

# Kinder und digitale Medien

Eine Veranstaltung zum Thema Medienkompetenz

**Daniel Hajok (d.hajok@akjm.de)**

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

# Themen im Überblick

## **Veränderte Rahmenbedingung**

→ Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

## **Angebot und Nutzung im Wandel**

→ Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

## **Chancen & Risiken des Medienumgangs**

→ Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

## **Im digitalen Netz gefangen?**

→ Wenn denn Mediennutzung außer Kontrolle gerät

## **Was können Eltern tun?**

→ Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

# Veränderte Rahmenbedingungen

Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

# Heranwachsen heute

## **Individualisierung in der Risikogesellschaft** (Beck 1986)

→ Heranwachsende können und müssen ihr Leben zunehmend autonom und selbstverantwortet gestalten → Peers + Medien

## **Beschleunigung gesellschaftlicher Prozesse** (Rosa 2005)

→ mit rasanten techn. Entwicklungen (Digitalisierung) geraten Menschen immer mehr unter Druck, die vielen Optionen im Leben noch 'unter zu bekommen' → episodische Erlebnisse

## **Mediatisierung kommunikativen Handelns** (Krotz 2001)

→ Durchdringung der Kultur von zeitlich, räumlich und sozial zunehmend entgrenzter Kommunikation → Veränderung des kommunikativen Handelns von Heranwachsenden

# Heranwachsen heute

## Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

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

## Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015)

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

**X**

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

# Alles anders durch digitale Medien?

## 'Schonraum' durchlässig – 'Schutzraum' adé (Böhnisch 2009)

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

# X

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

# Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

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

## Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

## Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

Spektrum der Möglichkeiten erweitert  
**vieles kann genutzt werden**

**nur wenig wird genutzt**

Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

## Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

## Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

## Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

## Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.



# Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2016/17)

Kinder (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2016	Jugendliche (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1.	Handy / Smartphone nutzen (++)
Hausaufgaben/Lernen (-)	2.	Internet nutzen (++)
Draußen spielen (=)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	Online-Videos ansehen (+)
Handy/Smartphone nutzen (++)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	Radio hören (=)
Musik hören (-)	7.	Fotos/Videos auf Smartphone (++)
Internet nutzen (++)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
Mit Tier beschäftigen (=)	9.	Sport treiben (=)
Radio hören (=)	10.	Filme/Videos bei Streaming-Dienste (+)
PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)	11.	PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)
Computer nutzen (offline) (=)	12.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	13.	Familienunternehmungen (++)
Familien/Eltern (=)	14.	Tablet nutzen (++)
Malen/Zeichnen/Basteln (=)	15.	Tageszeitung lesen (--)

# Veränderungen (Hajok 2014)

## Von der Rezeption zum produktiven Austausch

- Omnipräsenz sozialer Netzwerke und neuer Kommunikationsdienste (v.a. WhatsApp, Instagram, Snapchat) im Alltag von Heranwachsenden → **2016 YouTube** Internetangebot Nr. 1

## Jederzeit und überall online

- Mit mobilen Endgeräten (Handys, Smartphones, Tablets) immer früher autonom in der Welt der Medien → zunehmend einer Kontrolle der Erziehenden entzogen

## Eintauchen in digitale Spielewelten

- Ab dem Grundschulalter besondere Faszination digitaler Spiele → neben Spiel und Spaß neue Möglichkeiten von Wirklichkeitsflucht (Eskapismus) und Austausch mit anderen

# Konstanten (Hajok 2014)

## Hoher Stellenwert non-medialer Freizeitaktivitäten

- Treffen mit Freunden/Bekannten nach wie vor besonders wichtig → Kinder an realen Spielerfahrungen interessiert, Jugendliche an Sport und familiären Unternehmungen

## 'Alte' Medien keineswegs 'out'

- Fernsehen noch immer Leitmedium von Kindern, Radio als Alltagsbegleiter Jugendlicher kaum an Stellenwert verloren, ebenso Bücher → v.a. bei weiblichen Heranwachsenden

## Gemeinsame Medienbeschäftigungen nicht unwichtig

- neben Radio, Fernsehen, Filmen nun auch Kommunikationsdienste wie **WhatsApp** wichtig für Familienalltag (Nähe-Distanz-Gestaltung, kommunikativer Austausch etc.)

# Jugendliche und bereits Kinder sind...

## **Nutzer des Vorhandenen** (nicht passiv-reagierend)

- Kinder und Jugendliche nutzen die Angebote der Medien, um eigene Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen

## **Erschaffer von Neuem** (Möglichkeiten kreativ nutzend)

- Kinder und Jugendliche 'produzieren' eigene Medieninhalte  
→ Selbstdarstellung, Austausch, Vernetzung, Teilhabe an Diskursen, Präsentation der eigenen Fähigkeiten et.c

## **Aktiv Handelnde Subjekte** (an Teilhabe interessiert)

- Heranwachsende sind zunehmend Nutzer und Produzenten von Medien und gestalten 'ihre' Medienumwelt aktiv mit → insofern veränderten sie auch die Welt, die sie umgibt

# Auf der Suche nach Beachtung?

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



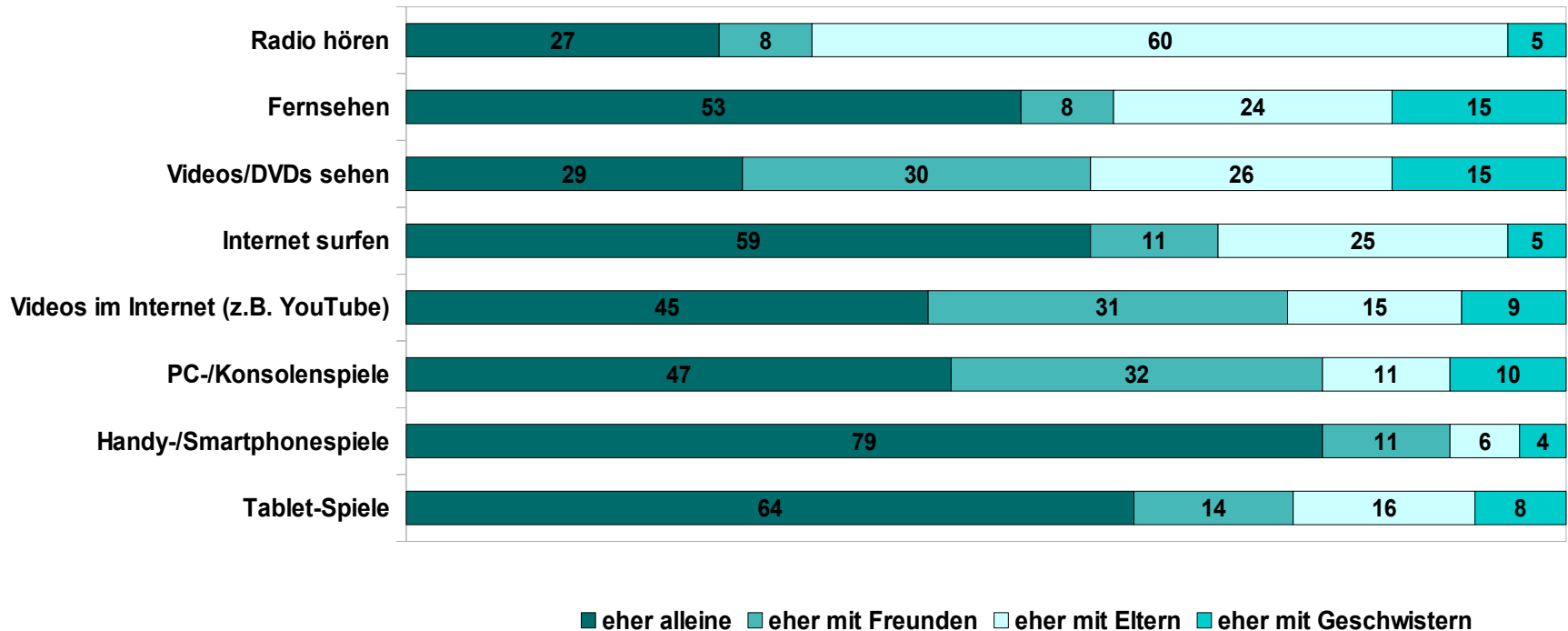
'Sein' heißt heute, **medial stattfinden:** mit Geschichten, starken Bildern, Konflikten, illustrativen Schicksalen, Wertungen (Pörksen & Krischke 2012)

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

- Heranwachsende stehen (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und sind durch reale wie mediale Erfahrungen (noch) **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- Jugendliche nutzen selbstverständlich digitale Medien, haben aber noch Schwierigkeiten, die Folgen ihres Medienhandelns abzuschätzen: **Neugierde/Leichtsinn gehen vor Vorsicht**
- Prekäre Umgangsweisen (z.B. Sexting, Posendarstellungen) und Nutzung problematischer Inhalte (z.B. Pornografie) oft in **fehlende elterliche Begleitung/Kontrolle** eingebunden
- Jugendliche können beim Medienumgang in Entwicklung oder Erziehung zu **eigenverantwortlicher/gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit** beeinträchtigt/gefährdet werden

# Soziale Kontexte (nach MPFS 2017)

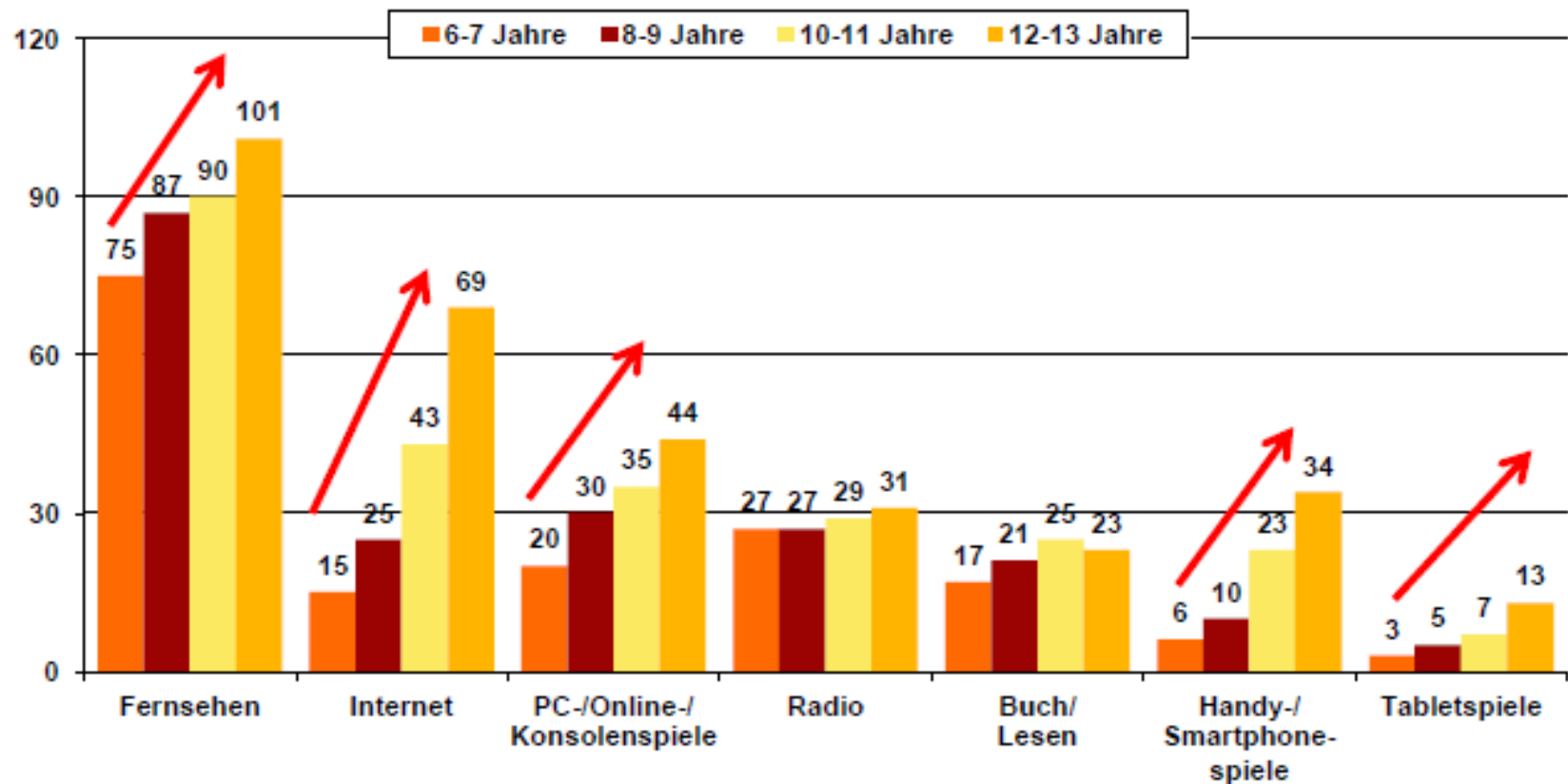
Anteile der 6- bis 13-jährigen Nutzer in Prozent



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

# Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder

- Angaben der Haupterzieher -



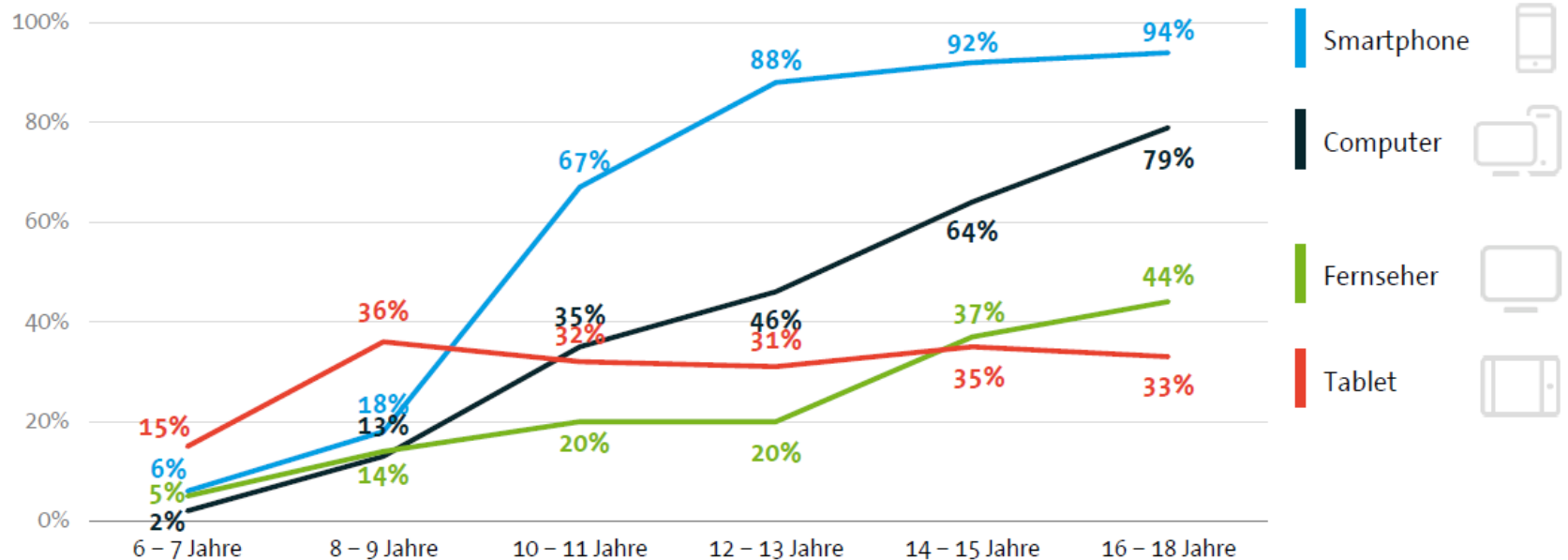
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Minuten, Mittelwert  
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229



# Besitz an Smartphones (Berg 2017)

## Mehrheit hat mit 10 Jahren eigenes Smartphone

Welche der folgenden Geräte hast du persönlich schon?

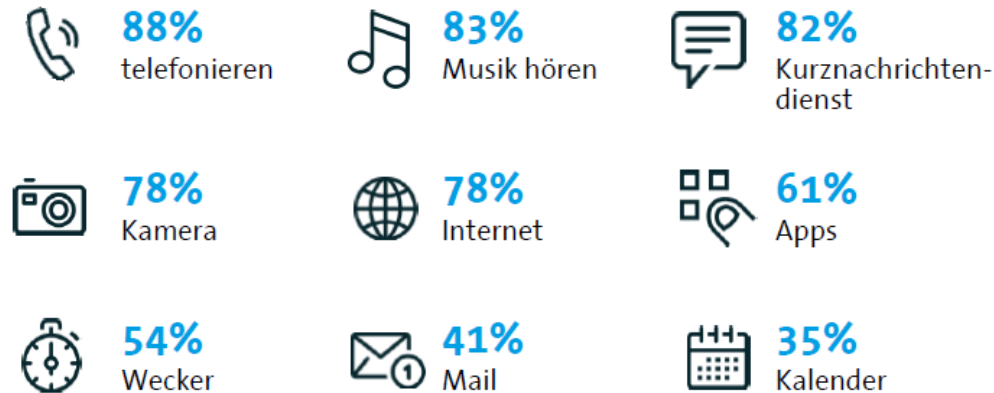


BITKOM-Studie: Medienbesitz 6- bis 18-Jähriger (n = 926), Mehrfachantworten

# Mobile Alleskönner (Berg 2017)

## Smartphone als Alleskönner vielgenutzt

Welche der folgenden Funktionen nutzt du mit deinem Smartphone/Handy?



**51%**

Ein Leben ohne Handy kann ich mir nicht mehr vorstellen

**26%**

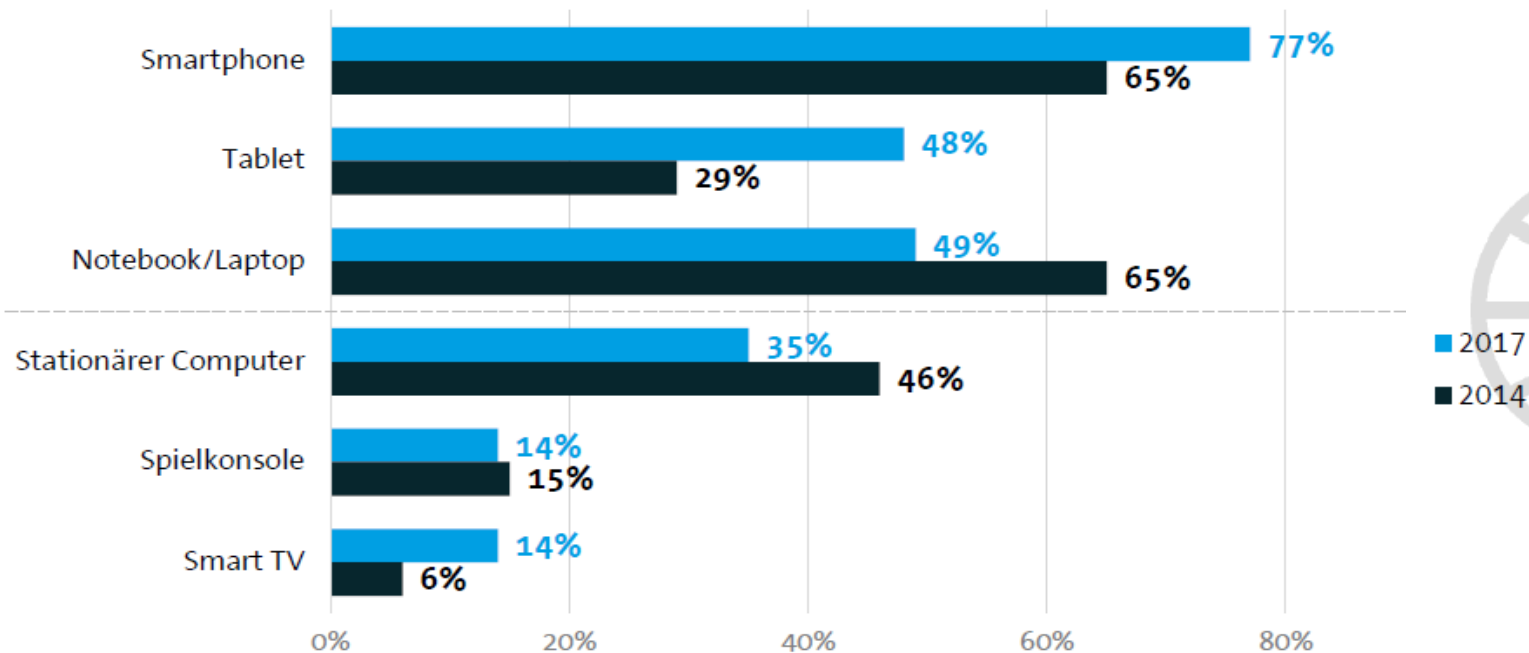
Bei uns zu Hause gibt es oft Streit, weil ich das Handy zu viel nutze.

BITKOM-Studie: 10 bis 18-Jährige Handy-/Smartphonennutzer (n = 620), Mehrfachantworten

# Mobil ins Netz (Berg 2017)

## Mobiler Internetzugang ist am beliebtesten

Mit welchen dieser Geräte gehst Du ins Internet?

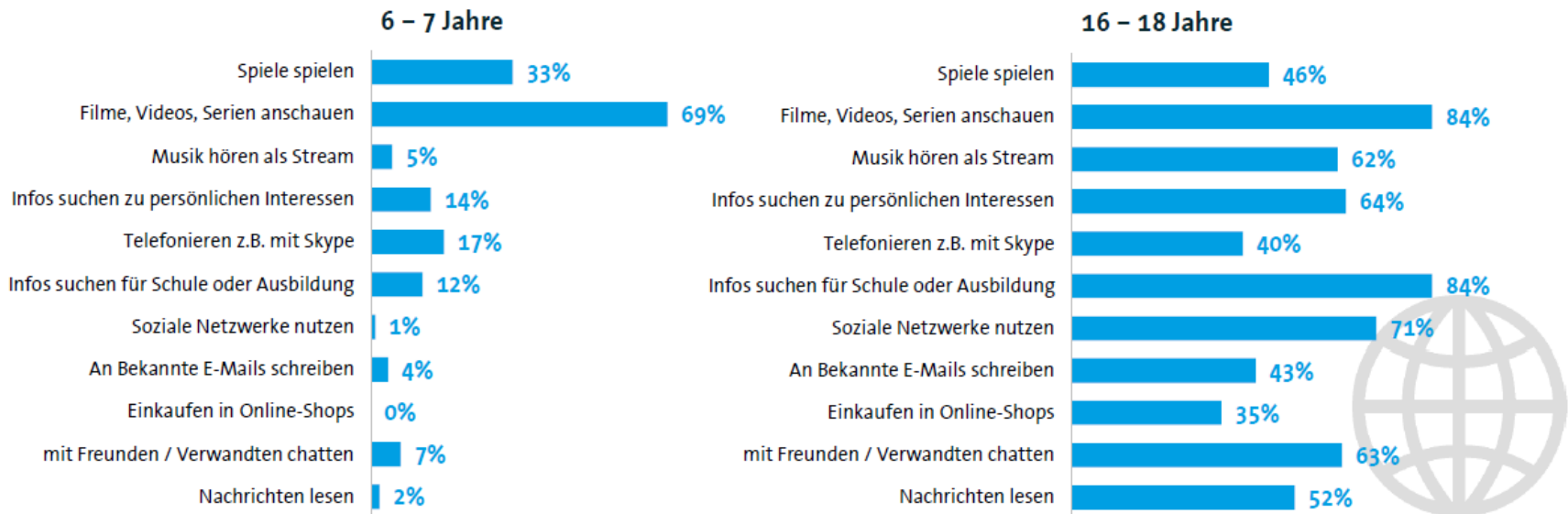


BITKOM-Studie: 6- bis 18-jährige Internetnutzer (n = 815), Mehrfachantworten

# Vorlieben im Netz (Berg 2017)

## Alle schauen Clips, Jüngere spielen, Ältere recherchieren

Was machst du zumindest ab und zu im Internet?

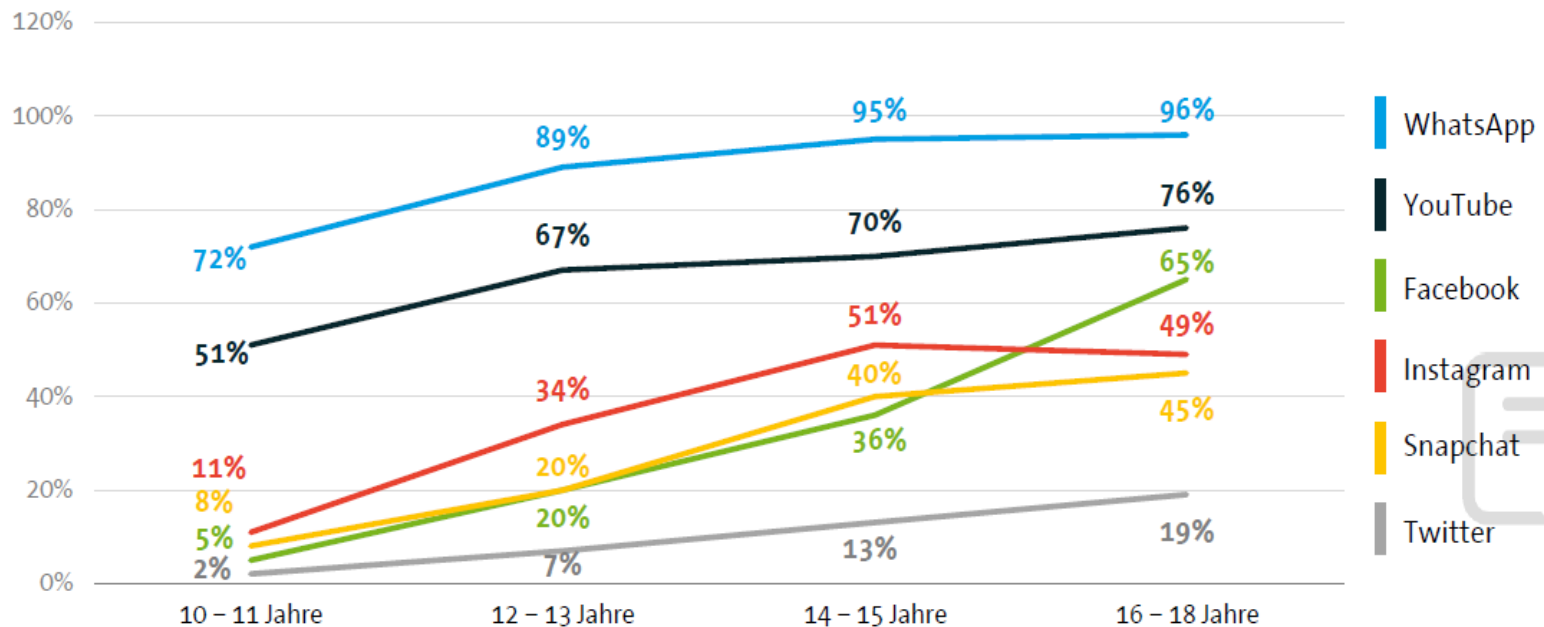


**BITKOM-Studie: 6- bis 18-jährige Internetnutzer (n = 815), Mehrfachantworten**

# Vorlieben im Netz (Berg 2017)

## WhatsApp und YouTube unter Teenies am beliebtesten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



BITKOM-Studie: 10- bis 18-jährige Internetnutzer (n = 646), Mehrfachantworten

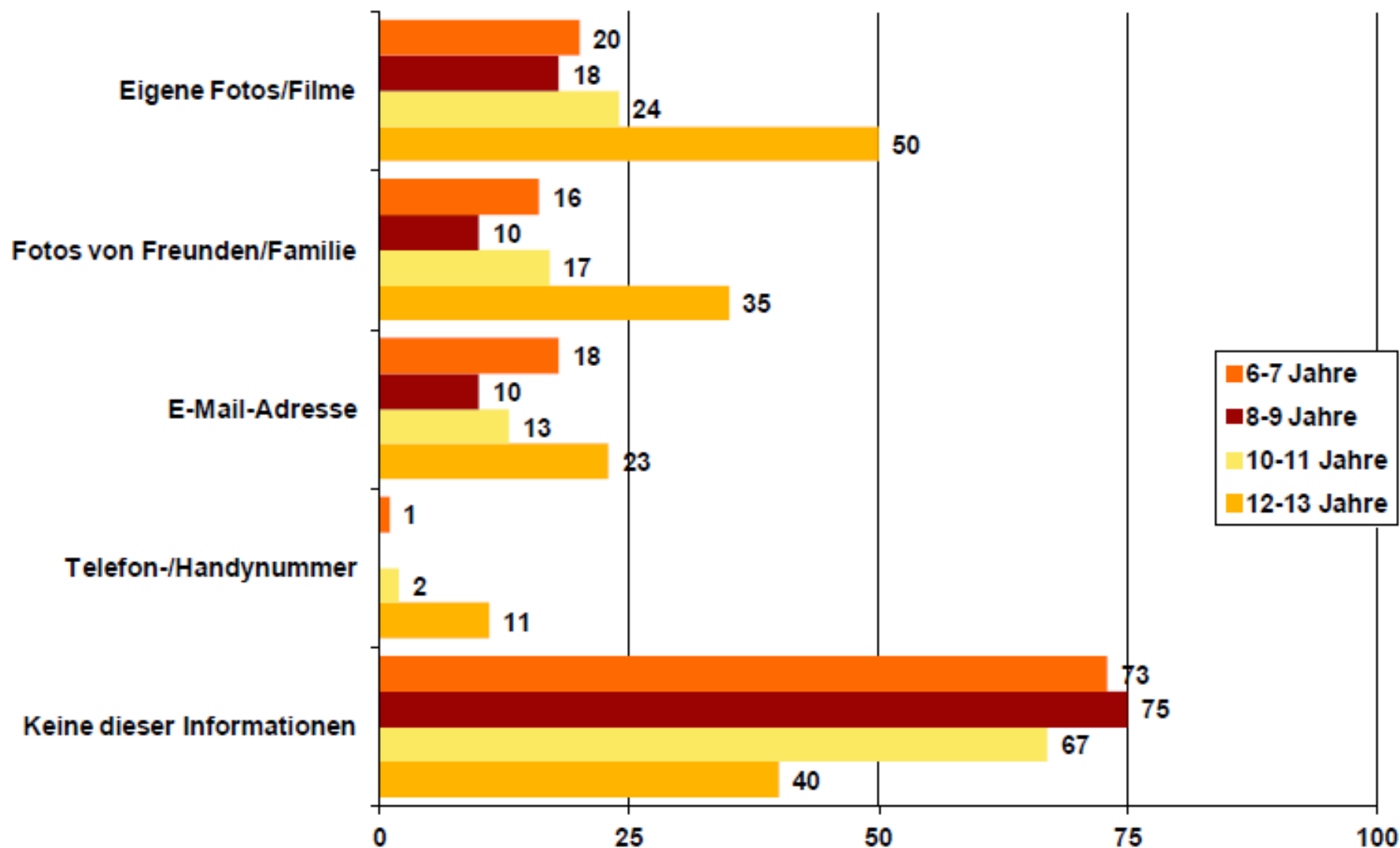
## Das passiert binnen einer Minute im Internet



Quellen: Inside Facebook, Instagram, SoicalTimes, WhatsApp, Wikipedia

Franfurter Allgemeine **statista**

## Im Internet hinterlegte Informationen 2016

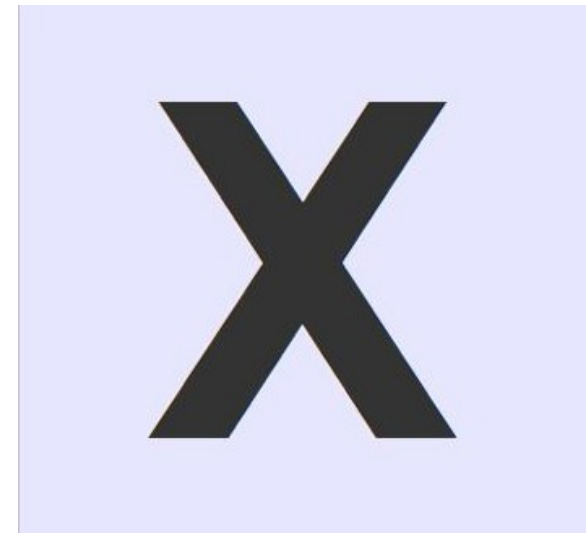


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent  
Basis: Internetnutzer, n=805

# Veränderte Kommunikation

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

**Ich kommuniziere, also bin ich!**



**Zu Zeiten der SMS ...**

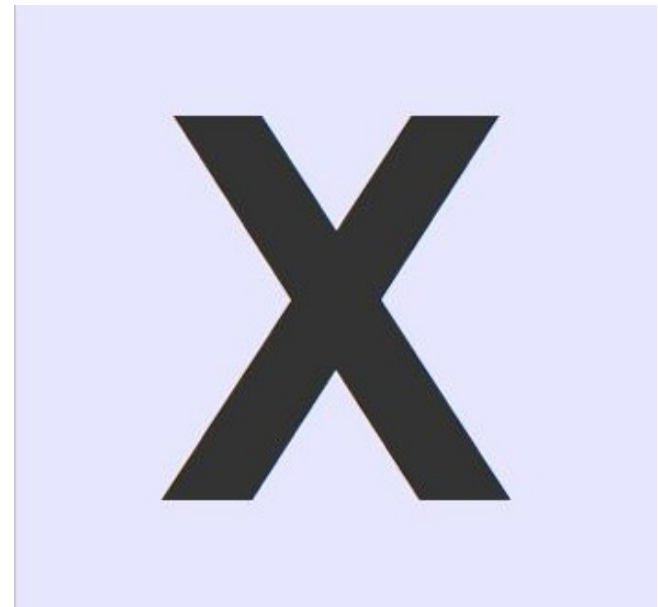
'Durchschnittsnutzer' senden 2-3 SMS-Nachrichten pro Tag



# Veränderte Kommunikation

Der am schnellsten gewachsene Internetdienst in der Geschichte des Internet. '**Einstiegsalter**' ist mittlerweile das 11. Lebensjahr.

**Ich whatsapppe, also bin ich!**



**Zu Zeiten von WhatsApp ...**

'Durchschnittsnutzer' versenden 30-50 Nachrichten pro Tag

# Medienvorlieben & Medienkompetenz

Entwicklungen im Altersverlauf von Kindern und Jugendlichen

# Medienkompetenz (Fleischer/Hajok 2015)

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

# Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2015b)

## Medien registrieren und ihre Funktionen entdecken

- **0- bis 3-Jährige:** nehmen Mediengebrauch der Familienmitglieder wahr und versuchen die Medien zu 'begreifen'
- sie ertasten/untersuchen die Medien, imitieren den Umgang anderer (v.a. Eltern), entdecken die Funktionen der Medien

## Medien als gemacht verstehen und in Alltag integrieren

- **3- bis 6-Jährige** haben zunehmend konkrete Erwartungen an Medien und artikulieren medienbezogene Wünsche
- sie verstehen Medien als gemacht, bauen ein Genrewissen auf, können lineare Geschichten und einfache Beziehungen zwischen den Figuren nachvollziehen

# Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

## Medien und ihre Inhalte in ihrer Bedeutung verstehen

- **6- bis 10-Jährige** eignen sich auf der Basis grundlegender Fähigkeiten (Lesen, Schreiben, logisches Denken) Medien und ihre Inhalte sinnverstehend an
- sie 'begreifen' Mediengeschichten und können Realität von Fiktion grundsätzlich unterscheiden

## Sich in selbst ausgestalteten Medienwelten ausleben

- **10- bis 14-Jährige** nutzen Computer/Internet, Smartphones und Tablets zunehmend autonom zur Interaktion mit anderen
- sie sind offen für das, was sonst noch Spaß und Unterhaltung verspricht, informieren und orientieren sich interessengeleitet und etablieren eigene Medienmenüs (z.B. *YouTube*-Kanäle)

# Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

## Medien aktiv zu Austausch und Vernetzung nutzen

- **14- bis 18-Jährige** nutzen (fast) alle Medien bereits souverän zur Unterhaltung, Orientierung, Austausch und Vernetzung
- sie bedenken zunehmend die Folgen des eigenen (Medien-)Handelns und entwickeln eine Sensibilität für Datenschutz, Persönlichkeitsrechte etc.

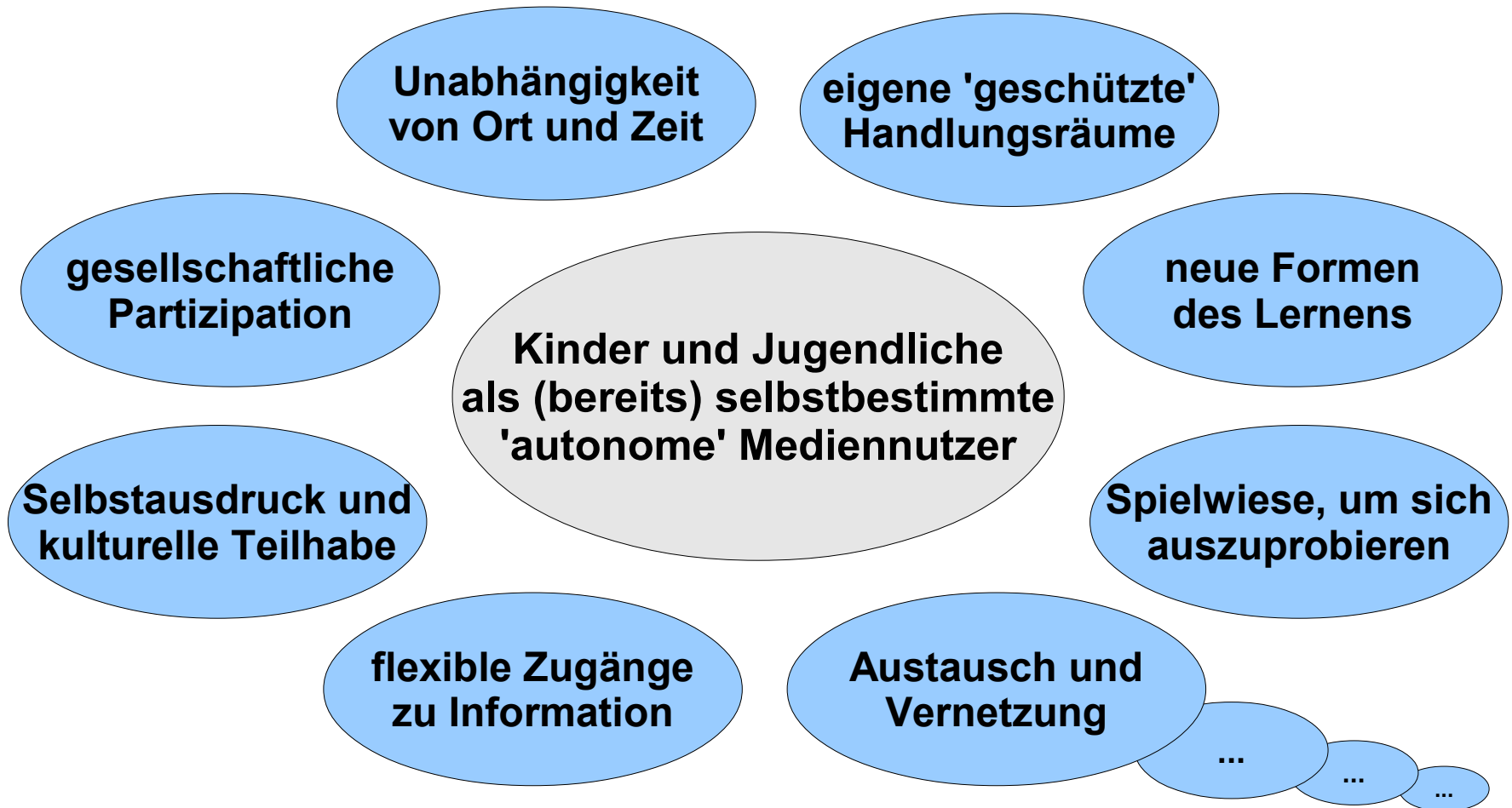
# X

*Aufwachsen ist Aufwachsen mit Medien. Dabei integrieren junge Menschen Medien immer früher in ihren Alltag. Diese 'Verfrühung' ist nicht individuell oder milieuspezifisch, auch nicht nur den Strategien des Medienmarktes geschuldet. Sie ist Ausdruck der Bedeutung von Medien in der Gesellschaft, im öffentlichen Leben und im sozialen Miteinander. (Theunert 2015)*

# Chancen & Risiken

Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

# Zuerst die Chancen!





# Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

## Information und Orientierung

- Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

## Austausch und Vernetzung

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

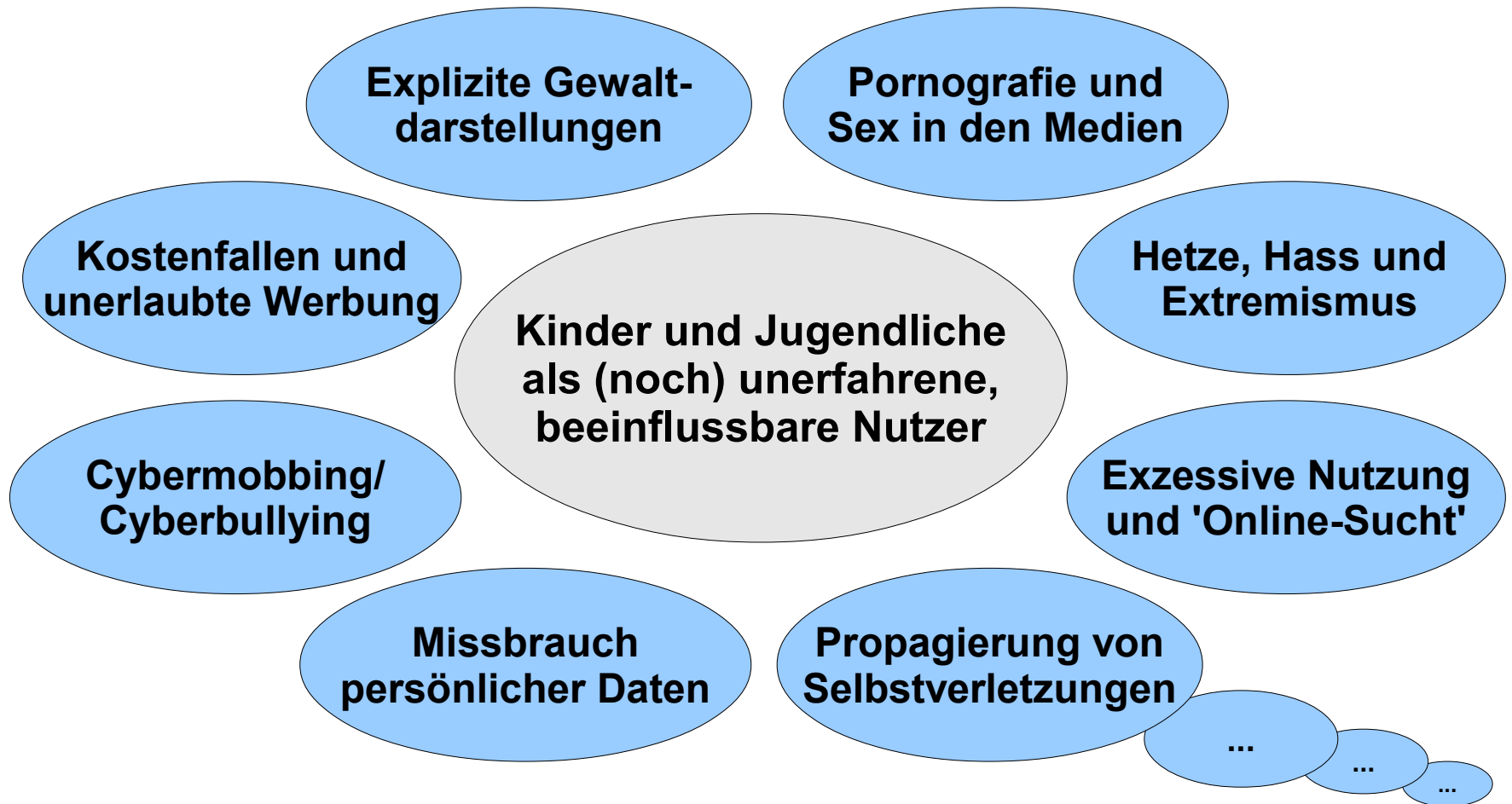
## Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

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

## Kooperation und Kollaboration

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

# Nun die Risiken!



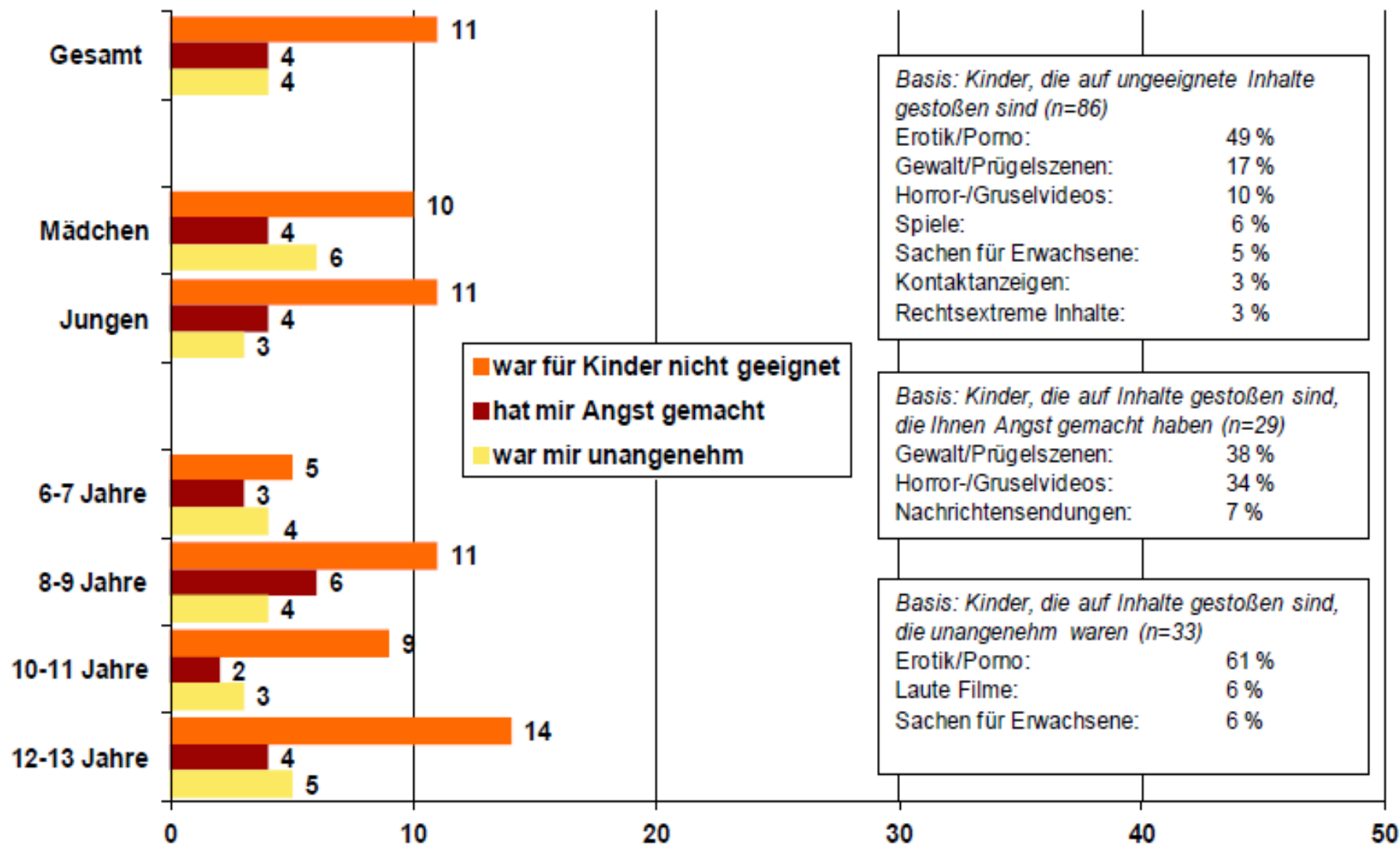
# Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

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

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

# Probleme im Internet 2016

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



*Basis: Kinder, die auf ungeeignete Inhalte gestoßen sind (n=86)*

Erotik/Porno:	49 %
Gewalt/Prügelszenen:	17 %
Horror-/Gruselvideos:	10 %
Spiele:	6 %
Sachen für Erwachsene:	5 %
Kontaktanzeigen:	3 %
Rechtsextreme Inhalte:	3 %

*Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die Ihnen Angst gemacht haben (n=29)*

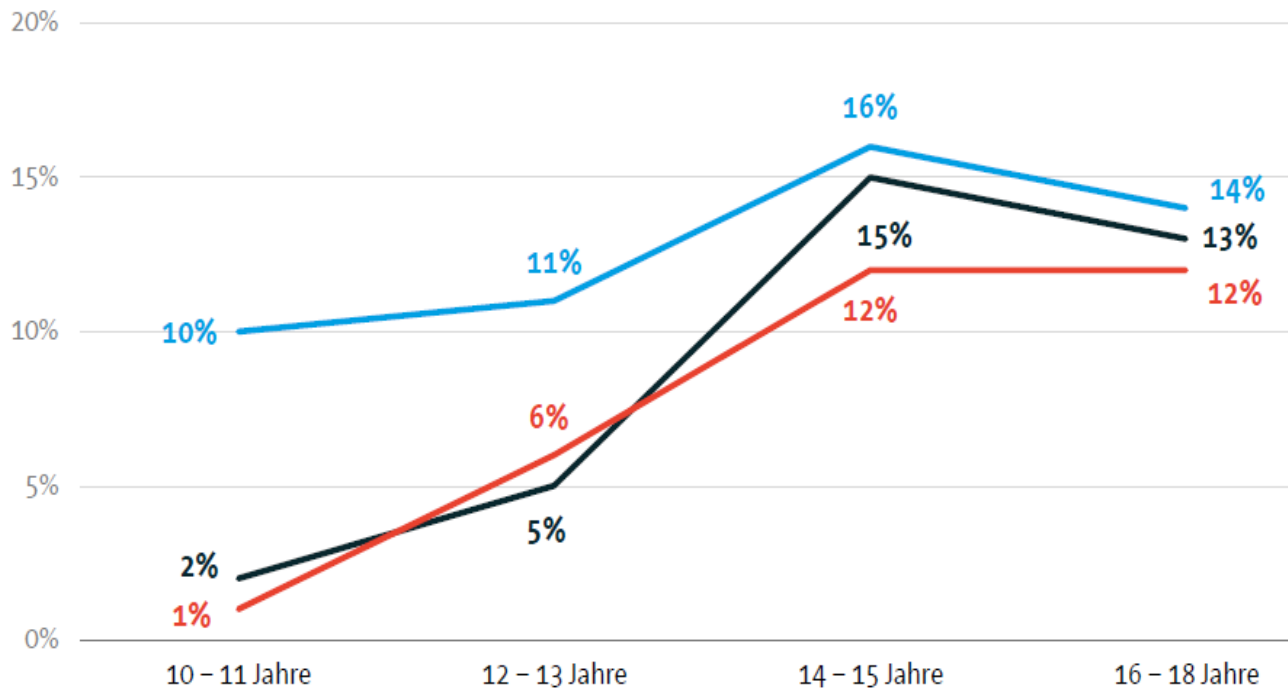
Gewalt/Prügelszenen:	38 %
Horror-/Gruselvideos:	34 %
Nachrichtensendungen:	7 %

*Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die unangenehm waren (n=33)*

Erotik/Porno:	61 %
Laute Filme:	6 %
Sachen für Erwachsene:	6 %

Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent  
Basis: Internetnutzer, n=805

# Erfahrungen im Netz (Berg 2017)



**29%**

Haben negative Erfahrungen im Internet gemacht

Ich habe im Internet Sachen gesehen, die mir Angst gemacht haben.

Ich bin beleidigt oder gemobbt worden.

Über mich sind Lügen verbreitet worden.

BITKOM-Studie: 10- bis 18-jährige Internetnutzer (n = 646), Mehrfachantworten

# Negative Erfahrungen (BITKOM 2014)

**17%**

haben den Vorfall beim  
Betreiber des Online-  
Angebots gemeldet

**58%**

haben mit Eltern  
darüber gesprochen

**50%**

haben mit Freunden  
darüber gesprochen

**14%**

haben sich selbst  
verteidigt



# Wann wird es zu viel?

Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät

# Warum 'zu viel'?

## Spaß und Ablenkung vom Alltag

- spannende Abenteuer in virtuellen Welten, Belohnungen (Scores) und positive Rückmeldungen von anderen
- Mediennutzung lenkt von Sorgen und Problemen des Alltags ab, Stress in der Schule und Ärger zu Hause wird schnell verdrängt

## Verpflichtung und Gruppendruck

- mit anderen mithalten wollen, sie im Spiel oder im gemeinsamen Austausch nicht 'hängen lassen'
- wer nicht dabei bleibt, läuft Gefahr, zukünftig ausgeschlossen zu werden

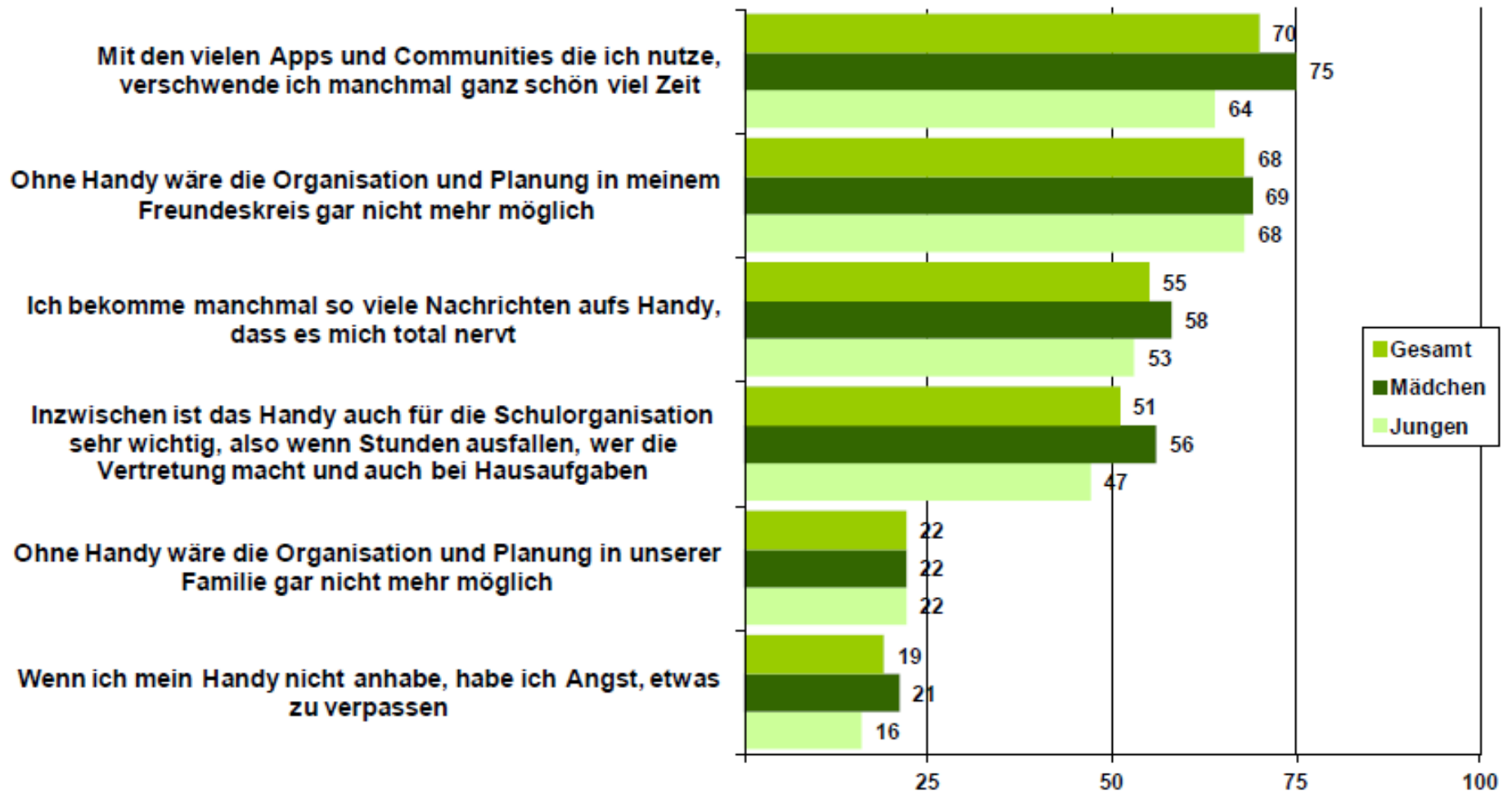
## Es hört niemals auf!

- Bücher, Fernsehsendungen, Filme haben ein Ende, Digitale-Spiele, Internetangebote und WhatsApp nicht



# Meinungen zu Handy/Smartphone 2016

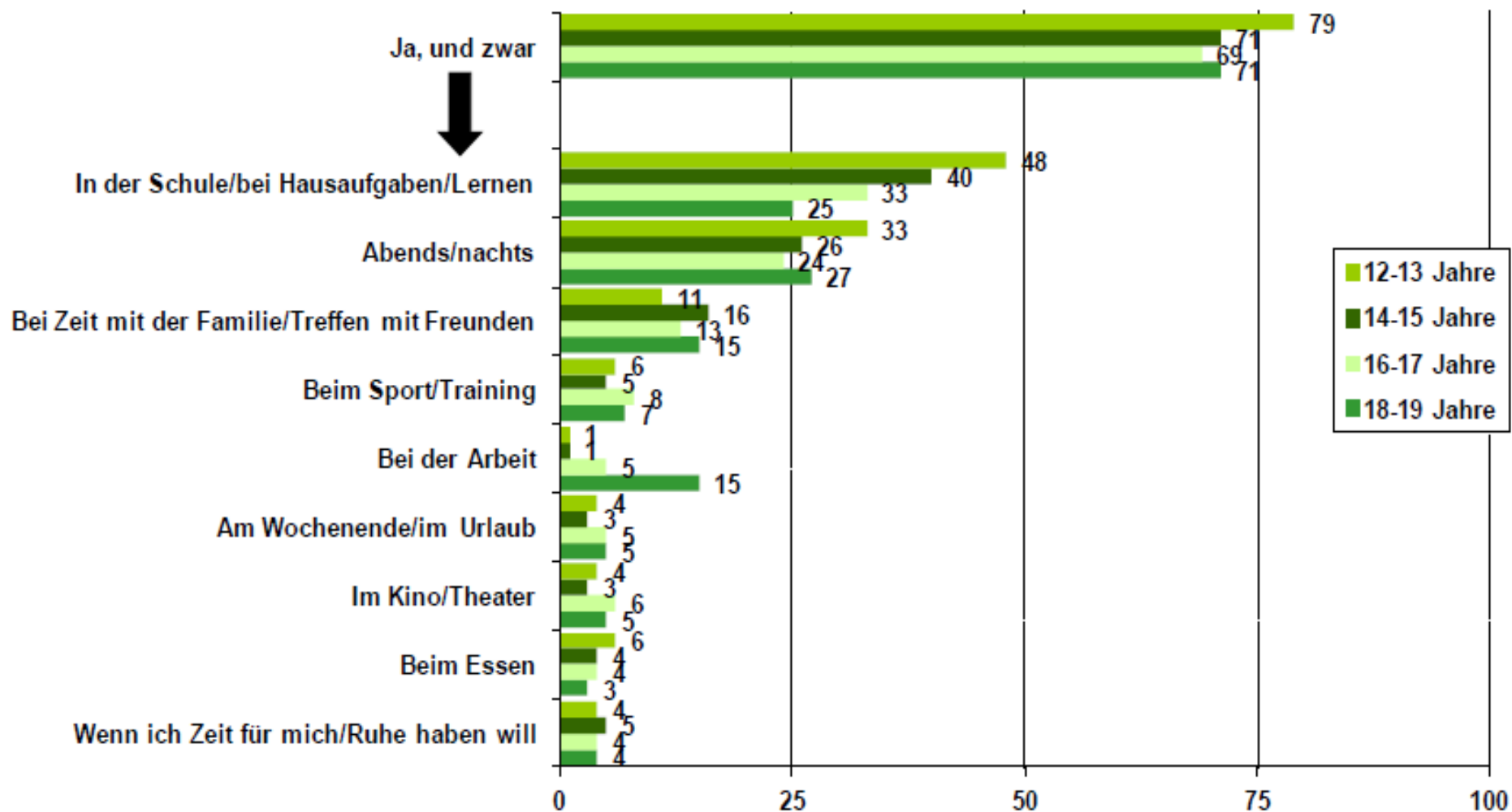
- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent

Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.162

# Ich habe handyfreie Zeiten



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent  
 Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.162

# Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

## 1. Einengung des Alltag

→ die jeweilige Mediennutzung wird als wichtigste Tätigkeit empfunden und anderes darauf abgestimmt

## 2. Regulation negativer Gefühle

→ Mediennutzung zur Belohnung und Verdrängung (z.B. schlechter Schulnoten, Streitereien mit Freunden)

## 3. Toleranzentwicklung

→ die beliebten Medien müssen häufiger und länger genutzt werden, um das positive Erleben aufrecht zu erhalten

## 4. Entzugserscheinungen

→ es kommt zu Nervosität, Unruhe, Gereiztheit, wenn die gewünschte Mediennutzung nicht erfolgt/nicht möglich ist

# Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

## 5. Kontrollverlust

→ Es wird immer schwieriger, das eigene Verhalten zu hinterfragen und zeitliche Beschränkungen durchzuhalten

## 6. Rückfälle

→ Versuche, die Mediennutzung auf Dauer einzuschränken, misslingen immer wieder

## 7. Negative Auswirkungen

→ Verpflichtungen von Schule, Freunden etc. werden verdrängt, der Alltag verliert an Reiz

**Zu viel ist es, wenn mindestens drei Kriterien über einen längeren Zeitraum zutreffen!**

# Tipps für Eltern (klicksafe 2015)

internet-, Handy- und  
Computerspielabhängigkeit –  
klicksafe-Tipps für Eltern



Elterntelefon  
**0800-1110550**  
nummergegenkummer.de

▶ **Damit der Spaß nicht  
aus dem Ruder läuft**



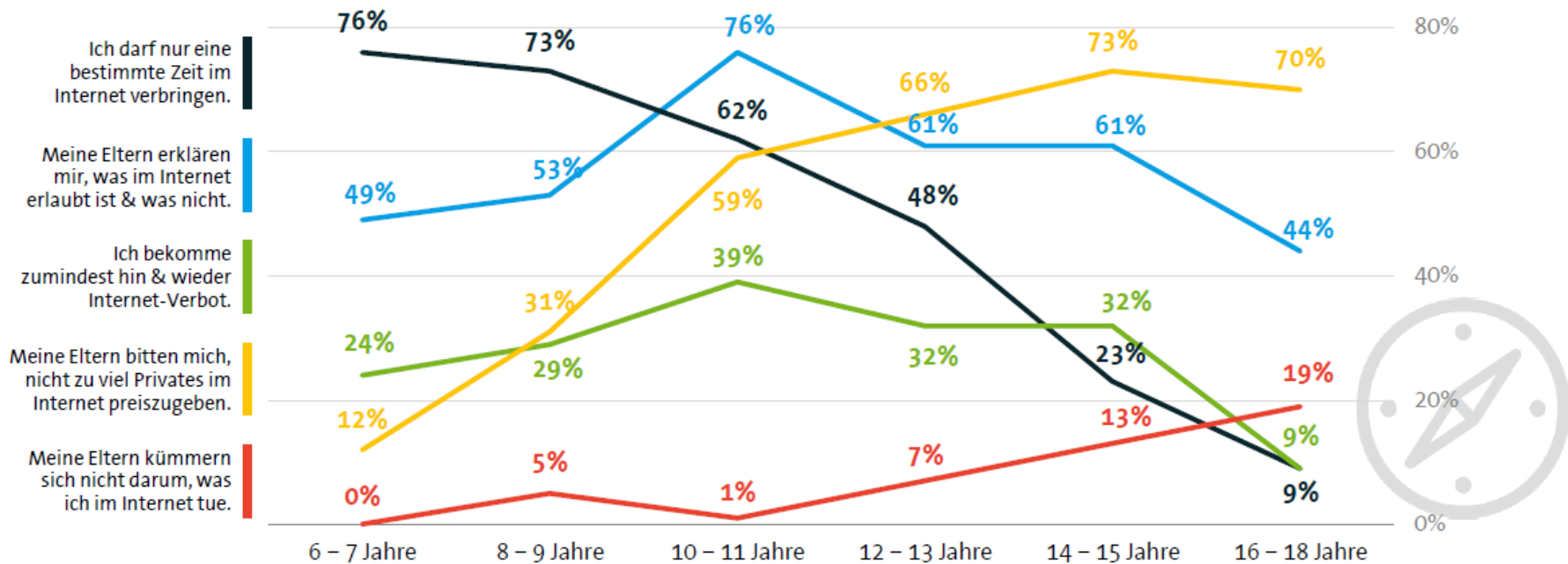
**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet  
durch Medienkompetenz

# Was können Eltern tun?

Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

# Elterliches Handeln (Berg 2017)



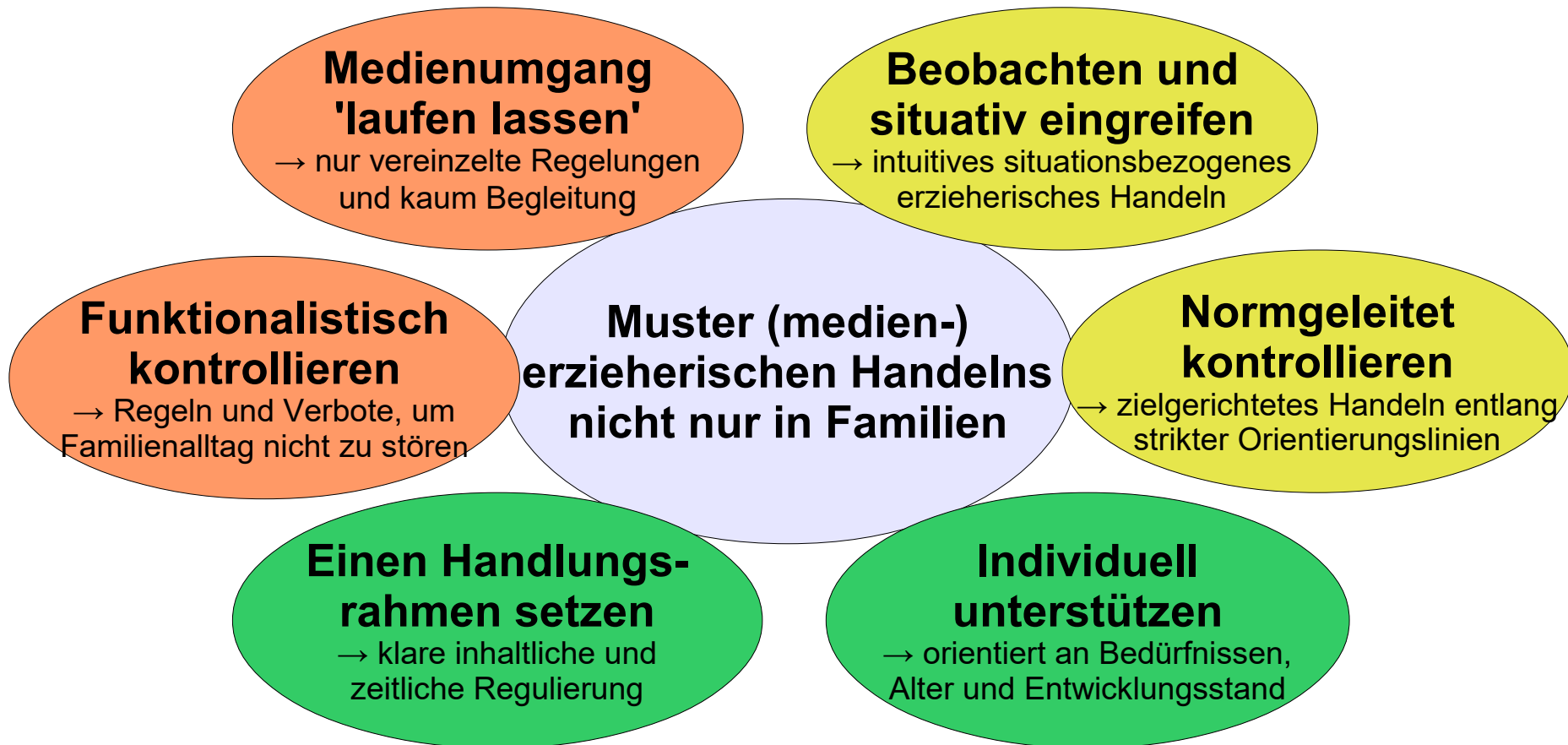
BITKOM-Studie: 6- bis 18-jährige Internetnutzer (n = 815), Mehrfachantworten

# Empfehlungen für Eltern (Berg 2017)

<b>1 - 8 Jahre</b>	<b>Aktiv begleiten</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Gemeinsame Nutzung von Geräten und Medien</li><li>▪ Geeignete Inhalte auswählen.</li><li>▪ Informieren, was altersgerecht und qualitativ hochwertig ist</li></ul>
<b>6 - 12 Jahre</b>	<b>Kontrolliert loslassen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Geschützte Surfräume nutzen, ggf. technische Schutzmaßnahmen einsetzen</li><li>▪ Über Erfahrungen und Gefahren im Internet sprechen</li></ul>
<b>8 - 18 Jahre</b>	<b>Kompetent unterstützen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Generell: Internetkompetenz vermitteln</li><li>▪ Eigene Privatsphäre schützen und die von anderen achten</li><li>▪ Vor illegalen Downloads und Abmahnungen schützen</li><li>▪ Gefahren und Entwicklungsbeeinträchtigungen abwenden: Umgang mit Pornografie und Gewalt im Internet thematisieren</li><li>▪ Umgang mit Mobbing und sexueller Anmache (Grooming) besprechen</li></ul>



# Muster der Medienerziehung (Eggert et al. 2013)



# Sinnvolle Hilfsmittel

**Mediennutzungsvertrag** 

Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag



00:00    01:56 

**Neuen Vertrag öffnen** **Bestehenden Vertrag öffnen**

[www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

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

# Erstarkende Rechte

## Übergang von Kindheit zu Jugend → ab 12. bzw. 14. Lebensjahr

- Schutz der Privat- und Intimsphäre im nichtöffentlichen Bereich → Wahrung höchstpersönlichen Lebensbereichs
- eingeschränkte/bedingte Geschäftsfähigkeit → Recht zu Vertragsabschlüssen, Käufen, Nutzung von Onlinediensten (selbständige Einwilligung in AGBs)
- informationelle Selbstbestimmung → Recht an der selbstbestimmten Verwendung persönlicher Daten (mit Einschränkungen des Handelns Erziehender)
- sexuelle Mündigkeit → bei Einsichtfähigkeit (Abschätzung der Folgen des eigenen Handelns) ist bspw. Sexting unter ab 14-Jährigen hierzulande erlaubt

# Information & Orientierung

## [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

- ➔ EU-Initiative für Sicherheit im Netz: umfangreiches Angebot an Materialien für Eltern, Pädagogen, Heranwachsende v.a. zu den aktuellen Risiken in der Welt der Medien

## [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

- ➔ Initiative von BMFSFJ und Medienunternehmen: Elternratgeber zur Mediennutzung von Heranwachsenden und ausgewählten Problembereichen

## [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

- ➔ Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung: Informationen zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen für Eltern und andere Erziehende

# Technische Hilfsmittel?

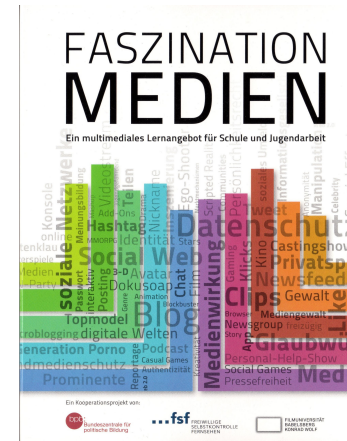
In Vergangenheit beim Fernsehen (z.B. Vorsperre Pay-TV), mittlerweile '**Hoffnungsträger**' des **Online-Bereiches**

- technische Zugangsbarrieren: a) anbieterseitig den Inhalten vorgeschaltet (AV-Systeme), b) nutzerseitig auf Endgeräten installiert (Filtersoftware, Jugendschutzprogramme)
- anerkannte **Jugendschutzprogramme** (JSP) sollen einen altersdifferenzierten Zugang zu Online-Angeboten ermöglichen
- Zusammenspiel von a) Alterskennzeichnung und Labeling der Inhalte, b) Auslesung und korrekte Verarbeitung durch JSP
- Achtung: **Keine 100prozentige Sicherheit!** Mit der Installation alleine ist es noch lange nicht getan

# DVD-ROM: Faszination Medien (bpb et al. 2014)

## Behandlung aktueller Medienthemen

- ➔ News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele und Communities
- ➔ Anliegen: Phänomene der digitalen Medienwelt anschaulich aufgreifen/erklären
- ➔ Ziel: Unterstützung beim Erwerb von (Struktur-)Wissen



## Auseinandersetzung mit Diskursen

- ➔ zu Gewalt in Medien, Sexualität in Medien, Prominent um jeden Preis, Privatheit und Gefangen in Medienwelten
- ➔ Anliegen: Diskurse Angebot und Nutzung von Medien nachzeichnen
- ➔ Ziel: Anregung zu Reflexion über Medien/eigene Nutzung

**Danke für Aufmerksamkeit!**

# Literatur

- Beck, U. (1986):** Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Berg, A. (2017):** Kinder und Jugend in der digitalen Welt. Berlin: BITKOM. [[LINK](#)]
- BITKOM (2014):** Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. Berlin: BITKOM.
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopead, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim, München: Juventa.
- Bundeszentrale für politische Bildung, Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf (Hrsg.) (2014),** Faszination Medien. Ein multimediales Lernangebot für Schule und Jugendarbeit. DVD-ROM.
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4/2013, S. 195-199.
- Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141-219.
- Fleischer, S. & Hajok, D. (2015):** Medienbildung. In: Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hrsg.), Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Bildungsansprüche von Kindern und Jugendlichen. Erfurt: tmbjs, S. 299-323.
- Hajok, D. (2015a):** Veränderte Medienwelten – veränderte Ansprüche an die Soziale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 3, S. 208-220.
- Hajok, D. (2015b):** Medienbezogene Fähigkeiten und Vorlieben. Ein Überblick zum altersspezifischen Schutzbedarf von Kindern und Jugendlichen. In: JMS-Report, Jg. 38, Heft 1, S. 2-8.
- Hajok, D. (2014):** Veränderte Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. In: BPJM-Aktuell, Heft 3/2014, S. 3-17.



# Literatur

**Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? Anlässe und Perspektiven internetbezogener Medienkompetenzforderung. In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München: kopaed, S. 99-110.

**Klicksafe (Hrsg.) (2015):** Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern. Düsseldorf: LfM.

**Krotz, F. (2001):** Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

**Lauber, A. & Hajok, D. (2013):** Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 277-286.

**MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2017):** KIM-Studie 2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.

**MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2016):** JIM-Studie 2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: mpfs.

**Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz: UVK, S. 57-70.

**Rosa, H. (2005):** Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

**Sennett, R. (1998):** Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Berlin-Verlag.

**Theunert, H. (2015):** Medienaneignung und Medienkompetenz in der Kindheit. In: F. von Gross / D.M. Meister / U. Sander (Hrsg.), Medienpädagogik – ein Überblick. Weinheim: Beltz Juventa, S. 136-163.

**Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 159-167.