

Dr. Catarina Katzer, Institut für Cyberpsychologie & Medienethik, Köln

1. Was sind die aktuellen Social Media Trends und welche Gefahren und Risiken bergen sie für Kinder und Jugendliche?

Wir sehen in den letzten Jahren, dass digitale Technologien den Umgang miteinander bedeutend verändern und einen immer größeren Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Insbesondere die vielfältigen Social Media Formen beeinflussen die Persönlichkeit junger Menschen. Digitale Trends und das Leben anderer im digitalen Raum, insbesondere von Influencern, haben eine immer stärkere Vorbildfunktion und wirken identitätsstiftend: 1/3 der unter 18-Jährigen orientieren ihre Berufswünsche und Lebensentwürfe konkret an sozialen Medien (Bündnis gegen Cybermobbing Studie 2022) und 50% der deutschen Abiturienten haben den Berufswunsch Influencer zu werden (PFH Private Hochschule Göttingen 2023). Dabei sehen wir auch ein Anwachsen toxischer Wirkungen sozialer Medien auf die kindliche und pubertäre Entwicklung.

So zeigen in Deutschland **25% der 10–17-Jährigen** (1,3 Mio.) ein **problematisches Social Media Verhalten** (DAK Krankenkasse und Universitätsklinikum Hamburg Eppendorf 2024). *Folgen sind u.a. depressive Symptome, mehr Ängste und ein höheres Stresslevel als unauffällige Nutzerinnen und Nutzer. Auch zeigen sich Defizite beim Umgang mit Emotionen und beim Thema Achtsamkeit.*

Social Media Kommunikation und Konsum müssen deshalb insgesamt stärker in den bildungspolitischen Fokus rücken. Digitale Räume sind zu einem neuen Koordinatensystem für emotionale und kognitive Prozesse sowie konkretes Verhalten geworden.

Vor allem Life-Video-Streaming Plattformen wie Tik Tok nehmen eine immer größere Bedeutung bei minderjährigen Nutzern ein.

Bedenklich: von den Jüngsten in Deutschland (6-10 Jahre) wird Whats APP von mind. 2/3 aller Kinder (offiziell ab 16 Jahren) genutzt und **Tik Tok von jedem/r 2.** (20% nutzen Tik Tok jeden Tag)! (Kim Studie 2022). Mittlerweile gebrauchen 50% der 2–5-Jährigen täglich ein eigenes smartes internetfähiges Gerät wie Tablet (miniKim Studie 2024).

Problematisch: Über 60% aller minderjährigen Tik Tok User stoßen regelmäßig auf verstörende Inhalte (Landesanstalt für Medien NRW 2023), auf Inhalte in denen Personen absichtlich verletzt werden (50% der Inhalte) oder extremistisches Gedankengut (40% der Inhalte).

Folgende Aspekte/ Trends sind bei minderjährigen Nutzern von Social Media (aktuell insbesondere Videoplattformen wie Tik Tok) aus meiner Sicht bedenklich und können gefährliche Effekte entfalten:

1. *Social Media als Sozialisationsmedium:* Persönlichkeit, Identität und Selbstwert, Einstellungen zu sich selbst und zu anderen, Lebensmodelle, Vorbilder und konkretes Handeln werden für viele junge Nutzer immer abhängiger vom digitalen Raum (s. auch Risiko Cyberautomatismus-immer ON sein- Offtime Sein wird als schmerzhaft empfunden).
2. *Vermittler problematischer Werte und Verhaltensweisen,* Lügen und vermeintlich falscher Wahrheiten (s. Fake News)(s. Ukraine Krieg: in den ersten Tagen wurden verstörende Szenen auf der Plattform geteilt. TikTok ist ein Medium für Betroffene sich anderen mitzuteilen, gleichzeitig steigt das Risiko einer Verbreitung von Desinformation, Fake News oder Kriegspropaganda.

3. *Verbreitung demokratiefeindlicher Inhalte*, s. politischer und religiöser Extremismus (aktuell auch bestimmt durch das Kriegsgeschehen in Gaza; Gefahr von Radikalisierungstendenzen auch bei Jüngeren)
4. *Sexuelle Ausbeutung* (Stichwort Cybergrooming: 24% der deutschen 12–19-Jährigen erleben sexuelle Übergriffe im Netz s. JIM Studie 2023; Opfer digitaler sexueller Übergriffe in der Schweiz 47% der 14-15 Jährigen, s. James Studie 2022; Kinderpornographie Hellfeld BRD ca. 45000 gemeldete Fälle, s. PKS 2023)
5. *Digitale Gewalt und Cybermobbing* (jeder 6. Jugendliche in der EU wird Opfer von Cybermobbing, s. WHO 2024)
6. *Gesundheitsgefährdende Inhalte so genannte Challenges* (1/3 der Challenges auf Tik Tok sind schädlich für Psyche und Körper, s. Landesanstalt Medien NRW 2024) sowie Anleitungen zu Suchtverhalten bis hin zu Suizid. Die WHO hat kürzlich einen Bericht zur Bedeutung von zu erlernenden Health Skills – Gesundheitsfaktoren bei Kindern und Jugendlichen verfasst, diese beziehen auch den digitalen Raum mit ein.

Eine besondere Gefahr bei den oben genannten Themen besteht durch die Ausnutzung von kindlicher Naivität und Neugierde sowie die dramatisch gestiegene Vulnerabilität von Kindern und Jugendlichen durch das Leben im Dauerkrisenmodus (s. Corona, Ukraine Krieg, Gaza Krieg, Migrationsproblematik).

Ein wichtiger Faktor ist die emotionale Bindung an eine Plattform wie Tik Tok. Über die gefühlte Nähe zu Personen und den geposteten Beiträgen werden z.B. Schönheits- und Magerwahn oder falsche Gesundheitstrends (empfindlich insbesondere Mädchen) schneller und unreflektierter in das eigene Verhalten übernommen. Auch suchen immer mehr emotional vernachlässigte oder unverstandene Kinder und Jugendliche über soziale Netzwerke Personen, die sie verstehen. Sie sind z.B. leichte Opfer für Cybergrooming, eine generelle sexuelle Ausbeutung, Suizid-Challenges oder auch politische oder religiöse extremistische Gruppierungen, die die Schutzlosigkeit ausnutzen. Gerade der „für dich Feed“, die hochpersonalisierte Seite bei Tik Tok, sorgt über seinen Algorithmus dafür, dass man nicht mehr aus den einmal vorgegebenen Themen herauskommt, man bleibt in der zu Beginn der ersten Suche angelegten Filterblase stecken.

Bedenklich: Die meisten User verlassen sich auf den Algorithmus. Das, was die für dich feed Seite auswirft, wird bedenkenlos konsumiert und als vertrauenswürdig beurteilt (62% der Nutzer). Ein kritisches Hinterfragen findet kaum statt. (Media Perspektiven 2/2022 https://www.ard-media.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2022/2204_Granow_Scolari.pdf).

2. Welche Adressatengruppe ist Ihrer Meinung nach besonders gefährdet?

- Die Nutzer werden immer **jünger**- gerade bei Tik Tok: Grundschüler sollten aus Sicht der schulischen Medienbildung stärker im Fokus stehen
- Die Beeinflussbarkeit ist nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Jugendlichen in der Pubertät besonders hoch. Hinzu kommt seit der Corona Pandemie das Leben im Dauerkrisenmodus. Auch hier sollten die spezifischen aktuellen Bedürfnisse im

schulischen wie außerschulischen Kontext (z.B. Vereine, soziale Bildungseinrichtungen) stärker betrachtet werden:

- Pubertät -Krisensituation-geschlechtsspezifische Unterschiede: Folgen für die psychische Belastung und Persönlichkeitsentwicklung
- Ein wachsender Problembereich, auch im Bereich Cybermobbing, sind Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund: fehlende Sprachkenntnisse machen sie schnell zu Außenseitern/ ein Problem für die Integration. Hinzu kommen unterschiedliche kulturelle Hintergründe, die zu zahlreichen Konflikten führen. Sehr schnell geraten solche Kinder und Jugendliche in digitale Filterblasen aus denen sie kaum herausfinden.

3. Welche (Präventions-) Angebote für unterschiedliche Adressatengruppen gibt es, um die jeweiligen Gruppen zu befähigen (bspw. Kinder, Jugendliche, Fachkräfte und Eltern)?

1. Es fehlen flächendeckende *Beratungsangebote* für alle Zielgruppen (was wir haben: z.B. Beratung von Jugendlichen für Jugendliche: juuport und Cybermobbinghilfe, Fachberatung NINA. Ein umfangreiches Beratungsangebot z.B. eine Hotline müsste von Anbietern finanziert werden. Ebenfalls ein Notfallbutton auf sozialen Netzwerken für Kinder und Jugendliche, die Unangenehmes wie Cybermobbing erleben, sollte eingeführt werden, s. Frankreich <https://www1.wdr.de/nachrichten/cybermobbing-alarmknopf-frankreich-100.html>)
2. Es fehlt eine flächendeckende *Lehr- bzw. Präventionsverpflichtung* an allen Schulen (Vorbilder können 1. die Niederlande sein: zum Thema Cybermobbing und Gewalt, seit 2016 Präventionsverpflichtung an allen Schulen, deutlich niedrigere Zahlen von Cybermobbing als in BRD (z.B. in den Niederlanden sind 15% sozioökonomisch benachteiligter 14-16 Jähriger Jugendlicher von Cybermobbing betroffen, in Deutschland über 35% s. Fannrich-Lautenschläger 2019; Scheithauer 2019 blurred lives project <https://www.ou.nl/web/blurred-lives/project>); 2. Schweiz: 5.-6. Klasse Informatik und Medienerziehung als Schulfach ab 2023)
3. Wir haben vereinzelt länderfinanzierte Bildungsangebote (s. AJS in NRW, Medienscouts NRW, Jugendmedienprojekte NRW Ministerium) bzw. das Engagement privater Vereine (z.B. Cybermobbing Hilfe e.V./ Bündnis gegen Cybermobbing). **Problem der Flächenabdeckung: z.B. haben wir 5.400 Schulen in NRW. Seit 2011 haben nur 20% der Schulen an Medienscouts Projekten teilgenommen.**
4. Inforatgeber werden von Institutionen wie Klicksafe oder Bündnis gegen Cybermobbing e.V, Polizei, Kinderschutzzentren, AJS u.s.w zur Verfügung gestellt. Doch sehen wir aus der Erfahrung, dass die einzige **wirksame Präventionsarbeit vor Ort-face to face** stattfinden muss. Das gilt auch für die Eltern: hier bieten sich peer to parent Veranstaltungen an, Informationstage oder Abende und Workshops, die von Schülern für die Elternschaft einer Schule gestaltet werden. Veranstaltungen, Thementage sollten immer auch digital begleitet werden oder z.B. als Veranstaltung einem größeren Publikum zur Verfügung gestellt werden. Die Arbeit muss aber dann vor Ort intensiviert und umgesetzt werden.

5. *Prävention im Bereich politische Bildung/ Extremismus* findet man vereinzelt. Dieser Aspekt muss gerade vor dem Hintergrund der Migrationsthematik zukünftig Thema in der **schulischen** Ausbildung werden (s. Ahmad Mansour <https://www.mind-prevention.com/>)

6. S. auch Anhang Ansätze von Präventionskonzepten zum Thema Cybermobbing/Cybergrooming

4. Welche Sicherheitssysteme bzw. Schutzmaßnahmen gibt es auch von Anbietern?

- Ein Problem sind der zum Großteil fehlende Schutz bzw. nicht funktionsfähige Schutzmechanismen durch die Anbieter. Eine stärkere Verpflichtung nicht nur zur Löschung bestimmter Inhalte, sondern zur Arbeit mit Behörden sollte durchgesetzt werden. Auch sollten Altersbeschränkungen bei der Nutzung eingeführt werden, wie sie EU - Kommissar Thierry Breton vorschlägt (z.B. Einschränkungen in der Nutzung für unter 16-Jährige). Auch Hilfe- und Beratungsstrukturen der Anbieter sind unzureichend: sinnvoll wäre ein Notfallbutton für Kinder und Jugendliche s. Beispiel Frankreich, finanziert durch die Anbieter.
- Folge: Schutzmechanismen müssen häufig von den Eltern eingerichtet werden: z.B. das von der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) gesetzlich anerkannte JusProg-Jugendschutzprogramm ist kostenlos, werbefrei und ohne Registrierung nutzbar. JusProg e.V. ist ein gemeinnütziger Verein ohne finanzielle Gewinn-Absichten.

5. Welche aktuellen Trends dominieren die Social-Media-Landschaft ?

Ist in Frage 1 beantwortet

Anlage zu Frage 3 für den Bereich Cybermobbing:

Präventionskonzepte gegen Cybermobbing und Mobbing/Gewalt

Medienhelden, Prof. Scheithauer Freie Universität Berlin:
<https://www.medienhelden.info/>

SurFair, Prof. Pischel Technische Universität Darmstadt:

<https://www.dieinitiative.de/steckbrief-schule/surf-fair-schluss-mit-cybermobbing/>

KIVA, Prof. Salmivalli, Universität Turku:

[KiVa is an anti-bullying programme | KiVa Antibullying Program | Just another KiVa Koulu site \(kivaprogram.net\)](#)

Prävention im Team: PIT ist ein längerfristiges Basistraining allgemeiner Lebenskompetenzen(Life Skills Konzept); Inhalte: Gewalt, Sucht, Eigentum, Lebenskompetenztraining, Neue Medien und Gewalt; Herausgeber Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus Bayerisches Staatsministerium des Innern:

<https://www.isb.bayern.de/schulartspezifisches/materialien/praevention-im-team/>

Prävention im Team in der Grundschule, Landesinstitut Schleswig- Holstein für Praxis und Theorie (ITPS), Kiel, 2004:

[https://docplayer.org/17601087-Pit-praevention-im-team-in-der-grundschule-pit-
praevention-im-team-in-der-grundschule-1.html](https://docplayer.org/17601087-Pit-praevention-im-team-in-der-grundschule-pit-praevention-im-team-in-der-grundschule-1.html)

Mentorenprogramm Digitale Helden: Das Projekt „Digitaler Notfall“ soll Pädagog*innen unterstützen, digitalen Konflikten vorzubeugen, sie zu erkennen und zu lösen. Hate Speech, Diskriminierungen, Herabwürdigungen, Volksverhetzung und Beleidigungen im Netz sind digitale Gewaltphänomene, die Jugendlichen häufig begegnen: <https://digitale-helden.de/angebote/digitaler-notfall/>

*Praktische Beispiele für den Schulunterricht zu „Cybermobbing“ und/oder
Cybergrooming*

Helden e.V.: mobile pädagogische Escape Rooms zu den Themen Cybermobbing (Tom) und Cybergrooming (Emma), die sowohl als Baustein der Heldenakademie als auch als Tagesworkshop gebucht werden können. Durch den immersiven Rahmen der Escape Rooms tauchen die Jugendlichen in eine fiktive Geschichte ein und erleben so auf eindringliche Art und Weise einen Cybermobbing- bzw. Cybergrooming-Fall aus der Sicht von Emmas bzw. Toms Mitschüler*innen:

<https://www.helden-ev.de/mobile-paedagogische-escape-rooms/>

Medienpaket zu Cybermobbing für Arbeit in den Schulen:

[https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/planet-schule-neues-medienpaket-
zu-cybermobbing/](https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/planet-schule-neues-medienpaket-zu-cybermobbing/)

Unterrichtsbeispiele Landesmedienzentrum Bayern:

<https://www.mebis.bayern.de/infoportal/archiv/cyber-mobbing-unterrichtsbeispiele/>

Planet Schule Unterrichtsmaterialien:

<https://www.planet-schule.de/wissenspool/entscheide-dich/inhalt/unterricht/cybermobbing-definition-praevention-hilfe.html>

Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung:

<https://www.dguv-lug.de/sekundarstufe-i/sucht-und-gewaltpraevention/cybermobbing/>

Deutscher Bildungsserver:

<https://www.bildungsserver.de/Mobbing-und-Cybermobbing-12587-de.html>