Beilage

Fortschreibung Jugendhilfeplanung Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz, Teil Jugendmedienschutz

1. Aufwachsen in einer digitalen Lebenswelt

Wir leben in einer digitalen Gesellschaft, in der digitale Medien nahezu jeden Lebensbereich durchdringen. Die folgenden Ausführungen beschreiben die heutige durchschnittliche Nutzung von Kindern und Jugendlichen.
Insbesondere ist hier die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest bezüglich des Medienalltags von Kindern und Jugendlichen in Deutschland einschlägig.
Im Zeitraum vom 8. Juli bis 20. Juli 2020 wurden bundesweit 1.200 Jugendliche im Alter von zwölf bis 19 Jahren telefonisch befragt. Diese Untersuchung ergab, dass es einen umfänglichen Bestand an Mediengeräten in Familien gibt. So verfügen nahezu alle Familien über Smartphones, Computer/Laptop und WLAN und 95% der Familien haben Zugang zu einem Fernseher.
Neben dieser Ausstattung spielen Abonnements und Streaming-Dienste eine wichtige Rolle. So haben 84% aller Familien die Möglichkeit das Angebot eines Video-Streaming-Dienstes wie *Netflix* oder *Amazon prime* zu nutzen.[1] Die Geräte und Dienstleistungen werden von den Heranwachsenden regelmäßig genutzt.

> *„Bezogen auf die tägliche Nutzung haben laut JIM-Studie im Jahr 2020 die Smartphone- 93% (2019: 92%), Internet- 89% (2019: 89 %) und Musiknutzung 80% (2019: 77 %) den größten Stellenwert im Medienalltag Zwölf- bis 19-Jähriger.“*[2]

Die relativ geringe Erhöhung der Nutzungsdauern während der Pandemie im Vergleich zu 2019 erklärt sich, da bei der Abfrage nur die tägliche Nutzung abgefragt wurde, nicht jedoch der Nutzungsumfang während des Tages.
Im Vergleich zum Vorjahr ist bei Video-Streaming-Diensten, Musik-Streaming-Diensten, Tablets, Wearables, Streaming-Boxes/Sticks und Smartspeakern ein Anstieg zu beobachten. Bei Radiogeräten, DVD-Playern/Festplattenrecordern und MP3-Playern/iPods ist der Gerätebesitz rückläufig.[3]

Bei den befragten Jugendlichen nimmt laut dieser Studie weiterhin das persönliche Treffen mit Freundinnen und Freunden und Sport die Spitzenpositionen bei nicht-medialen Aktivitäten ein. 61 % bzw. 60 % der Befragten geben an, diesen Aktivitäten zumindest mehrmals pro Woche nachzugehen. Im Vergleich zu den Vorjahren und somit vor der pandemischen Lage sind diese Aktivitäten aber rückläufig.

> *„So schrumpfte die Gruppe derer, die sich regelmäßig mit Freunden treffen, um mehr als 13 Prozentpunkte. Auch sportliche Aktivitäten fallen mit einem Minus von über sechs Prozentpunkten zurück. Die Freizeitgestaltung verlagert sich in Corona-Zeiten verstärkt in den Raum der Familie. Dieser nimmt nicht nur – wie in den Vorjahren – Platz drei unter den Freizeitaktivitäten ein, sondern Unternehmungen mit der Familie erfahren zugleich ein Wachstum: sie legen um fünf Prozentpunkte auf aktuell 40 Prozent zu.“*[4]

Die technische Ausstattung im Detail ist stark abhängig vom Einkommen der einzelnen Familien. Das Statistische Bundesamt geht im Juli 2020 genauer auf diese Unterschiede ein und beschreibt, welcher Zusammenhang zwischen Einkommen und technischer Ausstattung besteht. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass mit höherem Einkommen mehr Geräte in einem Haushalt vorhanden sind. Im Durchschnitt

[1] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), JIM-Studie 2020, Seite 7f.
[2] vgl. a.a.O., Seite 7
[3] vgl. a.a.O., Seite 13.
[4] a.a.O., Seite 11f

verfügen Familien im Jahr 2019 über insgesamt rund 3 Computer – dabei ist allerdings folgendes zu beachten:

> *„Familien mit hohem Nettoeinkommen (5.000 bis 18.000 Euro) standen 2019 durchschnittlich fast vier PCs zur Verfügung – egal ob stationär oder mobil als Laptop oder Tablet. In der untersten Einkommensgruppe (unter 2.000 Euro) waren es durchschnittlich nur gut zwei solcher Geräte".*[5]

Hervorzuheben ist auch, dass die Ausstattung mit Tablets in Haushalten seit 2015 von 55,3% auf 71,1% stark zugenommen hat[6]. Die Medienausstattung hat sich während der Pandemie in vielen Familien erhöht.

Kinder und Jugendliche wachsen also mit einem Selbstverständnis in diesen Strukturen auf, ohne diese grundsätzlich zu hinterfragen. Sie haben diese Welt nie anders kennengelernt und können sich nicht vorstellen, wie ein Leben ohne digitale Medien aussieht und möglich wäre. Oftmals „prallt" dies mit den Vorstellungen von Erwachsenen zusammen, die den digitalen Wandel vollzogen und miterlebt haben und aus diesem Grund die Veränderungen in zeitlich größeren Zusammenhängen sehen.
In Bezug auf die tatsächlichen Probleme und Gefährdungen, die diese „neuen" Strukturen mit sich bringen, gilt es also zu unterscheiden, inwieweit es sich um einen klassischen Generationskonflikt handelt oder in welchen Bereichen Kinder und Jugendliche tatsächlich besonderen Schutz benötigen.
In den folgenden Punkten wird auf die je nach Alter unterschiedliche Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen eingegangen und welchen Gefährdungen und/oder Gefahren sie durch die Nutzung von digitalen Medien ausgesetzt sind bzw. sein können.

1.1. Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Bereits vor der Pandemie spielten Medien in immer mehr Bereichen des Familienalltags eine große Rolle. Dieser Trend wird befeuert durch die schnellen technischen Weiterentwicklungen. Schon Kinder im Kita- und Vorschulalter benutzen digitale Medien und kommen somit auch mit verschiedenen Gefährdungen (z.B. Konfrontation mit ängstigenden Medieninhalten etc.) in Kontakt.
Wie Kinder und Jugendliche digitale Medien nutzen, unterscheidet sich je nach Altersgruppe. Im Allgemeinen erfüllen digitale Medien folgende verschiedene Hauptfunktionen:

- Kommunikative Medientätigkeiten (z.B. WhatsApp, soziale Netzwerke, Instagram)
- Gestaltend-produzierende Medientätigkeiten (erstellen von Fotos und Videos, kommentieren und teilen über soziale Netzwerke)
- Spielerische Medientätigkeiten (digitale Spiele – sowohl online als auch offline, mit Hilfe einer Spielekonsole, PC oder andern Endgeräten)
- Informations- und wissensorientierte Medientätigkeiten (suchen und recherchieren mithilfe von Suchmaschinen, Tutorials sowie Erklär- und Lernvideos auf YouTube, Nachrichten)
- Rezeptive Medientätigkeiten (Mediennutzung findet bewusst, gezielt und kompetent statt, die Nutzung wird also nicht dem Zufall überlassen, wie z.B. Musikhören, YouTube, Netflix)
- Konsumorientierte Medientätigkeiten (Suche nach Informationen zu Waren und Dienstleistungen und tatsächlich stattfindende Onlinekäufe)

Zur besseren Übersicht kann die Onlinemediennutzung von Kindern und Jugendlichen in drei Altersgruppen dargestellt werden,

- Kindergarten- und Vorschulalter
- Grundschul- und spätes Kindesalter
- Jugendalter

[5] Statistisches Bundesamt (2020) https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2020/07/PD20_N042_639.html;jsessionid=0DEDC2D6E5E2009A C3645455179892ED.internet8712, abgerufen am 01.12.2020
[6] vgl. a.a.O.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat 2019 die aktuelle Studienlage zur Onlinemediennutzung nach diesen Altersgruppen ausgewertet und zusammengefasst, was im Folgenden kurz skizziert wird.

1.1.1. Kindergarten- und Vorschulalter

Im Kindergarten- und Vorschulalter ist die Internetnutzung meist zeitlich begrenzt und findet in der Regel begleitet statt. Je älter Kinder werden, desto stärker steigt die Nutzung an, auch werden Kinder technisch sicherer und unabhängiger von den Eltern. Die Jungen und Mädchen schauen Fotos an, Videos auf YouTube und nutzen Streaming-Dienste auf den Geräten ihrer Eltern. Auch wird sich mit digitalen Spielen (auf PC, Konsole, Tablet oder Smartphone) beschäftigt oder Online-Spiele gemeinsam mit den Eltern genutzt.[7] Die meisten Spiele werden in diesem Alter meist im Offlinemodus gespielt, bereits ein Zehntel der 4-5-jährigen Kinder besitzt eine mobile Spielekonsole[8].
7% der Kinder dieser Altersgruppe haben Erfahrungen mit dem Internet gemacht, jedes zehnte dreijährige Kind ist online, etwa 3% der 4- bis 5-Jährigen surft mehrmals die Woche im Internet und 4% der 3- bis 5-Jährigen sehen regelmäßig Videos auf YouTube oder anderen Plattformen. Je älter Kinder werden, desto öfter sind sie auch alleine online unterwegs (5% bei den 4-Jährigen / 34% bei den 8-Jährigen)[9]. Diese Kinder sind vielen Gefährdungen ausgesetzt und können so mit Inhalten in Berührung kommen, die für ihr Alter ungeeignet sind und mit welchen sie nur schwer oder gar nicht umgehen können.
Durch Beobachtung von Eltern und Geschwistern machen Kinder in diesem Alter auch erste Erfahrungen mit gängigen Kommunikationsplattformen wie WhatsApp oder Instagram.[10]
Anzumerken ist, dass immer häufiger schon Kinder im Krippenalter mit digitalen Medien in Kontakt kommen. Wurde früher „Klapperspielzeug“ in den Kinderwagen gelegt, so ist es heute in vielen Fällen das Handy. Diese Tendenz zeigt sich auch in Anfragen von Fachkräften aus dem Krippen- und Kitabereich zu Fortbildungs- und Weiterbildungsangeboten im Bereich Medienerziehung. Der tatsächliche Umfang dieser Nutzung ist aber wissenschaftlich bisher kaum dokumentiert.

1.1.2. Grundschul- und spätes Kindesalter

Allgemein lässt sich sagen, dass die Online-Aktivitäten ab dem Grundschulalter deutlich ansteigen, auch haben immer mehr Kinder eigene Geräte. Die Häufigkeit und Dauer der Internetnutzung nimmt zu und findet vermehrt mobil und gemeinsam mit anderen Kindern statt. Je älter die Kinder werden, desto häufiger und länger nutzen sie auch verschiedene Medienangebote. Die nachstehende Grafik zeigt die Online-Nutzungsdauer in Minuten an einem durchschnittlichen Wochentag.

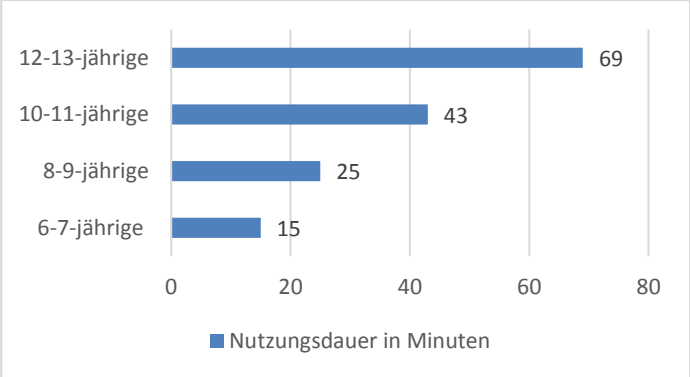


Abbildung 1: Online-Nutzungsdauer von Kindern[11]

[7] vgl. Brüggen, Niels; Dreyer, Stephan; Gebel, Christa; Lauber, Achim; Müller, Raphaela; Stecher, Sina (2019): Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Herausgegeben von: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Bonn 2019. Seite 37.
[8] Blue Ocean Entertainment AG et al. 2018, Seite 79
[9] Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, Seite 77
[10] vgl. Brüggen et al. 2019, Seite 34
[11] vgl. Brüggen et al. 2019, Seite 37

Kinder in diesem Alter nutzen zuerst eher Online-Angebote der Kinderfernsehsender, später bewegen sie sich zunehmend selbständig und freier im Netz. Um für die Schule und in der Freizeit Themeninteressen und Informationsbedarfen nachzugehen, wird das Internet wissens- und informationsorientiert genutzt. Der Anteil der Kinder, die Suchmaschinen nutzen verdoppelt sich zwischen dem sechsten und siebten Lebensjahr. Neben der Suchmaschine Google ist YouTube das am häufigsten genutzte Angebot, Stars dieser Plattform werden relevant und spielbegeisterte junge Menschen orientieren sich an Tipps und Tricks der einschlägigen YouTube-Stars.
In dieser Altersgruppe werden spielerische Medientätigkeiten immer wichtiger. Jungen spielen dabei meist länger und häufiger als Mädchen und missachten dabei häufig auch Altersfreigaben von Spielen. Die kommunikativen Medientätigkeiten z.B. über den Messenger-Dienst WhatsApp im Grundschulalter nehmen stark zu. So wissen bereits 95% der 8-jährigen, dass *„man über das Internet mit Freunden „Kontakt haben" bzw. chatten kann"*. Bei 6-jährigen ist dies 8% bekannt.[12]
In der Altersgruppe ab 10 Jahren nehmen die kommunikativen Medientätigkeiten weiter zu, auch gewinnen soziale Netzwerk-, Foto- und Videoplattformen wie Instagram und Snapchat größere Bedeutung[13]. Knapp die Hälfte macht Videos oder Fotos und verbreitet diese auch teilweise in sozialen Netzwerken oder auf YouTube[14]. Deutlich wird allerdings, dass Kinder und Jugendliche Dienste ganz selbstverständlich nutzen, die sie eigentlich aufgrund des Mindestalters laut der AGBs des jeweiligen Angebotes nicht nutzen dürften. So liegt das Mindestalter von WhatsApp bei 16 Jahren – das bei Instagram, Snapchat und Facebook bei 13 Jahren, allerdings ist überall eine Anmeldung ohne Altersprüfung möglich.[15]

1.1.3. Jugendalter

Im Jugendalter gehört das Internet mit allen gängigen Diensten und Angeboten zum Alltag, wobei der Zugang meist über das eigene Smartphone geschieht. Die tägliche Nutzungsdauer wird im Jahr 2018 mit 214 Minuten angegeben – am Wochenende kann die Nutzungszeit auch länger sein, 91% in dieser Altersgruppe nutzen dabei täglich das Internet. Im Pandemiejahr 2020 stieg die tägliche Internetnutzungsdauer auf 258 Minuten an, da sich Kommunikation und Freizeitunternehmungen notgedrungen nahezu komplett auf den digitalen Bereich verlagerten. [16]
WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook und YouTube sind die am häufigsten verwendeten Mittel zur Kommunikation mit Anderen. Die Bildkommunikation mittels Emojis, Fotos und Videos spielt eine wichtige Rolle, das Verschicken von Sprachnachrichten ist für jede/n Fünfte/n normal. Durch das Teilen von Fotos und Videos auf Plattformen sind die Jugendlichen mit Themen wie Datenschutz und Persönlichkeitsrechten konfrontiert. *„Musikhören ist nach dem Videoschauen die wichtigste rezeptive Medientätigkeit; besonders relevant sind neben YouTube dabei Dienste wie Spotify, Netflix und Amazon Prime"*[17]*.*
Digital Gaming bleibt in dieser Altersgruppe im Vergleich zur jüngeren Altersgruppe auf einem ähnlich hohen Niveau, wobei Jungen ca. 2,5-mal so lange wie Mädchen spielen. Bei beiden Geschlechtern liegen beim Spielen meist unterschiedliche Motive zugrunde. Geht es bei Jungen häufig um Action, Sport und Strategie, nutzen Mädchen häufiger Gelegenheitsspiele oder Lebenssimulationen. Somit dient Spielen neben dem Unterhaltungswert auch der Identitätsentwicklung.
Die informations- und wissensorientierten Medientätigkeiten nehmen in dieser Altersgruppe deutlich zu und werden in Bezug auf die *„verwendeten Quellen und Werkzeuge vielfältiger und differenzierter",* auch wird das Themenspektrum breiter (aktuelles Weltgeschehen, Umwelt, welt- und bundespolitischen Themen usw.). Jugendliche sitzen häufiger am Computer oder nutzen das Internet, um für die Schule zu arbeiten[18], wobei auch Angebote von Social-Media-Plattformen häufig zur Informationsgewinnung herangezogen werden.

[12] vgl. Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2015, Seite 71
[13] Feierabend et al. 2017c, Seite 38
[14] vgl. a.a.O., Seite 42
[15] vgl. Brüggen et al. 2019, Seite 35
[16] vgl. statista, online unter: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168069/umfrage/taegliche-internetnutzung-durch-jugendliche/, Hamburg 2020, Abrufdatum 07.09.2021
[17] Brüggen et al. 2019, Seite 35
[18] vgl. Feierabend et al. 2017c, Seite 48

Bei den rezeptiven Medientätigkeiten steht die Nutzung von YouTube, Musikhören, Streaming-Diensten wie Netflix oder Amazon prime im Vordergrund. Hier kommt auch die Thematik des Binge Watchings zum Vorschein, *„also das Anschauen mehrerer Folgen einer Serie en bloc",* wobei 65% der Jugendlichen angeben dies zu praktizieren. Offen bleibt allerdings wie häufig dies vorkommt.[19]
Jugendliche tätigen immer wieder im Internet Käufe (überwiegend Kleidung, Sportartikel Filme, Musik, Computersoftware, Videospiele und Software-Upgrades). Konsumorientierte Tätigkeiten führten bei 8% der 12-19-jährigen Online-Spielerinnen und -spieler dazu, dass sie *„beim Spielen bereits unbeabsichtigt Käufe getätigt oder Abonnements abgeschlossen haben"*, wobei dies *„Jüngere stärker als Ältere, Jungen häufiger als Mädchen sowie Jugendliche, die eine Haupt- oder Realschule besuchen, häufiger als solche, die auf ein Gymnasium gehen*" betrifft.[20]

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Grenzen der Felder der Mediennutzung oft unscharf sind und miteinander verschmelzen, bzw. die Tätigkeiten oftmals ineinander übergehen. Deutlich wird aber, dass *„entsprechend den unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern auch unterschiedliche Gefährdungen zu erwarten sind*"[21], welche nachfolgend aufgeführt werden.

1.2. Gefährdungen für Kinder und Jugendliche

Die mobile Nutzung von Online-Medien ist inzwischen sowohl fester Bestandteil des Familienlebens und der Peerkontakte, als auch in Bildungsinstitutionen, im Freizeit- und im Konsumsektor. Die Nutzung dieser ist also für eine gesellschaftliche Teilhabe unverzichtbar.
Es stellt sich somit nicht (mehr) die Frage, ob Kinder und Jugendliche diese Angebote nutzen, sondern wie die Nutzung im Sinne eines erfolgreichen Aufwachsens gestaltet und Gefährdungen minimiert werden können.

> *„Mit der wachsenden Relevanz der Online-Mediennutzung steigen sowohl die Anforderungen an die Medienkompetenz der Beteiligten als auch der Schutzbedarf der Kinder und Jugendlichen. Den direktesten Einfluss auf die Ausgestaltung der Online-Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen, die Moderation von Risikofaktoren und die Gestaltung protektiver Einflüsse haben Familie und Peergroup. Auch pädagogische Institutionen können hier einflussreich sein und sind zudem angesichts der Mediatisierung und Digitalisierung von Bildungsprozessen herausgefordert, den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen sicher zu gestalten."*[22]

Mögliche Gefährdungen der Online-Mediennutzung für Kinder und Jugendliche sind nicht statisch zu bewerten, sondern müssen immer wieder vor dem Hintergrund neuer Technologien, neuer Angebotsformen und sich ständig verändernder Mediennutzung beurteilt werden. Die Annahmen darüber, welche medienbezogenen Aktivitäten möglicherweise einen negativen Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen haben, werden angesichts der hohen digitalen Dynamik regelmäßig durch Wissenschaft und Praxis überprüft.
Aktuell bietet der Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien von 2019 einen guten Überblick über bestehenden Risiken für Kinder und Jugendliche bei der Online-Mediennutzung. Der Gefährdungsatlas benennt über 35 Medienphänomene, die eine unbeschwerte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen im Bereich der digitalen Medien hemmen und als Gefährdung gelten können.

Es folgt eine Auflistung in alphabetischer Reihenfolge dieser Medienphänomene mit einer kurzen Erläuterung. Für eine vollumfängliche Beschreibung dieser Phänomene wird auf den Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle verwiesen.

- Algorithmische Empfehlungssysteme von Online-Inhalten (d.h. den Nutzern werden weitere Inhalte vorgeschlagen, mit dem Ziel ein möglichst gut auf persönliche Interessen abgestimmtes Angebot zu präsentieren)

[19] vgl. Feierabend et al. 2018, Seite 46
[20] Brüggen et al. 2019, Seite 53
[21] a.a.O., Seite 38
[22] a.a.O., Seite 10

- Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen am Beispiel Legal-Highs (d.h. Kinder und Jugendliche können in Online-Medien mit der Verbreitung und Bewerbung von gesundheitsgefährdenden Genuss- und Rauschmitteln konfrontiert werden)
- Cybergrooming (Online-Anbahnung sexueller Übergriffe)
- Cybermobbing (auch Cyberbullying) (d.h. aggressive Botschaften werden meist anonym zu jeder Zeit und unabhängig vom Ort vor einem potenziell großen Publikum veröffentlicht mit dem Ziel anderen zu schaden)
- Cybersex *(„im engeren Sinne handelt es sich dabei um sexuelle Handlungen in einer Live-Situation via Chat oder Videochat“*[23]*)*
- Cyberstalking (Online-Belästigung oder Verfolgung einer Person)
- Extremistische Inhalte (v.a. rechts- und linksextremistische sowie islamistische Inhalte)
- Exzessive Selbstdarstellung (heranwachsende Nutzer verbringen zunehmend Zeit damit, sich im Netz ausufernd selbst zu inszenieren und darzustellen, diese Selbstdarstellung geht weit über das übliche Maß für eine gelingende Identitätsentwicklung von Kindern und Jugendlichen hinaus)
- Fake-Profile bzw. Fake-Accounts (Fake-Profile können dazu genutzt werden um aggressive Botschaften zu senden und zugleich den Absender geheim zu halten; im Bereich von Cybergrooming werden z.B. Fake-Profile genutzt, um Kontakt mit potenziellen Opfern herzustellen)
- Fear of missing out (FOMO) (d.h. Angst, etwas zu verpassen bzw. von etwas ausgeschlossen zu sein; aus diesem Grund besteht das Bedürfnis ständig über die Aktivitäten von anderen Bescheid zu wissen; diese Angst kann zu einer exzessiven Mediennutzung führen)
- Gesundheitsgefährdende Challenges („*Mutproben*“ und Herausforderungen, deren Prozess im Internet festgehalten wird, die häufig auch ein hohes Verletzungsrisiko bis hin zum Suizid haben können. Ein positives Beispiel dagegen ist die „ALS Ice Bucket Challenge“, die 2014 auf die Krankheit ALS aufmerksam machte)
- Gewalthaltige Computer-/Konsolenspiele und Spiele-Apps (Gewaltszenen und –handlungen nehmen im Spielverlauf eine zentrale Rolle ein)
- Hate Speech (Hasskommentare mit dem Ziel einzelne Menschen oder Menschengruppen zu erniedrigen, beleidigen oder in ihrer Menschenwürde herabsetzen, häufig anonym)
- Identitätsdiebstahl/ „gehackt werden“ (missbräuchliches Nutzen eines Accounts oder Profils bei einem digitalen Dienst)
- Immersives Erleben durch Virtual Reality (Eintauchen in virtuelle (Spiele-)Welten z.B. durch spezielle VR-Brillen)
- Influencer (Personen mit einer hohen Social-Media-Reichweite; Kinder und Jugendliche können sich mit den Social-Media-Stars verbunden fühlen, da sie sich wie sie in den gleichen Netzwerken bewegen wie ihre Freunde, dies kann zu einer Vermischung von sozialen und parasozialen Beziehungen führen. Influencer-Marketing versucht diese Vertrauensstellung und die verschwommene Trennlinie von Freundschaft und Vorbild für werbliche Zwecke zu nutzen)
- Internetsucht und exzessive Nutzung (in der Fachdiskussion gibt es verschiedene Definitionen davon, auch wird z.B. in Angebots- und tätigkeitsspezifische Süchte unterschieden)
- Kettenbriefe (mit dem Ziel an Daten zu kommen, können z.B. auch finanzielle Risiken mit sich bringen)
- Kontakt- und Dating-Apps (zum Kennenlernen neuer Leute, basierend auf lokaler Nähe und/oder gemeinsamer Interessen)
- Kostenfallen (versteckte / undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen die online anfallen können, z.B. durch in-App-Käufe, Lootboxen etc.)

[23] vgl. Brüggen et al. 2019, S. 91

- Online-Werbung und Werbeverstöße (nicht alle Formen von Online-Werbung werden als Werbung erkannt)
- Pornografie und Posendarstellungen (sogenannte Posendarstellungen, d.h. Darstellungen von teilweise oder ganz unbekleideten Kindern und Jugendlichen in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung werden auch der Kinder- und Jugendpornographie zugeordnet)
- Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren (in diesen Foren tauschen sich Betroffene über Essstörungen in verherrlichender Weise aus)
- Profilbildung und –auswertung (personenbezogene Daten werden systematisch gesammelt mit dem Ziel, die gewonnenen Informationen im Interesse des Dienstanbieters zu nutzen)
- Propaganda inkl. Fake News (*„Propaganda ist eine strategische Kommunikation mit dem Ziel, politische oder religiöse Ideologien bzw. Glaubensinhalte zumeist mittels technischer Hilfsmittel auf gesamtgesellschaftlicher, gruppenspezifischer und individueller Ebene wirksam werden zu lassen“* [24]). Fake News als ein Bestandteil von Propaganda haben die Funktion von Desinformation und Stimmungsmache)
- Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen) (mediale Werke werden mittels digitaler Technologien kopiert, neu arrangiert und wieder veröffentlicht bzw. über digitale Plattformen geteilt)
- Selbstverletzendes Verhalten (durch das Teilen von Fotos, Videos und Berichten werden selbstverletzende Verhaltensweisen online thematisiert und veröffentlicht)
- Self-Tracking (z.B. Fitnessarmbänder, Smartphone-Apps etc. dienen der Messung bzw. Protokollierung eigener oder psychologischer Parameter. Die gewonnenen Daten können online erfasst und ggf. mit Social-Media-Anwendungen vernetzt werden.)
- Sexting (Fotos / Videos evtl. mit Texten werden online versendet und/oder ausgetauscht)
- Smart Speaker und vernetztes Spielzeug (im Wohnbereich platzierte Systeme, die Sprachbefehle aufnehmen und verarbeiten, indem sie auf bestimmte Online-Dienste zugreifen)
- Suizidforen (Austausch und Informationen zu Selbsttötung)
- Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien (Datenübertragungsverfahren, bei welchem die Daten bereits während der Übertragung angesehen/angehört werden können)
- Tasteless-Angebote (schockierende Darstellungen im Internet, bei denen die Schaulust der Betrachter/-in im Mittelpunkt steht. Die Darstellungen von Toten, Sterbenden oder mit schweren Leiden Gezeichneten verstoßen oft gegen die Menschenwürde).
- Überzeichnete Geschlechterrollen (dabei ist vor allem die sexualisierte Weiblichkeit und machohafte Männlichkeit, welche eine Dominanz gegenüber Frauen beansprucht relevant)[25].
- Viren und Schadprogramme (können verschiedene Probleme mit sich bringen; z.B. Geräte werden durch Viren und Schadprogramme unbrauchbar; Daten werden ausgespäht – Gefahr von gehackt werden, steigt) [26]

Die Pandemie und ihre Einschränkungen prägte das Jugendmedienschutzjahr 2020. Junge Menschen verbrachten viel mehr Zeit online. „Sie lernten per Homeschooling, spielten länger online, pflegten digital Freundschaften, lebten sich bei TikTok, YouTube oder Instagram kreativ aus. Gleichzeitig waren sie aber auch häufiger und intensiver Risiken ausgesetzt, die mit der Nutzung der Dienste verbunden sind.“[27]
Bei der Betrachtung der genannten Gefährdungsphänomene werden (bereits vor der Pandemie) fundamentale Veränderungen von Medienangeboten und Mediennutzung der letzten Jahrzehnte deutlich. Neben einer starken Zunahme der Nutzung durch die allgemeine Verlagerung von offline Angeboten

[24] Brüggen et al. 2019, Seite 137
[25] vgl. Döring 2015c, Seite 323ff
[26] vgl. Gebel et.al, 2016b, 29 f
[27] jugendschutz.net 2021, Jahresbericht 2020, Seite 3

auf den digitalen Raum, wurden coronabedingt auch neue Phänomene sichtbar. In sogenannten „Coronachallenges“ sollten z.B., als eine Art Mutprobe, öffentliche Gegenstände wie Haltegriffe in U-Bahnen abgeschleckt werden. Über social media beworbene Corona-Partys umgingen ganz bewusst Abstands- und Hygieneregeln. Auf der Suche nach Erklärungen zur Pandemie landeten Kinder bei TikTok z.B. bei der Eingabe des Hashtags „Corona“ auch bei verschwörungstheoretischen und demokratiefeindlichen Gedankenwelten, die sie nicht einschätzen konnten.[28]

Noch vor wenigen Jahren stand beim Jugendmedienschutz die Kontrolle von Medienanbietern (Medienfachmärkte, Internetcafés etc.) und Internetinhalten im Vordergrund, d.h. dieser „bewahrpädagogische“ Ansatz sollte Kinder und Jugendliche vor den Risiken „bewahren“.

Heutzutage sind Kinder und Jugendliche aber nicht mehr nur Konsument/-innen, sondern auch Akteur/-innen interaktiver Kommunikation, wodurch sie vielschichtige Rollen mit entsprechenden Risikoausprägungen innehaben. Dabei sind die Risiken deutlich umfassender, differenzierter, subtiler und oftmals nicht als solche unmittelbar erkennbar. Beispiele hierfür sind – wie bereits in den Gefährdungsphänomenen kurz aufgeführt – z.B. extremistische Strukturen im Netz, Manipulation und Fake-News, aber auch gefährdende Beeinflussungen durch Foren, Communities und Videos.
Auch der Handlungsdruck sich in Messenger-Gruppen wie z.B. bei WhatsApp sehr viele Inhalte ansehen zu müssen, zu beantworten und weiterzuleiten erzeugt bei Kindern einen erhöhten Stresslevel.
Viele sind überfordert für sie Wichtiges von Unwichtigem zu trennen, dies zeigt sich auch in ihren Reaktionen und Handlungen. So bewegen sich viele zwischen dem Versuch „allen Nachrichten gerecht zu werden“ oder einfach viele zu „ignorieren.“
Außerdem fühlen sich gerade Kinder häufig verantwortlich Nachrichten und Bilder betrachten und diese gegebenenfalls weiterleiten zu müssen, was z.B. bei Kettenbriefen u.a. die hohe Verbreitungsrate erklären kann und das subjektive Angsterleben verstärkt.

Aus diesem Grund geht es heute vielmehr darum auch den „Horizont“ von Kindern und Jugendlichen zu erweitern und im Sinne eines sensibilisierten, kritischen und konstruktiven Umgangs im Netz zu unterstützen. Somit gewinnen die erzieherischen Aspekte mehr und mehr an Bedeutung.

Die oben aufgeführten möglichen Gefährdungen werden von Kindern und Jugendlichen häufig selbst nicht als solche wahrgenommen. Konsequenzen des eigenen Medienverhaltens, z.B. in Bezug auf Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Urheberrecht oder jugendgefährdende Inhalte, sind für viele schwer oder nicht einschätzbar. Aus diesem Grund sind Kinder und Jugendliche mehr denn je gefordert, Medienphänomene und die damit verbundenen Dynamiken richtig zu deuten und ihr eigenes mediales Handeln darauf auszurichten.
Erschwerend kommt hinzu, dass viele Eltern und Fachkräfte mangels eigener Erfahrungen im Netz nur wenig Erfahrungswissen an Kinder und Jugendliche weitergeben bzw. sie dahingehend sensibilisieren können. Daraus resultiert häufig eine mangelnde Kompetenz zur Medienerziehung und in Folge eine verweigerte oder unbegleitete Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Deshalb ist es für die Präventionsarbeit dringend notwendig, auch Eltern und Fachkräfte im Blick zu haben.
All jene Faktoren und die vielfältigen Möglichkeiten der Online-Mediennutzung, insbesondere hinsichtlich interaktiver Kommunikation, verdeutlicht die Notwendigkeit des staatlichen Schutzauftrages des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Erst dann kann eine unbeschwerte Teilhabe der Heranwachsenden an der digitalen Welt ermöglicht werden.

[28] vgl. a.a.O, Seite 13

2. Der Jugendmedienschutz

Die dargestellten Gefährdungen zeigen einen umfassenden Handlungsbedarf auf, weshalb Kinder und Jugendliche effektive Strukturen benötigen, um gut mit Medien aufzuwachsen.
Nur durch ein gelungenes Zusammenspiel von Schutz und Befähigung kann jungen Menschen das unbeschwerte, inhaltliche und zeitlich ausbalancierte Rezipieren von PC- und Konsolenspielen, Filmen und Fernsehsendungen, sowie die Teilhabe in Online-Konsum- und Interaktionsräumen ermöglicht werden.

Dies ist Aufgabe eines modernen Jugendmedienschutzes, welcher von folgenden Annahmen ausgeht:

- Heranwachsende brauchen für ein gutes Aufwachsen mit Medien einen effektiven Schutz vor der ganzen Bandbreite von Gefährdungen, die mit deren Umgang verbunden sind.
- *„Unter der Prämisse des Rechts auf unbeschwerte Teilhabe ist ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement so auszugestalten, dass Schutz und Befähigung sich wechselseitig bestärken.*
- *Alle Erziehenden brauchen Orientierung und Transparenz, um ihrer Erziehungsverantwortung für ein gutes Aufwachsen mit Medien gerecht zu werden. Dies gilt in erster Linie für Eltern, aber gleichermaßen auch für andere Erziehende wie pädagogische Fach- oder Lehrkräfte.*
- *Anbieter müssen ihrer Verantwortung für eine sichere, unbeschwerte und altersgerechte Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen gerecht werden.“*[29]

2.1 Rechtliche Grundlagen

Der Jugendmedienschutz ist Bestandteil des Kinder- und Jugendschutzes, welcher sich in die Bereiche *erzieherischer und strukturelle Kinder- und Jugendschutz* und *ordnungsrechtlicher bzw. gesetzlicher Kinder- und Jugendschutz* gliedert.

2.2.1. Erzieherischer und struktureller Kinder- und Jugendschutz

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist eine Pflichtaufgabe der Kinder- und Jugendhilfe, wobei der zentrale Bezugspunkt § 14 SGB VIII ist. Die Kinder- und Jugendhilfe hat dabei die Aufgabe in schützender Funktion als *„Anwalt der jungen Menschen“* präventiv Gefährdungen zu verhindern oder zumindest zu verringern und auf die Einhaltung von rechtlichen Schutzvorschriften hinzuwirken.
So müssen Angebote und Maßnahmen zur Verfügung gestellt werden, die Kinder und Jugendliche dazu befähigen, kritik- und entscheidungsfähig zu werden sowie Eigenverantwortung aber auch Verantwortung gegenüber Mitmenschen zu übernehmen. Um besser vor gefährdenden Einflüssen geschützt zu sein, richten sich präventive Angebote deshalb nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern unterstützen auch Eltern und Fachkräfte, um mögliche Gefahren abzuwenden.
Eng damit verwoben und in der Praxis oft kaum zu trennen, ist der strukturelle Kinder- und Jugendschutz. Hierunter werden alle Aktivitäten und Maßnahmen der Jugendhilfe verstanden, die auf die Lebensbedingungen junger Menschen positiv einwirken. Der strukturelle Kinder- und Jugendschutz nach § 1 Abs.3 Nr. 4 SGB VIII als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe soll dazu beitragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten oder zu schaffen. Rahmenbedingungen sollen verbessert und Gefährdungspotenziale, welche das Aufwachsen von jungen Menschen negativ beeinträchtigen könnten, abgebaut werden. Der strukturelle Kinder- und Jugendschutz ist allerdings kein eigenes Handlungsfeld, sondern der parteiliche Auftrag an die Kinder- und Jugendhilfe sich für die Interessen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen einzusetzen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich der erzieherische und strukturelle Kinder- und Jugendschutz als durchgängiges Prinzip der Kinder- und Jugendhilfe und als Querschnittsaufgabe aller Handlungsbereiche gestaltet.

[29] Brüggen et al. 2019, Seite 12

2.1.2. Ordnungsrechtlicher bzw. gesetzlicher Kinder- und Jugendschutz

Die Aufgaben des Jugendmedienschutzes finden weitere gesetzlichen Grundlagen vorwiegend im Jugendschutzgesetz (JuSchG) und Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV) mit Verweisen auf das Strafgesetzbuch (StGB).
Die Vorschriften zum Schutz vor medialen Gefährdungen erfassen die Bereiche der Trägermedien (Druck- und Musikmedien, Video, Kino, Computerspiele, Bildschirmspielgeräte) und der Telemedien (Internet, Fernsehen, Rundfunk, Mediendienste).
Durch den JMStV wurden zentrale Aufsichtsbehörden, wie z.B. die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), „jugendschutz.net“ und ein ausdifferenziertes Selbstkontrollsystem durch Institutionalisierung bei den Medienanbietern geschaffen, wie z.B. die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zur Alterseinstufung von Computerspielen.
Auf kommunaler Ebene werden die Maßnahmen des ordnungsrechtlichen bzw. gesetzlichen Jugendmedienschutzes arbeitsteilig von Jugendhilfe, Polizei, Ordnungsbehörden und Justiz wahrgenommen, wobei das übergeordnete Ziel die Sicherstellung und Einhaltung der gesetzlich vorgegebenen Richtlinien ist.
Der gesetzliche Jugendschutz (v.a. der Bereich Jugendschutz in der Öffentlichkeit) macht Vorschriften zum Aufenthalt in Kinos und Internetcafés mit Alters- und Zeitregelungen und kontrolliert die altersgerechte Abgabe von Trägermedien im Handel.
Im Falle einer Nichteinhaltung werden neben der umfassenden Beratung und Unterstützung der Anbieter im Zweifelsfall auch entsprechende Sanktionen gegen die Verursacher eingeleitet, dass künftig die gesetzlichen Vorgaben und Vorschriften eingehalten werden.
Außerdem werden Verstöße über jugendgefährdende Inhalte in Träger- und Telemedien sowie bei öffentlicher Werbung, welche durch Beschwerden oder eigene Recherchen bekannt wurden, an die bundesweiten Kontrollinstanzen wie „jugendschutz.net“, die zum 1. Mai 2021 neu geschaffene „Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz“ (vorher „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“) oder dem „Deutschen Werberat“ zur Prüfung weitergeleitet.
Die vorgestellten drei Säulen des Kinder- und Jugendschutzes können in der Praxis kaum getrennt voneinander betrachtet werden, da sie sich aufeinander beziehen, miteinander verknüpft sind und sich gegenseitig durchdringen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein moderner Jugendmedienschutz basierend auf den dargestellten Bereichen folgende Aufgaben hat: einerseits die gesetzlichen Rahmenbedingungen voll auszuschöpfen und andererseits präventive Strukturen und (Informations-)Angebote zu entwickeln und voranzubringen.
Aus der eben dargestellten Aufteilung des Jugendmedienschutzes in erzieherischer und strukturelle Kinder- und Jugendschutz und ordnungsrechtlicher bzw. gesetzlicher Kinder- und Jugendschutz lassen sich die Zielgruppen Kinder und Jugendliche, Eltern, Multiplikator/-innen Medienanbieter und letztlich auch die interessierte Öffentlichkeit ableiten.

2.2. Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes

Die bisherigen Ausführungen machen deutlich, dass heutzutage der Jugendmedienschutz die Nutzung von Online-Medien und die damit verbundenen Gefährdungen im Fokus haben muss.

Laut dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend haben über 40% der 10- bis 18-Jährigen im Internet bereits negative Erfahrungen gemacht, davon haben über 1 Million von ihnen etwas gesehen, das sie geängstigt hat.
Kinder und Jugendliche surfen überwiegend auf ausländischen Plattformen. Die Problematik daran ist, dass diese häufig nicht den deutschen Jugendmedienschutzansprüchen entsprechen. Allerdings griffen auch die bisherigen gesetzlichen Regelungen nicht im notwendigen Umfang, dies fasste Frau Franziska Giffey, ehemalige Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, auf einer Pressekonferenz im Oktober 2020 wie folgt zusammen:

„Unser Jugendschutz ist veraltet und im Zeitalter von CD-ROM und Videokassette stehengeblieben“[30]*.* Um Kinder und Jugendliche besser vor Gefahren im Internet zu schützen, wurden umfassende gesetzliche Änderungen im Jugendschutz beschlossen und sind am 1. Mai 2021 in Kraft getreten. Strukturell wurde unter anderem die „Bundeszentrale für jugendgefährdende Medien“ in eine neu geschaffene „Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz“ mit erweiterten Ressourcen, Kompetenzen und Aufgaben übergeleitet. Zielsetzungen der gesetzlichen Änderung sind hierbei:

- Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Interaktionsrisiken wie Mobbing, sexueller Anmache oder Kostenfallen
- Bessere Orientierung für Eltern, Fachkräfte und Jugendliche durch einheitliche Alterskennzeichen
- Durchsetzung der Regelungen auch gegenüber ausländischen Anbietern, die Kinder und Jugendliche besonders viel nutzen.

Inhaltlich ist diese Änderung zu begrüßen, denn es bestand großer Handlungsbedarf auf der normativen Ebene. So werden nun u.a. nationale wie internationale Anbieter von Social-Media-Diensten stärker in die Verantwortung genommen und haben damit die Verpflichtung, Schutzkonzepte wie altersgerechte Voreinstellungen und Beschwerdesysteme für Kinder und Jugendliche umzusetzen.[31]

2.3. Jugendmedienschutz in Nürnberg

Zur Umsetzung des Jugendmedienschutzes in Nürnberg ist eine methodisch ausdifferenzierte Vorgehensweise, welche eine Angebotsstruktur von Verhaltens- und Verhältnisprävention vorhält, notwendig. 2008 wurde aus diesem Grund in der Abteilung der Präventiven Kinder- und Jugendhilfe des Jugendamtes der Stadt Nürnberg eine Teilzeitstelle Jugendmedienschutz mit 19,5 WAS und 2020 eine Teilzeitstelle „Jugendmedienschutz im Onlinehandel“ auch mit 19,5 WAS geschaffen. Ziel und Aufgabe dieser Personalressourcen war und ist es, unter Berücksichtigung des gesellschaftlichen Wandels, Strukturen und Angebote für Fachkräfte, Multiplikator/-innen, Eltern, Medienanbieter und nicht zuletzt für Kinder und Jugendliche zu entwickeln, auszubauen und zu verstetigen.

Dies umfasst präventive als auch ordnungsrechtliche Aspekte, welche im Folgenden aufgeführt werden:

- Konzeptionierung und Realisierung von Maßnahmen, bedarfsgerechten Projekten und Angeboten für die unterschiedlichen Zielgruppen.
- Fortbildungsangebote für Multiplikator/-innen und Fachkräfte der Jugendhilfe, sowie eine enge Kooperation, Zusammenarbeit und Abstimmung mit anderen Anbietern.
- Fachliche Beratung von Mitarbeiter/-innen der Jugendhilfe und sonstigen Multiplikator/-innen, bei Bedarf Vermittlung zu weiterführenden Angeboten.
- Unterstützung von Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe bei der Projektentwicklung.
- Entwicklung von geeigneten Informationsstrategien und Informationsmaterialien.
- Erstberatung von Eltern und Angehörigen, bei Bedarf Vermittlung zu weiterführenden Angeboten.
- Analyse des örtlichen ordnungsrechtlichen bzw. gesetzlichen Jugendmedienschutzbedarfs. Information, Beratung und Aufklärung der örtlichen Veranstalter und Gewerbetreibenden. Bei Bedarf Kontrollen und Einleitung eines Ordnungswidrigkeitsverfahrens. (Seit 2020 um die Fragstellung Onlinehandel deutlich erweitert)
- Kooperation und Vernetzung mit anderen Institutionen, die Jugendschutzaufgaben wahrnehmen. Anlassabhängige und anlassunabhängige Sichtungen von entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdende Inhalten. Bei vorliegendem Gefährdungspotential Weiterleitung an die zuständigen Bundesbehörden mit der Bitte um Weiterverfolgung und Bearbeitung (bspw. Indizierung, Interventionsgespräche mit den Anbietern, Sperrung der Inhalte, etc.).

[30] Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020), unter https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/jugendschutzgesetz-wird-reformiert/161184, Abgerufen am 14.10.2020

[31] vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020), unter https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/jugendschutzgesetz-wird-reformiert/161184, abgerufen am 14.10.2020

- Vernetzung auf kommunaler Ebene mit betroffenen Akteuren zu Themen des Jugendmedienschutzes (Arbeitskreis Jugendmedienschutz mit zum Thema befassten Institutionen, wie Jugendamt, Schule, Polizei, freie Träger der Jugendhilfe, etc.)

In der konkreten Umsetzung findet eine enge Verzahnung innerhalb der städtischen Präventionsabteilung statt, da es vielfältige Schnittmengen des Jugendmedienschutzes zu den anderen Bereichen gibt. So können verschiedene aktuelle jugendschutzrelevante Themen gemeinsam aus unterschiedlicher fachlicher Sicht sehr effizient bearbeitet werden. Die gute Zusammenarbeit zwischen den Fachgebieten des Jugendmedienschutzes, des Jugendschutzes, der Suchtprävention, der Gewalt- und Radikalisierungsprävention ermöglicht eine ganzheitliche Betrachtung aktueller Themen und Herausforderungen.
Ein weiteres Beispiel ist die Konzeptentwicklung zur Ahndung von Ordnungswidrigkeiten für den Versandhandel gemäß § 28 Abs. 5 (JuSchG), wobei in diesem Bereich eng mit der zuständigen Fachkraft zusammenarbeitet wird.
Ebenso wichtig wie die Zusammenarbeit innerhalb der eigenen Abteilung ist die Vernetzung mit weiteren Akteuren/--innen der Prävention bzw. des Kinder- und Jugendschutzes. Der Jugendmedienschutz kann nur dann erfolgreich sein, wenn Jugend-, Ordnungs-, Gewerbe- und Gesundheitsämter, Polizei, weitere zuständige Behörden oder Stellen, Einrichtungen der Jugendhilfe, Schulen, freie Träger, Veranstalter und Gewerbetreibende vertrauensvoll zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen.

2.4. Schwerpunkte des Jugendmedienschutzes

Wie bereits ausführlich dargelegt, erfüllt die Stelle des Jugendmedienschutzes des Jugendamtes der Stadt Nürnberg vielfältige Aufgaben. Durch diese begrenzten personellen Ressourcen müssen Schwerpunkte bei den tatsächlich Angeboten gesetzt werden.
Grundlage der Arbeitsplanung sind die jeweils aktuellen Entwicklungen im dynamischen Bereich der digitalen Medien, weshalb sich auch das Tätigkeitsprofil in den letzten Jahren stetig weiterentwickelt hat.

2.4.1. Der erzieherische und strukturelle Jugendmedienschutz

In den letzten Jahren hat der erzieherische und strukturelle Jugendmedienschutz stark an Bedeutung gewonnen, denn Gesetze und Regelungen können nur einen Rahmen für den Schutz von Kindern und Jugendlichen bilden.
Lange konnte eine Kombination aus Indizierungen, Jugendschutzprogrammen und elterlicher Begleitung am PC als (notfalls) ausreichender Schutz bewertet werden, nun erfordert die veränderte Medienrezeption der Kinder und Jugendlichen weiterführenden Ansätze.
Denn die meisten Apps und Webseiten werden von den Heranwachsenden über mobile Endgeräte genutzt, „*die die elterliche Kontrolle erschweren und auf denen technische Schutzmaßnahmen noch nicht ausreichend greifen*."[32]

Notwendige Wertediskussion

Diese Veränderungen führen dazu, dass es umso wichtiger ist, junge Menschen, Eltern und Fachkräfte bei einem souveränen Umgang mit Medien zu unterstützen. Kinder und Jugendliche verhalten sich in digitalen Räumen meist ähnlich wie in anderen „nicht-digitalen" Lebenssituationen. Medien können somit einerseits ein Spiegel und Verstärker von bereits vorhandenen Mustern sein und andererseits eine Plattform bieten, um vorhandene und erlernte Verhaltensweisen ausleben zu können.
Vor diesem Hintergrund geht es im erzieherischen Jugendmedienschutz deshalb häufig um pädagogische Grundsatzfragen, die auch in anderen Bereichen der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen diskutiert werden: Grenzen, Freiraum, Wissen und verantwortungsvolles Handeln. So vielfältig die Angebote des Jugendmedienschutzes Nürnberg sind, so unterschiedlich sind auch die Zielgruppen, die – um eine möglichst breite Wirkung zu erzielen – angesprochen werden. So sind es neben Kinder und Jugendlichen auch pädagogische Fach- und Lehrkräfte sowie Eltern.

[32] Kommission für Jugendmedienschutz (2020), unter https://www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung?tx_news_pi1%5Bnews%5D=4826&cHash=faf6ef201d23b877624d67cb61f0a121, abgerufen am 13.11.2020

Angebote des Jugendmedienschutzes

Am Beispiel 2019 werden in nachstehender Grafik die Angebote der Fachstelle Jugendmedienschutz aufgeführt. Neben dem Angebot werden die „Kernanliegen“ bzw. Schwerpunkte des Angebotes kurz dargestellt.

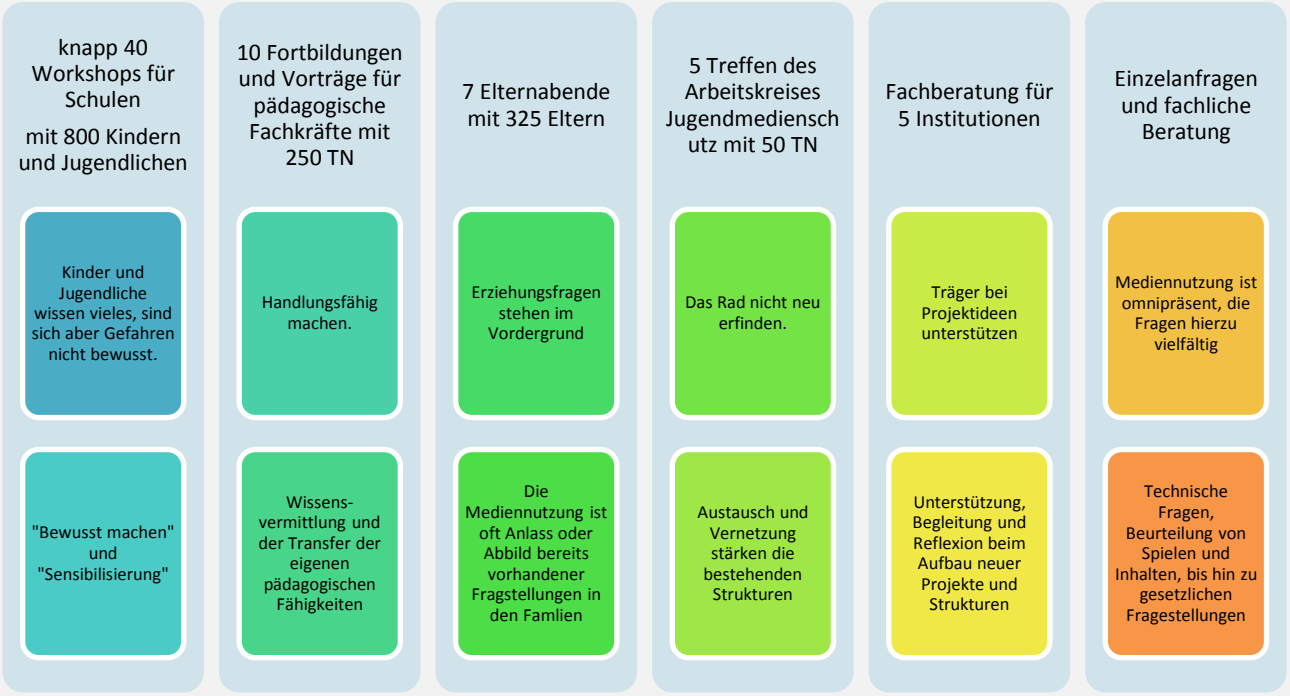


Abbildung 2: Angebote des Jugendmedienschutzes 2019 – eigene Grafik

Das Jahr 2019 wurde für diese Darstellung ausgewählt, da es exemplarisch den Bedarf und die vielfältigen Angebotspalletten der letzten Jahre aufzeigt. Die Jahre 2020 und 2021 waren aufgrund der pandemischen Lage für eine solche Darstellung weniger geeignet. Die Kernanliegen waren unverändert, die Anfragen an den Jugendmedienschutz aber gerade in den Lockdownphasen geringer.

Alle Angebote des Jugendmedienschutzes erfolgen bei den unterschiedlichsten Institutionen, wie Schulen und Hochschulen, anderen Bildungsstätten, Kindertagesstätten und (freien) Trägern der Jugendhilfe. Die Workshops für Schülerinnen und Schüler wurden u.a. in Kooperation mit dem Kreisjugendring Nürnberg Stadt angeboten.
Die verschiedenen Fortbildungsangebote, Vorträge und Elternabende sind vor allem darauf ausgerichtet, Handlungssicherheit im pädagogischen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Die Workshop-Angebote für Kinder und Jugendliche sind inhaltlich und methodisch an die jeweiligen Altersgruppen und Wissensstände angepasst. Angefangen von „allgemeiner Handynutzung“ bis hin zur „exzessiven Mediennutzung“.

Die lokale Vernetzung zum Thema Jugendmedienschutz unter Federführung der Fachstelle wird über einen regelmäßig stattfindenden Arbeitskreis mit unterschiedlichsten Trägern wie Jugendamt/Jugendarbeit, Medienzentrum PARABOL e.V., Polizeiberatung Zeughaus, Jugend Information des KJR Nürnberg Stadt, der Kinderschutzbund Kreisverband Nürnberg e.V., Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e.V., Datenschutz für Schulen und den Medieninformationsberater für Schulen, sichergestellt.
Zielsetzung hierbei ist es, die unterschiedlichen Akteure zusammenzubringen. Es erfolgen regelmäßig Absprachen, Einschätzungen, Kooperationen bei Veranstaltungen sowie gegenseitige Empfehlungen bei verschiedensten Anfragen.

Die Fachberatung durch die städtische Fachstelle Jugendmedienschutz unterstützt jährlich ca. 5 Institutionen in der Entwicklung von neuen Angeboten oder von neuen Projekten. In der Entwicklung besteht

häufig Unsicherheit darüber, welche Bedarfe überhaupt vorliegen und wie diese bestmöglich inhaltlich und methodisch zu bedienen sind. Dabei kann der Jugendmedienschutz im Rahmen einer länger angelegten Prozessbegleitung durch langjährige Erfahrung wertvolle Unterstützung leisten, um Strukturen sinnvoll zu initiieren.
Beispiele sind hier Familienfrühstücke beim Bündnis für Familien, Angebote der Kinder- und Jugendpsychiatrien zum Thema exzessive Mediennutzung bis hin zum Coaching der Elternlotsen bei „Nest – Nürnberger Elternbüro Schulerfolg und Teilhabe“ des IPSN.
Des Weiteren unterstützt der Jugendmedienschutz auch bei der Planung von Tagungen in der Vorbereitung sowie durch die Vermittlung von Referenten, oder führt selbst Vortrags- oder Workshopangebote durch, wie beispielsweise beim Nürnberger Jugendhilfetag. Hier erfolgen bereits in den Vorbesprechungen Einschätzungen dazu, inwieweit der digitale Bereich für die jeweilige thematische Ausrichtung relevant ist und umgesetzt werden kann. Beim 2. Nürnberger Jugendhilfetag zum Thema „seelische Gesundheit im Kindes und Jugendalter“ konnten somit auch die auftretenden Probleme und Herausforderungen im digitalen Kontext Berücksichtigung finden.

Im Jahr 2019 erfolgten ca. 100 Anfragen zu aktuellen Fragen des Jugendmedienschutzes per Telefon und E-Mail von Institutionen, Fachkräften, Presse, Bürger/-innen und Familien sowie vereinzelt von Jugendlichen. Die an den Jugendmedienschutz gestellten Fragen spiegeln die gesamte thematische Bandbreite des Themas wider. Anfragen sei es in Bezug auf (Medien-) Erziehungsfragen, über Jugendschutzfilter, bis hin zu (Spiele-)Empfehlungen und Apps sowie Fragen zu gefährdenden Inhalten in Songtexten und Foren. Aber auch Fragen zu den Themen Mobbing, exzessive Nutzung, Altersempfehlungen, fragwürdige Vorbilder, Persönlichkeitsrechte im Netz oder auch Umgang mit Werbung und Kosten zeigen die Vielschichtigkeit der Thematik auf.
Ausgehenden von den teils rasanten Entwicklungen im Medienbereich unterstützt die Fachstelle auch andere Institutionen bei der Einschätzung zu aktuellen Themen. Im Jahr 2019 wurde zum Beispiel gemeinsam mit dem Bayerischen Landesjugendamt diskutiert, inwieweit der Einsatz von Software und VR-Brillen (Virtuelle Realität) bei Fahrgeschäften auf Volksfesten jugendschutzrelevant ist, welche Rechtsgrundlagen hierfür einschlägig sein könnten und ob hierfür zukünftig Alterskennzeichnungen eingeführt werden müssen.

2.4.2. Ordnungsrechtlicher bzw. gesetzlicher Jugendmedienschutz

Rückgang der stationären Kontrollen, Ausbau der Kontrollen des Online-Handels

Wie dem Zwischenbericht im Jugendhilfeausschuss vom 26.09.2013 zur Jugendhilfeplanung „Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz in Nürnberg“ entnommen werden kann, stellten zu Beginn des letzten Jahrzehnts Fragestellungen im stationären Handel, Videotheken und Internetcafés für den Jugendmedienschutz ein wichtiges Tätigkeitsfeld dar.
So mussten damals noch häufig Betreiber und Anbieter dieser Angebote beraten und belehrt bzw. bei Verstößen gegen das Jugendschutzgesetzt mit Bußgeldern reagiert werden. Beispielsweise war damals ein gängiger Verstoß, dass nicht freigegebene Videofilme (ab 18 Jahre) offen im Familienbereich einer Videothek auslagen. Ebenso war die Kontrolle von Internetcafés, insbesondere die Wirksamkeit der Jugendschutzfilter, die Altersfreigaben der angebotenen Computerspiele sowie die Anzahl der installierten Spiele waren von großer Bedeutung.
Diese Beispiele wirken heute nostalgisch und spielen in der jetzigen Praxis kaum noch eine Rolle.

In den letzten Jahren wurden im ordnungsrechtlichen bzw. gesetzlichen Bereich des Jugendmedienschutzes deutliche Änderungen und Verlagerungen sichtbar. So erfolgt heutzutage der Verkauf und das „zugänglich machen“ von Medienangeboten verstärkt über das Internet. Diese Entwicklung führte dazu, dass auch Anfragen, Probleme und Beschwerden im Bereich der Medienverkaufsstellen und Internetcafés deutlich zurückgingen. So wurden deshalb von Seiten des Jugendamtes und des Ordnungsamtes anlassunabhängige Kontrollen von Internetcafés und Medienfachmärkten stark reduziert. In der Regel wird nur noch im Beschwerde- oder Verdachtsfall kontrolliert, wobei die Kontrollen überwiegend durch den Streifendienst der Polizei erfolgen.
Allgemein lässt sich sagen, dass es in den Nürnberg Medienfachmärkten seit langem so gut wie keine Verstöße mehr gibt, auch in Bezug auf die örtlichen Kinocenter gibt es nur noch gelegentlich Beschwerden hinsichtlich der Alterskontrolle oder der Werbung.

Alle Belange konnten in der Vergangenheit in Zusammenarbeit mit den beteiligten Ämtern und den jeweiligen Medienanbietern und Veranstaltern geregelt werden.

Die Verbreitung und der Verkauf von Angeboten hat sich mittlerweile stark auf das Internet verlagert, Videospiele und Filme werden zunehmend gestreamt und heruntergeladen.
Knapp 2300 Firmen existieren derzeit in Nürnberg die ausschließlich, oder in Ergänzung zu Ladengeschäften Online- und Internet-/Versandhandel betreiben. Unter den Begriff Versandhandel fallen zum Beispiel Internet-Shopping, Tele-Shopping und Katalogversand, wobei Versandhandel nur dann zulässig ist, falls durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand von jugendschutzrelevanten Gütern an Kinder und Jugendliche erfolgt.
Für diese Firmen gelten die gleichen Jugendschutzbestimmungen wie im normalen Handel. Dies bedeutet, dass auch hier Ordnungswidrigkeitenanzeigen erfolgen müssten, wenn beispielsweise Medien, Alkoholika oder Tabakwaren an Minderjährige verkauft werden. Die Vielzahl der Anbieter, sowie die unterschiedlichen Altersverifikationsverfahren und der damit verbundene technische Aufwand machen eine flächendeckende Überprüfung mit dem derzeitigen Personalstand unmöglich.
Aus diesem Grund wurde 2020 eine 0,5 Stelle „Jugendmedienschutz im Onlinehandel“ neu geschaffen, die derzeit im konzeptionellen Aufbau ist.

Überprüfung jugendgefährdender Internetinhalte

Bürgerinnen und Bürger, Fachkräfte und Multiplikator/-innen nehmen mit dem Jugendmedienschutz der Stadt Nürnberg regelmäßig Kontakt bezüglich vermeintlich jugendgefährdender Medieninhalte auf.
Bei den gemeldeten Inhalten handelt es sich meist um entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Textstellen und Bilder in Foren (z.B. mit Themen über Essstörungen, Suizid etc.), sowie gewalthaltige und pornografische Darstellungen auf youtube, instagram, facebook, oder anderen Internetseiten. Aber auch Songtexte, Werbebotschaften oder Texte sowie Filme werden durch den Jugendmedienschutz geprüft.
Es besteht eine Zusammenarbeit und/oder Kooperationen mit anderen jugendmedienschutzrelevanten Institutionen und Einrichtungen, wie z.B. dem Bayerischen Landesjugendamt (BLJA), dem Medienzentrum Jugend Film Fernsehen e.V. (JFF), der Aktion Jugendschutz (AJ), der bisherigen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – der zuständigen Behörde für Indizierungen (BPJM) sowie jugendschutz.net.

Die Fachstelle Jugendmedienschutz übernimmt bei potentiell jugendgefährdenden Inhalten die erste fachliche Einschätzung, so dass nur relevante Inhalte an jugendschutz.net zur weiteren Bearbeitung weitergeleitet werden. Von jährlich etwa 100 Sichtungen werden ca. 10% als Meldung zur Überprüfung weitergeleitet. Obwohl die gesetzlichen Bestimmungen nur bei in Deutschland ins Netz gestellte Inhalte greifen, versucht jugendschutz.net im Sinne des Jugendschutzes mittlerweile auch auf ausländische Anbieter Einfluss zu nehmen.

3. Aktuelle Bedarfe

Die Digitalisierung ist allgegenwärtig und durchdringt sämtliche Lebensbereiche, auch die von Kindern und Jugendlichen. So sind Schulen dazu angehalten, Medienkonzepte vorzulegen, die Stadt Nürnberg strebt die Digitalisierung in allen Bereichen an und Kinder- und Jugendeinrichtungen sind gefordert medienpädagogische Konzepte in die alltägliche Arbeit zu integrieren. Viele Eltern können die Entwicklungen im Freizeitbereich nicht überblicken und sind somit häufig verunsichert bezüglich ihrer eigenen Kompetenzen in der Medienerziehung.
All diese Entwicklungen führen dazu, dass der Bedarf an Unterstützung im Medienbereich von den unterschiedlichsten Zielgruppen momentan regelrecht „explodiert", sich aber auch stetig wandelt. So hat die Pandemie z.B. gerade in Familien das Thema Medienausstattung, Mediennutzung und Medienerziehung in den Fokus gerückt und neue Fragen für die Zielgruppen aufgeworfen.

Folgende aktuelle Entwicklungen und Tendenzen können beobachtet werden:

Immer jünger

Bis vor wenigen Jahren konzentrierte sich der Jugendmedienschutz meist auf Jugendliche, durch vermehrte Nutzung von Online-Medien durch Kinder hat sich die Nachfrage nach Workshop-Angeboten für Schulklassen von den weiterführenden Schulen auf den Grundschulbereich ausgeweitet.
Eltern und Fachkräfte stellen sich die Fragen „ab wann?", „wieviel?" und „was ist gut und was ist schlecht?". Wurden vor einigen Jahren noch verstärkt Fortbildungen für Fachkräfte aus der Arbeit mit Jugendlichen angeboten, beziehen sich die Angebote nun verstärkt auf Kindergärten, Hort und Grundschule. Dort nehmen auch bereits Fachkräfte aus Kinderkrippen teil.

„Reaktive" Anfragen von Eltern und Fachkräften

In der Praxis lässt sich beobachten, dass die angemeldeten Bedarfe der Eltern und Fachkräfte sich häufig reaktiv abbilden, d.h. Angebote werden meist dann erst angefragt, wenn bereits teils massive Probleme bestehen oder bemerkt werden. Zielführender ist es, Kinder und Jugendliche bereits im Vorfeld zu stärken und auf mögliche Gefährdungen vorzubereiten. Dies beinhaltet sogar die grundsätzliche Sensibilisierung in Bezug auf Rechte und Pflichten, Werte und Normen, welche ebenso für „das Internet" gelten.

Austausch anstatt Information

Häufig fühlen sich Lehr- und Fachkräfte sowie auch Eltern unsicher in ihrem Handeln, wobei sich Unsicherheit maßgelblich auf der Diskrepanz zwischen dem eigenen Erfahrungswissen und den Erfahrungen der jungen Menschen im Medienhandeln beruhen. Aus Sicht vieler Erwachsenen bewegen sich Kinder und Jugendliche in einer „Parallelwelt", von welcher sie nur einen Bruchteil mitbekommen.
Die Schulbusbefragung von 2018 zeigte, dass beispielsweise Lehrkräfte in Nürnberg in den Bereichen des problematischen PC-Spiels und der exzessiven Internetnutzung vergleichsweise wissenstechnisch besser aufgestellt sind als im Themenbereich zu „illegalen Suchtmitteln und Glücksspiel um Geld." Aber: *„Zwei Drittel von ihnen sehen jedoch den fachlichen Austausch mit den Kolleginnen und Kollegen als eine unverzichtbare Grundlage für ihre Wissensaneignung"*[33]
Es geht also nicht nur um reine Information und Sachkenntnisse, sondern überwiegend um Vergewisserung und Sensibilisierung für das eigene Handeln.
Auch Eltern wünschen sich oft Vergewisserung, Bestärkung und Austausch für das erzieherische Handeln, wohlwissend, dass es leider keine fertigen Universal-Rezepte für ein gelingendes Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen gibt.
Die pädagogische Herausforderung liegt deshalb in einer fortwährenden Auseinandersetzung und Anpassung des pädagogischen Handelns zu diesem Themenkomplex.
Wie bereits erläutert, bietet der Jugendmedienschutz viele Angebote für Lehr- und Fachkräfte und integriert dies auch in andere Angebotsstrukturen, wie z.B. bei Elternabende, Familienfrühstücken oder Angeboten für Hochschulen.

[33] vgl. Baumgärtner, Theo; Hiller, Philipp: SCHULBUS Bayern Schüler- und Lehrerbefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln 2017/18. Zusammenfassend Ergebnisse einer Untersuchung unter 14- bis 17-Jährigen in Nürnberg und München sowie in den Landkreisen Miltenberg, Dillingen und Weilheim-Schongau

„Internet gaming disorder“:

Die WHO hat im April 2019 die Internet Gaming Disorder (Online und Offline) als eine weitere stoffungebundene abhängige Verhaltensform neben der Glücksspielsucht, in die ICD-11 Kriterienkatalog (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) aufgenommen und damit den Suchtstörungen zugeordnet.

Der ICD-11-Katalog benennt für die Diagnose einer Gaming Disorder folgende drei Kriterien:

1. Kontrollverlust über das Spielverhalten; d.h. eine Person kann beispielsweise selbst dann nicht aufhören zu spielen, wenn ein wichtiger Termin ansteht oder die Situation unangemessen erscheint.
2. Das Spielen wird anderen Interessen gegenüber übergeordnet. Spielende schotten sich von der Außenwelt ab und vernachlässigen Freunde, Hobbys oder andere Pflichten.
3. Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen. Dies ist der Fall, wenn es durch das Spielen in einem oder mehreren Lebensbereichen wie Schule, Beruf oder Gesundheit zu erkennbar negativen Konsequenzen kommt oder trotz persönlichem Leidensdruck nicht aufgehört werden kann.

Die Änderungen des ICD-11 sind erst ab dem 1. Januar 2022 gültig und werden durchaus kontrovers diskutiert.[34] Auch haben diese Veränderungen direkten Einfluss auf die Angebote des örtlichen Jugendmedienschutzes. Dieser dient als erste Anlaufstelle zur Information und Aufklärung für Eltern, Kinder, Jugendliche und Fachkräfte. Außerdem hilft er bei der Einschätzung zu weiterführenden Angeboten und Hilfen.
Verstärkte Aufklärungsarbeit wird nötig sein, um einerseits dieses neue Störungsbild zu erkennen und andererseits von einer exzessiven Mediennutzung abgrenzen zu können.

Es ist davon auszugehen, dass Eltern, Fachkräfte und Multiplikator/-innen verunsichert sind, zumal ein unnötiges Labeling bzw. Pathologisieren von Kindern und Jugendlichen zu verhindern ist. Auch zukünftig werden nicht alle „Vielspieler“ eine Störung im Sinne des ICD-11 aufweisen. Um diesem Thema gerecht zu werden, ist eine engere Zusammenarbeit mit der Kinder- und Jugendpsychiatrie im Aufbau.

Grundlegende Themen nach Altersgruppen

Über die beschriebenen grundlegenden Bedarfe hinaus, lassen sich in der in der Praxis des Jugendmedienschutzes typische Fragestellungen der verschiedenen Zielgruppen beobachteten. Folgende Tabelle zeigt, wie sich mögliche Themen und Fragestellungen nach dem Alter der Kinder und Jugendliche aufgliedern lassen.

[34] vgl. www.klicksafe.de https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/diagnose-abhaengigkeit/, abgerufen am 01.12.2020

Altersgruppe	Zielgruppen	Beispielhafte Themen und Fragestellungen
Krippen- und Kindergartenalter	• Fachkräfte und Eltern	• Aufklärung und Sensibilisierung, bezüglich einer Online-Mediennutzung in dieser Altersgruppe. Kritisches Hinterfragen des Markts z.B. an Apps für diese Altersgruppe.
Kinder im Grundschulalter	• Mediennutzende Kinder, oft sehr naive „Medienanfänger“, teilweise mit zu wenig Begleitung durch das Elternhaus. • Fach-/Lehrkräfte und Eltern	• Fragen der allgemeinen Handynutzung, beispielsweise um Selbstdarstellung und Beleidigungen, angstmachende Inhalte (z.B. Kettenbriefe wie Momo), gewalthaltige Inhalte, Handlungsdruck und Dauer von Spielen, sowie Urheberrechtsverletzungen und kostenpflichtige Angebote. • Austausch zu Erziehungsfragen (Alter, Regeln, Inhalte), Abrufen von aktuellen Informationen,
Kinder und Jugendliche in weiterführenden Schulen, wie Mittelschulen, Realschulen, Gymnasien	• Mediennutzende Kinder und Jugendliche • Fach-/Lehrkräfte und Eltern	• Persönlichkeitsrechte (Mobbing), • Selbstdarstellung und „Kontaktgefahren“, grooming, (geschlechtsspezifisch) exzessive Nutzung, auch spezielle Anfragen wie Algorithmen, (politische) Manipulation, Fakenews, Suizidforen, Essstörungen, etc. • Aufklärung über das Nutzungsverhalten und Trends • Anregungen zum pädagogischen Umgang und Gestaltung von Rahmenbedingungen und Regelungen
Altersübergreifend	• Mediennutzende Kinder und Jugendliche mit erhöhtem Förderbedarf • Kooperationspartner • Interessierte Öffentlichkeit	• Altersspezifische Themen, aber speziell angepasste niederschwellige Konzepte • Unterstützung bei Projektentwicklungen und Projekten • Anfragen zu Themen des Jugendmedienschutzes • Bedarf nach Austausch und Abstimmung • Presseanfragen zu gezielten Themen • Wunsch nach aktuellen Informationen

Die Fachstelle Jugendmedienschutz den soeben dargestellten Bedarf kann aus personellen Gründen nicht mehr gerecht werden. Auch ohne explizite Werbung für das städtische Angebot müssen Anfragen und Bedarfe zurückgewiesen werden.

4. Weiterentwicklung und Maßnahmenplanung

Die bisherigen Ausführungen betrachteten die in den letzten Jahren stark gestiegene Online-Mediennutzung von Heranwachsenden sowie die daraus folgenden potenziellen Gefährdungen für Kinder und Jugendliche. Des Weiteren wurden Bedarfe der Zielgruppen des Jugendmedienschutzes und die aktuellen Angebote der städtischen Fachstelle dargestellt.
Um auch zukünftig dem dynamischen Arbeitsfeld und Erfordernissen des Jugendmedienschutzes gerecht zu werden, sind weitere Maßnahmen notwendig, die im nächsten Abschnitt erläutert werden.

4.1. Weiterentwicklung der bestehenden Angebote

Die bisherigen Arbeitsschwerpunkte werden im Rahmen der personellen Ressourcen fortgeführt und dem aktuellen Bedarf angepasst. Insbesondere werden Fortbildungen, Elternveranstaltungen und Workshops für Kinder und Jugendliche zielgruppenspezifisch weiterentwickelt. Für die nächsten Jahre ist hierzu der Ausbau von Workshop-Angeboten für Kinder vorgesehen. Bei Fortbildungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren werden insbesondere die jungen Altersgruppen im Fokus stehen.
Die Thematik des pathologischen Internetgebrauches und das Krankheitsbild „Internet gaming disorder“ gewinnt für die Prävention zunehmend an Bedeutung. Schon jetzt wird die Expertise der Fachstelle bei der Zusammenarbeit mit Psychiatrie und anderen einschlägigen Institutionen abgerufen. Es ist damit zu rechnen, dass die Thematik in Fortbildungen für Fach- und Lehrkräfte sowie für Elternabende aufbereitet werden muss. Ein grundsätzliches Ziel ist dabei, bereits bestehende Strukturen zu unterstützen und damit zu stärken. Präventions- und Informationsangebote in den Kinder- und Jugendpsychiatrien sind vorstellbar und würden das Angebot abrunden.

Auch die Beratung und Unterstützung von Bürgerinnen, Bürgern und von Institutionen, sowie der nötige Fachdiskurs im Rahmen einschlägiger Arbeitskreise bezüglich aktueller Tendenzen und Fragestellungen werden notwendig sein. Ein wichtiger Bestandteil wird nach wie vor die Prüfung und Einschätzung von jugendgefährdenden Inhalten auf Webseiten, in „social media Plattformen“, Foren sowie in Spielen.

Seit Mitte 2021 sind die Änderungen im Jugendschutzgesetz rechtskräftig. Derzeit ist noch nicht absehbar, inwieweit die neuen Bestimmungen in der Praxis umgesetzt werden und welche konkreten Auswirkungen dies auf den örtlichen Jugendmedienschutz hat. Nachdem die Änderungen jedoch sehr umfassend und grundlegend sind, ist von zahlreichen Anpassungen auszugehen. Die Kommunen sind hierbei gefordert, die Bundesgesetze mitzutragen und aktiv auszugestalten.

4.2. Aufbau neuer Strukturen und Angebote

Die Ausführungen zeigen die dringende Notwendigkeit, bestehenden Angebote zu stabilisieren, vor allem aber auch eine zeitgemäße Weiterentwicklung der Strukturen und Angebote zu unterstützen und durchzuführen.
Unter der Voraussetzung weiterer personeller Ressourcen sollen folgende Entwicklungsschritte umgesetzt werden:

- **Ausbau von Workshopangebote, Vorträge und Fortbildungen**
  Durch die stetige und dynamische Entwicklung der digitalen Mediennutzung gibt es einerseits einen hohen Bedarf an pädagogischen Angeboten für Kinder und Jugendliche. Um qualitative Workshops etc. durchzuführen, brauchen die Referenten/-innen eine vertiefte Expertise. Aus diesem Grund werden von Einrichtungen und Schulen häufig externe Fachkräfte für die pädagogischen Angebote angefragt.
  Andererseits benötigen Fachkräfte und Eltern in pädagogische Alltagssituationen Handlungssicherheit beim Umgang mit Medien. Neben aktuellen Informationen steht insbesondere die Wertediskussion im Vordergrund. Insbesondere der Austausch mit anderen Fachkräften/Eltern schildert die Zielgruppe als besonders gewinnbringend. Gerade Formate für Eltern müssen hierbei besonders vielfältig und niederschwellig gestaltet sein, um Familien aus verschiedenen Milieus zu erreichen.

Die bisherigen Angebote für diese Zielgruppen sind aufgrund der aktuellen Ressourcen quantitativ sehr begrenzt, Nachfragen können oft nicht gedeckt werden. Das Angebot müsste in die Breite ausgebaut und thematisch ausdifferenziert werden.
Die Aufgabe des Jugendmedienschutzes ist dann die quantitative und qualitative Bedarfsprüfung. Es sind jeweils aktuelle Themen zu benennen und mögliche Inhalte zu entwickeln. Die Durchführung kann entweder durch einen Fachkräftepool, der durch den Jugendmedienschutz ausgebildet und begleitet wird, oder in Kooperation mit freien Träger gelingen.

- **Aktuelle Informationen zum Jugendmedienschutz**
  Fachkräfte, Familien, Bürgerinnen und Bürger sowie Pressevertreter haben unabhängig von Veranstaltungen den Bedarf an schnellverfügbaren und aktuellen Informationen. Im Fokus stehen allgemeine Hinweise zur Mediennutzung aber auch kurzfristige Informationen zu aktuellen Vorkommnissen und Herausforderungen.
  Um den Entwicklungen gerade bei Online-Medien Rechnung zu tragen, ist es notwendig den bisher statischen Webauftritt des Jugendmedienschutzes zur einer dynamische Internetpräsentation umzugestalten. Grundlegende und aktuelle Informationen, Vorträge, Handouts etc. müssen entwickelt und in angemessenen Zeiträumen aktualisiert werden. Durch kurzfristige Aufklärung zu aktuellen Problemlagen und Hinweise zum pädagogischen Umgang müssen Fachkräfte und Familien bei der Reaktion auf mögliche Jugendgefährdungen (wie z.B. MOMO, Kettenbriefe mit Aufrufen zur Selbstverletzung und Suizid) unterstützt werden.

- **Jugendmedienschutz in Beratungsangeboten der Jugendhilfe vertiefen**
  In Nürnberg gibt es ein gut ausgebautes Netz an Angeboten der Kinder- und Jugendhilfe. Das Portfolio umfasst diverse Beratungsangebote für junge Menschen und ihre Familien. Die jeweiligen Fachkräfte beraten individuell und lebensweltorientiert, bei längeren Beratungsprozessen ist der Aufbau einer vertrauensvollen Zusammenarbeit zielführend. In diesen Beratungsprozessen werden auch immer wieder Themen des Jugendmedienschutzes angesprochen.
  Aus Sicht eines ganzheitlichen Beratungsansatzes der Jugendhilfe ist es sinnvoll, dass Familien in den bereits etablierten Settings Medienthemen zielgerichtet bearbeiten können.
  Inhaltlich kommen hier die beratenden Fachkräfte teilweise an ihre Grenzen. Fortbildungen können den Bedarf nur teilweisen decken, aufgrund der unüberschaubaren Vielfalt der Beratungsinhalte. Es bedarf darüber hinaus neuer, innovativer Ansätze direkt in den jeweiligen Strukturen der beratenden Institutionen. Der Aufbau regelmäßiger Fachkreise soll die Beratungskräfte bedarfsgerecht unterstützen. Der Jugendmedienschutz gestaltet diese Treffen zum Austausch, Coaching und zu kollegialen Beratung.

- **Medien-Beratungsstelle für Jugendliche und Eltern**
  Es besteht ein hoher Bedarf von Eltern, aber auch Jugendliche hinsichtlich konkreter Fragen zur Mediennutzung bzw. zum Umgang damit. Seien es (pädagogische) Informationen zu Apps, technische Jugendschutz-Einstellungen, oder auch Detailfragen in Bezug auf diverse Medienangebote, deren Nutzung und Umgang damit im familiären Alltag. Die bestehenden Beratungsangebote können bei diesen Fragen oft nicht in der nötigen Tiefe weiterhelfen.
  Eine eigens geschaffene Medien-Beratungsstelle könnte in Abgrenzung zu bereits bestehenden Beratungsangeboten der Jugendhilfe eine Anlaufstelle zu Fragen des angewandten, praktischen Jugendmedienschutzes darstellen. Als Inhalte sind Informationen zu Apps und Spielen, Kindgerechte Empfehlungen für den Handykauf, technische Unterstützung beim Einrichten von Apps und Sicherheitseinstellungen, sowie Hilfe bei Fragestellungen zu In-App-käufen denkbar.
  Als erster Schritt wäre die Entwicklung eines detaillierten Konzeptes zur erneuten Vorlage im Jugendhilfeausschuss notwendig. Bei einer möglichen späteren Umsetzung, wäre ein potentiellen Träger beim Aufbau fachlich durch den Jugendmedienschutz zu begleiten.

- **Aufbau von Medienscouts**
  Kinder und Jugendlichen stehen vielfältige Herausforderungen bei der Mediennutzung gegenüber. Die jungen Menschen wollen sich u.a. über Kostenfallen, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Selbstdarstellung und „Kontaktgefahren“, grooming und exzessive Nutzung austauschen.

Neben dem Angebot von Workshops für Schulklassen wäre der flächendeckende Aufbau von Medienscouts an Nürnberger Schulen als Ergänzung hierfür bedarfsgerecht.
Die Angebote Erwachsener werden von jungen Menschen oft als nicht authentisch genug wahrgenommen, da Erwachsene aus deren Sicht nicht beurteilen können, was sie wirklich im Netz erleben, was sie beschäftigt und wie sie damit umgehen sollen. Hier wären Medienscouts an Schulen ergänzend zu den bestehenden Angeboten ein sinnvolles und notwendiges Bindeglied. Es sollten Gruppen von Schülerinnen und Schülern ausgebildet und begleitet werden, die im Rahmen von Peerprojekten regelmäßig mit den Mitschüler/-innen die Fragen zur Mediennutzung behandeln und diskutieren, sowie Tipps und Hinweise geben.

Für die Deckung bestehender Bedarfe und die nötige Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes sind dringend mehr Personalkapazitäten erforderlich. Die vorhandenen Personalkapazitäten können die bestehende Nachfrage nicht decken, neue Angebote und Formate können kaum ins Portfolio aufgenommen werden.
Die Verwaltung des Jugendamtes wird diesen Bedarf prüfen, die zusätzlich notwendigen Ressourcen bzw. Sachmittel ermitteln und dem Jugendhilfeausschuss zur Entscheidung vorlegen.

5. Literaturverzeichnis

Baumgärtner, Theo / Hiller, Philipp: SCHULBUS Bayern Schüler- und Lehrerbefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln 2017/18. Zusammenfassend Ergebnisse einer Untersuchung unter 14- bis 17-Jährigen in Nürnberg und München sowie in den Landkreisen Miltenberg, Dillingen und Weilheim-Schongau. https://www.schulbus_Bayern_2017/2018, [Zugriff am 01.12.2020]

Blue Ocean Entertainment AG/Egmont Ehapa Media GmbH/Gruner + Jahr GmbH & Co. KG/Panini Verlags GmbH/Spiegel-Verlag/Zeit Verlag (2018). Kinder-Medien-Studie 2018. Kinder in Deutschland: SMART! Mit und ohne Phone. https://kinder-medien-studie.de/wp-content/uploads/2018/08/KMS2018_Berichtsband_v2.pdf, [Zugriff am 13.11.2020]

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020), https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/jugendschutzgesetz-wird-reformiert/161184, [Zugriff am 14.10.2020]

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020), https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/jugendschutzgesetz-wird-reformiert/161184, [Zugriff am 14.10.2020]

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2015). DIVSI U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt. Hamburg. https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf, [Zugriff am 13.11.2020]

Döring, Nicola (2015c). Medien und Sexualität. In: Gross, Friederike von/Meister, Dorothee M./Sander, Uwe (Hrsg.). Medienpädagogik – ein Überblick. Weinheim, Basel: Beltz-Juventa, S. 323–364.

Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2017c). KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf, [Zugriff am 01.12.2020]

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2019). JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Reutter, Theresa (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien.

Gebel, Christa (2016). „… weil sie da mit Daten machen, was sie wollen.“ Online-Angebote und -Risiken aus Sicht von 12- bis 14-Jährigen. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 61 (2), S. 54-58.

jugendschutz.net (2021), Jahresbericht 2021, Mainz

Klicksafe (2020): www.klicksafe.de https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/diagnose-abhaengigkeit/, [Zugriff am 01.12.2020]

Kommission für Jugendmedienschutz (2020), https://www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung?tx_news_pi1%5Bnews%5D=4826&cHash=faf6ef201d23b877624d67cb61f0a121 , [Zugriff am 13.11.2020]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2021, JIM-Studie 2020, Stuttgart

Statista GmbH (2021): https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168069/umfrage/taegliche-internetnutzung-durch-jugendliche [Zugriff am 07.09.2021]

Statistisches Bundesamt (2020): Pressemitteilung Nr. N 042 vom 29.07.2020, https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2020/07/PD20_N042_639.html;jsessionid=0DEDC2D6E5E2009AC3645455179892ED.internet8712, [Zugriff am 01.12.2020]