

# Jugendliche und digitale Medien

Heranwachsen in der Welt von Smartphones, WhatsApp, YouTube, Instagram und digitalen Spielen

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

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)  
Honorarprofessor an der Universität Erfurt (Philosophische Fakultät)

# Themen im Überblick

## **Veränderte Rahmenbedingung**

→ Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

## **Angebot und Nutzung im Wandel**

→ Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

## **Chancen & Risiken des Medienumgangs**

→ Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

## **Exkurs 1: Cybermobbing**

→ Wenn denn Kommunikation außer Kontrolle gerät

## **Exkurs 2: Wann wird es zu viel?**

→ Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät

## **Was können Eltern tun?**

→ Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

# Veränderte Rahmenbedingungen

Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

# Verändertes Heranwachsen!? (Hajok 2018a,b)

**Beschleunigtes,  
zunehmend fragmentiertes  
Leben?**

**Durchlässiger  
Schonraum – risikoreicher  
Experimentierraum!**

**Sein heißt  
'medial stattfinden' im  
Hier und Jetzt!**

**Kinder und  
Jugendliche ...**

**Unmündig  
in das digitale Netz  
eingesponnen?**

... in der Welt digitaler  
Medien

**Kommunizieren, (nur)  
um zu kommunizieren?**

**Neue Formen von  
Vergemeinschaftung  
und Partizipation**

# Heranwachsen heute

## Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

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

## Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015)

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

**X**

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

# Alles anders durch digitale Medien?

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

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

**X**

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

# Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

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

## Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

## Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

## Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

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

**nur wenig wird genutzt**

Anbieterkonzentration und digitale Spaltung

## Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

## Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ mitsamt Übertragung in andere Nutzungskontexte

## Neue Formen der Wertschöpfung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.

# Besondere Bindungskraft!?



# Besondere Bindungskraft (Hajok 2017)

## ***Interaktivität und Multioptionalität***

- ➔ Selbstbestimmung und eigene Auswahl der subjektiv relevanten Möglichkeiten

## ***Eigenaktivität und Selbstausdruck***

- ➔ Möglichkeit, sich anderen mit seinen Fähigkeiten zu präsentieren und kreativ auszudrücken

## ***Involvement und soziale Vernetzung***

- ➔ Einbindung in mediales Geschehen, teilweise mit Verpflichtung und Gruppendruck

## ***Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit***

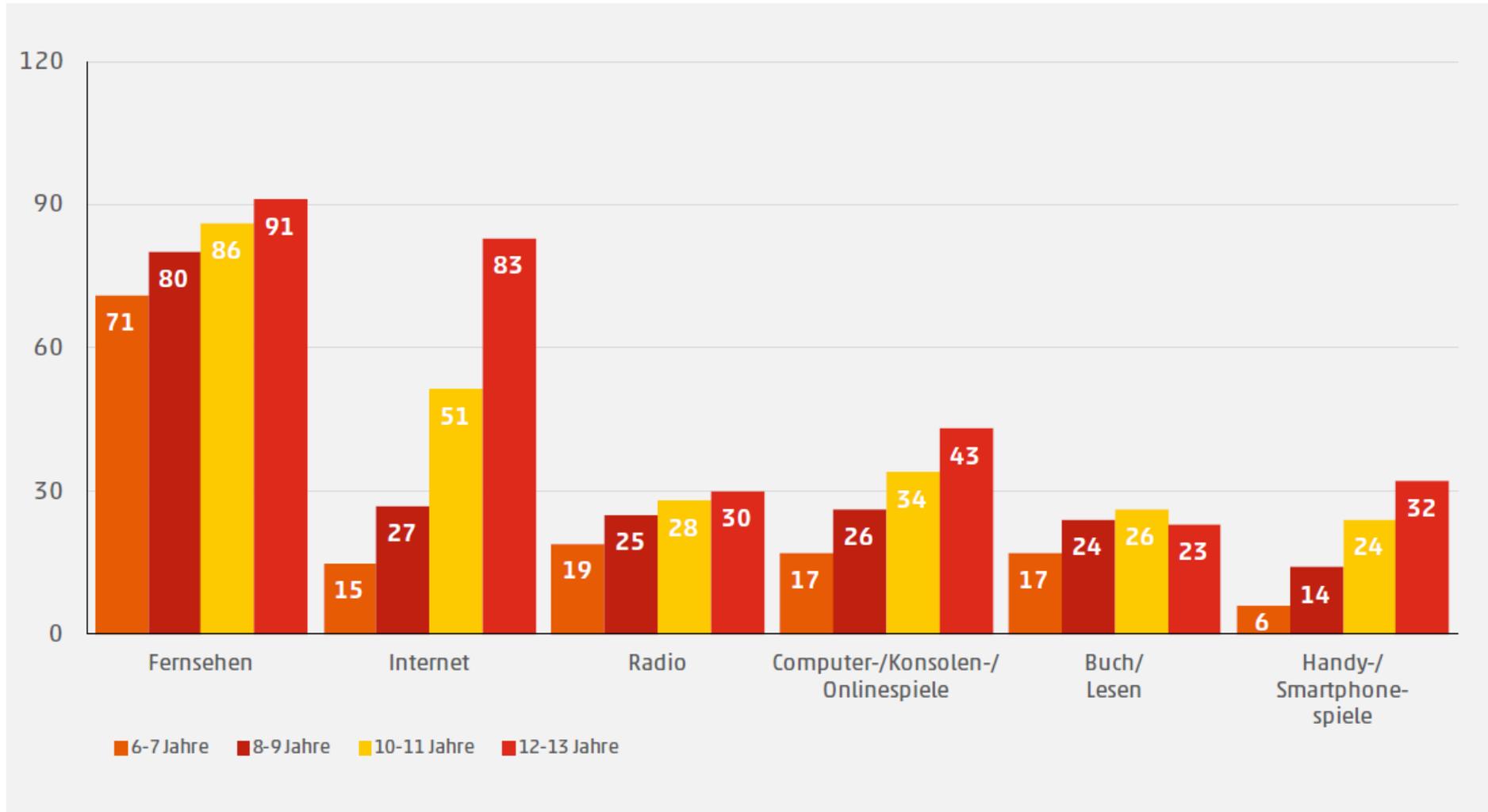
- ➔ zunehmend jederzeit und überall zur Verfügung stehende Angebot, die selbst kein 'natürliches Ende' haben

# Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2018/19)

Kinder 6 bis 13 Jahre (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2018	Jugendliche 12 bis 19 Jahre (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1.	<u>Smartphone nutzen (++)</u>
Hausaufgaben/Lernen (-)	2.	<u>Internet nutzen (++)</u>
Draußen spielen (=)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	<u>Online-Videos ansehen (++)</u>
<u>Handy/Smartphone nutzen (++)</u>	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	Freunde / Leute treffen (--)
Musik hören (-)	7.	Radio hören (=)
<u>Internet nutzen (++)</u>	8.	Sport treiben (=)
Radio hören (=)	9.	<u>Streaming-Dienste (++)</u>
Mit Tier beschäftigen (=)	10.	<u>Digitale Spiele (+)</u>
<u>Digitale Spiele (+)</u>	11.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	12.	Familienunternehmungen (++)
Computer nutzen (offline) (=)	13.	<u>DVDs/Bluerays/aufgez. Filme (=)</u>
Familien/Eltern (=)	14.	<u>Tablet nutzen (++)</u>
<u>Videos im Internet ansehen (+)</u>	15.	Selbst Musik machen (+)

# Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder

- Angaben der Haupterzieher -

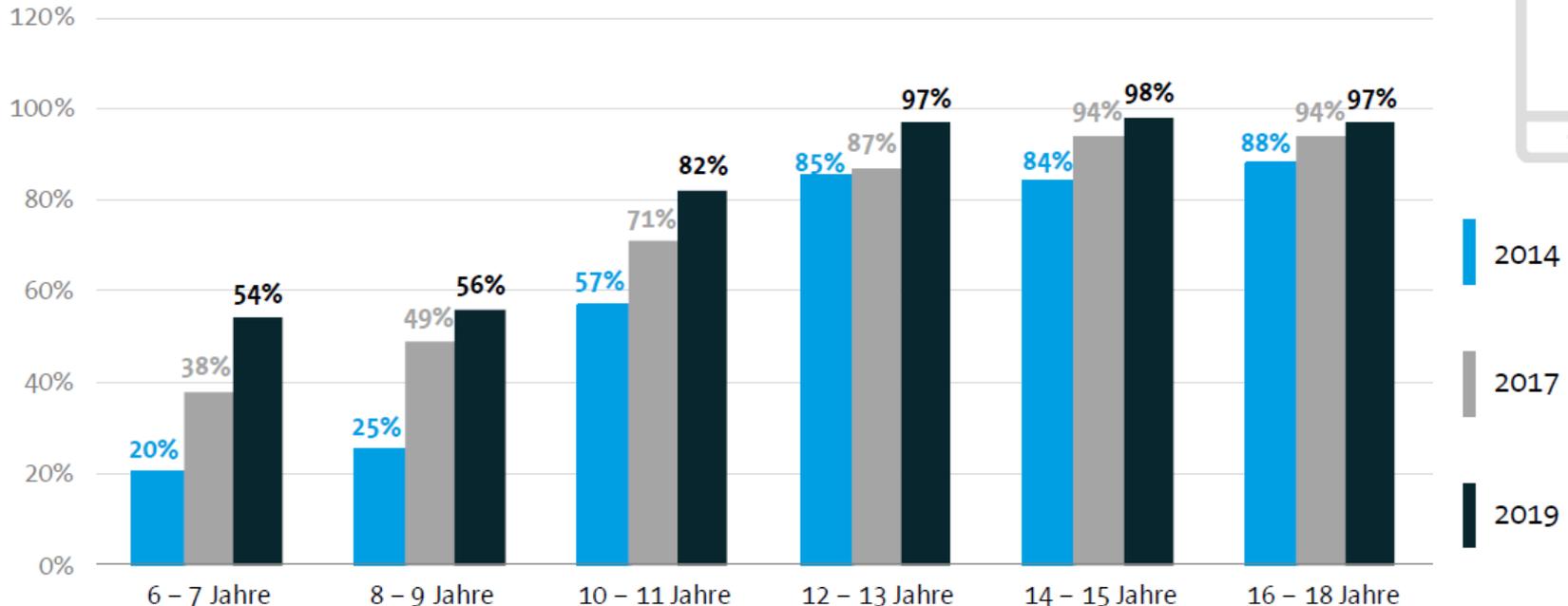


Quelle: KIM 2018, Angaben in Minuten, Mittelwert, Basis: alle Haupterzieher, n=1.231

# Nutzung von Smartphones (Berg 2019)

## Kinder nutzen immer früher ein Smartphone

Wer zumindest ab und zu ein Smartphone nutzt.



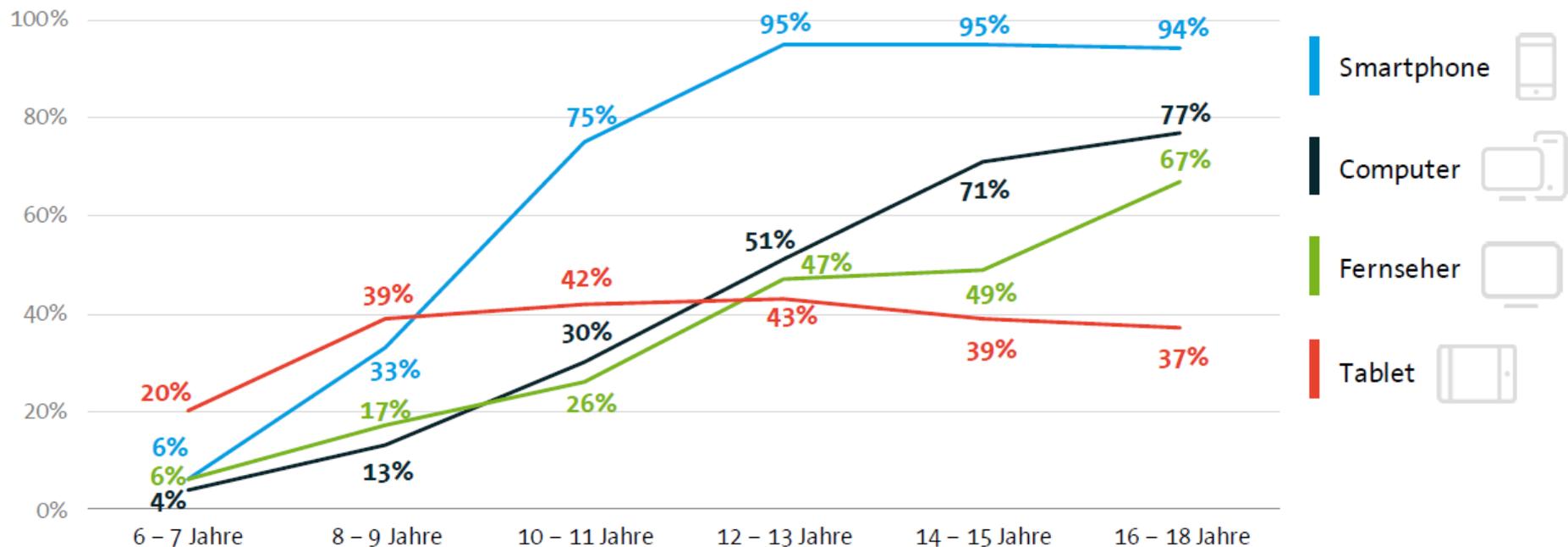
Basis: 6- bis 18-Jährige | n=915 | Mehrfachnennungen möglich  
Quelle: Bitkom Research

bitkom

# Besitz an Smartphones (Berg 2019)

## Mehrheit hat mit 10 Jahren eigenes Smartphone

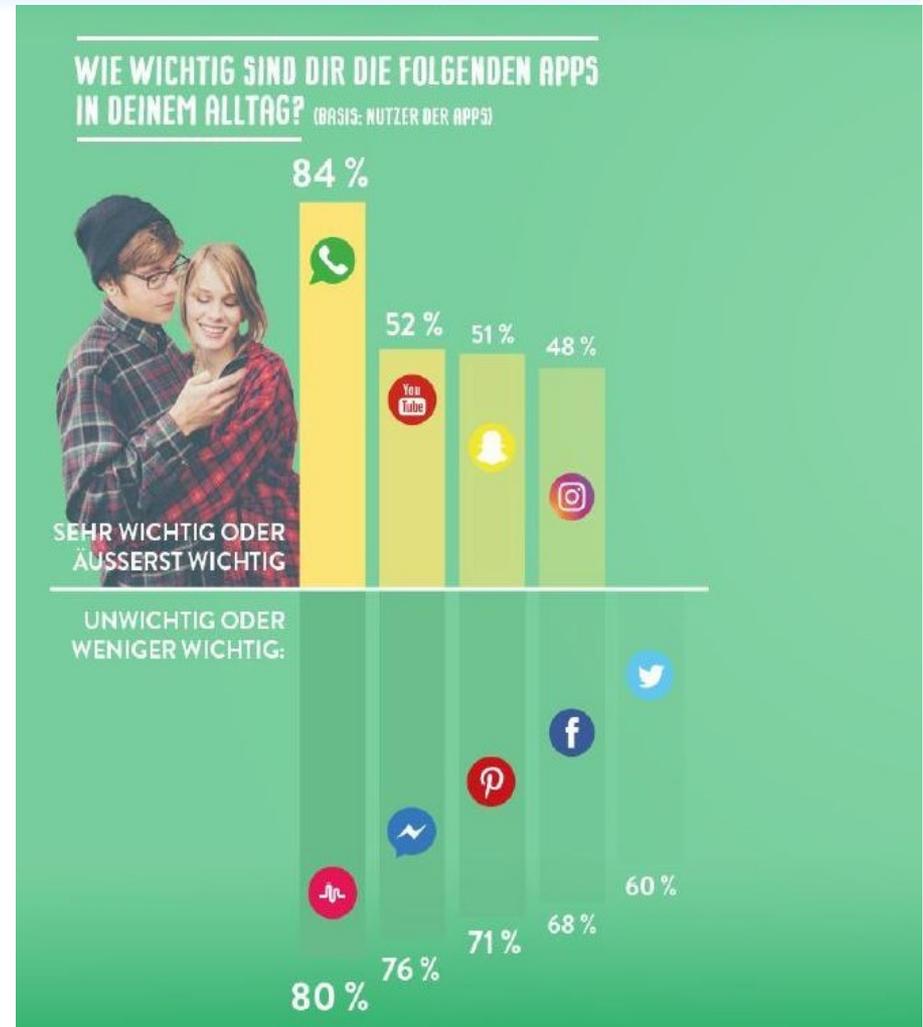
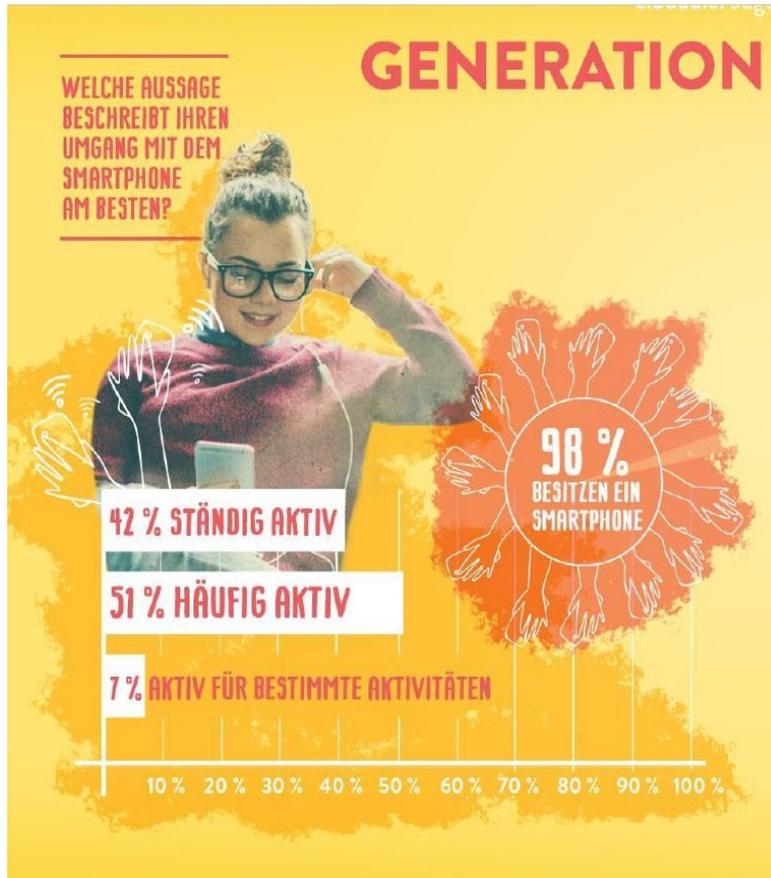
Welche der folgenden Geräte hast du persönlich schon?



Basis: 6- bis 18-Jährige | n=915 | Mehrfachnennungen möglich  
Quelle: Bitkom Research

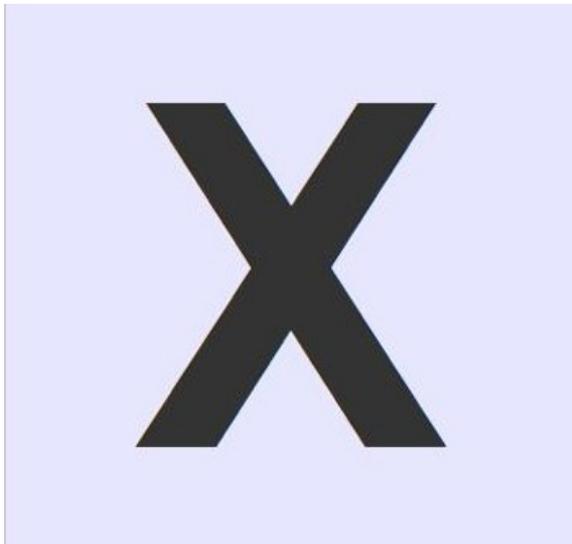
bitkom

# Smartphones (Elbdudler 2018)



# Auf der Suche nach Beachtung?

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



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

# Identitätsbildung (Hajok & Zerbin 2015)

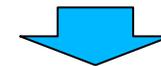
Wer bin ich? Wer will ich sein? Als wen sehen mich die anderen?

## Individuation



**Persönliche Identität**  
(einmalig und besonders)

## Integration



**Soziale Identität**  
(mit anderen geteilt)

**X**

*Identitätsbalance: Die entscheidende Herausforderung für Heranwachsende besteht darin, so zu sein wie niemand und zugleich so zu sein wie alle, woraus sich die Notwendigkeit ergibt, zwischen beiden Anforderungen zu balancieren, weder der einen noch der anderen noch allen beiden voll nachzugeben oder sie gänzlich zu verweigern. (Krappmann 1969)*

# Identitätsbildung 2.0

## **Digitale Welt und Patchwork-Identität** (Keupp et al. 2008)

- weiterhin existenziell eine von Kohärenz und Authentizität, Anerkennung und Handlungsfähigkeit gekennzeichnete Persönlichkeit auszubilden

## **Ökonomie der Aufmerksamkeit** (Franck 1998)

- in der vernetzten Welt wird das Streben nach Aufmerksamkeit als grundlegendes menschliches Bedürfnis zur zentralen Währung einer kommerziellen Verwertbarkeit

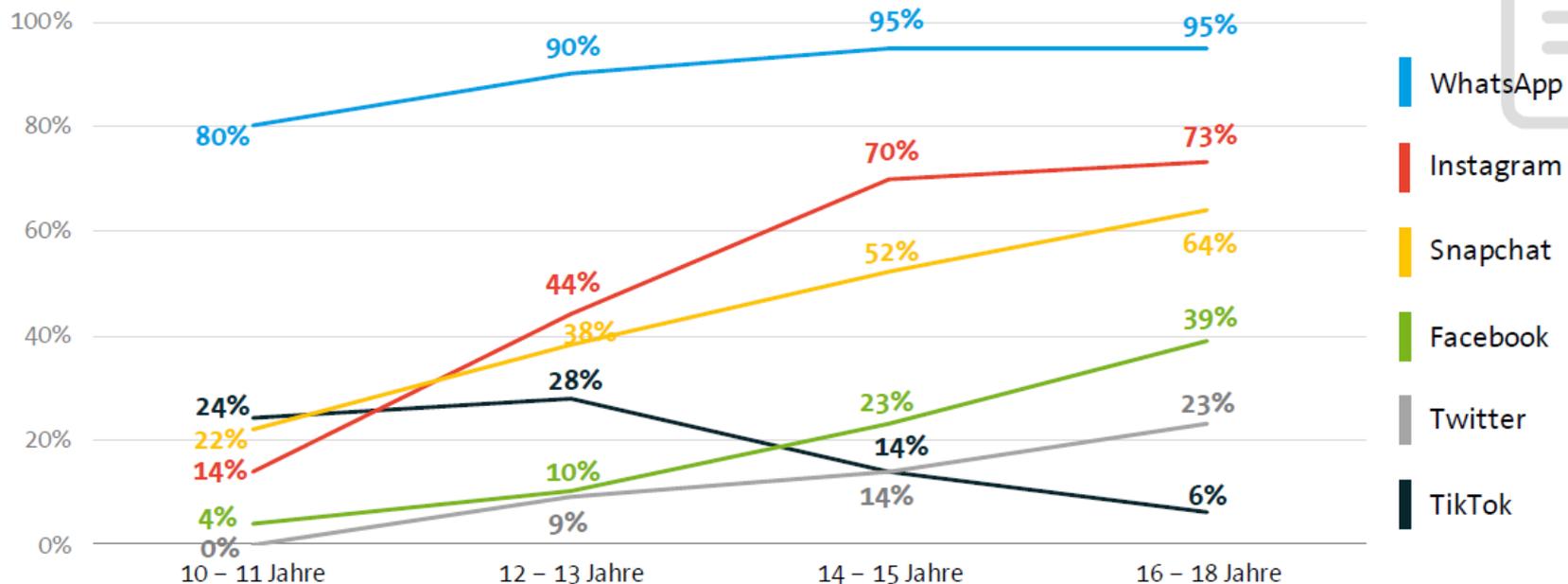
## **Ich-Erprobung im Netz** (Hajok 2018a)

- unterliegt Bedingungen von Persistenz, Skalier- und Duplizierbarkeit → die Dinge werden nicht nur öffentlich, sondern auch ‚haltbar‘, auffindbar, kopierbar, in andere Kontexte übertragbar

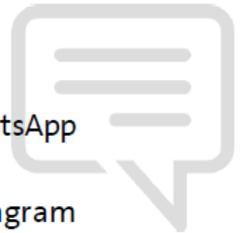
# Austausch und Vernetzung (Berg 2019)

## WhatsApp und Instagram sind die Favoriten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | n=607 | Mehrfachnennungen möglich  
Quelle: Bitkom Research



bitkom

# Veränderte Kommunikation

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

**Ich kommuniziere, also bin ich!**



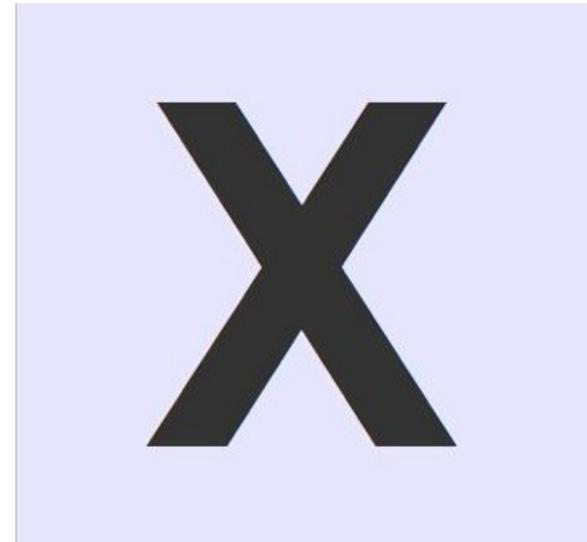
**Zu Zeiten der SMS ...**

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

# Veränderte Kommunikation

Der am schnellsten gewachsene Internetdienst in der Geschichte des Internet. **'Einstiegsalter'** ist mittlerweile das 10. Lebensjahr.

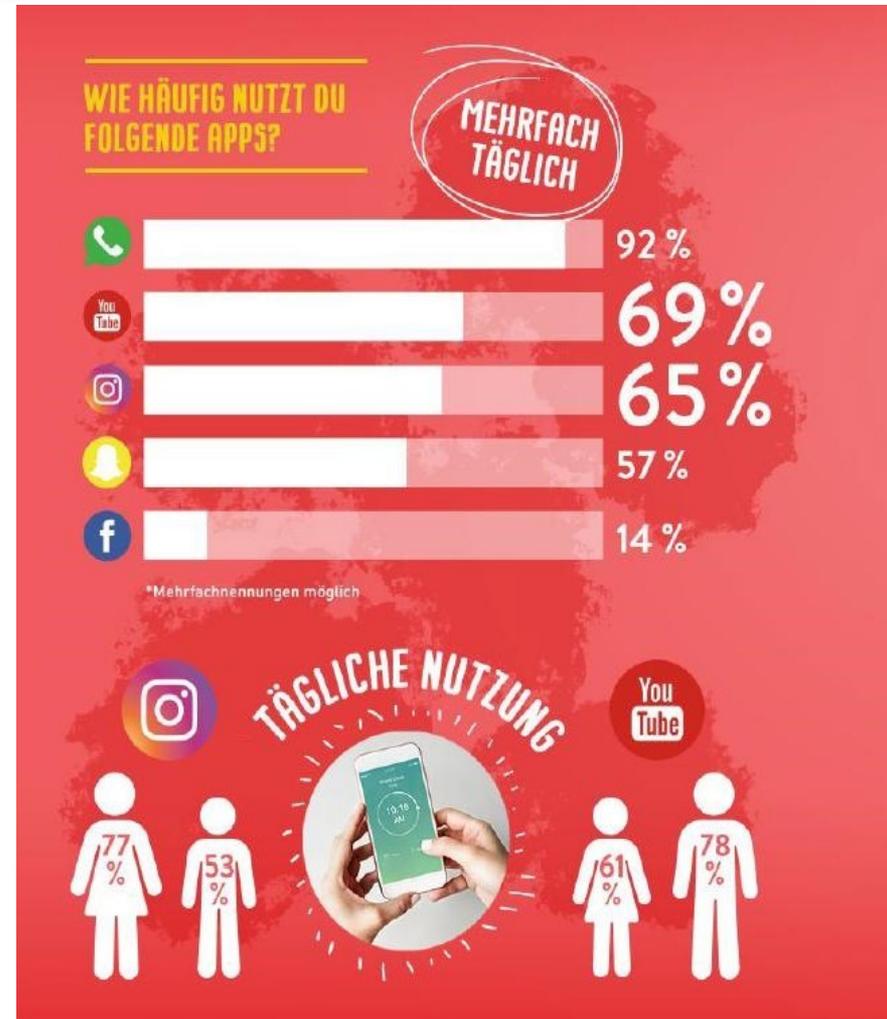
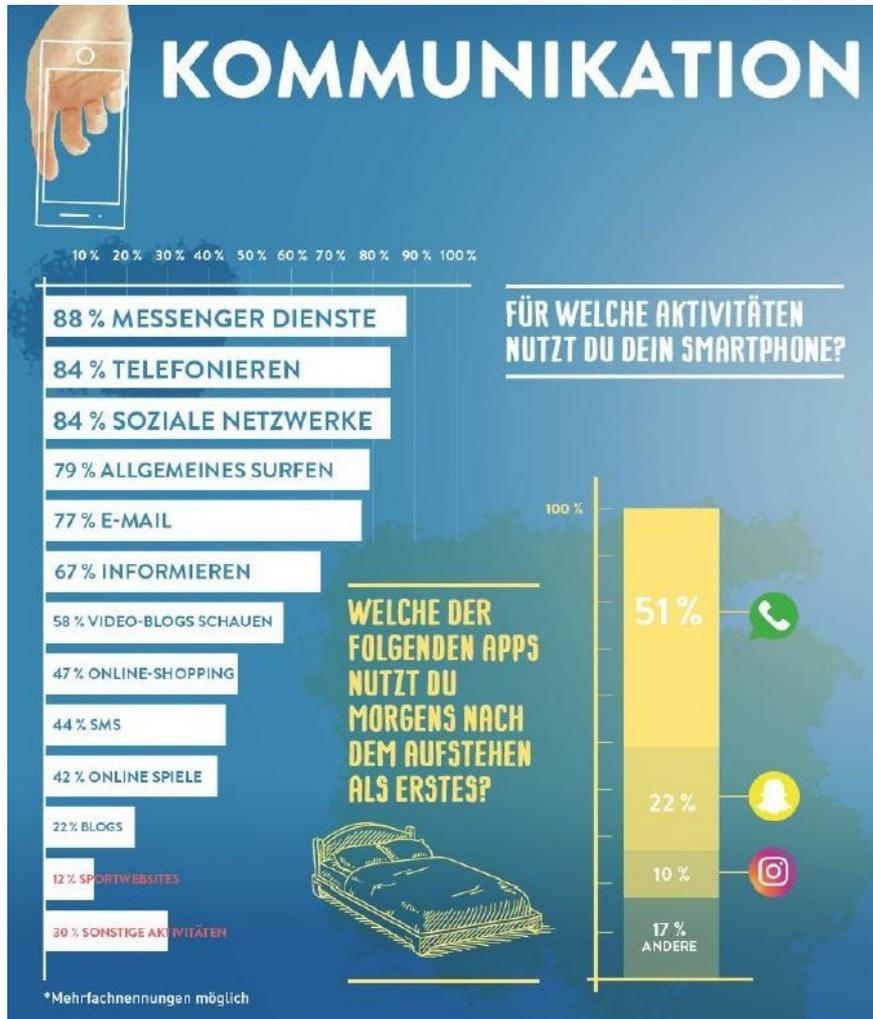
**Ich whatsapppe, also bin ich!**



**Zu Zeiten von WhatsApp ...**

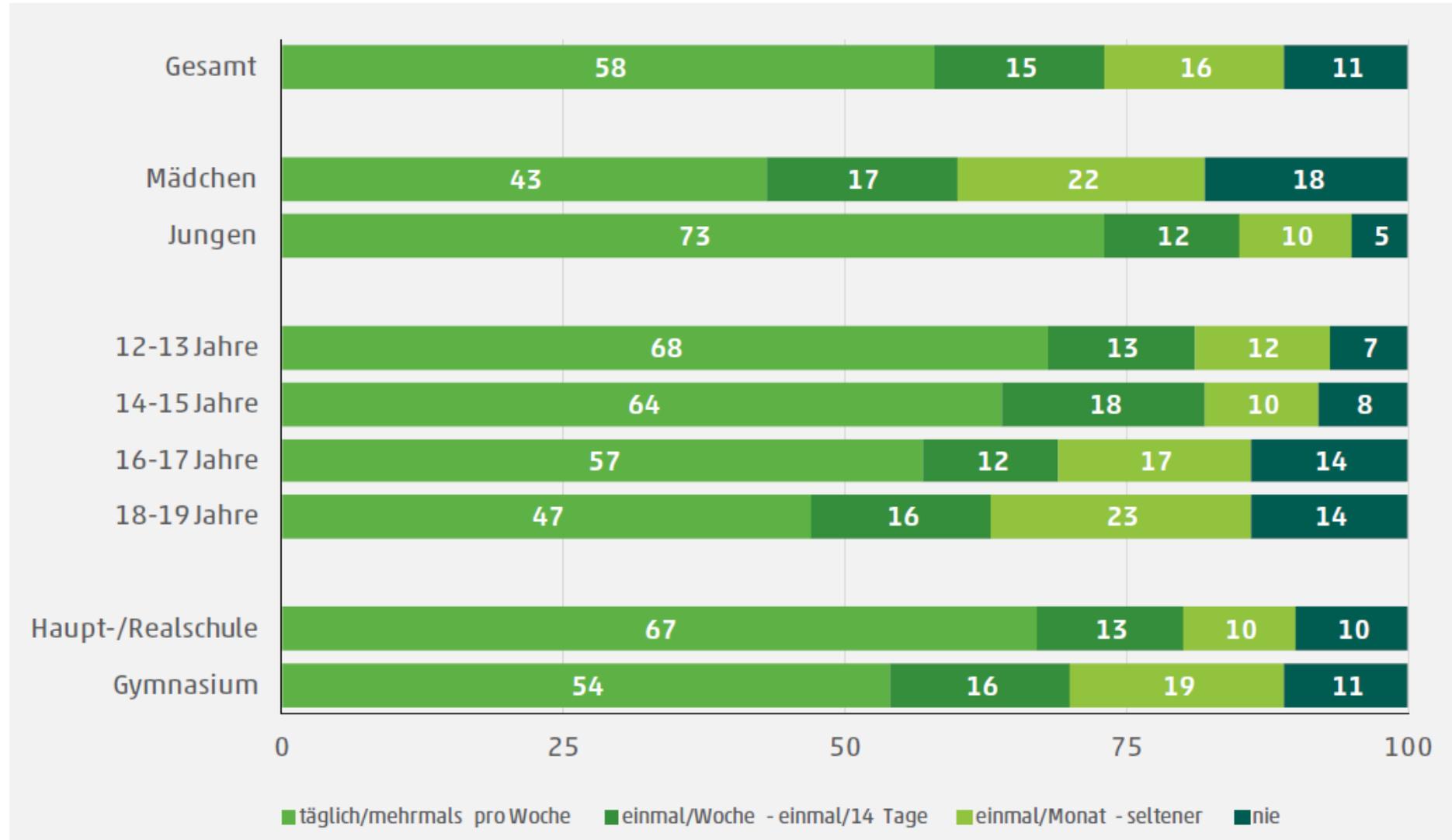
'Durchschnittsnutzer' versenden 30-50 Nachrichten pro Tag

# Kommunikation aktuell (Elbdudler 2018)

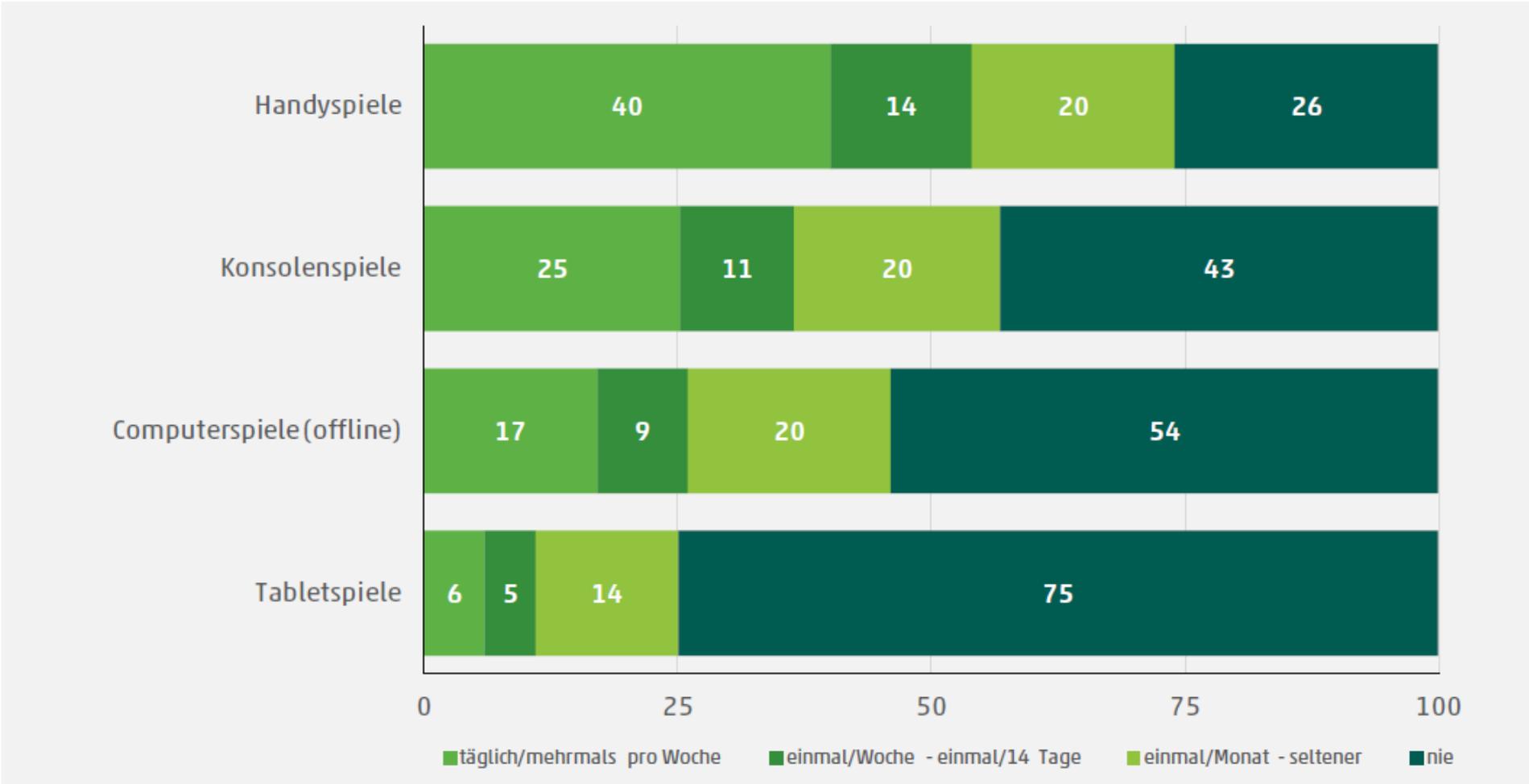


# Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele (netto) -

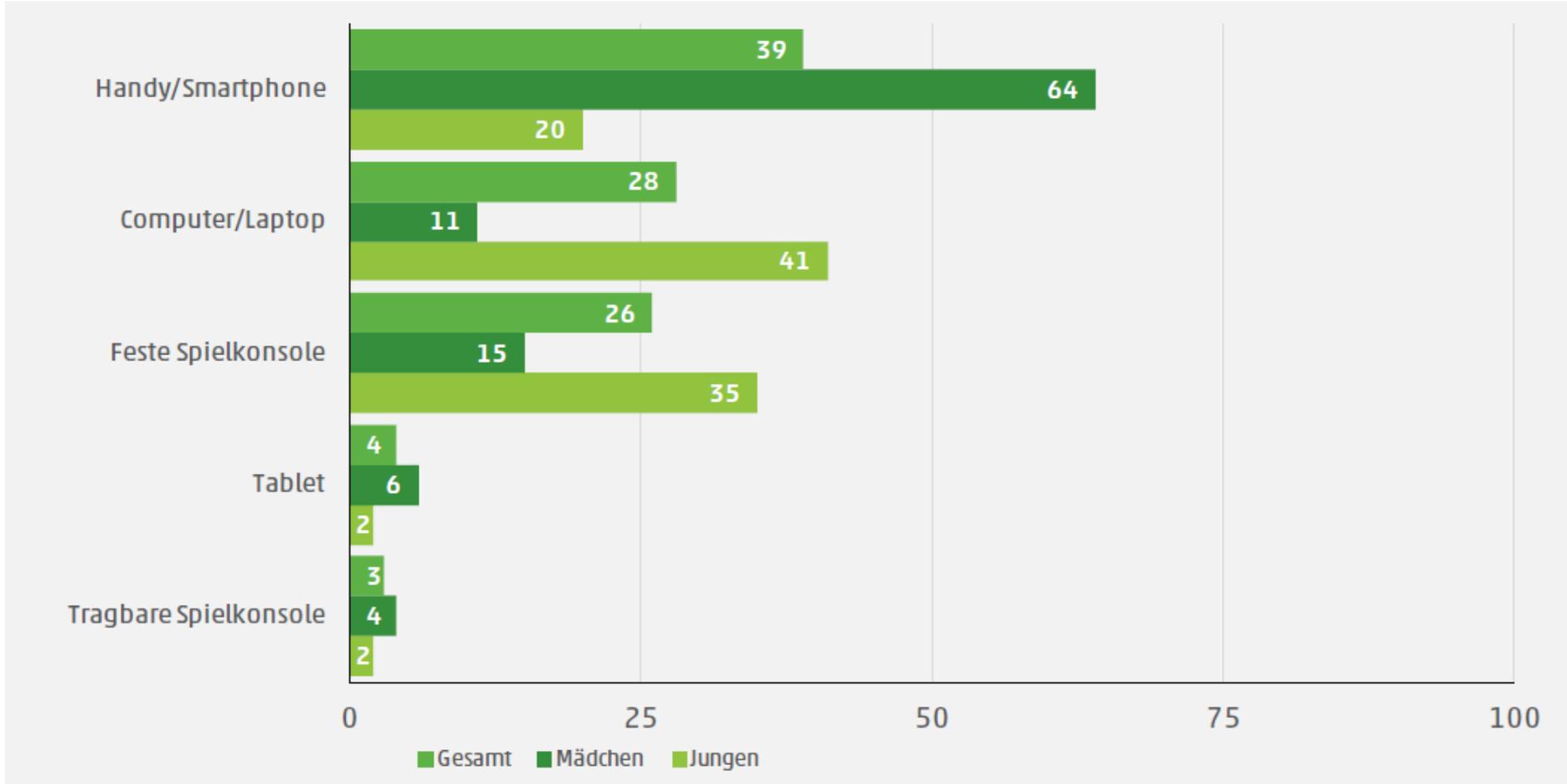


# Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

# Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspielen, n=1.069

# Fortnite: Battle Royal (ab 12)



- **Kostenloses Online-Spiel für diverse Plattformen**
- **Allein oder im Team (bis zu 4 Spieler) an einen Ort**
- **Ziel: möglichst lange zu überleben → im Kampf oder Kampfvermeidung**
- **Gebäude bauen als eine Möglichkeit, sich zu schützen**

# Auch 18er Spiele? (MPFS 2018)

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele 2018

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 28%	„Fortnite“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Minecraft“ 17%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 14%	„Grand Theft Auto“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Minecraft“ 12%	„FIFA“ 10%	„Call of Duty“ 11% „League of Legends“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 15% „Grand Theft Auto“ 15%	„FIFA“ 12%
Rang 3	„Call of Duty“ 13%	„Minecraft“ 10%

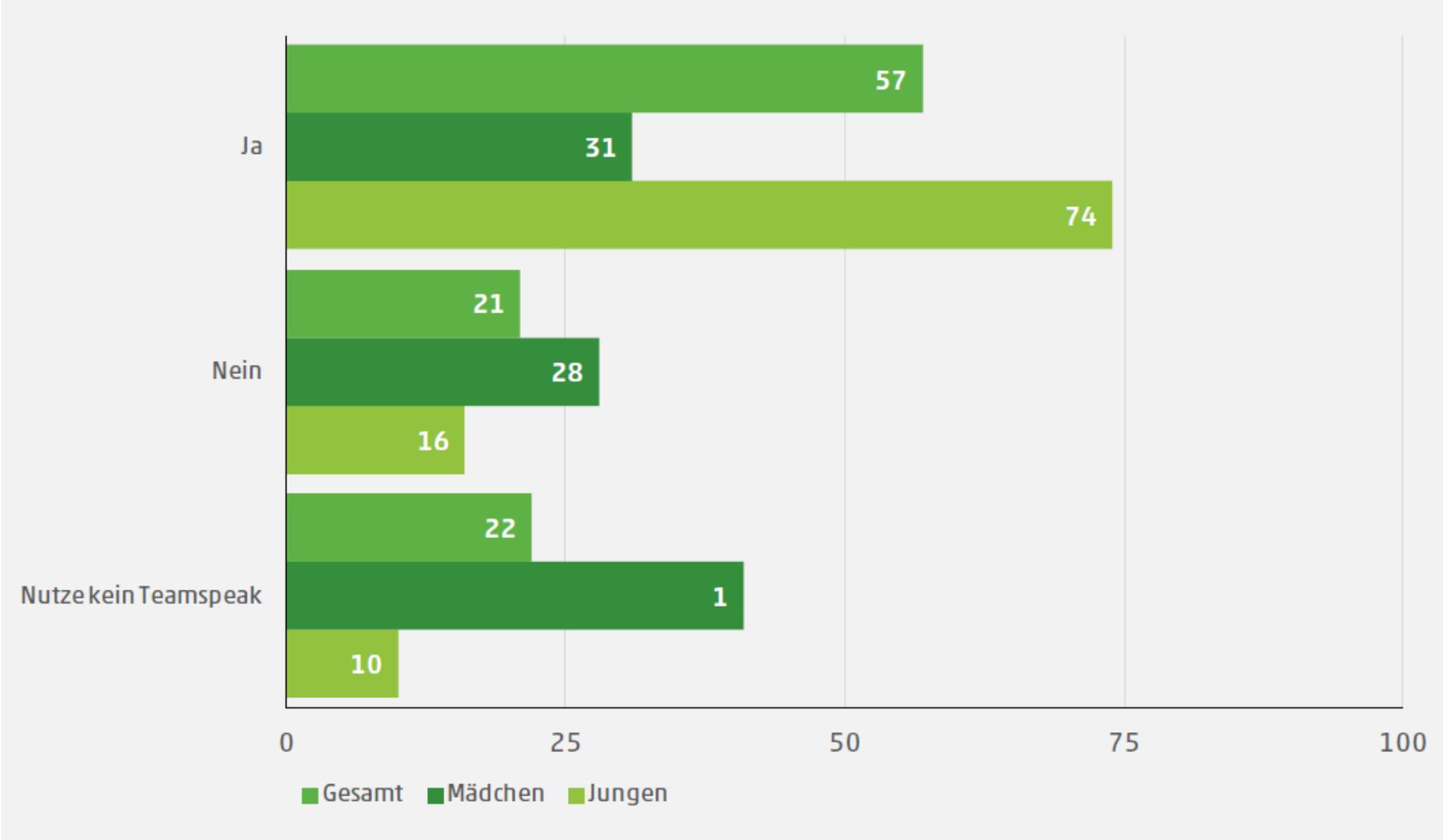
Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

# Wie lange? (MPFS 2018)

- **Die 12- bis 19-jährigen spielten 2018 fast zwei Stunden digitale Spiele → 25 Prozent mehr als 2017**
- **Durchschnittliche Spieldauer 103 min wochentags und 125min am Wochenende**
- **Jungen verwenden etwa zweieinhalb mal so viel Zeit mit digitalen Spielen wie Mädchen**
- **Die 'exzessivsten' Spieler sind Jungen im Alter zwischen 14 und 17 Jahren**

# Gesprächsthemen beim Online-Spielen 2018

- „Spreche mit meinen Mitspielern online über Teamspeak auch über andere Themen als das Spiel“ -



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Online-Spielen, n=948

# Chancen & Risiken

Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

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

- Heranwachsende stehen (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und sind durch reale wie mediale Erfahrungen (noch) **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- Jugendliche nutzen selbstverständlich digitale Medien, haben aber noch Schwierigkeiten, die Folgen ihres Medienhandelns abzuschätzen: **Neugierde/Leichtsinn gehen vor Vorsicht**
- Prekäre Umgangsweisen (z.B. 'Sucht', Mobbing) und Nutzung problematischer Inhalte (z.B. Sex, Gewalt, Extremismus) oft in **fehlende Begleitung/Kontrolle** durch Erziehende eingebunden
- Heranwachsende können in der spez. Aneignung von Medien in Entwicklung/Erziehung zu **eigenverantwortlicher/gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit** gefördert/beeinträchtigt werden

# Zuerst die Chancen!



# Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

## **Information und Orientierung**

- Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

## **Austausch und Vernetzung**

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

## **Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte**

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

## **Kooperation und Kollaboration**

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

# In den letzten 4 Wochen... (nach Hasebrink et al. 2019)

## Information und Orientierung

- für Schularbeiten (67 %), Sachen gesucht, die ich kaufen könnte (46 %), Arbeits-/Studienmöglichkeiten (43 %), Nachrichten/News (34 %), Infos zu Gesundheit (10 %)

## Austausch und Vernetzung

- Soziale Netzwerke (61 %), Skype/Facetime mit Familie oder Freunden (39 %), Gruppe mit Menschen mit gleichen Hobbys (25 %), Kontakt zu Menschen aus anderen Ländern (14 %)

## Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

- eigene Video/Musik gemacht und ins Netz gestellt (17 %)

## Kooperation und Kollaboration

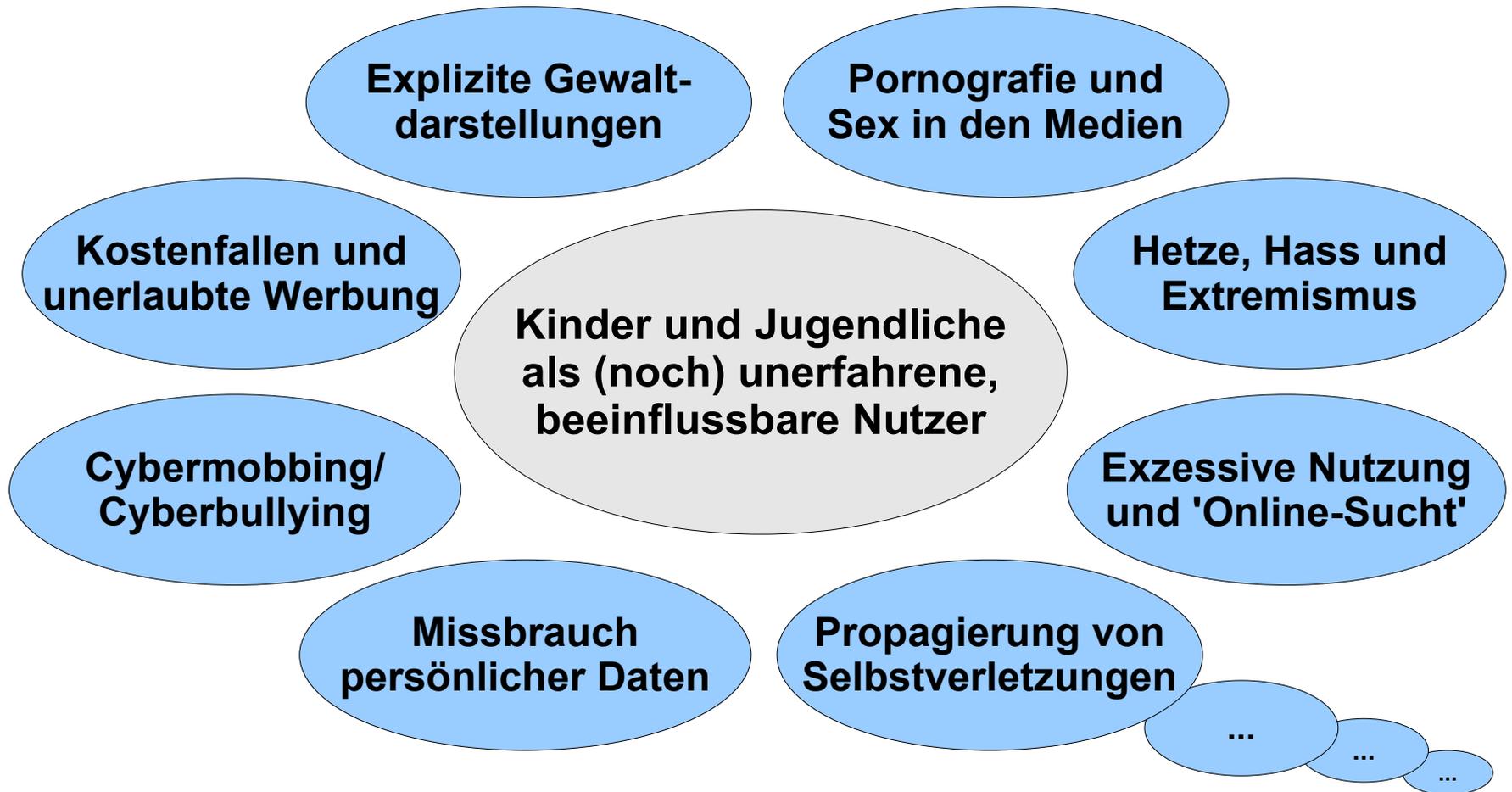
- Online über politische/soziale Probleme diskutiert (11 %), Beteiligung an Kampagne/Protest oder Online-Petition (6 %)

# Riskantes Heranwachsen? (nach Hasebrink et al. 2019)

Eltern von Mädchen (n = 523) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...	Rang	Eltern von Jungen (n = 521) machen sich große Sorgen hinsichtlich ...
Wie sich Kind in der Schule macht	1.	Wie sich Kind in der Schule macht
<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>	2.	Verletzung auf der Straße
Opfer eines Verbrechens	3.	Gesundheit des Kindes
Verletzung auf der Straße	4.	Von Kindern verletzt/gemein behandelt
<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>	5.	<u>Sehen ungeeigneter Inhalte im Netz</u>
Gesundheit des Kindes	6.	Opfer eines Verbrechens
Von Kindern verletzt/gemein behandelt	7.	<u>Von Fremden im Internet kontaktiert</u>
<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>	8.	Genug Geld, um für Kind zu sorgen
Genug Geld, um für Kind zu sorgen	9.	Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen
Kind trinkt zu viel Alkohol/nimmt Drogen	10.	<u>Kind offenbart online persönliche Infos</u>
Sexuelle Aktivitäten des Kindes	11.	Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei
Kind bekommt Schwierigkeiten mit Polizei	12.	Sexuelle Aktivitäten des Kindes

**Eltern sorgen sich um ihre Kinder! Neben den schulischen Leistungen legen sie den Fokus auf spezifische reale und mediale Risiken für die Entwicklung und Gesundheit von Mädchen und Jungen im Alter zwischen 9 und 17 Jahren.**

# Nun die Risiken!

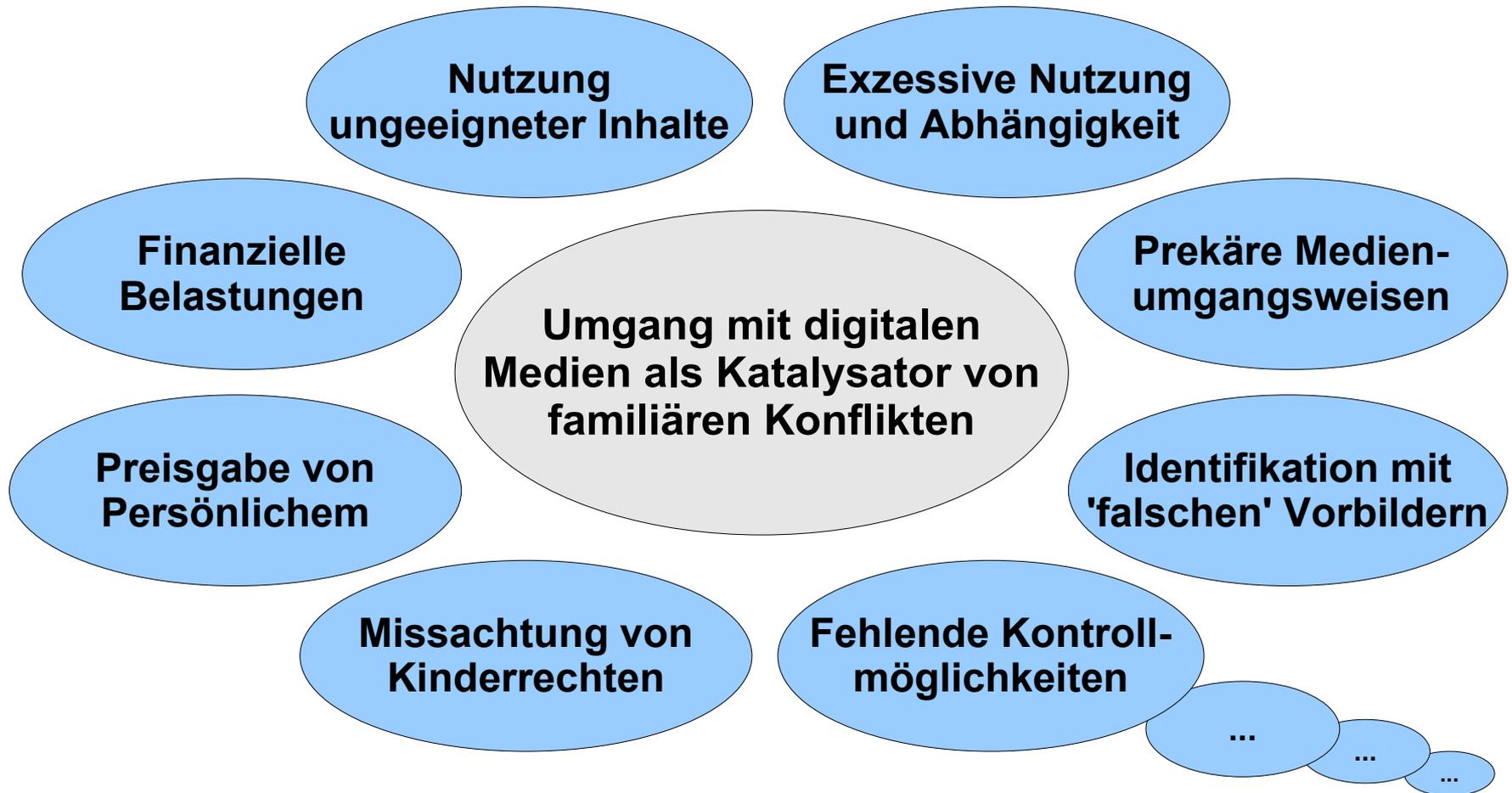


# Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

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

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

# Konfliktpotenziale (Wagner et al. 2016)



# Sorgen bzgl. Online-Nutzung (nach Brüggem et al. 2017)

## Kinder (9 bis 16 Jahre)

### Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

Kontaktrisiken

Persönliche Konsequenzen

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Technikbezogene Risiken

Inhaltsbezogene Risiken

Sonstiges

## Eltern (28 bis 67 Jahre)

### Kontaktrisiken

### Inhaltsbezogene Risiken

### Persönliche Konsequenzen

### Keine Sorgen

Risiken durch Verhalten von Heranwachsenden

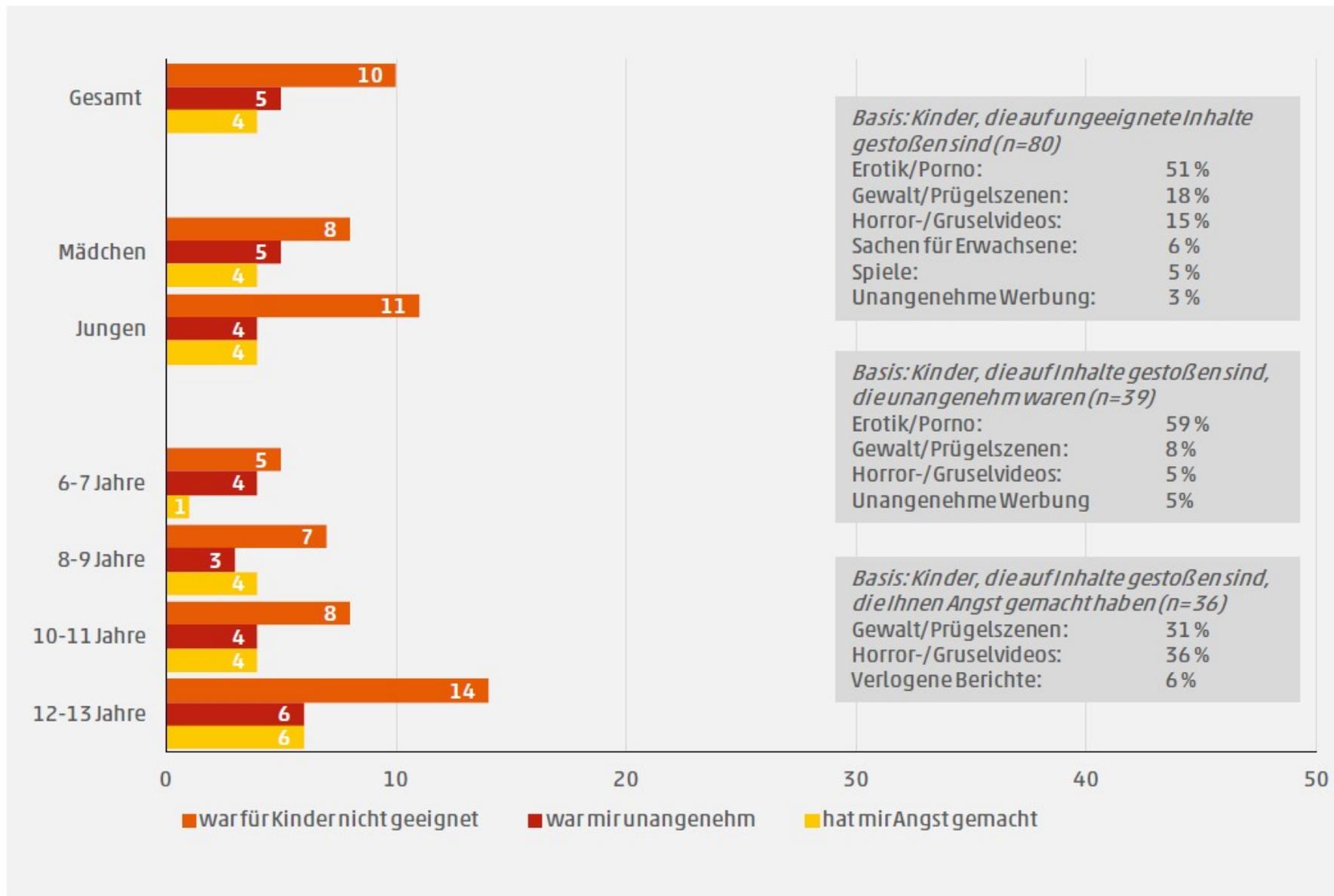
Zeitbezogene Risiken

Finanzielle/Vertrags-Risiken

Sonstiges

# Probleme im Internet 2018

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



# In den letzten 12 Monaten... (nach Hasebrink et al. 2019)

## Online-Erfahrungen 9- bis 17-Jähriger

- 9 Prozent der Heranwachsenden online mit belastenden, schlimmen, ängstigenden etc. Sachen konfrontiert
- negative Erfahrungen nehmen im Altersverlauf zu, bei Mädchen doppelt so häufig verbreitet wie bei Jungen

## Häufigkeit negativer Online-Erfahrungen

- 76 Prozent der Heranwachsenden nicht permanent, sondern nur punktuell (ein paar Mal) → 6 Prozent (fast) täglich

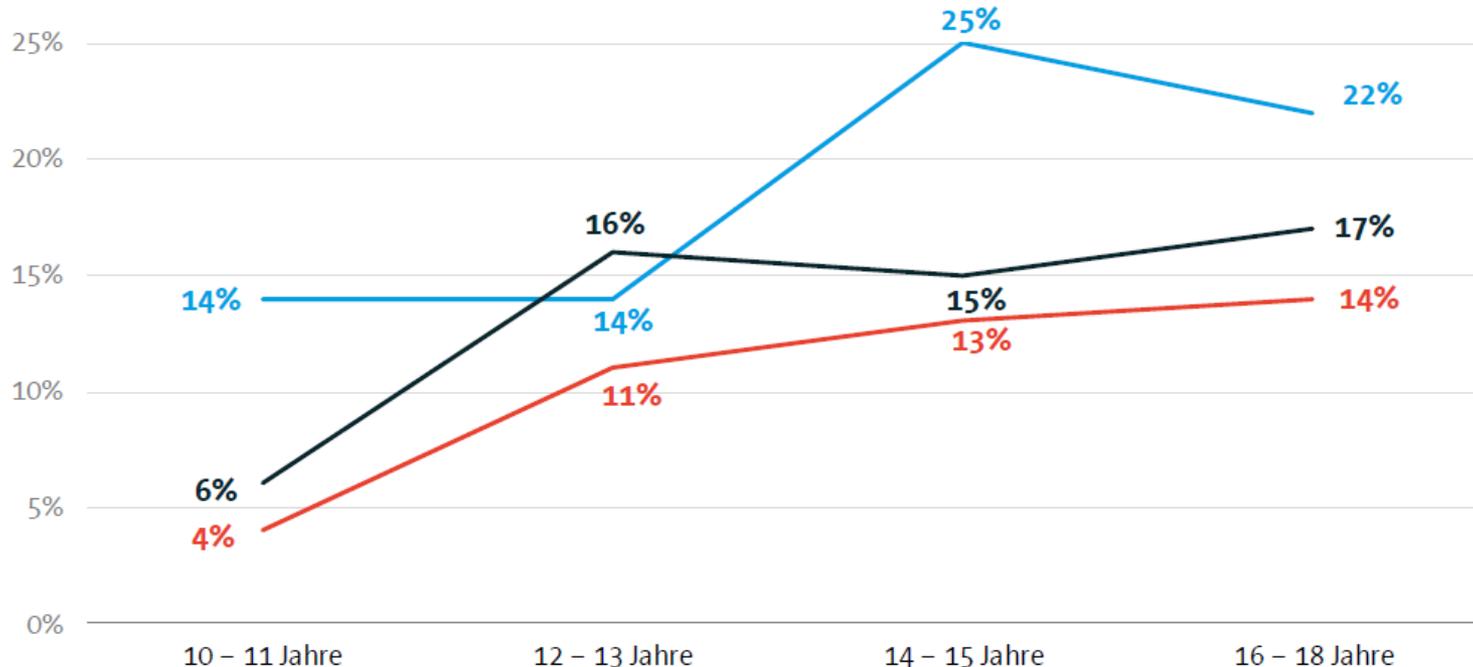
## Belastend, schlimm, ängstigend?

- Beispiele: *gemeine Sachen über mich geschrieben worden, von Fremden angeschrieben, Kettenbrief erhalten, in Video wurde süßer Hund gequält, Fotos von nackten Menschen ...*

# Erfahrungen im Netz (Berg 2019)

## Auch im Internet werden negative Erfahrungen gemacht

Welche negativen Erfahrungen hast du persönlich im Internet bereits gemacht?



**41%**

Haben negative Erfahrungen im Internet gemacht

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

Ich bin beleidigt oder gemobbt worden.

Über mich sind Lügen verbreitet worden.

Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | n=607

Quelle: Bitkom Research

bitkom

**Anstieg von 29 Prozent in 2017 auf 41 Prozent in 2019!!!**

# Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

## Verbreitete Bewältigungs-/Copingstrategien von Neun- bis 17-Jährigen in Netz:

- **Kontaktabbruch**: Person geblockt bzw. alle ihre Nachrichten gelöscht (v.a. ältere Heranwachsende)
- **Ausweichen/Vermeiden**: Medienangebot verlassen bzw. App schließen (v.a. jüngere Heranwachsende) oder Problem ignoriert (v.a. ältere/weibliche Heranwachsende)
- **Mitverantwortung**: schuldig fühlen, dass es passiert ist (v.a. jüngere/weibliche Heranwachsende)
- **Auseinandersetzen**: versuchen, andere Person dazu zu bringen, mich in Ruhe zu lassen oder Screen (v.a. ältere/weibliche Heranwachsende)

# Umgang mit negativen Erfahrungen (Hasebrink et al. 2019)

**Neun- bis 17-Jährige wenden sich bei schlimmen oder verstörenden Erfahrungen im Netz an:**

1. **Freund/Freundin** (ihren Alters) (54 %) → v.a. weibliche und ältere Heranwachsende
2. **Vater/Mutter** (bzw. ihre Stief- oder Pflegeeltern) (46 %) → v.a. jüngere und männliche Heranwachsende
3. **Niemanden** (16 %) → v.a. ältere Heranwachsende
4. **ihre Geschwister** (14 %) → unabhängig von Alter und Geschlecht
5. **andere Erwachsene** (Lehrer, Fachkraft, Vertrauensperson) (8 %) → v.a. weibliche Heranwachsende

**15 % machen Bildschirmfoto als Beweis und 5 % melden das Problem online (beim Anbieter).**

# Exkurs 1: Cybermobbing

Wenn die Kommunikation außer Kontrolle gerät

# Mobbing vs. Cybermobbing

## Was ist Mobbing?

- gezielte, über eine längere Phase und indirekt ausgeübte aggressive Verhaltensweisen einer oder mehrerer Personen gegenüber einer Person
- zielt darauf ab, immer wieder mit voller Absicht andere zu verletzen, sie zu bedrohen, sie zu beleidigen, Gerüchte über sie zu verbreiten oder ihnen Angst zu machen

## Was ist Cybermobbing/Cyberbullying?

- Mobbing unter Einsatz digitaler Medien in Sozialen Netzwerken, Chats, Apps etc.
- Formen: Beleidigung/Beschimpfung, Belästigung, Anschwärzen, Gerüchte verbreiten, Ausgrenzungen, offene Androhung von Gewalt

# Besonderheit des Cybermobbing

## **Anonymität → Täters ggf. unbekannt**

- Opfer kann sich schwieriger wehren, wenn es Täter nicht kennt, und Täter greifen auch Menschen an, die sie in der realen Lebenswelt nicht angreifen würden

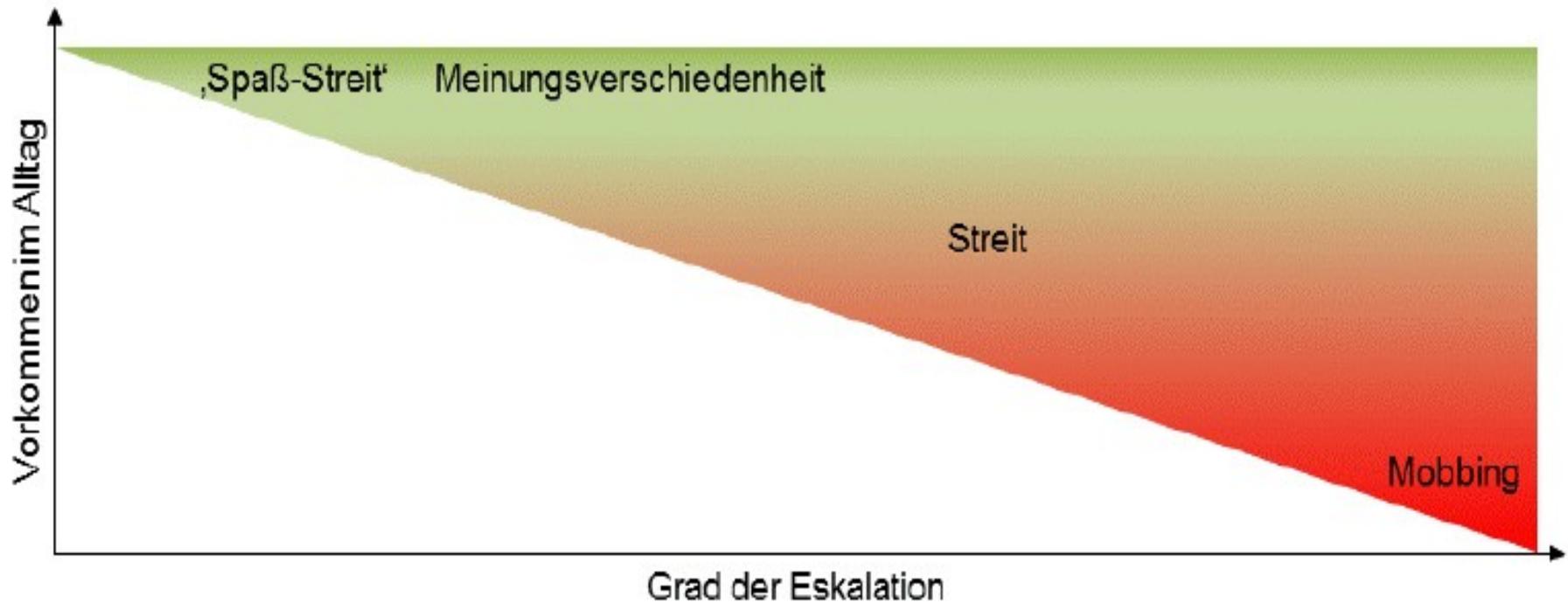
## **Medial vermittelt → nicht von Angesicht zu Angesicht**

- Täter kann Zustand des Opfers nicht einschätzen und geht u.U. aggressiver vor als ohne zwischengeschaltete Medien

## **Orts- und Zeitunabhängigkeit → Cybermobbing ist allgegenwärtig**

- Opfer können gezielten Attacken schwieriger aus dem Weg gehen, da sie nicht auf den öffentlichen Raum (z.B. Schulhof, Schulweg etc.) begrenzt sind

# Cybermobbing als Eskalation (Wagner et al. 2012)



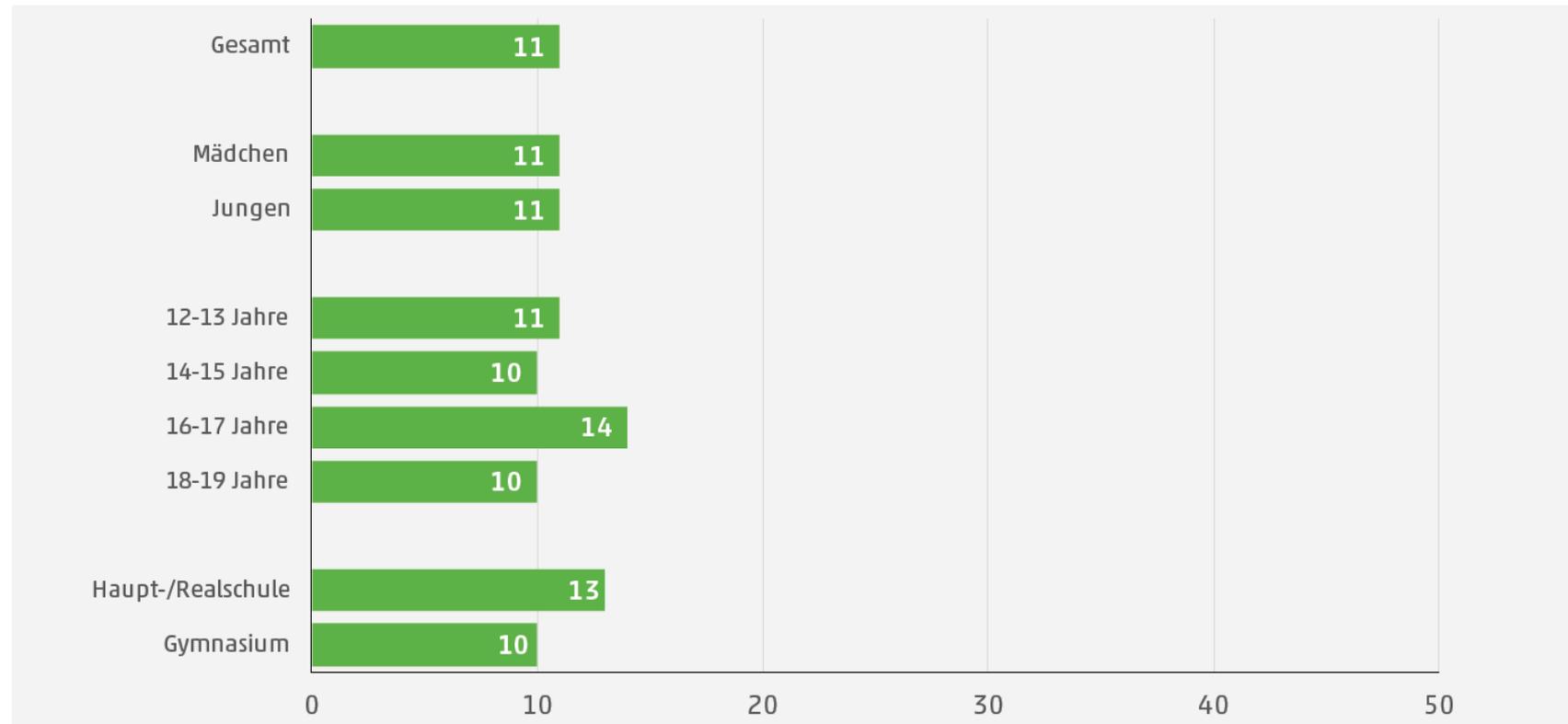
# Befunde zur Verbreitung

- ➔ Jeder dritte Jugendliche weiß zu berichten, dass im eigenen Bekanntenkreis schon mal jemand per Handy/im Internet fertig gemacht wurde (MPFS 2018)
- ➔ Jeder fünfte Jugendliche hat schon einmal erlebt, dass via Handy oder Internet falsche oder beleidigende Inhalte über die eigene Person verbreitet wurden (MPFS 2018)
- ➔ 8 Prozent der Schülerinnen und Schüler Klasse 5 bis 10 sind schon einmal über eine längere Zeit online gemobbt worden → 4 Prozent haben schon selbst 'gemobbt' (Hajok et al. 2019)
- ➔ 33 Prozent mit Mobbing Erfahrung geben an, (sehr) verletzt gewesen zu sein, 19 Prozent waren verzweifelt, 24 Prozent hatten Selbstmordgedanken (Hajok et al. 2019)

# Befunde zur Verbreitung (MPFS 2018)

## Verbreiten von beleidigenden Fotos/Videos 2018

– „Es hat schon mal jemand peinliche/beleidigende Fotos/Videos, auf denen ich zu sehen war, verbreitet“ –



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

# Ist Cybermobbing verboten? Klicksafe 2016)

## **Cybermobbing selbst ist keine Straftat!**

→ verschiedene Handlungen bieten aber die Möglichkeit, rechtliche Maßnahmen zu ergreifen

## **Recht am eigenen Bild**

→ wird verletzt, wenn bei Mobbing-Attacken Bilder oder Video ohne Zustimmung des Abgebildeten veröffentlicht werden

## **Verleumdung und üble Nachrede**

→ wenn Unwahrheiten verbreitet oder Beleidigungen ausgesprochen werden, kann man Unterlassung fordern oder Strafanzeige stellen

## **Drohung, Erpressung, Nötigung**

→ Straftaten, die eigentlich der Polizei zu melden sind

# Mit Prävention gegen Mobbing

## Wichtige Schritte der präventiven Arbeit:

- sich offen **als Ansprechpartner zuständig erklären** und anonyme Meldemöglichkeiten schaffen → Kummerkasten
- **Sensibilisierung von Lehrern** für Notwendigkeit einer Sensibilisierung im Unterricht → spätestens wenn die meisten Schüler einer Klasse ein Smartphone haben
- **Initiierung von Projekten** zur gemeinsamen Erarbeitung von Regeln bei WhatsApp & Co. → spätestens mit erstem Klassenchat
- **aktive Elternarbeit fördern** durch medienbezogene Informationsveranstaltungen → Aktualität!

**Materialien für Schüler, Eltern und Lehrer bereit halten!**

# Mit Regeln gegen Mobbing (klicksafe 2016)

## **Als Opfer nicht aufs Mobbing einsteigen!**

→ ein Hin-und-Herschicken wütender Nachrichten nützt dem, der den Streit vom Zaun brechen wollte → außer Kontrolle

## **Beim Mobbing gegen andere nicht mitmachen!**

→ sich schützend vor ein Opfer stellen ist oft schwierig, aber Hilfe holen (bei vertrauten Erwachsenen) geht immer

## **Hilfsfunktionen der Angebote nutzen!**

→ in fast jedem Sozialen Netzwerk gibt es eine Funktion, mit der auf Regelverstöße hingewiesen werden kann

## **Öfter mal sich selbst googlen!**

→ Über Suchmaschinen kriegt man einen ganz guten Überblick, was im Netz so alles über einen geschrieben wird

**Zusammen an einem Strang...**

# Heranwachsende

Offene Hilfsangebote und Unterricht

## Eltern

Infoveranstaltungen und Hilfen

## Lehrer

Aufklärung/Thematisierung in Klassen

# Soziale Arbeit

Informations-, Gesprächs- und Beratungsangebote

# Intervention? (Klicksafe.de & Konflikt-Kultur.de)

## Systemische Kurzintervention bei Konflikten und (Cyber-)Mobbing → SMI

- sorgfältige **Verhaltensfolgenkonfrontation** → in Verbindung mit Perspektivenübernahmetechniken
- Techniken zur **Auflösung von Rechtfertigungsstrategien** → konzentrieren sich auf schikanierendes Verhalten, nicht auf die Person
- **konkrete Vereinbarungen**, die von Erwachsenen langfristig thematisiert und kontrolliert werden

# Konflikt-kultur.de

**Konflikt-KULTUR**  
Demokratie | Bildung | Prävention



STARTSEITE

THEMEN + ANGEBOTE

VERANSTALTUNGEN

KONZEPT

TRAINER/-INNEN

ANMELDUNG



## Stimmen + Meinungen

Hier finden Sie unsere Referenzen mit Erfahrungsberichten, Videoclips und Statements von Experten/-innen. > Link

## Landesnetzwerk Konflikt-KULTUR

> Training, Intervention, Fortbildung  
> Ansprechpartner

## Infothek

hier finden Sie Informationen zu Mobbing und zu vergangenen Veranstaltungen  
> zur Infothek

# Umfassender Ratgeber (Klicksafe 2018)



## Klicksafe-Ratgeber zu Cybermobbing (aktualisiert 2018)

- verständlich aufbereitete, praxisnahe Informationen
- Hintergründe und Heranführung an das Thema
- Vertiefung ausgewählter Themen durch Experten
- Präzisierung der Möglichkeiten von präventiver Arbeit
- Verweise auf weiterführende Hilfs-, Beratungs- und Informationsangebote

### Ratgeber Cyber-Mobbing

► Informationen für Eltern, Pädagogen, Betroffene  
und andere Interessierte

  
**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet  
durch Medienkompetenz

# Thema im Unterricht (klicksafe 2017)



## klicksafe-Unterrichtspaket mit drei didaktisch aufbereiteten Projektideen:

- Projekt 1: zielt darauf ab, verschiedene Formen und Verletzungsarten zu erkennen und einordnen zu können
- Projekt 2: soll Schüler dabei unterstützen, sich gegen die Angriffe wehren zu können
- Projekt 3: vermittelt mithilfe von Fallbeispielen Techniken zur gewaltfreien Selbstbehauptung

# Exkurs 2: Wann wird es zu viel?

Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät

# Warum 'zu viel'?

## Spaß und Ablenkung vom Alltag

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

## Verpflichtung und Gruppendruck

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

## Es hört niemals auf!

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

# Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2018)

## 1. Einengung des Alltag

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

## 2. Regulation negativer Gefühle

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

## 3. Toleranzentwicklung

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

## 4. Entzugserscheinungen

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

# Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2018)

## 5. Kontrollverlust

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

## 6. Rückfälle

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

## 7. Negative Auswirkungen

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

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

# Jugend = Hauptrisikogruppe (zfsd. Hajok 2019)

- **Medienabhängigkeit bei Jugendlichen überdurchschnittlich oft verbreitet**
- **Mädchen häufiger ‚betroffen‘ als Jungen → Social Media = 3,4 % zu 1,9 %**
- **gestörtes Familienklima mit problematischen Eltern-Kind-Beziehungen ist zentraler Risikofaktor**
- **6 % der 12- bis 17-Jährigen mit computerspiel- oder internetbezogener (Sucht-)Störung → Verdoppelung von 2011 auf 2015**
- **> 20 % der Jugendlichen wird bereits problematisches Nutzungsverhalten attestiert**

# Tipps für Eltern (klicksafe 2018)

## Digitale Abhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern



Elterntelefon  
**0800-1110550**  
nummergegenkummer.de



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

**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet  
durch Medienkompetenz

# Was können Eltern tun?

Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

# Ansprüche von Eltern (Wagner et al. 2016)

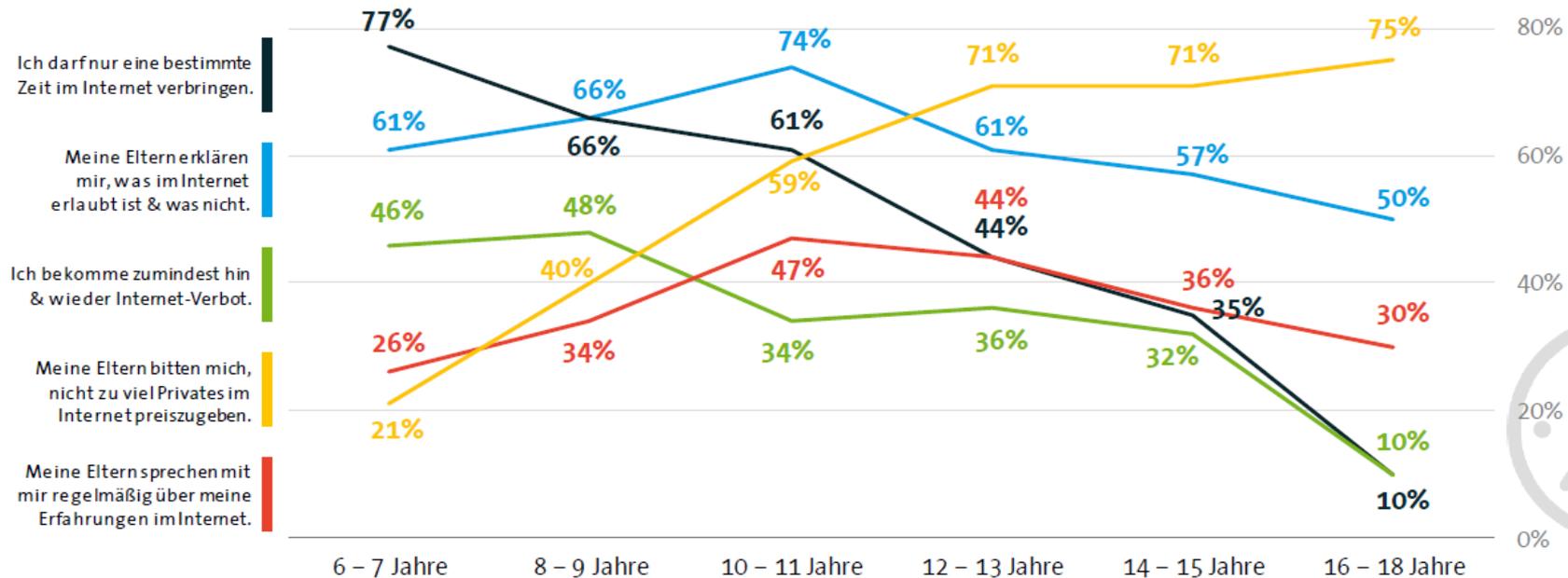
- 1. Eltern sind auf der Suche** nach der richtigen Balance zwischen Vertrauen in den verantwortungsbewussten Umgang mit den mobilen Medien ihres Kindes und Kontrolle des Medienumgangs.
- 2. Eltern suchen nach Regeln**, die so beschaffen sind, dass sie sinnvoll und durchsetzbar sind – gerade in Familien mit vielen Kindern
- 3. Eltern brauchen gezielte Anhaltspunkte** dafür, welche Kenntnisse und Kompetenzen zu digitalen Medien sie sich aneignen müssen, um ihre Vorbildrolle ausfüllen zu können.

**Erziehende müssen Balance zwischen Vertrauen und Kontrolle herstellen, mit ihren Kindern gemeinsam Regeln aushandeln und sich Kenntnisse/Kompetenzen aneignen.**

# Medienerzieherisches Handeln (Berg 2019)

## Die meisten Eltern begleiten ihre Kinder in der Online-Welt

Welche der folgenden Aussagen treffen auf dich zu?



Basis: 6- bis 18-jährige Internetnutzer | n=753  
Quelle: Bitkom Research



bitkom

# Empfehlungen zur Erziehung (Berg 2019)

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

# Elterliche Medienerziehung (Hasebrink et al. 2019)

## Aktive Begleitung und Unterstützung

- regelmäßig über Onlinenutzung sprechen (44 %), (Un-)Angemessenheit best. Angebote erklären (41 %), Optionen sicherer Nutzung aufzeigen (30 %), helfen, wenn Kind etwas negativ berührt/verstört (20 %), gemeinsame Nutzung (17 %) ...

## Restriktiver Umgang mit Internetnutzung

- Verbot von In-App-Käufen (45 %), Sozialen Netzwerken (29 %), Kamera-Nutzung (26 %), Filme/Musik herunterladen oder Fotos/Bilder zu teilen (je 24 %), Apps herunterladen (17 %)

**Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!**

# Elterliche Medienerziehung (Hasebrink et al. 2019)

## Einsatz technischer Hilfsmittel

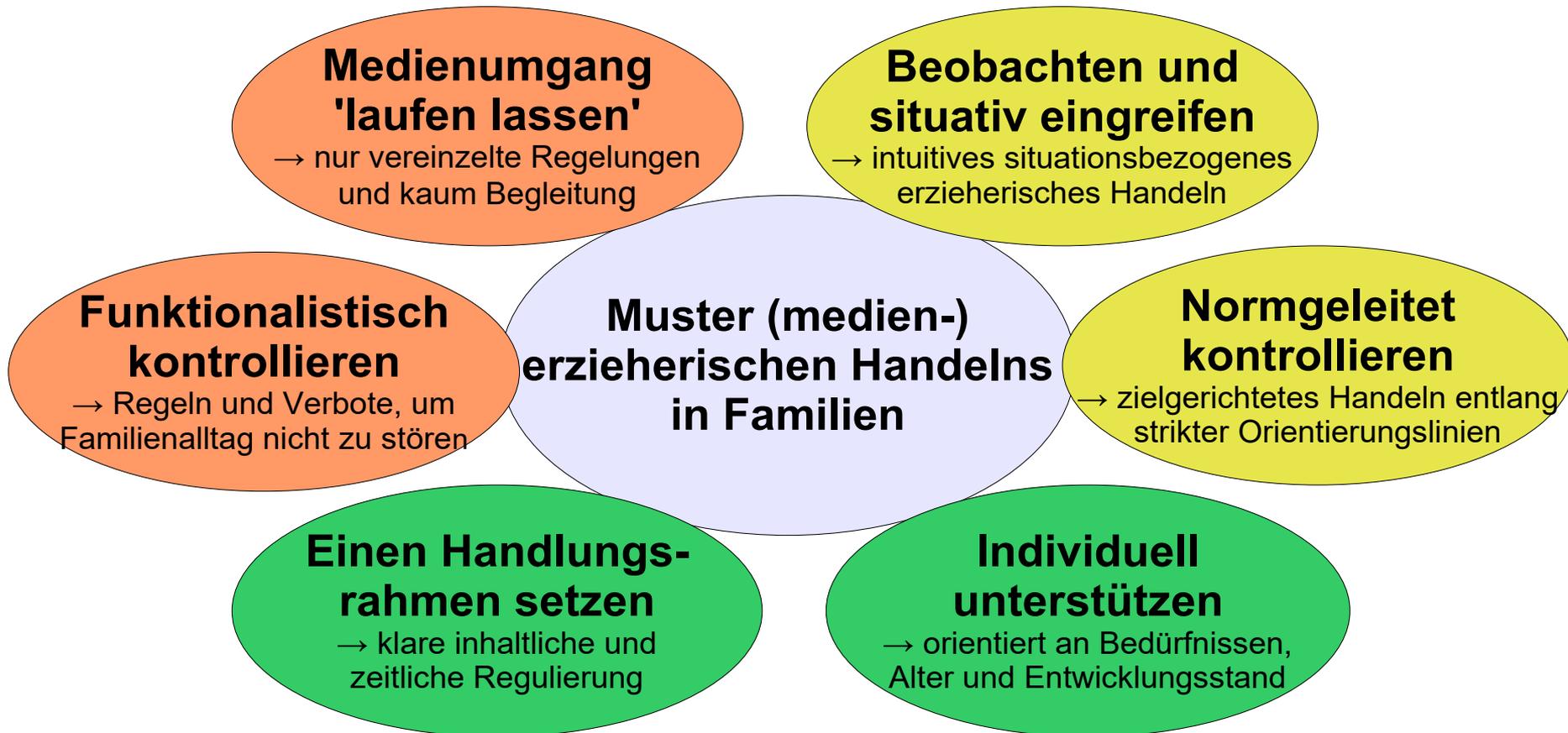
- Programm zur Blockierung von Werbung (29 %), zum Filtern/Blockieren bestimmter Webseiten (24 %) oder zur Filterung von Apps, die Kind herunterladen kann (15 %), Vertrag/Programm zur zeitlichen Limitierung (12 %)

## Monitoring und Überwachung

- Geräte/Programme die anzeigen, wo mein Kind ist (16 %), die überwachen, welche Webseiten/Apps das Kind nutzt (14 %), oder die benachrichtigen, wenn Kind Inhalte kaufen will (12 %)

**Mit zunehmenden Alter der Kinder seltener angewandt!**

# Medienerziehungsmuster (Eggert et al. 2013, Eggert 2019)



# Sinnvolle Hilfsmittel

## Mediennutzungsvertrag



Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag



Neuen Vertrag öffnen

Bestehenden Vertrag öffnen

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

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

## Allgemeine Regeln



Regeln

### ✓ Informieren und austauschen

Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 

### > Verhalten gegenüber anderen

### > Verhalten gegenüber anderen

### > Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

### > Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

### > Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

### > Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung

### > Erst fragen, dann einschalten

### > Gerechte Nutzung der Familiengeräte

### > Sorgsamer Umgang mit Geräten



# Sicherheit technisch?

Technische Schutzmechanismen bieten einigen Schutz, aber **keine 100prozentige Sicherheit**

- **Sicherheitseinstellungen bei Smartphones** → PIN-Schutz, Kindersicherung, Inhaltsfilter
- **Begrenzung des heimischen W-LANs** → ggf. Gastzugang für Kinder, zeitliche Begrenzung für Endgeräte, Inhaltsfilter
- **Alternativen für Google & Co.** nutzen → erste Onlinezugänge über sichere Surfräume (z.B. fragFINN), anonymisierte Googlesuche (Startpage) oder YouTubeKids
- **Drittanbietersperre einrichten** → je nach Anbieter online in den Einstellungen („meine Verträge“ etc.)
- Google **Family Link App** → Apps verwalten, Bildschirmzeiten begrenzen, Standort ...

# Information & Orientierung

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

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

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

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

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

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



Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

- Home
- Themen
- Service
- Materialien
- Spots
- Über klicksafe



English | руском | Türkçe | عربي



## Neue klicksafe-Quizze für Jugendliche

Mit den Online-Quizzen können Jugendliche ihr Wissen in den Bereichen Datenschutz, Hate Speech und Digitale Spiele testen. Ab sofort sind zwei neue Quizze zu den Themen Fake News und WhatsApp online spielbar.

[Weiterlesen](#)

NEU: klicksafe to go 3: Wie wir leben wollen. Chancen und Risiken der digitalen

Neue klicksafe-Quizze für Jugendliche

Wieder da: „Digital Safety Compass“

## News

26.03.2019  
 JUUUPORT-Scout veröffentlicht Musikvideo "Kein Mobbing"

25.03.2019  
 NEU: Mehrsprachige Checklisten

22.03.2019  
 jugendschutz.net-Bericht: Kinder als YouTube-Stars

21.03.2019  
 Tag gegen Rassismus: Passendes Unterrichtsmaterial von klicksafe

[Alle Meldungen anzeigen](#)

## klicksafe für Eltern



klicksafe unterstützt Sie als Eltern dabei, Ihr Kind Schritt für Schritt an Internet, PC-Spiele, Smartphone und Apps heranzuführen.

## klicksafe für PädagogInnen



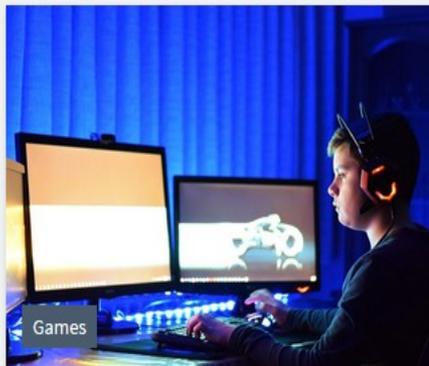
In diesem Bereich finden Sie Materialien, Unterrichtseinheiten und Arbeitsblätter rund um die Themen Internetsicherheit und Medienkompetenz.

## Materialien



klicksafe bietet Materialien für Lehrkräfte, Eltern, Jugendliche und Kinder. Die Materialien gibt es zum Download oder als Printversion.

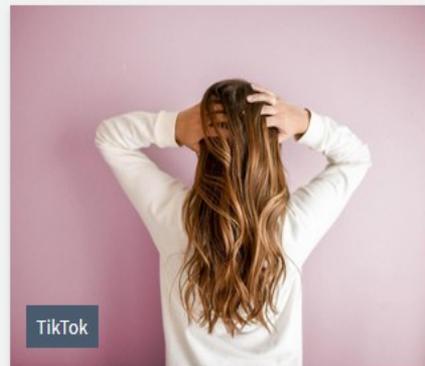
## INTERESSANTE ARTIKEL



**Kreativmodus für Fortnite:  
Was sollten Eltern wissen?**



**Wieviel ist gut für dich? Feste  
Medienzeiten vereinbaren**



**TikTok: Mehr Sicherheit für  
Kinder**



**Papa, leg das Handy weg!  
Eltern als Vorbild bei der  
Mediennutzung**



## AKTUELLE THEMEN

Soziale Netzwerke



Medienzeiten

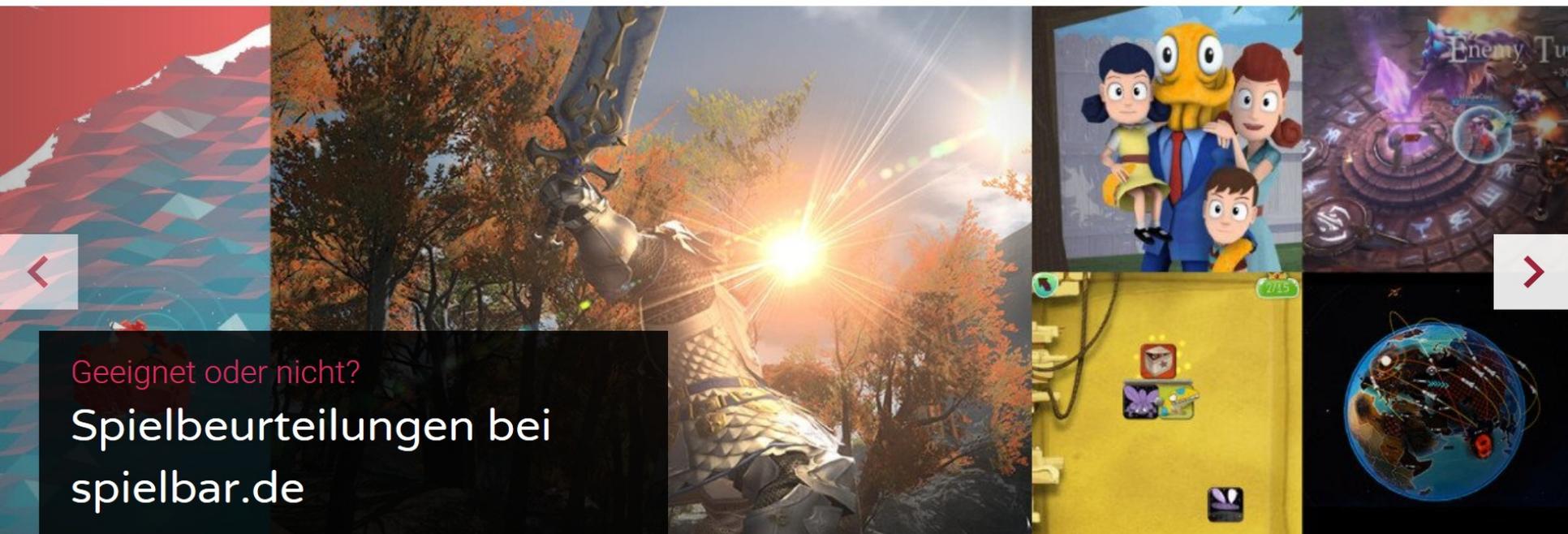


Smartphone & Tablet



Games





Geeignet oder nicht?  
Spielbeurteilungen bei  
spielbar.de



# Sich selbst stärken?



**Danke für Aufmerksamkeit!**

# Rechtliche Rahmungen

# Grundgesetzliche Verankerung

Art. 1 Abs. 1 GG: *Die **Würde des Menschen** ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.*

Art. 2 Abs. 1 GG: *Jeder hat das **Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit**, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.*

Art. 5 Abs. 1 GG: *Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die **Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung** durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine **Zensur findet nicht statt.***

Art. 5 Abs. 2 GG: *Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum **Schutze der Jugend** und in dem Recht der persönlichen Ehre.*

# Digitale Kinderrechte ([www.kinderrechte.digital](http://www.kinderrechte.digital))

**Uneingeschränkter,  
gleichberechtigter Zugang  
zur digitalen Welt**  
→ UN-KRK Art. 17

**Freie  
Meinungsäußerung  
online wie offline**  
→ UN-KRK Art. 13

**UN-Kinderrechts-  
konvention (UN-KRK)**

Für unter 18-Jährige  
in der digitalen Welt

**Sicherheit und Schutz  
vor Gewalt, Missbrauch,  
Vernachlässigung etc.**  
→ UN-KRK Art. 3

**Versammlung und  
Vereinigung sowie Spiel  
und Teilhabe (im Netz)**  
→ UN-KRK Art. 15

**Bildung und Medien  
kompetenz zu selbst-  
bestimmter Mediennutzung**  
→ UN-KRK Art. 28

**Privatsphäre und  
Datenschutz inkl. Recht  
am eigenen Bild**  
→ UN-KRK Art. 16

# Erstarkende Persönlichkeitsrechte

## Erstarkende Rechte beim Übergang von Kindheit zu Jugend → 12. bis 14. Lebensjahr

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

# Literatur

- Berg, A. (2019):** Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Berlin: BITKOM. [LINK]
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopead, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim, München: Juventa.
- Bolz, N. (2008):** Total vernetzt. In: DIE ZEIT, Ausgabe 36/2008.
- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlitz, M. (2017):** Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Berlin: FSM.
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugend-medienchutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4/2013, S. 195-199.
- Eggert, S. (2019):** Familiäre Medienerziehung in der Welt digitaler Medien: Ansprüche, Handlungsmuster und Unterstützungsbedarf von Eltern. In: S. Fleischer & D. Hajok (Hrsg.), Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer, S. 105-118.
- Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141-219.
- Franck, G. (1998):** Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München und Wien: Hanser.
- Hajok, D. (2019):** Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein? In: tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien, Jg. 23, Heft 1, S. 13-15.
- Hajok, D. (2018a):** Alles anders mit digitalen Medien? Wie sich Kindheit und Jugend gewandelt haben. In: merz – medien + erziehung, Jg. 62, Heft 4, S. 61-67.
- Hajok, D. (2018b):** Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien. Theoretische Perspektiven auf einen neuen Sozialisationstypus. In: JMS-Report, Jg. 41, Heft 2, S. 2-6.
- Hajok, D. (2017):** Alte Muster – neue Abhängigkeiten? Wenn die Nutzung digitaler Medien außer Kontrolle gerät. In: Die Kinderschutz-Zentren (Hrsg.), Psychische Erkrankung und Sucht. Köln: KIZ, S. 89-110.
- Hajok, D. (2015a):** Veränderte Medienwelten – veränderte Ansprüche an die Soziale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 3, S. 208-220.

# Literatur

- Hajok, D. (2015b):** Medienbezogene Fähigkeiten und Vorlieben. Ein Überblick zum altersspezifischen Schutzbedarf von Kindern und Jugendlichen. In: JMS-Report, Jg. 38, Heft 1, S. 2-8.
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? Anlässe und Perspektiven internetbezogener Medienkompetenzforderung. In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München: kopaed, S. 99-110.
- Hajok, D. / Siebert, P. / Engling, U. (2019):** Digital Na(t)ives. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung und Konsequenzen für den präventiven Jugendmedienschutz. In: JMS-Report, Jg. 42, Heft 1, S. 2-5.
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019):** Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg: HBI.
- Hajok, D. & Zerbin, F. (2015):** Identitätsbildung 2.0 – Foto- und Videoplattformen im Leben weiblicher Heranwachsender. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 6, S. 485-494.
- Keupp, H. / Ahbe, T. / Gmür, W. / Höfer, R. / Kraus, W. / Mitzscherlich, B. / Straus, F. (2008):** Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Krappmann, L. (1969):** Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen, Stuttgart: Klett.
- Lauber, A. & Hajok, D. (2013):** Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 277-286.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2019):** KIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2018):** JIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: mpfs.
- Pörksen, B. & Krischke, W. (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz: UVK, S. 57-70.
- Sennett, R. (1998):** Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Berlin-Verlag.
- Wagner, U. / Brügggen, N. / Gerlicher, P. / Schemmerling, M. (2012):** Wo der Spaß aufhört ... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. München: JFF.
- Wagner, U. / Eggert, S. / Schubert, G. (2016):** MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München: JFF.
- Wagner, U. & Würfel, M. (2013):** Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 159-167.