

STUDIE

Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen

„Aber ich würde sagen, dass es sinnvoller ist,
die Person einfach zu blockieren.“

Laura Cousseran
Christa Gebel
Johanna Tauer
Niels Brüggem

Eine Studie des JFF – Institut für
Medienpädagogik in Forschung und Praxis im
Auftrag des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V.

Laura Cousseran (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am JFF. Sie studierte Pädagogik/Bildungswissenschaft (B.A.) sowie Pädagogik mit Schwerpunkt Bildungsforschung und Bildungsmanagement (M.A.) an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Ihre Forschungsschwerpunkte sind aktuell: Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen, Digitalisierung und Medienkompetenzkonzepte.

Christa Gebel ist Diplom-Psychologin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am JFF. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind derzeit: Aneignung von Online-Medien durch Kinder und Jugendliche, Medien in der Familie, Jugendmedienschutz.

Johanna Tauer ist studentische Mitarbeiterin am JFF. Sie studierte Erziehungswissenschaft an der Universität in Regensburg (B.A.) und derzeit Pädagogik mit Schwerpunkt Bildungsforschung und Bildungsmanagement im Masterstudium an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Dr. Niels Brügger ist Leiter der Abteilung Forschung am JFF. Seine Schwerpunkte sind medienpädagogische Evaluationsforschung, Medienaneignungsforschung (insbesondere in Bezug auf digitale Medien), Mediatisierung von Jugendarbeit, Partizipation mit Medien, Ästhetik und medienpädagogische Ansätze.

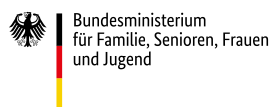
Eine Studie des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis im Auftrag des Deutschen Kinderhilfswerk e.V.

Die Studie zur Online-Interaktion von Kindern und Jugendlichen erfolgte im Rahmen eines Projektes der Koordinierungsstelle Kinderrechte. Die Koordinierungsstelle Kinderrechte des Deutschen Kinderhilfswerkes begleitet die Umsetzung der aktuellen Strategie des Europarates für die Rechte des Kindes (Sofia-Strategie 2016–2021) und wird gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Die Autor*innen danken Sina Stecher, Magdalena Wagner, Pia Lichtenstern, Tina Drechsel, Anja Bamberger und Julia Behr für ihre Mitarbeit an der Konzeption und Durchführung der Erhebungsworkshops sowie Miron Maradin und Michaela Uhl für ihre Mitarbeit bei Recherchen und Auswertungen.



Gefördert vom:



Im Rahmen von:



IMPRESSUM

Schriftenreihe des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. – Heft 9

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116-118
10117 Berlin
Fon: +49 30 308693-0
Fax: +49 30 308693-93
E-Mail: dkhw@dkhw.de
www.dkhw.de

Autor*innen: Laura Cousseran, Christa Gebel, Johanna Tauer, Dr. Niels Brügger
(JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis)

Redaktion: Kai Hanke, Cornelia Jonas, Torsten Krause, Sophie Pohle (Deutsches Kinderhilfswerk e.V.)

Layout: publicgarden GmbH

© 2021 Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Inhalt

I. Kurzzusammenfassung	4
II. Einleitung	8
III. Ziele und Fragestellungen der Untersuchung	10
IV. Anlage der Studie, Methode und Stichprobenbeschreibung	12
V. Ergebnisse	19
5.1. Überblick über verfügbare Geräte und genutzte Angebote	19
5.2. Online-Kontakt mit anderen Personen	20
5.3. Bewertung des Kontaktes mit Fremden und/oder Erwachsenen	21
5.4. Interaktionsrisiken	24
5.4.1. Welche Interaktionsrisiken sind für die Kinder und Jugendlichen relevant?	25
5.4.2. Belästigung	25
5.4.3. Mobbing/Beleidigung/Lästern	26
5.4.4. Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten bei Interaktionsrisiken	27
5.4.5. Auf Interaktionsrisiken bezogene Umgangsmuster	34
VI. Fazit	40
VII. Literaturverzeichnis	48
VIII. Anhang	50
Übersichtstabelle über die Nutzung einzelner Online-Angebote	50
Leitfaden für Einzelinterviews	51
Leitfaden für Erhebungsworkshops	56
Codebaum	69

I. Kurzzusammenfassung

Die Studie „Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen“ geht der Frage nach, wie Heranwachsende, die Social-Media-Angebote oder Online-Games nutzen, mit Risiken der Online-Interaktion umgehen. Erfragt wurde, mit wem sie in welchen Online-Umgebungen in Kontakt stehen, wie sie Interaktionsrisiken wahrnehmen und einschätzen, welche Erfahrungen sie diesbezüglich machen, welche Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten ihnen präsent sind und wie sie diese bewerten.

Die Studie bedient sich qualitativer Forschungsmethoden. Mit vierzehn Heranwachsenden (acht 9-/10-Jährigen, sechs 12-/13-Jährigen) wurden im Zeitraum 9/2020 bis 12/2020 Einzelinterviews geführt, die durch kurze Elterngespräche ergänzt wurden. Außerdem wurden im April 2021 in zwei Gruppen mit insgesamt acht Teilnehmenden ab zwölf Jahren Online-Erhebungsworkshops durchgeführt. Die Workshops fokussierten auf die Bewertung von Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten in Bezug auf potenziell riskante Online-Kontakte mit fremden Personen.

Das Nutzungsspektrum der Befragten umfasst Messenger-Dienste, Social-Media-Angebote und Online-Games. In der Regel nutzen die Befragten einen Messenger-Dienst (meist WhatsApp), häufig Social-Media-Angebote wie TikTok und YouTube, einige auch Snapchat oder Instagram. Die meisten spielen Online-Games, häufiger genannt werden dabei Brawl-Stars, Clash Royal, Fortnite, Minecraft, Roblox oder Among Us.

Der Online-Kontaktkreis der Kinder und Jugendlichen unterscheidet sich nach Art des Online-Angebots. In Messenger-Diensten stehen die befragten Kinder und Jugendlichen in der Regel mit Personen aus der Familie, mit Freunden und Bekannten in Kontakt und wünschen dies auch so. Nutzen sie andere Social-Media-Angebote, haben sie dort häufiger auch Kontakt mit fremden Personen (z. B. indem sie diesen folgen, deren Beiträge kommentieren, mit ihnen chatten, ...). Online-Games spielen die meisten Befragten sowohl mit Freund*innen als auch Unbekannten. Teilweise spielen sie sogar ausschließlich mit Fremden, wobei dann ein persönlicher Austausch meist rudimentär bleibt. Nur einzelne pflegen überdauernde Spielkontakte zu „virtuellen Freunden“.

In der Bewertung des Kontakts mit Fremden unterscheiden sich die interviewten Kinder sehr stark. Der überwiegende Teil lässt sich auf einem Kontinuum von starker Ablehnung und Vermeidung des Kontakts mit Unbekannten bis hin zu (vereinzelt) vorbehaltloser Offenheit ansiedeln. Daneben gibt es aber auch einige 9- bis 10-jährige Kinder, die zu dem Thema „Kontakt mit Fremden“ keinen Bezug haben. Sie sind offenbar mit dem Thema noch nicht in Berührung gekommen.

Für die risikobezogene Einordnung des Kontakts mit Fremden spielt das Alter der Befragten eine Rolle. Diejenigen unter den Jüngsten, die mit dem Thema bisher offenbar nicht konfrontiert waren, äußern bezüglich des Kontakts mit Fremden kein Risikobewusstsein. Ansonsten zeigen sich die 9- bis 10-Jährigen gegenüber dem Kontakt mit Unbekannten ablehnend und risikovermeidend. Die Älteren sind hier überwiegend offener, wenngleich sie meist ebenfalls Risikobewusstsein zeigen, beispielsweise indem sie darauf hinweisen, dass man gegenüber Fremden keine persönlichen Informationen preisgeben soll. Insbesondere gehen sie in Bezug auf (hypothetische) Offline-Treffen von potenziellen Gefahren aus.

Neben dem Alter der Befragten spielt für die Bewertung des Kontakts mit Fremden die Art der Online-Umgebung eine Rolle. In Bezug auf Messenger-Dienste lehnen die Kinder und Jugendlichen Kontakte mit Fremden ab. Hinsichtlich anderer Social-Media-Angebote sind die Älteren etwas offener für Kontakte mit Unbekannten, weisen jedoch überwiegend auf Risiken hin oder können auf Vorsichtsmaßnahmen bzw. auf Handlungsmöglichkeiten für den Fall unerfreulicher Erfahrungen verweisen. In Bezug auf Online-Games zeigen die Befragten

häufiger eine große Offenheit für Kontakt mit Unbekannten, insbesondere wenn die Spiele so strukturiert sind, dass sie sich negativen Kontakten ohne Verluste entziehen können.

Unter Belästigung verstehen die befragten Kinder vor allem Mobbing, Lästern und Beleidigungen. Wenn es um Belästigung und negative Kontakterfahrungen geht, beziehen sich die Heranwachsenden in erster Linie auf Mobbing (in einem eher breiten Begriffsverständnis), Lästern und Beleidigungen. Insbesondere die Jüngeren haben noch keine ausgeprägte Vorstellung von Belästigungen, die über die genannten Angriffe hinausgehen könnten. Sexualisierte Grenzüberschreitungen werden lediglich von zwei älteren Mädchen angesprochen. Die Strategie des Cybergroomings als strategischer Vertrauensaufbau zur Vorbereitung späterer sexueller Übergriffe wird jedoch weder in den Interviews noch in den Workshops von den Befragten angesprochen. Bei einigen Kindern und Jugendlichen besteht aber die Sorge, dass Fremde persönliche Informationen über sie erlangen könnten und darüber eine Kontaktaufnahme offline möglich würde.

Die Kinder und Jugendlichen äußern ein hohes Schutzbedürfnis. Das Bedürfnis nach Sicherheit vor unerwünschten Kontakten und aggressiven Interaktionen ist in nahezu allen Interviews und Diskussionen präsent, selbst wenn sich die älteren Befragten als experimentierfreudiger im Umgang mit Online-Kontakten erweisen.

Die Kinder und Jugendlichen kennen zahlreiche Handlungs- bzw. Unterstützungsmöglichkeiten und bewerten sie teils positiv, teils ambivalent; insbesondere unter dem Aspekt des Teilhabewunsches werden nicht alle als zweckdienlich gesehen.

- **Mediale Möglichkeiten:** Besonders häufig kommen die Befragten auf mediale Funktionen zur Vermeidung oder Reaktion auf unangenehme oder aggressive Kontakterfahrungen zu sprechen. Den eigenen Account als „privat“ einzustellen, kommt ebenfalls als Option in Frage, wird aber auch kritisch hinterfragt, da erwünschte Kontaktmöglichkeiten dadurch eventuell eingeschränkt werden. Desgleichen wird das präventive Abweisen fremder Kontakte von denjenigen, die neue soziale Erfahrungen und/oder Spielspaß suchen, nicht als Mittel der Wahl gewertet. Reaktive mediale Handlungsmöglichkeiten, wie Kontakte zu blockieren oder zu löschen, werden allerdings nicht immer vorgefunden.

In Online-Games gehören zu den praktizierten reaktiven Möglichkeiten das (vorübergehende) Verlassen des Spiels oder der Gruppe sowie das Ausschließen anderer aus einem Spiel. Auf Social-Media-Plattformen ist das Verlassen der Plattform angesichts des oft hohen Engagements für den Ausbau einer identitätsrelevanten und vernetzten Präsenz in der Regel keine Option. Das Melden von belästigenden oder beleidigenden Personen ist ebenfalls als Handlungsmöglichkeit bekannt. Die Erfahrungen damit werden jedoch nicht durchgängig positiv bewertet. Zudem bestehen Missverständnisse bezüglich möglicher Konsequenzen des Meldens.

- **Soziale Möglichkeiten:** Zu Handlungsmöglichkeiten auf sozialer Ebene gehören beispielsweise Vereinbarungen im Freund*innenkreis darüber, an wen persönliche Daten, wie z. B. die Handynummer, weitergegeben werden dürfen. Ferner zählt dazu, sich gegenseitig Hilfe und Schutz zu geben, wenn es in Online-Umgebungen zu Konflikten und Schwierigkeiten kommt. Einige schlagen vor, bei Beleidigungen von Bekannten mit diesen das Gespräch zu suchen; bei fremden Beleidiger*innen raten die Heranwachsenden häufig, das Verhalten einfach zu ignorieren. Eine wichtige Anlaufstelle für Rat und Hilfe sind ebenfalls die Freund*innen, aber auch die Eltern.
- **Institutionelle Möglichkeiten:** Zuständigkeiten im Klassenchat, Lehrkräfte als Anlaufstelle oder etwa Anlaufstellen im Internet werden kaum genannt.

In den Erfahrungs- und Umgangsweisen der 14 interviewten Kinder und Jugendlichen mit Interaktionsrisiken lassen sich drei Muster identifizieren.

- Im Muster I „eingegrenzt“ finden sich 9- bis 10-jährige Kinder, die sowohl auf der Ebene des Medienspektrums als auch der Ebene der sozialen Online-Kontakte vergleichsweise stark eingegrenzt sind. Die Kinder selbst oder ihre Eltern schränken die Kontaktmöglichkeiten zu Fremden stark ein. Bei den Kindern geht dies nicht unbedingt mit einer bewussten Risikowahrnehmung einher. Sie fokussieren sich in der Online-Interaktion stark auf ihren Freund*innenkreis. Risikobezogene Handlungsoptionen liegen eher auf der sozialen Ebene und haben einen vermeidenden/ausweichenden Charakter.
- Im Muster II „offen, aber vorsichtig“ sind Jungen im Alter von neun bis zwölf Jahren zu finden. Sie sind in Kontakt mit Fremden und stehen diesem grundsätzlich offen gegenüber. In ihren Online-Tätigkeiten sind sie aber darauf bedacht, keine persönlichen Informationen preiszugeben, und vermeiden teilweise den direkten Nachrichtenaustausch mit Unbekannten. Sie nutzen mediale und vermeidende Handlungsmöglichkeiten, um Interaktionsrisiken zu begegnen.
- Im Muster III lassen sich zwei Gruppen unterscheiden.
Zur Gruppe III-1 „offen, initiativ und aktiv in Online-Games“ gehören drei 10- bis 12-Jährige. Sie sind alle über Online-Games und zum Teil in Social-Media-Angeboten mit Fremden in Kontakt. Die Initiative dazu geht von ihnen selbst aus. Zwei sind allerdings in WhatsApp von Fremden kontaktiert worden, was sie negativ bewerten. Für alle Befragten des Musters III-1 sind ausweichende Strategien relevant, wie zum Beispiel in eine andere Spielgruppe zu wechseln oder eine WhatsApp-Gruppe zu verlassen. Auch mediale Möglichkeiten, etwa Personen zu melden, kennen alle. Ein Kind sucht zusätzlich überaus aktiv nach Handlungsmöglichkeiten auf sozialer Ebene, wie beispielsweise Vereinbarungen in der Peergroup zu treffen.

Zu Gruppe III-2 „offen, initiativ und aktiv in Social Media“ gehören zwei 13-Jährige (ein Junge und ein Mädchen). Beide nutzen ein breites Spektrum an Online-Angeboten und sind über Social-Media-Plattformen mit Fremden in Kontakt sowie über Messenger (Snapchat, Twitch) und Online-Games. Sie kennen zahlreiche mediale Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten. Das Mädchen, das bereits Erfahrung mit sexueller Belästigung durch Unbekannte gemacht hat, würde auch die Unterstützung der Eltern in Anspruch nehmen.

Unterschiedliche Gewichtungen zwischen Schutzansprüchen und Teilhabebedürfnissen werden deutlich. In den Ergebnissen zeichnet sich damit ab, dass sich Schutzansprüche und Teilhabebedürfnisse unter einer kinderrechtlichen Betrachtung zum einen mit einem Alters- und Entwicklungsbezug und zum anderen unter einem Motivbezug differenzieren lassen. Dabei können auch angebotsspezifische Erwartungen und Anforderungen herausgearbeitet werden, die der Weiterentwicklung von Maßnahmen der Anbietervorsorge dienen können.

Die Ergebnisse zeigen Bedarfe und Ansatzpunkte für eine an Teilhabebedürfnissen orientierte höhere Sicherheit in der Online-Interaktion von Kindern und Jugendlichen auf. Ansatzpunkte liegen auf den Ebenen Medienkompetenzförderung, Elternbildung, Angebotsgestaltung und Verfügbarmachen von Kinderangeboten.

Medienkompetenzförderung muss neben medienbezogenem Wissen eine von Kinderrechten geprägte Haltung vermitteln, die auch alle Erziehungsmaßnahmen der Eltern und anderer Unterstützungsangebote in Kita, Schule oder außerschulischen Orten prägen sollte. Eltern und auch pädagogischen Einrichtungen kommt die Aufgabe zu, die Kinder mit den medialen Handlungsbedingungen und -möglichkeiten vertraut zu machen, sodass diese ausreichend gerüstet sind und zunehmend eigenständiger agieren können. Dazu gehört, ihnen – ohne sie zu verängstigen – das Spektrum der Interaktionsrisiken zu vermitteln und Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Eine Abschirmung vor Interaktionsrisiken durch technische Schutzeinstellungen erfordert ebenfalls pädagogische Begleitung. Eltern, die technische Jugendschutzeinstellungen nutzen, stellt sich die Aufgabe, den Übergang des Kindes zu einem eigenständigeren Umgang mit dem Spektrum an Interaktionsrisiken rechtzeitig vorzubereiten und ihm dadurch auch eine privatere, von den Eltern weniger kontrollierte Kommunikation zu ermöglichen. Diese wird von Kindern in der Regel spätestens gegen Ende der Grundschulzeit gewünscht. Gleichzeitig bietet dies eine zusätzliche Absicherung gegen etwaige Schwachstellen der technischen Lösungen. Zudem müssen technische Möglichkeiten des Jugendmedienschutzes, die das Erziehungshandeln unterstützen sollen, auch kinderrechtlichen Ansprüchen genügen. Dies ist insbesondere im Hinblick auf den Einblick in die Kommunikationsinhalte der Kinder von Relevanz.

Institutionelle Rat- und Hilfeangebote sind kaum im Bewusstsein. Sie sollten in den von den Heranwachsenden lebensweltlich genutzten Strukturen angesiedelt sein. Aber auch Angebote abseits davon sind wichtige Anlaufpunkte für Kinder und Jugendliche, die sich lieber an ‚neutrale‘, vom sozialen Umfeld unabhängige Stellen wenden. Vorhandene Angebote müssen auf den üblichen Suchwegen der Kinder – ein Junge sagt explizit, dass er ‚googlen‘ würde – leicht auffindbar sein.

Die Bedeutung der Unterstützung im sozialen Umfeld wird in den Ergebnissen deutlich. Auch hier sollte mit Kindern (und Jugendlichen) der Austausch über zielführende Handlungsoptionen gesucht werden, damit ebenfalls in Peerstrukturen Unterstützungsmöglichkeiten gestärkt werden.

Kinder und Jugendliche sind offen dafür, mediale Handlungsmöglichkeiten zum Schutz vor Interaktionsrisiken zu nutzen. Für die mediale Ebene der Angebote sind Anforderungen an Vorsorgemaßnahmen zu formulieren, welche die Angebote flächendeckend bereithalten müssen, um für diese Altersgruppe ausreichend Schutz zu gewähren. Essenziell wichtig ist es beispielsweise, einmal akzeptierte Kontakte wieder lösen zu können. Für solche medialen Schutz- und Hilfemöglichkeiten gilt vor allem, dass sie transparent und verständlich an Kinder und Eltern kommuniziert werden und für Kinder leicht auffindbar sind.

In den Voreinstellungen sollten Angebote, die von der Altersgruppe häufig genutzt werden (aber nicht unbedingt ausgesprochene Kinderangebote darstellen), so konfiguriert sein, dass das maximale Schutzniveau gewährleistet ist und erst nach einer nachgelagerten optionalen Altersverifikation risikobehaftete Funktionen freigeschaltet werden können. Dies ermöglicht es, das Schutzniveau stärker an den tatsächlichen Entwicklungsstand und die sich wandelnden Sicherheitsbedürfnisse anzupassen, statt allein eine schematische Alterseinstufung zugrunde zu legen. Wenn zudem Konzepte zur elterlichen Begleitung in die Angebote integriert werden, müssen diese ebenfalls an den Entwicklungsstand sowie die sich wandelnden Sicherheitsbedürfnisse und damit korrespondierenden Coping-Strategien angemessen angepasst sein.

Essenziell ist es, Medienangebote zu fördern, die ausschließlich auf die Zielgruppe der Kinder ausgerichtet sind und ihnen ein geschütztes Experimentierfeld unter Gleichaltrigen garantieren. Dies erlaubt es gerade solchen Kindern (und Erziehenden), für die (noch) die Vermeidung von Risiken im Vordergrund steht, auch an der Online-Kommunikation teilzuhaben und dabei bestenfalls positive Erfahrungen und Handlungsstrategien kennenzulernen. Sowohl im Bereich Social Media wie auch bei Online-Games ist hier ebenso an integrierte pädagogische Strukturen (à la Sicherheitsnetze) zu denken, die in derartigen Angeboten verankert werden sollten.

II. Einleitung

Durch den digitalen Wandel und Prozesse der Mediatisierung ist gesellschaftliche Teilhabe in wachsendem Maße an den souveränen Umgang der Individuen mit digitalen Medien gebunden. Online-Medien spielen insbesondere mit Blick auf Kommunikation und Gemeinschaftsbildung in allen Lebensbereichen eine zentrale und noch immer an Bedeutung gewinnende Rolle. Sie sind integraler Bestandteil der Zugänge zu Kultur-, Bildungs- und Informationsangeboten bis hin zu politischer Teilhabe (Hasebrink et al. 2020; Rat für Kulturelle Bildung 2019).

Auch Kinder und Jugendliche sind daher immer stärker auf die Verwendung digitaler Medien angewiesen, um ihre Kommunikationsbedürfnisse zu befriedigen und Teilhaberechte zu verwirklichen. Dies gilt insbesondere unter den Bedingungen der Kontaktbeschränkungen während der Covid-19-Pandemie.

Die Nutzung digitaler Medien ist jedoch auch mit Risiken verbunden, die gerade auch den spezifischen Schutzbedürfnissen von Kindern und Jugendlichen entgegenstehen. Diese Risiken können Teilhabehemmnisse darstellen, indem entweder Eltern oder Kinder selbst die Nutzung digitaler Medien aus Sorge vor Risiken und/oder – sei es subjektivem, sei es objektivem – Mangel an Schutzmöglichkeiten einschränken (Brüggen et al. 2017). Zudem sind Kinder von der Nutzung mancher Internetangebote und -dienste (zumindest) laut Allgemeinen Geschäftsbedingungen ausgeschlossen, sofern nicht die Eltern die Nutzung erlauben. Verbieten Eltern die Nutzung marktführender Angebote, um Interaktionsrisiken zu vermeiden, kann dies einem Ausschluss aus der digitalen Kommunikation im sozialen Umfeld gleichkommen (Brüggen et al. 2017; Brüggen et al. 2019).

Um in ihre soziale Umwelt eingebunden zu sein sowie an Freizeit- und Bildungsmöglichkeiten zu partizipieren, nutzen Kinder ab Mitte des Grundschulalters zunehmend (Feierabend et al. 2021, S. 37) – und zunehmend selbständig und mobil (ebd., S. 19, S. 35) – die Angebote der digitalen Medienwelt einschließlich der dortigen Interaktionsmöglichkeiten. Für Information, Interaktion und Kommunikation verwenden sie nicht nur solche digitalen Angebote, die auf spezifische Teilhabe- und Schutzbedürfnisse von Heranwachsenden zugeschnitten sind – sofern Altersangemessenes überhaupt vorgehalten wird –, sondern bedienen sich der gleichen Kommunikationsdienste und Social-Media-Angebote wie ältere Jugendliche und Erwachsene. So zählen WhatsApp, YouTube und TikTok (Feierabend et al. 2021, S. 22) zu den drei beliebtesten Apps handynutzender Kinder; noch vor Kinderseiten im Internet sind die Suchmaschine Google, der Messenger WhatsApp und das Videoportal YouTube die am häufigsten regelmäßig genutzten Angebote der internetnutzenden Kinder (Feierabend et al. 2021, S. 39). Auch digitale Spiele – und auch hier nicht nur altersangemessene – zählen für viele zu den regelmäßigen Beschäftigungen (ebd., S. 61, S. 64). Zur Palette der genutzten Social-Media-Angebote gehören bei den jungen Internetnutzenden (ab dem Alter von zehn Jahren) auch Snapchat und Instagram (ebd., S. 49). Durch die Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten, die diese Apps und Plattformen eröffnen, ergeben sich Risiken im Kontakt mit Erwachsenen, wie z. B. sexuelle Belästigung und Cybergrooming, die mit teilweise gravierenden Folgen behaftet sein können. Aber auch im Kontakt mit anderen Heranwachsenden sind Medienphänomene wie Cybermobbing, Hate Speech oder Sexting relevant (Brüggen et al. 2017; Brüggen et al. 2019). Mit Blick auf Präventionserfordernisse ist daher auch die Gegenperspektive in den Blick zu nehmen, dass das Medienhandeln der Heranwachsenden wiederum Risiken für andere Kinder und Jugendliche bergen kann (Wagner/Gebel 2015).

In Befragungen schwankt der Anteil der von Problemen und Gefahren im Internet betroffenen oder über Risiken besorgten Kinder und/oder Eltern je nach konkretem Problembe-
reich und Altersgruppe (Berg 2019; Brüggen et al. 2017; Brüggen et al. 2019; Deutsches Kinderhilfswerk e.V. 2020; Feierabend et al. 2021). Insgesamt zeigt sich jedoch, dass

weder Eltern noch Kinder den Risiken der Nutzung digitaler Medien naiv gegenüberstehen. Die eigenen Fähigkeiten, mit den Risiken umzugehen, schätzen die Kinder und Jugendlichen jedoch nicht flächendeckend als hoch ein, allerdings im Durchschnitt höher, als es ihnen ihre Eltern zutrauen (Brüggen et al. 2017, S. 65–68).

Qualitative Studien mit Heranwachsenden zum Kinder- und Jugendmedienschutz (Frense 2020; Gebel et al. 2015; Gebel/Schubert/Grimmeisen/Wagner 2016; Gebel/Schubert/Wagner 2016a, 2016b; Stecher et al. 2020, 2021) zeigen, dass Heranwachsende einen sehr spezifischen Blick auf Interaktionsrisiken haben und durchaus in der Lage sind, Schutzbedarfe zu formulieren und über mögliche Lösungen zu reflektieren. Gleichzeitig zeigt sich, dass es ihnen mitunter an vertieftem Wissen fehlt, um die Tücken digitaler Angebote zu erkennen und mit ihnen risikovermeidend umzugehen. Mit Blick auf Differenzierungen, welche risikobezogenen Strategien Kinder und Jugendliche in Bezug auf Interaktionsrisiken kennen, inwieweit sie diese umsetzen und was schutzorientiertem Handeln gegebenenfalls entgegensteht, besteht noch immer vertiefter Forschungsbedarf.

Der Kinder- und Jugendmedienschutz ist herausgefordert, Eltern und Heranwachsenden Maßnahmen im Sinne eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements anzubieten (Brüggen et al. 2019; Wagner/Gebel 2015), die Schutz und Teilhabe gewährleisten, sich im Erziehungs- und Medienalltag als praktikabel erweisen sowie dem altersgemäß zunehmenden Bedürfnis der älteren Kinder nach Selbständigkeit, Selbstbestimmung und Privatheit insbesondere in der Kommunikation mit der Peergroup (Croll et al. 2018) Rechnung zu tragen. Erweitertes Wissen zu diesen Fragen kann dazu beitragen, die Perspektive der Heranwachsenden in die Weiterentwicklung des gesetzlichen und erzieherischen Jugendmedienschutzes einzubeziehen, wie es in der UN-Kinderrechtskonvention vorgesehen ist (Brüggen et al. 2019). Von besonderem Interesse ist dabei die Altersgruppe der 9- bis 13-Jährigen, da in dieser Altersspanne in der Regel die ersten eigenständigen Erfahrungen mit Social-Media-Angeboten und Online-Multiplayer-Games gesammelt werden.

III. Ziele und Fragestellungen der Untersuchung

Ziel der Studie ist es, die Sichtweisen von Heranwachsenden im Alter von neun bis 13 Jahren auf Interaktionsrisiken sowie ihre Erfahrungen mit und Bewertungen von risikobezogenen Umgangsweisen und Gegenmaßnahmen zu eruieren. Hier ist insbesondere zu berücksichtigen, mit welchen motivationalen, sozialen und medialen Faktoren das medienbezogene Handeln der Kinder und Jugendlichen zusammenhängt. Ferner ist danach zu fragen, welche sozialen, medialen und institutionellen Unterstützungsmöglichkeiten sie für den Umgang mit bzw. die Prävention von Interaktionsrisiken kennen und nutzen (würden) sowie welche Bedingungen und Hilfen sie sich darüberhinausgehend wünschen, um sich als Heranwachsende ausreichend geschützt zu fühlen, ohne in ihren Teilhabebedürfnissen behindert zu werden.

Besonderen Wert legt die Studie darauf, den Heranwachsenden Raum zu geben, um eigene Positionen, Wünsche und Ideen in Bezug auf teilhabe- und schutzbezogene Fragestellungen zu formulieren und einzubringen.

Die Untersuchung konzentriert sich damit auf drei Fokuspunkte:

- die Eruierung subjektiv relevanter Interaktionsrisiken und Umgangsweisen (Bewertungen, präventives und Bewältigungshandeln, Inanspruchnahme von Hilfen)
- die Identifizierung von Problem-/Risikokonstellationen und darauf bezogenen Lösungsoptionen und deren subjektive Bewertung durch Kinder und Jugendliche
- die Betrachtung des Verhältnisses von Teilhabemotiv einerseits und Risikowahrnehmung/-bewertung sowie risikobezogenen Umgangsweisen andererseits

Die Fragestellung der Untersuchung lässt sich damit in folgende Forschungsfragen detaillieren:

- Motivation
 - Mit welcher Motivation nutzen die 9- bis 13-Jährigen welche Online-Angebote, die ihnen Kontakt mit anderen Personen ermöglichen?
- Online-Interaktion mit anderen Nutzenden
 - Mit wem wollen die Kinder und Jugendlichen online in Kontakt sein?
 - Mit wem sind sie es und in welchen Angeboten?
 - In welcher Form sind sie in Kontakt mit anderen Personen?
 - Welche Erfahrungen machen sie, wenn sie online in Kontakt mit anderen Personen sind?
- Interaktionsrisiken
 - Welche Interaktionsrisiken kennen die 9- bis 13-Jährigen?
 - Wie bewerten sie diese?
 - Welche schätzen sie als relevant für sich ein?
 - Mit welchen haben sie welche Erfahrungen gemacht?

- Unterstützungs- und Handlungsmöglichkeiten
 - Welche Unterstützungs- und Handlungsmöglichkeiten kennen sie?
 - Auf welchen Ebenen sind diese zu verorten (medial, sozial, institutionell)?
 - Wie bewerten sie die Unterstützungs- und Handlungsmöglichkeiten und welche nutzen sie?
 - Welche Wünsche und Ideen äußern sie hierzu?
- Welche Zusammenhänge zeigen sich im Hinblick auf medienerzieherische, motivationale und Nutzungskontexte?

Die beschriebenen Ziele erfordern einerseits eine möglichst tiefgehende Exploration von individuellen Bedingungen des Handelns mit digitalen Medien, andererseits Anregungen zur Reflexion von Handlungsmöglichkeiten und Bedingungsgestaltungen, die über das individuell bereits Bekannte hinausgehen.

IV. Anlage der Studie, Methode und Stichprobenbeschreibung

Um die beschriebenen Fragen beantworten zu können, wurde eine mehrschrittige Untersuchungsanlage gewählt, die die Flexibilität und Tiefe von leitfadengestützten Einzelinterviews mit den Vorteilen diskursorientierter workshopartiger Gruppenerhebungen verknüpft.

Für die Untersuchung wurden gezielt Kinder und Jugendliche im Alter zwischen neun und 13 Jahren befragt, die Online-Medien nutzen, in denen sie Kontakt zu anderen Personen haben. Da neben Einzelinterviews Erhebungsworkshops mit natürlichen Gruppen aus der außerschulischen Jugendarbeit durchgeführt wurden, wurde die Altersgrenze für dieses Instrument nach oben geöffnet, um keine Jugendlichen von der Gruppenaktivität auszuschließen.

Die nachfolgenden Kästen geben einen Überblick über die Anlage der Untersuchung:

Schritt 1: Interviewstudie – Eruierung subjektiv relevanter Interaktionsrisiken, Umgangsstrategien und Hilfen
<ul style="list-style-type: none">• 14 Einzelfälle, September bis Dezember 2020• Acht 9-/10-Jährige, sechs 12-/13-Jährige¹• Sechs Mädchen, acht Jungen• Acht Kinder mit hohem, sechs mit niedrigerem Bildungshintergrund
Instrumente und Fragebereiche
<ul style="list-style-type: none">• <u>Interview (ca. 30 bis 45 Minuten)</u><ul style="list-style-type: none">– Relevante Online-Angebote und -kontakte– Nutzungsweisen (wichtigstes Online-Angebot)– Medienerzieherische Regeln/Vereinbarungen– Interaktionsrisiken<ul style="list-style-type: none">– Kenntnis und Erfahrungen– Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten– Risikobezogene Bewertung von Apps/Online-Angeboten<i>vorab erhoben</i><ul style="list-style-type: none">• <u>Elternfragebogen</u><ul style="list-style-type: none">– Verfügbarkeit von Online-Geräten– Schutzeinstellungen an Geräten/Software– Medienerzieherische Regeln/Vereinbarungen• <u>Kinderfragebogen</u><ul style="list-style-type: none">– Relevante Online-Angebote– Nutzungshäufigkeit + Tätigkeiten

1 Ein Befragter, der zum Zeitpunkt des Interviews 11 Jahre alt war, wurde ebenfalls der älteren Altersgruppe zugerechnet.

Schritt 2: Zwischenauswertung
Welche Problemkonstellationen und Lösungsoptionen lassen sich identifizieren?

Schritt 3: Erhebungsworkshops mit Gruppen – Bewertung von Lösungsoptionen	
<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung: April 2021 • Dauer: ca. 90 Minuten 	
Workshop Online-Games	Workshop Social Media
<ul style="list-style-type: none"> • Fünf 12- bis 15-Jährige • Drei Mädchen, zwei Jungen • Mittel- u. Realschule, Gymnasium 	<ul style="list-style-type: none"> • Drei 12- bis 14-Jährige • Zwei Mädchen, ein Junge • Gymnasium
Fragebereiche	
<ul style="list-style-type: none"> • Nutzungsspektrum Online-Angebote → Absicherung Relevanz des medialen Schwerpunkts • Szenario: Kontakt zu fremder (vorgeblich) jugendlicher Person <ul style="list-style-type: none"> – Bewertung der Situation • Sammlung und Bewertung von darauf bezogenen <ul style="list-style-type: none"> – Lösungs-/Handlungsmöglichkeiten – Medialen Rahmenbedingungen – Präventivstrategien 	

Die beiden empirischen Erhebungsteile hatten unterschiedliche Schwerpunktsetzungen, wobei der Schwerpunkt der Gruppenworkshops erst nach einer Zwischenauswertung festgelegt wurde.

In den **14 Interviews** (Schritt 1) wurde eine sehr offene Herangehensweise realisiert, indem mit dem Leitfaden der Relevanzsetzungen der Befragten in Bezug auf thematisierte Online-Angebote, Interaktionsrisiken und Handlungsmöglichkeiten gefolgt wurde. Vorgegeben wurde zu Beginn der Interviews allerdings eine Erklärung zu dem Begriff „Online-Kontakt“, um der Gefahr vorzubeugen, dass es aufgrund unterschiedlichen Begriffsverständnisses zu Schwierigkeiten in der Interviewkommunikation sowie der Auswertung kommt.²

Während die ersten zwölf Interviews noch in Präsenz geführt werden konnten, mussten die beiden letzten, bedingt durch die verschärfte Pandemiesituation, als Online-Interviews umgesetzt werden.

Der **Interviewleitfaden** umfasste folgende Themenblöcke:

- Eine Legetechnik, mit deren Hilfe die Befragten erklären, in welchen Apps und Online-Angeboten sie in Kontakt mit welcher Art von anderen Personen stehen:
 - Personen aus der Familie
 - befreundete und/oder bekannte Kinder/Jugendliche
 - unbekannte Kinder/Jugendliche
 - bekannte Erwachsene außerhalb der Familie
 - unbekannte Personen, über die man nichts weiß
- Medienerzieherische Vorgaben und Absprachen zum Online-Umgang mit anderen Personen
- Nutzungsweisen und Bewertungen der/des subjektiv wichtigsten App/Online-Angebots, in der/dem Kontakt zu anderen Personen besteht, sowie Nutzungsmotivation
- Interaktionsrisiken
 - Offener Einstieg mit der Frage, inwieweit bei der Nutzung der App/des Online-Angebots im Kontakt mit anderen ‚etwas Blödes‘ passieren kann, ggf. mit weitergehender Sondierung, inwieweit und welche Interaktionsrisiken bewusst sind

Darauf aufbauend:

- Bewertungen von angesprochenen Interaktionsrisiken
- Erfahrungen, Umgangsweisen und Handlungsoptionen (inkl. präventives Handeln)
- Bewertung von Apps und Angeboten im Hinblick auf Interaktionsrisiken

Zum Abschluss des Interviews bekamen die Befragten Hinweise auf einschlägige Informationsmöglichkeiten und Hilfsangebote.

Die **Zwischenauswertung** (Schritt 2) zeigt das Spektrum der Problemkonstellationen auf: Cybermobbing wurde von zwei Befragten nur in Bezug auf schulische Vorfälle und Regelungen in Klassenchats erwähnt, Beleidigungen wurden häufig in Bezug sowohl auf Social-Media-Umgebungen als auch Online-Games angesprochen. Ferner wurde Beleidigung

2 Das Interview wurde jeweils eingeleitet mit der Erklärung: „Es gibt verschiedenen Möglichkeiten, mit anderen online im Kontakt zu sein: Man kann online gemeinsam spielen, anderen Text-, Sprachnachrichten oder Emojis schicken oder solche Nachrichten bekommen; mit anderen chatten oder per Video miteinander sprechen, eigene Beiträge wie zum Beispiel Statusmeldungen, Bilder, Videos oder Links posten, Beiträge anderer weiterleiten oder ‚ liken ‘ (zum Beispiel Daumen hoch oder runter). Dazu würde ich gerne mehr von dir erfahren und deine Meinung wissen.“

gung mit bekannten ebenso wie fremden Interaktionspartner*innen in Zusammenhang gebracht. Darüber hinaus wurde der Kontakt zu Fremden, insbesondere in Social-Media-Anwendungen, von einigen Befragten als unerwünscht abgelehnt. Hasskommentare und sexuelle Belästigung wurden nur vereinzelt und dann im Kontext des Kontakts mit Unbekannten angesprochen.

In den zwei **Gruppenerhebungen** konnte im gegebenen Rahmen von den als relevant genannten sozialen Konstellationen (bekannte vs. fremde Personen) nur eine vertieft werden. Die Entscheidung fiel zugunsten des Kontakts mit unbekanntem Personen, da zum einen die Interaktion mit Fremden von einigen Interviewten per se als unerwünscht bewertet sowie ein breiteres Spektrum an Risiken (siehe oben) angesprochen worden war; zum anderen wäre in Bezug auf den Kontakt mit bekannten Personen eine breitere Berücksichtigung von Faktoren des sozialen Umfeldes notwendig gewesen, als es im Rahmen einer Gruppenerhebung möglich war. Dies lässt sich am Beispiel des Risikos des Cybermobbings leicht nachvollziehen, das häufig eine Verschränkung zum Offline-Mobbing in der Peergroup aufweist. In beiden Workshops wurden jeweils zwei Beispielszenarien mit unbekanntem Personen zur Diskussion vorgeschlagen, die sich in der einen Gruppe auf Social-Media-Angebote bezogen, in der anderen auf Online-Games. Im Verlauf der Workshops stand die Bewertung von Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten, die sich auf die ausgewählte Situation bezogen, im Zentrum. Die besprochenen Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten waren solche, die entweder von den Kindern und Jugendlichen selbst stammten (in den Workshops selbst eingebracht oder in Rückgriff auf die Interviews), oder solche Optionen, die in den relevanten Angeboten bereits zur Verfügung stehen oder deren Einsatz diskutiert wird.

Die Gruppenerhebungen (Schritt 3) wurden als **Online-Workshops** unter Verwendung einer Webinar-Software durchgeführt. Der Ablauf der Erhebungs-Workshops war auf etwa 90 Minuten angelegt und umfasste mehrere Blöcke:

Als Einstieg wurden die Heranwachsenden zu ihrer Schulzugehörigkeit, zur Nutzung diverser Social-Media-Apps („nutze ich aktuell“, „nutze ich nicht mehr“, „kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt“, „kenne ich nicht“) sowie zur Nutzung von Online-Games („Wenn es um Online-Games geht, spiele ich diese am liebsten ...“) befragt.

Im nächsten Block wurde das jeweilige Schwerpunktthema der Gruppen aufgegriffen. Bei den Gruppen wurden je zwei Szenarien³ in Form von Videos vorgestellt. Die Jugendlichen sollten in einer Abstimmung entscheiden, welches Szenario für sie selbst am schwierigsten erscheint. Auf das so gewählte Szenario wurde in der darauffolgenden Diskussion vertieft eingegangen.

3 Die entworfenen Szenarien wurden zum Teil angelehnt an Beispielen von folgenden Internetseiten (Zugriff: 04.02.2021):

- <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-grooming/>
- <https://www.juuuport.de/beratung/eure-fragen>

Die Szenarien werden im Folgenden kurz dargestellt:

Gaming-Gruppe – Szenario 1

Charlie (13) bekommt über Steam eine Chatnachricht von einem unbekanntem User, der sich als 14-Jährige vorstellt und sich gerne mit Charlie zum gemeinsamen Zocken treffen möchte.

Gaming-Gruppe – Szenario 2

Kim (11) erhält regelmäßig im Spiel Clash of Clans Unterstützung von einem unbekanntem Spieler. Dieser Spieler stellt sich als 14-Jähriger vor und bietet Kim noch mehr Unterstützung an, wenn Kim ihm im Gegenzug dazu Bilder von sich schickt.

Social-Media-Gruppe – Szenario 1

Chris (13) chattet seit einiger Zeit mit einem Jungen über Instagram. Dieser Junge möchte sich nun mit Chris treffen.

Social-Media-Gruppe – Szenario 2

Alex (12) hat einen Snap gemacht, auf dem man erkennt, in welchem Sportverein Alex aktiv ist. Ein für Alex unbekannter Kontakt hat einen Screenshot von diesem Snap gemacht.

In beiden Gruppen entschieden sich die Jugendlichen für das jeweils erste Szenario.

Im Anschluss sollten die Jugendlichen ihre Wahl des jeweiligen Szenarios begründen und mögliche Schwierigkeiten herausarbeiten. Hierfür wurden sie gebeten, folgende Fragen in der Gruppe zu diskutieren:

- Was könnte in dieser Situation schwierig sein und warum?
- Wenn die Situation als ungefährlich eingeschätzt wurde: Was könnte passieren, das Schwierigkeiten hervorrufen könnte?

Bezogen auf die beschriebenen Risikosituationen und mögliche negative Folgen sollten die Jugendlichen ihnen bekannte Handlungsmöglichkeiten nennen. Darüber hinaus wurden die Teilnehmenden auch nach präventiven Möglichkeiten befragt, durch die solche Situationen bereits im Vorfeld verhindert werden könnten. Dabei konnten von den Heranwachsenden auch mediale Funktionen genannt werden, die sie selbst für zielführend halten, die so in den einzelnen Angeboten aber nicht vorgehalten werden. Um Anregungen für die Jugendlichen zu schaffen, wurden Fragen nach persönlichen, sozialen oder medialen Strategien gestellt.

- Was könnte das Kind selbst in dieser Situation unternehmen?
- Wer oder was kann helfen?
- Gibt es mediale Funktionen, die in so einer Situation hilfreich sein könnten?
- Welche Funktionen würdet ihr euch wünschen, um solche Situationen zu vermeiden/ abzuwenden?

Die zuvor genannten Strategien, sowohl präventive als auch Interventionsmöglichkeiten, sollten die Heranwachsenden im Anschluss zusätzlich bewerten. Hierfür wurden die von den Jugendlichen diskutierten Möglichkeiten auf einem digitalen Whiteboard zusammengetragen und um Vor- und Nachteile ergänzt, die die Teilnehmenden bei den einzelnen Strategien sehen.

Abschließend wurden die Jugendlichen gebeten, eine persönliche Einschätzung zu den Strategien abzugeben. Hierbei sollten sie über folgende Fragen ihre Gedanken äußern:

- Welche Maßnahmen könnt ihr für euch akzeptieren bzw. würdet sie selbst so anwenden?
- Wenn ihr eine Strategie so nicht verwenden würdet, was spricht gegen sie?

Zum Abschluss des Workshops hatten die Teilnehmenden Gelegenheit, Feedback zu geben, und bekamen Hinweise auf einschlägige Informationsmöglichkeiten und Hilfsangebote.

Die im jeweiligen Workshop erarbeiteten Materialien (auf dem Whiteboard gesammelte präventive und Interventionsmöglichkeiten sowie Bewertungen von Handlungsmöglichkeiten) wurden per Screenshot archiviert, ebenso der Chatverlauf der Videokonferenz. Für beide Gruppen wurde zusätzlich ein Gedächtnisprotokoll erstellt, in dem Besonderheiten des Ablaufs und der Teilnehmenden festgehalten wurden, die für die Ergebnisinterpretation Relevanz haben könnten.

Methodenkritisch ist zu den Erfahrungen mit der Erhebung in Online-Workshops festzuhalten, dass es sich als Herausforderung erweist, alle Teilnehmenden gleichmäßig zur ausführlichen Äußerung zu motivieren. Darüber hinaus traten technische Probleme mit Internetverbindungen und Endgeräten der Kinder und Jugendlichen auf, sodass sich im Social-Media-Workshop die Zahl der Teilnehmenden in dessen Verlauf auf drei Personen verringerte.

Für die **Auswertung** wurden die Audioaufnahmen von Interviews und Online-Workshops vollständig transkribiert und mit Hilfe der Software Maxqda codiert. Dabei kamen folgende Oberkategorien zur Anwendung:⁴

- Medienangebot
- Häufigkeit der Nutzung
- Digitale Endgeräte
- Kontaktpersonen
- Medienerziehung
- Einstellungen des sozialen Umfelds zur Nutzung von Medienangeboten
- Bewertung der Apps/Online-Angebote
- (Nicht-)Nutzungsgründe
- Risiken
- Bewertung von Risiken
- Schilderungen konkreter Risikoerfahrungen
- Reaktionen auf / Umgang mit Risiken
- Schutz- und Hilfen (Kenntnis/Bewertung/Anwendung/Wünsche)
- Ebenen von Schutz und Hilfen (medial⁵/sozial/institutionell)

4 Der komplette Codebaum ist dem Anhang zu entnehmen.

5 Unter „medial“ ist die Verwendung von Schutz- und Hilfoptionen/-angeboten zu verstehen, die im Medienangebot verankert sind (z. B. Blockieren oder Löschen von Kontakten) sowie auf Medienangebote bezogenes Handeln der Heranwachsenden (z. B. Löschen der App, Verlassen des Spiels). Dagegen abzugrenzen sind technische Maßnahmen des Jugendmedienschutzes (z. B. Installation von Filtern, Schutzeinstellungen auf Ebene der Geräte oder Betriebssysteme), die i. d. R. nicht von den Heranwachsenden, sondern von Eltern vorgenommen werden.

Einzelfallstudie und Workshops wurden zunächst getrennt ausgewertet:

- In der **Einzelfallstudie** wurde für jede bzw. jeden Befragten eine ausführliche Beschreibung unter Einbezug aller verfügbaren Quellen (Eltern-, Kinderfragebogen, Interview) erstellt sowie ein kurzer Steckbrief, der sich auf die qualitative Skizzierung folgender Punkte konzentrierte: Nutzung von Apps/Online-Angeboten inklusive Motivation, Medienerziehung, Kontakt zu Fremden, Risikowahrnehmung und -erfahrungen, Wissen, Bewertung und Relevanz von risikobezogenen Handlungsoptionen, Teilhabehemmnisse. Diese Skizzen bildeten die Grundlage für eine fallübergreifende Auswertung in Bezug auf die Wahrnehmung und den Umgang der Kinder und Jugendlichen mit Interaktionsrisiken in den verschiedenen Medienumgebungen. Diese fallübergreifende Auswertung dient der Identifizierung von auf Interaktionsrisiken bezogenen Mustern der Wahrnehmung, Bewertung und schutzbezogenem Handeln vor dem Hintergrund von Medienerziehung, Mediennutzung und Nutzungsmotivation.
- Auch die **Workshops** wurden zunächst einzeln unter Einbezug aller vorhandenen Materialien (Transkripte, Inhalte von Whiteboard und Chat) beschrieben. Im Anschluss wurden die beiden Workshops vergleichend interpretiert und in die Gesamtauswertung einbezogen.

Die **Gesamtauswertung** über beide Erhebungsteile hinweg konzentrierte sich darauf, wie die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen Interaktionsrisiken wahrnehmen, bewerten und mit ihnen präventiv wie reaktiv umgehen. Die Ergebnisse der Workshops flossen insbesondere in die Bewertung von Schutz- und Hilfoptionen (vgl. 5.4.4) ein. Ein wesentlicher Fokus der Gesamtinterpretation der Ergebnisse lag auf dem Verhältnis von Teilhabemotiv einerseits und Risikowahrnehmung/-bewertung sowie risikobezogenen Umgangsweisen andererseits.

V. Ergebnisse

Die Darstellung der Ergebnisse ist zum einen auf Interaktionsrisiken, die die Kinder und Jugendlichen kennen, und zum anderen auf Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten fokussiert. Dabei geht es sowohl um das Wissen der Heranwachsenden als auch um eine Bewertung der Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten. Zudem wird darauf eingegangen, welche Möglichkeiten für die Kinder und Jugendlichen relevant sind, das heißt, welche sie entweder selbst anwenden oder anderen Heranwachsenden empfehlen würden. Aspekte wie zum Beispiel die Medienerziehung, die sich auf die Risikowahrnehmung oder das Wissen um Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten auswirken können, werden dabei vertieft thematisiert, wenn deutlich wird, dass sie einen Einfluss haben.

Um in der Ergebnisdarstellung die Vorstellung von Mustern vorzubereiten, die sich mit Blick auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den Einzelfällen zeigten, werden im Folgenden zunächst einzelne Ergebnisbereiche gesondert betrachtet. So steht zunächst im Fokus, welche digitalen Geräte den Kindern und Jugendlichen zur Verfügung stehen und welche Medienangebote sie nutzen. Anschließend steht die Frage im Mittelpunkt, wo die Kinder und Jugendlichen in ihrer Mediennutzung in Kontakt mit anderen Personen sind und wie sie den Kontakt – gerade zu Fremden – bewerten. Darauf folgt ein Abschnitt über Interaktionsrisiken, die die Heranwachsenden schildern, sowie ein Kapitel, in dem Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten – geordnet nach medialer, sozialer und institutioneller Ebene – dargestellt werden. Abschließend werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Einzelfälle, die sich zu Mustern zusammenführen lassen, dargestellt.

5.1. Überblick über verfügbare Geräte und genutzte Angebote

Zwar nutzen alle Kinder und Jugendlichen, die in Einzelinterviews befragt wurden, Social-Media-Angebote und spielen zum Teil online (vgl. 4.). Jedoch geht damit nicht zwangsläufig einher, dass die Befragten auch selbst digitale Geräte ihr Eigen nennen können. Unterscheidet man zwischen Geräten, die dem jeweiligen Kind selbst gehören, und solchen, die entweder den Eltern gehören oder gemeinschaftlich genutzt werden, lässt sich Folgendes feststellen:

- In allen Familien sind mindestens ein Computer und ein Smartphone/Handy vorhanden. Diese Geräte gehören zur Grundausstattung. Zwölf der 14 Heranwachsenden können darüber hinaus auf eine Spielekonsole zugreifen, neun auf ein Tablet.
- Im persönlichen Eigentum der Kinder und Jugendlichen befinden sich häufig ein Smartphone und/oder eine Spielekonsole, wobei drei Heranwachsende beides besitzen. Sieben Befragte haben zwei digitale Geräte, fünf besitzen drei. Seltener kommt es vor, dass die Kinder bzw. Jugendlichen entweder ein oder kein eigenes Gerät besitzen. Anstelle eines Smartphones besitzen zwei jüngere Jungen eine Smartwatch.

Tabelle 1: Welche Geräte sind in der Familie vorhanden und welche können die Kinder und Jugendlichen ihr Eigentum nennen?⁶

	m, 10	m, 12	m, 9	w, 10	m, 12	w, 12	w, 10	m, 11	m, 13	m, 10	m, 10	w, 9	w, 9	w, 13
Computer/Laptop	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Tablet	✗	✗	✗	✗			✗	✗	✗	✗			✗	
Smartphone	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Spielekonsole			✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Smartwatch										✗	✗			

Ein Kriterium der Sampleauswahl war, dass die Kinder und Jugendlichen Social-Media-Angebote nutzen und/oder Online-Multiplayer-Games spielen. Es findet sich unter den Befragten niemand, der*die kein Social-Media-Angebot nutzt. Besonders viele Kinder und Jugendliche nutzen WhatsApp, gefolgt von TikTok und YouTube. Im Vergleich dazu nutzen nur manche Heranwachsenden Snapchat und/oder Instagram.⁷

Zusätzlich zur Nutzung von Social-Media-Angeboten spielen zwölf Kinder und Jugendliche Online-Games. Die Spiele mit der häufigsten Nennung sind Brawl Stars, Fortnite und Clash Royale. Hinsichtlich ihres Nutzungsspektrums unterscheiden sich die Kinder und Jugendlichen jedoch zum Teil deutlich. Etwa die Hälfte der Befragten nutzt maximal zwei Social-Media-Angebote. Es finden sich aber auch vier Heranwachsende, die fünf oder mehr Social-Media-Angebote nutzen. Online-Games nutzen die Kinder und Jugendlichen ebenfalls in unterschiedlichem Ausmaß. Während sich zwei Heranwachsende auf ein Spiel fokussieren, wechseln andere zwischen verschiedenen Spielen beispielsweise auf einer Spieleplattform. Hier lässt sich keine klare Tendenz erkennen. Eine ähnliche Anzahl an Kindern und Jugendlichen spielt ein bis zwei Online-Games wie Heranwachsende, die drei oder mehr Spiele nutzen.

5.2. Online-Kontakt mit anderen Personen

Mit dem Studienfokus auf Interaktionsrisiken wurden die Kinder und Jugendlichen nicht nur danach gefragt, welche Angebote sie nutzen, sondern auch, mit wem sie dort in Kontakt⁸ sind. Insgesamt ist die Möglichkeit, Kontakt zu anderen zu haben, ein wesentlicher Faktor für die Kinder und Jugendlichen, Social-Media-Angebote zu nutzen.

Allen interviewten Heranwachsenden dienen Messenger wie WhatsApp ausschließlich zum Kontakt mit ihnen bekannten Personen. Selbst wenn sie dort tatsächlich schon von Fremden angeschrieben worden sind, geben sie zunächst an, dass sie in WhatsApp Kontakt zu Familienmitgliedern und/oder Freund*innen haben. Offensichtlich ist, dass dies ihrer Nutzungsmotiviation entspricht und sie in diesem Dienst keinen Kontakt zu Fremden wünschen. Letzteres formulieren einige Befragte auch explizit.

Anders verhält es sich in sozialen Netzwerken wie Instagram oder bei Online-Spielen. Hier sind die Befragten nicht nur mit ihnen bekannten Personen in Kontakt, sondern mitunter auch mit Fremden, wie in der Legeaufgabe deutlich wird. Soweit sie Online-Games spielen, tun dies die meisten Befragten entweder sowohl mit Freund*innen als auch mit ihnen

⁶ Die Geräte, die Eigentum der Kinder sind, sind fett markiert.

⁷ Eine Übersicht darüber, welche Online-Angebote die befragten Kinder und Jugendlichen (in Interviews und Workshops) nutzen bzw. schon genutzt haben, befindet sich im Anhang.

⁸ Zur vorgegebenen Begriffsdefinition von Online-Kontakt vgl. Fußnote 2.

fremden Personen oder ausschließlich mit Fremden. So erzählt beispielsweise ein neun-jähriges Mädchen, dass sie Minecraft zunächst mit ihrem Bruder gespielt hat. Mittlerweile hat sie in dem Online-Spiel aber ausschließlich Kontakt zu Fremden. Sie geht davon aus, die Namen und das Alter dieser „virtuellen Freunde“ (Interview L, weiblich, 9 Jahre, Z. 157) zu kennen, hat aber keine der Personen bisher persönlich getroffen.

Auf Plattformen wie YouTube und TikTok sind die befragten Kinder und Jugendlichen überwiegend mit Fremden in Kontakt. Zwar können diese Angebote auch lediglich rezeptiv genutzt werden, allerdings gehen viele Befragte über eine rezeptive Nutzung zumindest bei einem Teil ‚ihrer‘ Plattformen hinaus. Mitunter begrenzen sie ihre aktive Teilnahme, indem sie sich beispielsweise auf das Liken von Beiträgen beschränken und keine Kommentare veröffentlichen.

5.3. Bewertung des Kontaktes mit Fremden und/oder Erwachsenen

Den Kontakt zu Fremden und/oder Erwachsenen⁹ in Online-Angeboten schätzen die befragten Kinder und Jugendlichen unterschiedlich ein. Dabei spannt sich das Spektrum zwischen den Polen starker Bedenken versus einer positiven Sicht auf den Kontakt mit Fremden und/oder Erwachsenen. Die Aussagen lassen sich in diesem Spektrum zu drei Positionen bündeln. Zudem finden sich (jüngere) Kinder als vierte Position, die keinen Bezug zum Thema haben und keine Vorstellungen äußern (können).

Relativ nah am ablehnenden Pol gibt es zum einen Befragte, die (starke) Bedenken äußern, den Kontakt zu Fremden aber nicht grundsätzlich meiden. So erzählt beispielsweise ein älteres Mädchen, dass es in ihrer Familie die Regel gibt, dass sie keine privaten Daten an Fremde weitergeben und sich mit reinen Internetbekanntschaften auch nicht treffen soll. Als Grund dafür sieht sie die Gefahr, dass man nicht genau wissen kann, wer sich hinter dem Kontakt verbirgt. Ähnlich argumentiert ein Junge, der online zwar neben Freund*innen auch mit unbekannt Personen gemeinsam spielt, jedoch ebenfalls angibt, dass man gerade private Daten nicht an Fremde weitergeben sollte. Die Kombination von privaten Daten und dem Kontakt zu Unbekannten ist das, was beide sehr kritisch sehen. Trotz ihrer eher skeptischen Haltung gegenüber dem Kontakt zu Fremden stehen beide mit ihnen im Austausch. Zum anderen gibt es Befragte, die Kontakt mit Fremden grundsätzlich ablehnen, wie beispielsweise ein zehnjähriger Junge. Er hat ebenfalls Erfahrung mit dem Kontakt zu Fremden, da er über einen Messenger-Dienst von einer ihm unbekannt Person angeschrieben wurde. Im Gegensatz zu den beiden zuvor genannten Heranwachsenden wünscht er jedoch explizit keinerlei Kontakt zu Fremden. Dementsprechend nutzt er nur sehr eingeschränkt Social-Media-Angebote, spielt keine Online-Games und hat anstelle eines Smartphones eine Smartwatch in Gebrauch, auf der ihn nur Bekannte erreichen können. Bei allen drei bisher vorgestellten Kindern und Jugendlichen spiegelt sich ein gewisses Risikobewusstsein, wenn es um den Kontakt zu Fremden geht, jedoch lehnt nur ein Befragter Kontakt zu ihnen fundamental ab. Zu dieser Gruppe gehört zudem noch ein älterer Junge, der ein etwas widersprüchliches Bild abgibt. Er äußert von sich aus Bedenken, denn er hat über Instagram bereits öfter Anfragen Unbekannter erhalten, die ein anstößiges Profilbild hatten, und stuft den Kontakt zu Fremden gerade in Kombination mit der eventuellen Preisgabe persönlicher Daten an diese als problematisch ein. Das veranschaulicht das folgende Zitat.

⁹ Es war für die Befragten an verschiedenen Stellen des Leitfadens möglich, den Kontakt zu Fremden zu bewerten, bei denen es sich potenziell um fremde Erwachsene handeln kann. Bei einigen Interviews war eine Trennung, inwieweit die/der Befragte sich auf Fremde oder Erwachsene generell bezieht, in der Interpretation nicht möglich.

„Ne, also bei Instagram, das ist ein bisschen komisch, da kriegt man manchmal so Anfragen von irgendwelchen. Ich gucke immer, wenn ich irgendwie eine Anfrage bekomme jetzt, wer ist das, und das sind halt auch manchmal irgendwelche mit ganz komischen Bildern. (...) J: Oder das Profilbild, die nehme ich dann nicht an. (...) Ja, die lösche ich dann direkt, weil ich gucke dann auch so: null Follower und folgt 110 Leuten, die sie halt wahrscheinlich aus Versehen auf Bestätigen gedrückt haben. I: (...) Was könnte passieren, wenn du das annimmst? J: Also ich glaube, die könnten halt, wenn ich jetzt Bilder posten würde, könnten die es halt sehen und könnten halt theoretisch gucken, wo ich wohne, und ja, das ist bisschen blöd.“
(Interview B, männlich, 12 Jahre, Z. 186–195)

Sicherheit gibt ihm in dieser Situation anscheinend, dass sich solche Kontaktangebote von fremden Accounts annehmen oder ablehnen lassen. Diese Funktion betont der Junge ebenfalls in Bezug zu WhatsApp. Auch hier habe man, wenn man von einem neuen Kontakt angeschrieben wird, die Wahl, diesen entweder zu blockieren oder anzunehmen. So lässt sich für ihn der Kontakt zu fremden Personen einschränken und kontrollieren. Diese Optionen scheinen ihm Sicherheit zu geben, denn er verweist auf die Möglichkeiten des Abweisens, Löschens oder Blockierens des Kontaktes und notfalls des Löschens der App, als er gefragt wird, was er darüber denkt, dass andere Kinder oder Jugendliche bemängeln, dass man in Social-Media-Anwendungen belästigt werden könne. Im Widerspruch dazu hat er jedoch bereits die Erfahrung gemacht, dass die niederschweligen Handlungsmöglichkeiten zum Teil nicht zur Verfügung stehen. So steht er aktuell vor dem Problem, dass er auf Snapchat versehentlich jemanden geaddet hat, den er nicht kennt. Ihn würde er gerne wieder loswerden, weiß aber nicht wie. Er kennt keine Option, um den versehentlich angenommenen Kontakt zu entaddern oder daran zu hindern, ihm Bilder zu schicken, und ist auf die Unterstützung des Support-Teams von Snapchat angewiesen, das er bereits angeschrieben hat. Die von ihm genannte radikale Möglichkeit, die App im Fall von Belästigung zu löschen, wendet er nicht an, da er die empfangenen Snaps als inhaltlich harmlos empfindet. Die von ihm angewendete Strategie, dem Unbekannten zumindest selbst keine Bilder zu schicken, dient lediglich der Risikominderung. Sein eigentliches Problem löst sie jedoch nicht.

Entfernter vom ablehnenden Pol lassen sich noch weitere Kinder und Jugendliche verorten, die in den Interviews ebenfalls Bedenken äußern, was den Kontakt zu Fremden angeht. Jedoch scheinen ihre Bedenken weniger groß zu sein. Sie schildern vor allem Handlungsoptionen, die sich anwenden lassen, wenn im Kontakt zu Fremden etwas Negatives passiert. So sagt beispielsweise ein jüngerer Junge in Bezug zum Kontakt zu Fremden:

„Nein, ich finde das nicht so schlimm. Ich finde, solange sie nichts machen, ist es ja nicht so schlimm. Und wenn sie dann was machen, kann man auch das [Spiel] verlassen oder das abbrechen.“
(Interview K, männlich, 10 Jahre, Z. 157)

Ein weiterer Junge hat davon gehört, dass Erwachsene Kinder online ärgern oder belästigen könnten. Er scheint aber kein sehr klares Bild von Risiken, die mit dem Kontakt zu Erwachsenen zusammenhängen, und auch keinen eigenen Bezug herstellen zu können. In diesem Fall ist der Junge jedoch nicht explizit nach Kontakt zu Fremden gefragt worden; die Ausgangslage war der Kontakt zu Erwachsenen. Auch damit könnte zusammenhängen, dass er keine starken Bedenken äußert.

Am anderen Ende des Spektrums steht ein Befragter, der Kontakt zu Fremden als vorteilhaft bewertet. Er gibt an, dass der Kontakt etwas Positives ist, da er die Möglichkeit des Chattens an sich als positiv wahrnimmt.

Darüber hinaus kristallisiert sich eine weitere Gruppe von Kindern und Jugendlichen heraus. Diese scheint zu dem Problemkomplex des Kontaktes zu Fremden kaum Bezug zu

haben und damit auch kein persönliches Risiko zu verbinden. Sie hat eher andere Risiken im Blick, wie zum Beispiel Mobbing oder die Datenweitergabe durch Unternehmen. Von selbst sprechen diese Kinder und Jugendlichen den Kontakt zu Fremden als Risiko nicht an und auch auf Nachfrage – die jedoch aus Gründen der Interviewdynamik nicht in allen Fällen platziert werden konnte – können sie sich darunter nichts vorstellen. So erzählt beispielsweise ein Mädchen, dass es nie jemand Fremden in ihrer WhatsApp-Anwendung haben würde. Es wird jedoch nicht deutlich, inwieweit diese Aussage ein bestimmtes Risikobewusstsein spiegelt. Eine Besonderheit dieser Gruppe besteht darin, dass sie ausschließlich aus neun- und zehnjährigen Kindern besteht.

Versucht man, die befragten Kinder und Jugendlichen – wie oben dargestellt – gemäß ihren Bewertungen des Kontaktes zu Fremden zu ordnen, so fallen drei der Befragten aus dem Schema. Zum einen gibt es ein jüngeres Mädchen, das im Interview ebenfalls kaum auf den Kontakt zu Fremden als Risikosituation zu sprechen kommt.¹⁰ Sie steht über ein Online-Spiel in Kontakt zu fremden Kindern und Jugendlichen, die sie als virtuelle Freunde bezeichnet. Als Risiko im Kontakt mit diesen thematisiert sie lediglich, dass es zu Beleidigungen kommen könne. Sie darf nach Elternvorgabe mit ihnen nur schreiben und nicht über ein Headset kommunizieren. Davon abgesehen ist der Kontakt zu Fremden in diesem Interview kein Thema. Allerdings wird im Gespräch mit den Eltern deutlich, dass für sie der Kontakt zu Fremden durchaus ein relevantes Risiko darstellt, vor dem sie das Mädchen auch mit Hilfe von technischen Jugendmedienschutzeinstellungen zu schützen versuchen. So können sie zum Beispiel den Chatverlauf des Mädchens einsehen. Auch unterbinden sie auf technischem Weg, dass es privat von Fremden angeschrieben werden kann.¹¹ Im Fall dieses Mädchens stellt sich die Frage, inwiefern es eine Vorstellung von weiteren Interaktionsrisiken im Kontakt mit Fremden hat bzw. inwieweit es sich – geschützt durch Maßnahmen der Eltern – dieser Risiken eben eher nicht bewusst ist. Somit ist hier nicht eindeutig, ob das Mädchen – auch aufgrund der Elternvorgabe – eher zu der Gruppe derjenigen gehört, die Bedenken hegen, oder ob es dem Kontakt zu Fremden eher positiv gegenübersteht.

Ein zwölfjähriges Mädchen entzieht sich einer Zuordnung insoweit, als dass es sowohl Bedenken äußert als auch positive Seiten am Kontakt zu Fremden betont. Das Mädchen sieht den Kontakt zu Fremden in Messengern, wie beispielsweise WhatsApp, eher negativ. Sie möchte dort eher nicht von Fremden – auch wenn es Bekannte ihrer Freund*innen sind – angeschrieben werden. Denn sie fürchtet, von diesen nach privaten Daten gefragt zu werden. Sie hegt zudem starke Vorbehalte gegen die Plattform Instagram, da sie gerüchteweise gehört hat, dass man dort ausspioniert werde, wobei ihr selbst unklar bleibt, wie das vor sich gehen soll.

„Also meine Freundinnen raten mir auf jeden Fall [von] Instagram ab, weil die angeblich meinen, dass du da ausspioniert wirst oder gefilmt und sowas. Das wird man nicht. Ich habe denen erklärt, bei Instagram, dass man da Fotos schicken kann, da muss man aber erst einen Instagram-Account haben. Da muss man dann also erst irgendwas eingeben und so und sobald man das noch nicht gemacht hat, kann man ja eigentlich keine Fotos schicken. Und dann kann man nicht gefilmt werden und sowas. Also ich will zwar Instagram haben, aber ich verstehe es selbst nicht. [...] Ich warte mal so bis ich 14 bin zum Beispiel oder so. Dann frage ich nochmal meine Eltern, ob ich es dann so ungefähr darf.“ (Interview E, weiblich, 12 Jahre, Z. 263)

Anders ist es in einem Online-Game, das sie spielt. Dort sucht sie den Kontakt zu Fremden unter anderem deswegen, weil es in der internationalen Community möglich ist, sich mit Menschen über deren Leben in anderen Ländern auszutauschen. Dass der Kontakt zu

¹⁰ Nach dem Kontakt zu Fremden wird in diesem Interview nicht mehr explizit gefragt.

¹¹ Im Interview wird nicht deutlich, inwieweit das Mädchen von den technischen Voreinstellungen Kenntnis hat.

Fremden einmal negativ bewertet wird und ein anderes Mal einen Teil der Faszination an dem Medienangebot ausmacht, könnte zweierlei Gründe haben. Zum einen ist vorstellbar, dass das Mädchen Kontakt zu Fremden dann gut findet, wenn die Initiative dazu von ihr selbst ausgeht, was im Online-Game der Fall ist. Fraglich bleibt, ob diejenigen, die sie im Online-Game anschreibt, diese Kontaktaufnahme ebenfalls positiv wahrnehmen. Auf WhatsApp dagegen geht die Kontakthanfrage von anderen aus. Zudem gibt dem Mädchen hier vielleicht eine zusätzliche Sicherheit, dass es über Meldungen im Spiel auf das Thema Datenschutz aufmerksam gemacht wird. Denn sie weist darauf hin, dass man im Online-Spiel Township auch von Anbieterseite ermahnt werde, im Spielchat keine privaten Informationen preiszugeben:

„Die Namen und E-Mail-Adressen und sowas darfst du fei nicht angeben, aber du kannst ja schreiben ‚Hi, mir geht’s super‘ und wie alt man ist, darf man schon schreiben und sowas, aber man soll keine E-Mail-Adressen und sonst irgendwelche Adressen dann hinschreiben und so. I: Woher weißt du das? S: Ähm, das wird dann immer gezeigt nach ein paar Wochen. Also Ende der Woche steht dann wieder bei diesen Nachrichten, wo man Nachrichten den anderen Mitgliedern von diesem Coop da halt schreiben kann, da steht dann immer: Du darfst das und das nicht machen, weil das ähm Datenschutz ist und so.“ (Interview E, weiblich, 12 Jahre, Z. 71–73)

Dass die zugeschriebene Funktion des Medienangebots eine Rolle spielen kann, wurde bereits früher im Text festgestellt. Kinder und Jugendliche nutzen vor allem Messenger lediglich zum Austausch mit Bekannten. Bei Online-Spielen dürfte es für manche Befragte zum Spielprinzip gehören, mit Fremden in Kontakt zu sein. Ähnlich dem zwölfjährigen Mädchen sieht auch ein Junge am Kontakt mit Fremden und/oder Erwachsenen positive Seiten, hat aber auch Bedenken.

In den Forschungsworkshops ergibt sich ein weiteres Kriterium, anhand dessen Kinder und Jugendliche den Kontakt zu Fremden bewerten. Es wird deutlich, dass es für die Bewertung des Risikogehalts eine gewichtige Rolle spielt, ob die Situation in ein Offline- oder Online-Treffen mündet. Während der Online-Kontakt noch als relativ sicher wahrgenommen wird, tendieren die Workshopteilnehmenden (besonders im Gaming-Workshop) dazu, ein Offline-Treffen als sehr riskant einzuschätzen. Vor allem aus der Unsicherheit heraus, dass es immer möglich ist, dass sich das Gegenüber als eine andere Person ausgibt, was an folgendem Zitat deutlich wird.

„Ich meine, es besteht immer noch die Gefahr, dass jetzt sich irgendjemand irgendwelche Daten ausdenkt, die vielleicht nicht stimmen. Irgendwas, also irgendwie lügt, dass er vierzehn Jahre ist, obwohl er vielleicht achtzehn Jahre ist. Und deswegen finde ich, dass halt Offline-Treffen überhaupt nicht okay ist. Also erstmal, wenn man halt so angeschrieben wird.“ (Gaming-Workshop Teil 1, Abschnitt 68)

5.4. Interaktionsrisiken

In den Interviews wurde offen nach Risiken gefragt, um den Interviewpartner*innen zu ermöglichen, für sie relevante Risiken zu benennen. Zwar liegt der Fokus dieses Berichts auf Interaktionsrisiken, jedoch sei an dieser Stelle angemerkt, dass die Heranwachsenden weitere Risiken in den Interviews angesprochen haben, die für sie von Relevanz sind. Darunter fallen etwa Datenspionage bzw. Hacking, Privates öffentlich machen, Sucht, erschreckende oder nicht dem Alter angemessene Inhalte und Kostenfallen.

5.4.1. Welche Interaktionsrisiken sind für die Kinder und Jugendlichen relevant?

Betrachtet man nur die Interaktionsrisiken, die die befragten Kinder und Jugendlichen von sich aus ansprechen, so sticht besonders der Themenkomplex Beleidigung, Mobbing und Lästern (entsprechend dem Sprachgebrauch der Befragten) hervor.¹²

Dieser ist gut der Hälfte der Kinder und Jugendlichen gewärtig. Auch in beiden Online-Workshops kommen die Teilnehmenden auf dieses Thema zu sprechen. So lautete eine Frage im Warm-up-Spiel zu Beginn des Workshops: „Welche Superkraft würdest du dir im Internet wünschen?“ Auffallend ist, dass in beiden Workshops auf diese Frage jeweils unter anderen Vorschlägen „keine Beleidigung“ genannt wird. Auch das legt den Schluss nahe, dass das Risiko, beleidigt zu werden, Kindern und Jugendlichen besonders präsent ist und für sie eine Relevanz besitzt.

Andere Interaktionsrisiken sprechen deutlich weniger Kinder und Jugendliche von sich aus an. Belästigung in einem weiteren unbestimmten Sinne thematisieren zwei Kinder und Jugendliche von sich aus. So ein Junge, der unter anderem über Instagram Anfragen von Fremden bekommt, die ein anstößiges Profilbild haben (siehe oben). Ein Mädchen erzählt, dass es über WhatsApp von fremden Personen kontaktiert wurde. Unter Belästigung fasst dieses Mädchen auch die reine Kontaktaufnahme bzw. Anfrage durch Fremde (auch wenn diese nur kurz ausfällt, weil sie sofort abgelehnt wird). Von einer solchen Erfahrung berichtet auch ein jüngerer Junge auf Nachfrage ausführlicher. Belästigung im engeren Sinne als sexualisierte Ansprache sprechen nur zwei ältere Mädchen an, allerdings nicht von sich aus. Jedoch wird deutlich, dass sie das Risiko aufgrund der Thematisierung in den Medien oder aus eigener Erfahrung beschäftigt.

5.4.2. Belästigung

Divergierendes Verständnis

Soweit die Kinder und Jugendlichen nicht von sich aus Interaktionsrisiken angesprochen haben, wurde in den Interviews – ohne den Begriff Belästigung weiter zu definieren – danach gefragt, wie sie Kontakt zu Fremden/Erwachsenen und Belästigungen einschätzen. Ob beide Nachfragen gestellt wurden, war dabei abhängig von der Interviewdynamik. Bei den Antworten tritt deutlich zu Tage, dass die Kinder und Jugendlichen unterschiedlichste Vorstellungen davon haben, was Belästigung bedeutet.¹³

Auch in Hinblick auf Belästigung sind nochmals Beleidigung, Mobbing und Lästern für relativ viele (fünf) der befragten Kinder und Jugendlichen präsenste Themen. Bereits an der Bewertung des Kontaktes zu Fremden ist deutlich geworden, dass Kinder und Jugendliche mitunter schon die Kontaktaufnahme als belästigend empfinden. Sexuelle Belästigung hingegen ist nur wenigen Befragten – ausschließlich älteren Mädchen – ein Begriff.

Für ein jüngeres Mädchen bedeutet Belästigung, andere im unpassenden Moment anzurufen. Dieses Mädchen nutzt vergleichsweise wenige Social-Media-Angebote und hat dort vor allem Kontakt mit dem engeren sozialen Umfeld. Sie bringt Belästigung nicht mit dem Kontakt zu Fremden in Verbindung. Belästigung sieht sie ganz im Setting des eigenen

12 Bei der Verwendung des Begriffs Mobbing beziehen sich die Befragten zum Teil auf singuläre Beleidigungen, zum Teil ebenso auf länger anhaltende Konflikte mit Gleichaltrigen und beschreiben auch Verhaltensweisen, die bei systematischem Mobbing im engeren Sinne aufzufinden sind, wie z. B. den Ausschluss aus Kommunikationsgruppen. Zum weiten Begriffsverständnis von „Online-Mobbing“ durch Heranwachsende vgl. auch Gebel/Schubert/Wagner (2016a); Wagner et al. (2012).

13 Zum weiten Begriffsverständnis von Belästigung vgl. auch Gebel/Schubert/Wagner (2016a).

Freundeskreises, wo sie sich vor allem bewegt.

„Ja, also, ich weiß, dass man da belästigen kann. Bei mir ist es so, dass ich deswegen immer nachfrage (...) weil ich weiß die Zeiten, die sie in der Schule sind, ob sie Hort haben, und deswegen gucke ich immer, wie viel Uhr es ist, hat der heute Fußballtraining, haben die heute irgendwas vor. Und normalerweise mache ich das nicht einfach spontan, sondern frage, ja wollen wir morgen Videochat machen oder wollen wir später Videochat machen, als wenn man gleich sofort mit Videochat anruft.“ (Interview G, weiblich, 10 Jahre, Z. 82)

Belästigung im engeren Sinne

Belästigung im Sinne sexueller Grenzverletzung sprechen nur zwei der 14 befragten Kinder und Jugendlichen an. Beide sind ältere Mädchen. Allerdings verstehen auch sie Belästigung leicht unterschiedlich. Während eine Zwölfjährige sich ein Bild von dem Thema auf Basis medialer Aufbereitungen macht, erzählt eine 13-Jährige aus eigener Erfahrung. Das zwölfjährige Mädchen verbindet mit Belästigung Erpressungsversuche:

„(...) Das ist so eine Serie mit Polizisten und sowas. Da sind halt manchmal jüngere Mädchen, manchmal sind da jüngere Jungs, oder halt ich hör im Radio öfters mal, dass Jungs von irgendwelchen erwachsenen Männern da bedroht werden, dass sie, wenn sie nicht irgendwas mit ihrer Freundin anstellen, dass sie dann Ärger bekommen und so.“ (Interview F, weiblich, 12 Jahre, Z. 181)

Die 13-Jährige hingegen versteht unter Belästigung, auf Snapchat nach Nacktbildern gefragt zu werden. Das ist sowohl ihr als auch Freund*innen offenbar bereits öfter passiert. Durch ihre Eltern und die Schule ist das Mädchen aber dafür sensibilisiert, dass gerade private Informationen nicht mit Fremden geteilt und auch keine zu freizügigen Bilder gepostet werden sollten. Grund für die Vorsicht ist zum einen, dass man nicht wissen kann, wer sich hinter einem fremden Kontakt verbirgt, und zum anderen, dass das Internet „nichts vergisst“, was einen sorgsamem Umgang mit persönlichen Daten nahelegt.

5.4.3. Mobbing/Beleidigung/Lästern

An verschiedenen Stellen ist bereits angeklungen, dass vielen Befragten Themen wie Mobbing¹⁴, Beleidigung und Lästern präsent sind, da sie diese Risiken entweder von sich aus ansprechen oder beispielsweise den Begriff Belästigung in diesem Sinne deuten. So bringen sie zum Beispiel Mobbing – on- und offline – in der Schule oder dass Gemeines über andere geschrieben oder Memes gemacht werden mit Belästigung in Verbindung.

Inwiefern sie Erfahrungen mit Mobbing und ähnlichem gemacht haben und wie sie diese Risiken bewerten, ist Gegenstand des folgenden Abschnitts.

Beinahe alle (zwölf von 14) Befragten kommen im Lauf des Interviews – mit oder ohne Anreiz – auf diesen Themenkomplex zu sprechen. Überwiegend sprechen sie allgemein von Beleidigungen. Dieses Risiko beziehen sie sowohl auf Social-Media-Angebote als auch auf Online-Games.

¹⁴ Vgl. Fußnote 12.

So haben drei befragte Jungen Beleidigungen in Online-Games wie Brawl Stars und Fortnite entweder beobachtet oder selbst erlebt, was das folgende Zitat veranschaulicht:

„Ne, also weil es gibt in manchen Chats gab's mal Beleidigungen. Und die, die beleidigt haben, wurden halt direkt nach einer Stunde aus Brawl Stars rausgeschmissen und konnten dann nicht mehr Brawl Stars spielen – nicht so cool.“ (Interview A, männlich, 10 Jahre, Z. 214)

Weitere zwei Heranwachsende können sich vorstellen, dass in Online-Games wie Brawl Stars und Minecraft Beleidigungen vorkommen können, bzw. wünschen sich, dass es nicht dazu kommt.

Andere Angebote, mit denen einige Kinder und Jugendliche das Risiko Beleidigung verbinden, sind Messenger, namentlich WhatsApp. Dass in solchen Chats beleidigt, geärgert, gemobbt oder über jemanden gelästert werden kann, geben vier Kinder und Jugendliche an. Zum Teil sprechen sie aus eigener Erfahrung, andere werden auf das Risiko über mediale Berichterstattung aufmerksam oder weil in der Schule Ansprechpartner*innen festgelegt werden, die im Fall von Mobbing im Klassenchat eingreifen sollen. Plattformen, die nur einzelne Befragte mit Mobbing oder Beleidigung verbinden, sind Facebook und YouTube. Darüber hinaus berichten ältere Befragte teilweise auch von Hate,¹⁵ welchen sie auf TikTok oder Instagram beobachten. So sagt beispielsweise ein Junge:

„Zum Beispiel auf TikTok oder so gibt es zum Beispiel Hater [...], habe ich schon öfters gesehen. Wenn jetzt einer irgendein äußeres Merkmal oder so hat, was halt jetzt nicht jeder sozusagen hat, dann tun die den beleidigen oder so.“ (Interview I, männlich, 13 Jahre, Z. 232)

Drei Befragte bewerten Lästern im Internet bzw. Mobbing oder Beleidigungen über WhatsApp explizit negativ. So stellt ein Mädchen, das selbst noch keine Erfahrungen mit Beleidigungen gemacht hat, sondern darüber aus den Nachrichten (Logo) im Fernsehen und ihrem sozialen Umfeld erfahren hat, fest:

„Ich finde das halt ziemlich blöd, weil es ist halt einfach fies und es halt dann wieder einfacher ist, es zu schreiben, anstatt es wirklich real zu sagen, also wenn man in echt da steht.“ (Interview D, weiblich, 10 Jahre, Abschnitt 8–10)

Hier wird nicht nur deutlich, dass das Mädchen Beleidigungen missbilligt. Es schwingt auch die Befürchtung mit, dass die Hemmschwelle durch den Einsatz digitaler Medien bei der Kommunikation sinkt und Personen andere beispielsweise via Messenger eher beleidigen als in einer Face-to-Face-Situation.

5.4.4. Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten bei Interaktionsrisiken

Mediale Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten

Die Kinder und Jugendlichen kennen zahlreiche Handlungs- bzw. Unterstützungsmöglichkeiten im Fall von Interaktionsrisiken. Besonders häufig kommen sie auf mediale Funktionen zu sprechen. Diese ermöglichen es ihnen, entweder Risiken zu vermeiden oder darauf zu reagieren.

15 Die Beispiele, auf die sich die Befragten hier beziehen, lassen keine Rückschlüsse darüber zu, inwieweit es sich hierbei um gruppenbezogene Hate Speech im engeren Sinne (vgl. Brüggem et al. 2019, S. 108 f.) handelt.

Eine Möglichkeit, Risiken zu vermeiden, die sich zum Beispiel aus dem Kontakt zu Fremden ergeben können, ist, den eigenen Account – etwa auf Instagram – privat einzustellen. Diese Option wird in beiden Workshops diskutiert und auch in einem Interview wird darauf eingegangen.

So berichtet etwa ein Mädchen im Gaming-Workshop, dass es auf den Social-Media-Plattformen, die es nutzt, private Accounts hat, da seine Eltern nicht möchten, dass es mit Fremden schreibt. Im Social-Media-Workshop nennen Teilnehmende den Account als privat einzustellen ebenfalls als hilfreiche Möglichkeit, da man so nicht von Fremden angeschrieben werden kann. Allerdings wirft eine Teilnehmende ein, dass man dadurch vielleicht nicht mit den Personen in Kontakt sein kann, mit denen man gerne in Kontakt sein würde. Damit werden bereits Einschränkungen der Teilhabeoptionen erkennbar, die mit dieser Maßnahme in Verbindung gebracht werden. Es überwiegt jedoch für sie das Argument, dass man nicht mit Fremden in Kontakt kommt. Eine ähnliche Funktion bietet beispielsweise Snapchat in Form des Addens.

Eng damit verbunden ist auch die Möglichkeit, Personen zu blockieren oder zu löschen. Die Option kennen verhältnismäßig viele interviewte Kinder und Jugendliche (sechs) – sowohl mit Bezug zu Beleidigung als auch zu Belästigung. Übertragen auf eine Gruppenkonstellation erfüllt auch das Verlassen einer WhatsApp-Gruppe diese Funktion. Auch die beiden älteren Mädchen, die Belästigung im engeren Sinne verstehen, benennen solche Optionen. Für eines der Mädchen, das bereits Erfahrungen mit Belästigung gemacht hat, stellt das Blockieren des jeweiligen Kontaktes die relevanteste Handlungsoption dar, was sich in folgendem Zitat widerspiegelt:

„I: (...) Und was könnte man noch tun, wenn einem so etwas passiert? B: Also man könnte theoretisch auch der Person so schreiben, so, dass man das halt ganz sicher nicht macht [Nacktbilder schicken] oder dass es nicht richtig ist, sowas zu fragen. Aber ich würde sagen, dass es sinnvoller ist, die Person einfach zu blockieren, weil man weiß nie, wer da so dahintersteckt und so. Und das ist dann besser, einfach direkt so gar keinen Kontakt mehr dazu zu haben.“ (Interview N, weiblich, 13 Jahre, Z. 184–185)

Belästigung zu vermeiden, erscheint dem Mädchen hingegen eher schwierig, da sich im Vorhinein nicht absehen lässt, ob ein Kontakt belästigen wird. Vor diesem Hintergrund betrachtet sie auch die Option auf Snapchat, dass man fremde Kontakte abweisen könnte.

„Und gibt es auch einen Weg, wie man das verhindern könnte? Also dass es gar nicht erst so weit kommt? B: Also halt wenn man zum Beispiel dann auf Snapchat einfach so gar niemand Fremden annimmt, so, dann kann es ja eigentlich auch nicht passieren. Aber sonst kann man da jetzt nicht viel machen, weil man kann es ja vorher nicht wissen.“ (Interview N, weiblich, 13 Jahre, Z. 194–195)

Ähnlich argumentiert ein Junge in Bezug auf Online-Games. Er stellt fest, dass sich Beleidigungen in medialen Umgebungen vermeiden lassen, in denen man nur mit Bekannten in Kontakt ist, so zum Beispiel im Online-Game Among us. In anderen Spielen, wie beispielsweise Fortnite, lässt sich das Risiko hingegen nicht vermeiden. Hier gilt es, darauf zu reagieren, indem man beispielsweise die Lobby wechselt.

Über das Kontakt-Löschen hinaus gibt ein Junge an – wie bereits beschrieben –, dass sich nicht nur der Kontakt, sondern notfalls auch die App löschen ließe. Es bleibt allerdings offen, wie gravierend das Problem sein müsste, damit er die damit verbundene Einschränkung in Kauf nähme.

Auch im Gaming-Workshop diskutieren die Jugendlichen über das Blockieren. Dies wird positiv bewertet, da man dadurch keine Nachrichten mehr erhält. Zudem kann das

Gegenüber erkennen, dass es blockiert wurde, und hört dadurch eventuell auf, einem zu schreiben. All diese Optionen dienen dazu, Kontakte abubrechen oder zu unterbinden.

Kontakt durch Fremde lässt sich aber auch durch Voreinstellungen auf Geräten einschränken. So erzählt ein Junge, dass er vor allem eine Smartwatch nutzt, die so eingestellt ist, dass ihn nur Bekannte kontaktieren können und fremde Anrufer*innen automatisch abgelehnt werden, worüber anscheinend auch die Eltern des Jungen informiert würden.

Verhältnismäßig viele Kinder und Jugendliche (fünf) nennen das Melden von Inhalten oder Personen als mediale Handlungsoption. Melden lässt sich sowohl in Online-Games als auch in Social-Media-Angeboten. Die Heranwachsenden beziehen das Melden sowohl auf die Risiken Beleidigungen als auch auf Belästigung. Darüber sprechen die Teilnehmenden des Gaming-Workshops ausführlicher. Sie finden es gut, dass Beleidiger*innen oder Spielverderber*innen – wenn sie gemeldet werden – für ihr unangebrachtes Verhalten durch einen (vorübergehenden) Ausschluss aus dem Spiel bestraft werden können. Allerdings geben sie auch zu bedenken, dass man aus Spielen für zu häufiges Melden, ohne gute Gründe vorweisen zu können, selbst vorübergehend verbannt werden kann. Auch in den Interviews spiegelt sich eine gewisse Ambivalenz in der Bewertung des Meldens. Einerseits sehen die Kinder und Jugendlichen Melden als sinnvolle Möglichkeit, sich im Fall von Interaktionsrisiken – gerade bei Beleidigung – zu wehren. Andererseits wird auch im Hinblick auf Belästigung angesprochen, dass häufig von den Anbieter*innen auf Meldungen nicht reagiert wird.

Da Online-Games sich in ihrem Aufbau (zum Beispiel durch ein rundenbasiertes Prinzip oder Spielegruppen) von Social-Media-Angeboten unterscheiden, soll es im Folgenden dezidiert um Strategien zum Umgang mit Interaktionsrisiken in Online-Spielen gehen. In Brawl Stars und Township können die Kinder und Jugendlichen etwa andere Personen, zum Beispiel wenn diese beleidigend werden, aus der Spielegruppe ausschließen. Diese Möglichkeit besteht allerdings nur für diejenigen, die in der Gruppe die Admin-Rolle einnehmen. Hier lassen sich aber auch verschiedene Handlungsebenen verbinden. So gibt etwa ein Junge an, dass man auch einen Freund darum bitten kann, andere aus der Gruppe auszuschließen, falls man selbst die entsprechenden Rechte im Spiel nicht innehat.

„Und wenn jetzt ein anderes Kind, das du nicht kennst, oder wer anders dich irgendwie beleidigen würde oder beschimpfen würde? (...) J: Also man ist halt in einem Club. In einem Club, mit denen kann man halt schreiben dann und wenn ich dann Anführer wäre, als der den gegründet hat, dann würde ich den einfach aus dem Club kicken. Also, dass er nicht mehr drin ist. I: (...) und wenn du nicht Anführer bist? J: Dann, wenns mein Freund ist, sag ich dem, dass er den dann halt kicken soll.“ (Interview C, männlich, 9 Jahre, Abschnitt 8)

Eine andere Möglichkeit sehen drei Kinder und Jugendliche darin, das Spiel vorübergehend zu verlassen (und wieder neu zu starten). Das hat für zwei Jungen den Zweck, in eine andere Lobby zu kommen und so der beleidigenden Person aus dem Weg zu gehen. Es scheint so, dass es für die Kinder und Jugendlichen eine gängige Möglichkeit ist, das Spiel vorübergehend zu verlassen, um entweder in eine andere Lobby zu kommen oder nach einer gewissen Zeit wieder weiterzuspielen. Das Spiel komplett zu verlassen und nicht mehr zu spielen, scheint dagegen weniger relevant.

In vielen Spielen gibt es die Sanktion, dass regelverletzende Personen (vorübergehend) gebannt werden. Den Kindern und Jugendlichen ist präsent, dass die Möglichkeit besteht, aus einem Spiel (vorübergehend) verbannt zu werden. Das ist allerdings eine Option, die sie selbst nur teilweise beeinflussen können. So geht ein jüngerer Junge davon aus, dass automatisierte Chatfilter im Online-Game dafür sorgen, dass Beleidiger*innen aus dem Spiel entfernt werden. Ein anderer Junge wünscht sich hingegen, dass Anbieter*innen Beleidiger*innen erst nach einer Verwarnung aus dem Spiel bannen. Offenbar nimmt er hier eher die Perspektive derjenigen ein, die ein Bann treffen könnte. Anderen ist bewusst,

dass das Melden von Beleidigungen zur Verbannung der Gemeldeten aus einem Spiel führen kann, wie ein jüngeres Mädchen erklärt:

„Und gibt es irgendwas, worauf man achten muss, wenn man jetzt Minecraft spielt? B: Ja, dass man (...) nicht beleidigen soll. Weil indem du mehr beleidigst, desto mehr kriegen das halt auch die Minecraft-Hersteller mit und dann kannst du halt gebannt werden. (...) I: (...) Das heißt, da macht dann Minecraft was von sich aus, oder wie? B: Ja, also man muss es öfter machen. Weil, wenn man das öfter macht, dann wird man gebannt, nicht nur einmal. Und sozusagen man kann ihn auch melden und desto mehr er gemeldet wurde, kann er auch gebannt werden.“ (Interview L, weiblich, 9 Jahre, Z. 126–129)

Bannen bzw. gesperrt werden wird aber nicht durchweg positiv bewertet. So sieht es ein Junge kritisch, dass in einem Online-Spiel – seiner Ansicht nach – zu schnell gesperrt wird.

„I: Da würdest du sagen, das ist eigentlich so eine Plattform, die würdest du nicht unbedingt empfehlen, oder wie meinst du das jetzt? B: Ja, weil ich es halt, ich spiele es auch nicht so jetzt nicht mehr so oft. Weil man halt, wenn man zum Beispiel seinen Teamkameraden aus Versehen zum Beispiel was getan hat, dass man dann also sofort gesperrt wird oder so. I: Okay. Also eher, dass die so ein bisschen übereifrig sind beim Sperren? B: Ja.“ (Interview I, männlich, 13 Jahre, Z. 225–228)

Vorschläge, die nur vereinzelt gemacht werden, sind, einen Cheat einzusetzen oder im Spielechat um Hilfe zu bitten. Was der betreffende Junge mit Cheat meint, verdeutlicht das folgende Zitat:

„I: Oder man schreibt ... ist on ice und dann ist er ein Eis und kann er auch nichts mehr machen.“ (Interview E, männlich, 12 Jahre, Abschnitt 13)

Beide Optionen bewertet der Junge jedoch auch kritisch. So geht er davon aus, dass kaum Rückmeldung bei einer Frage im Spielechat kommen wird. Auch einen Cheat einzusetzen, ist seiner Aussage nach eigentlich nicht positiv zu bewerten, da ‚Hacken‘ (im Sinne von nicht-intendierter Nutzung) im Spiel nichts Gutes ist und man aus dem Spiel ausgeschlossen werden kann, wenn zu viel ‚gehackt‘ wird.

In den Workshops diskutieren die Kinder und Jugendlichen mit Blick auf ein Offline-Treffen mit einer fremden Person Altersbeschränkungen als eine mögliche mediale Unterstützungsmöglichkeit. Während diese Option im Gaming-Workshop von den Jugendlichen selbst eingebracht wird, ist es im Social-Media-Workshop allerdings keine selbst entwickelte Idee, sondern wird durch eine entsprechende Frage angeregt. Die Teilnehmer*innen des Gaming-Workshops sehen an Altersbeschränkungen – im Sinne eines Mindestalters – eher positive Aspekte, auch wenn ihnen klar ist, dass Kinder Altersbeschränkungen, so wie sie aktuell umgesetzt werden, meist leicht umgehen können. Dennoch hätten diese vielleicht eine Warnfunktion für Eltern. Zudem nimmt ein Mädchen an, dass ein falsches Alter entdeckt werden kann, wenn es bereits in einer anderen Social-Media-Anwendung angegeben wurde. Auch im Social-Media-Workshop überwiegen für die Teilnehmenden die Vorteile von Altersbeschränkungen (auch unter der Bedingung, dass das Alter aufwendiger überprüft werden müsste, zum Beispiel durch einen Ausweis). Hier ist mit Altersbeschränkung mehr als lediglich ein Mindestalter gemeint. So antwortet ein Mädchen auf die Frage, wie sie es fände, wenn es ein Instagram nur für Jugendliche gäbe:

„Dann weiß man zumindest, dass es auf jeden Fall ein Jugendlicher ist, also keine Person, die älter als du ist und dann irgendwas Schlechtes mit dir anstellen kann. Also ja, auch ein Jugendlicher kann mit dir etwas Schlechtes anstellen, aber auf jeden Fall weiß man dann, zum Beispiel erwachsene Personen, die können, finde ich, schlimmere Sachen machen als jetzt zum Beispiel ein Jugendlicher.“ (Social-Media-Workshop Teil 2, Z. 16)

Der Vorschlag eines Instagram nur für Jugendliche wird im Social-Media-Workshop noch dahingehend weitergeführt, dass man auch zwei Instagram-Angebote erstellen könnte – eines für jüngere Kinder und Jugendliche und eines für Jugendliche ab etwa 16 Jahren. Auch diese Idee wird zum Teil positiv gesehen, wenn auch mit der Einschränkung, dass mehrere Instagram-Angebote unter Umständen verwirrend sein könnten.

Eine Registrierung bei der App/Online-Plattform unter Angabe von persönlichen Daten, die für eine Sicherstellung der korrekten Altersangabe notwendig wäre, wird von einigen Kindern und Jugendlichen in anderem Zusammenhang jedoch abgelehnt, da sie Datenschutzbedenken haben. Eine TikTok-Nutzerin hat beispielsweise die App aus Datenschutzbedenken auf ihrem neuen Tablet nicht installiert:

„Früher war TikTok einfach nur eine App, wo man tanzt, und jetzt auf einmal muss, wenn man es runterlädt, muss man sich sofort anmelden.“ (Interview F, weiblich, 10 Jahre, Z. 135)

Um schädigende Erfahrungen bei einem Offline-Treffen zu vermeiden, wird in beiden Gruppen vorgeschlagen, dass man vor einem Treffen ein Videotelefonat führen könnte, um dadurch oder durch vermehrtes Chatten im Vorfeld mehr über die Person herauszufinden. Die Teilnehmenden des Gaming-Workshops diskutieren vor allem die Option, länger mit einer fremden Person im Vorhinein zu schreiben. Dies wird allerdings kontrovers gesehen. Auf der einen Seite bietet sich die Möglichkeit, die Person besser kennenzulernen und möglicherweise Freundschaft zu schließen. Auf der anderen Seite könne man sich auch dadurch nicht sicher sein, dass das Gegenüber keine falsche Identität vorgaukele. Die Teilnehmenden scheinen zudem insgesamt einem Offline-Treffen eher ablehnend gegenüberzustehen.

Während im Gaming-Workshop nicht näher darauf eingegangen wird, wie ein Videotelefonat gestaltet sein könnte, wird dieser Option im Social-Media-Workshop eine weitere Schutzbedingung hinzugefügt. So schlägt eine Teilnehmende vor, selbst eine Maske zu Beginn des Videotelefonats zu tragen, die erst abgelegt werden sollte, wenn man sieht, dass vom Gegenüber keine Gefahr ausgeht, beispielsweise wenn es sich wirklich um ein Kind handelt.

Teilnehmende des Social-Media-Workshops erwägen zudem eine neue Funktion auf Instagram – eine Art soziales Rating, das sie sich folgendermaßen vorstellen:

„Also, dass Instagram uns dann auf jeden Fall sagen kann, ob sich die Person mehrmals mit jemandem getroffen hat und dass die Person, die sich mit dieser Person getroffen hat, vielleicht auch ein Feedback sozusagen hinterlässt und sagt, ob das alles gut war, wie sie sich verhalten hat. Damit man weiß, dass mit der zum Beispiel nichts Schlimmes passieren kann, weil sie sich ja mehrmals mit Leuten getroffen hat und da auch nichts Schlimmes passiert ist.“ (Social-Media-Workshop Teil 2, Z. 26)

Diese Idee eines ‚network of trust‘ zwischen den Nutzer*innen wird allerdings im Laufe des Workshops – gerade von der Person, die sie vorgeschlagen hatte, selbst eher kritisch beurteilt, da das Feedback persönliche Daten des fremden Kontaktes umfasst (beispielsweise, wie oft man sich mit anderen getroffen hat) und bestimmten Personen zugänglich gemacht wird. Außerdem könne nicht gewährleistet werden, dass nicht vielleicht auch Feedbackgeber*innen lügen.

Soziale Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten

In den Interviews sprechen die Kinder und Jugendlichen Unterstützung im sozialen Umfeld sowohl in Bezug auf Belästigung und ungewollten Kontakt zu Fremden als auch – und gerade – beim Thema Beleidigung an. So vermindert beispielsweise ein Mädchen das Risiko, mit Fremden¹⁶ in Kontakt zu kommen, bereits präventiv, indem es Vereinbarungen im Freundeskreis trifft, an wen persönliche Daten, wie zum Beispiel die Handynummer, weitergegeben werden dürfen. Da sie auf WhatsApp nicht von völlig Fremden, sondern mitunter von Bekannten ihrer Freund*innen angeschrieben wird, sieht sie – neben den oben genannten Vereinbarungen – auch die Möglichkeit, den- bzw. diejenige zunächst zu fragen, wer sie*er ist.

Das Gespräch zu suchen, ist eine Strategie, die mehrere Kinder und Jugendliche bei Beleidigung nennen – jedoch gehen sie hierbei meist von Situationen aus, in denen die Beleidiger*innen ihnen bekannt sind. Bei Beleidigung durch Fremde überwiegen hingegen ausweichende Strategien, wie zum Beispiel das Ignorieren oder Blockieren von Kontakten und/oder Nachrichten. Neben dem Blockieren von Kontakten sehen die Teilnehmenden des Gaming-Workshops auch im Ignorieren von Nachrichten eine Möglichkeit. Dadurch wird dem Gegenüber – wie auch durch das Blockieren – verdeutlicht, dass kein Interesse an einem Austausch besteht. Jedoch werden Nachrichten der fremden Person weiterhin zugestellt. Das Mädchen, das Vereinbarungen über die Weitergabe ihrer persönlichen Daten mit seinen Freund*innen trifft, zeigt gerade hinsichtlich der Anwendung von Handlungsoptionen auf sozialer Ebene differenzierte Handlungsstrategien. Denn sie trifft nicht nur Vereinbarungen zu ihrem eigenen Schutz. Darüber hinaus versucht sie auch, ihre Freund*innen zu schützen. So berichtet sie etwa davon, dass sie von Mitschüler*innen in einer WhatsApp-Gruppe geärgert wurde. Ihre Reaktion darauf war der Austritt aus dieser Gruppe. Gleichzeitig jedoch – um zu vermeiden, dass als nächstes ihre Freundin in der WhatsApp-Gruppe geärgert würde – forderte sie diese auf, die Gruppe ebenfalls zu verlassen. Auch versucht sie, eine Freundin davor zu schützen, von einem Mitschüler geärgert zu werden, indem sie eine Art Vereinbarung mit diesem trifft. Sie lautet:

*„S: (...) Aber ich lasse vor allem den einen Jungen in mein Handy gucken, der meine eine Freundin immer ärgert. Weil ich hab gesagt, wenn er sie noch einmal ärgert, dann kriegt er eine rüber, aber wenn er sie nicht mehr ärgert, darf er immer in mein Handy gucken. (...) I: Okay. Und hält er sich da jetzt auch dran? S: Also, (...) wenn er es macht, dann darf er es nicht, und wenn er es nicht macht, darf er. Und er hält sich eigentlich schon dran, weil er will ja wissen, was ich mit meinen Freundinnen schreibe.“
(Interview F, weiblich, 12 Jahre, Z. 229–233)*

Die Problematik, dass der Junge durch diese Abmachung nicht nur Einblicke in Beiträge des Mädchens selbst bekommt, sondern auch die der Freund*innen sieht, schätzt das Mädchen als unproblematisch ein. Denn in den Gesprächsverläufen gibt es ihrer Meinung nach nicht viel Inhalt, da zumeist Smileys oder Ähnliches verschickt werden. An diesem Beispiel wird deutlich, dass die Kinder und Jugendlichen soziale Unterstützung nicht nur als Hilfe für sich selbst sehen, sondern zum Teil auch angeben, anderen – beispielsweise im Fall von Beleidigung – helfen zu können.

¹⁶ In diesem Fall sind mit Fremden solche Personen gemeint, die das Mädchen kaum kennt, z. B. Bekannte seiner Freund*innen, von denen das Mädchen jedoch nur wenig weiß.

Eine wichtige Anlaufstelle bei Interaktionsrisiken besteht in der Einbeziehung der Eltern und/oder der Freund*innen. Rat und Hilfe von den Eltern ist etwas, das diejenigen Jugendlichen, die diese Möglichkeit ansprechen, durchweg positiv bewerten, was folgendes Beispiel veranschaulicht:

„Also wenn man jetzt zum Beispiel irgendwie noch jung ist, dann kann man halt wirklich immer zu den Eltern gehen und mit denen darüber reden und die helfen dir dann, weil die kennen sich ja damit gut aus und darum können die dir ja auch immer helfen. Und ja dann helfen die dann halt und ja dann bringt das einen halt weiter, weil die wissen das halt auch immer und dann findet man dann gemeinsam eine Lösung.“
(Interview D, weiblich, 10 Jahre, Abschnitt 12)

So berichtet auch ein Junge, der über WhatsApp von einer fremden Person kontaktiert wurde, dass er sich an seine Eltern gewandt hat. Gemeinsam mit ihnen wurde zunächst nachgeprüft, ob es sich dabei eventuell um einen Freund handelt, und anschließend der Kontakt gelöscht.

In den Workshops diskutieren die Teilnehmenden soziale Unterstützungsmöglichkeiten unterschiedlich intensiv. Während sie in der Gaming-Gruppe kaum angesprochen werden, gehen Teilnehmer*innen der Social-Media-Gruppe sowohl von selbst als auch auf Anreiz auf soziale Unterstützungsmöglichkeiten ein. Im Fall eines nahenden Treffens mit einer reinen Internetbekanntschaft sehen sie zahlreiche Möglichkeiten, wie Eltern zur Minderung des Risikos beitragen können. So können Eltern bereits, wenn eine Kontaktanfrage eingeht, um Rat gefragt werden, ob man darauf reagieren sollte. Um eine größere Sicherheit bei einem Treffen mit einer Internetbekanntschaft zu haben, erscheint auch die Begleitung durch Eltern vorstellbar. Hinzu kommt, dass die Kinder und Jugendlichen angeben, in solch einer Situation auch zu akzeptieren, dass die Eltern (mit-)bestimmen könnten, was sie auf Social-Media-Plattformen, wie beispielsweise Instagram, posten dürfen. Als Begründung wird zum Beispiel angeführt, dass Eltern potenziell riskante Situationen leichter einschätzen können.

„Also ich würde auf jeden Fall zuerst den Ratschlag von meinen Eltern hören, ob ich es jetzt sozusagen annehmen soll oder ablehnen, also ob ich mit denen in Kontakt sein soll oder nicht. Weil sie wissen es besser, was ich mit denen jetzt machen soll. Also sie wissen besser als ich, ob die Person vielleicht gefährlich für mich sein könnte oder nicht. Deshalb würde ich sie zuerst fragen.“ (Social-Media-Workshop Teil 2, Z. 54)

Institutionelle Handlungs-/Unterstützungsmöglichkeiten

Im Vergleich zu medialen Handlungs- und Unterstützungsoptionen beziehen sich nur wenige Kinder und Jugendliche auf institutionelle Möglichkeiten. Drei Heranwachsende benennen (Vertrauens-)Lehrkräfte als Anlaufstellen. In einem Fall gibt es auch Aufpasser*innen für den Klassenchat, die Beleidigungen oder Mobbing in der Schule ansprechen würden. Etwas vage bleibt die Aussage eines Jungen, der im Ernstfall nach Anlaufstellen im Internet suchen und diese anrufen würde.

5.4.5. Auf Interaktionsrisiken bezogene Umgangsmuster

Lag der Fokus in den vorherigen Kapiteln stets darauf, einen Überblick über einzelne thematische Aspekte zu erhalten, wie zum Beispiel die Risikowahrnehmung oder Handlungs- und Unterstützungsoptionen, sollen im Folgenden stärker Zusammenhänge zwischen diesen Aspekten dargestellt werden, um auf den Umgang mit Interaktionsrisiken bezogene Muster herauszuarbeiten. Hierfür werden nun die Einzelfälle umfassend bezüglich ihrer Gemeinsamkeiten und Unterschiede verglichen. Um die 14 Kinder und Jugendlichen miteinander vergleichen zu können, wurden die Einzelfälle hinsichtlich folgender Fragen im Zusammenhang betrachtet:

- Welche Medienangebote nutzt die junge Person und was macht sie dort?
- Hat die junge Person Kontakt zu Fremden und wenn ja, in welchen Angeboten?
- Welche Risiken nimmt sie wahr?
- Hat sie eigene Erfahrungen mit Interaktionsrisiken gemacht?
- Welche Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten kennt die junge Person?
- Wie bewertet sie Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten?
- Welche Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten sind für die junge Person relevant?
- Welche Hinweise auf relevante Einflüsse der familiären Medienerziehung für das Verständnis von Interaktionsrisiken (inklusive Handlungsoptionen und Bewertungen) sind identifizierbar?

Betrachtet man alle Interviewpartner*innen bezüglich dieser acht Fragestellungen, ergibt sich die stärkste übergreifende Differenzierung zwischen ihnen entlang der Frage, wie aufgeschlossen die Kinder und Jugendlichen dem Kontakt zu Fremden gegenüber sind und in welchem Ausmaß sie ihn suchen. In diese Dimensionierung fließen also Bewertungen (vgl. 5.3), Erfahrungen und Verhalten ein.

Entlang dieser Dimension lassen sich drei Muster identifizieren: Es finden sich einerseits Heranwachsende, die eher eingegrenzt¹⁷ (und behütet) wirken, selbst also kaum Kontakt zu Fremden haben. Oftmals wünschen sie diesen nicht oder vermissen ihn zumindest nicht. Andererseits gibt es eine Gruppe, die dem Kontakt zu Fremden zwar offen gegenübersteht, jedoch dennoch eher vorsichtig agiert. Darüber hinaus ist die dritte Gruppe von Kindern und Jugendlichen nicht nur offen für Kontakt zu Fremden, sondern sucht diesen auch aktiv und aus eigener Initiative. Sie lässt sich nochmals unterteilen – abhängig von der Mediennutzung. So gibt es Heranwachsende, die den Kontakt zu Fremden vor allem in Online-Games suchen. Bei anderen läuft der Kontakt vorrangig über Social-Media-Angebote. Die für die drei Muster typischen Aspekte werden im Folgenden jeweils anhand eines Beispiels erläutert.

17 Mit dem Begriff wird auf den Text von Brüggem/Schemmerling (2014) rekurriert, in dem das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen auf der Plattform Facebook betrachtet wird.

Muster I: eingegrenzt

Steckbrief von Muster I:

- *Anzahl an Kindern und Jugendlichen:* 5 (D, G, J, L, M)
- *Altersspanne:* 9–10 Jahre
- *Geschlecht:* vier Mädchen und ein Junge
- *Mediennutzung:*

Drei Heranwachsende nutzen WhatsApp und/oder spielen (Online-)Games, zum Beispiel über Roblox oder Minecraft.

Zwei Kinder und Jugendliche verwenden YouTube.

Einzelne nutzen darüber hinaus Threema, iPod-Nachrichten, MS Teams oder TikTok.
- *Kontakt zu Fremden:* Der Kontakt zu Fremden wird eher vermieden/eingeschränkt – durch die Eltern und/oder die Kinder selbst – und/oder die Kinder haben keinen Bezug zu damit verbundenen Risiken.
- *Handlungs- und Unterstützungsoptionen:* Die Kinder und Jugendlichen beziehen sich vor allem auf Optionen, die auf sozialer Ebene liegen und/oder im Vermeiden bestehen.

Insgesamt zeichnet sich das Muster I vor allem dadurch aus, dass die Kinder sowohl auf der Ebene des Medienspektrums als auch der Ebene der sozialen Online-Kontakte stark eingegrenzt sind. Dies bedeutet, dass sie die Möglichkeiten des Kontaktes zu Fremden entweder nicht beziehungsweise wenig nutzen oder bewusst einschränken (beziehungsweise die Eltern dies tun). Das muss nicht unbedingt mit einem Risikobewusstsein für Kontakt zu Fremden zusammenhängen. Häufig fokussieren sich die Kinder und Jugendlichen – alle sind neun oder zehn Jahre alt – eher auf ihren Freundeskreis, auch bei der Mediennutzung. (Relevante) Handlungsoptionen liegen am ehesten auf sozialer Ebene oder haben einen vermeidenden/ausweichenden Charakter.

Für Muster I ist kennzeichnend, dass die meisten Kinder und Jugendlichen vergleichsweise wenig verschiedene Medienangebote nutzen. Gerade das Spektrum an Angeboten, in denen Kontakt zu Fremden leicht möglich ist, ist eher eingegrenzt. Ein Beispiel dafür ist ein zehnjähriges Mädchen, das vor allem WhatsApp nutzt. Dort ist sie ausschließlich mit ihren Freund*innen und ihrer Familie in Kontakt. Sie spielt zwar digitale Spiele, meidet jedoch Multiplayer, sodass dort Kontakt zu anderen Personen ausgeschlossen ist. Aus dieser Art der Nutzung resultiert, dass sie bislang keine Erfahrung mit dem Kontakt zu Fremden gemacht hat. Auch das Risiko Lästern, auf das sie sich vorrangig bezieht, hat sie selbst noch nicht erlebt. Darauf wird sie zum einen durch die mediale Berichterstattung in der Kindernachrichtensendung logo aufmerksam. Zum anderen haben ihre Geschwister in einem Online-Game Erfahrungen mit Lästerei gemacht. Wenn es um Handlungsoptionen geht, so ist für sie vor allem die Vermeidung von Angeboten relevant, in denen Kontakt zu anderen Personen möglich ist. Diese vermeidende Haltung, die Fokussierung auf den eigenen Freundeskreis und die Tatsache, dass sie kaum eigene Erfahrungen mit Risiken gemacht hat, sind Aspekte, die sie mit mehreren Kindern in Muster I teilt. Auch der Fokus auf risikobezogene Handlungsmöglichkeiten, die auf sozialer Ebene liegen, eint viele Fälle in Muster I, wenn auch nicht alle Kinder und Jugendliche deutlich machen, wie relevant diese Optionen für sie sind. Auf jeden Fall sprechen alle Kinder und Jugendlichen der Gruppe entweder Unterstützung von Eltern und/oder Freund*innen an oder können sich

vorstellen, das Gespräch mit Beleidiger*innen zu suchen. Dies ist wiederum vor dem Hintergrund zu sehen, dass die Kinder und Jugendlichen erlebte Situationen von Beleidigung beschreiben bzw. sich solche vorstellen, in denen es um den Kontakt zu ihnen Bekannten geht.

Viele der genannten Punkte hat ein zehnjähriger Junge mit dem Mädchen gemein. Wie das Mädchen wünscht auch er keinen Kontakt zu Fremden. Das zeigt sich in seiner Mediennutzung, da er ebenfalls WhatsApp zum Kontakt mit ihm bekannten Personen nutzt. Zudem hat er statt eines Smartphones eine Smartwatch in Gebrauch, auf der Anrufe unbekannter Nummern automatisch blockiert werden. Anders als das Mädchen hat er bereits Erfahrungen mit dem Kontakt zu Fremden gemacht, dies jedoch ungewollt. Er wurde auf WhatsApp von einer fremden Nummer kontaktiert. Seine Reaktion darauf spiegelt ebenfalls eine ausweichende Strategie wider, da der Kontakt – in Absprache mit den Eltern – gelöscht wurde. Auch er erscheint demnach eingrenzend, obwohl er bereits in eine Situation gekommen ist, in der präventive Maßnahmen nicht ausreichend waren. Ähnlich liegt der Fall auch bei einem weiteren Mädchen. Sie kommentiert zwar manchmal auf YouTube – ob darauf allerdings schon jemand reagiert hat, bleibt unklar. Für sie sind aber ebenfalls vor allem Messenger wichtig, um beispielsweise mit Freund*innen in Kontakt zu bleiben. Auch sie hat somit kaum bis keinen Kontakt zu Fremden. Als Handlungsoptionen sind für sie vor allem soziale Lösungen – in Bezug zu Beleidigung – relevant. Möglichkeiten auf sozialer Ebene waren auch für den Jungen relevant und auch das andere Mädchen kennt solche Lösungen und bewertet sie positiv (auch wenn sie selbst vor allem vermeidende Strategien anwendet).

Die beiden Mädchen, die online (auch) mit Fremden spielen, befinden sich schon eher am Übergang zu Muster II – deren Mitglieder offen, aber vorsichtig sind. Denn im Gegensatz zu den übrigen Kindern in Muster I sind sie (potenziell) für Kontakt zu Fremden offen. Während sich ein Mädchen anscheinend auch beim Online-Spielen eher auf seinen Freundeskreis fokussiert und damit in Bezug auf die Eingrenzung auf das soziale Umfeld mit den drei bereits dargestellten Befragten wiederum einiges gemein hat, ist der Kontakt zu Fremden bei einem neunjährigen Mädchen vergleichsweise stark ausgeprägt. Sie spielt ausschließlich mit virtuellen Freund*innen, von denen sie allerdings annimmt, Alter und Namen zu kennen. Dem Muster I ist sie zuzuordnen, weil in diesem Fall die Eltern durch technische Jugendmedienschutzeinstellungen für eine Eingrenzung sorgen, indem das Mädchen beispielsweise nicht privat von Fremden angeschrieben werden kann und sie auch ein Auge darauf haben können, was das Mädchen im Chat schreibt. Das Mädchen macht dementsprechend einen behüteten Eindruck, auch wenn es Kontakt zu Fremden hat. Wie das Mädchen zu Beginn hat auch sie bisher kaum Erfahrungen mit Risiken gemacht und rät anderen Kindern dazu, Beleidigungen – was sie vor allem als Risiko wahrnimmt – zu ignorieren. Diese vermeidende Strategie gekoppelt mit dem Rat, sich Unterstützung von den Eltern zu holen, verbindet sie wiederum mit den übrigen Kindern des Musters I.

Muster II: offen, aber vorsichtig

Steckbrief von Muster II:

- *Anzahl an Kindern und Jugendlichen:* 4 (A, B, C, H)
- *Altersspanne:* 9–12 Jahre
- *Geschlecht:* vier Jungen
- *Mediennutzung:*

Alle Heranwachsenden spielen Online-Games (Clash Royale, Brawl Stars, Clash of Clans, Minecraft, Township, Fortnite).

Drei Heranwachsende nutzen zudem WhatsApp und TikTok.

Auch YouTube wird von drei Kindern und Jugendlichen verwendet.
- *Kontakt zu Fremden:* Drei Kinder und Jugendliche spielen Online-Games (Brawl Stars, Clash Royale) zumindest manchmal mit Fremden. Ein Junge folgt auf Instagram fremden Personen und ist auch auf Snapchat mit einem Fremden in Kontakt.
- *Handlungs- und Unterstützungsoptionen:* Drei Heranwachsende kennen sowohl mediale Handlungsmöglichkeiten als auch vermeidende Strategien, wobei der Vermeidung häufig Relevanz zukommt. Auch Maßnahmen auf institutioneller Ebene werden von zwei Jungen thematisiert.

Die Kinder und Jugendlichen in Muster II verbindet, dass sie dem Kontakt zu Fremden grundsätzlich offen gegenüberstehen. Entweder spielen sie Online-Games (auch) mit Fremden oder sie folgen fremden Personen – zum Beispiel berühmten Fußballern – auf Instagram. Meist gehen sie über eine rein rezeptive Nutzung von Plattformen wie YouTube oder TikTok hinaus, indem sie liken und/oder kommentieren. Dennoch scheint bei allen eine gewisse Vorsicht durch. Diese zeigt sich beispielsweise darin, dass sie im Game nur mit Freund*innen chatten, auf TikTok zwar liken und kommentieren, aber nicht chatten oder sich auf YouTube auf das Liken von Beiträgen beschränken, da beim Kommentieren der eigene Name neben dem Kommentar auftauchen würde. Letzteres beschäftigt einen Zwölfjährigen, dessen YouTube-Account seinen Nachnamen enthält.

Hinsichtlich der Handlungsoptionen fokussieren sie sich auf eine Mischung vor allem aus medialen und vermeidenden Möglichkeiten. Soziale Möglichkeiten sind zwar auch bekannt, werden aber anscheinend eher weniger als relevant eingeschätzt.

So schreibt ein zehnjähriger Junge Kommentare auf YouTube und spielt – wenn auch selten – mit Fremden Brawl Stars. Wenn er aber Kontakt zu Fremden hat, so bleibt er vorsichtig. Er chattet nicht im privaten Spielchat mit Fremden, mit denen er spielt, und auch den Club-Chat nutzt er nur, um andere formal zu begrüßen. In dieser Spieleumgebung hat er schon Beleidigungen beobachtet. Auch Cybermobbing ist ihm als Risiko bekannt, da es einen Vorfall an der Schule gab. An diesem war der Junge jedoch nicht selbst beteiligt. Am relevantesten ist für ihn, im Fall von Beleidigung nicht zu antworten.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass in Muster II unter anderem das Vermeiden eine relevante Option ist – sei es, Interaktionsaktivität zu vermeiden bzw. zu beschränken, oder bei Interaktionen das Thema der privaten Daten im Blick zu haben. Dies ist auch der Grund dafür, dass diese Kinder und Jugendlichen als vorsichtig gesehen werden. Jedoch kennen – bis auf einen Jungen – alle auch mediale Handlungsoptionen wie beispielswei-

se das Ausschließen von Beleidiger*innen aus einem Game oder das Ablehnen von Kontakten, welche z. T. auch angewendet werden. Gekoppelt an das Risiko Cybermobbing sprechen zwei Jungen auch Maßnahmen auf institutioneller Ebene an, die jeweils in der Schule umgesetzt werden. Soziale Unterstützungsmöglichkeiten kennen zwar ebenfalls viele in diesem Muster, es wird allerdings nicht erkennbar, dass diese für sie besonders relevant sind.

Muster III-1: offen, initiativ und aktiv in Online-Games

Steckbrief zu Muster III-1

- *Anzahl an Kindern und Jugendlichen:* 3 (E, F, K)
- *Altersspanne:* 10–12 Jahre
- *Geschlecht:* zwei Jungen und ein Mädchen
- *Mediennutzung:*

Alle Heranwachsenden spielen verschiedene Online-Games (Brawl Stars, Roblox, Township, Fortnite, Among us, Fallguys) und nutzen WhatsApp.

Zwei Kinder und Jugendliche verwenden darüber hinaus YouTube und TikTok.

Einzelne Befragte nutzen auch Teamspeak, Twitch, Discord und Instagram.
- *Kontakt zu Fremden:* Die drei Heranwachsenden sind alle über Online-Games mit Fremden in Kontakt. Die Initiative dazu geht hier – wie auch bei TikTok und/oder YouTube – von ihnen selbst aus. Zwei Heranwachsende sind zudem über WhatsApp von Fremden kontaktiert worden, wobei die Initiative dazu nicht von den Kindern und Jugendlichen ausging.
- *Handlungs- und Unterstützungsoptionen:* Für die Kinder und Jugendlichen sind vor allem ausweichende und auch mediale Möglichkeiten relevant.

Ein zehnjähriger Junge bildet in den nachfolgend beschriebenen Merkmalen den Kern dessen ab, was die Heranwachsenden des Musters III-1 eint. Er ist über ein Online-Game – in diesem Fall handelt es sich um Fortnite – auch mit Fremden in Kontakt. Das ergibt sich dadurch, dass er manchmal in zufällig zusammengesetzten Gruppen spielt und so auch mit fremden Personen in Kontakt kommt. Er sucht aber auch aktiven Kontakt zu Fremden, da er Videos auf YouTube kommentiert. Kontakt zu Fremden schätzt er nicht grundsätzlich negativ ein, sondern erst, wenn diese beispielsweise beleidigen. Im Fall von Beleidigungen sind für ihn zum einen ausweichende Strategien, wie die Lobby zu wechseln, oder mediale Möglichkeiten, wie das Melden von Personen, relevant.

Während der Junge Kontakt zu Fremden ausschließlich im Fall von aggressivem Verhalten negativ bewertet, spielt bei den übrigen zwei Befragten eine Rolle, von wem die Initiative ausgeht und möglicherweise auch, in welcher Medienumgebung sich die Kontaktaufnahme abspielt. Im Fall des beschriebenen Jungen geht die Initiative zum Kontakt meist von ihm aus. Wie der zehnjährige Junge treten auch die beiden anderen Jugendlichen des Musters III-1 in Spielen und bestimmten Social-Media-Angeboten (TikTok) mit anderen in Kontakt. Auf WhatsApp hingegen werden sie von Fremden kontaktiert, was sie negativ bewerten. Sie bewerten den Kontakt zu Fremden also in verschiedenen Medienangeboten unterschiedlich. Zudem geht in WhatsApp die Initiative nicht von ihnen selbst aus.

Für alle Kinder und Jugendlichen des Musters III-1 sind ausweichende Strategien relevant, wie zum Beispiel in eine andere Lobby zu gehen oder eine WhatsApp-Gruppe zu verlassen. Auch mediale Möglichkeiten, die nicht einen vermeidenden/ausweichenden Charakter haben, kennen alle und scheinen für zwei eine Relevanz zu haben, so etwa Personen zu melden. Ein Mädchen sucht darüber hinaus überaus aktiv nach Handlungsmöglichkeiten auf sozialer Ebene, wie beispielsweise Vereinbarungen in der Peergroup zu treffen, und will so sowohl Lösungen für sich selbst als auch für andere finden (vgl. 5.4.4).

Muster III-2: offen, initiativ und aktiv in Social Media

Steckbrief zu Muster III-2:

- *Anzahl an Kindern und Jugendlichen:* 2 (I, N)
- *Alter:* 13 Jahre
- *Geschlecht:* ein Junge und ein Mädchen
- *Mediennutzung:*

Beide Jugendlichen nutzen eine breite Auswahl an Social-Media-Angeboten (WhatsApp, TikTok, Snapchat, Instagram und YouTube). Auch mit dem Online-Game Fortnite haben beide Erfahrung. Der Junge nutzt zudem weitere digitale Spiele (Counter Strike GO und Landwirtschaftssimulator 19).
- *Kontakt zu Fremden:* Beide sind über TikTok und Instagram mit Fremden in Kontakt. Das Mädchen chattet auch bei Snapchat teils mit fremden Personen, während der Junge YouTube zum Kontakt mit Fremden verwendet. Er spielt darüber hinaus Online-Games teilweise mit Fremden und hat auch über Twitch Kontakt zu ihm unbekanntenen Personen.
- *Handlungs- und Unterstützungsoptionen:* Bei beiden Jugendlichen liegt ein Fokus auf medialen Möglichkeiten.

Beide Heranwachsenden nutzen ein breites Spektrum an Online-Angeboten – vor allem Social-Media-Angebote. Sie haben Kontakt zu Fremden und nehmen Risiken wahr, scheinen sich aber aufgrund der Handlungsoptionen, die sie kennen, relativ sicher zu fühlen. Als Risiko sprechen sie beide unter anderem Hate in Social-Media an. Sie kennen – vor allem der Junge – zahlreiche mediale Handlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten wie Melden, Blockieren, gebannt werden, den Account privat einstellen, andere nicht adden und in kleineren festen Gruppen spielen.

Während der Junge darüber hinaus eher von Beleidigung spricht – er weiß, dass das in Fortnite vorkommen kann –, fokussiert sich das Mädchen auf Belästigung im Sinne sexualisierter Grenzüberschreitung. Hier besteht ein deutlicher Unterschied zwischen den beiden Jugendlichen, denn das Mädchen hat bereits Erfahrungen mit Belästigung gemacht, der Junge hingegen hat mit keinem Interaktionsrisiko – sei es Beleidigung, Belästigung oder anderes – Erfahrungen gemacht. Dementsprechend lässt sich bei ihm auch nur schwer sagen, welche von den medialen Handlungsmöglichkeiten, die er kennt, er auch anwenden würde. Für das Mädchen hingegen ist eindeutig das Blockieren von Personen am relevantesten, wenn sie von diesen belästigt wird. Bei beiden liegt damit ein Fokus auf medialen Möglichkeiten, wobei das Mädchen auch in begrenztem Maße Unterstützung der Eltern in Anspruch nimmt.

VI. Fazit

Die Altersgruppe der 9- bis 13-Jährigen ist auf dem Weg, die Online-Welt für sich zu entdecken und für die eigenen Bedürfnisse zu nutzen. Neben Abwechslung und Spaß findet sie hier gerade unter den Bedingungen der Covid-19-Pandemie Möglichkeiten, ihr essenzielles Bedürfnis nach Kontakt zu Freund*innen und Gleichaltrigen zu befriedigen. Dabei sind viele Online-Angebote, die sie nutzt, (noch) nicht an ihre Bedürfnisse angepasst. Teilweise ist eine Nutzung in den AGB auch erst ab einem höheren Alter vorgesehen.¹⁸

Je nach Alter sind die Heranwachsenden unterschiedlich motiviert, in Online-Umgebungen Beziehungen zu pflegen und neue Kommunikationserfahrungen zu machen.

In den Ergebnissen zeigt sich deutlich, dass es mit entwicklungstypischen Verläufen (Eggert/Wagner 2016) zusammenhängt, wie offen Heranwachsende für die Erweiterung ihres Online-Kommunikationskreises sind: Während die Jüngeren noch stark auf den engeren Kreis von Familie und Freund*innen fokussiert sind und darüber hinausgehende Kontakte in Online-Umgebungen in der Regel nicht wünschen oder sogar explizit meiden wollen, sind vor allem die Ältesten durchaus offen für neue Online-Kontakte. Vereinzelt gehen sie sogar aktiv auf Unbekannte zu, um sich beispielsweise über zielführendes Spielverhalten im Game auszutauschen. Die Vorstellung, online neue Freundschaften zu knüpfen, die auch in die Offline-Welt transferiert werden, ist für die Altersgruppe jedoch stark mit Risikowahrnehmungen verknüpft, wenn auch nicht völlig ausgeschlossen.

In unterschiedlichen Online-Umgebungen haben die Heranwachsenden kontaktbezogen unterschiedliche Erwartungen.

Die Kinder und Jugendlichen tragen in Bezug auf den Kontaktkreis unterschiedliche Erwartungen an die verschiedenen Medienumgebungen heran. Messengerdienste sehen sie als private Umgebung, in der sie nicht von fremden Personen kontaktiert werden wollen. So empfinden es auch die älteren Befragten als in der Regel belästigend, wenn sie in Messenger-Diensten von Unbekannten kontaktiert oder zu WhatsApp-Gruppen hinzugefügt werden, in denen sie die Mitglieder zum Teil nicht kennen. Vereinzelt sind die ältesten Befragten aber auch bei Social-Media-Apps – wie beispielsweise dem sehr spaßbetonten spielerischeren Snapchat – etwas offener für fremde Kontakte.

In Bezug auf Online-Games zeigen die Kinder und Jugendlichen, die diese nutzen, je nach Spielstruktur eine große Offenheit, dort auch mit Unbekannten in Kontakt zu kommen. Die Kommunikation mit ihnen bleibt hier jedoch häufig rudimentär. Nur wenige beschreiben überdauernde Kontakte, die sie als „virtuelle Freunde“ bezeichnen. Motiviert zu einem weitergehenden Austausch mit fremden Personen sind auch in Online-Games die wenigsten Befragten. Lediglich einzelne berichten, dass sich gelegentlich persönlichere Inhalte der Kommunikation ergeben. Die Möglichkeit, sich mit Online-Bekanntschäften offline zu treffen, wird von den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen entweder gar nicht oder nur unter Aufbietung absichernder Bedingungen in Erwägung gezogen.

Online-Umgebungen bieten ein Feld für soziales Lernen.

Social-Media-Plattformen und Online-Games bieten ein besonderes Feld für soziales Lernen, indem dort auch erfahrbar ist, welches Verhalten akzeptiert, welches ignoriert und welches implizit oder explizit abgelehnt wird. Für den Befund, dass von vielen Befragten die Interaktionsrisiken Beleidigungen, Lästern und Mobbing prominent angesprochen

18 Zudem benötigen Heranwachsende bis 15 Jahren für die Nutzung von Social-Media-Angeboten und Online-Games aufgrund der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) die Zustimmung der Eltern, die von den Anbietern jedoch nicht überprüft wird.

werden, dürfte nicht zuletzt bedeutsam sein, dass das Erproben von Sozialverhalten in diesem Altersabschnitt, in dem zunehmend eigenständige, familienunabhängige Sozialkontakte aufgebaut werden, ein wichtiges Entwicklungsthema darstellt. Neben den üblichen sozialen Spielregeln lernen die Kinder und Jugendlichen in den Online-Umgebungen auch, die spezifischen Handlungsmöglichkeiten der digitalen Räume zu nutzen, um ihre sozialen Erfahrungen selbst zu steuern und sich dabei auch vor negativen Erfahrungen und Verletzungen zu schützen. In den Online-Umgebungen geht es für die Heranwachsenden jedoch nicht nur um den Umgang mit bzw. das Vermeiden von negativen Erfahrungen, sondern auch um das Experimentieren im sozialen Handeln, etwa beim Erproben sozialer Macht, indem beispielsweise missliebige Mitspielende aus der Spielgruppe ausgeschlossen werden. Einigen Kindern ist es wichtig, auf konstruktive Erfahrungsmöglichkeiten hinzuweisen, etwa die Möglichkeit, Konflikte mit Freund*innen online zu klären, anderen Kindern bei Konflikten oder negativen Erfahrungen Hilfe anzubieten oder ihnen die sozialen Möglichkeiten der jeweiligen Online-Umgebung zu erklären. Hierfür benötigen sie jedoch ein gewisses Maß an subjektiver Sicherheit, um sich selbst unbelastet in der jeweiligen Online-Welt bewegen zu können.

Die Kinder und Jugendlichen äußern ein hohes Schutzbedürfnis – ohne alle Risiken gut zu kennen.

Das Bedürfnis nach Sicherheit vor unerwünschten Kontakten und aggressiven Interaktionen ist in nahezu allen Interviews und Diskussionen präsent, selbst wenn sich die älteren Befragten als experimentierfreudiger im Umgang mit Online-Kontakten erweisen. Dabei beziehen sich die Heranwachsenden in erster Linie auf Mobbing, Lästern und Beleidigungen. Insbesondere die Jüngeren haben noch keine ausgeprägte Vorstellung von Belästigungen, die über die genannten Angriffe hinausgehen könnten. Sexualisierte Grenzüberschreitungen werden lediglich von zwei älteren Mädchen angesprochen. Die Strategie des Cybergroomings, als strategischer Vertrauensaufbau zur Vorbereitung späterer sexueller Übergriffe, kommt jedoch in keinem Interview oder Workshop zur Sprache. Bei einigen Kindern und Jugendlichen besteht jedoch die Sorge, dass Fremde persönliche Informationen über sie erlangen könnten und darüber eine Kontaktaufnahme offline möglich würde.

Das Schutzbedürfnis der Kinder und Jugendlichen kann ihrem Teilhabewunsch entgegenstehen; verschärft wird dies, wenn angebotsspezifische Handlungsbedingungen intransparent sind oder Schutzoptionen fehlen.

Das Bedürfnis der Kinder und Jugendlichen, fremden Zugriffen auf persönliche Informationen und Daten nicht ungeschützt ausgesetzt zu sein, kann ihrer unbeschwertem Teilhabe an der Online-Kommunikation entgegenstehen. Eine Befragte hält beispielsweise die Notwendigkeit, einen Account unter Angabe persönlicher Informationen anzulegen, von der Nutzung bestimmter Plattformen ab. Anderen werden Konsequenzen der ersten Anmeldeschritte erst später bewusst, sodass sie früher getroffene Entscheidungen von der Nutzung interaktiver Funktionen abhalten. So ist z. B. ein anonymes Kommentieren kaum möglich, wenn der Account-Name den eigenen Nachnamen enthält. Insbesondere die Kinder und Jugendlichen des Musters „offen, aber vorsichtig“ sind motiviert, sich zu schützen, und bereit, hierfür mediale Handlungsmöglichkeiten zu nutzen. Sie könnten sehr gut unterstützt werden, wenn für sie ausreichend niederschwellige Schutzoptionen (wie z. B. prominent platzierte Möglichkeiten des Blockierens, Löschens und Meldens von Kontakten) vorgehalten werden und ihnen die jeweiligen medialen Handlungsbedingungen sowie die Schutz- und Hilfemöglichkeiten klar vermittelt werden. Beides zusammen bietet für sie eine angemessene Entscheidungsgrundlage, um sich zu schützen. Kritisch müssen dagegen Angebote gesehen werden, bei denen nicht leicht erkennbar ist, wie unerwünschte Vernetzungen wieder gelöst werden können, oder bei denen dies gar unmöglich ist.

Die befragten Kinder und Jugendlichen bewerten die meisten thematisierten Handlungsoptionen überwiegend positiv, einige jedoch auch ambivalent.

Auch wenn die Handlungsmöglichkeiten – seien sie auf sozialer, medialer oder institutioneller Ebene zu verorten – nicht alle in gleichem Maße handlungsrelevant für die Kinder und Jugendlichen sind, sehen die Heranwachsenden überwiegend Vorteile dieser Möglichkeiten. Bei einigen wenigen Sicherheitsoptionen werden Ambivalenzen deutlich: So sollen beispielsweise Privatsphäre-Einstellungen eine Vernetzung mit erwünschten Kontakten nicht behindern. Auch kreative Vorschläge der Befragten für das Vorhalten personenbezogener Risikobewertungen, wie etwa ein soziales Rating der Vertrauenswürdigkeit anderer User*innen, stellten sich in der Diskussion im Erhebungsworkshop als nicht nur positiv heraus: Die Sicherheit würde hier durch eine nicht erwünschte Datenpreisgabe erkaufte. Interessant ist aber, dass beim Nachdenken über neue Möglichkeiten an anderen Stellen in Internetangeboten verankerte Konzepte (wie hier das network of trust) in den Workshops aufgegriffen und diskutiert werden.

Aus dem Fächer der bereits bestehenden Maßnahmen wird auch das Melden von Personen ambivalent eingeschätzt: Zum einen vermissen Kinder und Jugendliche, die damit Erfahrung haben, teilweise eindeutige Reaktionen von Seiten der Plattform; zum anderen besteht aber auch vereinzelt die Auffassung, dass in manchen Online-Games selbst sanktioniert werden könne, wer zu häufig andere Spieler*innen melde. Hierbei könnte es sich um eine Übertragung von Erfahrungen mit communitybasierten Moderationsansätzen handeln, die sich hemmend auf die Meldewahrscheinlichkeit auswirkt.

Für die subjektive Relevanz konkreter Handlungsoptionen ist die Struktur der Medienumgebung ein wesentlicher Faktor.

Die Medienumgebung spielt ebenfalls eine Rolle dafür, welche der bekannten Handlungsoptionen tatsächlich angewendet werden, wie sich an den Varianten des Musters III – ‚offen, initiativ und aktiv im Kontakt‘ – nachvollziehen lässt. Während es für die Nutzer*innen von rundenbasierten Online-Games bei negativen Interaktionserfahrungen eine realistische und mit weniger ‚Kosten‘ verbundene Option ist, sich vorübergehend aus dem Spiel zurückzuziehen und die Spielgruppe zu wechseln, kommt dies für Nutzer*innen von Social-Media-Angeboten kaum in Frage. Typischerweise ist hier viel Energie in den Aufbau einer identitätsrelevanten und gut vernetzten Präsenz geflossen. In manchen Messengern ist der Account zudem an die Telefonnummer gebunden, sodass hier Rückzug und Wiederkehr keinen Vorteil bringen.

Online-Spiele sind auch ein Ort der Grenzsuche.

Spiele haben ihre eigene Realitätsebene, sodass die Heranwachsenden dort ein raueres Kommunikationsverhalten eher tolerieren und ausprobieren als in anderen Online-Umgebungen. In einigen Interviews wird deutlich, dass Kinder und Jugendliche hier gelegentlich hitziger agieren und selbst diejenigen sind, die durch automatisierte Systeme (Chatfilter) oder andere Mitspielende in die Schranken gewiesen werden, weil sie beleidigen oder unfaire Mittel einsetzen (z. B. Cheats, um andere zu bestrafen). Die Grenzen auszutesten, ist in diesem Alter und gerade in Spielen ein für die Entwicklung sinnvolles Verhalten. Allerdings müssen die Interaktionsbedingungen klar sein und es muss Hinweise auf nutzbare Sanktions- bzw. Schutzmöglichkeiten geben, wenn es für andere verletzend wird. Wenn automatisierte Sanktionssysteme vorhanden sind, kann Transparenz in Bezug auf ihre Präsenz und prinzipielle Arbeitsweise dazu beitragen, rücksichtsloses Ausleben von Aggressionen zu bremsen. Hier müssen aus Perspektive der von Beleidigungen oder Hate Speech potenziell Betroffenen aber auch die Grenzen des Filterns bewusst sein, um nicht unvorbereitet getroffen zu werden. Zudem ist zu berücksichtigen, dass Filter in Spielechats nicht das allesumfassende Sicherheitssystem darstellen können. Dabei ist auch zu bedenken, dass gerade gaming-affine Kinder und Jugendliche zur Kommunikation in Games häufig weitere Anwendungen parallel nutzen, etwa Voice-Chats wie Discord. Die risikobezogenen Konsequenzen des Kanalwechsels sollten mit den Heranwachsenden thematisiert werden.

Ein Faktor für die Relevanz konkreter Handlungsoptionen ist das Alter der Heranwachsenden.

Die Jüngsten, deren Online-Mediennutzung relativ stark eingegrenzt ist (Muster I), suchen vor allem Hilfe auf sozialer Ebene, insbesondere bei den Eltern. Auch den Eltern ist es ein Anliegen, hier ansprechbar zu sein. Somit stellt sich ihnen die Herausforderung, die Online-Mediennutzung der Kinder im richtigen Maße zu begleiten. Auch wenn bei den für die Kinder vorrangigen Themen wie Mobbing, Lästern und Beleidigen im sozialen Umfeld nicht selten Lösungen gefragt sind, die ein Handeln im Offline-Bereich nahelegen – etwa mit den Involvierten offline Kontakt aufzunehmen –, brauchen sie Kenntnisse zu medialen Optionen und Einschätzungen zu deren sozialen Auswirkungen. Auch die Einordnung der Online-Aktionen anderer Nutzender erfordert Wissen über die Funktionen und üblichen Nutzungsweisen der Plattform, um die mediale und soziale Situation richtig einzuschätzen und gemeinsam mit dem Kind die angemessene Reaktion zu finden. Gleichzeitig kommt den Eltern (und um dort auszugleichen, wo dies die Eltern nicht leisten, pädagogischen Einrichtungen) die Aufgabe zu, die Kinder mit den medialen Handlungsbedingungen und -möglichkeiten vertraut zu machen, sodass diese auch für anderweitige Interaktionsrisiken ausreichend gerüstet sind und zunehmend eigenständiger agieren können. Dazu gehört, dass ihnen das Spektrum der Interaktionsrisiken vermittelt wird, ohne sie zu verängstigen, und dass ihnen Handlungsmöglichkeiten aufgezeigt werden.

Eine Abschirmung vor Interaktionsrisiken durch technische Schutzeinstellungen erfordert ebenfalls pädagogische Begleitung.

Eltern, die technische Jugendschutzeinstellungen nutzen, stellt sich die Aufgabe, den Übergang des Kindes zu einem eigenständigeren Umgang mit dem Spektrum an Interaktionsrisiken rechtzeitig vorzubereiten und ihm dadurch auch eine privatere, von den Eltern weniger kontrollierte Kommunikation zu ermöglichen. Diese wird von Kindern in der Regel spätestens gegen Ende der Grundschulzeit gewünscht. Gleichzeitig bietet dies eine zusätzliche Absicherung gegen etwaige Schwachstellen der technischen Lösungen.

Institutionelle Hilfeoptionen werden kaum genannt.

Gerade bei den Jüngsten, die ihre ersten Schritte in Messengern und Social-Media-Anwendungen vollziehen und einen Risikofokus auf Mobbing, Lästern und Beleidigungen haben, fällt auf, dass sie institutionelle Unterstützungsmöglichkeiten nur vereinzelt nennen. Da hier Kontakt Risiken häufig mit dem Sozialleben in der Schule oder in Vereinen verknüpft sind, wären dort angesiedelte institutionelle Angebote wichtig, die auch für darüber hinausgehende Interaktionsrisiken nutzbar sind, wie beispielsweise sexualisierte Grenzüberschreitungen.

Aber auch institutionelle Angebote außerhalb der von den Heranwachsenden genutzten Strukturen sind ein wichtiger Anlaufpunkt für Kinder und Jugendliche, die sich lieber an ‚neutrale‘, vom sozialen Umfeld unabhängige Stellen wenden, so auch, wenn sie von den Eltern unabhängig Rat und Hilfe suchen. Vorhandene Angebote müssen auf den üblichen Suchwegen der Kinder – ein Junge sagt explizit, dass er ‚googlen‘ würde – leicht auffindbar sein.

Ansatzpunkte für eine an Teilhabebedürfnissen orientierte höhere Sicherheit in der Online-Interaktion von Kindern und Jugendlichen

Im Gesamtüberblick lassen sich aus den Ergebnissen Ansatzpunkte für eine Erhöhung des Schutzes vor Interaktionsrisiken bei Beachtung der Teilhabebedürfnisse der Kinder und Jugendlichen auf unterschiedlichen Ebenen ziehen. Diese betreffen die Befähigung der Kinder und Jugendlichen im Sinne der Förderung von Medienkompetenz, die Befähigung der Eltern im Hinblick auf die Medienerziehung, die Anbietervorsorge, durch die adäquate und das Schutzniveau erhöhende Handlungsoptionen bereitgestellt werden, wie auch die strukturelle und institutionelle Verankerung von Befähigungs- und Hilfeangeboten.

Auf **pädagogischer Ebene** sind Maßnahmen der Medienkompetenzförderung für Eltern und Kinder bzw. Jugendliche weiter auszubauen sowie Hilfen für die Medienerziehung anzubieten, die niederschwellig und möglichst nah am sozialen Umfeld angesiedelt sind. Für derartige Maßnahmen können auf Basis der Ergebnisse mehrere Hinweise konkretisiert werden.

Die dargestellten Muster stellen keine chronologische Abfolge dar, korrespondieren aber doch mit unterschiedlichen Motivlagen, die durchaus in einer entwicklungstypischen Folge stehen. So sind es im Muster I noch vorrangig die unmittelbaren Bezugspersonen, die bei Risikowahrnehmung und Handlungsoptionen eine bedeutende Rolle spielen. Risikovermeidung ist hier als Strategie noch vordergründig. Bei Muster II kommt stärker medialen Handlungsoptionen eine wichtige Bedeutung zu – wiederum korrespondierend mit einer aktiveren Nutzung der Angebote. Noch immer ist die Risikovermeidung aber möglich. Die Bedeutung von medialen Handlungsoptionen verstärkt sich im Muster III. Da diese aber nicht immer greifen, sind hier auch noch ausweichende Handlungsstrategien als Coping-Strategie relevant. Auch wenn die Daten aufgrund ihrer querschnittlichen Natur keine Entwicklungsverläufe abbilden und nicht davon ausgegangen werden kann, dass alle Kinder in ihrer Entwicklung von Muster I zu Muster II und III wechseln, können die Muster dennoch als alterstypischer Verlauf von einem verhaltenen hin zu einem intensiveren Gebrauch von Social-Media-Angeboten bzw. Online-Games betrachtet und auf seine Implikationen für eine altersadäquate Förderung von Medienkompetenz und der dafür relevanten Grundlagen untersucht werden.

Grundsätzlich sind Online-Angebote für Kinder relevante Räume der Entwicklung und somit sollen Erziehende gerade in Bezug auf Kinder im Muster I Kenntnis von geeigneten Angeboten für diese Altersgruppe (9 bis 10 Jahre) haben bzw. durch entsprechende Orientierungsangebote erhalten. Optimal geeignet sind Angebote, die den Kindern Schutz bieten und gleichzeitig risikobezogene Handlungsmöglichkeiten aufzeigen und ihnen ermöglichen, diese zu erproben und sich mit ihnen vertraut zu machen. Um solche Angebote, die den eigenständigen Umgang mit Interaktionsrisiken vorbereiten, tatsächlich verfügbar zu machen, müssen Eltern Orientierungsangebote erhalten. Diese Orientierungsangebote müssen Bewertungen von Online-Angeboten unter den Gesichtspunkten der risiko- und teilhabebezogenen Entwicklungsunterstützung vornehmen.

Zudem ist in dieser Altersgruppe relevant, dass technische Möglichkeiten des Jugendmedienschutzes, die das Erziehungshandeln unterstützen sollen, auch kinderrechtlichen Ansprüchen genügen. Dies ist insbesondere hinsichtlich des Einblicks in die Kommunikationsinhalte der Kinder von Relevanz. Während bei jüngeren Kindern vermutlich aufgrund einer (im guten Fall) vertrauensvollen Beziehung zu den Erziehenden ein Einblick aus Sicht der Kinder noch wenig problematisch sein dürfte, müssen solche technischen Angebote schon die schrittweise Rücknahme derartiger Funktionen mit zunehmendem Alter zumindest vorschlagen und zum Aushandlungsgegenstand zwischen Kind und Erziehungspersonen machen, um seiner Selbständigkeitsentwicklung Rechnung zu tragen. Dies leitet sich unter anderem aus der unterschiedlichen Gewichtung der Erziehungspersonen bei den unterschiedlichen Mustern ab.

Mit Blick auf die Förderung von Medienkompetenz bei den Kindern ist wiederum neben medienbezogenem Wissen und der Orientierung bezüglich altersgerechter Angebote vor allem schon vorgreifend relevant, die unterschiedlichen medialen Handlungsoptionen sowie geeignete Vermeidungs- und Copingstrategien kennenzulernen.

Als Basis ist den Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, dass sie einen gerechtfertigten Anspruch auf persönliche Abgrenzung haben und dass ein respektvoller Umgang on- wie offline von allen (sie selbst eingeschlossen) zu beachten ist. Daher ist auch mit jüngeren Kindern zu thematisieren, dass sie Online-Kontakten gegenüber jederzeit Grenzen ziehen dürfen und das Recht haben, Kontakte zu beenden, die sich unangenehm entwickeln. Diese kinderrechtliche Grundhaltung sollte alle Erziehungsmaßnah-

men der Eltern und auch anderer Unterstützungsangebote in Kita, Schule oder außerschulischen Orten prägen.

Die Vermittlung von Copingstrategien sollte auch institutionelle Rat- und Hilfeangebote einschließen, die im Bewusstsein der Kinder und Jugendlichen offenbar kaum präsent sind. Solche Angebote geben Kindern und Jugendlichen die Gelegenheit, unabhängig von den Eltern kompetente Ansprechpartner*innen zu finden – gerade wenn Unterstützung zunehmend in anderen sozialen Zusammenhängen gesucht wird.

Auch die Bedeutung der Unterstützung im sozialen Umfeld wird in den Ergebnissen deutlich. Auch hier sollte mit Kindern (und Jugendlichen) der Austausch über zielführende Handlungsoptionen gesucht werden, damit auch in Peerstrukturen Unterstützungsmöglichkeiten gestärkt werden. Gerade in Online-Games ist erkennbar, dass hier teils auch Moderationskonzepte etabliert sind, in denen die Jugendlichen selbst moderierend agieren. Die Ergebnisse verdeutlichen aber, dass diese Strukturen auch auf eine problematische Weise (zur Ausgrenzung) genutzt werden können. Ohne eine begleitende Unterstützung können solche Konzepte also keinen Schutz sicherstellen, sondern unterliegen selbst Gruppendynamischen Prozessen.

In Bezug auf die **mediale Ebene** müssen Anforderungen an Vorsorgemaßnahmen formuliert werden, welche Angebote bereithalten müssen, um für diese Altersgruppe ausreichend Schutz zu gewähren.¹⁹ Gerade die Handlungsmöglichkeiten in Social-Media-Angeboten, in denen die Kinder und Jugendlichen in ihrem ‚realen‘ sozialen Umfeld agieren, müssen ausreichend differenziert, sozialverträglich und effektiv sein.

Solche Bedingungen sind in manchen Angeboten bereits teilweise realisiert, sind jedoch nicht flächendeckend etabliert oder wenig prominent platziert, sodass sie den Kindern und Jugendlichen nicht leicht verfügbar sind. Das Vorhalten dieser Bedingungen muss politisch flankiert und durch die Medienaufsicht und geeignete gesetzliche Rahmenbedingungen durchgesetzt werden.

Anforderungen auf medialer Ebene sind beispielsweise:

- Die kontaktbezogenen Handlungsbedingungen des Medienangebots, die verbundenen Interaktionsrisiken und auf sie bezogene Handlungsoptionen müssen möglichst noch vor der Anmeldung sowie im Angebot selbst auf leicht wahrnehmbare und für die Altersgruppe verständliche Weise erklärt werden (beispielsweise durch Erklärvideos oder guided tours).

Eine transparente Darstellung dieser Faktoren sowie von Community-Regeln ist ausgesprochen wichtig. Dies kann Hemmnisse vermeiden, die Kinder und Jugendliche von der Nutzung von Schutzaktivitäten abhalten, etwa Missverständnisse, wie sie vermutlich der Aussage zugrunde liegen, im Online-Spiel werde gebannt, wer zu häufig Beleidigungen etc. durch andere Nutzende melde. Eine missbräuchliche Verwendung der Meldefunktion muss qualitativ definiert sein und klar an die Nutzenden kommuniziert werden.

- Notwendig sind unbedingt niederschwellige Möglichkeiten, bereits bestätigte Vernetzungen mit Online-Kontakten wieder aufzuheben bzw. den Kontakt dauerhaft zu blockieren.
- Es müssen Meldemöglichkeiten für belästigende Kontakte vorgehalten werden, die für Kinder und Jugendliche leicht auffindbar sind. Die Meldungen müssen für die Kinder nachvollziehbar quittiert und zuverlässig bearbeitet werden.

¹⁹ Diese können die im JuSchG in den Paragraphen 10a, 10b und 24a angesprochenen Anforderungen konkretisieren oder auch über sie hinausgehen.

- Hilfreich sind Handlungsoptionen, die es erlauben, mit unerwünschten Kontakten auf Social-Media-Plattformen abgestuft und differenziert umzugehen. In manchen Fällen kann es beispielsweise sinnvoll und intendiert sein, dass blockierten Kontakten die Kontaktabweisung angezeigt wird; in anderen mag es dagegen angemessener sein, wenn dies für den blockierten Kontakt nicht erkennbar ist.

Ansatzpunkte für die **Ausgestaltung der institutionellen Verankerung von Befähigungs- und Hilfeangeboten** wurden unter den beiden bereits ausgeführten Punkte angesprochen. Entsprechend sollen abschließend nur zwei Aspekte hervorgehoben werden.

Gerade die Tatsache, dass für Kinder und Jugendliche häufig auch Medienangebote relevant sind, die sie laut AGB noch nicht nutzen dürfen, birgt für die pädagogische Arbeit mit der Zielgruppe spezifische Herausforderungen. Abhilfe könnten hier die oben genannten auf die Zielgruppe ausgerichteten Medienangebote schaffen, in denen und mit denen eine pädagogische Arbeit nicht Gefahr läuft, für die Altersgruppe nicht erlaubte Angebote in den Fokus zu rücken und damit ggf. zu bewerben.

Die dargestellten Ansatzpunkte implizieren zudem, dass – neben der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen in Kita, Schule und außerschulischen Bildungsorten – auch die Elternbildung und -beratung eine weiter auszubauende Säule für eine Erhöhung des Schutzniveaus darstellt, indem Eltern zur geeigneten Begleitung befähigt werden. Dabei können sowohl die genannten Institutionen im Rahmen der Elternarbeit als auch spezifische Einrichtungen der Elternbildung eine Rolle übernehmen. Wesentlich ist, dass den Eltern eine der kinderrechtlichen Prinzipien entsprechende Erziehungshaltung und entsprechende Handlungsstrategien nahegebracht werden. Diese müssen sich dann (wie dargestellt) auch in den entsprechenden technischen Konzepten widerspiegeln.

Die Studienergebnisse zeigen weiteren Forschungsbedarf auf.

Insbesondere in Bezug auf Online-Games stellen sich Fragen, wie sich die Balance zwischen den Teilhabewünschen der Heranwachsenden einerseits und ihrem Umgang mit Interaktionsrisiken andererseits in Spielen mit unterschiedlicher Spielstruktur gestaltet und welche Schutz- und Unterstützungsmaßnahmen sie hier je-weils als hilfreich und angemessen empfinden. Die Dauerhaftigkeit der Kontakte und die daraus erwachsenden Risiken, so z. B. bezüglich Cybergrooming, können sich je nach Spielstruktur sehr unterschiedlich gestalten. Dies hat jedoch Bedeutung für die Angemessenheit von Handlungsoptionen. So bedarf es in einem Spiel, in dem die Nutzenden sich in überdauernden Spielgruppen organisieren oder hohe (materielle oder immaterielle) Investitionen in eine personalisierte Spielumgebung tätigen, anderer Handlungsmöglichkeiten als in einem Spiel, in dem die Kontakte flüchtig und vorübergehend sind. Welche Optionen aus Sicht der Kinder und Jugendlichen hier wünschenswert sind, konnte in dieser Studie mit einem relativ kleinen Sample an Teilnehmenden und einer vergleichsweise breiten Fragestellung nicht vertieft werden. Notwendig wäre vielmehr eine Studie, in der einerseits die Angebotsstruktur differenziert analysiert und systematisiert würde und dann bezogen auf diese Systematik gezielt Spieler*innen zum Verhältnis ihrer Teilhabewünsche einerseits und ihrem Umgang mit Interaktionsrisiken andererseits in den unterschiedlichen Spielstrukturen befragt würden.

Zudem konnte in dieser Studie die Perspektive der Eltern, erfasst durch kurze Gespräche und einen Kurzfragebogen, nur sehr limitiert einbezogen werden. Das Medienwissen der Eltern, ihre medienerzieherische Haltung und ihr konkretes Erziehungshandeln konnten daher nur in Ansätzen als interpretativer Kontext berücksichtigt werden. Gerade in Bezug auf die jüngeren Kinder, die sich mit ihrem Hilfebedarf noch stark an die Eltern wenden, wären hier weiterreichende Erkenntnisse notwendig, um passende Unterstützungsangebote für Eltern (weiter-) zu entwickeln.

Auch entwicklungstypische Verläufe, insbesondere der Übergang von einem durch die Eltern noch stark kontrollierten zu einem selbständigeren Handeln in Online-Umgebungen, sollten mit längsschnittlichen Methoden stärker verfolgt werden. Derartige Längsschnittstudien im Familienkontext liegen derzeit eher vereinzelt für jüngere Zielgruppen sowie für sozial benachteiligte Heranwachsende vor (Eggert et al. 2021; Paus-Hasebrink 2017).

Um Hinweise zu erarbeiten, wie dieser Übergang gelingen kann, sollten dabei auch die konkreten Nutzungsweisen der Online-Angebote vertiefter untersucht werden, beispielsweise indem mit Heranwachsenden die konkreten Angebote gemeinsam genutzt werden. Die hochgradige Individualisierung der Medienangebotsstrukturen erfordert dabei neue methodische Herangehensweisen, die ebenfalls (weiter-) zu entwickeln sind und ggf. auch technische Erhebungsmöglichkeiten einbeziehen könnten. Ein derartig ausgerichtetes Forschungsprojekt böte optimale Möglichkeiten, herauszuarbeiten, welche in den Angeboten verankerten Schutzmöglichkeiten die Heranwachsenden unter welchen Bedingungen selbst entdecken und welche ihnen medienerzieherisch vermittelt werden müssen.

VII. Literaturverzeichnis

Berg, Achim (2019). Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Berlin. [bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf](https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf). [Zugriff: 23.07.2021].

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Drosselmeier, Marius/Gebel, Christa/Hasebrink, Uwe/Rechtlitz, Marcel (2017). Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Heranwachsenden und Eltern. Berlin/Hamburg/München. https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf [Zugriff: 23.07.2021].

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Gebel, Christa/Lauber, Achim/Müller, Raphaela/Stecher, Sina (2019). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Bonn.

Brüggen, Niels/Schemmerling, Mareike (2014). Das Social Web und die Aneignung von Sozialräumen. Forschungsperspektiven auf das sozialraumbezogene Medienhandeln von Jugendlichen in Sozialen Netzwerkdiensten. In: sozialraum.de (6) Ausgabe 1/2014. <https://www.sozialraum.de/das-social-web-und-die-aneignung-von-sozialraeumen.php> [Zugriff: 23.07.2021].

Croll, Jutta/Pohle, Sophie/Frense, Elena/Schiller, Mathilda (2018). Stopp! Geheim – Das Kinderrecht auf Datenschutz und Privatsphäre in der digitalen Welt. In: merz | medien und erziehung, (6), S. 29–40.

Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (2020). Repräsentative Befragung zum Kinder- und Jugendmedienschutz. https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.16_Umfrage_Jugendmedienschutz/Zusammenfassung_Umfrage_Kinder-_und_Jugendmedienschutz.pdf [Zugriff: 02.03.2020].

Eggert, Susanne/Oberlinner, Andreas/Pfaff-Rüdiger, Senta/Drexler, Andrea (2021). Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München.

Eggert, Susanne/Wagner, Ulrike (2016). Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expertise im Rahmen der Studie MoFam – Mobile Medien in der Familie. München. http://www.jff.de/jff/fileadmin/user_upload/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Expertise.pdf [Zugriff: 05.02.2021].

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2021). KIM 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf [Zugriff: 08.06.21].

Frense, Elena (2020). Partizipativer Jugendmedienschutz. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag.

Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Grimmeisen, Lilian/Wagner, Ulrike (2016). „... dieser Youtuber, der hat ganz viele krasse Maps bei Minecraft gefunden“. YouTube-Stars, Games und Kosten aus Sicht von 10- bis 12-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 3. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. <https://act-on.jff.de/die-monitoring-studie/> [Zugriff: 05.02.2021].

Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2015). „WhatsApp ist auf jeden Fall Pflicht“. Online-Angebote und Persönlichkeitsschutz aus Sicht Heranwachsender. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. München. <https://act-on.jff.de/die-monitoring-studie/> [Zugriff: 05.02.2021].

Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016a). „... dann sollte man gar nicht erst ins Internet, weil sie da mit den Daten machen, was sie wollen.“ Risiken im Bereich Online-Kommunikation und Persönlichkeitsschutz aus Sicht Heranwachsender. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. München. <https://act-on.jff.de/die-monitoring-studie/> [Zugriff: 05.02.2021].

Gebel, Christa/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2016b). „Ich darf nur YouTube.“ Die Perspektive von Zehn- bis 14-Jährigen auf Online-Medien und Online-Risiken. Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus der Monitoring-Studie des Projekts ACT ON! München. <https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/perspektive-auf-online-medien-und-online-risiken-act-on-schlussreport-2015-2016/> [Zugriff: 05.02.2021].

Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia/Thiel, Kira (2020). Digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut.

Paus-Hasebrink, Ingrid (Hrsg.) (2017). Langzeitstudie zur Rolle von Medien in der Sozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender. Lebensphase Jugend. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Rat für Kulturelle Bildung (2019). Jugend/Youtube/Kulturelle Bildung. Horizont 2019. [https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/2019/2019_06/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf](https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/2019/2019_06_Studie_YouTube_Webversion_final.pdf) [Zugriff: 23.07.2021].

Stecher, Sina/Bamberger, Anja/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2020). „Du bist voll unbekannt!“ Selbstdarstellung, Erfolgsdruck und Interaktionsrisiken auf TikTok aus Sicht von 12-bis 14-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 7. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie. München, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff_muenchen_2020_veroeffentlichungen_acton_shortreport7.pdf [Zugriff: 23.07.2021].

Stecher, Sina/Bamberger, Anja/Gebel, Christa/Brüggen, Niels (2021). „Ältermachen ist immer die Faustregel.“ Online-Angebote, Datenauswertung und personalisierte Werbung aus Sicht von Jugendlichen. ACT ON! Short Report Nr. 8. <https://act-on.jff.de/> [Zugriff: 23.07.2021].

Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gerlicher, Peter/Schemmerling, Mareike (2012). Wo der Spaß aufhört ... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. München. <https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/wo-der-spauss-aufhoert-jugendliche-und-ihre-perspektive-auf-konflikte-in-sozialen-netzwerkdiensten/> [Zugriff: 23.07.2021].

Wagner, Ulrike/Gebel, Christa (2015). Prävention als Element des Intelligenten Risikomanagements. Expertise für das I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet. München. https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/Wagner_Gebel_2015_Expertise_Praevention.pdf [Zugriff: 20.01.2019].

VIII. Anhang

Übersichtstabelle über die Nutzung einzelner Online-Angebote

(Anzahl der Teilnehmenden an Interviews und Workshops, die das Angebot nutzen bzw. schon genutzt haben; N = 23²⁰)

Messenger-Dienste	Discord (1) iPod-Nachrichten (1) Teams (1) Teamspeak (2) Threema (1) WhatsApp (20) XBox Game-Chat (1)
Social-Media-Programme	Instagram (8) Snapchat (11) TikTok (16)
Videoplattformen	Twitch (3) YouTube (18)
Online-Games	Among Us (6) Auto Tycoon (1) Brainout (1) Brawl Stars (6) Car Dealership (1) Clash of Clans (1) Clash Royale (4) Counter Strike GO (1) Dragon's Life (1) Fall Guys (1) Fortnite (5) Landwirtschaftssimulator 19 (1) League of Legends (1) Lucky Block (1) Meep City (1) Minecraft (8) Plants versus Zombies (1) Roblox (5) Shinobilife (1) Simulator Spiel (1) Sword Fighting (1) Township (2) Valorant (1)

²⁰ Abweichend von der Darstellung in Kapitel 4 werden in dieser Übersicht auch die Angaben von einer*einem Workshopteilnehmer*in berücksichtigt, die*der aufgrund technischer Schwierigkeiten nur am Beginn des Workshops teilnehmen konnte.

Leitfaden für Einzelinterviews

Einleitung: Hallo. Mein Name ist [Vorname Interviewer*in]. Ich arbeite für das JFF Institut für Medienpädagogik in München. Wir führen gerade eine Befragung durch zu Angeboten im Internet oder Apps, wo Kinder und Jugendliche mit anderen Menschen online in Kontakt sind. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit anderen online in Kontakt zu sein: Man kann online gemeinsam spielen, anderen Text-, Sprachnachrichten oder Emojis schicken oder solche Nachrichten bekommen, mit anderen chatten oder per Video miteinander sprechen, eigene Beiträge wie zum Beispiel Statusmeldungen, Bilder, Videos oder Links posten, Beiträge anderer weiterleiten oder „ liken“ (zum Beispiel Daumen hoch oder runter). Dazu würde ich gerne mehr von dir erfahren und deine Meinung wissen. Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Ich möchte nur wissen, was du darüber denkst. Das Aufnahmegerät läuft mit, damit ich nicht alles aufschreiben muss, okay?

Kommunikation online		
Nutzungsspektrum	<p>Du hast schon (mit deinen Eltern) einen Fragebogen ausgefüllt, was du alles mit Apps und Online-Angeboten machst. Daraus weiß ich, was du alles nutzt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fallen dir noch andere Apps oder Online-Angebote [geht nur um solche, die die Kinder auch nutzen], wo es um Kontakt zu anderen geht, ein? Die wir jetzt ganz vergessen haben? 	<p>Legeaufgabe:</p> <p>Karten mit den Online-Angeboten der Kinder (s. Fragebogen) und Personengruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Familie 12–13: Freunde und Gleichaltrige 9–10: Freunde und Kinder, die ich kenne 12–13: Kinder und Jugendliche, die ich nicht kenne 9–10: Kinder, die ich nicht kenne
Gesprächspartner*innen	<p>Wenn du dir deine Apps/ Online-Angebote so anschaust:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mit wem bist du wo in Kontakt? 	<ul style="list-style-type: none"> Erwachsene außerhalb der Familie Fremde (über die man nichts weiß)

Medienerziehungsregeln	
Regeln zu Geräten, Apps und Kommunikationsweisen	<ul style="list-style-type: none"> • Gibt es Absprachen mit deinen Eltern, wie du dich online mit anderen austauschen kannst? Gibt es was, was deine Eltern dazu gesagt haben? <p>Wenn ja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche? • Warum finden die Eltern diese Absprachen wichtig? Warum sollst du dich daran halten? • Wie siehst du das? Hältst du dich daran? • Ggf.: Gibt es bestimmte Gründe, warum du dich nicht daran hältst?

Nutzungsweisen und Bewertungen konkretes Angebot	
<p>Auswahl eines Angebots und Nutzung (welche Funktionen?)</p> <p><i>Ziel: Motivation und Hemmnisse für Online-Kommunikation; falls Ansatzpunkte vorhanden: Dilemma zwischen Teilhabe- und Schutzbedürfnis vertiefen</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wir haben jetzt über viele Apps/Online-Angebote geredet: Was davon ist dir am wichtigsten? [bei ausgewählter App / ausgewähltem Online-Angebot]: • Warum ist das am wichtigsten? • Was findest du gut an der App / dem Online-Angebot? <ul style="list-style-type: none"> • Ggf.: Warum ist das gut? • Gibt es auch etwas, was du an der App / dem Online-Angebot nicht gut findest? <ul style="list-style-type: none"> – Ggf.: Warum? Was stört dich? – Ggf.: Was könnte passieren? <p><i>Falls Kind bei Antworten bisher nicht auf Kontakt/Kommunikation eingeht, die nächste Frage nach den genauen Nutzungsweisen als Einstieg nutzen, um danach noch einmal spezifischer nachzufragen, was für die Kommunikation besonders gut oder auch nicht gut ist:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sag nochmal, was machst du damit genau? • Was ist für dich wichtig, wenn du mit anderen online in Kontakt bist? • Was möchtest du nicht, wenn du mit anderen online in Kontakt bist? • Wenn du da über ... online mit anderen in Kontakt bist, sind da andere dabei? (online/offline)

Kenntnis von / Erfahrung mit Interaktionsrisiken		
<p>Kenntnis von Interaktionsrisiken</p> <p><i>Ziel: Kenntnis und Einschätzung von Interaktionsrisiken; Quellen der Kenntnis</i></p>	<p>Bei welchen Apps/Angeboten, die hier liegen, kann denn was Blödes passieren, wenn man da online mit anderen in Kontakt ist? [markieren lassen]</p> <p><i>Nachfrage, wenn etwas kommt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was könnte das sein? Was kann da passieren? • Woher weißt du davon? <p><i>Nachfrage, wenn nichts kommt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Worauf muss man denn achten, wenn man bei dieser App / diesem Online-Angebot mit anderen in Kontakt ist? • Gibt es was, was deine Eltern/Lehrer gesagt haben, was passieren kann? Worauf du aufpassen sollst? <p><i>Falls Kind Interaktionsrisiken bisher nicht angesprochen hat, nochmals Gelegenheit zum spontanen Ansprechen geben:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gibt es noch was anderes Blödes, was passieren kann? <p><i>Falls noch immer nicht thematisiert:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Manche Kinder finden es doof, dass man mit solchen Apps/Online-Angeboten Kontakt zu Fremden oder auch fremden Erwachsenen haben kann. <ul style="list-style-type: none"> – Hast du davon schon gehört? Woher weißt du davon? – Was hältst du davon? • Manche Kinder finden es doof, dass manche Menschen mit solchen Apps/Online-Angeboten andere belästigen. <ul style="list-style-type: none"> • Hast du davon schon gehört? Woher weißt du davon? <i>Diese Frage ist evtl. Tür zu eigenen Erfahrungen. Wenn ja, Folgefrage „Was hältst du davon?“ weglassen</i> • Was hältst du davon? 	<p>Am Legebild orientiert / roten Klebepunkt auf die Angebote, bei denen etwas passieren kann</p> <p><i>Falls eigene Erfahrungen angesprochen werden, darauf prioritär und sensibel eingehen</i></p>

Erfahrung mit Interaktionsrisiken		
<p>Erfahrung mit Interaktionsrisiken (selbst oder das soziale Umfeld)</p> <p><i>Ziel: Teilhabehemmnisse</i></p>	<p>Du hast gesagt, dass was Blödes passieren kann: Ist dir denn schon mal was Blödes passiert? Oder haben Leute, die du kennst, schon mal was Blödes [mit solchen Apps/Online-Angeboten] erlebt?</p> <p><i>Wenn ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist passiert? (Falls unklar: Wem ist es passiert?) • Mit welcher App / welchem Online-Angebot ist es passiert? <ul style="list-style-type: none"> – Ggf.: Wie kam es dazu? • Wie hast du dich gefühlt? / Weißt du, wie sich [die betroffene Person, über die das Kind spricht] gefühlt hat? <p><i>Nur wenn der Eindruck entsteht, dass die Schilderungen nicht auf eigenen Erfahrungen oder solchen im sozialen Umfeld basieren, nachfragen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was denkst du: Wie oft passiert sowas? (dann Übergang zu Umgangs- und Vermeidungsmöglichkeiten) 	<p><i>Dem Kind die Möglichkeit geben, ggf. vorhandene eigene Erfahrungen der Rolle einer 3. Person zuzuschreiben.</i></p>

Umgangsweisen/-möglichkeiten	
<p>Eigene Umgangsweise mit Risiko</p>	<p><i>Diese Fragen nur stellen, wenn es konkrete Erfahrungen zu Interaktionsrisiken gibt!</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was hast du / hat [die Person, die das Kind kennt] gemacht? <p><i>Wenn es keine Erfahrungen mit Interaktionsrisiken gibt – d. h. bei Kenntnis von Interaktionsrisiken, aber keiner eigenen Erfahrung –, direkt zu „Kenntnis von Unterstützungsmöglichkeiten“ übergehen.</i></p>
<p>Kenntnis von Unterstützungsmöglichkeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Was denkst du, könnte man da (noch) tun [wenn ein solches Problem auftritt]? • Wer oder was könnte einem da helfen?
<p>Bewertung von Umgangsweisen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Was würdest du anderen Kindern raten, was sie tun sollen?
<p>Vorstellung von „guter“ Unterstützung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wer, findest du, sollte helfen? • Wie kann derjenige/diejenige helfen, was sollte sie/er tun?
<p>Kenntnis von Vermeidungsstrategien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hast du eine Idee, wie man vermeiden kann, dass so etwas passiert? Kennst du Wege, wie man das vermeiden kann [dass sowas passiert]?

Andere Apps		
Kenntnis weiterer (selbst nicht genutzter) Kommunikationsapps & Online-Angebote	<ul style="list-style-type: none"> • Kennst du noch andere Apps/ Online-Angebote, mit denen man online in Kontakt mit anderen sein kann, die du aber nicht nutzt? Die du gerne nutzen würdest? • Gibt es einen Grund dafür, dass du die nicht nutzt? 	Rückkehr zum Legebild
Als unsicher wahrgenommene Angebote	<ul style="list-style-type: none"> • Gibt es welche [Apps/Online-Angebote], von denen du abraten würdest? Von denen du gehört hast, dass man sie nicht nehmen soll, oder mit denen du schlechte Erfahrungen gemacht hast? • Warum, was ist mit denen? 	

Kenntnis sicherer Räume / Bewertung genutzter Angebote <i>stärker auf sichere Angebote fokussieren</i>		
Bewertung genutzter Angebote	<p>Gerade haben wir über Risiken von Apps und Online-Angeboten, in denen man mit anderen online in Kontakt sein kann, geredet. <i>(Entweder rückbeziehen auf bereits besprochene Risiken oder erst einmal klären, welche Risiken sie kennen)</i></p> <p>Es gibt ja auch Angebote, die keinen roten Punkt gekriegt haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum hast du ihnen keinen Punkt gegeben? <p><i>Wenn Angebote keinen roten Punkt haben und Kuj sagen, dass das Risiko geringer ist:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum ist das Risiko klein? Woran liegt das? • Wer trägt dazu bei? Was ist bei denen anders? 	Rückbezug zu Legebild

Leitfaden für Erhebungsworkshops

Ziel	Themen	Materialien
<p>Ankommen & Warm-up (10 Minuten)</p>	<p>Bis alle Jugendlichen den Raum betreten haben und evtl. technische Störungen behoben sind: Welche Vor- bzw. Nachteile haben diese Apps?</p> <p>Wenn alle Jugendlichen anwesend sind: Hallo und herzlich willkommen zu unserem Workshop. Wir freuen uns, dass ihr dabei seid. Bevor es richtig losgeht, würden wir gern mit einem Spiel zum Warmwerden einsteigen. Ihr habt ja gerade schon ausprobiert, wie man hier [in der Webinarsoftware] malen kann und dass euer Name auf der Folie erscheint, wenn ihr mit dem Cursor auf die Folie geht. Das werden wir gleich brauchen. Wir haben nämlich zwei Entweder-oder-Fragen dabei. Ordnet euch spontan zu. Geht dazu mit eurem Cursor auf das Feld, das für euch am meisten zutrifft. Hier müsst ihr noch nichts malen. Die Frage lautet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TikTok oder YouTube? – Was ist euch lieber? <p><i>Nachfragen, wenn sich jemand in der Mitte positioniert.</i></p> <p>Und wie ist es mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp oder Snapchat? <p>Zum Schluss des Spiels haben wir noch eine Frage dabei: Welche Superkraft wünschst du dir manchmal im Internet? Schreibt auf, was euch gerade einfällt. Ihr habt eine Minute Zeit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßungstext im Chatfenster: <p>Hallo und herzlich willkommen zu unserem Forschungsworkshop! Wir freuen uns, dass ihr dabei seid. Wenn ihr da seid, schaltet bitte eure Kamera an, damit wir uns alle auch sehen können. Bis alle da sind, malt und schreibt gerne auf die Folie, was euch zu der Frage spontan einfällt. Dazu müsstet ihr rechts auf eurem Bildschirm eine Leiste zum Zeichnen sehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • erste 5 Folien der Präsentation (im PDF-Format)

Ziel	Themen	Materialien
<p>(Technische) Einführung & Kommunikationsregeln</p> <p>(5 Minuten)</p>	<p>Wir sind [Vorname Interviewer*innen] und arbeiten für das JFF Institut für Medienpädagogik in München.</p> <p>Wir machen gerade ein Projekt zu Angeboten im Internet oder Apps, wo Kinder und Jugendliche mit anderen Menschen online in Kontakt sind. Da gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann online gemeinsam spielen, anderen Text-, Sprachnachrichten oder Emojis schicken oder solche Nachrichten bekommen, mit anderen chatten oder per Video miteinander sprechen, eigene Beiträge (wie zum Beispiel Statusmeldungen, Bilder, Videos oder Links) posten, Beiträge anderer weiterleiten oder „ liken“ (zum Beispiel Daumen hoch oder runter).</p> <p>Dazu würden wir gerne mehr von euch erfahren und eure Meinung wissen. Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Wir möchten nur wissen, was ihr darüber denkt.</p> <p>Unser Workshop wird insgesamt ca. 90 Minuten dauern. Etwa nach 45 Minuten machen wir fünf Minuten Pause.</p> <p>Es stand schon in der Einverständniserklärung, die ihr und eure Eltern unterschrieben habt. Aber wir sagen es hier noch einmal: Damit wir nicht alles mitschreiben müssen, werden wir das Gespräch [mit Hilfe von Software] aufnehmen. Wir nehmen aber nur den Ton auf. Auch das, was alle im öffentlichen Chat und in den geteilten Notizen schreiben, werden wir speichern, um es später noch vor Augen zu haben. Wenn wir Screenshots machen, dann stellen wir die Präsentation auf Vollbild, sodass keine Gesichter von euch zu sehen sind. [Moderation 1] startet jetzt die Audioaufnahme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Startfolie

Ziel	Themen	Materialien
<p>(Technische) Einführung & Kommunikationsregeln (5 Minuten)</p>	<p>Infos zu Webinarsoftware:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf der linken Seite seht ihr den öffentlichen Chat. Wenn ihr dort draufklickt und etwas schreibt, können es alle in diesem Raum sehen. • Unter dem öffentlichen Chat findet ihr die geteilten Notizen. Auch dort können alle etwas hineinschreiben. • Darunter ist die Teilnehmer*innenliste. Wenn ihr auf euren Namen klickt, könnt ihr einen Status einstellen. Wenn ihr technische Probleme habt, stellt den Status einfach auf ein trauriges Gesicht. Dann hilft [technischer Support] euch. • In der Leiste unten könnt ihr Mikrofon und Kamera an- und ausschalten. Den Zugriff auf die Kamera müsst ihr jedes Mal neu erlauben. • Wenn ihr auf dem Whiteboard malt, wie vorhin, könnt ihr euch auch eine Farbe aussuchen. Dazu geht ihr am rechten Rand auf das farbige Feld. <p>Kommunikationsregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir machen das Mikrofon nur an, wenn wir etwas sagen wollen. • Am besten winkt ihr in die Kamera, wenn ihr etwas sagen wollt. Dann rufen wir euch auf. So tun wir uns später bei der Arbeit mit dem Tonmaterial leichter. <p>Habt ihr noch Fragen bis hierher?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Startfolie

Ziel	Themen	Materialien
<p>Vorstellungsrunde</p> <p>Orientierung zu Nutzungsspektrum</p> <p>(10 Minuten)</p>	<p>Damit wir uns alle besser kennenlernen, würden wir gern mit einer kleinen Vorstellungsrunde anfangen. Es muss jetzt aber nicht jeder und jede nacheinander etwas von sich erzählen, sondern wir machen das ähnlich wie vorhin im Spiel. Wir haben ein paar Fragen mitgebracht und würden euch bitten, dass ihr euch jeweils zuordnet. Geht dazu einfach wieder mit eurem Cursor auf das Feld, das für euch zutrifft, und macht dort ein x. Damit wir nachher noch wissen, wer wo stand, wäre es toll, wenn jede*r von euch eine unterschiedliche Farbe nimmt. Hier auf der Folie könnt ihr euch eine aussuchen. Geht dazu mit dem Cursor auf die Farbe, die ihr nehmen wollt. Wenn mehrere die gleiche Farbe wollen, lösen wir.</p> <p><i>Zur Auswahl steht: Dunkelblau, Hellblau, Grün, Rot, Gelb, Orange, Pink, Lila. Für die Audioaufnahme zusammenfassen, wer welche Farbe gewählt hat.</i></p> <p>Dann kann es ja mit der Vorstellungsrunde losgehen mit der Frage: Auf welche Schulform geht ihr?</p> <p><i>Mögliche Antwortmöglichkeiten: Ich gehe auf... ein Gymnasium, eine Realschule, eine Mittelschule, eine Förderschule, eine Gesamtschule, eine Sekundarschule.</i></p> <p>Und wenn es um Social Media geht: Wie sieht es aus mit ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp ... nutze ich aktuell; nutze ich nicht mehr; kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt; kenne ich nicht. • Instagram ... nutze ich aktuell; nutze ich nicht mehr; kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt; kenne ich nicht. 	<ul style="list-style-type: none"> • „Kurzprofil“ in Präsentation • Zuordnung mit Hilfe der Whiteboard-Funktion in der Webinarsoftware: Jugendliche gehen mit ihrem Cursor auf die passende Antwort und machen dort eine Markierung auf der Präsentation. • Lösungszettel • Zur Ergebnissicherung werden Screenshots (im Vollbildmodus) gemacht, damit keine Gesichter von Jugendlichen zu sehen sind.

Ziel	Themen	Materialien
<p>Vorstellungsrunde</p> <p>Orientierung zu Nutzungsspektrum</p> <p>(10 Minuten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Snapchat ... nutze ich aktuell; nutze ich nicht mehr; kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt; kenne ich nicht. • TikTok ... nutze ich aktuell; nutze ich nicht mehr; kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt; kenne ich nicht. • YouTube ... nutze ich aktuell; nutze ich nicht mehr; kenne ich, aber habe ich noch nie genutzt; kenne ich nicht. <p>Und wenn es um Online-Games geht, was sind da eure Favoriten?</p> <p>Hier könnt ihr bis zu drei Spiele ankreuzen, also bis zu drei Games als eure Favoriten aussuchen. Ihr müsst aber auch nicht, wenn ihr keine drei, sondern nur zwei oder einen Favoriten habt. Wenn in der Liste etwas fehlt, dann könnt ihr eure Lieblingsspiele auch dazuschreiben. Dazu wird es auf der nächsten Folie noch Platz geben. Wenn ihr fertig seid, stellt euren Status bitte auf „Daumen hoch“. Dann weiß ich, wann ich zur nächsten Folie gehen kann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Kurzprofil“ in Präsentation • Zuordnung mit Hilfe der Whiteboard-Funktion in der Webinarsoftware: Jugendliche gehen mit ihrem Cursor auf die passende Antwort und machen dort eine Markierung auf der Präsentation. • Lösungszettel • Zur Ergebnissicherung werden Screenshots (im Vollbildmodus) gemacht, damit keine Gesichter von Jugendlichen zu sehen sind.

Ziel	Themen	Materialien
<p>Ein Risiko auswählen</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Wir haben ein Video mitgebracht, in dem es um Situationen geht, von denen wir gehört haben, dass sie vorkommen, und für uns ist wichtig, wie man Jugendliche in solchen Situationen unterstützen kann.</p> <p>[Nur in der Gaming-Gruppe relevant: Bevor wir das Video abspielen, wollen wir noch einmal nachfragen, ob alle Steam und Clash of Clans kennen. Wenn nicht, kann jemand von euch kurz erklären, was das ist?] Wir schauen uns das Video jetzt an und nachher könnt ihr abstimmen, über welches ihr sprechen wollt. Sucht dafür bitte das Beispiel / die Geschichte aus, von dem/der ihr meint, dass die Situation für Jugendliche schwierig sein kann. Video wird abgespielt. Bei der Abstimmung können die anderen nicht sehen, wie ihr euch entscheidet. Das kann nur ich, weil ich die Umfrage erstelle.</p> <p>[Gaming-Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fallbeispiel 1:</i> Charlie ist 13 und spielt viele Spiele über die Onlineplattform Steam. Irgendwann bekommt Charlie eine Chatnachricht von einem unbekanntem User. Dieser stellt sich als 14-Jähriger vor, der total begeistert von Charlies Spielesammlung ist und sich gerne mal zum gemeinsamen Zocken treffen möchte. • <i>Fallbeispiel 2:</i> Kim ist 11 und spielt gerne Clash of Clans. Als sich eines Tages ein unbekannter Kims Clan anschließt und Kim immer wieder durch das Entsenden seiner Truppen beim Spielen unterstützt, beginnt Kim mit diesem zu chatten. Der Unbekannte stellt sich als 14-Jähriger vor und bietet Kim noch mehr Unterstützung an, wenn Kim ihm im Gegenzug dafür Bilder von sich schickt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video zu Szenarien • Präsentation: Szenarien-Texte für Kinder (passend zur Umfrage nummeriert) • Abstimmung in der Webinarsoftware darüber, über welches Szenario die Jugendlichen sprechen möchten

Ziel	Themen	Materialien
<p>Ein Risiko auswählen</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Social-Media-Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallbeispiel 1: Chris ist 13 und schreibt seit ein paar Wochen mit einem Jungen, der Chris über Instagram angeschrieben hat. Er ist total süß und die beiden verstehen sich sehr gut. Jetzt möchte der Junge sich mit Chris treffen. • Fallbeispiel 2: Alex ist 12 und spielt in der Freizeit gerne Fußball. Alex hat einen Snap gemacht, auf dem man erkennen kann, in welchem Sportverein Alex aktiv ist. Ein Kontakt von Alex, von dem Alex eigentlich gar nicht so genau weiß, wer das ist, hat einen Screenshot von dem Bild gemacht. Alex ist sich unsicher, was das zu bedeuten hat. <p>Über welches Beispiel würdet ihr gern reden?</p> <p><i>Umfrage starten.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video zu Szenarien • Präsentation: Szenarien-Texte für Kinder (passend zur Umfrage nummeriert) • Abstimmung in der Webinarsoftware darüber, über welches Szenario die Jugendlichen sprechen möchten

Ziel	Themen	Materialien
<p>Wie bewerten die Heranwachsenden das Risiko?</p> <p>Warum bewerten sie das Risiko so?</p> <p>(15 Minuten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ihr habt euch jetzt für die Geschichte von [Name des Kindes einfügen] entschieden und da würde mich als Erstes interessieren: Wie schätzt ihr die Situation ein? Ist sie eher sehr schwierig oder nicht so schwierig? Lasst uns dazu ein kurzes Stimmungsbild mit den Händen machen. 5 Finger stehen für sehr schwierig und eine Faust für gar nicht schwierig. Wie viele Punkte gebt ihr? <p><i>Als Moderation zusammenfassen, wer wie viele Punkte gibt (für Transkription relevant)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist daran schwierig oder könnte schwierig sein? <ul style="list-style-type: none"> – Warum (eventuelle Unterschiede zu analoger Situation)? – <i>Wenn nicht schwierig:</i> Was könnte denn passieren, womit es schwierig wäre, umzugehen? <p>Danke euch. Jetzt sind wir mit unserem ersten Teil auch schon durch und machen jetzt, bevor es weitergeht, eine kurze Verschnaufpause. Lasst uns in fünf Minuten wieder treffen, also um [Uhrzeit einfügen]. Habt eine gute Pause und bis gleich.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation: Was ist daran schwierig oder könnte schwierig sein?
<p>Pause: 5 Minuten</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Hinweis in öffentlichem Chat: Wir treffen uns wieder um ... Uhr. Wenn ihr zurück seid, stellt bitte euren Status auf ein glückliches Gesicht und macht (wieder) eure Kamera an. Dann wissen wir, wenn alle wieder da sind.

Ziel	Themen	Materialien
<p>Spiel (ca. 3 Minuten)</p>	<p>Willkommen zurück. Jetzt sitzen wir alle schon lange vor dem Computer. Deswegen wollen wir, bevor wir in unseren zweiten Teil einsteigen, gern kurz zum Auflockern ein Spiel machen (damit wir uns alle mal zwischendurch ein bisschen bewegen können). Das Spiel geht so: Alle verstecken sich vor der Kamera. Eine Person springt ins Bild und macht eine Übung vor. Alle anderen springen ins Bild und machen die Übung nach, bis die erste Person das Bild wieder verlässt. Alle folgen. Dann wird die nächste Person aufgerufen und springt ins Bild.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation: Folie zum Spiel
<p>Welche Interventionsmöglichkeiten können sich die Heranwachsenden vorstellen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lösungen auf persönlicher Ebene • Lösungen auf Ebene des sozialen Umfeldes • Lösungen mit Blick auf mediale Möglichkeiten <p>(mind. 15 Minuten)</p>	<p>Wir haben vor der Pause ja schon über die Situation von [Name des Kindes einsetzen] gesprochen. Nun würden wir gern darüber reden, was [Name des Kindes einsetzen] in dieser Lage helfen könnte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was könnte helfen, damit die Sache gut ausgeht? <p>Lasst uns erstmal in den geteilten Notizen sammeln, was euch dazu einfällt. Wir übertragen eure Ideen dann in eine Mindmap, die ihr gleich hier seht.</p> <p><i>Evtl. nachfragen, wie Aspekte, die die Jugendlichen aufschreiben, gemeint sind. Wer könnte dafür sorgen?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Was kann [Name des Kindes einsetzen] tun? • Gibt es eine Funktion im Angebot, die da helfen könnte – egal ob es die schon gibt oder ob es die noch nicht gibt –, vielleicht habt Ihr ja Ideen oder Wünsche, was da hilfreich wäre? • Gibt es sonst noch etwas, was hilfreich wäre? <ul style="list-style-type: none"> – Wer? – Was? 	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard mit Akteuren = Kind, Angebot, andere Menschen • Sammlung und Bewertung über Whiteboard: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sammeln 2. Vorteile 3. Nachteile

Ziel	Themen	Materialien
<p>Welche Interventionsmöglichkeiten können sich die Heranwachsenden vorstellen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lösungen auf persönlicher Ebene • Lösungen auf Ebene des sozialen Umfeldes • Lösungen mit Blick auf mediale Möglichkeiten <p>(mind. 15 Minuten)</p>	<p><i>Wenn Jugendliche wenig Lösungsansätze einbringen:</i> Wie wäre es, wenn ...</p> <p>... man nur unter Jugendlichen wäre (d. h. das Alter müsste vor der Nutzung überprüft werden) und wenn man sich auf Online-Plattformen bei der Registrierung ausweisen müsste (z. B. durch Personalausweis, Kinderreisepass ...).</p> <p>... man nur seinen echten Namen angeben könnte</p> <p>... niemand wüsste, wer du bist (anonym).</p> <p>... es einen Hilfe-Button gäbe.</p> <p>... es eine*n Ansprechpartner*in/ Moderator*in bei Problemen gäbe.</p> <p>... alle Chats/Gespräche über ein Programm überwacht, verdächtige Inhalte gefiltert und betroffene Personen direkt angesprochen werden.</p> <p>... man nur Freunde annimmt, die man auch wirklich kennt.</p> <p><i>(angebotsspezifische Lösungsmöglichkeiten)</i></p> <p>... keine Nummern im Gruppenchat angezeigt würden (WhatsApp).</p> <p>Instagram:</p> <p>... man bestimmen könnte, welche Kommentare auf eigene Beiträge veröffentlicht würden.</p> <p>... man seinen Instagram-Account nicht öffentlich zugänglich macht und so nicht von jedem einfach so angeschrieben werden kann.</p> <p>... Eltern festlegen könnten, welche Bilder auf Instagram gepostet werden dürfen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard mit Akteuren = Kind, Angebot, andere Menschen • Sammlung und Bewertung über Whiteboard: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sammeln 2. Vorteile 3. Nachteile

Ziel	Themen	Materialien
<p>Welche Interventionsmöglichkeiten können sich die Heranwachsenden vorstellen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lösungen auf persönlicher Ebene • Lösungen auf Ebene des sozialen Umfeldes • Lösungen mit Blick auf mediale Möglichkeiten <p>(mind. 15 Minuten)</p>	<p>Snapchat:</p> <p>... man nur unter Freund*innen wäre.</p> <p>... man Kontakte blockieren könnte.</p> <p>... man einstellen könnte, dass keine Screenshots von Snaps gemacht werden können.</p> <p>Steam:</p> <p>... nur Freund*innen sehen könnten, welche Spiele man hat und wie lange man spielt.</p> <p>... Eltern festlegen könnten, welche Spiele gespielt werden können und ob der Chat und – wenn ja – mit welchen Personen er genutzt werden kann.]</p> <p>Wenn ihr euch die Maßnahmen, die wir gesammelt haben, jetzt anschaut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was für Vorteile könnten diese Wege haben? • Was für Nachteile könnten diese Wege haben? <p><i>Evtl. bei manchen Lösungen nachfragen: Wie könnte man das sicherstellen?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard mit Akteuren = Kind, Angebot, andere Menschen • Sammlung und Bewertung über Whiteboard: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sammeln 2. Vorteile 3. Nachteile

Ziel	Themen	Materialien
<p>Welche präventiven Strategien können sich die Heranwachsenden vorstellen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prävention auf persönlicher Ebene • Prävention auf Ebene des sozialen Umfeldes • Prävention auf medialer Ebene <p>(mind. 15 Minuten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gibt es etwas, was verhindern kann, dass es zur beschriebenen Situation kommt? <ul style="list-style-type: none"> – Was könnte [Name des Kindes einsetzen] selbst vorher machen, um die Situation zu vermeiden? – Welche Möglichkeiten sollte das Medienangebot bereithalten, um das von vornherein zu verhindern? – Gibt es vergleichbare Angebote, wo es so etwas gibt? – Gibt es Möglichkeiten, die das Medienangebot bereithält, um das von vornherein zu verhindern? Welche? – Wer oder was wäre sonst noch gut, um zu verhindern, dass es zu dieser Situation kommt? 	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard • Sammlung und Bewertung über Whiteboard: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sammeln 2. Vorteile 3. Nachteile
<p>Einschätzung der Maßnahmen mit Blick auf das eigene Leben</p> <p>(10 Minuten)</p>	<p>Wir haben jetzt viele Maßnahmen gesammelt und darüber diskutiert, was sie vielleicht für Vorteile, aber auch für Nachteile haben können. Abschließend würde uns noch interessieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Maßnahmen, die wir gesammelt haben, könntet ihr für euch akzeptieren bzw. würdet ihr anwenden und welche nicht? [Moderation 2] teilt mit uns gleich ein Bild unserer Mindmap. Markiert darauf bitte Maßnahmen, die ihr nicht akzeptieren/ anwenden würdet (wenn es welche gibt). Macht dazu am besten ein x bei den betreffenden Quadraten am Rand (bitte streicht die Quadrate aber nicht durch). Nehmt bitte wieder die Farbe, die ihr schon in der Vorstellungsrunde immer genommen habt. • Ihr habt einige Maßnahmen markiert: Was spricht gegen sie? <i>(Frage für alle Jugendlichen offenhalten; egal, ob sie Maßnahmen markiert haben oder nicht)</i> • Gibt es noch etwas, was ihr zu den Maßnahmen sagen wollt? 	<ul style="list-style-type: none"> • Voting auf dem PDF mit einem Screenshot des erstellten Whiteboards: Jugendliche malen mit verschiedenen Farben auf das Whiteboard

Ziel	Themen	Materialien
<p>Feedback & Verabschiedung (ca. 5 Minuten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dann sind wir auch schon am Ende von unserem Workshop angelangt. Ich mache mal kurz die Audioaufnahme aus. Erstmal vielen Dank, dass ihr so toll mitgemacht habt! Damit habt ihr uns sehr geholfen. • Für uns wäre es super hilfreich, wenn ihr uns noch kurz Feedback geben würdet, wie es euch gefallen hat. Also sagt ihr, ihr schwebt jetzt wie auf Wolken, oder seid so erledigt, als wärt ihr auf dem Grund des Sees? Malt doch auf das Bild, wo ihr euch seht bzw. wie ihr euch jetzt fühlt. Danke für eure Rückmeldungen. • Wenn ihr euch weiter über das Thema informieren wollt, dann haben wir hier ein paar interessante Internetadressen für euch. Sonst könnt ihr euch natürlich auch immer an uns wenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation: zwei Schlussfolien

Codebaum

1 Art des Angebots

1.1 WhatsApp

1.2 Instagram

1.3 TikTok

1.4 Facebook

1.5 YouTube

1.6 digitale Spiele

1.6.1 Name des Spiels

1.6.1.1 Brawl Stars

1.6.1.2 Fortnite

1.6.1.3 Minecraft

1.6.1.4 Roblox

1.6.1.5 Sonstige Spiele

1.6.1.6 Clash of Clans

1.6.2 Spielart

1.6.2.1 im Team

1.6.2.2 Einzel gegen andere

1.7 Twitch

1.8 Teamspeak

1.9 Spieleplattformen

1.9.1 Steam

1.10 Discord

1.11 Sonstige Angebote

1.12 Snapchat

2 Häufigkeit der Nutzung bestimmter Angebote

3 Digitale Endgeräte

3.1 Computer/Laptop

3.2 Handy/Smartphone

3.3 Tablet

3.4 Spielekonsole

4 Kontaktpersonen

4.1 Familie

4.2 Freund*innen und Kinder, die ich kenne

4.3 Kinder, die ich nicht kenne

4.4 Erwachsene, die ich kenne

4.5 Fremde

5 Medienerziehung

5.1 Zeitbegrenzung

5.2 Altersbeschränkung

5.3 Einschränkung der Kommunikationsfunktionen

5.4 Regeln/Hinweise für den Kontakt online

5.5 Einschränkung der Angebote

5.6 Begleitung der Nutzung

5.7 Technische Jugendmedienschutzeinstellungen

5.8 Sonstiges

6 Einstellungen des sozialen Umfelds zur Nutzung von Angeboten

6.1 Eltern

6.2 Familie (außer Eltern)

6.3 Freund*innen

6.4 Sonstiges

7 Bewertung der Apps/Online-Angebote durch die Heranwachsenden

7.1 positiv

7.2 negativ

8 Gründe

8.1 für die Nutzung

8.2 für die Nicht-Nutzung

9 Risiken

9.1 Interaktionsrisiken

9.1.1 gemobbt werden

9.1.2 offline belästigt werden

9.1.3 online belästigt werden

9.1.4 sexuell belästigt werden

9.1.5 Challenges/Mutproben

9.1.6 Kettenbriefe

9.1.7 Privates öffentlich machen/Selbstentblößung

9.1.8 Fakeprofile

9.1.9 Sonstige Interaktionsrisiken

9.2 andere Risiken

9.2.1 getrackt werden/Datenspionage

9.2.2 gehackt werden

9.2.3 Viren/Schadprogramme

9.2.4 andauernd online sein

9.2.5 Werbung

9.2.6 abstoßende Bilder/Clips/Filme

9.2.7 Rassistische Videos/Bilder/Inhalte

9.2.8 Extremistische Videos/Bilder/Inhalte

9.2.9 Kostenfallen

9.2.10 Verletzung des Rechts am eigenen Bild

9.2.11 Fakenews

9.2.12 Sonstige Risiken

10 Bewertung der Risiken

10.1 gefährlich

10.2 ungefährlich

10.3 wahrscheinlich

10.4 unwahrscheinlich

10.5 Sonstige Bewertungen

10.6 schwierig (5)

10.7 nicht schwierig (1)

11 Schilderung konkreter Kontakterlebnisse

12 Reaktionen auf Risiken (z.B. unangenehme Kontakte)

13 Schutz- & Hilfsmaßnahmen bei Interaktionsrisiken

13.1 Anwendung von Schutz- bzw. Hilfsmaßnahmen

13.2 Bewertung von Schutz- bzw. Hilfsmaßnahmen

13.3 Wünsche zu Schutz- bzw. Hilfsmaßnahmen

13.4 Kenntnis von Schutz- bzw. Hilfsmaßnahmen

14 Ebenen von Schutz- bzw. Hilfsmaßnahmen

14.1 Mediale Möglichkeiten

14.1.1 angebotsinterne Meldemöglichkeiten

14.1.2 Blockieren von Personen

14.1.3 Entfernen von Personen aus der eigenen Gruppe

14.1.4 Sonstiges

14.2 Soziale Möglichkeiten

14.2.1 Hilfe der Eltern

14.2.2 Hilfe durch Freunde

14.2.3 Sonstige soziale Unterstützung

14.3 Institutionelle Möglichkeiten

14.3.1 Bei einer Beschwerdestelle

14.3.2 Lehrer*innen

14.3.3 Sonstige Möglichkeiten



Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Leipziger Straße 116-118
10117 Berlin
Fon: +49 30 308693-0
Fax: +49 30 308693-93
E-Mail: dkhw@dkhw.de
www.dkhw.de



Deutsches
Zentralinstitut
für soziale
Fragen (DZI)

**Geprüft +
Empfohlen**

ISBN 978-3-922427-52-0