

Prof. Dr. (phil.) Eik-Henning Tappe | FH Münster | FB Sozialwesen

**Landtag Nordrhein-Westfalen**  
anhoerung@landtag.nrw.de

Prof. Dr. (phil.) Eik-Henning Tappe

**GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und  
Kommunikationskultur e.V.**  
Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung  
Co-Vorsitzender

GMK-Geschäftsstelle:  
Oberstr. 24A  
33602 Bielefeld

Tel. 05 21 . 6 77 88  
Fax. 05 21 . 6 77 92  
E-Mail: gmk@medienpaed.de  
Internet: www.gmk-net.de

**FH Münster**  
**Fachbereich Sozialwesen**  
Professur für Digitalisierung und Medienpädagogik in der  
Sozialen Arbeit

Friesenring 32  
48147 Münster

Tel +49 251 83-65756  
Fax +49 251 83-65702  
etappe@fh-muenster.de  
www.fh-muenster.de

Münster, 20.06.2024

## **Schriftliche Stellungnahme zu „Social Media Trends“ bei Kindern und Jugendlichen**

*Anhörung der Kommission zur Wahrnehmung der Belange der Kinder am 27. Juni 2024  
im Landtag Nordrhein-Westfalen*

### **1. Was sind die aktuellen Social Media Trends und welche Gefahren / Risiken bergen sie und wie beeinflussen sie das Verhalten von Kindern und Jugendlichen?**

Die vielfältigen Nutzungsweisen von Social Media-Anwendungen zeigen, dass entsprechende Plattformen für Kinder und Jugendliche weit mehr als nur Trends bieten. Sie sind **zentrale Kommunikationsmittel und Informationsquellen**, die tief in ihren Alltag integriert sind.<sup>1</sup> Während WhatsApp hauptsächlich für den Austausch über alltägliche Angelegenheiten wie Schule und Familie genutzt wird, dient YouTube als Plattform für gezielte Informationssuche und Lernen durch Tutorials und Inhalte von bevorzugten YouTuber\*innen. Instagram und

---

<sup>1</sup> Vgl. Calmbach, Marc; Flaig, Bodo; Gaber, Rusanna; Gensheimer, Tim; Möller-Slawinski, Heide; Schleer, Christoph; Wisniewski, Naima (2024): Wie ticken Jugendliche? 2024 - Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Eine SINUS-Studie, Online abrufbar unter <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/549130/wie-ticken-jugendliche-sinus-jugendstudie-2024/> [16.05.2024]

TikTok bieten nicht nur Unterhaltung, sondern auch Möglichkeiten zur kulturellen Teilhabe und sozialen Vernetzung, wodurch Jugendliche neue Menschen kennenlernen und sich über aktuelle Interessen informieren können. Discord wiederum ermöglicht es ihnen, in einem virtuellen Raum gemeinsamen Hobbies nachzugehen, was zeigt, dass auch spezialisierte Plattformen eine wichtige Rolle in jugendkulturellen digitalen Welten spielen.

Die Nutzung von Social Media ist als **gesamtgemeinschaftliche Erscheinung** zu betrachten, die sich bis in die hohen Altersstufen erstreckt und häufig den Kontakt zu Familien, Bekannten und Freunden im Fokus hat. Diese Kommunikationsweise beeinflusst auch die Nutzungsweisen von Kindern und Jugendlichen erheblich. Beliebte Apps wie WhatsApp, Instagram, TikTok und YouTube prägen maßgeblich die Mediennutzung junger Menschen, die dabei nicht nur durch das Medienhandeln ihrer Peers, sondern auch durch das ihrer Familien und Schulen beeinflusst werden.<sup>2</sup> Die Integration von Social Media in den Alltag junger Menschen spiegelt somit die Gesamtheit der gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Dynamiken wider, die auch offline existieren. Diese Durchdringung macht eine strikte Trennung zwischen Online- und Offline-Welten illusorisch. Statt Social Media nur als Jugendtrend oder reines Unterhaltungsmedium zu betrachten, sollten die vielfältigen Funktionen und Auswirkungen anerkannt werden. Eine differenzierte Betrachtung offenbart, dass soziale Netzwerke nicht nur Risiken bergen, sondern auch erhebliches Potenzial zur Förderung sozialer und politischer Partizipation haben.

Auch wenn es für differenzierte politische Entscheidungsprozesse notwendig erscheint, eben auch über die Chancen und positiven Aspekte von sozialen Medien für das Aufwachsen und für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aufzuklären, soll in dieser Stellungnahme hauptsächlich auf die von der Kommission angefragten **Herausforderungen und Risiken** eingegangen werden. Vor diesem Hintergrund kann festgehalten werden, dass Kinder und Jugendliche in soziale Systeme wie Familie, Schule und Peergroups hineinwachsen, in denen sie kollektives Wissen, Werte und Normen, Traditionen und Verhaltensmuster erwerben und übernehmen.<sup>3</sup> In diesem Spannungsverhältnis zwischen familiären, bildungsgeprägten und gesellschaftlichen Medienpraktiken sowie eigenen, peerorientierten medialen Handlungsrahmen entstehen jedoch auch Missstände und Gefährdungssituationen. Diese Probleme werden sowohl von außen als auch innerhalb der Peergroups in die Medienkulturen von Kindern und Jugendlichen hineingetragen.

So sind vor allem **Cybermobbing und Cyber Harassment**, einschließlich **Cybergrooming**, ernsthafte, weit verbreitete Probleme, die die psychische und physische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen erheblich beeinträchtigen können. Die Anonymität und Reichweite

---

<sup>2</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024). JIM-Studie 2023 - Jugend, Information, (Multi-) Media. Online abrufbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf) [16.05.2024]

<sup>3</sup> Vgl. Spanhel, Dieter. (2021): Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. Zur Notwendigkeit des Zusammenwirkens von Medienpädagogik und Medienschutz. *MedienPädagogik* 16 (Jahrbuch Medienpädagogik), 231–280.

des Internets erleichtern es Täter\*innen, ihre Opfer zu belästigen, und ermöglichen eine schnelle Verbreitung von Mobbinghandlungen, die sich auch über geschlossene Gruppen auf Plattformen wie WhatsApp fortsetzen können. Durch entsprechende Kanäle werden nicht nur neue, digital vermittelte Räume für negativen Verhaltensweisen geschaffen, sondern bestehende Probleme verschärft. **Cybermobbing** umfasst dabei verschiedene Formen von Online-Belästigung, darunter das Versenden von beleidigenden Nachrichten, das Veröffentlichen peinlicher oder schädlicher Bilder und Videos, und das gezielte Ausschließen von Einzelpersonen aus Online-Gruppen. Diese Handlungen können zu erheblichen emotionalen Belastungen, Angstzuständen, Depressionen und in extremen Fällen sogar zu Selbstverletzungen oder Suizidgedanken führen. Da die Täter\*innen oft anonym agieren, fühlen sich die Opfer häufig machtlos und isoliert, was die psychischen Auswirkungen weiter verstärkt. **Cyber Harassment** geht über das Mobbing hinaus und umfasst schwerwiegendere Formen der Belästigung, wie wiederholte und gezielte Angriffe auf die Online-Präsenz einer Person, Drohungen und Stalking. Solche Handlungen können das Gefühl der Sicherheit und des Wohlbefindens der Betroffenen erheblich beeinträchtigen und ihre Teilnahme am (Online)-Leben stark einschränken. **Cybergrooming** ist eine besonders besorgniserregende Form der Online-Gefährdung, bei der Erwachsene Social Media-Plattformen, Chatrooms und Online-Spiele nutzen, um gezielt Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufzunehmen, ihr Vertrauen zu gewinnen und sie anschließend zu manipulieren. Diese Interaktionen können schwerwiegende langfristige Auswirkungen auf die Opfer haben, einschließlich Traumata und erheblichen psychischen Schäden. Auch wenn manche Statistiken einen leichten Rückgang solcher Online-Begegnungen verzeichnen, hat immer noch jedes vierte Kind bzw. jede\*r vierte Jugendliche entsprechende Erfahrungen gemacht<sup>4</sup>. Dies zeigt, dass Cybergrooming weiterhin eine ernsthafte Gefahr darstellt, die sowohl präventive Maßnahmen als auch gezielte Aufklärung und Unterstützung erfordert.

Obwohl Familie und Freunde für die meisten Kinder und Jugendlichen weiterhin die Hauptansprechpartner bleiben, nutzt bereits ein Drittel soziale Medien als **bevorzugte Quelle für Nachrichten und Informationen**. Dies geht u.a. mit einer zunehmenden politischen und gesellschaftlichen Vernetzung und einem erhöhten sozialen Engagement einher, wie sie sich etwa in Bewegungen wie Fridays for Future zeigt.<sup>5</sup> Vor diesem Hintergrund stellen ebenso **Desinformation, Falschmeldungen** und **Radikalisierung** bedeutende Herausforderungen dar, die durch die Nutzung von Social Media gefördert bzw. verstärkt werden können.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Vgl. Landesanstalt für Medien NRW (2024): Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 4. Befragungswelle 2024. Online abrufbar unter [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/Forschung/LFM\\_Cybergrooming\\_Studie\\_2024.pdf](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/LFM_Cybergrooming_Studie_2024.pdf) [12.06.2024]

<sup>5</sup> Hasebrink, Uwe; Hölig, Sascha; Wunderlich, Leonie (2021): #UseTheNews. Studie zur Nachrichtenkompetenz Jugendlicher und junger Erwachsener in der digitalen Medienwelt. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut, April 2021 (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts | Projektergebnisse Nr. 55).

<sup>6</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022). JIMplus 2022 - Fake News und Hatespeech. Online abrufbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus\\_2022/JIMplus\\_Charts\\_2022\\_fuer\\_Website.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2022/JIMplus_Charts_2022_fuer_Website.pdf). pdf [16.05.2024]

Algorithmen beeinflussen dabei die Verbreitung entsprechender Inhalte, indem sie häufig auf Engagement abzielen und Inhalte bevorzugen, die starke emotionale Reaktionen hervorrufen. Dadurch können radikale Ansichten und falsche Informationen eine große Reichweite erzielen und tief in die Überzeugungen junger Nutzer\*innen eindringen. Durch **Filterblasen** und **Echokammern** werden diese Effekte weiter verstärkt. Filterblasen entstehen durch Algorithmen, die Nutzer\*innen bevorzugt Inhalte zeigen, die ihren bestehenden Ansichten und Vorlieben entsprechen. Diese personalisierten Inhalte schränken die Vielfalt der Informationen ein, die den Nutzer\*innen zugänglich sind, und verstärken bestehende Überzeugungen. Echokammern, in denen sich Menschen hauptsächlich mit Gleichgesinnten austauschen, fördern eine verstärkte Isolation von abweichenden Meinungen und können zu einer Polarisierung führen. In solchen Umgebungen werden extreme Ansichten oft unkritisch übernommen und weiterverbreitet, was die Radikalisierung und die Verbreitung von Falschinformationen weiter begünstigt.

Soziale Medien spielen eine bedeutende Rolle in der **Identitätsbildung** von Kindern und Jugendlichen, indem sie eine Plattform für vielfältige Beispiele und Modelle zur persönlichen Entwicklung und Selbstdarstellung bieten. Sie schaffen soziale Ressourcen durch Netzwerke und Gemeinschaften, die Unterstützung und Austausch ermöglichen, und bieten darüber hinaus Zugang zu Informationen und Lernmaterialien. In diesen digitalen Gemeinschaften finden Jugendliche Akzeptanz und Verständnis, was zur Etablierung von Anerkennungskulturen beiträgt. In ebenjenen medialen Kontexten bleibt die Peer-Group eine prägende Sozialisationsinstanz. Jugendliche verhandeln in online Netzwerken ständig die **normativen Rahmen**, die ihre sozialen Gruppen vorleben. Dabei beteiligen sich oft nur wenige aktiv am eigentlichen Austausch, während der Großteil der Community als Rezipient\*innen fungiert. Medienkulturelle Phänomene wie **Challenges** sind ein prominentes Merkmal der Nutzung sozialer Medien innerhalb jugendlicher Peergroups. Diese Herausforderungen, die oft viralen Charakter annehmen, reichen von harmlosen und unterhaltsamen Aktivitäten bis hin zu gefährlichen und riskanten Handlungen. Challenges können ebenso die Kreativität und den Gemeinschaftssinn fördern, da sie häufig zur Teilnahme anregen und ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer größeren, globalen Community vermitteln. Allerdings können sie auch erhebliche Herausforderungen mit sich bringen. So können sich Jugendliche durch den Gruppenzwang und das Bedürfnis nach sozialer Anerkennung dazu verleiten lassen, an riskanten Challenges teilzunehmen, die ihre Gesundheit und Sicherheit gefährden. Zudem besteht die Gefahr, dass solche Trends normatives Verhalten beeinflussen und Jugendliche dazu anregen, ihre Grenzen zu überschreiten, um Aufmerksamkeit und Likes zu gewinnen. Es ist jedoch ebenso zu erwähnen, dass vermeintlich verehrende Auswirkungen von Online-Challenges häufig nicht über eine anekdotische Evidenz hinausgehen und ein Großteil der Inhalte trivialen Charakter aufweist.<sup>7</sup> Dennoch erfordern etwaige damit verbundene soziale

---

<sup>7</sup> Vgl. Landesanstalt für Medien NRW (2024). Challenge Accepted: Welche Challenges sich auf TikTok verbreiten und wie Kinder und Jugendliche sie wahrnehmen. Zentrale Ergebnisse von Inhaltsanalyse

Eigendynamiken eine kritische Auseinandersetzung mit den Inhalten, die in sozialen Medien konsumiert und verbreitet werden, sowie eine verstärkte Aufklärung über die potenziellen Risiken und Konsequenzen dieser Challenges. Fehlen stabile (normative) Bezugsnormen, wie sie beispielsweise durch Eltern und Bildungseinrichtungen vermittelt werden, kann die Einordnung des Erlebten und die Entwicklung eines stabilen Selbstbildes erschwert werden. Eine damit einhergehende **Online-Selbstdarstellung** erfolgt häufig durch die Vorauswahl und Nachbearbeitung von digitalen Inhalten, wodurch prekäre oder negative Situationen vertuscht werden. Dies kann zu einem verzerrten Bild führen, bei dem der Eindruck entsteht, dass andere stets gut gelaunt, perfekt gestylt, topfit und mit interessanten Aktivitäten beschäftigt sind. Solche Scheinwelten fördern unrealistische Erwartungen und Idealisierungen, die schwer zu erreichen sind. Gleichzeitig werden Normen und Werte in sozialen Medien häufig an **Konsumgüter** gekoppelt und durch **Influencer\*innen** propagiert. Diese Identifikationsfiguren können erheblichen Druck und Erwartungen erzeugen, die schwer zu erfüllen sind. Die Jugendlichen vergleichen sich mit idealisierten Darstellungen, was zu einem Gefühl der Unzulänglichkeit und zu psychischem Stress führen kann. Somit wird eine Kultur geschaffen, in der materielle Besitztümer und äußerliche Perfektion stark betont werden. Diese Idealvorstellungen werden auch unbewusst durch die Anwendung von Filtern in Social Media verbreitet, die das Aussehen der Nutzer\*innen verändern und standardisierten Schönheitsidealen anpasst.

## 2. Gefährdete Adressat\*innengruppen

Folgt man den bisherigen hier dargelegten Ausführungen, dass Social Media-Trends eher als gesellschaftliches Phänomen vor dem Hintergrund sich wandelnder Gesellschaftspraktiken verstanden werden und nicht nur als reine Unterhaltungstrends, können besonders vulnerable Zielgruppe nicht eindeutig ausgemacht werden, da dies stark von den jeweiligen Nutzungsweisen und -intentionen abhängig ist. Dennoch lassen sich zwei allgemeine Faktoren identifizieren, die das Risiko für negative Einflüsse durch Social Media erhöhen können.

Obwohl die technische Zugänglichkeit zu Social Media durch die omnipräsente Verfügbarkeit von Endgeräten innerhalb der Gesellschaft weit verbreitet ist, bedeutet dies nicht, dass alle Bevölkerungsgruppen gleichermaßen von einem erweiterten Handlungs- und Reflexionsspielraum profitieren. Insbesondere junge Anwender\*innen, die aufgrund fehlender Kompetenzen und Unterstützungssysteme Schwierigkeiten haben, Medien und Technologien selbstbestimmt zu nutzen, sind benachteiligt.<sup>8</sup> Durch keinen ausreichenden Zugang zu Bildungsressourcen und das Fehlen einer angemessenen Medienkompetenzförderung laufen

---

und Befragung. Online abrufbar unter: [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/Bericht\\_TikTokChallenges\\_LFMNRW.pdf](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Bericht_TikTokChallenges_LFMNRW.pdf) [12.06.2024]

<sup>8</sup> Vgl. Iske, Stefan; Klein, Alexandra; Verständig, Dan (2016): Informelles Lernen und Digitale Spaltung. In: Rohs, Matthias (Hrsg.): Handbuch Informelles Lernen, Wiesbaden: Springer, S. 567-584

somit vor allem **sozial-ökonomisch benachteiligte Kinder und Jugendliche** Gefahr, von negativen Auswirkungen von Social Media-Trends besonders stark betroffen zu sein.<sup>9</sup>

Ebenso ist die Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen unzureichend, wenn **ihr Erziehungsumfeld sowie Bildungseinrichtungen** nicht ausreichend darauf ausgerichtet sind. Medienerlebnisse, die unbegleitet bleiben und Medienkultur, die entweder belächelt oder verteufelt wird, bieten keine Basis für pädagogische Unterstützung oder für eine kritische Auseinandersetzung mit digitalen Inhalten. Demnach hängt der Einfluss sozialer Medien auf Kinder und Jugendliche stark von ihrer individuellen Situation und Gefühlslage ab. Faktoren wie das allgemeine Lebensumfeld, die Zufriedenheit mit schulischen oder beruflichen Erfolgen und sozialen Beziehungen spielen eine entscheidende Rolle. Jugendliche, die in einem stabilen und unterstützenden Umfeld leben, können die positiven Aspekte von Social Media eher nutzen und die negativen Auswirkungen abmildern. Im Gegensatz dazu sind Jugendliche, die in weniger stabilen Verhältnissen leben, anfälliger für die negativen Einflüsse sozialer Medien.<sup>10</sup>

### 3. Ausgestaltung von Präventionsangeboten

Es ist von entscheidender Bedeutung, dass alle jungen Menschen gleichberechtigten Zugang zu Medien sowie zu formaler, non-formaler und informeller (Medien-)Bildung erhalten. Der Dreiklang der UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK) aus **Förderung, Schutz und Beteiligung** bildet dabei das zentrale Leitbild. Ein Recht auf **digitale Teilhabe** sollte sicherstellen, dass alle Gesellschaftsmitglieder, unabhängig von Alter, Hintergrund oder Fähigkeiten, in der Lage sind, aktiv und verantwortungsbewusst an digitalisierten Lebens- und Kulturbereichen teilzuhaben. Da ein medienkompetentes Handeln vom Individuum allein angesichts der wachsenden medialen und digitalen Herausforderungen immer schwieriger zu bewältigen ist, bedarf es begleitender Unterstützungssysteme.

Im Kontext aktiver Bildungs- und Kulturarbeit ist es Aufgabe von medien- und sozialpädagogischen Arbeits- und Handlungsfelder, Chancen und Herausforderungen für ihre Klient\*innen zu erkennen und sie aktiv in einer selbstbestimmten Handlungsfähigkeit zu fördern, um eine gelingende Lebensführung zu ermöglichen. Die **Medienpädagogik** spielt eine Schlüsselrolle bei der Unterstützung sozialpädagogischer Bildungsarbeit, indem sie sich der Erforschung, Konzeption und Umsetzung von pädagogischen Maßnahmen widmet, die auf ein fundiertes Verständnis und den reflektierten Umgang mit Medien und Technologien wie Social Media abzielen. Das Hauptziel ist die Förderung einer Medienkompetenz, die es ermöglicht,

---

<sup>9</sup> Vgl. DIVISI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2018): DIVISI U25-Studie: Euphorie war gestern. Abrufbar unter: [www.divisi.de/publikationen/studien/divisi-u25-studie-euphorie-war-gestern/index.html](http://www.divisi.de/publikationen/studien/divisi-u25-studie-euphorie-war-gestern/index.html) [Stand: 11.06.2024].

<sup>10</sup> Vgl. Bernath, Jael; Waller, Gregor; Willems, Isabel; Suter, Lilian; Külling-Knecht, Céline; Zulliger, Marc; Süss, Daniel (2023): JAMESfocus – Mediennutzung im Kontext familiärer und sozialer Ressourcen. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

technische Mediensysteme nicht nur zu nutzen, sondern auch zu verstehen und kritisch zu reflektieren.<sup>11,12</sup> So sollen Individuen befähigt werden, aktiv und verantwortungsbewusst in einer mediatisierten und von sozialen Medien mitgestalteten Gesellschaft zu agieren.

Der Begriff der **Medienkompetenz**, wie er vom Bielefelder Medienpädagogen Dieter Baacke eingeführt wurde, stellt das Individuum mit seinen Bedürfnissen, Anliegen und Fähigkeiten im Umgang mit Mediensystemen und -inhalten in den Mittelpunkt. Medienkompetenz geht dabei über eine reine Bedienfertigkeiten hinaus und wird als ein wesentliches Instrument verstanden, um eine fundierte und kritische Kommunikationsfähigkeit mit und über technische Medien zu erlangen. Diese umfasst nicht nur die aktive und selbstbestimmte Nutzung von technischen Medienanwendungen und -geräten (Mediennutzung), sondern auch ein tiefgreifendes Verständnis von Medieninhalten und -systemen (Medienkunde), eine kritische Analyse von Medieneinflüssen und Verbreitungsmethoden (Medienkritik) sowie die Fähigkeit zum innovativen und kreativen Medienhandeln (Mediengestaltung).<sup>13</sup>

Die Förderung von Medienkompetenz in Bildungseinrichtungen, Sozialer Arbeit und Familien ist unerlässlich, um alle Kinder und Jugendlichen auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorzubereiten und ihnen die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um sicher und verantwortungsbewusst mit Social Media umzugehen. Das kritische Hinterfragen von Informationen und die Förderung von Medienkompetenz sind notwendig, um die negativen Auswirkungen von Desinformation und Radikalisierung einzudämmen und eine informierte und kritische Nutzung von Social Media zu fördern. Exemplarische Projekte, die ebenjenen Forderungen nachgehen und als Impulsgeber für medienpädagogische Bildungsarbeit dienen können sind:

- <https://hass-im-netz.gmk-net.de>  
Die Website "Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz" ist u.a. eine Initiative der Deutschen Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK), die darauf abzielt, Meinungsvielfalt und Respekt im digitalen Raum zu fördern, frei von Hass und digitaler Gewalt. Sie bietet Informationen über die Bekämpfung von Online-Hass durch Bildungskampagnen, Materialien und Beratung.
- <https://www.jff.de/schwerpunkte/social-media/details/act-on-monitoring/>  
Die Seite "ACT ON! Monitoring" des JFF-Instituts für Medienpädagogik beschreibt ein Forschungs- und Praxisprojekt, das sich auf das Online-Verhalten von Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 14 Jahren konzentriert. Das Projekt erforscht, wie diese Altersgruppe Online-Angebote nutzt, Risiken einschätzt und Strategien im Umgang mit

<sup>11</sup> Vgl. Neuß, Norbert (2011): Warum Medienpädagogik? <https://www.dr-neuss.de/app/download/5785487899/Warum+Medienpädagogik.pdf>

<sup>12</sup> Vgl. Schorb, Bernd (2022): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe; von Gross, Friederike; Hugger, Kai-Uwe. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Springer VS, Wiesbaden, S. 41-55

<sup>13</sup> Vgl. Baacke, Dieter (2001): Medienkompetenz als pädagogisches Konzept. In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (Hrsg.): Medienkompetenz in Theorie und Praxis. Broschüre im Rahmen des Projekts „Mediageneration – kompetent in die Medienzukunft“.

diesen Risiken entwickelt. Es werden jährlich etwa 80 bis 100 junge Menschen befragt, und die Ergebnisse werden in Form von Short Reports veröffentlicht.

- <https://www.nimm-akademie.nrw/social-sicher/>

Die Rubrik "Social? Sicher!" der nimm!-Akademie der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. befasst sich mit inklusiver Medienarbeit und sicherem Umgang mit sozialen Medien für Menschen mit Behinderung. Sie bietet Strategien, um komplexe Themen einfach aufzubereiten und effektive Social-Media-Projekte mit Jugendlichen durchzuführen. Ziel ist es, Menschen mit Behinderung zu ermächtigen und das Bewusstsein für ein normales Leben mit Behinderung in der Gesellschaft zu stärken.