

Anhörung über die Auswirkungen der Digitalisierung und insbesondere der zunehmenden Nutzung von sozialen Netzwerken, auf Jugendliche im Saarland, Chancen, Risiken und Entwicklungen

Torsten Becker* / Stefan Hessel**

Datum 25.01.2021

Welche Entwicklungen, Chancen und Risiken sehen Sie allgemein bei der Digitalisierung und der Nutzung sozialer Netzwerke Kinder und Jugendliche betreffend?

Die Nutzung und der Zugang von mobilen Endgeräten haben bei Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren immer wieder zugenommen, wie einschlägige Studien z. B. die KIM und JIM Studie eindrucksvoll zeigen. Während der klassische Computer bei den 6-13-Jährigen eher an Bedeutung verliert, gibt es in fast allen Haushalten der Befragten Internetzugang sowie ein Smartphone. Die (6-13-Jährigen) Kinder selbst besitzen laut Angaben der Eltern in der KIM-Studie 2018¹ zu 51% ein eigenes Smartphone oder Handy. Bei den (12-19-Jährigen) Teilnehmer:innen der JIM-Studie 2020² sind es 94%. Bei der Nutzung spielen bereits bei den Kindern YouTube sowie die Kommunikation über WhatsApp eine zentrale Rolle. Bei den 12-19-jährigen nutzen 94% mehrmals die Woche WhatsApp (mit im Schnitt 22 Nachrichten / Tag). Es spielen aber auch Instagram, Snapchat sowie die relativ neue Plattform TikTok (+ 19% PP im Vergleich zur letzten Erhebung) eine zentrale Rolle. Dies zeigt eindrucksvoll die weiterhin wachsende Bedeutung von digitalen Endgeräten und Apps für die Lebenswelt der Schüler:innen.

Gleichsam hält die Digitalisierung jedoch auch Einzug in nahezu alle Lebensbereiche der Gesellschaft und Arbeitswelt. Sei es die Nutzung von IoT-Geräten, die steigende Verarbeitung von personenbezogenen Daten – die vielen erst seit der DSGVO augenscheinlich wird – oder die zunehmende Bedeutung von Algorithmen und künstlicher Intelligenz, deren Nutzungsrahmen gesellschaftlich und politisch noch nicht hinreichend diskutiert und vereinbart wurden. Die Entscheidung, ob wir in einer digitalen Welt leben möchten stellt sich nicht mehr, wir haben aber Einfluss auf die Ausgestaltung.

* Torsten Becker ist StR im saarländischen Schuldienst, Lehrbeauftragter an der Universität des Saarlandes und Schulvertreter in mehreren nationalen Netzwerken zur Digitalisierung im Bildungsbereich.

** Stefan Hessel ist Rechtsanwalt und Associate im Team Cybersecurity & Datenschutz bei reuschlaw Legal Consultants in Saarbrücken sowie Erster Vorsitzender des gemeinnützigen Vereins Algoright e.V., dem saarländischen Thinktank für gute Digitalisierung.

¹ Vgl. https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/KIM-Studie2018_Web.pdf, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

² Vgl. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

Die Kultusministerkonferenz hat 2016 mit dem Papier „Bildung in der digitalen Welt“³ zentrale Kompetenzen formuliert, die Kinder stufenweise von der 1. bis 10. Klasse erwerben sollen. Diese bilden – auf das Saarland angewendet – im „Basiscurriculum Medienbildung und informatische Bildung“⁴ die Grundlage für eine zukünftige und teils gegenwärtige Befähigung zur aktiven Teilnahme an einer digitalen Gesellschaft und zeigen gleichwohl auch Chancen und Risiken auf.

Die DAK Längsschnittstudie „Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona“⁵ (Jugendliche 10 – 17 Jahre) zeigt eine verstärkte Nutzung sozialer Medien während der Pandemie. In Bezug auf die Nutzungsmotive, gaben 89% der Kinder und Jugendlichen an, durch die sozialen Medien soziale Kontakte aufrecht zu erhalten. In der Referenzbefragung vor Corona waren es nur 55%. Wie eingangs durch die Schwerpunktsetzung der Applikationen aufgezeigt, wird die Möglichkeit der Kontaktaufnahme bzw. Pflege sozialer Kontakte durch vielfältige digitale Werkzeuge flächendeckend genutzt und bietet den Kindern und Jugendlichen ggf. auch soziale Teilhabe. Social-Media-Plattformen offerieren, neben der Bereitstellung von verbalem oder schriftlichem Austausch, weiterhin kreative Gestaltungsmöglichkeiten für unterschiedliche Zielgruppen und ergänzen oder ersetzen somit eine Form bestehender gesellschaftlicher Partizipation. Sie stellen somit eine motivierende Bühne zur Verfügung, die auch Chancen für die Themenfelder Bildung und Arbeit ermöglicht. Gerade aus der Arbeitswelt wird jedoch von mangelnden Grundkenntnissen sowie fehlenden Kompetenzen berichtet, die von einer bisher unzureichenden Auseinandersetzung mit digitalen Themen in Erziehung und Bildung herrühren, was sich auch mit den Ergebnissen der ICILS Studie aus dem Jahr 2018 deckt.⁶ So sind Plattformen für die Kinder und Jugendlichen zwar Bildungsorte selbstgesteuerten Lernens, sie werden selbst aber nur unzureichend in klassischen Lernorten thematisiert.

Das sich abzeichnende unkontrollierte und teilweise auch bei Kindern und Jugendlichen unbegleitete Nutzungsszenario bietet jedoch auch viel Raum für Missbrauch und Risiken. Zu nennen sind hier exemplarisch der fehlende Schutz von Persönlichkeitsrechten, die Missachtung von Urheberrecht und Datenschutz, Beleidigungs- und Verleumdungsdelikte, sogenannte „Hatespeech“, „Cybermobbing“ und „Cybergrooming“, moderne Kettenbriefe und „Challenges“, Beichtforen, anonyme Frageseiten, die Darstellung von Gewalt und Sexualität, Fake News sowie eine Manipulation durch „persuasive technology“ und ggf. aufkommende Suchtproblematiken.

³ Vgl.

https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

⁴ Vgl.

https://www.saarland.de/SharedDocs/Downloads/DE/mbk/Bildungsserver/Unterricht_und_Bildungsthemen/Medienbildung/Basiscurriculum.pdf?__blob=publicationFile&v=1, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

⁵ Vgl. <https://www.dak.de/dak/gesundheit/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2295548.html#/>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

⁶ Vgl. <https://kw.uni->

[paderborn.de/fileadmin/fakultaet/Institute/erziehungswissenschaft/Schulpaedagogik/2019_Eickelmann_Mass_ek_Labusch_ICILS_2018_NRW_Erste_Ergebnisse_Buchbroschuere.pdf](https://kw.uni-paderborn.de/fileadmin/fakultaet/Institute/erziehungswissenschaft/Schulpaedagogik/2019_Eickelmann_Mass_ek_Labusch_ICILS_2018_NRW_Erste_Ergebnisse_Buchbroschuere.pdf), zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

Welche sozialen, gesundheitlichen, psychologischen und die Entwicklung betreffenden Einflüsse und Auswirkungen hat die Nutzung sozialer Netzwerke auf Kinder und Jugendliche?

Die DAK Längsschnittstudie „Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona“ (Jugendliche 10 – 17 Jahre) zeigt für 10% der Kinder und Jugendlichen ein riskantes Computerspielverhalten (Hazardous Gaming nach ICD-11-Kriterien). 2,7% der Teilnehmer:innen erfüllten die ICD-11-Kriterien einer Gaming Disorder (GD) mit Blick auf die vorangegangenen 12 Monate. 8,2% der Kinder und Jugendlichen erfüllten die Kriterien eines riskanten Nutzungsverhaltens auf die Nutzung sozialer Medien bezogen. Hierbei liegt die Rate der pathologischen Nutzung bei 3,2%.⁷

Darüber hinaus spielen auch, analog zum üblichen Gruppenverhalten, soziale Effekte eine Rolle. Zu nennen sind hier beispielsweise Beschimpfungen und Beleidigungen, die Verbreitung von Gerüchten oder das Bloßstellen oder „outen“ von Mitmenschen, „Cyberstalking“, Androhungen von Gewalt, Identitätsdiebstahl oder der Ausschluss aus Gruppen. Hierbei muss berücksichtigt werden, dass sich das im Netz begonnene oder dort fortgesetzte Verhalten auch im analogen Raum zeigen kann. Es ist davon auszugehen, dass für die Jugendlichen die Grenze zwischen analogem und digitalen Handlungsraum verschwimmt. Gleichwohl haben die Räume eine unterschiedliche Sozialdynamik, sowie unterschiedliche Teilnehmer:innen und soziale Regeln. Weiterhin kann davon ausgegangen werden, dass auch die ggf. empfundene Anonymität eine Rolle bei Handlungen im Internet spielt.

Soziale Netzwerke können aber auch zum Lernen sozialen Verhaltens und zum Raum geteilter Interessen werden. Die Möglichkeit der unmittelbaren Kontaktaufnahme und kollaborativen Arbeit, ermöglicht gemeinsame Projekte und Initiativen, die Selbstwirksamkeit und Lernmotivation steigern können.

Studienteilnehmer:innen einer Langzeitstudie zu gewalttätigen Spielen zeigen darüber hinaus, dass auch intensive Spielerfahrungen nicht zwangsläufig zu einem erhöhten Aggressionspotential führen und ggf. auch Teil einer Copingstrategie der Jugendlichen sind.⁸

Abzuraten ist hingegen von einer zu frühen und intensiven Nutzung digitaler Endgeräte in überwiegend konsumierenden Weisen im Kleinkindalter. Hierbei kommt es Studien zu Folge zu einer negativen emotionalen oder aufmerksamkeitspezifischen Verhaltensweise.⁹ Teilweise wird von einer Nutzung vor dem Eintritt in die Grundschule abgeraten.¹⁰ Außerdem sind ggf. medizinische Aspekte (zu langes Sitzen, fehlender Blickfeldwechsel, mangelnde Benetzung der Hornhaut, etc.) bei der Überschreitung von angemessenen Nutzungszeiten zu berücksichtigen, auf die an dieser Stelle nicht näher eingegangen wird.

⁷ Vgl. <https://www.dak.de/dak/gesundheit/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2295548.html#/>, S. 70., zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

⁸ Vgl. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2020.0049>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

⁹ Vgl. Paulus FW, Sinzig J, Mayer H, Weber M, von Gontard A (2018) Computer Gaming Disorder and ADHD in Young Children – a Population-Based Study. *Internat J Ment Health Addic* 16: 1193 – 1207. und Hinkley T, Verbestel V, Ahrens W, Lissner L, Molnár D et al. (2014) Early childhood electronic media use as a predictor of poorer well-being. A prospective cohort study. *JAMA Pediatrics* 168: 485 – 492.

¹⁰ Vgl. <https://www.dak.de/dak/gesundheit/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2295548.html#/>, S. 78., zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

Wie verändert die steigende Nutzung sozialer Netzwerke Selbstwahrnehmung, Selbstwertgefühl, Gruppenbildung und Gruppengefüge von Kindern und Jugendlichen?

Das Internet bietet ein breites Angebot an Partizipationsmöglichkeiten und Plattformen, die von unterschiedlichen Gruppen genutzt werden. Hierbei entstehen – ähnlich der analogen Welt – Gruppenzugehörigkeiten und Gruppeneffekte. Die bestehenden Strukturen können erfahren und deren Sozialdynamik erlernt werden. Obwohl das Internet als ein niederschwelliger und oft auch basisdemokratischer Raum empfunden wird, bilden die Plattformen und Sozialen Netzwerke Untergruppierungen, deren Funktionsweisen überwiegend nicht transparent sind.¹¹ Hierunter fallen z.B. Algorithmen für die Anzeige von bestimmten Postings oder Werbung, als auch der kommerzielle und ideelle Einfluss von sogenannten Influencer:innen. Diese Form der Vermarktung kann Kinder und Jugendliche zu irrationalen Vorstellungen verleiten und Begehrlichkeiten wecken, wie sie aus dem Bereich der Rock- und Popstars bekannt sind. Eine gemeinsame Studie der Universität Münster und Hamburg berichtet weiterhin von erhöhtem Stress und Lebensunzufriedenheit bei intensivem Konsum auf Social-Media-Plattformen, während ein gemäßigter Konsum auch positive Effekte bewirken kann.¹² Ähnlich der genannten Studie zur Nutzung gewalttätiger Computerspiele, spielen also die Nutzungsweise und -häufigkeit eine zentrale Rolle.

Zum Vorwurf werden sozialen Netzwerken auch Phänomene wie „Bodyshaming“¹³, wenn gleich es auch Initiativen zur realistischeren Darstellung in sozialen Medien gibt, die über diese Tendenzen transparent aufklären oder zumindest ein Zeichen gegen solche Tendenzen setzen wollen. Überdies gibt es Kampagnen – durch sogenannte Hashtags (#) markiert – die auf Missstände aufmerksam machen und zur politischen Beteiligung bzw. gesellschaftlichen Meinungsäußerung aufrufen. Hierzu zählen Bewegungen wie Black Lives Matter oder Me Too. Es zeigt sich das Potenzial wegfallender Hürden und die Möglichkeit zur niederschweligen Meinungsäußerung. Gleichwohl werden z.B. jüngst durch die Sperrung des Twitter-Kontos von Donald Trump bestimmte Gatekeeper-Möglichkeiten der Plattformbetreiber sichtbar, die neben der oftmals vorliegenden Kurzlebigkeit der Kampagnen anzuführen sind.

¹¹ Vgl. <https://netzpolitik.org/2019/tiktoks-obergrenze-fuer-behinderungen/>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

¹² Vgl.

https://www.marketingcenter.de/sites/mcm/files/downloads/research/Imm/literature/kaczinski_hennig-thurau_sattler_social_media_and_society_report_2019.pdf, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

¹³ Vgl. <https://jugendkultur.at/bodyshaming-social-media/>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

Inwiefern wirken sich die Digitalisierung und insbesondere die zunehmende Nutzung von sozialen Netzwerken auf Informationsbeschaffung und -Verarbeitung, Mediennutzung und Meinungsbildung von Kindern und Jugendlichen aus, welche Chancen und welche Risiken sind erkennbar und welche Konsequenzen sollten in Schulen, Politik und Gesellschaft daraus gezogen werden?

Wir leben in einer digitalen Welt und teilen täglich berufliche und private Daten mit anderen Menschen. Gemäß dem Schulordnungsgesetz besteht der Auftrag der Schule darin, „[...] dass jeder junge Mensch ohne Rücksicht auf Herkunft oder wirtschaftliche Lage das Recht auf eine seinen Anlagen und Fähigkeiten entsprechende Erziehung, Unterrichtung und Ausbildung hat und dass er zur Übernahme von Verantwortung und zur Wahrnehmung von Rechten und Pflichten in Staat und Gesellschaft vorbereitet werden muss.“¹⁴ (SchoG §1 Abs.1). Hieraus ergibt sich bereits jetzt eine Verpflichtung die notwendigen Kompetenzen für eine dynamische und komplexe digitale Welt zu vermitteln. Sowohl das KMK Papier, als auch das Basiscurriculum Medienbildung und informatische Bildung wurden im Rahmen der ersten Fragestellung erwähnt und bilden zusammen mit Initiativen der Lehrer:innenbildung sowie Weiterbildung ein zentrales Element zur Umsetzung dieses Vorhabens.

Dieser Schritt erfordert ein hohes Maß an Kompetenz auf Seiten der Lehrenden. Mit Blick auf die digitalisierte Lebenswelt, muss über die Anwendungskompetenzen hinaus auch ein inhaltliches Fachwissen vorhanden sein, sowie gesellschaftliche kulturelle Auswirkungen abgeschätzt werden können. Weiterhin müssen aktuelle Entwicklungen mit den Schüler:innen diskutiert und eingeordnet werden.

Zur Beschaffung von Informationen durch Jugendliche liefert die JIM-Studie folgende Ergebnisse: „Als Informationsmedium nutzen Jugendliche das Internet in erster Linie für Suchanfragen bei Suchmaschinen wie Google (88 %). Für zwei Drittel ist aber auch die (Video-)Recherche bei YouTube regelmäßige Anlaufstelle, um sich über bestimmte Themen zu informieren. Wikipedia und vergleichbare Online-Enzyklopädien nehmen vier von zehn Jugendlichen regelmäßig in Anspruch, ein Viertel nutzt Nachrichten und Infos bei Social Media Plattformen wie Facebook und Twitter oder bei den Onlineangeboten der Zeitungen. Die Nachrichtenportale von Zeitschriften sind für knapp 20 Prozent regelmäßige Informationsquelle, ähnlich groß ist der Anteil an Jugendlichen, die sich über die Providerseiten der E-Mail-Anbieter oder die Nachrichtenportale der Fernsehsender mit Informationen versorgen. Im Vergleich zum Vorjahr stoßen alle Informationsquellen auf ein deutlich größeres Interesse. Corona, Lockdown, Kontaktbeschränkungen, Schulschließungen und Homeschooling zeigen hier sehr deutlich ihre Wirkung.“¹⁵

Hieraus ergibt sich die Notwendigkeit, mit Blick auf eine unkontrollierte Informationsbeschaffung, Fakenews und Verschwörungserzählungen von qualitativ gesicherten Informationen zu unterscheiden. Hierbei können Fächer wie Geschichte oder Politik und Deutsch helfen, die sich nativ mit der Bewertung und Analyse von Texten

¹⁴ Vgl. http://www.lexsoft.de/cgi-bin/lexsoft/justizportal_nrw.cgi?t=161158211037970621&xid=186169,2, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

¹⁵ Vgl. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf, S. 69, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

beschäftigen.¹⁶ Gerade durch das jüngste Erstarken von Verschwörungserzählungen mit Blick auf die Corona-Pandemie, erscheint eine zentrale Beschäftigung mit diesem Themenkomplex in der Schule, aber auch im gesellschaftlichen Kontext als zentral. Hier könnte eine enge Verbindung zwischen fachwissenschaftlichen und digitalen Kompetenzen, die notwendige Grundlage liefern, um nicht nur den Sachverhalt aus historischer und erinnerungskultureller Perspektive zu beleuchten, sondern auch die Informationskultur und -beschaffung im Internet zu thematisieren. Hierzu gehören auch die Thematisierung von Internetphänomenen wie Memes sowie die Rhetorik und Manipulation in einschlägigen Telegram-Gruppen.

Welchen Einfluss hat die zunehmende Nutzung sozialer Medien auf das Kommunikationsverhalten von Kindern und Jugendlichen? Und welche Schlussfolgerungen sollten daraus gezogen werden?

Die Fragestellung erfordert eine differenzierte Betrachtung aktueller Studien, die im zeitlichen Vorlauf der Befragung nicht geliefert werden kann.

Welche Erfahrungen mit Cybermobbing und Cybergrooming von Kindern und Jugendlichen haben Sie gemacht und wie groß ist aus Ihrer Sicht das Problem, wie viele Kinder und Jugendliche sind betroffen?

„Cybermobbing sind alle Formen von Schikane, Verunglimpfung, Betrug, Verrat und Ausgrenzung mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien, bei denen sich das Opfer hilflos oder ausgeliefert und (emotional) belastet fühlt [...]“¹⁷

Die JIM-Studie liefert auch zu diesem Themenbereich belastbare Zahlen: „Was die Konfrontation mit Mobbing und Hass im Internet betrifft, so geben aktuell 29 Prozent der Jugendlichen an, dass über die eigene Person falsche oder beleidigende Dinge verbreitet wurden. Nach Jahren mit relativ stabilen Werten um die 20 Prozent ein deutlicher Anstieg. [...] Auch Mobbing ist 2020 ein Thema: 38 Prozent der Jugendlichen haben in ihrem Umfeld schon einmal mitbekommen, dass jemand im Internet absichtlich fertig gemacht wurde. Elf Prozent bestätigen, dass sie selbst schon einmal Opfer einer solchen Attacke wurden.“¹⁸

Die dritte Cyberlife Studie des Bündnisses gegen Cybermobbing (2020) geht von einer geringeren Anzahl an Betroffenen aus. Hier wurden 17,3% der befragten Schülerinnen und Schüler Opfer von Cybermobbing Attacken.¹⁹

Dass ein digitales Sozialverhalten auch Folgen auf die analoge Welt haben kann, zeigt der Fall „Drachenlord“, in dem es nach Herausgabe der Adresse auch zu einem Fall von so

¹⁶ Die Hervorhebung dieser Fächer ist exemplarisch zu verstehen.

¹⁷ Pieschl, S., Porsch, T. (2012). Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm „Surf-Fair“. Weinheim: Beltz, 18.

¹⁸ Vgl. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf, S. 69f., zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

¹⁹ Vgl. <https://www.tk.de/resource/blob/2095298/e576a0e34a8731c50c60d9edbb661ca7/studie-cybermobbing-2020-data.pdf>, S.103, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

genannten "Swatting" kam.²⁰ Hier und auch im schulischen Kontext vermischen sich die analoge und digitale Erfahrungswelt. Folglich hat Mobbing seinen Ursprung oder seine Fortsetzung im Digitalen. Die Lehrkraft ist hierbei auf die Unterstützung der Klasse als soziale Gemeinschaft angewiesen, da sich diese Vorfälle meist im privaten oder verborgenen Kontext anbahnen. Auch liegen nicht immer belastbare Beweise vor, da teilweise anonymisiert oder mit selbstlöschenden Nachrichten gearbeitet wird.

Im Gegensatz zu Cybermobbing, haben laut der Cyberlife Studie nur wenig Lehrer:innen Erfahrungen mit Cybergrooming oder Cyberstalking gemacht. Die Zahlen sind jedoch im Vergleich zur Erhebung 2017 steigend.²¹

Und was empfehlen Sie als wirksame Gegenmaßnahmen?

Da sich die Methoden und Konzepte bei Mobbing und Cybermobbing ähneln, kann hier auf Vorerfahrungen von Schulpersonal zurückgegriffen werden. Gerade bei Konflikten zwischen Schüler:innen (Cybermobbing) ist der Einsatz und die transparente Zuständigkeit von Vertrauenspersonen wichtig. Anlaufstellen vor Ort können Lehrer:innen, Schüler:innen oder die Schulsozialarbeit sein, die eine wichtige Rolle innerhalb der Schulgemeinschaften einnimmt und aus einer neutralen Position heraus agieren kann. Auch der Einbezug von Schulpsycholog:innen und anderen externen Anlaufstellen ist sinnvoll. Mit Blick auf ein Konfliktpotenzial und die Bedeutung der Elternhäuser für jegliche Form des reflektierten Umgangs mit digitalen Endgeräten, ist zu einem stärkeren Einbezug der Elternhäuser in schulische Präventionsmaßnahmen, sowie der Etablierung engerer Kooperationen von Sozialarbeiter:innen zwischen Schule und Wohnort, zu raten.

Um die Schwelle der Kontaktaufnahme für betroffene Schüler:innen zu erleichtern, haben drei Schüler aus Berlin die App „Exclamo“ entwickelt. Diese ermöglicht die anonyme Kontaktaufnahme zu Vertrauenspersonen innerhalb der Schule und soll sowohl für Fälle während der Schulzeit als auch im Privaten zum Einsatz kommen. Ergänzt wird das Angebot durch Informationen zum richtigen Verhalten bei Mobbing und einer Kontaktmöglichkeit zu externen Anlaufstellen wie Sorgentelefonen.

Im Allgemeinen kann auch gesellschaftlich nicht genug über diese Phänomene aufgeklärt werden. Je mehr Menschen im sozialen Umfeld von Betroffenen um die Ängste und Sorgen, sowie mögliche Anzeichen wissen, desto mehr Ansprechpersonen stehen im Ernstfall zur Verfügung. Hierbei spielen die Eltern eine zentrale Rolle. Schulprojektstage zur Prävention sollten daher nach Möglichkeit auch die Eltern in die Planung, Durchführung und Präsentation der Ergebnisse mit einbinden.

Kinder und Jugendliche, sollten allgemein möglichst wenige Informationen von sich zugänglich machen. Zum Schutz vor Swatting und ähnlichen Angriffen ist es z.B. sinnvoll, die eigene Adresse geheim zu halten. Die allgemeinen Regeln der IT-Sicherheit, wie die Wahl von sicheren Passwörtern und das regelmäßige Einspielen von Sicherheitsupdates, bieten auch

²⁰ Hessel, Krüger, Leffer: Falsche Notrufe als Form von Cybermobbing – Zur strafrechtlichen Bewertung von Swatting, NJOZ 2020, 737 ff.

²¹ Vgl. <https://www.tk.de/resource/blob/2095298/e576a0e34a8731c50c60d9edbb661ca7/studie-cybermobbing-2020-data.pdf>, S.58, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

im Kontext von Cybermobbing Schutz vor Identitätsdiebstahl und dem Ausspähen von privaten Informationen.²²

Aus juristischer Sicht kann das Netzwerkdurchsetzungsgesetz zur Löschung von strafrechtlich relevanten Inhalten herangezogen werden. Hierbei wäre es wünschenswert, wenn dieser Rechtsrahmen auch für den stark frequentierten Bereich der Games Anwendung finden würde und die Gesetzgebung zum Schutz der Kinder und Jugendlichen ausgeweitet würde.

Der UNICEF- Bericht zur Situation der Kinder in einer digitalen Welt (2017)²³ stellt ergänzend folgende Forderungen auf:

- Alle Kinder müssen bezahlbaren Zugang zu qualitativ guten Online-Angeboten bekommen.
- Kinder müssen vor Online-Gefahren geschützt werden.
- Die Privatheit und die Identität von Kindern müssen geschützt werden.
- Kinder müssen digitale Kompetenzen genauso wie lesen, schreiben und rechnen lernen.
- Die Privatwirtschaft muss ethische Standards und Praktiken vorantreiben.
- Kinder gehören ins Zentrum einer Digital-Politik.

Inwiefern hat die soziale Herkunft und die Einkommenssituation der Eltern Einfluss auf die Nutzung digitaler Angebote und insbesondere sozialer Netzwerke durch Kinder und Jugendliche? Gibt es eine soziale Spaltung betreffend Nutzungsverhalten, Inhalten, Erfahrungen? Und wenn ja, was empfehlen Sie, um die gleichberechtigte digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen aus einkommensschwachen Elternhäusern zu erhöhen?

Wie das Beispiel des Unterrichts auf Distanz zeigte, verfügen nicht alle Elternhäuser über die notwendige Infrastruktur sowie die Geräte, um ein Distanzlernen zu ermöglichen. Dies bedeutet, dass hierbei auch die Teilhabe und der Zugang zu Wissen und Informationen weniger oder unregelmäßiger zur Verfügung steht. Weiterhin verfügen nicht alle Eltern über die notwendige Medienmündigkeit, um Kinder und Jugendliche bei der Nutzung mobiler Endgeräte und des Internets zu unterstützen. Da dieser Zugang und auch die damit verbundenen Kompetenzen jedoch eine zentrale Rolle im zukünftigen Bildungskanon spielen werden, sollte neben politischer und gesellschaftlicher Weiterbildungsoffensiven auch vermehrt im Ganztagskontext auf das Thema eingegangen werden. Es sei aber auch darauf hingewiesen, dass eine akademische Bildung nicht per se vor Cybercrime schützt. Die digitalen Kompetenzbereiche können somit noch als Spezialwissen betitelt werden, das durch einen Ansatz lebenslangen Lernens allen Bevölkerungsgruppen zur Verfügung gestellt werden muss. Die EU hat zu diesem Zweck einen Digitalen Kompetenzrahmen²⁴ für Bürger vorgelegt, der analog zu den KMK Vorgaben zu sehen ist. Auch hier müssen Anlaufstationen transparent gemacht werden,

²² Münnich-Hessel, Hessel: „Drachenlord“ und „Drachengame“ – Cybermobbingopfer in der psychotherapeutischen Sprechstunde: Forum der Psychotherapeutenkammer des Saarlandes Nr. 67, November 2017, 31-34, abrufbar unter <https://www.ptk-saar.de/publikationen/forum/>, zuletzt abrufen am 25.01.2021.

²³ Vgl. <https://www.unicef.de/informieren/materialien/kinder-in-der-digitalen-welt-kernbotschaften/155346>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

²⁴ Vgl. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

damit digitale Bildung nicht auf nachwachsende Generationen beschränkt bleibt. Da es sich – wie aufgezeigt – um einen sehr dynamischen Prozess handelt, sollten ebenfalls Stellen des Wissenschaftstransfers als Schnittstellen zwischen Forschung und Lehre etabliert werden.

Bereits bei der technischen Ausstattung ergeben sich Unterschiede und Ungerechtigkeiten in der Nutzung digitaler Endgeräte. Dies kann z.B. durch die Wahl günstigerer oder älterer Endgeräte passieren. So werden Sicherheitsupdates für Android-Geräte z.B. nur für eine bestimmte Zeit nach Marktgang angeboten. An Beispielen wie der neuen Social-Media-Plattform Clubhouse zeigt sich weiterhin, dass bestimmte Applikationen ggf. nur für Nutzer:innen eines bestimmten Gerätetyps oder Betriebssystems verfügbar sind. Auch die Corona-Warn-App ist nicht mit allen älteren Mobiltelefonen kompatibel. Durch diese oder ähnliche Effekte entsteht ein Kaufdruck, dem nicht alle Menschen aus finanziellen Gründen nachkommen können.

Mit Blick auf die Fallzahlen von Cybermobbing konstatiert die Cyberlife Studie weiterhin, dass eine Korrelation zwischen Fallzahlen und Schulformen besteht:

„Zwei Drittel der befragten Pädagogen haben in den letzten 12 Monaten Berührungspunkte mit Cybermobbing oder Rassismus gehabt. Bei den Schulformen stechen hier wieder die Haupt- und Werkrealschulen heraus. Hier berichten 28% der befragten Lehrkräfte, regelmäßig mit Fällen von Cybermobbing und 15% mit Rassismus in Berührung zu kommen. Häufiger sind die Berührungspunkte mit Cybermobbing auch in Realschulen (17% regelmäßig), viel seltener hingegen in den weniger mit sozialen Problemen zu kämpfenden Gymnasien. Von regelmäßigen Fällen von Cybermobbing berichten hier "nur" 10% und im Falle von Rassismus sogar nur 3% der Lehrkräfte.“²⁵

In der Bertelsmann-Studie Chancen und Risiken digitaler Medien in der Schule (2015) wird der Wandel von einem technischen digital divide zu einem Unterschied in der Nutzungskompetenz beschrieben.²⁶

Die ICILS Studie geht sowohl für den Bereich der digitalen Kompetenz, als auch für den Themenbereich computational thinking von einer signifikanten Benachteiligung von Kindern aus unteren sozialen Lagen aus.²⁷

Zusammenfassend lässt sich also von einer bestehenden Ungerechtigkeit ausgehen, die durch Zusatzprogramme – in Ergänzung der in der vorletzten Frage angeführten Maßnahmen – ausgeglichen werden müsste. Neben der reinen technischen Ausstattung ist hierbei auch auf Hilfsprogramme und Aufklärung vor Ort zu setzen. Es empfiehlt sich also eine Erweiterung und Verknüpfung der Sozialarbeit vor Ort mit jener in den Schulen. Zu bevorzugen sind hierbei immer Qualifizierungsmaßnahmen, die einen Anwendungsbezug haben und die Teilnehmer:innen über einen längeren Zeitraum begleiten.

²⁵ Vgl. https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/fileadmin/pdf/studien/Cyberlife_Studie_2020_END1__1_.pdf, S.58, zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

²⁶ Vgl. https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf, S. 20 ff., zuletzt abgerufen am 25.01.2021.

²⁷ Vgl. https://kw.uni-paderborn.de/fileadmin/fakultaet/Institute/erziehungswissenschaft/Schulpaedagogik/2019_Eickelmann_Mass_ek_Labusch_ICILS_2018__NRW_Erste_Ergebnisse_Buchbrochuere.pdf, S. 9, 10, 14 und <https://deutscheschulportal.de/bildungswesen/icils2018-wo-steht-deutschland-in-der-digitalen-bildung/>, beide zuletzt abgerufen am 25.01.2021.