, Quellen kritisch zu hinterfragen, Fake News zu erkennen und Funktionsweisen digitaler Technologien zu durchdringen. Diese Fähigkeiten sind zentrale Voraussetzungen für eine selbstbestimmte und verantwortungsvolle Teilhabe an der digitalen Gesellschaft.

Digitale Medien eröffnen zudem vielfältige Möglichkeiten zur Produktion und Verbreitung eigener Inhalte und Positionen, wodurch Beteiligung, Autonomie und Kreativität gefördert wird. Die aktive Medienproduktion stärkt Problemlösungskompetenzen, Fantasie und Ausdrucksfähigkeit.

Schließlich tragen digitale Medien zur Formung der eigenen Identität bei. In sozialen Netzwerken experimentieren Jugendliche mit Selbstdarstellung, entwickeln Interessen weiter und finden Gemeinschaften mit ähnlichen Hobbys oder Lebenswelten. Digitale Räume bieten Möglichkeiten zur Selbstreflexion und zum Austausch über persönliche Themen.

Für Familien sind digitale Medien gemeinsame Erfahrungsräume, die in der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken sind. Sie erleichtern die Organisation des Alltags und ermöglichen Erreichbarkeit. Die positiven Funktionen in einer globalisierten Welt sind ähnlich gelagert wie bei jungen Menschen: Gesellschaftliche Teilhabe, Kommunikation, Vernetzung, Informationsgewinnung und Wissenstransfer stehen dabei im Fokus.

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

Digitale Plattformen und Computerspiele entwickeln sich rasant und bieten in kurzen Zeitabständen ständig neue Handlungsmöglichkeiten. Unterschiedliche Betriebssysteme, Datenschutzoptionen, Altersfreigaben und Sicherheitseinstellungen erfordern spezifisches Wissen und kontinuierliche Aktualisierung. Eltern verfügen in der Regel nicht über die technischen und digitalen Kompetenzen sowie die zeitlichen Ressourcen, um die Gefahren durch Dark Patterns, In-app-Käufe, Algorithmen oder auch die Anbahnung von sexualisierter Gewalt zu erkennen und zu verhindern.

Die Funktionsweise von programmierten Algorithmen auf Social Media-Plattformen führen zu Kontrollverlust und Hilflosigkeit von Eltern. Die dort eingesetzten Empfehlungssysteme reagieren auf minimale Interaktionen wie Verweildauer oder Likes und erzeugen hochgradig personalisierte Feeds. Somit kann sich die Nutzungserfahrung bei ein und derselben App für Eltern und Kinder stark unterscheiden. Für Eltern ist meist nicht nachvollziehbar, warum ihrem Kind plötzlich menschenverachtende oder sexualisierte Inhalte angezeigt werden

Elterliche Kontrollsysteme können nur sinnvoll auf Medienkompetenz, bewusster Nutzung und Vertrauen basieren, da junge Menschen häufig Umgehungen von elterlichen Kontrollsystemen finden und diese auch untereinander teilen können. Durch versteckte App-Versionen, Zweitprofile und heimliche Nutzung von digitalen Geräten verschaffen sie sich Zugang zu sozialen Netzwerken, in denen der Kontakt zu fremden Personen möglich ist und die z.T. gezielt für die Ausübung sexualisierter Gewalt genutzt werden. In vielen Fällen sind sich Eltern dieser Dynamiken nicht

bewusst und erhalten zu spät Einblicke in die digitalen Welten, in denen sich ihre Kinder bewegen.

Junge Menschen wachsen heute mit Social Media auf: Das erste Smartphone (oftmals mit einer Flatrate für mobile Daten) erhalten Kinder im Schnitt mit elf Jahren (Vodafone Stiftung Deutschland GmbH, 2025). Das Nutzungsverhalten der Jugendlichen entwickelt und ändert sich ebenso schnell wie die verfügbaren Apps und die digitalen Plattformen. In diesem Sinne dreht sich das Expert\*innentum um: Eltern und Fachkräfte müssen sich die digitalen Räume zunächst aneignen und verstehen, bevor sie gezielte Regulation bzw. Hilfestellungen aussprechen können.

Digitale Endgeräte haben Einzug in das alltägliche Leben der allermeisten Familien erhalten und sind alltäglich griffbereit. Dabei dient das Nutzungsverhalten der Eltern als Vorbild für das Nutzungsverhalten der Kinder. Überforderung entsteht auch dann, wenn Eltern selbst digitale Endgeräte exzessiv nutzen und damit ein Negativbeispiel für junge Menschen darstellen.

Über Messenger-Dienste und soziale Netzwerke entstehen permanente Erreichbarkeitsanforderungen. Klassenchats, Gruppendynamiken und Push-Benachrichtigungen erzeugen sozialen Druck für junge Menschen, ständig online zu sein. Eltern geraten hier in ein Spannungsfeld: Begrenzen sie die Nutzung, riskieren sie soziale Ausgrenzung ihres Kindes; erlauben sie sie uneingeschränkt, entstehen negative Auswirkungen auf Konzentration, Schlaf oder psychisches Wohlbefinden.

Sicherheitseinstellungen sind von großer Relevanz, um Eltern die Möglichkeit zu Schutzeinstellungen für ihre Kinder zu geben. Problematisch ist, dass diese Systeme nie aktuell sein können, sondern immer nur auf vorhandene und bekannte Gefahren reagieren. Insofern gibt es keinen 100 %igen Schutz. Eltern wird suggeriert, dass sie durch Vor-Einstellungen ihre Kinder vollständig schützen können. Je nach Alter können Kinder die Schutzeinstellungen der Eltern sehr einfach umgehen.

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

Die ständige Nutzung digitaler Medien wirken sich negativ auf den Familienalltag aus, indem Kommunikation und gemeinsame Erlebnisse eingeschränkt werden sowie Konflikte über Bildschirmzeiten- und Inhalte entstehen.

Plattformen leben von einer möglichst langen Verweildauer. Computerspiele entwickeln zielgruppenspezifische Vorgehensweisen, um junge Menschen zum Kauf von physischen oder digitalen Gütern zu drängen. Gerade in Computerspielen werden Belohnungssysteme und Lootboxen in die Spiellogik so eingebaut, dass ein Weiterkommen ohne den Kauf der Ware nicht mehr möglich erscheint. Diese Mechanismen verleiten junge Menschen zum Kauf, sofern sie digital über eigene Geldquellen verfügen. Ist dies nicht der Fall, werden Eltern gebeten, den Kauf zu ermöglichen. Durch die Tatsache, dass in vielen Fällen die Eltern die Mechanismen zum Beispiel bei In-App-Käufen nicht nachvollziehen können und keine finanziellen Mittel bereitstellen, entstehen Konflikte und Überforderung.

Ergänzend entsteht Druck durch befreundete junge Menschen, die digitale Medien benutzen dürfen oder über eigene digitale Endgeräte verfügen. So entstehen Konkurrenzsituation mit anderen und ein Gefühl der Exklusion.

Die ständige Erreichbarkeit über Social Media einhergehend mit der Angst, etwas zu verpassen (FOMO -Fear of missing out) führen dazu, dass sowohl Eltern als auch Jugendliche während gemeinsamer Unternehmungen schnell abgelenkt werden und sich nicht mehr die ungeteilte Aufmerksamkeit entgegenbringen (sog. „Phubbing“). Eine reflektierte Nutzung von digitalen Medien durch Jugendliche und Erwachsene ist Grundlage für einen gesunden Umgang im Familienalltag.

#### **4. Inwiefern stellen Sharenting und Family-Influencing eine Beeinträchtigung des Rechts von Kindern auf Privatsphäre und informationelle Selbstbestimmung dar?**

##### **Ergibt sich daraus regulatorischer Handlungsbedarf, ohne wiederum die elterliche Erziehungsfreiheit unverhältnismäßig einzuschränken?**

Aus kinderrechtlicher Sicht ist das Teilen von Kinderfotos von Eltern auf digitalen Plattformen aus vielerlei Hinsicht problematisch, da es eine Reihe von Risiken, Rechtsverletzungen und unerwünschten Folgen für das Kind mit sich bringen kann. Persönlichkeitsschutz und Intimsphäre gelten auch für Kleinkinder. Kinder werden häufig in für sie negativen Situationen dargestellt zur Erreichung von hohen Klick-Zahlen. Das ist ein Eingriff in ihre Persönlichkeitsrechte. Sie haben ein Recht darauf, dass das nicht in die Öffentlichkeit gegeben wird. Hier geht es auch um Machtdynamik (Machtmissbrauch) als Erziehungsmaßnahme durch Eltern. Eltern zeigen ihre „Erziehungskompetenzen“, die pädagogisch fraglich sind. Es besteht die Möglichkeit, dass diese Erziehungsmethoden von anderen übernommen werden. Hinzu kommt die Problematik des sog. Kinder- Influencing. Häufig sind beim Family-Influencing die Kinder die eigentlich Performenden. Hier greift das Jugendarbeitsschutzgesetz. Für diese Aktivitäten müssen Eltern bei der zuständigen obersten Landesjugendbehörde eine Einwilligung beantragen, die in der Regel strikte Vorgaben vorsieht. Hier braucht es bundesweit einheitliche Prüfvorgaben.

Auf digitalen Plattformen veröffentlichte Bilder und Videos können von anderen gesammelt, verbreitet, zweckentfremdet oder für Mobbing benutzt werden. Kinder haben außerdem, unabhängig vom Alter, eigene Persönlichkeitsrechte und damit auch ein Recht am eigenen Bild. Kinder und Jugendliche haben das Recht zu wissen und sollten mitentscheiden, welche Bilder von ihnen an wen weitergegeben werden. Ansonsten verlieren Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, später eigenständig darüber zu bestimmen, welche Aspekte ihrer Biografie teilweise öffentlich zugänglich sind. Intime oder konflikthafte Momente können dauerhaft auffindbar bleiben und Identitätsbildungsprozesse belasten.

Hinzu kommt die Plattformlogik: Inhalte sind potenziell dauerhaft speicherbar, algorithmisch verbreitbar und ökonomisch verwertbar. Selbst wenn Eltern primär kommunikative Motive verfolgen, werden die Daten in kommerzielle Infrastrukturen eingebettet. Die Reichweite entzieht sich häufig der realistischen Kontrolle der Eltern.

Daher braucht es klare gesetzliche Leitlinien, wann Veröffentlichungen das Kindeswohl beeinträchtigen, eine stärkere Plattformverantwortung bei Schutzstandards für minderjährige Personen und ein Recht auf nachträgliche Löschung, das mit zunehmender Einsichtsfähigkeit des Kindes greift. Zudem müssen verstärkt Maßnahmen ergriffen werden, um Eltern über die Auswirkungen und Gefahren beim Verbreiten von Bildern ihrer Kinder zu sensibilisieren und aufzuklären. Die bestehenden Angebote sind nicht ausreichend.

Um reflektiert und kompetent mit Kindern über Plattformen, Computerspielen, Gefahren usw. zu reden, muss nicht zuletzt auch der eigene Umgang als Eltern jeweils damit geklärt sein. Hier können Elternkompetenztrainings wichtige Impulse geben.

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

Aus präventiver Sicht wird intensive digitale Nutzung dort entwicklungsrelevant problematisch, wo sie zu Kontrollverlust, sozialem Rückzug oder gesundheitlichen Beeinträchtigungen führt – also zu Mustern, wie sie für Internetnutzungsstörungen typisch sind.

Forschungsbefunde, unter anderem aus internationalen Jugendstudien der World Health Organization, zeigen, dass hohe tägliche Nutzungszeiten allein nicht unbedingt eine relevante Problematik darstellen. Entscheidend ist vielmehr, ob die Nutzung über einen längeren Zeitraum hinweg zentrale Lebensbereiche wie Schule, Familie, Freundschaften oder Gesundheit spürbar beeinträchtigt.

Digitale Freundschaften können für junge Menschen mit wenigen Offline-Kontakten wichtig sein, um soziale Teilhabe zu sichern. Gleichzeitig erhöht eine kompensatorische Nutzung sozialer Medien – also das Ausgleichen fehlender Offline-Beziehungen oder belastender Emotionen durch digitale Interaktionen – das Risiko, dass Einsamkeit und psychische Belastungen zunehmen und sich Internetnutzungsstörungen entwickeln können.

In der Forschung (z. B. DJI 2025) wird beispielsweise häufig der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte und aggressivem Verhalten thematisiert. In realen Konflikt- oder Frustrationssituationen besteht dann die Möglichkeit, dass junge Menschen verstärkt auf aggressive Reaktionsmuster zurückgreifen, die sie aus medialen Kontexten übernommen haben.

Zudem führt der Algorithmen gesteuerte Mechanismus „Rabbit Hole“ u. a. dazu, dass junge Menschen sich durch die Inhalte digitaler Plattformen radikalieren, und menschen- und demokratiefeindliche Einstellungen entwickeln.

Ein kritischer Punkt ist ebenfalls erreicht, wenn Botschaften aus digitalen Medien Auswirkungen auf Körperbild und Essverhalten haben und somit ein Risiko für psychische Erkrankungen darstellen. Zudem stellen KI-gesteuerte Chatbots zunehmend eine Gefahr, junge Menschen zu beeinflussen und impulsive Handlungsmuster auszulösen.

Daher muss Prävention auf Medienkompetenz, Informationskompetenz, Selbstregulation und sichere digitale Räume setzen, um Internetnutzungsstörungen und anderen psychischen Erkrankungen frühzeitig entgegenzuwirken.

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

Eltern müssten durch niedrigschwellige Medienkompetenz- und Informationsangebote unterstützt und für die Gefahren der Nutzung digitaler Medien sensibilisiert werden. Um Eltern zu unterstützen sind niedrigschwellige Informations-, Unterstützungs- und Beratungsangebote zu stärken (beispielsweise über die vielfältigen Strukturen der Freien Wohlfahrtspflege im Bereich von Online-Portalen,

Eltern-und Schulsozialarbeit, sowie über Beratungsstellen). Bereits bestehende Beratungsangebote und Informationsmaterialien sollten weiter in die Fläche getragen werden, um ihren Bekanntheitsgrad zu erhöhen. Wirksamkeit dieser Angebote kann nur erzeugt werden, wenn diese kontinuierlich und auskömmlich ausgestattet sind und die Möglichkeit haben, schnell auf Anforderungen im Alltag der Familien zu reagieren.

Eltern sollten dazu befähigt werden, mit ihren Kindern reflektiert und kompetent über die Herausforderungen im Umgang mit digitalen Plattformen und Computerspielen sprechen zu können. Diese Angebote müssen nachhaltig und praxistauglich konzipiert werden, damit Eltern tatsächlich auch erreicht werden. Dies kann bereits in der frühen Familienphase gelingen durch niedrigrschwellige Angebote im Rahmen der Familienbildung nach § 16 SGB VIII und setzt sich in Kita und Schule fort. Zusätzlich können die Erziehungsberatungsstellen (§ 17, §18 und §28 SGB VIII) ein Ort sein, wo Eltern Hilfe und Unterstützung finden, um ihren Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. Dafür müssen die Beratungsstellen aber entsprechend ausgestattet sein und das Personal in geeigneter Weise geschult werden.

Eltern benötigen technisch einfach handhabbare Sicherheitseinstellungen, Parental-Control-Tools und Jugendschutzprogramme, um ihre Kinder vor gesundheitsschädlichem Konsum digitaler Medien und Gefahren in Sozialen Netzwerken zu schützen.

Gleichzeitig müssen sich auch Eltern über ihr eigenes Social Media Verhalten und ihre ständige Nutzung digitaler Endgeräte bewusst werden im Sinne ihrer Vorbildfunktion für ihre Kinder.

## II Risiken und Kompetenzen

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

Hierzu zählen unter anderem die Fähigkeit zum kritischen Denken, ein bewusster Umgang mit Datenschutz, eine ausgeprägte Risikowahrnehmung sowie konkrete Strategien zur Problemlösung (z.B. Kenntnis von Meldesystemen und Unterstützungsangeboten). Ebenso wichtig sind Kenntnisse zu Privatsphäre-Einstellungen und eine reflektierte Selbstdarstellung im digitalen Raum.

Medienkompetenz darf dabei nicht randständig vermittelt werden, sondern sollte fest in der Lebenswelt von jungen Menschen verankert sein. Hierzu bedarf es nicht zuletzt einer auskömmlichen und nachhaltigen Finanzierung der Systeme, in denen Medienkompetenz vermittelt wird. Durch die Thematisierung der Herausforderungen in der digitalen Welt in allen Sozialisationsinstanzen (z. B. Familien, Schule, Jugendhilfe, Vereine) können junge Menschen Kompetenzen zum Schutz vor sexualisierter Gewalt und Mobbing im Netz erlernen.

Für junge Menschen ist es wichtig, eine positive Selbstwahrnehmung und einen kritischen Blick auf problematische Schönheitsideale zu entwickeln, die in digitalen Medien verbreitet werden. Damit kann präventiv den gesundheitlichen Folgen der eigenen Ablehnung und Abwertung entgegengewirkt werden.

Die Resilienzkompetenz gegen Falschnachrichten und KI gesteuerte Systeme erfordert ein Bewusstsein dafür, wie Desinformation funktioniert. Das kritische Hinterfragen, die Prüfung von Quellen, die Benutzung von Faktencheck-Tools bevor Informationen als Wahrheit gewertet und weitergeleitet werden, sind wichtige Komponenten, die jungen Menschen vermittelt werden müssen.

Notwendig sind bereits im Elementarbereich startende Angebote zur Vermittlung von Lebenskompetenzen (Selbstregulationsfähigkeit) mit dem Ziel, psychologische Schutzmechanismen gegen die suchtvorstärkenden Dynamiken von Onlineplattformen auszubilden und von kritischer Auseinandersetzung mit Schein und Sein.

Social Media ist ein zentraler Bestandteil der Jugendkultur und ist aus dem Leben junger Menschen kaum wegzudenken. Gleichwohl ist die Stärkung des jungen Menschen im echten Leben unverzichtbar. Ein Aufwachsen in Wohlergehen ist die beste Voraussetzung für einen bewussten und kritischen Umgang mit den Gefahren im Netz. Dazu braucht es analoge Räume der Begegnung, Erfahrung und Auseinandersetzung. Wir erleben jedoch weitflächig das Gegenteil: analoge Begegnungsräume für junge Menschen fallen vor Ort den Kürzungen in kommunalen Zusammenhängen zum Opfer. Freizeitangebote, Kinder- und Jugendarbeit, aufsuchende Angebote werden immer rarer. Sie sind aber eine echte Alternative zum digitalen Raum und bieten die Möglichkeit des Austausches und der Auseinandersetzung häufig professionell begleitet. Wollen wir junge Menschen vor den Gefahren digitaler Welten schützen, braucht es analoge Angebote. Analoge Angebote abbauen und gleichzeitig digitale Räume für junge Menschen verbieten, können nicht der Weg sein.

## **2. Wie unterscheiden sich diese Kompetenzen altersgerecht?**

Mit zunehmendem Alter entwickeln sich Bedürfnisse und mediales Nutzungsverhalten junger Menschen sowie deren Kompetenzpotentiale, die komplexer, selbstständiger und reflektierter werden. Während jüngere Kinder Schutz vor Risiken vor allem durch Erwachsene und klare Regeln benötigen, entwickeln ältere Jugendliche die Fähigkeit, Risiken selbst zu erkennen, einzuordnen und eigenständig zu handeln. Grundlegend ist, dass die Vermittlung dieser Kompetenzen altersgerecht, praxisnah und kontinuierlich erfolgt, sodass Kinder und Jugendliche Schritt für Schritt befähigt werden, digitale Räume sicher und reflektiert zu nutzen – im Sinne verantwortlicher Teilhabe.

Eine etwaige Unterscheidung der benötigten Kompetenzen lässt sich weniger entlang der Altersgruppen, als vielmehr entlang der Vorerfahrung und der genutzten Apps treffen. Die Jugendlichen differenzieren Inhalte und Nutzungspraktiken der Apps und benennen in Abhängigkeit der Funktionalitäten konkrete Gefährdungspotentiale. Zudem ist die Verantwortung der Eltern bei Jugendlichen explizit erwünscht: Eltern sollen die Nutzung kontrollieren und Zeitlimits setzen (vgl. „Wenn man uns fragen würde...“, ISS e.V. 2025). Siehe hierzu auch Punkt 4.

Da die Grenzen fließend sind, sollte eher von Kompetenzgruppen gesprochen werden. Die Altersgruppen von FSK und UMK erscheinen hier nicht adäquat.

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

Plattformen nutzen Mechanismen wie variable Belohnungssysteme, Endlosscrollen, Autoplay, Push-Benachrichtigungen und KI-gesteuerte Algorithmen, die Nutzer\*innen zu einer maximalen Verweildauer verleiten. Dies erfolgt durch gezielte Mechanismen von visuellen, auditiven und emotionalen Reizen (sog. „dark patterns“). Die Mechanismen bleiben oft unsichtbar, eingebettet in scheinbar harmlose Freizeitaktivitäten. Diese Mechanismen können trotz vorhandener Medienkompetenz zu einer exzessiven Nutzung führen.

Für junge Menschen braucht es daher geschützte und altersgerechte Erfahrungsräume. Die Plattformanbieter sollten daher bei der Programmierung der Algorithmen verpflichtet werden, dem Jugendschutz höchste Priorität einzuräumen. Dazu sollten Plattformen Funktionen für junge Menschen standardmäßig deaktivieren, die exzessive Nutzung fördern (z. B. Endlos-Scrollen). Ebenso sollten manipulative Design-Elemente („Dark Patterns“) und Werbung auf Basis personenbezogener Daten Minderjähriger entfernt werden.

Die Jugendschutzgremien müssen so ausgestattet sein, dass sie ihre Kontrollaufgaben wahrnehmen können.

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

Beim Erwerb von Medienkompetenz handelt es sich um eine gemeinsame Bildungs- und Erziehungsaufgabe, die sich über verschiedene Sozialisationsinstanzen verteilt. Kitas, Schule, Jugendhilfe und Eltern übernehmen jeweils unterschiedliche, sich ergänzende Funktionen – zugleich entstehen dort Zuständigkeitslücken, wo

Verantwortung unklar bleibt und strukturelle Voraussetzungen sowie attraktive Angebote fehlen. Bildung ist Ländersache und bedingt, dass es keine einheitliche Strategie zur Medienkompetenzförderung gibt. Diese sollte allerdings nicht von der Finanzsituation und Interessenlage einzelner Institutionen abhängen.

In Kitas könnten erste Medienerfahrungen und digitale Lerngelegenheiten ermöglicht werden.

Ansätze hier sind u.a. Pädagogik in einer digitalen Welt, Kompetenzförderung im Umgang mit digitalen Medien, Beobachten und Dokumentieren digital unterstützt, Medienpädagogik, Kommunikation und Informationsweitergabe für Fachkräfte und Eltern.

Die frühe Förderung von Medienkompetenz und Informationskompetenz gleicht bildungsbedingte Ungleichheiten aus, sensibilisiert Kinder aktiv für die zukünftigen Herausforderungen. Da Kinder bereits im Kitaalter erleben, wie digitale Geräte im Familienalltag oder bei Freund\*innen genutzt werden, ist Medienbildung auch in dieser Altersstufe relevant. Auch ohne den direkten Einsatz digitaler Geräte in Kitas können Kinder spielerisch für Fragen sensibilisiert werden, auf die sie in der digitalen Welt treffen werden.

Die Ergebnisse aktuellen Kita-Umfrage des Paritätischen Gesamtverbandes (Kitabericht 2026, voraussichtliches Erscheinen Juni 2026) zeigen, dass digitale Medien in den Interaktionen mit Kindern regelmäßig eingesetzt werden, es aber in der Verankerung von medienpädagogischen Konzepten noch Entwicklungspotential gibt. Nur 19,5 % der Fachkräfte in Kitas berichten von regelmäßigen Fortbildungen. Damit gibt es kaum strukturelle Qualifizierung zur digitalen Bildung im Elementarbereich. Das zeigt, dass die fehlende digitale Praxis kein Zufall ist, sondern Ergebnis fehlender struktureller Weiterbildungsmöglichkeiten und Priorisierung. Es muss sichergestellt werden, dass pädagogische Fachkräfte in Einrichtungen der frühkindlichen Bildung und Betreuung entsprechende Weiterbildungsangebote nutzen können.

Die Schule ist als zentraler Ort für den Erwerb von Medienkompetenz geeignet, da alle junge Menschen – unabhängig von ihrer sozialen Herkunft – systematisch erreicht werden. Präventionsangebote, schulische Lehrpläne mit fest integrierter digitaler Bildung und gezielte Aufklärungs- sowie Sensibilisierungskampagnen sind unverzichtbar, um eine verantwortungsvolle Mediennutzung zu entwickeln. Dafür sind qualifizierte Lehrkräfte notwendig und fest verankerte Medienbildungskonzepte z.B. im Rahmen des Ganztags sollten dauerhaft eingerichtet werden. Um Lehrer\*innen bei der Vermittlung von Medienkompetenzen zu unterstützen, sind entsprechende Weiterbildungsangebote nötig und der Einsatz multiprofessioneller Teams sinnvoll. Auch ist die Schulsozialarbeit sowie schulbezogene Angebote der Jugendsozialarbeit in Medienbildungsprozesse einzubinden, da sie die Schnittstelle zur Arbeit mit Eltern/Familien und außerschulischen Lernorten bilden.

In der Kinder- und Jugendhilfe – einschließlich offener Jugendarbeit, Schulsozialarbeit und Streetwork – sind medienpädagogische Inhalte und digitale Lebenswelten von großer Wichtigkeit. Die Angebote erreichen insbesondere junge Menschen in belasteten Lebenslagen und helfen mit niedrigschwelligen Präventionsangeboten, Beratung, Beziehungsarbeit und Krisenintervention, etwa bei Cybermobbing oder sexualisierte Gewalt in digitalen Räumen. Durch die

Lebensweltorientierung können digitale Angebote mit analogen Aktivitäten verzahnt werden und Medienkompetenz auf vielschichtige Weise vermittelt werden. Voraussetzung dafür sind gut ausgebildete Fachkräfte, für die adäquate Angebote im Fortbildungskatalog einen festen Platz haben müssen. Nötig sind außerdem eine nachhaltig finanzierte Infrastruktur und eine entsprechende Planung bzw. Steuerung von speziellen Angeboten innerhalb des Sozialraums. Angebote an Wochenenden und in Schulferien sind für bestimmte Zielgruppen wichtig, da diese Zeiten Potential für eine unkontrollierte und exzessive Mediennutzung bieten.

Zuständigkeitslücken entstehen jedoch dort, wo Angebote nur projektförmig und befristet finanziert sind und/oder wo eine enge Verzahnung mit Sozialraum und Familie fehlt.

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

Wenn Medienbildung altersgerecht konzipiert und durchgeführt wird, kann sie in Kindertageseinrichtungen beginnen. Es ist jedoch vorab zu reflektieren, zu welchem Zweck Medien in den Einsatz kommen sollen. Medienbildung sollte integraler Bestandteil in allen Sozialisationsinstanzen sein. Dafür müssen ausreichend Ressourcen und Zeit zur Verfügung gestellt werden, um eine nachhaltige Verankerung in allen Systemen (Kita, Schule, Jugendhilfe, etc.) zu erreichen.

Gleichzeitig dürfen auch Eltern nicht außer Acht gelassen werden, da das eigene Nutzungsverhalten der Eltern von Geburt an Einfluss auf das Aufwachsen der Kinder hat („Phubbing“).

Parallel hierzu ist es zwingend notwendig für Fachkräfte innerhalb der verschiedenen Bereiche der Kinder- und Jugendhilfe (bspw. Schulsozialarbeit, Kita, Erziehungshilfen, Erziehungsberatung) Weiterbildungsmöglichkeiten zu schaffen.

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

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

Die Freie Wohlfahrtspflege bietet bundesweit ein breites Spektrum an Präventionsangeboten zu exzessiver Mediennutzung, digitaler Gewalt, Glückspielmechanismen und Online-Risiken an – darunter schulische Präventionsprogramme, regionale Fachstellen, medienpädagogische Trainings sowie digitale Beratungsangebote wie DigiSucht, die von Kindern, Jugendlichen und Familien genutzt werden.

Folgende Praxisbeispiele sind exemplarisch für die Arbeit der BAGFW-Mitgliedsverbände:

- AWO Bezirksverband Mittelrhein: [Say no to Hate Speech](#)
- [Jfc Medienzentrum](#): Medienpädagogische Angebote für Jugendliche und Fachkräfte
- [LAG Lokale Medienarbeit NRW](#): Angebote für junge Menschen und Fachkräfte, Schwerpunkt auf inklusiver Medienarbeit
- [Mehr Medienkompetenz mit Medienscouts](#)
- Fachstelle gegen (auch online erfahrene) sexualisierte Gewalt an Kindern und Jugendlichen Beratung auch für Angehörige und Fachkräfte in Gelsenkirchen [Fachstelle gegen sexualisierte Gewalt an Kindern und Jugendlichen](#)
- Workshops für Kinder, Jugendliche und Eltern [Sexualpädagogische Prävention | Caritas Oberberg](#)
- Sexualität und Medien, SkF Warendorf, Fortbildung für Schüler\*innen und Lehrkräfte [Für Schulen](#)
- Fachstelle Mediensucht/Fachambulanz für junge Suchtkranke und Angehörige, München [Fachstelle Mediensucht](#)
- [Wenn das Leben am seidenen Faden hängt](#), U25 Suizid-Prävention
- [U25 Standorten zur Ausbildung von Peer-Berater\\*innen](#)

#### 2. Welche Evidenz gibt es zur Wirksamkeit dieser Angebote?

Die Wirksamkeit von Angeboten der Freien Wohlfahrtspflege im Bereich der Medienpädagogik kann über entsprechend breit und langfristig angelegten Studien ermittelt werden. Das setzt wiederum eine langfristige und auskömmliche Finanzierung der Präventionsangebote in der medienpädagogischen Arbeit voraus. Leider sind diese Finanzierungen nicht oder nicht ausreichend vorhanden, so dass aktuell in der Regel befristete und prekäre Angebotsstrukturen im Bereich der Prävention und insgesamt in der Kinder- und Jugendarbeit die Regel darstellen. Bei ausreichender Finanzierung werden die Angebote der Wohlfahrtsverbände systemisch und flächendeckend angelegt, zielgruppen- und sozialraumorientiert ausgerichtet und entsprechen den Bedürfnissen junger Menschen in ihrer doppelten Lebenswelt (analog und digital). Mit der Erforschung der Wirksamkeit der Angebote könnten diese entsprechend angepasst und ausgerichtet werden. Auf Grund fehlender Kontinuität der Angebote und nur sehr punktuell finanzierter Möglichkeiten eigener Evaluation und Wirksamkeitsforschung in dem Feld können aktuell keine spezifischen Aussagen zur Wirksamkeit der Angebote getroffen werden.

Gleichwohl spiegelt die Praxis vor Ort wider, dass die Angebote dringend notwendig sind und hochgradig nachgefragt werden.

### **3. Erreichen Präventionsangebote besonders vulnerable Gruppen (armutsbetroffene Familien, Kinder mit Förderbedarf)?**

Eine Kernaufgabe der Wohlfahrtsverbände ist die Unterstützung benachteiligter Gruppen. Durch ihre Angebote der Kinder- und Jugendhilfe werden besonders vulnerable Gruppen in der Regel mit intersektionalen Herausforderungen erreicht. (Armut, Flucht- und Migrationsgeschichte, Behinderung, geschlechtliche Identität/sexuelle Orientierung)

Auch die Suchthilfe leistet einen wichtigen Beitrag zur Erreichung besonders belasteter Zielgruppen: Über schulbasierte Präventionsprogramm wie die [Net-Piloten](#) sowie über regionale Suchtpräventionsstellen aller Wohlfahrtsverbände werden Kinder und Jugendliche niedrigschwellig zu Themen wie Medienkompetenz, exzessiver Mediennutzung, Online-Risiken und Resilienz gestärkt. Diese Angebote sind insbesondere in sozial benachteiligten Quartieren und Schulen verankert und erreichen damit auch junge Menschen aus armutsbetroffenen Familien, die ein erhöhtes Risiko für problematische Mediennutzung haben.

Ergänzend bietet die Suchtselbsthilfe niedrigschwellige, lebensweltnahe Gruppenangebote, die soziale Unterstützung stärken und für viele Betroffene sowie Angehörige einen frühen Zugang zu Austausch und Orientierung ermöglichen.

Fortbildungen für Fachkräfte in Jugendeinrichtungen zu diesen speziellen Themen sind notwendig. Insbesondere im Bereich der Fort- und Weiterbildung können an Wohlfahrtsverbände angebundene Bildungsträger die Angebote konzeptionell und praxisnah auf die Qualifizierungsbedarfe der Fachkräfte ausrichten.

#### **Wenn nein, warum nicht?**

Oft fehlt es aber an Erfahrung und Erprobung neu entwickelter Konzepte. Die Weiterentwicklung von Konzepten und Angeboten hängt maßgeblich von der Kontinuität und Langfristigkeit der Strukturen ab.

Neben benachteiligten jungen Menschen erreicht die Wohlfahrtspflege z.B. im Zuge der offenen Kinder- und Jugendarbeit diverse Gruppen junger Menschen. Dies ist als Begegnungsraum und für den Erfahrungsaustausch zwischen heterogenen jungen Menschen wichtig. Allerdings lässt sich feststellen, dass junge Menschen aus ressourcenstarken Familien viel häufiger eine enge elterliche Begleitung sowie Unterstützung im Umgang mit digitalen Medien erfahren. Sie verfügen über eine Vielzahl alternativer Freizeitangebote. Andere wachsen unter Bedingungen auf, in denen digitale Räume wichtige soziale, kulturelle und informelle Lernorte darstellen. Kinder- und Jugendmedienschutz muss auch sozialpolitisch gedacht werden und darf strukturelle Benachteiligungen nicht weiter verschärfen.

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

Unter anderen sind folgende Symptome der Suchthilfe bekannt: Schlafmangel, Bewegungsmangel, Essstörungen, Sehstörungen, muskuloskelettale Probleme, psychische Störungen (Depression, Angststörung, ADHS, Suizidalität).

Fachkräfte der Kinder- und Jugend- und Suchthilfe sowie sozialpädagogische Arbeit beobachten darüber hinaus typische Verhaltensindikatoren von Medienkonsumstörungen, wie z.B. Kontrollverlust über Nutzungszeiten, Vernachlässigung alltäglicher Pflichten, anhaltende gedankliche Beschäftigung mit digitalen Angeboten sowie Konflikte im familiären und/oder schulischen Kontext (u.a. DZSKJ 2024/2025). Es zeigt sich, dass solche Muster häufig früh auftreten, jedoch aufgrund hoher Arbeitsbelastung der Fachkräfte nicht immer zeitnah adressiert werden.

Fachkräfte der sozialen Arbeit kennen die Warnsignale für Suchtentwicklung wie z.B. exzessives Gaming, problematische Social Media- oder Video-Streaming-Nutzung, depressive Symptome, Angst, Stress sowie sozialen Rückzug.

Die wissenschaftliche Evidenz zeigt, dass eine frühe Identifikation entscheidend ist, da problematische Mediennutzung häufig komorbid mit psychischen Belastungen auftritt und sich gegenseitig verstärken kann. Eine verbindliche Früherkennung gelingt jedoch nur dort, wo ausreichende personelle und zeitliche Ressourcen vorhanden sind.

Zur Früherkennung braucht es:

- Förderung der Erhebung von Daten zu epidemiologischen Grundlagen
- Entwicklung eines Gesamtkonzepts für Prävention und Behandlung von Internetnutzungsstörungen
- Förderung der Implementierung von evidenzbasierten Präventionskonzepten
- Förderung von Aus- und Weiterbildung in der Qualifizierung von Fachkräften
- Schaffung von finanziellen Grundlagen, welche die Behandlung von Internetnutzungsstörung als neue Störung und zusätzliche Aufgabe im Rahmen des Suchthilfesystems ermöglichen.
- Unterstützung von Maßnahmen zur Regulierung von digitalen Angeboten im Hinblick auf Altersgrenzen, Regulierung von Algorithmen und Inhalten, Frühentdeckung und Frühintervention durch die Anbieter

Besonders wichtig ist eine enge Verzahnung von Suchthilfe, Jugendhilfe, Schule und dem Gesundheitswesen, um Warnsignale gemeinsam zu bewerten und Übergänge gut zu gestalten. Denn ohne diese Verbundstrukturen bleibt die Reaktion auf Warnsignale oft fragmentiert.

Konkret bedarf es auch hier einer auskömmlichen Finanzierung und eines angemessenen Fachkraft-/Kind-Schlüssels, um genügen zeitliche Ressourcen für einen aufmerksamen und adäquaten Umgang mit Warnsignalen zu haben. Dazu sind flächendeckende medienpädagogische Angebote wie elterliche Beratung,

Workshops, digitale Informationsangebote sowie schulische Präventionsmaßnahmen und Programme zur Stärkung sozialer und emotionaler Kompetenzen notwendig, sensibilisieren Fachkräfte, stärken Eltern und junge Menschen. Ein koordiniertes Vorgehen aller gesellschaftlichen Akteure wäre die Grundlage, um junge Menschen effektiv vor den Risiken digitaler Medien zu schützen. (siehe: DZSKJ - Problematische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland Ergebnisbericht 2024/2025)

Voraussetzung dafür, dass Problemlagen bzw. Warnsignale durch Fachkräfte frühzeitig und ausreichend erkannt werden, ist die Implementierung einer verpflichtenden sowie fortlaufenden Weiterbildung bzgl. des digitalen Bereichs. Nur so sind Fachkräfte in der Lage auf sich verändernde, digitale Tools, Geräte und Räume zu reagieren und den Schutz von jungen Menschen präventiv sowie auch innerhalb einer Situation durch eine aktive und fachlich fundierte Begleitung zu gewährleisten.

Für Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte ist wichtig, dass sie sich bei schwierigen Situationen wie z.B. Mediensucht, Cybermobbing oder Radikalisierung Hilfe bei Beratungsstellen, Hotlines oder Onlineangeboten holen können. Diese müssen mit Blick auf die Dimension von digitalen Welten zahlenmäßig noch ausgebaut werden. Angebote zur Stärkung der mentalen Gesundheit und Prävention müssen bedarfsgerecht ausgebaut und regelfinanziert werden. Niedrigschwellige Beratungsmöglichkeiten für junge Menschen und deren Eltern müssen bedarfsgerecht zur Verfügung gestellt werden, damit Mediensucht als eine ICD-Klassifizierung früh erkannt oder verhindert werden kann.

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

Plattformen müssen klare Nutzungsbedingungen sowie kinder- und jugendgerechte Sicherheitsfunktionen bereitstellen und deren Einhaltung prüfen. Dazu gehören datensparsame Altersverifikationen (eine Idee könnte bei ausreichender Erprobung die European Digital Identity Wallet; EUDI-Wallet sein), altersgerechte Gestaltung („Safety by Design“), jugendgerechte Inhalte, transparente Algorithmen und Schutz vor riskanten Inhalten. Zugangsbeschränkungen sind zwischen digitaler Teilhabe und datensparsamen Alterskontrollen abzuwägen (siehe auch: Positionierung der BAJ zur Frage [»Social Media ab 16 Jahren?«](#) 2026). Dies gilt ausdrücklich auch für Glückspielanbieter, deren Angebote besonders suchtfördernde Mechanismen enthalten und bei denen der Jugend- und Spieler\*inneschutz bis heute deutliche Defizite aufweist.

Eine datensichere, möglichst überwachungsarme Nutzung digitaler Angebote ist dabei unerlässlich. Safety-by-default-Einstellungen, eine algorithmische Steuerung ausschließlich auf Grundlage eines bewussten Opt-ins sowie Transparenz bei KI-generierten Inhalten sind zu gewährleisten. Zudem braucht es eine Regulierung all jener Mechanismen, die gezielt auf lange Verweildauer und Verhaltenslenkung setzen. Funktionen wie Endlos-Scrollen, permanente Push-Benachrichtigungen oder variable Belohnungssysteme sind keine neutralen Gestaltungselemente, sondern gezielte Eingriffe in das Nutzungsverhalten. Plattformen, die sich ihrer Verantwortung entziehen und solche Mechanismen nicht zurückbauen oder entfernen, müssen mit wirksamen Konsequenzen rechnen.

Digitale Plattformen müssen daher ihre Kinder- und Jugendschutzfunktionen konsequent ausbauen, transparent gestalten und niedrigschwellig zugänglich machen. Eine Möglichkeit wäre, eine Jugendversion der Plattformen vorzuschreiben, die auf Elemente wie durch Algorithmen gesteuerte Feeds und suchtvorstärkende Funktionen verzichten muss.

Der Zugang zu Hilfs- und Beratungsangeboten wie z. B. [U25] Suizidprävention muss auch weiterhin ohne verbindliche Altersverifikation möglich sein.

## **IV Hilfewege und Meldestrukturen**

### **1. Welche Formen digitaler Gewalt nehmen aktuell zu?**

Aktuell nehmen verschiedene Formen digitaler Gewalt sowohl in ihrer Verbreitung als auch in ihrer Intensität zu. Gerade im Bereich des Cybermobbings, das durch die ständige Erreichbarkeit über soziale Netzwerke, Messenger-Dienste und Gaming-Plattformen an Dynamik gewinnt, verbreiten sich Beleidigungen, gezielte Bloßstellungen oder auch das systematische Ausschließen aus digitalen Gruppen.

Hinzu kommt bildbasierte Gewalt, etwa das unerlaubte Weiterleiten intimer Aufnahmen oder das Veröffentlichen manipulierten Bildmaterials. Mit dem Aufkommen leicht zugänglicher KI-Tools steigt zudem die Zahl sogenannter Deepfakes bzw. deepnudes, bei denen Gesichter in pornografische oder diffamierende Inhalte montiert werden.

Ebenfalls zunehmend relevant ist digitale geschlechtsspezifische Gewalt. Mädchen und queere Personen sind überproportional von sexualisierten Beleidigungen, Bedrohungen oder koordinierter Online-Belästigung betroffen. Auch Doxxing – das Veröffentlichen privater Adress- oder Kontaktdaten – wird häufiger als Einschüchterungsinstrument genutzt.

Auch im Gaming-Bereich zeigen sich verstärkt toxische Kommunikationsmuster, darunter rassistische, sexistische oder homophobe Beschimpfungen in Voice- und Textchats. Die Kombination aus Anonymität, Wettbewerbsdruck und gruppenspezifischen Effekten begünstigt enthemmtes Verhalten.

Gleichzeitig nimmt das sogenannte Cybergrooming zu, also die gezielte Kontaktaufnahme Erwachsener mit Minderjährigen in sozialen Netzwerken oder Online-Spielen mit dem Ziel sexueller Ausbeutung zu; wobei zu berücksichtigen ist, dass für Grooming und Mobbing in beiden Realitäten (also auch der realen Welt) eine Zunahme zu verzeichnen ist.

Ein weiterer Bereich ist die Anstiftung zu körperlicher und seelischer Gewalt gegen sich selbst und andere.

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

Bestehende Meldestrukturen sind nicht ausreichend bekannt. Es braucht mehr Aufklärung und Information für junge Menschen über die Angebote. Aber auch Fachkräfte und Eltern müssen diese Möglichkeiten kennen und junge Menschen dazu motivieren, diese zu benutzen.

### **3. Warum wird digitale Gewalt häufig nicht angezeigt?**

Digitale Gewalt wird häufig gerade von jungen Menschen nicht angezeigt, weil Betroffene mit einer Vielzahl von Hemmnissen und Unsicherheiten konfrontiert sind. Ein zentraler Faktor ist die Scham und Angst vor Stigmatisierung: Opfer fürchten, dass sie für die Vorfälle verantwortlich gemacht werden oder dass ihr soziales Ansehen in Schule, Freundeskreis oder Online-Community leidet. Besonders bei sexualisierter Gewalt oder der Verbreitung intimer Inhalte spielt die Sorge vor Bloßstellung eine große Rolle.

Ein weiterer Grund ist die Unsicherheit über rechtliche und technische Möglichkeiten. Viele junge Menschen wissen nicht, an wen sie sich wenden können oder welche Nachweise für eine Meldung erforderlich sind.

Zudem wird sexualisierte Gewalt (Bsp. Zusendung von Dcpics) teils nicht eindeutig als Gewalt erkannt. Es erscheint quasi als „normal“. Hier bieten medienpädagogische Ansätze Information, Aufklärung und Lösungsansätze.

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

Ein zentrales Problem liegt darin, dass Schulen sich häufig nicht zuständig fühlen oder überfordert sind, die komplexen Anforderungen digitaler Gewalt eigenständig zu bewältigen. Lehrkräfte und Schulsozialarbeit\*innen agieren im Spannungsfeld zwischen pädagogischem Auftrag, Lehrplanverpflichtungen, fehlenden Kompetenzen, mangelnder Ressourcen und unzureichender Vernetzung. Dadurch werden Vorfälle im digitalen Raum häufig spät erkannt oder nicht konsequent weitergeleitet. In der Praxis zeigt sich immer wieder, dass digitale Anbahnungen sexualisierter Gewalt häufig unerkannt bleiben, weil es in Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen an systematischen Verfahren zur Risikoerkennung, Dokumentation und Weiterleitung fehlt. Besonders problematisch ist, dass klare digitale Schutzkonzepte, verbindliche Meldewege und abgestimmte Interventionsabläufe oftmals nicht etabliert sind – was die Zusammenarbeit mit Polizei und Justiz zusätzlich erschwert.

Fachliche Erfahrungen aus der Freien Straffälligenhilfe, dem Opferschutz und der sozialpädagogischen Praxis zeigen, dass unterschiedliche Arbeitslogiken der beteiligten Systeme zu Reibungsverlusten führen. Unterschiedliche Zielsetzungen, Datenschutzverständnisse, Zeitdruck in Ermittlungen oder Unsicherheiten in der Gefahreinschätzung können dazu beitragen, dass Informationen nicht rechtzeitig geteilt werden oder nicht ineinandergreifen.

Zur Bewältigung der Herausforderungen im Umgang mit digitaler Gewalt braucht es ein systemübergreifendes Denken und verbindliche Kooperationsstrukturen, die gemeinsame Standards, feste Schnittstellen und abgestimmte Verantwortlichkeiten definieren.

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

Der Opferschutz im digitalen Raum lässt sich nur dann wirkungsvoll gestalten, wenn der Umgang mit betroffenen Kindern und Jugendlichen besonders sensibel erfolgt.

Erfahrungen aus der Arbeit mit sexualisierter Gewalt zeigen, dass junge Menschen nur in sicheren Schutzräumen über ihre Erlebnisse sprechen. Auf digitale Gewalt übertragen bedeutet dies, dass Interventionen kinder- und jugendgerecht gestaltet werden müssen, ohne die jungen Menschen erneut unter Druck zu setzen oder Scham- und Schuldgefühle zu erzeugen. Dazu sind eine traumasensible Kommunikation sowie verlässliche Ansprechpersonen und Case-Management-Strukturen zentral. Kinder und Jugendliche brauchen sichere Räume, in denen sie ohne Druck sprechen können. Alle Schritte – von Schule bis Justiz – müssen ihrem Entwicklungsstand entsprechen.

## **V Intervention und Strafverfolgung: Grenzen, Bedarfe, Kooperation**

### **1. Welche strukturellen Grenzen haben Strafverfolgung und Justiz bei internationalen Plattformen, verschlüsselter Kommunikation und anonymen Accounts?**

Die Strafverfolgung stößt bei digitaler Gewalt auf klare Grenzen, weil internationale Plattformen oft außerhalb deutscher Zuständigkeit liegen, sodass Ermittelnde ohne schnelle Kooperation keinen Zugriff auf relevante Daten haben. Digitale Straftaten werden zudem häufig grenzüberschreitend und anonym begangen, was die Identifizierung und Beweisführung erschweren. Verschlüsselte Kommunikationsdienste blockieren Einblick in Inhalte, während große Datenmengen aus internationalen Quellen rechtlich und technisch nur begrenzt verwertbar sind. Hinzu kommen überlastete und unterfinanzierte Ermittlungsstrukturen, die Verfahren zusätzlich verlangsamen.

### **2. Wo braucht es klare Verfahren zwischen Schule/Jugendhilfe, Polizei/Justiz und Meldestellen?**

Schulen und Träger der Kinder- und Jugendhilfe brauchen definierte und direkte Verfahrenswege, jederzeit zu erreichende Ansprechpersonen und niedrighschwellige Unterstützungssysteme bei der Polizei sowie ausreichende Ressourcen diese Wege in Anspruch nehmen zu können. Klare Abläufe für Risikoerkennung, Dokumentation und Weiterleitung sind zentral, um digitale Übergriffe schnell einordnen zu können. Freie Straffälligenhilfe und Täter\*innenarbeit sollten eingebunden werden, um Risiken zu erkennen und Rückfallprävention wirksam umzusetzen.

### **3. Welche Ressourcen- und Kompetenzbedarfe sehen Sie bei Polizei und Justiz (bspw. Digitalforensik, Opferschutz, Fortbildung, Spezialisierung)?**

Es braucht sozialräumlich zuständige, pädagogisch qualifizierte und spezialisierte Ansprechpersonen und Zuständigkeiten auf Seiten von Polizei und Justiz, die sowohl medienpädagogische Präventionsarbeit in Schulen und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe begleiten als auch bei Intervention den komplexen Herausforderungen angemessen handeln können.

### **4. Welche Erwartungen haben Sie an Plattformen in Ermittlungs- und Opferschutzkontexten (bspw. Schnittstellen, Reaktionszeiten, Beweissicherung, Account-Handling)?**

Plattformen müssen zu transparenter Zusammenarbeit verpflichtet werden indem u. a. der Kinder- und Jugendschutz über kommerzielle Interessen gestellt wird. Ein zentraler Schwachpunkt anbieterseitiger Alterskontrollen liegt in der Altersfeststellung. Momentan existieren keine wirksamen Verfahren, die zugleich datenschutzkonform, anonym, diskriminierungsfrei und technisch nicht umgehbar sind.

### **5. Welche Änderungen wären aus Praxissicht am wirksamsten: Vollzug/Strukturen, rechtliche Anpassungen, internationale Kooperation, technische Standards?**

Mit dem Digital Services Act (DSA) liegt eine unmittelbar geltende Europäische Verordnung vor, die nationale Vorschriften im Anwendungsbereich überlagert. Die

Bekämpfung der Gefahren für junge Menschen im digitalen Raum ist eine transnationale Herausforderung, für die es einer europäischen Lösung bedarf.

Daher muss die konsequente Umsetzung des Digital Services Act in der Praxis Priorität haben, so dass Plattformen stärker in die Pflicht genommen werden, verpflichtende Meldesysteme und klare Verfahren zum Entfernen schädlicher Inhalte einzurichten und transparenten Berichtspflichten nachzukommen. Der bereits bestehende rechtliche Rahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen gegenüber Social Media-Plattformen muss effektiver durchgesetzt und weiter nachgeschärft werden. Kinder- und Jugendmedienschutz muss dabei über nationale Grenzen hinausgedacht werden: wirksame und kohärente Schutzstrukturen erfordern sowohl einen starken Einfluss auf europäische Schutzmechanismen als auch eine internationale Zusammenarbeit. Begrüßenswert ist daher die Initiative der EU-Kommission, im Rahmen des EU-Aktionsplans gegen Cybermobbing den DSA zu überarbeiten, damit Online-Plattformen Minderjährige besser vor schädlichen Inhalten schützen und diese Inhalte leichter gemeldet werden können

Neben rechtlichen Anpassungen braucht es auch strukturelle Verbesserungen im Vollzug und in der nachgehenden Hilfe, damit digitale Delikte nicht durch soziale Desintegration, Isolation oder fehlende Intervention im Strafvollzug begünstigt werden. Die aktuelle Praxis zeigt, dass Haftbedingungen, fehlende Behandlungskapazitäten und unzureichende psychosoziale Angebote die Resozialisierung deutlich erschweren. Eine stabile Reintegration ist jedoch ein zentraler Baustein, um Rückfallrisiken – auch bei digital begangenen Straftaten – nachhaltig zu senken. Eine wirksame Praxis braucht deshalb nicht nur schnellere Ermittlungen, sondern auch gut ausgestattete, ambulante und freie Träger der Straffälligenhilfe sowie spezialisierte Täter\*innenprogramme. Sie unterstützen Personen während und nach der Haft, arbeiten an Risikoeinschätzung, Deliktbearbeitung und Rückfallprävention und sind essenziell, um digitale Gefährdungsdynamiken früh zu unterbrechen. Sicherlich müssen technische Standards und internationale Kooperationen ausgebaut werden, damit Hinweise auf digitale Übergriffe schneller grenzüberschreitend bearbeitet werden können – ohne dabei sozialarbeiterische Prävention und Resozialisierung zu vernachlässigen, die langfristig den wirkungsvolleren Opferschutz darstellen.

Verstöße von Social Media-Plattformen gegen geltendes Recht zum Schutz von Kindern und Jugendlichen müssen konsequent geahndet werden. Sollte es auch weiterhin zu systematischen Verstößen kommen, müssen die betroffenen Plattformen sanktioniert werden.

## **VI Institutionelle und strukturelle Perspektiven**

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

In der Kinder- und Jugendhilfe besteht ein Problembewusstsein für die Risiken digitaler Medien. Zur wirksamen Prävention und flächendeckenden Intervention im Umgang müssen bundesweit medienpädagogische Konzepte und Maßnahmen immer wieder den aktuellen Entwicklungen angepasst werden. Bestehende Anstrengungen müssen unbedingt verstärkt werden und eine dauerhafte und auskömmliche Finanzierung sichergestellt werden. Schutzkonzepte für den digitalen Raum, Meldeverfahren und Interventionspläne müssen weiterentwickelt und den jeweiligen Rahmenbedingungen angepasst werden.

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

Die algorithmischen Empfehlungssysteme der Plattformen sind häufig darauf ausgerichtet, Nutzende möglichst lange online zu halten. Dabei werden oftmals Inhalte, die besonders stark emotionalisieren, aufhetzen und herabsetzen, verstärkt verbreitet. Kinder und Jugendliche sind in Bezug auf die skizzierten Sucht-Mechanismen und gefährdenden Inhalte besonders vulnerabel. Kinder und Jugendliche sind in ihren unterschiedlichen Entwicklungsständen als Heranwachsende besonders schutzbedürftig.

Die hinter den Angeboten liegenden Algorithmen, die Inhalte verstärkt reproduzieren und den Nutzer\*innen individualisiert anbieten, verstärken die Sogwirkung, die die Nutzung von Social Media haben kann. Ebenfalls zu nennen sind Endlos-Feeds und Autoplay, Variable Belohnungssysteme (Likes, Kommentare, Shares), Push-Benachrichtigungen, die zur Rückkehr auf die Plattform auffordern, Gamification-Elemente (Streaks, Rankings, Badges).

Bei der Programmierung der Algorithmen wird der Jugendschutz i.d.R. geringer als die wirtschaftlichen Interessen gewichtet. Digitale Plattformen sind stark durch Werbe- und Aufmerksamkeitslogiken geprägt.

Influencer\*innen werden zunehmend zentrale Orientierungsfiguren für Jugendliche. Die Normalisierung von ständiger Präsenz im Netz führt zu einem Nutzungsdruck, dem sich nur schwer zu entziehen ist. Die Selbstdarstellung in Sozialen Medien wird als „normal“ wahrgenommen und steigert den Druck zur Selbstinszenierung. Aufgrund der Monetarisierung von Aufmerksamkeit kommt es zu einer Vermischung von Werbung und persönlichem Content. Die auf Social Media vermittelten Lebensbilder entsprechen oftmals nicht der Realität und können zu überzogenen Erwartungen an bzw. Enttäuschung und Frustration mit dem eigenen Leben führen. Influencer\*innen vermarkten neben Produkten auch Ideologien, die junge Menschen beeinflussen können. Auch die sog. Blasen oder Wolken können problematisch werden, da darüber nur noch Informationen zu bestimmten Themen angeboten und Nutzer\*innen damit überschwemmt werden können. Auch die Wertigkeit von Aussagen und Personen können dadurch verändert werden.

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

Grundsätzlich liegt die Verantwortung für einen bewussten Umgang mit digitalen Endgeräten in den ersten Lebensjahren bei den Eltern bzw. betreuenden Personen und setzt eine kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Nutzungsverhalten voraus.

Die Bildungseinrichtungen sind angehalten, über Sensibilisierung und Fortbildung den eigenen Mitarbeitenden die notwendigen Kompetenzen zu vermitteln, um eine verantwortungsvolle Medienpädagogik in den Alltag zu implementieren. Der Umgang mit digitalen Medien ist ein Querschnittsthema und kann nicht auf einzelne Angebote reduziert werden.

An die Plattformbetreiber wird die Forderung gerichtet, dem Kinder- und Jugendschutz oberste Priorität einzuräumen und bei der Programmierung von Algorithmen suchtgefährdende Mechanismen zu unterlassen.

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

Die Entwicklung von ausdifferenzierten und auf die verschiedenen Kontexte und Zielgruppen angepassten Konzepten für Qualifizierungsangebote, Aus- und Fortbildungen sowie in den entsprechenden Studiengängen aller beteiligten Berufsgruppen ist dringend notwendig und mit Ressourcen zu unterlegen.

Über die Implementierung einer fortlaufenden sowie verpflichtenden Fortbildung von Fachkräften ist nachzudenken.

Dabei ist die Anerkennung von jungen Menschen als Expert\*innen ihrer Lebenswelt und das Verständnis für die zentrale Bedeutung von sozialen Netzwerken für den Alltag von jungen Menschen eine wichtige Voraussetzung.

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

Existierende Ansätze müssen weiter erprobt und ausgebaut werden. Der Ausbau niedrigschwelliger anonymer Melde-Portale zum Beispiel in Schulen ist notwendig. Zudem braucht es eigene digitale alternative Angebote (in Konkurrenz zu kommerziellen digitalen Plattformen), die Schutz, Befähigung und Teilhabe in den Mittelpunkt stellen.

Ein Beispiel ist die französische App 3018, die aus mehreren Gründen als besonders sinnvoll erachtet wird. Sie ermöglicht eine schnelle Löschung schädlicher Inhalte, da sie direkt mit großen sozialen Netzwerken zusammenarbeitet und Fotos, Videos oder Nachrichten oft innerhalb weniger Stunden gemeldet und entfernt werden können. Zudem bietet die App einen sicheren „digitalen Safe“, in dem Nutzer\*innen Beweise wie Screenshots oder Links direkt speichern können, ohne dass diese auf dem eigenen Handy für andere sichtbar sind – was die Beweissicherung erheblich erleichtert. Ergänzend stellt die App umfassende Hilfe bereit, indem sie den Zugang

zu Expert\*innen wie Psycholog\*innen und Jurist\*innen ermöglicht, die Jugendliche beim Umgang mit Mobbing unterstützen. Besonders praxisnah ist auch die einfache Nutzung, die speziell auf junge Menschen zugeschnitten ist und neben der Meldefunktion Selbsttests («Werde ich gemobbt?»), Ratschläge und Tutorials bietet. Schließlich ist der Service kostenlos, anonym und vertraulich verfügbar, an sieben Tagen die Woche zwischen 9 und 23 Uhr, wodurch ein niedrigschwelliger und verlässlicher Support gewährleistet wird.

Ein konkretes und nachhaltiges Beispiel für eine gelungene Kooperation ist die Arbeitsgruppe (AG) Aufwachsen in NRW. Sie beschäftigt sich mit den Themen Resilienz, Kinder psychisch und suchtkranker Eltern und gesunde Mediennutzung. Mitglieder der AG sind die relevanten Ministerien, die Ärztekammer, der Berufsverband der Kinder- und Jugendärzte, das Gesundheitsamt, die Landesanstalt für Medien, sowie die Psychotherapeutenkammer, die Landesfachstelle Familie, Geschlechtervielfalt und Sucht BELLA DONNA der Suchtkooperation NRW.

Weitere gute Beispiele sind:

<https://www.klicksafe.de/>

<https://www.juuuport.de/>

Queeres digitales Jugendzentrum vom Jugendverband Lambda

<https://lambdaspace.de/>

Berlin, 06. März 2026

Bundesarbeitsgemeinschaft  
der Freien Wohlfahrtspflege e. V.