



## **Kinderreport Deutschland 2021**

**Mediensucht und exzessive Mediennutzung  
im Spannungsfeld von gesundem Aufwachsen  
und medialer Teilhabe von Kindern**

## **Impressum**

### **Herausgeber**

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.  
Leipziger Straße 116–118, 10117 Berlin  
www.dkhw.de

### **Autorinnen und Autoren**

Kai Hanke, Holger Hofmann, Cornelia Jonas, Uwe Kamp,  
Torsten Krause, Thomas Krüger, Nina Ohlmeier, Sophie Pohle

### **Redaktion**

Kai Hanke, Sylvia Kohn, Nina Ohlmeier

### **Layout**

Florence Baret

### **Korrektorat**

Torsten Lasse, Dr. Christiane Wirth

### **Druck**

Pinguin Druck GmbH, Berlin

Diese Broschüre wurde auf 100 % Recyclingpapier gedruckt.

### **Bildnachweise**

Pixel-Shot (Titelbild), David Fuentes (S.52), Monkey Business (S.55),  
myboys.me (S.57), jelenaaloscina (S.58), Andrey Popov (S.61),  
Monkey Business (S.62), WavebreakmediaMicro (S.64), contrastwerkstatt (S.68)

© 2021 Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

ISBN 978-3-922427-54-4

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

## Kinderreport Deutschland 2021

Mediensucht und exzessive Mediennutzung  
im Spannungsfeld von gesundem Aufwachsen  
und medialer Teilhabe von Kindern



# Inhaltsverzeichnis

**Holger Hofmann**

Bundesgeschäftsführer des Deutschen Kinderhilfswerkes

**Vorwort** 6

**Deutsches Kinderhilfswerk**

**Kinderreport 2021 – Ergebnisse und Schlussfolgerungen** 8

Erhebung und Untersuchungsdesign 8

Verständnis von Mediensucht 9

Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld 18

Maßnahmen zur Eindämmung von Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit 23

Verantwortlichkeiten bei der Bekämpfung von Mediensucht 38

Allgemeine Bemerkung 25: Rechte des Kindes in der digitalen Welt 48

**Experteninterviews** 49

**Thomas Krüger**

Präsident des Deutschen Kinderhilfswerkes

Unter Mitarbeit von Kai Hanke, Cornelia Jonas, Torsten Krause

**Mediennutzung zwischen Sucht und Teilhabe – eine Einordnung aus kinderrechtlicher Perspektive** 52

Digitalisierung und verändertes Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen 53

Zum Verständnis von Mediensucht 56

Die UN-Kinderrechte als Bewertungshintergrund für die Mediennutzung von Kindern 61

Akteursgruppen und Handlungsfelder 65

Vom Kind aus denken – Maximen für die Gestaltung von Mediennutzung aus kinderrechtlicher Perspektive 67

**Holger Hofmann**

Bundesgeschäftsführer des Deutschen Kinderhilfswerkes

## Vorwort

Der Kinderreport des Deutschen Kinderhilfswerkes stellt neben unserem Kinderrechte-Index eines der wichtigsten Instrumente zur Erfassung aktueller Entwicklungen in Bezug auf die Umsetzung von Kinderrechten in Deutschland dar. Unser Ziel ist es, im Verlauf der Jahre unterschiedliche Facetten der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in den Blick zu nehmen und mit den Ergebnissen des Kinderreports Debatten anzustoßen, die dazu beitragen, die Situation von Kindern in Deutschland nachhaltig zu verbessern. Der diesjährige Kinderreport widmet sich dem Thema exzessive Mediennutzung und Mediensucht.

Mediensucht, das klingt hart und bedrohlich. Und man könnte meinen, dass hiervon nur ein kleiner Teil aller Kinder und Jugendlichen betroffen ist. Allerdings hat das Thema aufgrund verschiedener besorgniserregender Befunde, nicht zuletzt durch das Medienverhalten in der Pandemie, mittlerweile einen beständig großen Raum in der öffentlichen Debatte eingenommen und ist daher immer wieder auch Anlass, um die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ganz allgemein kritisch zu hinterfragen. Und das zu Recht, sind wir doch auf Basis der UN-Kinderrechtskonvention verpflichtet, für die nachwachsende Generation gesunde und bestmögliche Entwicklungsbedingungen bereitzustellen. Sofern dies aufgrund ihrer Mediennutzung nicht oder nur eingeschränkt möglich ist, gilt es, konkrete Abhilfe für die betroffenen Kinder und Jugendlichen zu schaffen. Gleichzeitig betreffen viele Lösungsansätze in Bezug auf eine problematische Nutzung von Medien immer auch die Gesamtheit aller Kinder und Jugendlichen. Eltern, Politik, Medienwirtschaft, sie alle reagieren unterschiedlich auf Risiken der Mediennutzung im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Motivationen und prägen damit einen wichtigen

Lebensbereich aller Kinder. Denn Mediennutzung stellt mittlerweile einen festen Bezugsrahmen für die Sozialisation und Persönlichkeitsentwicklung insbesondere von Kindern und Jugendlichen dar. Umso wichtiger ist es, Mediensucht als Phänomen ernst zu nehmen, Betroffenen angemessene Hilfe zukommen zu lassen und gleichzeitig die vielfältigen Potenziale von Medien für das Leben und die Bedürfnisse von Kindern nicht unangemessen einzuschränken. Dies erfordert eine ausgewogene, alle Rechte von Kindern berücksichtigende Auseinandersetzung mit dem Thema in unterschiedlichen Gesellschaftsbereichen – nicht nur auf wissenschaftlicher Basis, sondern auch unter Einbezug der alltäglichen Erfahrungen und Perspektiven von Kindern und Jugendlichen selbst, von Erziehungsberechtigten, Bildungsinstitutionen und weiteren relevanten Akteuren.

In der repräsentativen Umfrage des Politikforschungsinstituts Kantar Public für den Kinderreport 2021 werden daher zunächst die wahrgenommene Bedeutung und auch das Alltagsverständnis von Mediensucht untersucht – aus der Perspektive von Erwachsenen ebenso wie aus Sicht von Kindern und Jugendlichen. Zudem wird erhoben, welche unterschiedlichen Ansätze aus Sicht der Befragten sinnvoll erscheinen, um Risiken für ein problematisches Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen einzuschränken. Und es wird darauf eingegangen, wer aus Sicht der Befragten verantwortlich ist für die Reduzierung von Suchtrisiken bei der Mediennutzung oder für entsprechende Hilfsstrategien und -angebote. Die Ergebnisse liefern damit in verschiedener Hinsicht und gerade aus kinderrechtlicher Perspektive wichtige Impulse für Handlungsstrategien zum Umgang mit exzessiver Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche.

Der Beitrag von Thomas Krüger (et al.), Präsident des Deutschen Kinderhilfswerkes, entfaltet darüber hinaus aus kinderrechtlicher Sicht einen fachlichen Hintergrund für ein breiteres und damit besseres Verständnis von der kulturellen Bedeutung der Mediennutzung. Zugleich greift er weitere aktuelle Befunde zum Thema Mediensucht auf, um ein differenzierteres Verständnis vom vielschichtigen Phänomen problematischer oder sogar pathologischer Mediennutzung anzuregen. Zudem werden die unterschiedlichen Fachperspektiven auf das Thema Mediensucht in einem „gespiegelten“ Interview mit dem Kinder- und Jugendpsychiater und -psychotherapeuten Jakob Florack sowie dem Professor für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik Rudolf Kammerl eindrucksvoll veranschaulicht.

Insgesamt möchte das Deutsche Kinderhilfswerk mit dem Kinderreport 2021 angesichts der zunehmenden Digitalisierung von Kindheit und Jugend ein kinderrechtlich differenziertes Bild der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sowie damit verbundener Herausforderungen für ein gutes und gesundes Aufwachsen von Kindern entwickeln. Denn nur, wenn wir sowohl Risiken als auch Potenziale von Medien gleichermaßen berücksichtigen, können wir zurecht beanspruchen, den Interessen von Kindern und Jugendlichen in ihrem Alltag, in den damit verbundenen Medienwelten und im Hinblick auf weitere gesellschaftliche Rahmenbedingungen so umfassend Geltung zu verleihen, wie es die UN-Kinderrechtskonvention vorgibt.

Den Leserinnen und Lesern wünsche ich in diesem Sinne eine interessante Lektüre, hoffentlich einige Anregungen und neue Perspektiven auf das Thema Mediensucht. Nutznießerinnen und Nutznießer sollten letztlich aber vor allem die Kinder und Jugendlichen in Deutschland sein. Ihnen schulden wir eine mediale Kindheit und Jugend, die vielfältige und geschützte Entwicklungsräume ermöglicht.

Berlin, Mai 2021

# Kinderreport 2021 – Ergebnisse und Schlussfolgerungen

## Erhebung und Untersuchungsdesign

Für den Kinderreport 2021 wurden im Auftrag des Deutschen Kinderhilfswerkes vom Politikforschungsinstitut Kantar Public zwei Erhebungen durchgeführt: Befragt wurden 669 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 17 Jahren sowie 1.023 Erwachsene (deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren). Die Erhebung unter Kindern und Jugendlichen wurde als Onlinebefragung durchgeführt, der Erhebungszeitraum erstreckte sich vom 4. bis 14. Januar 2021. Die Befragung der Erwachsenen wurde wiederum als repräsentative, telefonische Bevölkerungsumfrage konzipiert. Der Erhebungszeitraum für die Erwachsenenenumfrage erstreckte sich vom 7. bis 13. Januar 2021. (vgl. Abbildung 1)

Durch die parallele Befragung von Erwachsenen und Kindern wirft der Kinderreport ein

Schlaglicht auf die Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention in Deutschland. Dabei erfolgt bei jedem Kinderreport eine vertiefte Auseinandersetzung mit einem Schwerpunktthema, das nur im betreffenden Jahr abgefragt wird. Für die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen wurden die Fragen in ihrer Formulierung an das Verständnis dieser Altersgruppe angepasst.

Der diesjährige Kinderreport beschäftigt sich mit dem Schwerpunktthema Mediensucht. Vor dem Hintergrund sich weiter ausdifferenzierender Angebote und Möglichkeiten im Internet und im digitalen Raum, dem Wegfallen einer Vielzahl analoger Alternativen während der Coronapandemie sowie damit einhergehend weiter steigender Mediennutzungszeiten wollen wir einen Fokus auf Einschätzungen, Erfahrungen

Abbildung 1: Methodensteckbrief

	Befragung Kinder und Jugendliche	Befragung Erwachsene
Grundgesamtheit	Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren	Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren
Stichprobe/ Erhebungsverfahren	Access-Panel; Quoten-Stichprobe nach den Merkmalen Alter, Geschlecht und Bundesland	Repräsentative Zufallsauswahl; Dual Frame; Telefoninterviews (CATI)
Fallzahl	669 Befragte	1.023 Befragte
Erhebungszeitraum	04.–14. Januar 2021	07.–13. Januar 2021
Durchführendes Institut	Kantar GmbH – Public Division	

KANTAR

Kinderreport 2021



Deutsches  
Kinderhilfswerk



und Bewältigungsstrategien legen. Im Einzelnen wurde abgefragt, wann aus Sicht von Heranwachsenden und Erwachsenen eine Mediensucht besteht und ob sie bereits Erfahrungen in ihrem Umfeld oder bei sich selbst damit gemacht haben. Außerdem wurde erhoben, wie sie Maßnahmen gegen Mediensucht beurteilen und welche Akteure sie in der Verantwortung sehen, gegen diese vorzugehen.

Die Fehlertoleranz der Umfrage bei den Kindern und Jugendlichen liegt mit 95-prozentiger Wahrscheinlichkeit bei unter 1,7 (bei einem Anteilswert von 5 Prozent) bzw. bei 4,0 Prozentpunkten (bei einem Anteilswert von 50 Prozent). Bei den

Erwachsenen liegt die Fehlertoleranz bei unter 1,4 (bei einem Anteilswert von 5 Prozent) bzw. bei 3,1 Prozentpunkten (bei einem Anteilswert von 50 Prozent).

Nachfolgend werden die wichtigsten Ergebnisse der Umfrage dargestellt und bewertet. Aufgrund der Datenfülle können dabei nicht alle Daten analysiert und/oder grafisch aufbereitet werden. Deshalb fokussieren sich die Ausführungen vor allem auf die generellen Erkenntnisse und statistisch interessante Aufschlüsselungen einzelner Faktoren, z.B. des Alters, der Parteipräferenzen, des Haushaltseinkommens oder der Schulbildung.

## Verständnis von Mediensucht

Medien werden weiter zunehmend zu großen Teilen digital und online genutzt: Filme über Streamingdienste schauen, mit Freunden und Verwandten über Messenger in Kontakt sein, online und via Apps shoppen, spielen oder sich informieren. Was Menschen in und mit Medien machen, bedient vielfältige Zwecke, kann zielgerichtet und selbstgesteuert erfolgen, aber auch unkontrolliert und dysfunktional oder gar krankhaft sein. Aus kinderrechtlicher Perspektive bedeutet dies, in Bezug auf Heranwachsende die Rechte auf Medienzugang, Teilhabe und Erholung (Art. 17, 12 und 31 UN-KRK) in ein Verhältnis zum Recht auf Schutz, auch vor wirtschaftlicher Ausbeutung, und Gesundheit zu setzen (Art. 17, 19, 24 und 32 UN-KRK). Unter Einbezug kindlicher und jugendlicher Perspektiven muss ausgelotet werden, welche Verantwortlichkeiten sich ergeben, um Heranwachsende zu einem selbstbestimmten, genussvollen Umgang mit Medien zu befähigen.

Für den Kinderreport 2021 wurde zunächst gefragt, wann für Heranwachsende und Erwach-

sene eine sogenannte Mediensucht besteht. In der Befragung wurde der Begriff „Mediensucht“ bewusst nicht definiert, um das Alltagsverständnis des auch medial oft aufgegriffenen Phänomens beleuchten zu können<sup>1</sup>. Auf dieser nicht wissenschaftlich eingegrenzten Begriffsaneignung basiert vielfach eine gesellschaftsübergreifende Debatte zu den Themen Mediensucht und exzessive Mediennutzung, wie sie auch in den politischen Schlussfolgerungen (S. 15) aufgegriffen und diskutiert wird.

Zudem sollte dabei in den Blick genommen werden, in welcher Form sich diese begriffliche Einordnung von Mediensucht zwischen Erwachsenen und Kindern sowie Jugendlichen unterscheidet. Denn gerade in Familien treffen in Medienerziehungsfragen oftmals unterschiedliche Wert- und Normvorstellungen von Erwachsenen und ihren Kindern aufeinander. Das kindliche und jugendliche Verständnis von Mediensucht zu kennen, ist außerdem eine wichtige Grundlage, um die Akzeptanz und Wirksamkeit präventiver Maßnahmen gewährleisten zu können.

<sup>1</sup> Für eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Begriff und Phänomen „Mediensucht“ vgl. Beitrag „Mediennutzung zwischen Sucht und Teilhabe – eine Einordnung aus kinderrechtlicher Perspektive“ von Thomas Krüger et al. im Kinderreport 2021, S. 52-70.

Eine erstaunliche Erkenntnis vorneweg: Die sechs vorgegebenen Antwortmöglichkeiten werden von den Kindern und Jugendlichen sowie den Erwachsenen in derselben Reihenfolge gewichtet, wenn auch mit teils deutlich unterschiedlichen Zustimmungsraten (vgl. Abbildung 2). So besteht für 88 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen eine Mediensucht, wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte. Nur 10 Prozent sehen das nicht so. Bei der Aufschlüsselung der Antwort nach soziodemografischen Merkmalen zeigen sich nur sehr geringe signifikante Auffälligkeiten. So teilen diese Sicht 90 Prozent der 15- bis 17-Jährigen, aber nur 84 Pro-

zent der 10- bis 11-Jährigen. Eine geringfügig unterschiedliche Betrachtung gibt es hier auch bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (91 Prozent) sowie den Hauptschülerinnen und Hauptschülern (85 Prozent).

Wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte, konstatieren 92 Prozent der Erwachsenen eine sogenannte Mediensucht, also 4 Prozentpunkte mehr als bei den Kindern und Jugendlichen. Hier zeigen sich bei der Aufschlüsselung der Ergebnisse nach soziodemografischen Merkmalen einige signifikante Auffälligkeiten. So sehen 96 Prozent der Befragten mit höherem

Abbildung 2: Verständnis von Mediensucht

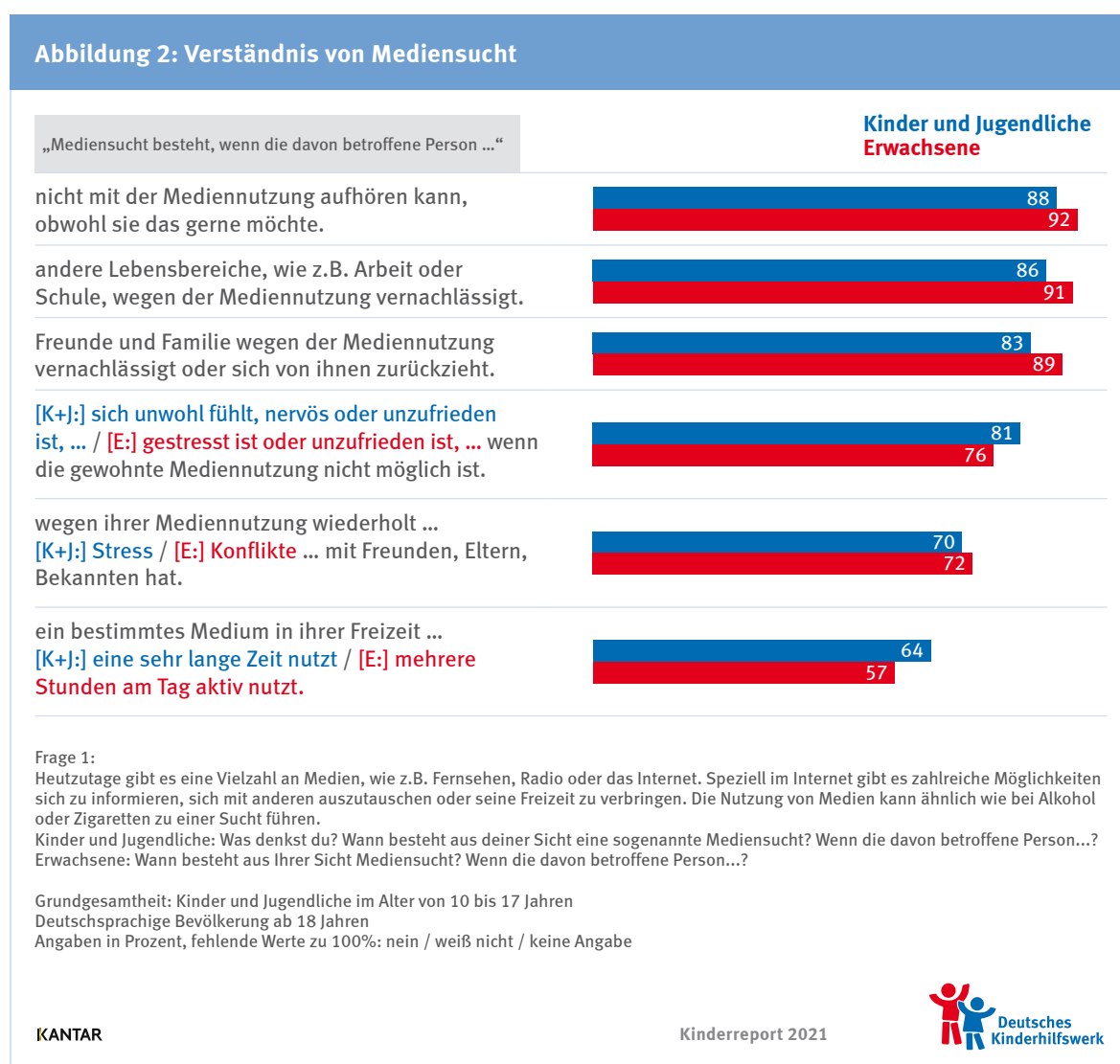
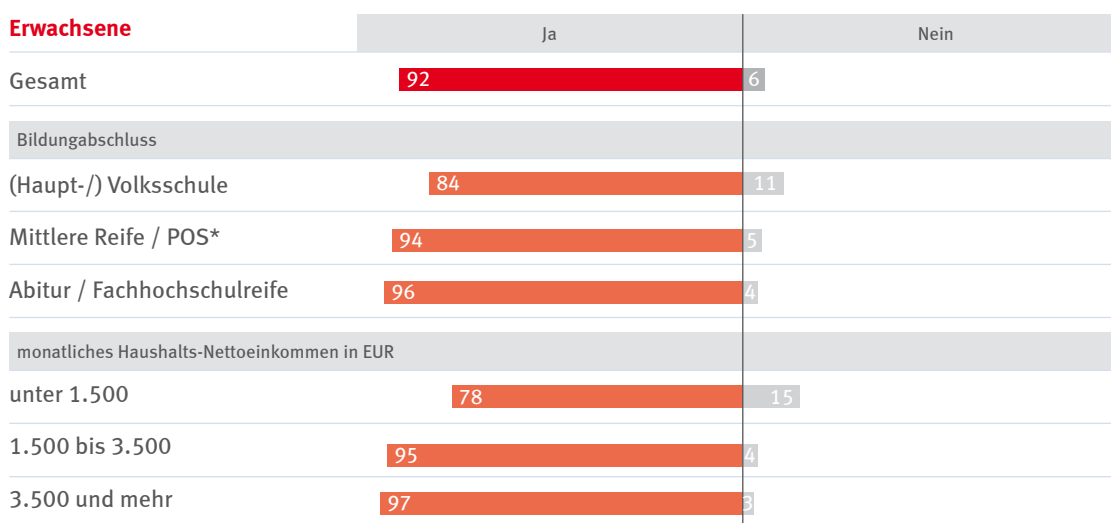


Abbildung 3: Verständnis von Mediensucht / Kontrollverlust



Frage 1:  
Heutzutage gibt es eine Vielzahl an Medien, wie z.B. Fernsehen, Radio oder das Internet. Speziell im Internet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich zu informieren, sich mit anderen auszutauschen oder seine Freizeit zu verbringen. Die Nutzung von Medien kann ähnlich wie bei Alkohol oder Zigaretten zu einer Sucht führen.  
Wann besteht aus Ihrer Sicht Mediensucht? *Wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte.*

Grundgesamtheit: Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren  
Angaben in Prozent, fehlende Werte zu 100%: nein / weiß nicht / keine Angabe

\*Allgemeinbildende Polytechnische Oberschule in der DDR

KANTAR

Kinderreport 2021



Bildungsabschluss und 97 Prozent mit hohem Einkommen das so, aber nur 84 Prozent mit niedrigem Bildungsabschluss und 78 Prozent mit niedrigem Einkommen. (vgl. Abbildung 3)

Eine sogenannte Mediensucht besteht für 86 Prozent der Kinder und Jugendlichen auch, wenn andere Lebensbereiche, wie z.B. Arbeit oder Schule, wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden. Auch hier gibt es wieder geringfügige Unterschiede bei der Meinung von Gymnasialtinnen und Gymnasiasten (87 Prozent) und den Hauptschülerinnen und Hauptschülern (81 Prozent). Bei den Erwachsenen sehen das insgesamt 91 Prozent so. Die größten Unterschiede bei dieser Antwortmöglichkeit zeigen sich wiederum bei den Befragten mit höherem Bildungsabschluss (94 Prozent) und niedrigem Bildungsabschluss

(87 Prozent) sowie insbesondere bei denen mit hohem Einkommen (94 Prozent) und niedrigem Einkommen (78 Prozent). (vgl. Abbildung 4)

Als problematisch sieht es eine sehr große Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (83 Prozent) auch an, wenn Freunde und Familie wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden oder sich die betroffene Person von ihnen zurückzieht. Mädchen teilen diese Sichtweise eher als Jungen (86 zu 81 Prozent), und Jugendliche (86 Prozent der 15- bis 17-Jährigen) eher als jüngere Kinder (80 Prozent der 10- bis 11-Jährigen).

Für 89 Prozent der befragten Erwachsenen besteht eine sogenannte Mediensucht dann, wenn Freunde und Familie wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden oder sich die betroffene

Person von ihnen zurückzieht. Zu dieser Einschätzung kommen Frauen eher als Männer (91 zu 86 Prozent) und auch Befragte mit hohem Einkommen sehen dies eher so als diejenigen mit niedrigem Einkommen (92 zu 83 Prozent).

Für 81 Prozent der Kinder und Jugendlichen besteht eine sogenannte Mediensucht dann, wenn die betroffene Person sich unwohl fühlt, nervös oder unzufrieden ist, wenn die gewohnte Mediennutzung nicht möglich ist. Auch hier sehen das Mädchen eher so als Jungen (84 zu 79 Prozent) und Jugendliche (84 Prozent der 15- bis 17-Jährigen) eher als jüngere Kinder (78

Prozent der 10- bis 11-Jährigen). Auch wenn Erwachsene das grundsätzlich genauso sehen, ist ihre Zustimmungsrate hier mit 76 Prozent etwas geringer als die der Kinder und Jugendlichen. Jüngere Befragte (81 Prozent der 30- bis 44-Jährigen) sehen das eher so als ältere Befragte (71 Prozent der über 60-Jährigen) und Frauen eher als Männer (79 zu 73 Prozent). (vgl. Abbildung 5)

Für deutlich weniger Kinder und Jugendliche besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person wegen ihrer Mediennutzung wiederholt Konflikte und Stress mit Freunden,

Abbildung 4: Verständnis von Mediensucht / Vernachlässigung von Lebensbereichen

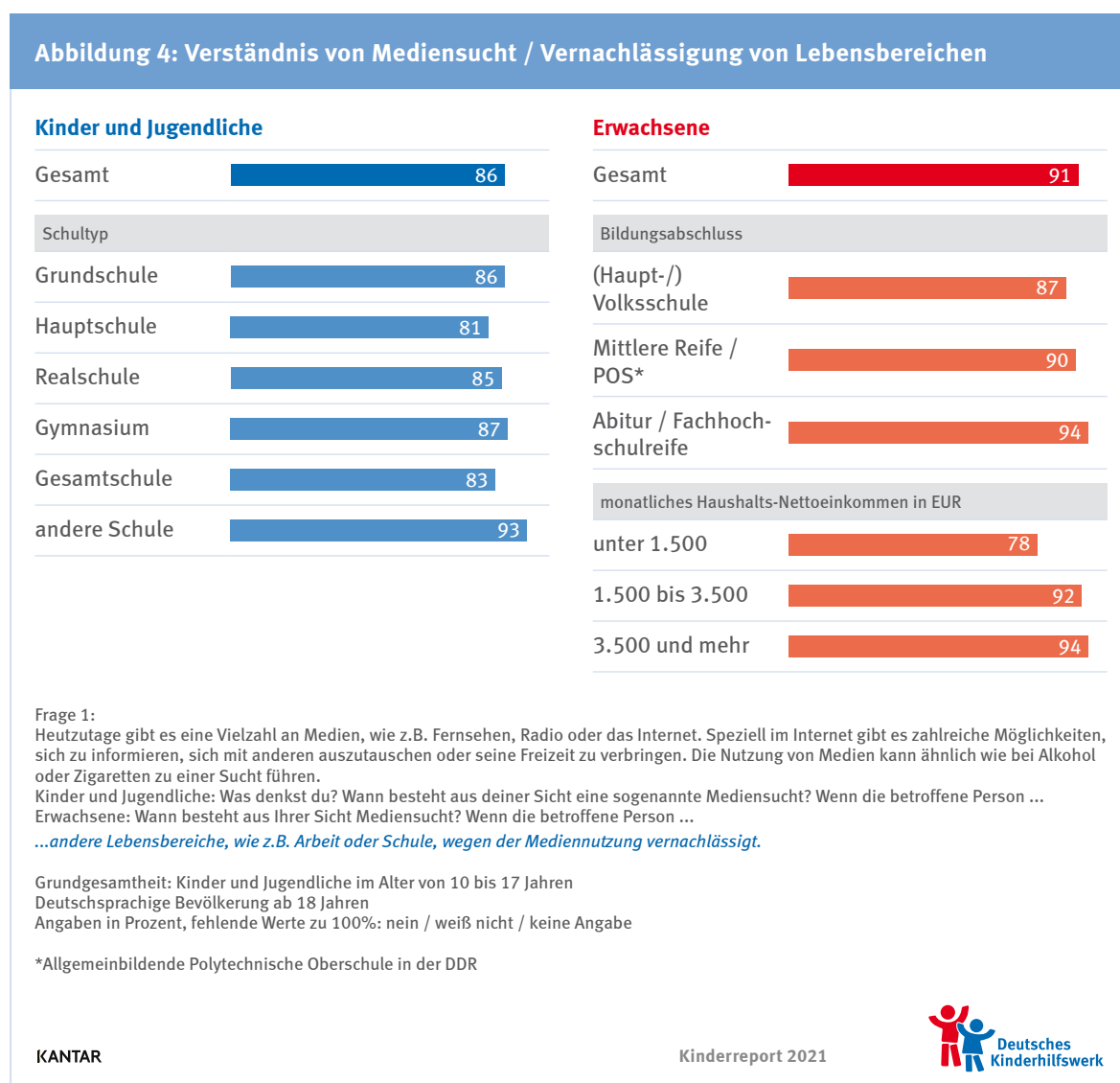
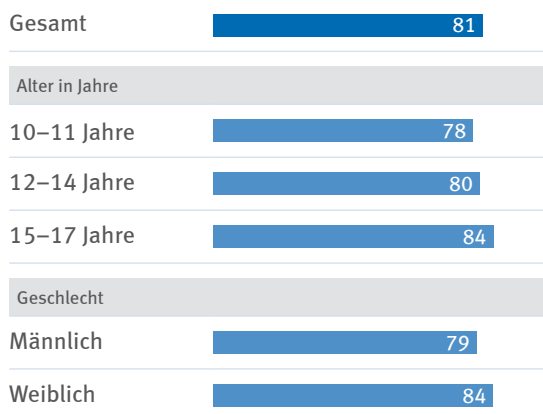
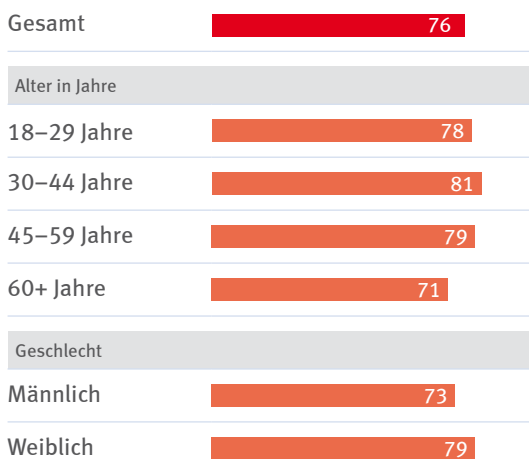


Abbildung 5: Verständnis von Mediensucht / Unwohlsein, Stress und Unzufriedenheit

### Kinder und Jugendliche



### Erwachsene



Frage 1:

Heutzutage gibt es eine Vielzahl an Medien, wie z.B. Fernsehen, Radio oder das Internet. Speziell im Internet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich zu informieren, sich mit anderen auszutauschen oder seine Freizeit zu verbringen. Die Nutzung von Medien kann ähnlich wie bei Alkohol oder Zigaretten zu einer Sucht führen.

Kinder und Jugendliche: Was denkst du? Wann besteht aus deiner Sicht eine sogenannte Mediensucht? Wenn die davon betroffene Person ...  
 Erwachsene: Wann besteht aus Ihrer Sicht Mediensucht? Wenn die betroffene Person ...

...sich unwohl fühlt, gestresst oder unzufrieden ist, wenn die gewohnte Mediennutzung nicht möglich ist.

Grundgesamtheit: Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren  
 Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren  
 Angaben in Prozent, fehlende Werte zu 100%: nein / weiß nicht / keine Angabe

KANTAR

Kinderreport 2021



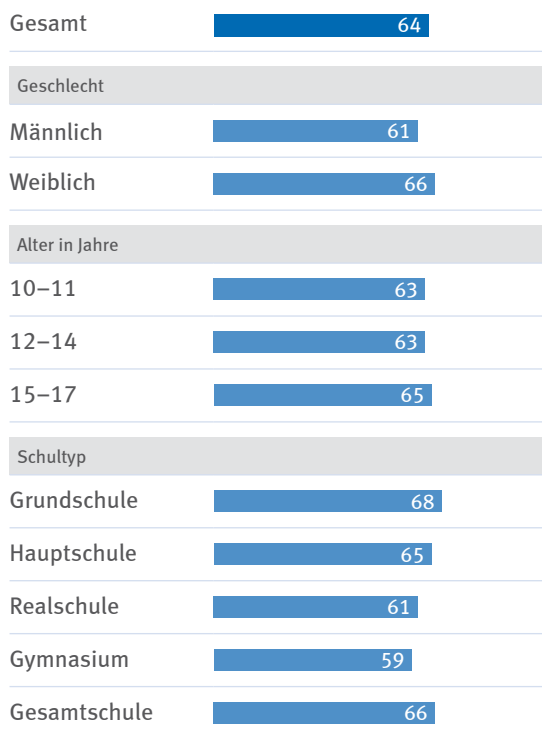
Eltern und Bekannten hat. Aber immerhin 70 Prozent sehen das so, und zwar vor allem Grundschülerinnen und Grundschüler (77 Prozent) sowie die jüngeren Kinder (73 Prozent der 10- bis 11-Jährigen). Mit einer Zustimmungsrate von 72 Prozent sehen das die Erwachsenen ähnlich. Hier gibt es aber deutliche Unterschiede bei den Alterskohorten: Dass eine sogenannte Mediensucht besteht, wenn die betroffene Person wegen ihrer Mediennutzung wiederholt Konflikte und Stress mit Freunden, Eltern und Bekannten hat, bejahen 77 Prozent der 30- bis 44-Jährigen, 72 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 73 Prozent der über 60-Jährigen. Aber nur 63 Prozent der 18- bis 29-Jährigen sehen das so.

Und nach Meinung von knapp zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen (64 Prozent) besteht eine

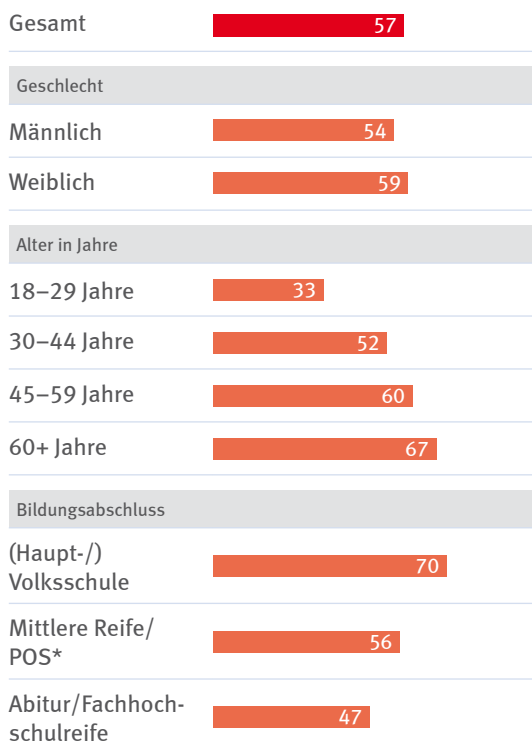
sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person ein bestimmtes Medium in ihrer Freizeit eine sehr lange Zeit bzw. mehrere Stunden am Tag nutzt. Mädchen sehen das etwas öfter als Jungen so (66 zu 61 Prozent), und am häufigsten sind Grundschülerinnen und Grundschüler dieser Meinung (68 Prozent). Auch bei den Erwachsenen ist eine Mehrheit (57 Prozent) der Meinung, dass eine sogenannte Mediensucht besteht, wenn die betroffene Person ein bestimmtes Medium in ihrer Freizeit eine sehr lange Zeit bzw. mehrere Stunden am Tag nutzt. Hier zeigen sich sehr deutliche Unterschiede bei der Einschätzung entlang der Alterskohorten: Während 52 Prozent der 30- bis 44-Jährigen, 60 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 67 Prozent der über 60-Jährigen das so sehen, sind es bei den 18- bis 29-Jährigen nur 33 Prozent. Große Unterschiede gibt es auch bei

Abbildung 6: Verständnis von Mediensucht / aktive tägliche Nutzung

### Kinder und Jugendliche



### Erwachsene



**Frage 1:**

Heutzutage gibt es eine Vielzahl an Medien, wie z.B. Fernsehen, Radio oder das Internet. Speziell im Internet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich zu informieren, sich mit anderen auszutauschen oder seine Freizeit zu verbringen. Die Nutzung von Medien kann ähnlich wie bei Alkohol oder Zigaretten zu einer Sucht führen.

Kinder und Jugendliche: Was denkst du? Wann besteht aus deiner Sicht eine sogenannte Mediensucht? Wenn die davon betroffene Person ...  
 Erwachsene: Wann besteht aus Ihrer Sicht Mediensucht? Wenn die davon betroffene Person ...  
 ... ein bestimmtes Medium in ihrer Freizeit mehrere Stunden am Tag aktiv nutzt.

Grundgesamtheit: Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren  
 Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren  
 Angaben in Prozent, fehlende Werte zu 100%: nein / weiß nicht / keine Angabe

\* Allgemeinbildende Polytechnische Oberschule in der DDR

KANTAR

Kinderreport 2021



den Befragten mit höherem Bildungsabschluss (47 Prozent) und niedrigem Bildungsabschluss (70 Prozent) sowie bei denen mit hohem Einkommen (53 Prozent) und niedrigem Einkommen (63 Prozent). (vgl. Abbildung 6)

Für Kinder und Jugendliche ist altersübergreifend einer der wichtigsten Indikatoren für Mediensucht, wenn die Mediennutzung fort-

geführt wird, ohne dass die Person es möchte (Kontrollverlust), was sich auch in den Ergebnissen der Erwachsenen widerspiegelt. Je älter die Heranwachsenden, desto höher sind hier die Zustimmungswerte. Dasselbe zeigt sich auch für die Faktoren Vernachlässigung sozialer Kontakte oder negative Gefühle bei ausbleibender Nutzung. Dass ältere Jugendliche dem eher zustimmen, lässt sich auch darauf zurückführen, dass

Jugendliche mit steigendem Alter mehr Zugang zu Medien und mehr Freiheiten in der Nutzung bei gleichzeitiger Autonomie und Relevanz der Peer-group haben. So sind auch negative Konsequenzen deutlicher zu spüren als für Kinder, deren Mediennutzung noch stärker durch Erwachsene reglementiert ist. Das zeigt sich im Kinderreport auch daran, dass die 10- bis 11-Jährigen nur bei einer Antwort höhere Zustimmungswerte haben als die älteren Befragten: Stress mit Eltern (sowie Freunden und Bekannten) als Indikator für Sucht.

Auch wenn die Unterschiede zwischen den befragten 10- bis 17-Jährigen also gering sind, liegt die Interpretation nahe, dass Mediennutzungsgewohnheiten, die bisherigen Erfahrungen mit Medien, Medienerziehung in der Familie und Sozialisationsinstanzen das Alltagsverständnis von Mediensucht unterschiedlich beeinflussen. Dazu gehören z.B. auch Wohnumfeld, Schultyp oder Genderperspektiven, wenn z.B. Mädchen und Frauen als Indikatoren von Sucht noch deutlicher negative Gefühle bei ausbleibender Nutzung oder das Vernachlässigen sozialer Kontakte klassifizieren als Jungen und Männer. Auf Seiten der Erwachsenen zeigen sich vor allem unterschiedliche Interpretationen des Begriffs je

nach Nettoeinkommen. Das wirft die Frage auf, inwiefern von einem gemeinsamen Verständnis des Begriffs „Mediensucht“ in der Gesellschaft ausgegangen werden kann, wie die verschiedenen Perspektiven in die Definition einbezogen und die verschiedenen Zielgruppen sensibilisiert und adressiert werden können.

Ein weiterer Punkt, der den Bedarf für eine breite Diskussion des Begriffs „Mediensucht“ verdeutlicht, ist das Kriterium der intensiven Mediennutzung. Wie die Ergebnisse zeigen, ist intensive Mediennutzung für die Mehrheit der befragten Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in ihrem Alltagsverständnis von Mediensucht integriert. Gleichzeitig deutet sich jedoch mit Blick auf das Alter der Befragten ein Generationenwandel in der Einschätzung an, denn die Mehrheit der unter 30-Jährigen ist gegenteiliger Meinung: Für sie ist eine intensive Mediennutzung mehrheitlich eben kein Kriterium für Mediensucht. Auch wenn sich das bei Kindern und Jugendlichen in den Ergebnissen so nicht zeigt, wirft das die Frage auf, ob und wie sich das Verständnis von Mediensucht verändert und wie eine differenzierte Sicht auf den Begriff im Alltagsverständnis verankert werden kann.

### **Politische Schlussfolgerungen: Ein gemeinsames Verständnis schaffen!**

Gleichwohl Kinder wie Erwachsene in der Befragung eine ähnliche Auffassung vom Begriff der Mediensucht zum Ausdruck bringen, weicht diese im Detail doch voneinander ab. Denn was eine Person bereits als eine Überschreitung der „normalen“ Mediennutzungsdauer wahrnimmt, erscheint einer anderen noch als angemessen. Auch ab welchem Punkt eine Vernachlässigung anderer Menschen oder Tätigkeiten vorliegt, kann individuell sehr unterschiedlich wahrgenommen werden. Obwohl es also ein unterschiedliches Bewusstsein für das „zu lange“ geben mag, steigt doch die Aufmerksamkeit dafür, dass es auch ein „zu viel“ geben kann. Diese persönliche Erkenntnis kann Voraussetzung dafür sein, das eigene oder das Mediennutzungsverhalten von anderen Personen kritisch zu hinterfragen, sensibel zu sein für Entwicklungen, die möglicherweise in eine ungesunde Richtung weisen und dafür öffnen, Beratung, Unterstützung und Hilfe zu suchen und in Anspruch zu nehmen.

Die Nutzungsdauer von Endgeräten mit Zugang zum Internet oder dem digitalen Raum ist bei Kindern und Jugendlichen in den vergangenen Jahren weiter angestiegen. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der Coronapandemie ist davon auszugehen, dass sich dieser Trend nicht zeitnah umkehrt. Neben digitalem Unterricht nehmen Kinder und Jugendliche nun auch kulturelle und soziale Angebote noch stärker als zuvor online wahr. Die Anwendung des Digitalen ist Alltag. Von einer intensiven auf eine problembehaftete Nutzung oder sogar auf eine Abhängigkeit zu schließen, ist jedoch zu kurz gegriffen. Es handelt sich hier vielmehr um einen schmalen Grat. Mögliche negative gesundheitliche Folgen für Kinder und Jugendliche sollten früh erkannt und ihnen sollte präventiv begegnet werden. Gleichzeitig wird der Begriff der Mediensucht oft und schnell verwandt, ein gemeinsames Verständnis ist dabei jedoch selten Grundlage der Einschätzung. Dieser

gemeinsamen Bezugsgrundlage bedarf es jedoch, um sachgerecht unterscheiden, um notwendige Handlungen ableiten und tatsächlichen Fehlentwicklungen vorbeugen zu können.

Notwendig erscheint daher ein gesamtgesellschaftlicher sowie kinderrechtlich basierter Diskurs über den Begriff der Mediensucht, bei dem Kinder und Jugendliche selbstverständlich zu beteiligen sind. Sie können als Expertinnen und Experten junger Lebenswelten im digitalen Raum wichtige und notwendige Einblicke liefern sowie darauf aufmerksam machen, in welchen Situationen sie sich unsicher, unwohl oder manipuliert fühlen. Ebenso sollten junge Menschen frühzeitig an diesem Diskurs teilhaben, um ein wirklich gemeinsames Verständnis von Mediensucht zu erreichen und somit auch die Grundlage für die Akzeptanz von Präventions- und Schutzmaßnahmen sowie von Beratungs- und Hilfeangeboten zu legen. So ist z.B. die Dauer der Bildschirmzeit allein nicht aussagekräftig, um feststellen zu können, ob eine kritische Nutzung vorliegt. Auch die Betrachtung vorrangig genutzter Angebote gibt allein keinen Hinweis darauf, ob sich ein junger Mensch im Chat verliert, die analoge Welt vernachlässigt, darunter leidet oder ob er mit anderen gesellschaftsrelevante Themen diskutiert, sich digital engagiert und letztlich positive Erfahrungen sammelt. Und auch wenn Jugendliche stundenlang spielen, kann dies allein nicht hinreichend sein, um von einer Störung auszugehen.

Während die WHO in Bezug auf Computerspiele das Krankheitsbild der Gaming Disorder für sich definiert hat, gehen Kinder, Jugendliche, Eltern und Erwachsene, aber auch Fachkräfte und politische Verantwortungstragende mehrheitlich von eigenen Erfahrungen, Empfindungen und Wertvorstellungen aus. Ob die persönliche Mediennutzung dabei selbstkritisch und zutreffend reflektiert wird, ein beschützender Ansatz gegenüber jungen Menschen zum Tragen kommt oder gar eine ablehnende Position gegenüber dem Digitalen ausschlaggebend ist, bleibt oft im Unklaren. Auch die Übertragung des Suchtbegriffes auf den Medienbereich ist nicht frei von Spannung. Während beispielsweise eine exzessive Dauer der Mediennutzung unter medizinischen Gesichtspunkten nur ein Merkmal der Sucht darstellt, gilt dieses in der Allgemeinheit für sich genommen schon oft als Bestätigung der Sucht selbst. Ebenso ist für Laien die Unterscheidung zwischen einer nicht zielführenden oder gar nachteiligen Nutzung des Internets und einer krankhaften Anwendung digitaler Produkte kaum auszumachen. Während Ersteres überwiegend als vorübergehende Erscheinung in der jugendlichen Entwicklung zu betrachten ist, wird zweite Erscheinung andauern sowie mit Schwierigkeiten und bedeutenden Nachteilen für die betreffende Person einhergehen.

Wichtiger Anhaltspunkt zur Einordnung der Bedeutung digitaler Medien für Kinder und Jugendliche, aber auch das damit verbundene Spannungsfeld bietet die UN-Kinderrechtskonvention. Unstrittig ist, dass jedes Kind ein Recht auf Zugang zu den Medien (Art. 17 UN-KRK) hat. Offensichtlich ist ebenso, dass die Rechte auf Bildung (Art. 28 UN-KRK) und Freizeit (Art. 31 UN-KRK) von Kindern und Jugendlichen verstärkt im digitalen Raum wahrgenommen werden. Gleichwohl bestehen aber auch Schutzverpflichtungen gegenüber jungen Menschen hinsichtlich ihrer Gesundheit (Art. 24 UN-KRK) und mit Blick auf Süchte (Art. 33 UN-KRK). Wie die Rechte des Kindes im digitalen Raum geschützt, befördert und realisiert werden können, macht eine im März 2021 veröffentlichte umfassende Allgemeine Bemerkung des UN-Kinderrechtsausschusses deutlich. Neben der Bekanntmachung der Allgemeinen Bemerkung sowie den Informationen zum Mediennutzungsverhalten, ist es sinnvoll über Wirkzusammenhänge aufzuklären, die Onlinespielen, sozialen Medien und anderen digitalen Angeboten zugrunde liegen. Jedem Menschen sollte bewusst sein, dass diese anbieterseitig so gestaltet und programmiert werden, dass sie möglichst oft und lang angewendet werden.

Grundlage für ein gemeinsames und kinderrechtliches Verständnis von Mediensucht können Informations- und Präventionsmaterialien sowie eine breite Öffentlichkeitsarbeit sein, die darüber aufklären, wie sich die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen darstellt und im Zeitverlauf verändert, was an ihr als unkritisch und was als besorgniserregend zu bewerten ist. Zentral sind hierfür niedrigschwellige Informationen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene darüber, wie bzw. wo kompetente Ansprechpersonen erreichbar sind, die mit Sachverstand und Erfahrung Beratung und Hilfe geben können. Entsprechende Materialien und Maßnahmen der verschiedenen Akteure können durch den Öffentlichen Gesundheitsdienst organisiert und koordiniert werden.

Im Rahmen von Aktionen, Jahrestagen und Veranstaltungen gelingt es, interessierte Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu erreichen, zu informieren und zu sensibilisieren. Es erscheint jedoch geboten, eine möglichst



flächendeckende Verbreitung der Aufklärungsangebote und Beratung zu realisieren, um nicht dem Zufall zu überlassen, wer entsprechende Informationen und Unterstützungsangebote empfängt. Während junge Menschen in Bildungs- und Jugendeinrichtungen im Rahmen regulärer Formate informiert und zum Austausch animiert werden können, sollte die Möglichkeit der Medienreflexion mit den Eltern und Sorgeberechtigten auch im Rahmen der U- und J-Untersuchungen in Betracht gezogen werden. In diesem bekannten Format würde regelmäßig die Chance bestehen, über etwaige Fehlentwicklungen ins Gespräch zu kommen und notwendige Hilfe zu erhalten. Ob und wie dies gelingt, prüft die Deutsche Angestellten Krankenkasse (DAK) in einem Pilotprojekt aktuell mit dem Berufsverband der Kinder- und Jugendärzte (BVKJ) in fünf Bundesländern. Dort können 12- bis 17-Jährige eine neue zusätzliche Vorsorgeuntersuchung zur Mediensucht in Anspruch nehmen.

Bei allen Angeboten und Formaten der Information und Aufklärung über die Nutzung von Medien sollten – wie auch in der UN-Kinderrechtskonvention – Chancen und Risiken gleichberechtigt miteinander verhandelt werden. Weder sollte es um eine unkritische Belobigung der Vorteile noch um eine unverhältnismäßige Betonung der Nachteile gehen. Allein ein sachgerechter Zugang verspricht einen bewussten Umgang und ein gesundes Aufwachsen mit Medien. Junge Menschen sollten daher ermutigt und befähigt werden, den digitalen Raum und das Internet in all ihrer Vielfalt zu entdecken und für sich nutzen zu lernen. Dabei sollten sie über potenzielle Gefährdungen informiert, auf Möglichkeiten der Orientierung hingewiesen und in ihrer individuellen Mediennutzung als gleichberechtigte Teilnehmende an der Gestaltung des digitalen Raums einbezogen und befähigt werden. Das neue Jugendschutzgesetz sieht beispielsweise vor, Spiele und Filme neben der Alterskennzeichnung mit sogenannten Deskriptoren zu versehen, die symbolhaft Auskunft über bestehende Risiken geben. Somit wird für jede Person ersichtlich, ob das Angebot für diese geeignet ist. Ein Fernhalten von Endgeräten oder das Verbot der Handynutzung für Kinder, wie sie gelegentlich diskutiert werden, lehnen nicht nur diese selbst und auch Erwachsene mit deutlicher Mehrheit ab (vgl. Frage zu Maßnahmen gegen Mediensucht). Auch wäre es ein kontraproduktiver Beitrag und gerade keine Vorbereitung auf ein Leben in einer durch und durch digitalisierten Welt.

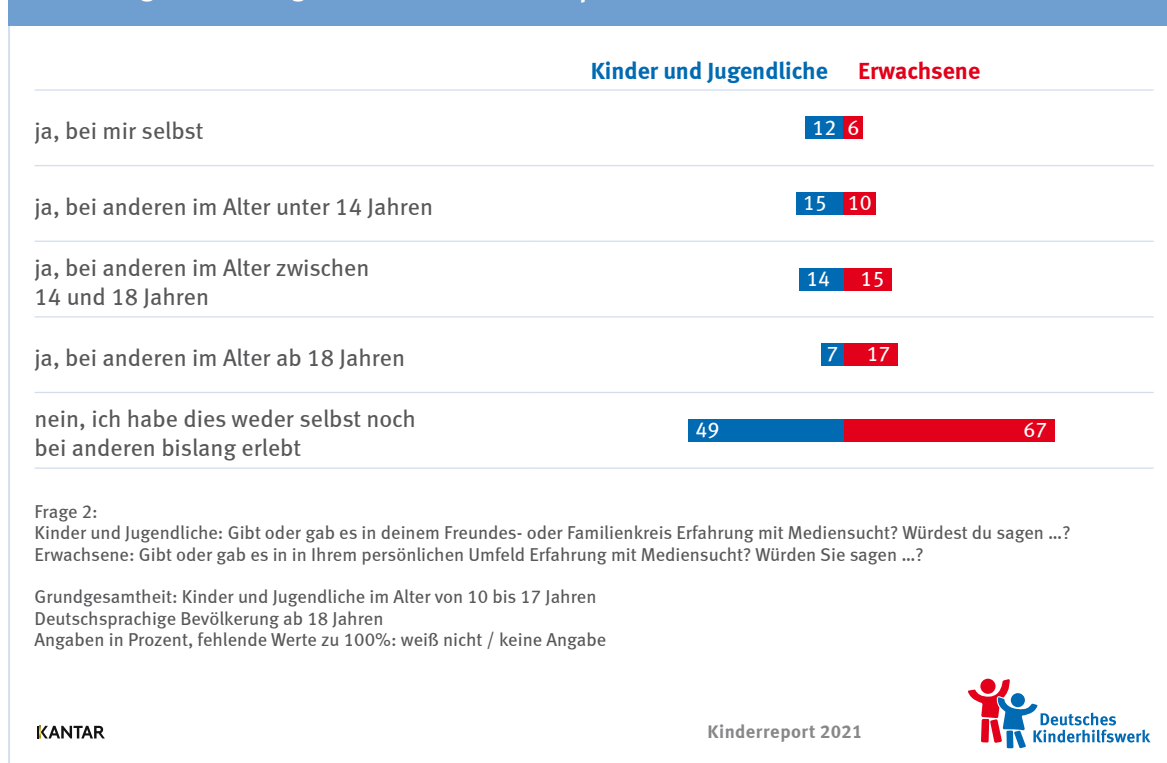
## Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld

Sucht im Allgemeinen hat nicht nur für die betroffenen Personen einschneidende Konsequenzen, sondern auch für deren Angehörige und Bekannte. In Bezug auf Medien kann dies bedeuten, dass eine Person von einer Tätigkeit stark gedanklich vereinnahmt ist, diese über alle anderen Lebensbereiche stellt und sie trotz negativer sozialer oder psychischer Folgen weiterführt. Problematisch ist in diesem Zusammenhang, dass gerade das Internet dauerhaft zur Verfügung steht, „endlos“ ist und z.B. unzählige Interaktions- und Vernetzungsmöglichkeiten bietet. Im Gegensatz zu der Erhebung problematischer Medien-nutzungsformen bei Kindern und Jugendlichen im Rahmen medizinischer oder medienwissenschaftlicher Studien, beleuchtet der Kinderreport vor allem die Frage, ob und in welcher Form Befragte selbst Erfahrungen und Berührungspunkte mit Mediensucht aufweisen bzw. wie es um die subjektiv wahrgenommene Relevanz von Mediensucht im Alltag der Befragten bestellt ist.

Im Kinderreport wurden Kinder, Jugendliche und Erwachsene gebeten, eine Einschätzung darüber abzugeben, ob sie Mediensucht bei sich oder in ihrem Umfeld bereits erlebt haben. Insgesamt 12 Prozent der Kinder und Jugendlichen geben an, dass sie bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht gemacht haben, bei den Erwachsenen sind es 6 Prozent. (vgl. Abbildung 7)

Deutliche Unterschiede gibt es hier bei den Befragten zwischen Ost und West (16 zu 11 Prozent), und bei Gymnasiastinnen und Gymnasiasten auf der einen sowie Hauptschülerinnen und Hauptschülern auf der anderen Seite (13 zu 9 Prozent), während Jungen und Mädchen annähernd gleichlautend antworten (12 zu 11 Prozent). Ebenso gibt es kaum Unterschiede hinsichtlich der Alterskohorten. Besonders interessant ist die Zustimmungsrate bei dieser Frage hinsichtlich der Ortsgröße: So geben lediglich 8 Prozent der Kinder und Jugendlichen in kleinen Orten

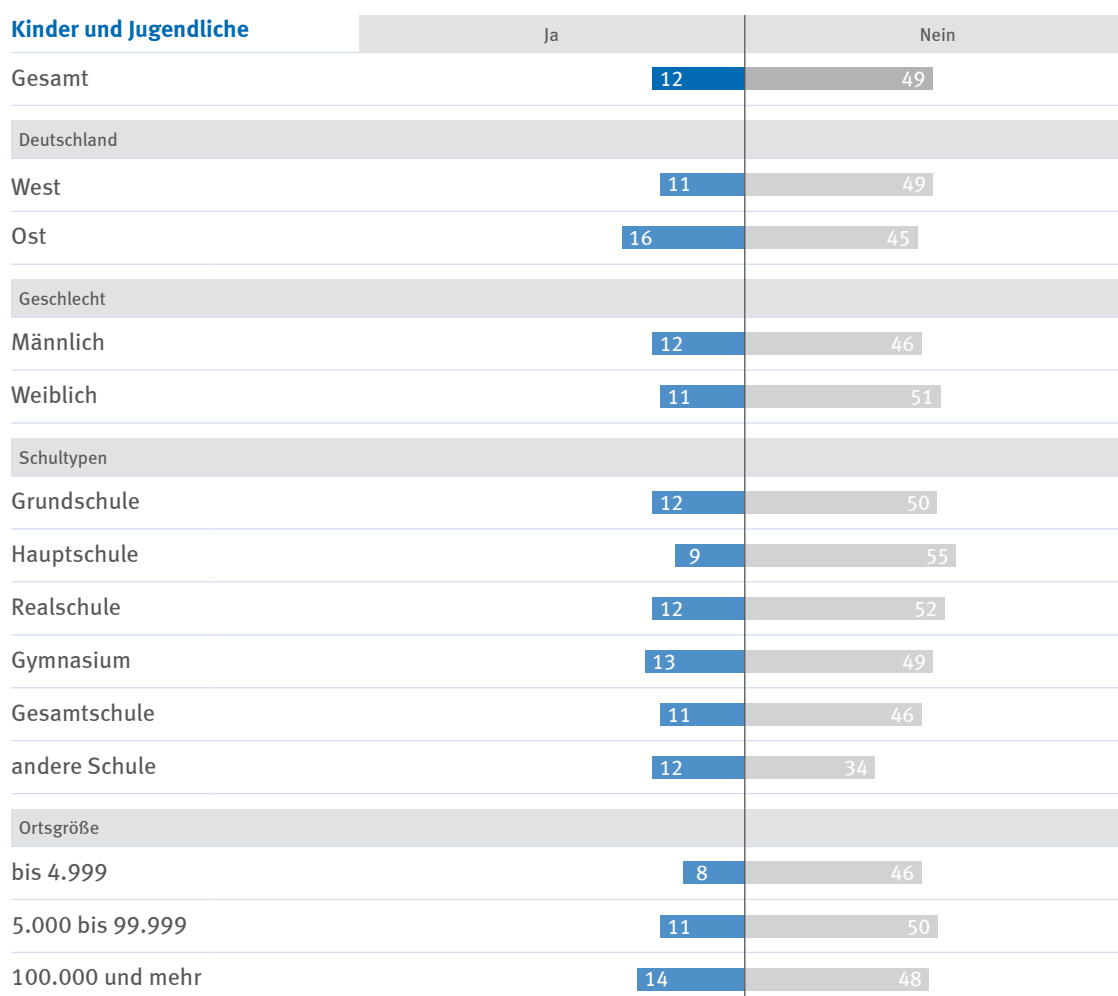
Abbildung 7: Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld



bis zu 5.000 Einwohnerinnen und Einwohnern an, dass sie bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht gemacht haben, in mittelgroßen Orten sind es 11 Prozent und in Großstädten ab 100.000 Einwohnerinnen und Einwohnern 14 Prozent. (vgl. Abbildung 8)

Die Frage, ob es im Freundes- oder Familienkreis bei Kindern unter 14 Jahren Erfahrung mit Mediensucht gibt oder gab, bejahen insgesamt 15 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen, weitere 14 Prozent geben an, dies bei Jugendlichen ab 14 Jahren festgestellt zu haben. Gleichzeitig verneinen nur knapp die Hälfte (49 Prozent) der

Abbildung 8: Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld / bei mir selbst



Frage 2:  
Gibt oder gab es in deinem Freundes- oder Familienkreis Erfahrung mit Mediensucht? Würdest du sagen: Ja, bei mir selbst?

Grundgesamtheit: Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren  
Angaben in Prozent, fehlende Werte zu 100%: ja, bei anderen im Alter unter 14 Jahre / ja, bei anderen im Alter zwischen 14 und 18 Jahren / ja, bei anderen im Alter ab 18 Jahren / nein, ich habe dies weder selbst noch bei anderen bislang erlebt / weiß nicht

Abbildung 9: Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld / bei unter 14-Jährigen

Erwachsene	Ja	Nein
Gesamt	10	67
Deutschland		
West	11	67
Ost	7	70
Ortsgröße		
bis 4.999	8	70
5.000 bis 99.999	9	67
100.000 und mehr	13	67

Frage 2:  
Gibt oder gab es in Ihrem persönlichen Umfeld Erfahrung mit Mediensucht? Würden Sie sagen: *Ja, bei anderen im Alter unter 14 Jahren?*

Grundgesamtheit: Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren  
Angaben in Prozent, fehlende Werte zu 100%: ja, bei mir selbst / ja, bei anderen im Alter zwischen 14 und 18 Jahren / ja, bei anderen im Alter ab 18 Jahren / nein, ich habe dies weder selbst noch bei anderen bislang erlebt / weiß nicht

KANTAR

Kinderreport 2021



Kinder und Jugendlichen diese Frage komplett: Etwas eher im Westen als im Osten, und eher die Mädchen als die Jungen (51 zu 46 Prozent). Auch die Hauptschülerinnen und Hauptschüler verneinen das eher (55 Prozent) als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (49 Prozent).

Bei den erwachsenen Befragten sind es insgesamt 6 Prozent, die bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht gemacht haben. Hier gibt es eine eindeutige Korrelation entlang der Alterskohorten: Während 22 Prozent der 18- bis 29-Jährigen das so sehen, sind es bei den 30- bis 44-Jährigen noch 11 Prozent. Ältere Befragte haben damit kaum Erfahrungen (2 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 1 Prozent der über 60-Jährigen).

Die Frage, ob es im persönlichen Umfeld bei Kindern unter 14 Jahren Erfahrung mit Mediensucht gibt oder gab, bejahen insgesamt 10 Prozent der Erwachsenen. Im Westen eher als im Osten (11 zu 7 Prozent), in Großstädten häufiger als in kleinen Orten (13 zu 8 Prozent) und in den jüngeren

Alterskohorten wesentlich häufiger als in den älteren. (vgl. Abbildung 9)

Weitere 15 Prozent geben an, dass es im persönlichen Umfeld bei Jugendlichen ab 14 Jahren Erfahrung mit Mediensucht gibt oder gab, und 17 Prozent haben das bei anderen Erwachsenen festgestellt. Gleichzeitig verneinen rund zwei Drittel (67 Prozent) der Erwachsenen diese Frage komplett, und damit deutlich mehr als bei den Kindern und Jugendlichen. Und auch hier gibt es wie bei den Kindern eine deutliche Korrelation zum Bildungsgrad (63 Prozent der Befragten mit höherem Bildungsabschluss vs. 73 Prozent mit niedrigem Bildungsabschluss).

Mehr als jedes zehnte Kind bzw. mehr als jeder zehnte Jugendliche gibt an, bereits Erfahrungen mit Mediensucht zu haben – das wären sieben Kinder aus zwei Schulklassen. Damit liegt die Selbsteinschätzung etwas höher, als Studien die Risikolage beziffern (vgl. Beitrag Krüger et al., S. 52). Hier ist davon auszugehen, dass Kinder und Jugendliche

in ihrem Alltagsverständnis intensive Mediennutzung stärker als Faktor von Mediensucht klassifizieren, als Studien dies tun. Denn während Studien etwa 10 Prozent der Kinder und Jugendlichen als risikogefährdet einschätzen, gehen sie nur bei ca. 3 Prozent von einem tatsächlichen pathologischen Mediengebrauch aus. Kinder und Jugendliche über diesen Unterschied zu informieren, könnte dazu führen, dass sie ihr eigenes Nutzungsverhalten differenzierter als risikobehaftet oder tatsächlich pathologisch einschätzen können und so ihren Sorgen begegnet wird. Die Ergebnisse des Kinderreports deuten insgesamt allerdings auch darauf hin, dass eine intensive Auseinandersetzung mit den Themen Mediensucht und exzessive Mediennutzung nicht als ein Nischenangebot für eine kleine Zahl Betroffener zu verstehen ist, sondern ein relevanter Anteil der Befragten Erfahrungen mit dem Thema aufweist.

Trotz der bereits angesprochenen oft höheren Reglementierung der Mediennutzung 10- bis 11-jähriger spielt das Alter für die Selbsteinschätzung offenbar keine Rolle. Dafür geben Gymnasiastinnen und Gymnasiasten, Heranwachsende aus größeren Städten und aus dem Osten Deutschlands am ehesten an, Erfahrungen mit Mediensucht zu haben. Die genauen Hintergründe dieser Ergebnisse wären in vertiefenden Studien zu erheben.

Tendenziell lässt sich allerdings daraus beispielsweise schließen, dass jüngere Altersgruppen in Studien, die bisher oft Jugendliche ab zwölf Jahren befragen, vermehrt in den Blick zu nehmen sind, und dass Präventionsmaßnahmen zielgruppenspezifisch ausdifferenziert sein sollten, um an die offenbar unterschiedlichen Mediensuchterlebnisse (z.B. von Schülerinnen und Schülern der Hauptschule und dem Gymnasium) anzuknüpfen.

An der hohen Anzahl jüngerer Erwachsener, die Erfahrungen mit Mediensucht bestätigen, gleichzeitig aber eine intensive Mediennutzung viel seltener als Kriterium für Mediensucht verstehen, wird die gesellschaftliche Relevanz des Phänomens deutlich. Für die in den 2000er-Jahren Geborenen und/oder Aufgewachsenen sind (digitale) Medien selbstverständlicher Teil der Lebens-, Ausbildungs- und Arbeitswelt geworden. Sie dürften deswegen eine mehrstündige Nutzung am Tag weniger häufig problematisieren. Dass dennoch so viele jüngere Befragten Suchterfahrungen in der Umfrage bejahen, gibt einen Hinweis darauf, dass die Befunde auch größere Relevanz für nachfolgende Generationen mit ähnlichen Mediennutzungsroutinen haben und Mediensucht damit ein Phänomen von persistenter Bedeutung darstellen wird (vgl. Beitrag Krüger et al., S. 52).

### **Politische Schlussfolgerungen: Beratungs- und Hilfesysteme flächendeckend etablieren!**

Die Angabe jedes zweiten befragten Kindes bzw. Jugendlichen, bei sich oder jemand anderem eine Mediensucht wahrgenommen zu haben, verdeutlicht den dringenden Bedarf nach professioneller Beratung und Hilfe in diesem Feld. Auch wenn – wie zuvor bereits diskutiert – konkret zu klären bleibt, ob es sich dabei in jedem Fall um eine krankhafte Ausprägung handelt, kann festgehalten werden, dass von den Befragten in zahlreichen Fällen ein Medienkonsum konstatiert wird, der von einem als normal empfundenen Konsum abweicht und damit als auffällig eingeschätzt wird.

Um in diesen Fällen Informationen, Beratung, Hilfe und evtl. sogar eine Therapie anbieten zu können, bedarf es eines flächendeckenden Netzes und im besten Falle wohnortnahen Angebots an Einrichtungen, die diese selbst vorhalten oder weiter vermitteln können. Dabei sollte ein verstärkter Fokus auf die präventive Arbeit und entsprechende Beratungsstellen gelegt werden, welche mit Blick auf die Ergebnisse in größeren Städten und urbanen Umgebungen dringender benötigt werden als im ländlichen Raum. Grundlage für eine erfolgversprechende Arbeit der Einrichtungen ist eine dauerhafte Finanzierung dieser Strukturen.

Von Bedeutung ist zudem, dass die bestehenden und geschaffenen Strukturen in der Region bekannt und vernetzt sind. Eine Beratungsstelle, von der niemand weiß, erreicht ihre Zielgruppen nicht. Daher ist es unabdingbar, dass sich die Fachkräfte der verschiedenen Hilfesysteme, aber auch der Institutionen, an denen sich Kinder und Jugendliche vornehmlich aufhalten, miteinander bekannt machen, um ihre Kompetenzen und

Qualifikationen wissen sowie die Öffentlichkeit über ihre Angebote informiert ist. Sowohl junge Menschen als auch Erwachsene sollten wissen können, wo und bei wem sie Hilfe in welchen Situationen erhalten können. Aber auch die Expertinnen und Experten für Mediensucht sollten nicht darauf warten, bis an die Tür ihrer Beratungsstelle geklopft wird, sondern aktiv und offen auf Einrichtungen und Träger in ihrem Sozialraum zugehen. Die Fachkräfte sind dafür mit den entsprechenden Ressourcen auszustatten.

Aktionstage und Veranstaltungen, aber auch Elternabende oder Versammlungen der Kollegien in Kindertagesstätten und Schulen bieten sich an, um über die eigene Arbeit und die vorgehaltenen Angebote zu berichten. Dabei ist es nicht allein an den Expertinnen und Experten für Mediensucht, auf die Einrichtung zuzugehen. Auch deren Fachkräfte könnten sich aktiver für die Auseinandersetzung mit dem Thema Mediensucht einsetzen. Aber auch Themenwochen in Familienzentren oder Angebote der Medienbildung in Kinder- und Jugendeinrichtungen können die Türen öffnen, um mit Fachkräften der Sozialarbeit sowie den Kindern und Familien über die Möglichkeiten der Beratungs- und Hilfestellen ins Gespräch zu kommen.

Die Bekanntheit der Angebote und im besten Fall eine bereits erfolgte Begegnung mit den dort tätigen Personen senken sowohl bei betroffenen Menschen als auch bei solchen, die gern Unterstützung geben möchten, die Hürde, Beratungs- und Hilfesysteme in Anspruch zu nehmen. Ebenso kann bereits bei Etablierung eines solchen Hilfezentrums darauf geachtet werden, die Kontaktschwelle möglichst niedrig anzusetzen. So sollten diese Stellen nicht in Räumlichkeiten des Rathauses, Jugendamtes oder Krankenhauses eingerichtet werden. Vielmehr kann schon mit der Wahl des Standortes, beispielsweise in einem Mehrgenerationenhaus, einer Bibliothek oder im Stadtteilzentrum Offenheit vermittelt und ein Platz mitten in der Gesellschaft eingenommen werden. Selbstredend sollten Beratungs- und Hilfeangebote zur Mediensucht auch im Internet präsent und gut zu erreichen sein. Sowohl on- wie offline sollten diese für Betroffene auch in anonymer Form ermöglicht werden, um auch bei potenziellen Hinderungserwägungen wie Scham oder Schuld die Zugangshürden möglichst gering zu setzen.

Neben der allgemeinen Vorsorge sollte ebenso ein Schwerpunkt auf die Identifikation und Prävention von Risikogruppen gelegt werden. Gerade dafür scheint die Kooperation von und mit Fachkräften in pädagogischen Einrichtungen, der Sozialarbeit, der Medizin sowie der Medienforschung von Bedeutung. Das Wissen umeinander sowie ein enger fachlicher Austausch können die Grundlage dafür bilden, kritische Entwicklungen frühzeitig zu erkennen und diesen mit geeigneten Ansätzen entgegenwirken zu können. Die Zusammenarbeit verschiedener Fachrichtungen kann ein Gewinn für das Erkennen und Identifizieren von Risikogruppen, deren Ansprache sowie für die Ausgestaltung von unterstützenden Angeboten und individuellen Therapien sein.

Im Krisenfall ist es für die Betroffenen und ihre Angehörigen unerlässlich, krankhafte Mediennutzungsformen und ihre möglichen Ursachen therapeutisch behandeln zu lassen. Damit dies gelingen und Heilung erreicht werden kann, bedarf es einer breiten und vor allem langfristig ausgelegten Grundlagenforschung. Bislang jedoch sind die Erkenntnisse beispielsweise über die Auswirkungen der Mediennutzung auf die neuronale Entwicklung im Kleinkindalter oder in Bezug auf Verhaltensänderungen während der Pubertät unzureichend. Insgesamt erscheint das Wissen über die Nutzung von digitalen Medien und ihre Auswirkungen auf die Adoleszenz als beständige Herausforderung. Insofern sollte umfassend und interdisziplinär daran geforscht und gearbeitet werden, um die notwendigen Erkenntnisse zu gewinnen. Dabei sollten Medizin und Forschung einerseits sowie Medienwissenschaft und -kultur andererseits Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen den Funktionen und Umfängen der Mediennutzung sowie problematischen Entwicklungen junger Menschen untersuchen und offenlegen.

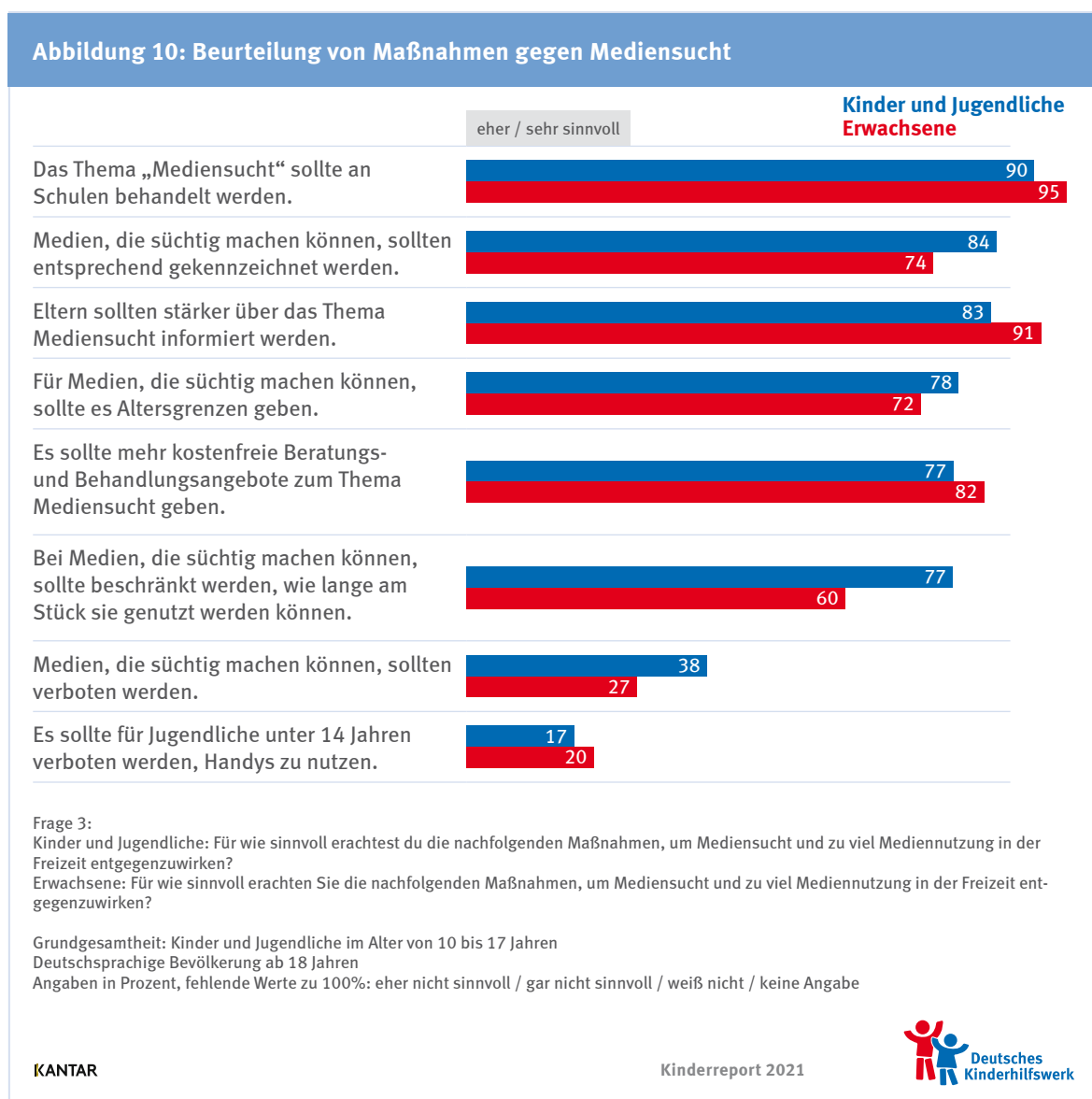
Ebenso sollten bestehende Angebote der Prävention und Therapieansätze für medienbezogene Störungen hinsichtlich ihrer Wirksamkeit analysiert und anhand aktueller Einsichten weiterentwickelt werden. Neben der Verantwortung des Staates zur Finanzierung von Entwicklung, Erforschung und Evaluation dieser Angebote sollten auch Medienanbieter dazu herangezogen werden. Neben einer finanziellen Beteiligung sollte deren Beitrag auch in der Offenlegung von Gestaltungsmerkmalen und -mechanismen sowie Erkenntnissen aus Nutzen- und Produktanalysen gegenüber Wissenschaft und Forschung bestehen. Ihr Einfluss auf die inhaltliche Ausgestaltung und Arbeit dieser Einrichtungen sowie der Hilfesysteme sollte jedoch begrenzt sein. Ebenfalls erscheint es zielführend, das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen als eigenen Bestandteil in bestehende Untersuchungen und Vorsorgen zu integrieren.

## Maßnahmen zur Eindämmung von Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit

Die Erfahrung von Kindern und Jugendlichen mit Mediensucht zeigt, dass es sich aus Kinderperspektive um kein gesellschaftliches Randphänomen handelt. Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf Information und auf Beratung, die sie zum Selbstschutz und zur bewussten Gestaltung ihres Medienverhaltens befähigt. Neben der fachlichen Beurteilung von Maßnahmen zur

Prävention und Therapie von Mediensucht ist vor allem medien- und gesundheitspolitisch von großer Bedeutung, welche Akzeptanz unterschiedliche Maßnahmen bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen erfahren. Daher wird im Kinderreport erhoben, welche Maßnahmen gegen Mediensucht Heranwachsende und Erwachsene bevorzugen (vgl. Abbildung 10).

Abbildung 10: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht

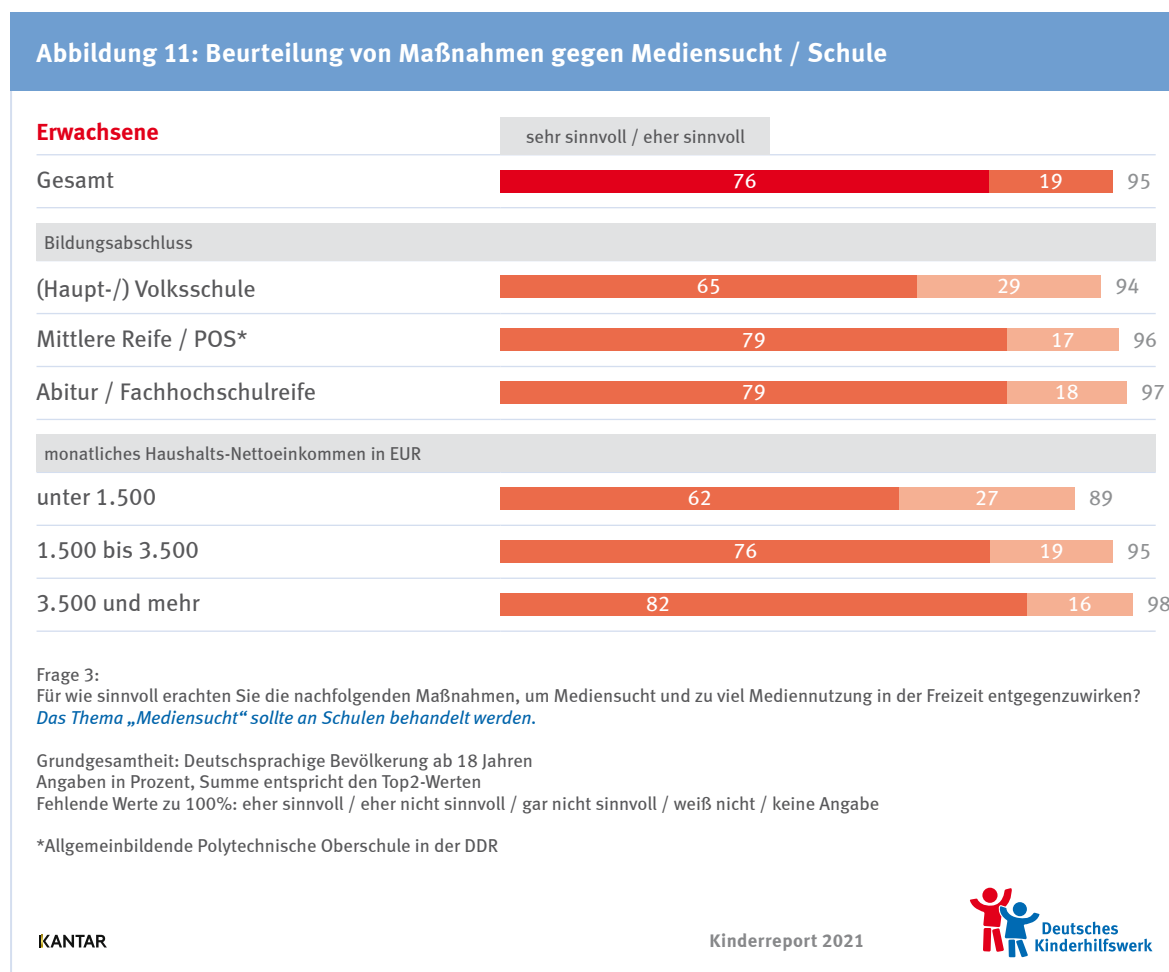


90 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen halten es für sinnvoll, das Thema Mediensucht an Schulen zu behandeln, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken (61 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 29 Prozent „Eher sinnvoll“). Insbesondere Hauptschülerinnen und Hauptschüler (68 Prozent „Sehr sinnvoll“) sprechen sich dafür aus. Insgesamt wird das von Kindern und Jugendlichen in Ost und West, von Jungen und Mädchen und unabhängig vom Alter der Befragten übereinstimmend so gesehen.

Auch die befragten Erwachsenen halten es für sinnvoll (insgesamt 95 Prozent), das Thema Mediensucht an Schulen zu behandeln, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken, und das sogar mit höheren Zustimmungsraten (76 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 19 Prozent „Eher sinnvoll“). Betrachtet man nur die

Antwortoption „Sehr sinnvoll“, so gibt es einige Unterschiede in der Beurteilung dieser Möglichkeit: Befragte im Osten sehen das öfter so als im Westen (79 zu 75 Prozent), Frauen sehen das öfter so als Männer (79 zu 73 Prozent). Deutliche Unterschiede sind auch entlang des Bildungsabschlusses und des Einkommens festzustellen: Als sehr sinnvoll sehen diese Maßnahme 65 Prozent der Befragten mit niedrigem Bildungsabschluss an, bei den Befragten mit mittlerem und höherem Bildungsabschluss sind es jeweils 79 Prozent. Diese Einschätzung spiegelt sich mit den Meinungen unter Berücksichtigung der Haushaltseinkommen. Dass das Thema Mediensucht an Schulen behandelt werden sollte, sehen 62 Prozent der Befragten mit niedrigem Einkommen als sehr sinnvolle Maßnahme an, bei denjenigen mit mittlerem Einkommen sind es 76 Prozent und bei denen mit hohem Einkommen 82 Prozent. (vgl. Abbildung 11)

Abbildung 11: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Schule





Auch entlang der Parteipräferenzen zeigen sich statistisch signifikante Auffälligkeiten. So halten es 87 Prozent der Anhängerinnen und Anhänger von Linken und Grünen für sehr sinnvoll, das Thema Mediensucht an Schulen zu behandeln, im Lager der FDP sind es 84 Prozent. Deutlich geringere Zustimmungswerte sind bei den Anhängerinnen und Anhängern der Unionsparteien und der SPD (jeweils 77 Prozent) sowie der AfD (76 Prozent) zu verzeichnen.

Die Kinder und Jugendlichen sprechen sich auch ganz deutlich dafür aus, dass Medien, die süchtig machen können, entsprechend gekennzeichnet werden sollten (vgl. Abbildung 12). Insgesamt

84 Prozent sehen das so (47 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 37 Prozent „Eher sinnvoll“). Insbesondere von jüngeren Kindern bekommt diese Forderung Zustimmung: 52 Prozent der 10- bis 11-jährigen sehen das als sehr sinnvoll an. Unterdurchschnittlich ist die Zustimmung hier bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten, bei denen nur 35 Prozent das als sehr sinnvoll ansehen.

Eine Kennzeichnungspflicht von Medien, die süchtig machen können, befürworten auch sehr viele Erwachsene (vgl. Abbildung 13), wenn auch mit deutlich niedrigeren Zustimmungsraten. Insgesamt 74 Prozent sehen das als sinnvolle Maßnahme an (44 Prozent „Sehr sinnvoll“ und

Abbildung 12: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht

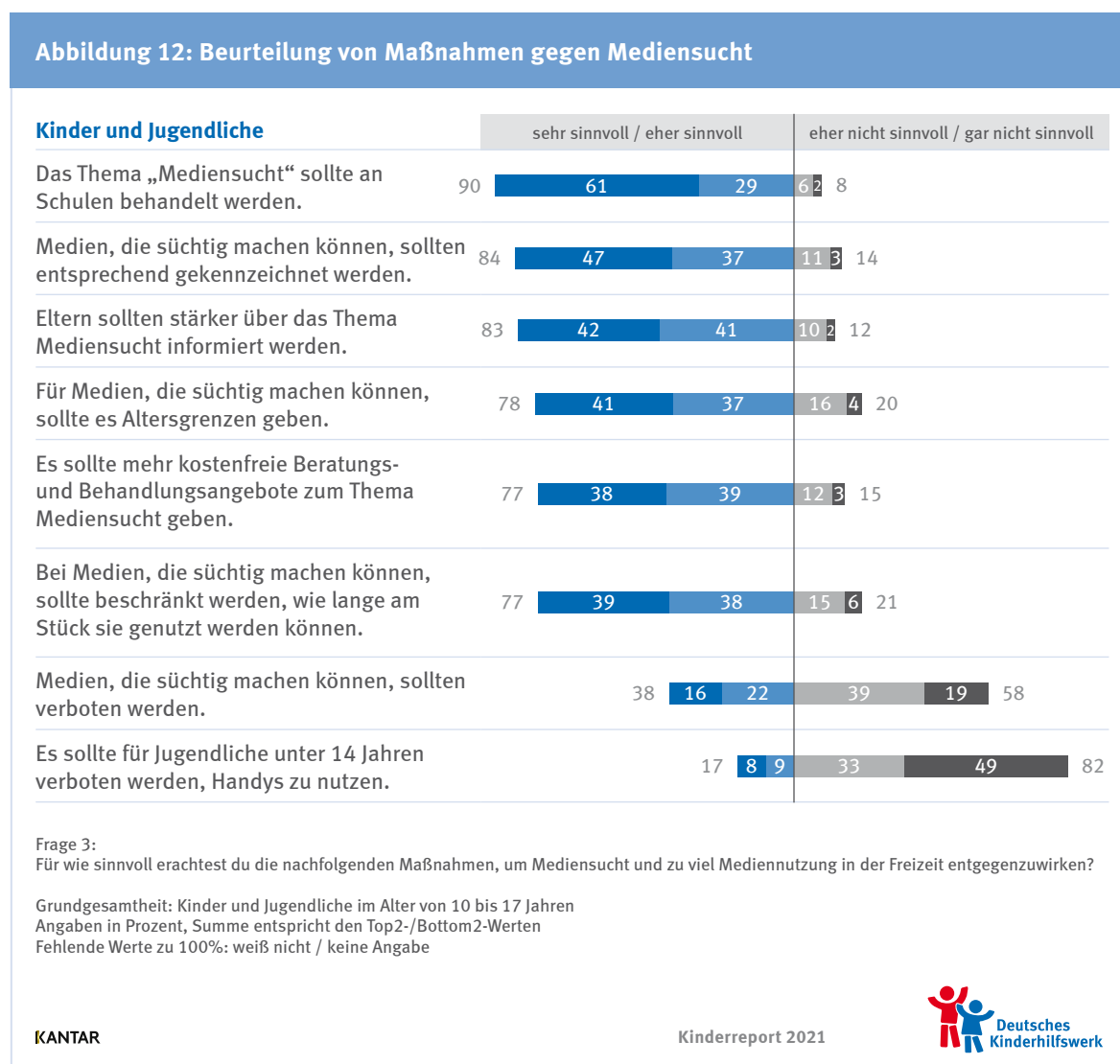
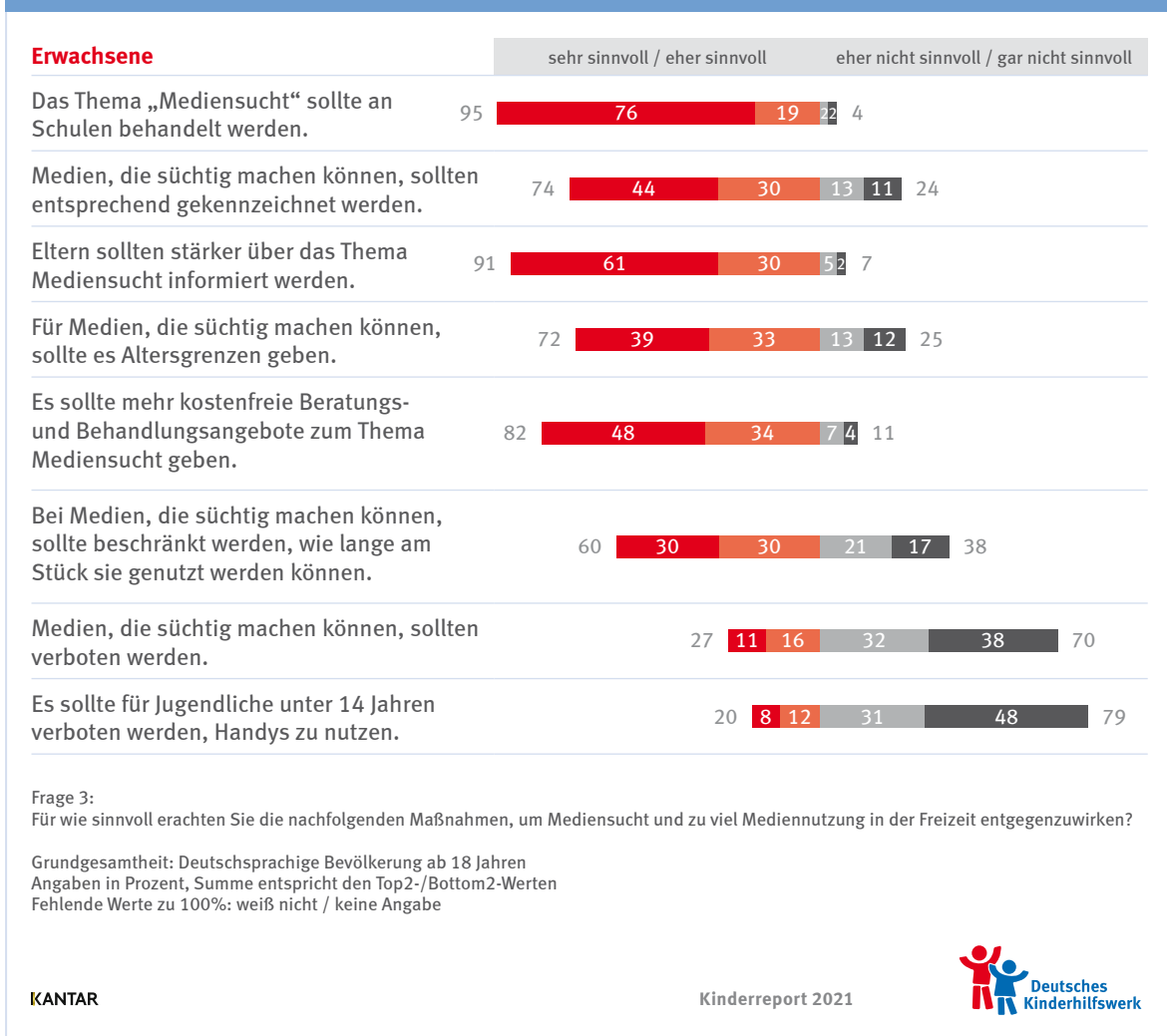


Abbildung 13: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht



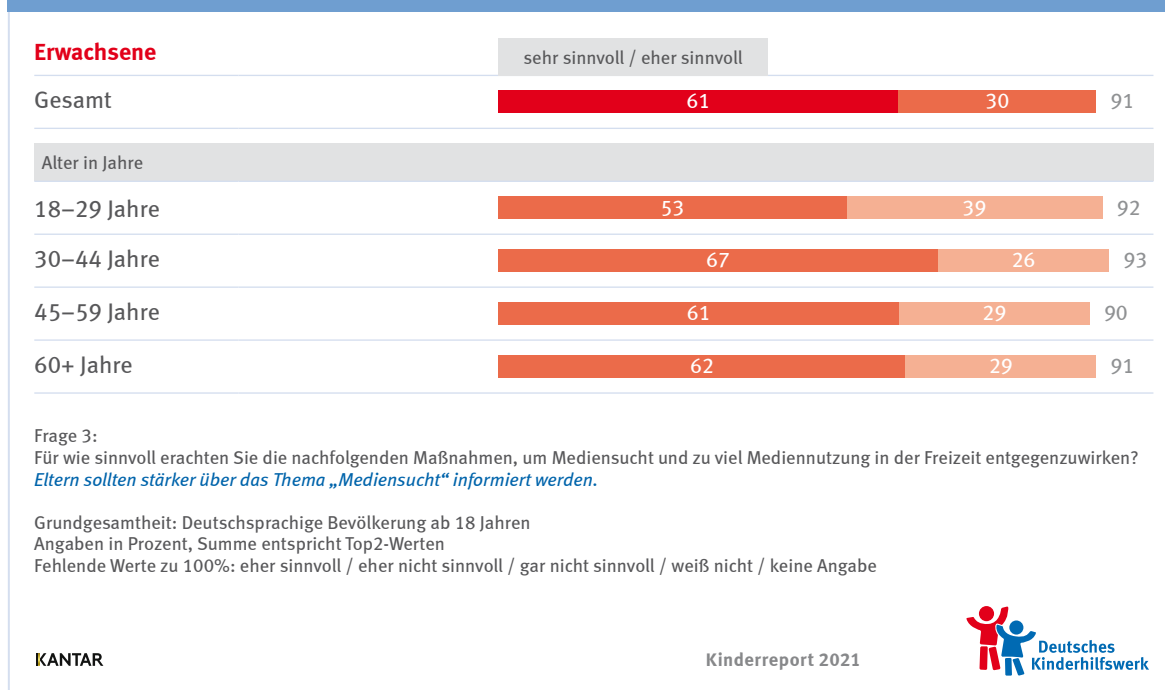
30 Prozent „Eher sinnvoll“). Besondere Unterschiede sind hier bei denjenigen, die das als sehr sinnvoll ansehen, zwischen Ost und West festzustellen (51 zu 41 Prozent), gleichzeitig stehen einer Kennzeichnungspflicht insbesondere diejenigen mit einem hohen Bildungsabschluss etwas zurückhaltender gegenüber (35 Prozent „Sehr sinnvoll“). Das gilt auch für die Befragten in Großstädten (38 Prozent). Besondere Zustimmung bekommt die Maßnahme hingegen von Eltern mit Kindern unter 14 Jahren (50 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 30 Prozent „Eher sinnvoll“).

Auch hier lohnt der Blick auf die Unterschiede in den politischen Lagern. Als sehr sinnvoll sehen

das 57 Prozent der SPD-Anhängerinnen und -Anhänger an, bei denen der AfD sind es 53 Prozent. Die Zustimmungsraten im Lager der Linken liegt bei 46 Prozent und bei den Unionsparteien bei 45 Prozent. Anhängerinnen und Anhänger der Grünen sehen eine solche Maßnahme zu 41 Prozent als sehr sinnvoll an, und bei denen der FDP sind es 35 Prozent.

Eine sehr große Mehrheit der befragten Kinder und Jugendlichen plädiert auch dafür, dass Eltern stärker über das Thema Mediensucht informiert werden sollten, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Insgesamt 83 Prozent (42 Prozent „Sehr sinnvoll“ und

Abbildung 14: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Elterninformationen



41 Prozent „Eher sinnvoll“) sehen das so. Als sehr sinnvolle Maßnahme sehen das eher Kinder und Jugendliche im Westen statt im Osten (43 zu 36 Prozent), und vor allem jüngere Kinder (46 Prozent der 10- bis 11-Jährigen). Deutlich weniger Zustimmung gibt es dafür bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten mit nur 32 Prozent, die das als sehr sinnvolle Maßnahme ansehen, während jeweils 44 Prozent der Haupt- und Realschülerinnen und -schüler das so betrachten.

Bei den Erwachsenen steht die Maßnahme, dass Eltern stärker über das Thema Mediensucht informiert werden sollten, noch höher im Kurs. Hier befürworten das insgesamt 91 Prozent (61 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 30 Prozent „Eher sinnvoll“). Dabei spielt das Alter der Befragten eine wichtige Rolle: Als sehr sinnvoll erachten diese Maßnahme 67 Prozent der 30- bis 44-Jährigen, aber nur 53 Prozent der 18- bis 29-Jährigen. (vgl. Abbildung 14)

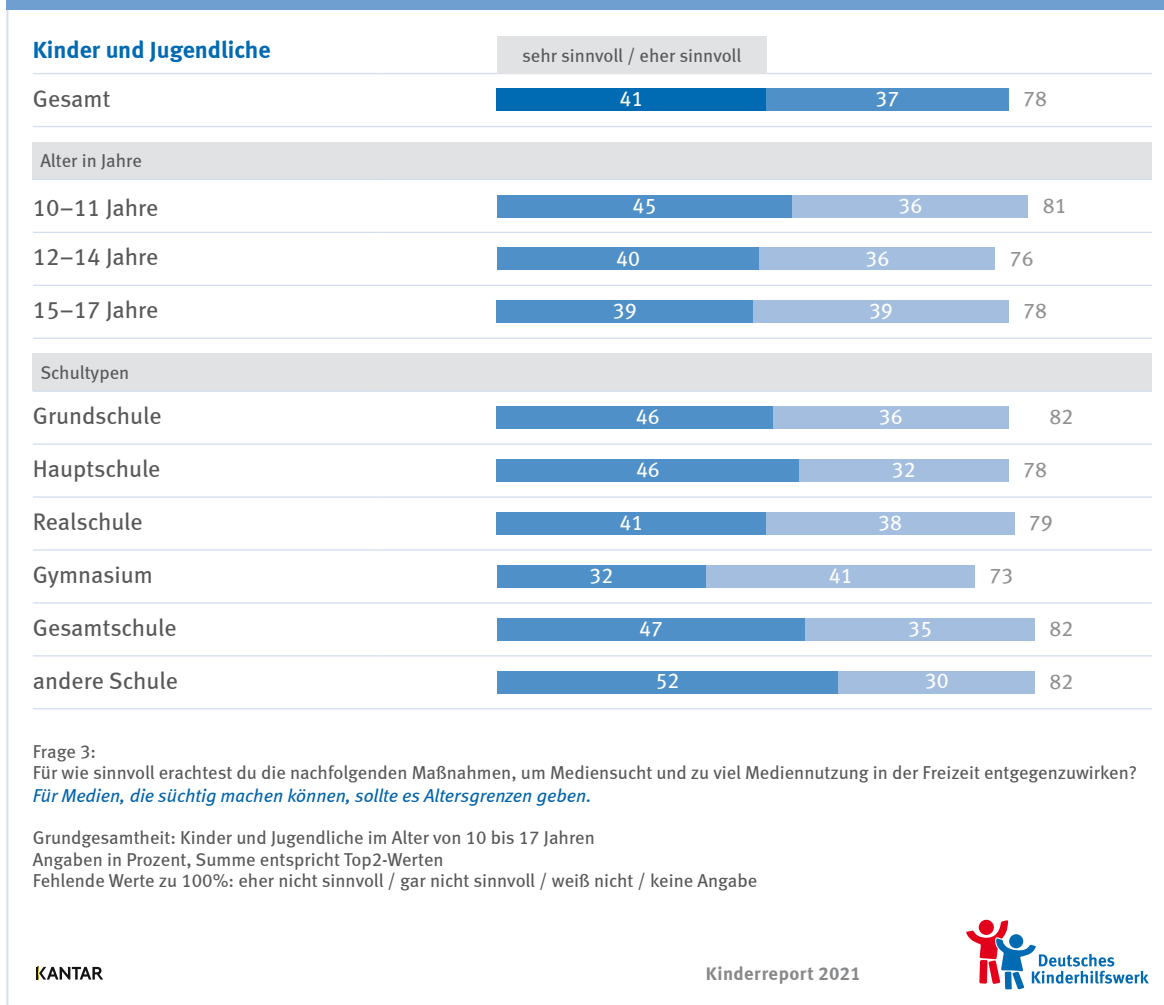
Auch hinsichtlich der parteipolitischen Präferenzen lassen sich bei dieser Maßnahme deutlich Unterschiede ablesen. Als sehr sinnvoll sehen das 78

Prozent der AfD-Anhängerinnen und -Anhänger an, bei denen der Grünen sind es 73 Prozent. Die Zustimmungsrates im Lager der Linken und bei der SPD liegt bei jeweils 71 Prozent. Im Lager der Unionsparteien und bei der FDP sehen jeweils 63 Prozent eine solche Maßnahme als sehr sinnvoll an.

Zudem sind die Kinder und Jugendlichen mit sehr großer Mehrheit (78 Prozent) dafür, dass es für Medien, die süchtig machen können, Altersgrenzen geben sollte (41 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 37 Prozent „Eher sinnvoll“). Hier sind es vor allem die Jüngeren, die das für sehr sinnvoll halten (45 Prozent der 10- bis 11-Jährigen, und nur 39 Prozent der 15- bis 17-Jährigen). Hauptschülerinnen und Hauptschüler sind wesentlich öfter dieser Meinung (46 Prozent) als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (32 Prozent). (vgl. Abbildung 15)

Auch wenn es bei den Erwachsenen eine große Zustimmung zu dieser Maßnahme gibt (insgesamt 72 Prozent, davon 39 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 33 Prozent „Eher sinnvoll“), so liegt diese doch deutlich unter der der Kinder und Jugendlichen. Altersgrenzen halten wesentlich

Abbildung 15: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Altersgrenzen



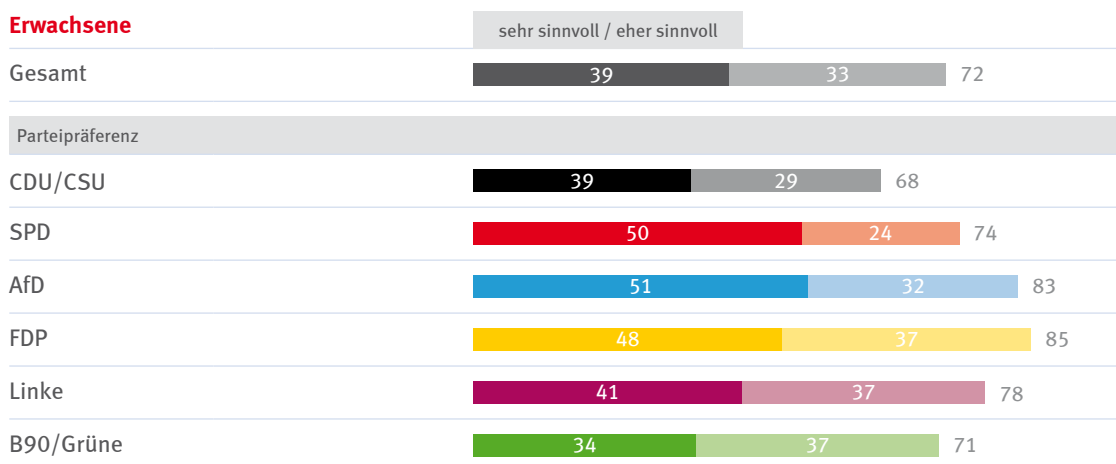
öfter die Befragten im Osten als im Westen für sehr sinnvoll (50 zu 36 Prozent), und Ältere (48 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 39 Prozent der über 60-Jährigen) deutlich öfter als Jüngere (24 Prozent der 18- bis 29-Jährigen). Überdurchschnittlich ist auch die Zustimmungsrate bei den Befragten mit niedrigem Einkommen (49 Prozent) und denen mit mittlerem Schulabschluss (50 Prozent).

Bei den AfD-Anhängerinnen und -Anhängern halten eine solche Maßnahme 51 Prozent für sehr sinnvoll, bei denen der SPD 50 Prozent und bei denen der FDP 48 Prozent. Deutlich weniger Zustimmung findet sie dafür im Lager der Linken (41 Prozent), bei den Anhängerinnen und Anhän-

gern der Unionsparteien (39 Prozent) und bei denen der Grünen (34 Prozent). (vgl. Abbildung 16)

Große Zustimmung bei den Kindern und Jugendlichen findet auch der Vorschlag, Medien, die süchtig machen können, dahingehend zu beschränken, wie lange am Stück sie genutzt werden können. 77 Prozent der Befragten unterstützen eine solche Maßnahme (39 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 38 Prozent „Eher sinnvoll“). Besondere Unterstützung findet das bei Mädchen eher als bei Jungen (43 zu 36 Prozent „Sehr sinnvoll“), sowie bei Hauptschülerinnen und Hauptschülern wesentlich eher als bei Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (48 zu 31 Prozent). Auch in Großstädten findet das viel eher Anklang als in kleinen Orten (43 zu 25 Prozent).

Abbildung 16: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Altersgrenzen



Frage 3:  
Für wie sinnvoll erachten Sie die nachfolgenden Maßnahmen, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken?  
*Für Medien, die süchtig machen können, sollte es Altersgrenzen geben.*

Grundgesamtheit: Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren  
Angaben in Prozent, Summe entspricht Top2-Werten  
Fehlende Werte zu 100%: eher nicht sinnvoll / gar nicht sinnvoll / weiß nicht / keine Angabe

KANTAR

Kinderreport 2021



Auch eine Mehrheit der Erwachsenen – aber wesentlich weniger als bei den Kindern und Jugendlichen (77 Prozent) – unterstützt diese Maßnahme (30 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 30 Prozent „Eher sinnvoll“). Besonders große Unterstützung findet der Vorschlag im Osten (40 Prozent „Sehr sinnvoll“) und bei den älteren Befragten (37 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 32 Prozent der über 60-Jährigen), während insbesondere die jüngeren Erwachsenen das nicht so sehen (11 Prozent „Sehr sinnvoll“, 33 Prozent „Eher nicht sinnvoll“ und 22 Prozent „Gar nicht sinnvoll“).

Die Zustimmungsraten sind bei den Erwachsenen – umgekehrt proportional zu denen der Kinder und Jugendlichen – in kleinen Orten wesentlich höher als in Großstädten (38 zu 22 Prozent). Besonders hoch sind sie auch bei Eltern mit Kindern unter 14 Jahren (41 Prozent). Zustimmung über dem Durchschnitt findet die Maßnahme vor allem bei den Anhängerinnen und Anhängern der Unionsparteien (39 Prozent) und

der AfD (36 Prozent), zudem im Lager der SPD und FDP (33 bzw. 32 Prozent). Wesentlich geringer ist die Zustimmungsraten bei den Anhängerinnen und Anhängern der Linken (23 Prozent) und vor allem bei denen der Grünen (17 Prozent).

Für mehr kostenfreie Beratungs- und Behandlungsangebote zum Thema Mediensucht plädieren ebenfalls 77 Prozent der Kinder und Jugendlichen (38 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 39 Prozent „Eher sinnvoll“). Vor allem Schülerinnen und Schüler der Grund- und Realschulen sehen das so (jeweils 43 Prozent „Sehr sinnvoll“), und Kinder und Jugendliche in Großstädten wesentlich öfter als die in kleinen Orten (43 zu 25 Prozent).

Auch eine sehr große Mehrheit der befragten Erwachsenen spricht sich für mehr kostenfreie Beratungs- und Behandlungsangebote zum Thema Mediensucht aus. Hier sind es sogar 82 Prozent (48 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 34 Prozent „Eher sinnvoll“). Befragte im Osten meinen

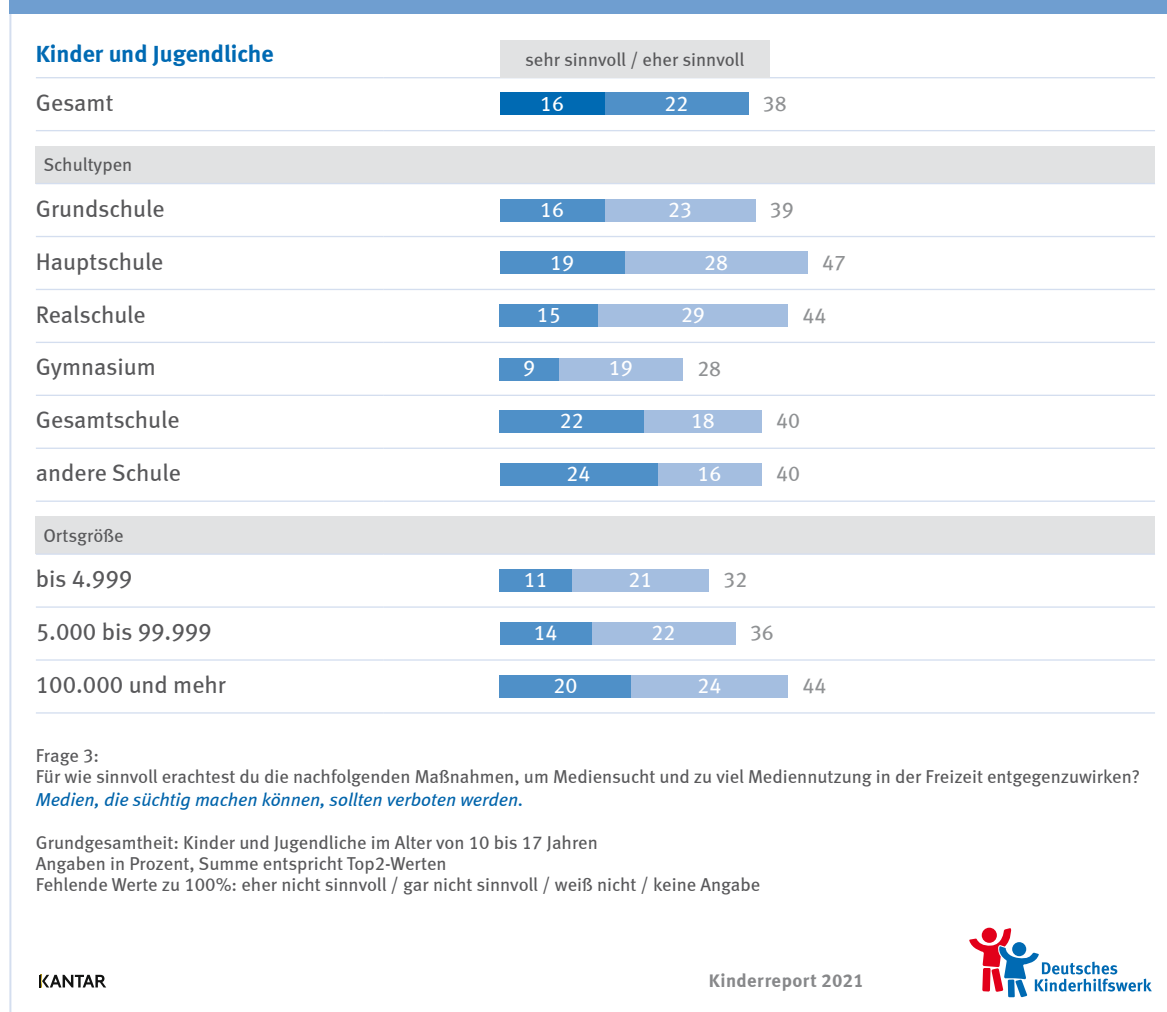
das eher als die im Westen (55 zu 47 Prozent „Sehr sinnvoll“) und Frauen eher als Männer (51 zu 46 Prozent). Aufgeschlüsselt nach Bildungsabschlüssen sind es vor allem diejenigen mit mittlerem Bildungsabschluss, die das so sehen (54 Prozent), während die mit hohem Bildungsabschluss (48 Prozent) und vor allem diejenigen mit niedrigem Bildungsabschluss (38 Prozent) das seltener so meinen. Gleichzeitig sind aber die mit niedrigem Einkommen eher dieser Meinung als die mit hohem Einkommen (53 zu 45 Prozent).

Interessant ist auch hier wieder die Aufschlüsselung nach Parteipräferenzen: Für mehr kostenfreie Beratungs- und Behandlungsangebote zum Thema Mediensucht als sehr sinnvolle

Maßnahme sprechen sich 64 Prozent der SPD-Anhängerinnen und -Anhänger aus, bei den Grünen sind es 57 Prozent, bei den Linken 55 Prozent. Deutlich geringer sind die Zustimmungsraten im Lager der AfD (48 Prozent) und vor allem bei den Anhängerinnen und Anhängern der Unionsparteien (40 Prozent) und der FDP (40 Prozent).

Keine Mehrheiten bei den Kindern und Jugendlichen finden zwei mögliche Maßnahmen, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. So lehnen die meisten die Forderung nach einem Verbot von Medien, die süchtig machen können, ab. Lediglich 38 Prozent sehen darin eine sinnvolle Maßnahme (16 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 22

Abbildung 17: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Medienverbote



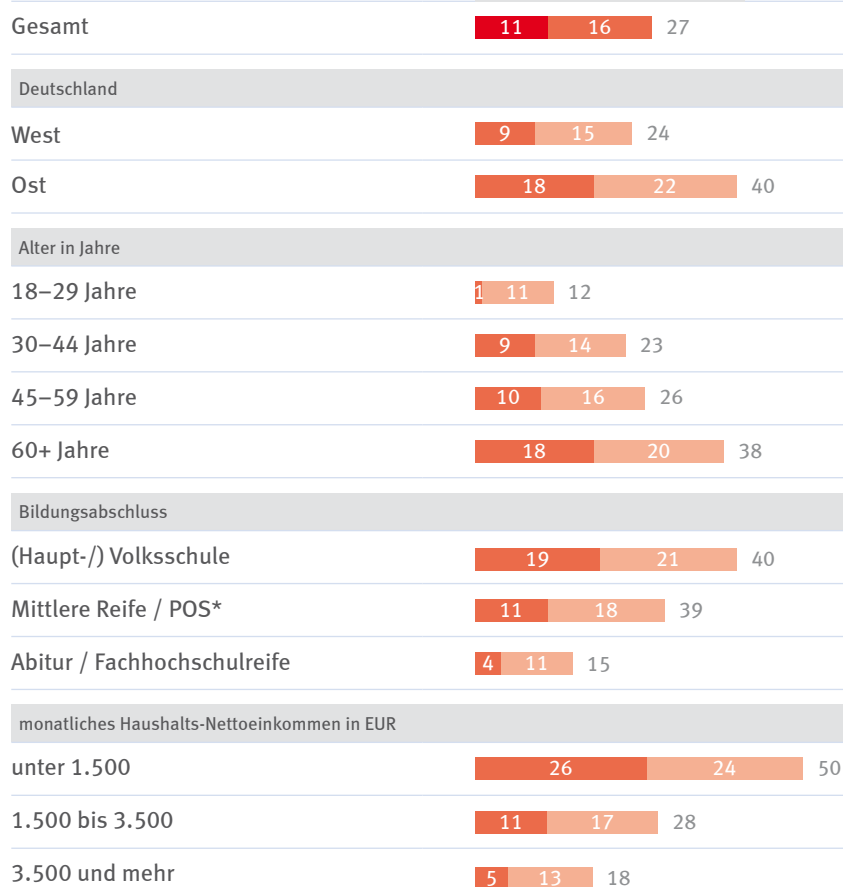
Prozent „Eher sinnvoll“), 58 Prozent sehen das nicht so (39 Prozent „Eher nicht sinnvoll“ und 19 Prozent „Gar nicht sinnvoll“). Während jüngere Kinder einer solchen Maßnahme noch eher zustimmen als ältere Kinder („Sehr sinnvoll“ und „Eher sinnvoll“ insgesamt 42 zu 38 Prozent), ist eine deutliche statistische Signifikanz vor allem

bei den Hauptschülerinnen und Hauptschülern auf der einen Seite und Gymnasiastinnen und Gymnasiasten auf der anderen Seite festzustellen (47 zu 28 Prozent). Auch Kinder und Jugendliche in Großstädten sehen eher als diejenigen in kleinen Orten darin eine sinnvolle Maßnahme (44 zu 32 Prozent). (vgl. Abbildung 17).

**Abbildung 18: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Medienverbote**

**Erwachsene**

sehr sinnvoll / eher sinnvoll



Frage 3:

Für wie sinnvoll erachten Sie die nachfolgenden Maßnahmen, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken?  
*Medien, die süchtig machen können, sollten verboten werden.*

Grundgesamtheit: Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren

Angaben in Prozent, Summe entspricht Top2-Werten

Fehlende Werte zu 100%: eher nicht sinnvoll / gar nicht sinnvoll / weiß nicht / keine Angabe

\*Allgemeinbildende Polytechnische Oberschule in der DDR

Auch die Erwachsenen lehnen ein Verbot von Medien, die süchtig machen können, ab. Hier sehen sogar nur 27 Prozent darin eine sinnvolle Maßnahme (11 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 16 Prozent „Eher sinnvoll“), 70 Prozent sehen das nicht so (32 Prozent „Eher nicht sinnvoll“ und 38 Prozent „Gar nicht sinnvoll“). (vgl. Abbildung 18)

Dabei gibt es in vielerlei Hinsichten signifikante Unterschiede in der Beurteilung einer solchen Maßnahme. Während 40 Prozent („Sehr sinnvoll“ und „Eher sinnvoll“) im Osten dem zustimmen, sind es bei den Befragten im Westen nur 24 Prozent. Die jüngeren Befragten (18- bis 29-Jährige) stimmen nur zu 12 Prozent zu, die 30- bis 44-Jährigen zu 23 und die 45- bis 59-Jährigen zu 26 Prozent. Die größte Zustimmung gibt es bei den über 60-Jährigen mit 38 Prozent. Unterschiede gibt es auch diesbezüglich zwischen Männern und Frauen (24 zu 31 Prozent) und entlang der Bildungsabschlüsse: 40 Prozent der Befragten mit niedrigem Schulabschluss stim-

men dem zu, bei denen mit mittlerem Schulabschluss sind es 28 Prozent und bei denen mit hohem Schulabschluss nur 15 Prozent.

Das spiegelt sich auch bei den Zustimmungsraten aufgeschlüsselt nach Haushaltseinkommen wider: 50 Prozent derjenigen mit niedrigem Einkommen stimmen einer solchen Maßnahme zu (bei 45 Prozent Ablehnung), bei den mittleren Einkommen sind es 28 Prozent und bei den hohen Einkommen 18 Prozent. Auch stimmen die Erwachsenen in kleinen Orten eher zu als die in Großstädten (30 zu 19 Prozent). Ob die Befragten Eltern mit Kindern unter 14 Jahren (Zustimmung 24 Prozent) haben oder nicht (29 Prozent), spielt nur eine untergeordnete Rolle.

Eine sehr große Bandbreite an Zustimmungsraten ist auch entlang der Parteipräferenzen zu konstatieren. Sehr sinnvoll und eher sinnvoll sehen eine solche Maßnahme insgesamt 41 Prozent der SPD-Anhängerinnen und -Anhänger an,

Abbildung 19: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Medienverbote

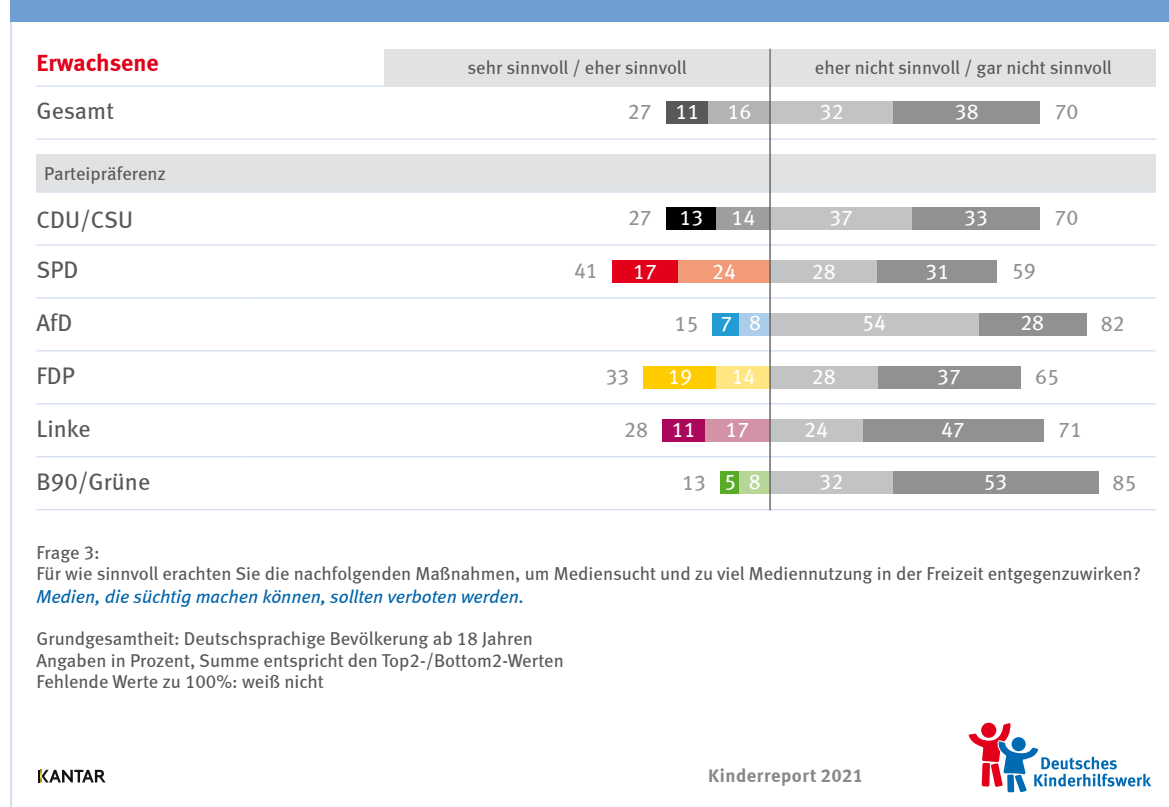
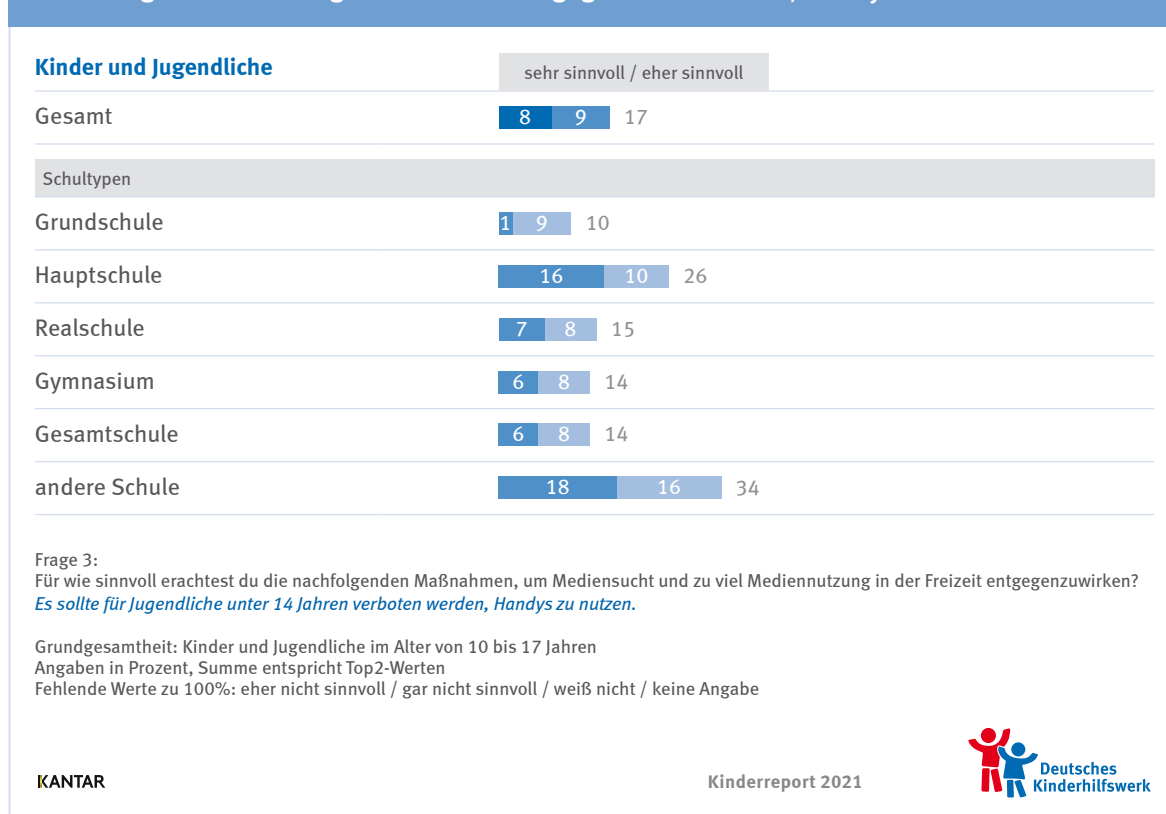




Abbildung 20: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Handyverbot



bei denen der FDP sind es 33 Prozent, bei denen der Linken 28 Prozent und bei denen der Unionsparteien 27 Prozent. Unterdurchschnittlich ist bei dieser Frage die Zustimmung im Lager der AfD (15 Prozent) und vor allem bei den Grünen (13 Prozent). (vgl. Abbildung 19)

Die zweite Maßnahme, die keine Mehrheit bei den Kindern und Jugendlichen findet, ist ein Verbot der Handynutzung für Jugendliche unter 14 Jahren. Eine solche Maßnahme befürworteten nur 17 Prozent (8 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 9 Prozent „Eher sinnvoll“), 82 Prozent sehen das nicht so (33 Prozent „Eher nicht sinnvoll“ und 49 Prozent „Gar nicht sinnvoll“). Die Ablehnung der Maßnahmen geht dabei relativ gleichmäßig quer durch die Altersgruppen, auch Jungen und Mädchen sehen das annähernd gleich. Lediglich bei den besuchten Schultypen gibt es einige Unterschiede: Während 26 Prozent der Hauptschülerinnen und Hauptschüler darin eine sehr sinnvolle oder eher sinnvolle Maßnahme sehen, sind

es bei den Realschülerinnen und Realschülern 15 Prozent und bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten 14 Prozent. (vgl. Abbildung 20)

Auch die Erwachsenen lehnen ein Verbot der Handynutzung für Jugendliche unter 14 Jahren ab. Lediglich 20 Prozent (8 Prozent „Sehr sinnvoll“ und 12 Prozent „Eher sinnvoll“) befürworteten eine solche Maßnahme, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Frauen stimmen einer solchen Maßnahme eher zu als Männer (22 zu 16 Prozent), größere Zustimmung gibt eher bei den jüngeren (22 Prozent der 18- bis 29-Jährigen und 24 Prozent der 30- bis 44-Jährigen) als den älteren Befragten (16 Prozent der 45- bis 59-Jährigen und 18 Prozent der über 60-Jährigen). (vgl. Abbildung 21)

Kleinere Unterschiede in den Meinungen gibt es dabei auch zwischen Ost und West (23 zu 18 Prozent), und diejenigen mit einem niedrigen Haushaltseinkommen (29 Prozent) stimmen deut-

Abbildung 21: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Handyverbot



lich häufiger als diejenigen mit einem mittleren oder hohen Einkommen (jeweils 17 Prozent). Eltern mit Kindern unter 14 Jahren sehen das fast genauso wie diejenigen ohne Kinder unter 14 Jahren (18 zu 19 Prozent).

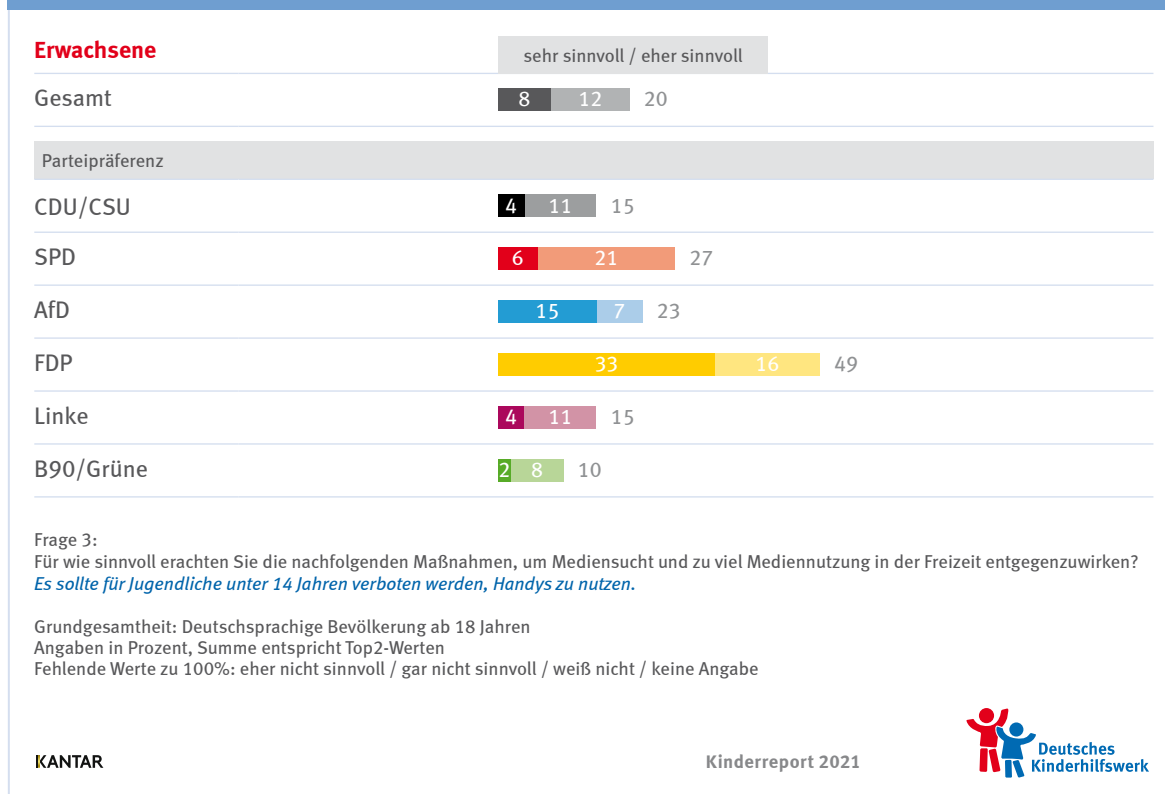
Auch bei dieser Frage ist wieder eine sehr große Bandbreite an Zustimmungsraten entlang der Parteipräferenzen festzustellen. Sehr sinnvoll und eher sinnvoll sehen eine solche Maßnahme insgesamt 49 Prozent der FDP-Anhängerinnen und -Anhänger an, bei denen der SPD sind es 27 Prozent, bei denen der AfD 22 Prozent und bei denen der Unionsparteien und der Linken jeweils 15 Prozent. Am geringsten ist auch hier wieder die Zustimmung im Lager der Grünen (10 Prozent). (vgl. Abbildung 22)

Insbesondere jüngere Kinder sowie Kinder und Jugendliche in größeren Städten befürworten stärkere Einschränkungen und Regeln wie Alters-

grenzen oder die Kennzeichnung von Risiken. Um das hier artikuliert Schutzbedürfnis ernst zu nehmen, ohne dabei weder die Teilhabe von jüngeren noch die Mediennutzung älterer Kinder und Jugendlicher einzuschränken, braucht es Optionen für ein altersdifferenziertes und bedürfnisorientiertes Vorgehen. Alternativen zu einer starken Regulierung können beispielweise durch Informationsangebote und handlungsorientierte Ansätze der Medienbildung aufgezeigt werden, die die Wirkung von Medien diskutieren, ein eigenständiges Handeln und die kritische Auseinandersetzung mit Medien ermöglichen und somit Medienkompetenz fördern. Infolgedessen können Mediennutzende bestehenden Risiken mit einem höheren Bewusstsein begegnen und fühlen sich diesen gegenüber weniger hilf- und schutzlos.

Informationsangebote an Schulen und für Eltern finden auch bei den Erwachsenen parteiübergreifend breite Zustimmung, kostenlose Beratungs-

Abbildung 22: Beurteilung von Maßnahmen gegen Mediensucht / Handyverbot



und Behandlungsangebote halten ebenfalls viele für sinnvoll, die niedrigsten Werte finden sich hier bei Wählerinnen und Wählern der AfD. Die breite Zustimmung auch auf Seiten der Kinder und Jugendlichen für Informations- und Präventionsangebote an leicht zugänglichen Orten verdeutlicht das Interesse und die Wahrnehmung der Relevanz des Themas genauso wie die Akzeptanz öffentlicher Einrichtungen als Wissensvermittler für solche Querschnittsaufgaben. Hier ist Medienbildung auch als Vermittlung von Forschungsergebnissen für die jeweiligen Lebensbereiche und Ansprechpersonen (wie Lehrpersonal) gefragt. Dabei sind Informationen zu Mediensucht in die Vermittlung von Wissen über Mediennutzungsgewohnheiten, Teilhabeoptionen und Risiken im Netz einzubetten. Auch Kenntnisse über und die Vermittlung von Kinderrechten, die auch im digitalen Raum gelten, gehören dazu.

Festzuhalten ist außerdem, dass eine Mehrheit der Befragten Risikokennzeichnung und Alters-

begrenzungen süchtig machender Medien für sinnvoll hält. Mit Ausnahme von Wählerinnen und Wählern der Linken sowie der Grünen (und sonstigen Parteien) befürworteten Erwachsene außerdem zeitliche Beschränkungen potenziell süchtig machender Medien. Beides zeigt den Orientierungsbedarf sowie die Akzeptanz restriktiver Maßnahmen auch bei Erwachsenen, was auch im Rahmen der aktuell im Prozess befindlichen Novellierung des Jugendschutzgesetzes in Bezug auf sogenannte Interaktionsrisiken deutlich geworden ist. Verbote als Merkmal einer restriktiven Medienschutzpolitik finden insgesamt weniger Anklang, am ausgeprägtesten ist deren Befürwortung noch bei Wählerinnen und Wählern der FDP (U14-Handyverbot) bzw. der FDP und SPD (Verbot potenziell süchtig machender Medien). Diese Ergebnisse unterstützen damit insgesamt eine im neuen Jugendschutzrecht zu verankernde Möglichkeit, Risiken von Medien(angeboten) zusätzlich zu einer Alters-einschätzung mit Symbolen zu kennzeichnen,

um Orientierung über Risiken in Verbindung mit einem Medienangebot zu ermöglichen – ohne die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen von vorneherein zu beschränken.

### **Politische Schlussfolgerungen: Medienbildung für alle!**

Sowohl Kinder als auch Erwachsene fordern mit überzeugenden Mehrheiten ein, dass das Thema Mediensucht in der Schule behandelt wird. Es ist für sie naheliegend, dass die Einrichtung, welche Kompetenzen zur Gestaltung und Bewältigung des Lebens in einer komplexen Gesellschaft vermittelt, auch Informationen und Strategien zum Umgang mit Medien bereithalten sollte. Denn klar ist, dass eine Behandlung von Mediensucht sich in eine umfassende Betrachtung der Nutzung und des Umgangs der Angebote und Möglichkeiten der digitalen Welt und des Internets einbetten muss. Ohne Befassung und Informationen rund um das Thema Medien wird eine glaubhafte, effektive und zielführende Bearbeitung des Suchtасpektes nicht möglich sein.

Artikel 29 der UN-Kinderrechtskonvention gibt den Vertragsstaaten mit auf den Weg, Kinder für ein verantwortungsbewusstes Leben in einer freien Gesellschaft vorzubereiten. Unbestritten ist, dass dafür die Bildung mit und über Medien notwendig ist. Damit junge Menschen Pädagoginnen und Pädagogen jedoch als vertrauenswürdige Ansprechpersonen wahrnehmen, ist es unerlässlich, dass diese kompetent und aktuell mit der Materie umgehen können. Grundlagen dafür muss das Lehramtsstudium bieten, dass angehende Lehrkräfte einerseits darauf vorbereiten sollte, digitale Werkzeuge und Angebote didaktisch zielführend im Unterricht einzusetzen und bekannt zu machen. Andererseits sollten ebenso Wissen und Kenntnisse darüber vermittelt werden, welche Risiken neben den Chancen im Internet und dem digitalen Raum bestehen, wie bestimmte Mechanismen (beispielsweise um Kinder im Spiel zu halten) funktionieren und wo im Krisenfall kompetente Hilfe erwartet werden kann. Lehrpersonen sollten außerdem kompetent darin sein, von Kindern und Jugendlichen kommunizierte Sorgen oder Hilfebedarfe in Bezug auf Mediensucht wahrzunehmen, zu bearbeiten oder mit geeigneter Unterstützung anzugehen. Vor dem Hintergrund der sich zunehmend schneller entwickelnden Angebote, Mechanismen und Strukturen wird es unabdingbar sein, dass sich Lehrpersonen regelmäßig zu diesen Themen weiterbilden.

Die Coronapandemie hat in den vergangenen Monaten eindrucksvoll offengelegt, dass das deutsche Bildungssystem für die Durchführung eines digitalen Unterrichts weder hinsichtlich der technisch notwendigen Infrastruktur noch der didaktischen Kompetenzen ausreichend ausgestattet ist. Um dies zu realisieren, bedarf es neben dem Digitalpakt Schule auch einer digitalen Bildungs-offensive. So müssen etwa neben der notwendigen Befähigung von Pädagoginnen und Pädagogen auch die Curricula regelmäßig angepasst und entsprechende übergreifende Leitlinien der Konferenz der Kultusministerinnen und Kultusminister der Länder erarbeitet werden. Die Qualifikation der Fachkräfte, welche nahezu täglich mit den Kindern in Kontakt stehen, ist einer der zentralen Schlüssel, um Kompetenzen zum Umgang mit Medien fördern, mögliche Fehlentwicklungen erkennen und entsprechende Hilfeangebote vermitteln zu können. Nicht zuletzt wird dafür auch der entsprechende zeitliche Rahmen im Schulalltag benötigt, der nur über eine bedarfsgerechte Personalausstattung der Schulen gewährleistet werden kann.

Sinnvoll erscheint es, junge Menschen grundlegend für eine selbständige und bewusste Nutzung der Medien zu bilden. Handlungsorientierte und partizipatorische Konzepte, die an den Interessen und Lebenslagen der Kinder und Jugendlichen anschließen sowie deren digitale Orte und Vorlieben in den Blick nehmen, befördern eine Medienbildung, die eine eigenständige Reflexion der Mediennutzung ermöglicht und den gewollten Umgang mit Medien stärkt. Informationen über Wirkzusammenhänge, Aufklärung über Orientierungsangebote, aber auch das gemeinsame Entdecken neuer Angebote im Internet sind geeignet, um einen Austausch mit anderen Gleichaltrigen und in der eigenen Peergroup über Mediennutzungsweisen zu etablieren. All dies bereitet auf einen selbstbestimmten Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen vor. Gelingt dies, besteht auch keine Notwendigkeit, die Nutzung von Endgeräten für junge Menschen zu untersagen. Ein Ansatz, der von der Mehrheit der Kinder und Jugendlichen aber auch der Erwachsenen abgelehnt wird und sich bereits in der Vergangenheit in anderen Zusammenhängen vielfach als wenig zielführend erwiesen hat. In seiner aktuellen Allgemeinen Bemerkung zu den Rechten des Kindes im digitalen Raum weist der UN-

Kinderrechtsausschuss darauf hin, dass Kinder für die eigenständige Nutzung des digitalen Raums zu befähigen sind. Um dies sicherzustellen, sollte die Vermittlung digitaler Kompetenzen in die Lehrpläne aufgenommen werden. Junge Menschen sollen in die Lage versetzt werden, mit einer Vielzahl verschiedener digitaler Werkzeuge und Ressourcen umzugehen sowie zu erlernen, das Internet auch für die Zusammenarbeit mit anderen, die Erstellung eigener Inhalte und das aktive Einbringen in unsere Gesellschaft anzuwenden. Teil dieser Medienkompetenzbildung muss auch die kritische Reflexion von Inhalten, die Nutzung digitaler Möglichkeiten für die Realisierung der eigenen Rechte sowie die Kenntnis von entsprechenden Unterstützungssystemen sein. In diesem Zusammenhang gilt es, das Bewusstsein der Kinder sowohl für Risiken, welche durch potenziell schädliche Inhalte, Kontakte und Verhaltensweisen hervorgerufen werden können, als auch für entsprechende Bewältigungsstrategien zur Minimierung von Verletzungen und Stärkung der Resilienz von Kindern zu fördern. Ebenso sollen Kinder hinsichtlich der Funktionsweisen des digitalen Raums aufgeklärt werden, um Verständnis beispielsweise für die automatisierte Verarbeitung persönlicher Daten entwickeln zu können.

Da die Nutzung von digitalen Medien durch Kinder in einem immer jüngeren Alter erfolgt, spricht vieles dafür, auch mit der Medienbildung frühzeitig anzusetzen. Die spielerische Erkundung des Internets sowie das Nutzen von digitalen Angeboten kann gemeinsam bereits in der Kindertagesstätte erfolgen. Mindestens genauso von Bedeutung ist jedoch die Vermittlung von attraktiven analogen Alternativen, um Kindern aufzuzeigen, dass um sie herum und ohne den Einsatz von Endgeräten eine Vielzahl von Möglichkeiten besteht, ihre Zeit sowohl sinnvoll als auch sinnfrei erfüllend zu verbringen. Dementsprechend sollte die Medienbildung auch in den Bildungsplänen der Kindertagesstätten adäquat aufgenommen und das Personal dafür qualifiziert werden.

Neben der Schule und den Kindertagesstätten kommt auch den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe wie Jugendclubs und Familienzentren aufgrund ihrer vielfältigen Kontakte und in ihren Funktionen als oftmals erste Anlaufstelle die Aufgabe zu, über einen gesunden Umgang mit Medien zu informieren und ggf. Hilfeangebote sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für die für sie verantwortlichen Erwachsenen zu vermitteln. Dafür ist es notwendig, dass sich diese Akteure mit den originären Fachkräften in Medienzentren sowie Suchtberatungsstellen vernetzen, über deren Angebote informiert sind und somit als Mittlerinnen und Mittler tätig werden können. Aber auch als Orten der medienfreien, abwechslungsreichen und interessanten Freizeitgestaltung kommt diesen Einrichtungen eine entscheidende Rolle zu, die sie nur mit einer sachgerechten finanziellen Ausstattung ausfüllen können. Die derzeitige Unterfinanzierung der Kinder- und Jugendarbeit steht diesem Anspruch entgegen.

Auch Erwachsene erachten es in hohem Maße als sinnvoll, dass Eltern Informationsangebote zur Verfügung stehen, die sie befähigen, eine positive und ausgewogene Mediennutzung bei ihren Kindern und in der Familie zu realisieren. Neben der Zuwendung zum eigenen Kind und seinen Medienwelten, um gemeinsame Erlebnisse und Erfahrungen zu ermöglichen, bedarf es der Reflexion der eigenen Mediennutzung sowie einer Werthaltung, die glaubhaft vermittelt und vorgelebt werden kann. Medienpädagogisch tätige Träger bieten dafür neben Informationen auch Orientierung, wie eine gelingende Mediennutzung innerhalb der Familie in Abhängigkeit von Alter und Kompetenzen des Kindes besprochen und vereinbart werden kann.

Bei einer Fokussierung auf das Thema Mediensucht ist es naheliegend, sowohl Kinder und Jugendliche als auch Eltern, Sorgeberechtigte und pädagogische Fachkräfte über die Mechanismen der Anbieter zu informieren. Wem beispielsweise bekannt ist, dass sehr gute Spielergebnisse oftmals mit dem Kauf von weiteren Optionen oder Funktionen einhergehen, wird einen anderen Blick auf die Bestenliste werfen und sich der Frage stellen, ob eine gute Platzierung dies im wahrsten Sinne des Wortes wert ist. Wer u.a. darum weiß, dass Beiträge in sozialen Medien dann weiterverbreitet und eher angezeigt werden, wenn die eigene Community möglichst groß und aktiv ist, kann ein Verständnis dafür entwickeln, dass dies gelingt, wenn die Bereitschaft zur Preisgabe eigener, höchstpersönlicher Daten und Informationen oder für den Kauf von automatisierter Gefolgschaft steigt. Wer sich bewusst auf ein Spiel einlässt oder den Austausch in sozialen Netzwerken sucht, wird diese Angebote eher genießen können, weniger Enttäuschung erfahren und wahrscheinlicher den Ausschalter nutzen, wenn andere Bedürfnisse entstehen.

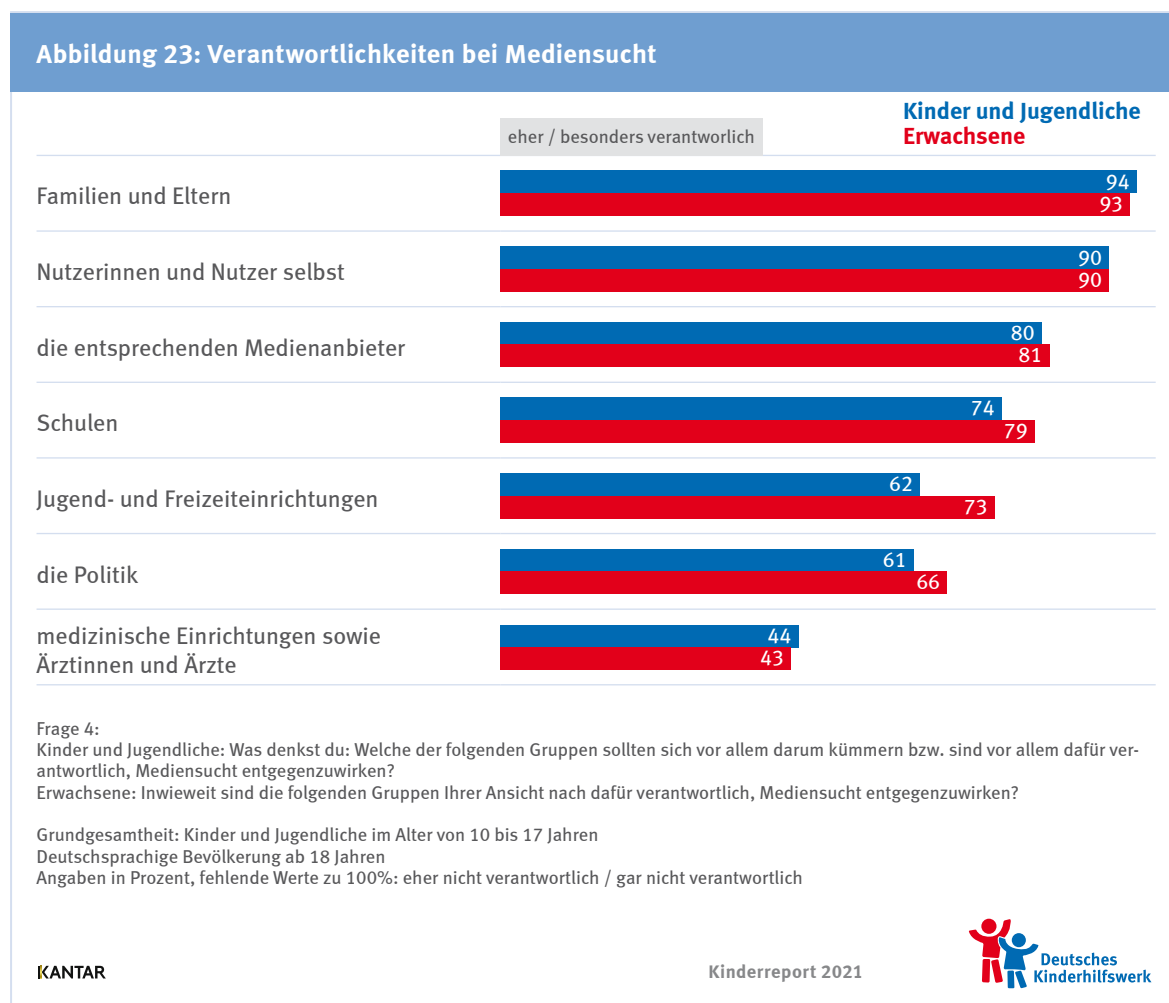
## Verantwortlichkeiten bei der Bekämpfung von Mediensucht

Bei der Prävention, Beratung und Akuthilfe von Mediensucht handelt es sich um eine Querschnittsaufgabe: Es braucht Menschen im Umfeld von Kindern und Jugendlichen, die Anzeichen für dysfunktionales oder sogar krankhaftes Verhalten erkennen, ein unterstützendes Netzwerk sowie kostenfreie, barrierearme Beratung und Therapieangebote. Um im Rahmen einer solchen gesellschaftlichen Querschnittsaufgabe von der Bevölkerung wahrgenommene Verantwortlichkeiten konkreter und altersdifferenziert zu bestimmen, wurde im Kinderreport die Verantwortung unterschiedlicher gesellschaftlicher Akteure in den Blick genommen.

Das Erstaunliche vorneweg: Die Platzierung der Antwortmöglichkeiten, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, ist bei den befragten Kindern und Jugendlichen sowie den Erwachsenen in der exakt gleichen Reihenfolge. Lediglich die Zustimmungsraten weichen voneinander ab, das aber teils erheblich. (vgl. Abbildung 23)

94 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen sehen Familien und Eltern bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in der Verantwortung (69 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 25 Prozent „Eher verantwortlich“). Insbesondere jüngere Kinder (73 Prozent „Besonders verantwortlich“) sehen

Abbildung 23: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht



das so, und Kinder in Großstädten eher als Kinder, die in kleinen Orten wohnen (71 zu 62 Prozent).

Auch die Erwachsenen sehen Familien und Eltern (93 Prozent) in der Hauptverantwortung (68 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 25 Prozent „Eher verantwortlich“). Bei den Zustimmungsraten gibt es aber, betrachtet man die Antwortoption „Besonders verantwortlich“, große Unterschiede: zwischen West und Ost (71 zu 58 Pro-

zent), bei Frauen und Männern (71 zu 65 Prozent), zwischen Befragten in kleinen Orten und Großstädten (74 zu 63 Prozent). Und Erwachsene mit hohem Einkommen sehen das deutlich häufiger so als diejenigen mit niedrigem Einkommen (76 zu 64 Prozent). (vgl. Abbildung 24)

Auch entlang der Alterskohorten ist das Bild uneinheitlich: Bei den 45- bis 59-Jährigen sehen 78 Prozent Familien und Eltern als besonders

Abbildung 24: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht / Familie und Eltern

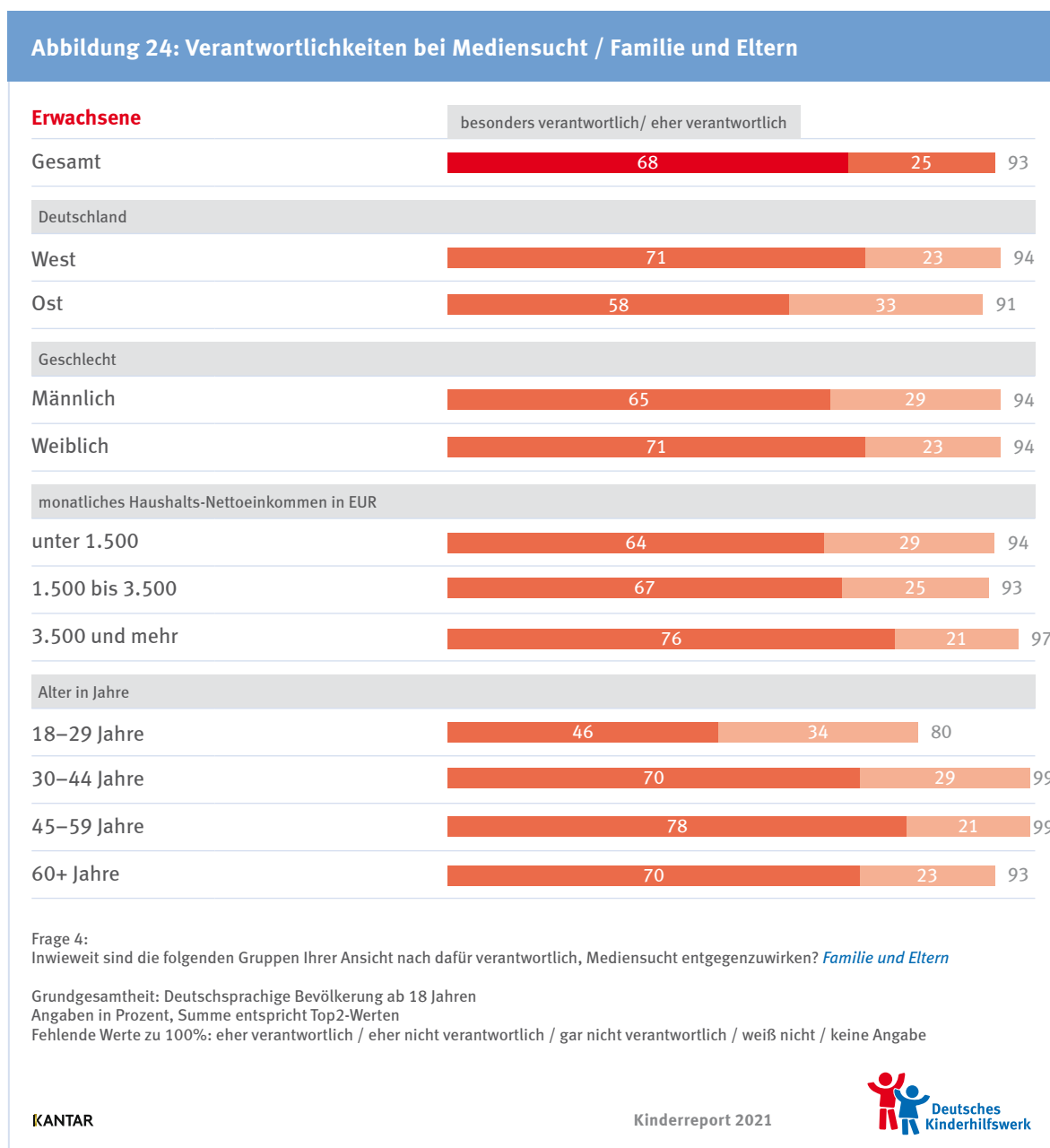
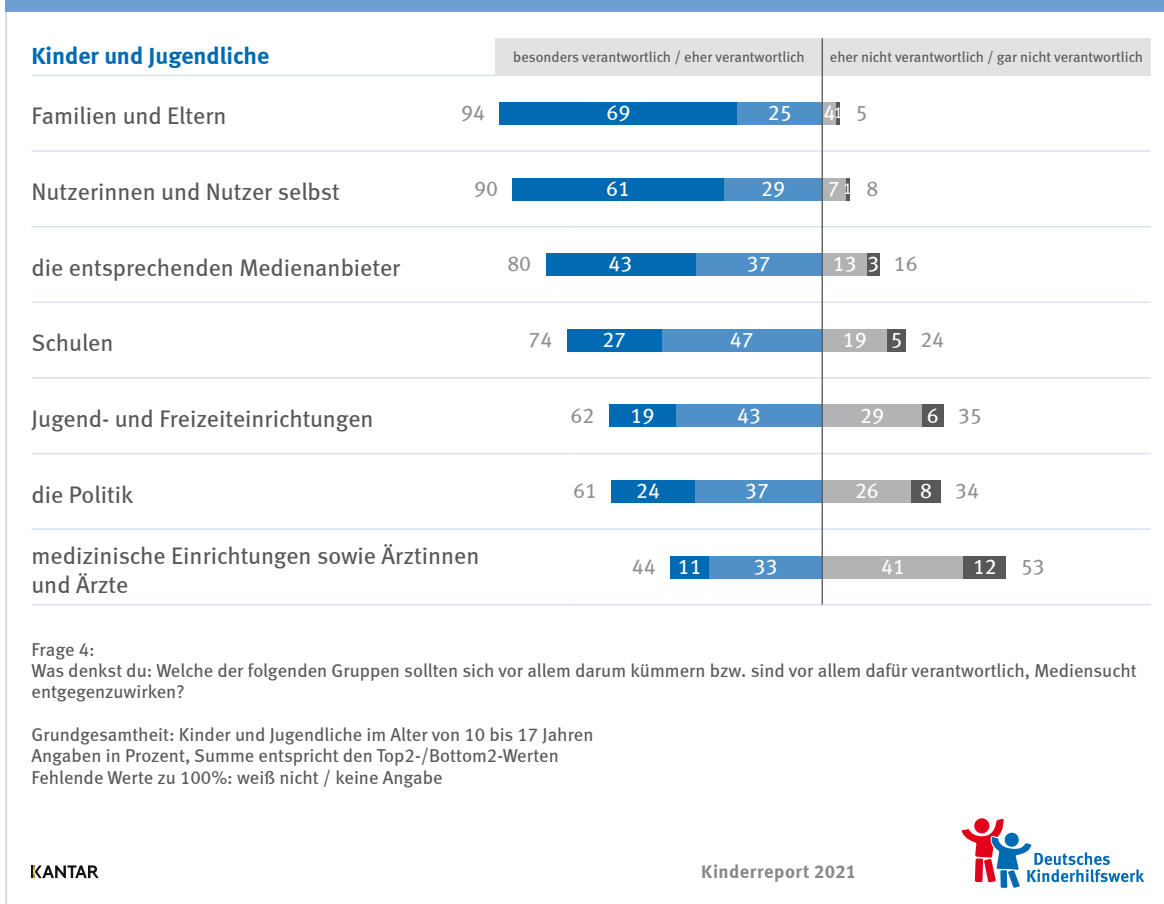


Abbildung 25: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht



verantwortlich, bei den 30- bis 44-Jährigen und den über 60-Jährigen sind es jeweils 70 Prozent. Bei den jüngeren Befragten (18- bis 29-Jährige) sind es hingegen nur 46 Prozent.

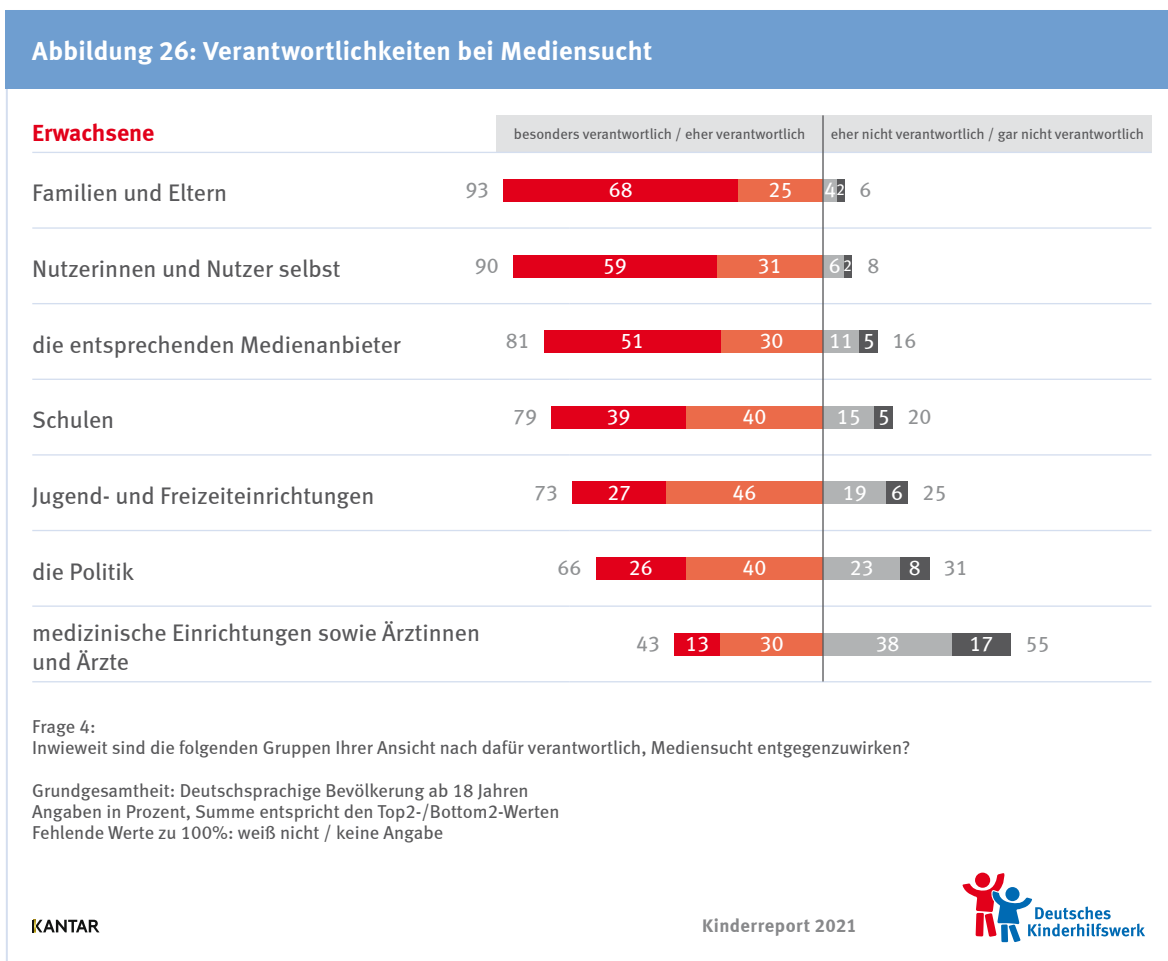
Bei den SPD-Anhängerinnen und -Anhängern sehen 81 Prozent Familien und Eltern in besonderer Verantwortung, bei denen der Unionsparteien sind es 73 Prozent und bei denen der Grünen 71 Prozent. Deutlich weniger Befragte sehen Familien und Eltern in besonderer Verantwortung im Lager der AfD (61 Prozent), bei den Anhängerinnen und Anhängern der Linken (55 Prozent) und bei denen der FDP (54 Prozent).

Eine sehr große Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (90 Prozent) sieht auch die Nutzerinnen und Nutzer selbst in der Verantwortung, wenn es darum geht, wer sich vor allem darum kümmern

sollte, Mediensucht entgegenzuwirken (61 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 29 Prozent „Eher verantwortlich“, vgl. Abbildung 25). Das sehen etwas eher die Kinder und Jugendlichen im Westen so als die im Osten (62 zu 56 Prozent). Bei den Erwachsenen sehen ebenfalls 90 Prozent die Nutzerinnen und Nutzer selbst in der Verantwortung (59 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 31 Prozent „Eher verantwortlich“, vgl. Abbildung 26). Auch hier gibt es bei den Zustimmungsraten, betrachtet man die Antwortoption „Besonders verantwortlich“, einige Unterschiede: zwischen West und Ost (61 zu 52 Prozent), zwischen Befragten mit hohem Einkommen und niedrigem Einkommen (62 zu 43 Prozent) und entlang der Schulabschlüsse: Während 67 Prozent der Befragten mit hohem Bildungsabschluss das so sehen, sind es bei denjenigen mit niedrigem Bildungsabschluss 51 Prozent.



Abbildung 26: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht



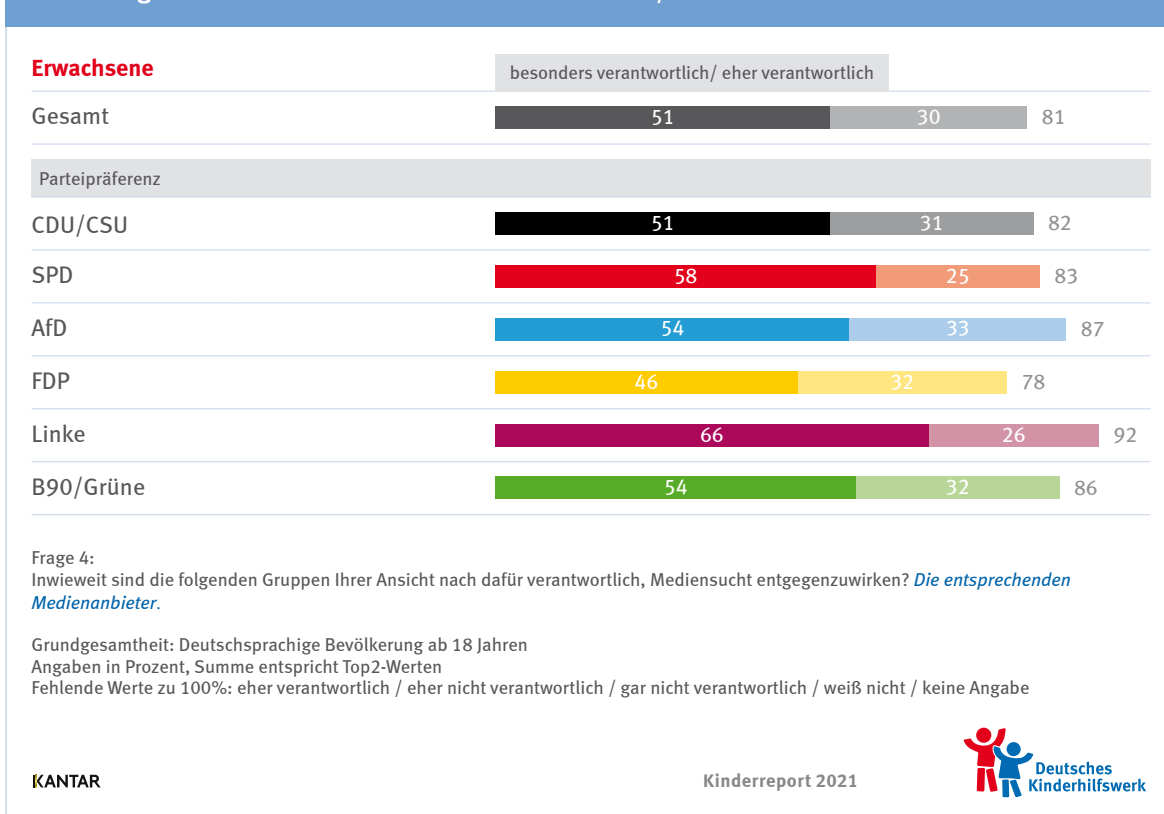
Auch hier wieder ein Blick auf die Parteilager: Dass die Nutzerinnen und Nutzer selbst bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in besonderer Verantwortung stehen, meinen 74 Prozent der FDP-Anhängerinnen und -Anhänger, 68 Prozent bei denen der Grünen und 59 Prozent bei denen der Unionsparteien. Deutlich weniger Befragte sehen die Nutzerinnen und Nutzer selbst in besonderer Verantwortung im Lager der SPD (52 Prozent), bei den Anhängerinnen und Anhängern der AfD (42 Prozent) und bei denen der Linken (39 Prozent).

80 Prozent der Kinder und Jugendlichen sehen auch die entsprechenden Medienanbieter, wie z.B. Facebook, Instagram oder Onlinespiele-Anbieter in der Pflicht, Mediensucht entgegenzuwirken (43 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 37 Prozent „Eher verantwortlich“). Das

sehen 81 Prozent der befragten Erwachsenen auch so (51 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 30 Prozent „Eher verantwortlich“). In der Einschätzung der Erwachsenen gibt es auch bei dieser Frage enorme Unterschiede: So halten 60 Prozent der Befragten im Osten Medienanbieter für besonders verantwortlich, im Westen sind es 49 Prozent. Auch die älteren Befragten sehen hier eine größere Verantwortlichkeit (54 Prozent der 45- bis 59-Jährigen, 45 Prozent der 18- bis 29-Jährigen).

Entlang der Parteipräferenzen sind die Meinungen gewohnt unterschiedlich. Bei den Linken-Anhängerinnen und -Anhängern sehen 66 Prozent Medienanbieter, wie z.B. Facebook, Instagram oder Onlinespiele-Anbieter, in besonderer Verantwortung, Mediensucht entgegenzuwirken, bei denen der SPD sind es 58 Prozent, bei denen der Grünen und der AfD jeweils 54 Prozent und

Abbildung 27: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht / Medienanbieter



im Lager der Unionsparteien 51 Prozent. Deutlich weniger Befragte sehen Medienanbieter in besonderer Verantwortung bei den Anhängerinnen und -Anhängern der FDP (46 Prozent). Hier sehen auch 12 Prozent die Medienanbieter als gar nicht verantwortlich. (vgl. Abbildung 27)

74 Prozent der Kinder und Jugendlichen meinen, dass auch die Schulen in der Verantwortung stehen, Mediensucht entgegenzuwirken (27 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 47 Prozent „Eher verantwortlich“). Als besonders verantwortlich sehen die Schulen vor allem Hauptschülerinnen und Hauptschüler (38 Prozent) sowie Grundschülerinnen und Grundschüler (31 Prozent), während Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (25 Prozent) und vor allem Realschülerinnen und Realschüler (21 Prozent) weniger häufig dieser Meinung sind. (vgl. Abbildung 28)

Mit 79 Prozent sehen die Erwachsenen Schulen etwas öfter in der Verantwortung, Mediensucht

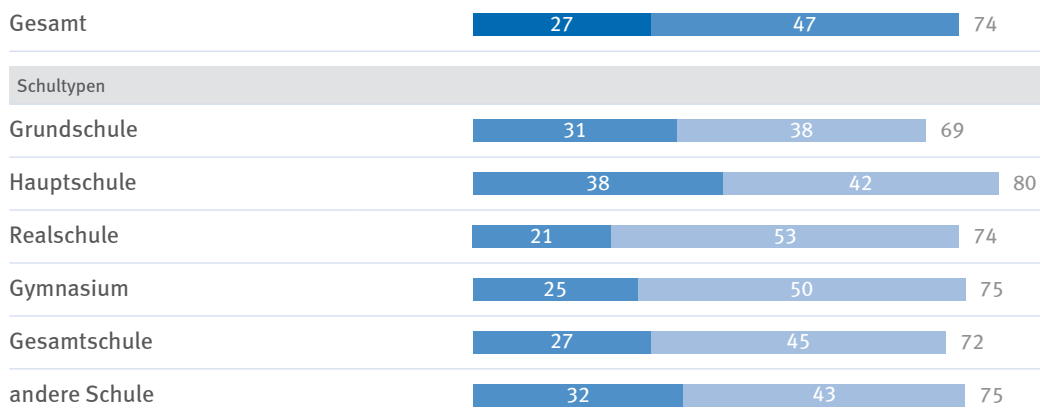
entgegenzuwirken (39 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 40 Prozent „Eher verantwortlich“). Das sehen vor allem die älteren Befragten so („Besonders verantwortlich“: 43 Prozent der über 60-jährigen, 41 Prozent der 45- bis 59-jährigen, aber nur 30 Prozent der 18- bis 29-jährigen), und auch diejenigen mit niedrigem Einkommen (48 Prozent). Eltern mit Kindern unter 14 Jahren haben hier übrigens eine dezidiert andere Meinung als diejenigen ohne Kinder entsprechenden Alters (26 zu 42 Prozent).

Dass die Schulen bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in besonderer Verantwortung stehen, meinen 46 Prozent der Grünen-Anhängerinnen und -Anhänger, 40 Prozent bei denen der SPD und jeweils 35 Prozent bei denen der Unionsparteien und der AfD. Im Lager der Linken sehen das nur 31 Prozent so, bei der FDP 27 Prozent.

Abbildung 28: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht / Schulen

**Kinder und Jugendliche**

besonders verantwortlich/ eher verantwortlich



Frage 4:  
Was denkst du: Welche der folgenden Gruppen sollten sich vor allem darum kümmern bzw. sind vor allem dafür verantwortlich, Mediensucht entgegenzuwirken? *Schulen*

Grundgesamtheit: Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren  
Angaben in Prozent, Summe entspricht Top2-Werten  
Fehlende Werte zu 100%: eher verantwortlich / eher nicht verantwortlich / gar nicht verantwortlich / weiß nicht / keine Angabe

KANTAR

Kinderreport 2021



Eine Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (62 Prozent) sieht auch Jugend- und Freizeiteinrichtungen bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in der Verantwortung (19 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 43 Prozent „Eher verantwortlich“). Vor allem Hauptschülerinnen und Hauptschüler sehen bei Jugend- und Freizeiteinrichtungen eine besondere Verantwortung (26 Prozent), bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten meinen das nur 16 Prozent. Etwas öfter sehen das auch Kinder und Jugendliche in Großstädten so (21 Prozent), in kleinen Orten sind es nur 14 Prozent.

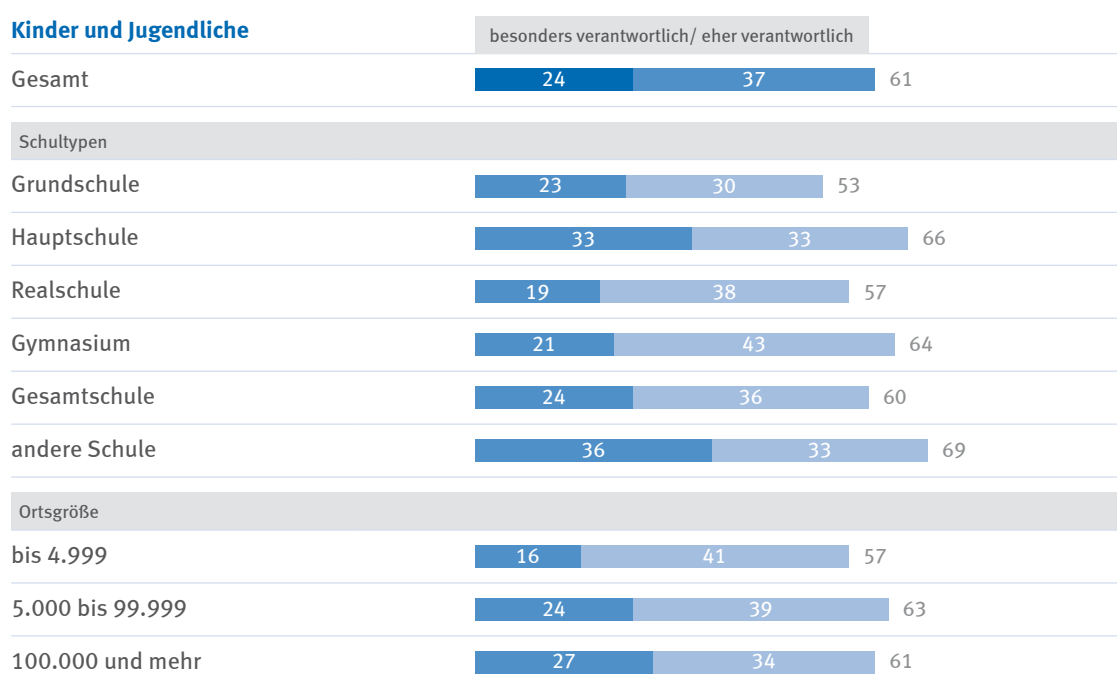
Die Erwachsenen (73 Prozent) schreiben Jugend- und Freizeiteinrichtungen deutlich öfter eine entsprechende Verantwortung zu (27 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 46 Prozent „Eher verantwortlich“). Jugend- und Freizeiteinrichtungen als besonders verantwortlich sehen die Befragten im Osten eher als im Westen (35

zu 25 Prozent), und ältere Befragte öfter als jüngere (32 Prozent der über 60-Jährigen, aber nur 15 Prozent der 18- bis 29-Jährigen).

61 Prozent der Kinder und Jugendlichen sehen auch eine Verantwortung der Politik, Mediensucht entgegenzuwirken (24 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 37 Prozent „Eher verantwortlich“). Vor allem Hauptschülerinnen und Hauptschüler sehen die Politik in besonderer Verantwortung (33 Prozent), bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten meinen das 21 Prozent, bei den Realschülerinnen und Realschülern nur 19 Prozent. Wesentlich öfter sehen das auch Kinder und Jugendliche in Großstädten so (27 Prozent), in kleinen Orten sind es nur 16 Prozent. (vgl. Abbildung 29)

Bei den Erwachsenen sehen 66 Prozent die Politik bei dieser Frage in der Verantwortung (26 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 40 Prozent „Eher verantwortlich“). Die Befragten im Osten

Abbildung 29: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht / Politik



Frage 4:  
Was denkst du: Welche der folgenden Gruppen sollten sich vor allem darum kümmern bzw. sind vor allem dafür verantwortlich, Mediensucht entgegenzuwirken? *Die Politik.*

Grundgesamtheit: Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren

Angaben in Prozent, Summe entspricht Top2-Werten

Fehlende Werte zu 100%: eher verantwortlich / eher nicht verantwortlich / gar nicht verantwortlich / weiß nicht / keine Angabe

KANTAR

Kinderreport 2021



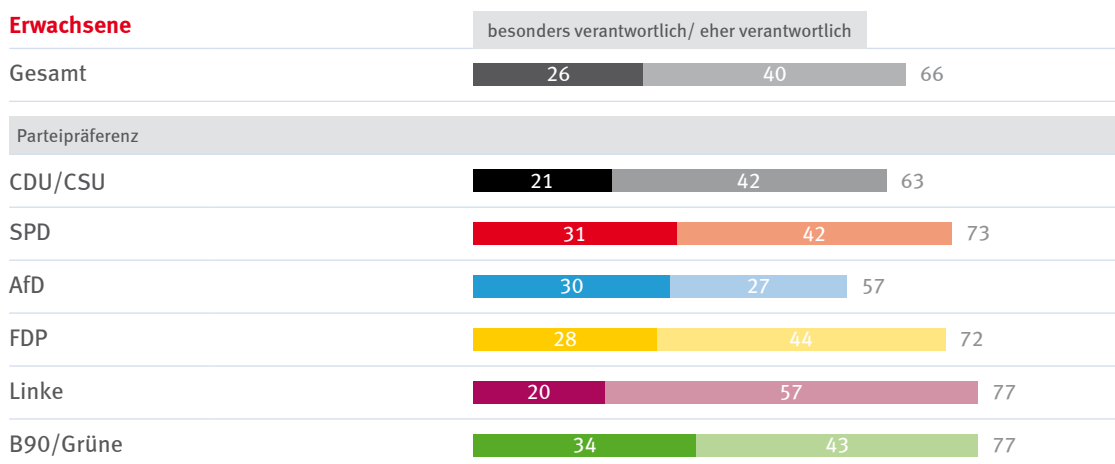
sehen eine besondere Verantwortung wesentlich öfter als die im Westen (36 zu 23 Prozent), und ältere Befragte wesentlich häufiger als die jüngeren (31 Prozent der über 60-Jährigen, 7 Prozent der 18- bis 29-Jährigen). Erwachsene mit niedrigem Einkommen sehen eine besondere Verantwortlichkeit der Politik deutlich häufiger als diejenigen mit hohem Einkommen (34 zu 21 Prozent), und Männer etwas eher als Frauen (29 zu 23 Prozent). Auch in kleinen Orten wird das öfter so gesehen als in Großstädten (33 zu 22 Prozent).

Dass die Politik bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in besonderer Verantwortung steht, mei-

nen 34 Prozent der Grünen-Anhängerinnen und -Anhänger, 31 Prozent bei denen der SPD und 30 Prozent bei denen der AfD. Im Lager der FDP sehen das 28 Prozent so, und bei den Anhängerinnen und -Anhänger der Unionsparteien und der Linken nur 21 bzw. 20 Prozent. (vgl. Abbildung 30)

Medizinische Einrichtungen sowie Ärztinnen und Ärzte sehen nur 44 Prozent der Kinder und Jugendlichen in der Verantwortung, wenn es darum geht, Mediensucht entgegenzuwirken (11 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 33 Prozent „Eher verantwortlich“). Zugleich sehen 41 Prozent medizinische Einrichtungen sowie Ärztinnen und Ärzte eher nicht verantwortlich, 12 Prozent gar nicht verantwortlich.

Abbildung 30: Verantwortlichkeiten bei Mediensucht / Politik



Frage 4:

Inwieweit sind die folgenden Gruppen Ihrer Ansicht nach dafür verantwortlich, Mediensucht entgegenzuwirken? *Die Politik.*

Grundgesamtheit: Deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren

Angaben in Prozent, Summe entspricht Top2-Werten

Fehlende Werte zu 100%: eher verantwortlich / eher nicht verantwortlich / gar nicht verantwortlich / weiß nicht / keine Angabe

KANTAR

Kinderreport 2021



Auch bei den Erwachsenen meinen nur 43 Prozent der Befragten, dass medizinische Einrichtungen sowie Ärztinnen und Ärzte in der Verantwortung stehen, Mediensucht entgegenzuwirken (13 Prozent „Besonders verantwortlich“ und 30 Prozent „Eher verantwortlich“). 55 Prozent sind nicht dieser Meinung (38 Prozent „Eher nicht verantwortlich“ und 17 Prozent „Gar nicht verantwortlich“).

Kinder, Jugendliche und Erwachsene sehen vor allem die Nutzerinnen und Nutzer selbst, Eltern und die Familie in der Pflicht, gegen Mediensucht vorzugehen. Das bedeutet zum einen, dass sie in diesem Anspruch bestmöglich unterstützt werden müssen: Mit kostenfreien und leicht zugänglichen Informationen, Beratungen und Hilfeangeboten. Zum anderen darf im Umkehrschluss nicht die Erwartungshaltung entstehen, die Verantwortung für Mediensucht dauerhaft in den persönlichen Bereich zu verlagern. Denn letztlich besteht aus kinderrechtlicher Sicht eine gesamtgesellschaftliche Verantwortung; bei risikohaft-

tem Verhalten und besonders bei pathologischem Suchtverhalten ist ein unterstützendes, professionelles Netzwerk, das Betroffene und ihre Umgebung entlastet, genauso wie z.B. eine gesicherte Kostenübernahme bei Therapiebedarf notwendig. Gleichwohl zeigt dieser Kinderreport, dass medizinische Einrichtungen und Ärztinnen und Ärzte bisher nicht mehrheitlich (Ausnahme bilden Wählerinnen und Wähler der Linken und „sonstigen Parteien“) als verantwortliche Akteure gegen Mediensucht wahrgenommen werden. Sie in ihren jeweiligen Rollen und Aufgaben zu stärken und bekannt zu machen wäre jedoch wirkungsvoll, da Kinder und ihre Eltern so von Beginn an in den regelmäßigen Untersuchungen das Thema Mediennutzung reflektieren könnten.

Außerdem sind die Anbieter von Medien(angeboten) insbesondere in Bezug auf ihre minderjährigen Nutzerinnen und Nutzer beim Thema Mediensucht in die Pflicht zu nehmen. Denn Kinder und Jugendliche haben das Recht und den Anspruch auf Medienangebote, die sich an

ihrem Wohlbefinden, ihren Fähigkeiten und ihrer Teilhabe orientieren. Dass die Befragten des Kinderreports das unabhängig von ihrem Alter ähnlich einschätzen, zeigt sich an ihrer großen Zustimmung, Medienanbieter als verantwortliche Akteure im Umgang mit Mediensucht zu benennen. Besonders häufig tun dies Wählerinnen und Wähler der Linken, der AfD und der Grünen. Aber auch die geringste Zustimmungsrate (Wählerinnen und Wähler „sonstiger Parteien“) in diesem Kontext übersteigt noch eine Zweidrittelmehrheit (70 Prozent). Entsprechend ist davon auszugehen, dass eine verstärkte Verantwortungsübernahme durch Medienanbieter für die Allgemeinheit der Bevölkerung auf breite Akzeptanz stoßen würde.

Schule, Jugend- und Freizeiteinrichtungen sowie die Politik werden etwas häufiger von Kindern, die die Hauptschule oder die Grundschule besuchen, als relevante Akteure eingeschätzt. Diesen Bedarf gilt es anzuerkennen und Praxisangebote umzusetzen. Insbesondere mit Blick auf Schulen und außerschulische Einrichtungen kann dies unter Einbezug der sogar noch höheren Zustimmungswerte von vor allem älteren Erwachsenen hervorgehoben werden. Öffentliche Einrichtungen sind offenbar Institutionen, denen Erwachsene mehrheitlich Sensibilisierung und Aufklärung zutrauen und die auch Kinder und Jugendliche akzeptieren.

### **Politische Schlussfolgerungen: Anbieter in Verantwortung nehmen!**

Die UN-Kinderrechtskonvention nimmt Kinder als selbstbestimmte und mit zunehmender Einsichtsfähigkeit und Reife auch als selbstverantwortliche Subjekte wahr. Es ist daher positiv zu bewerten, dass sowohl Kinder und Jugendliche als auch Erwachsene die Verantwortung für den Umgang mit Medien zunächst in den Familien und bei sich selbst sehen. Denn sie haben nicht nur die Endgeräte, sondern auch ihr Verhalten selbst in der Hand. Die Selbstbestimmung von Kindern sowie ihre Befähigung und Begleitung durch die Familie ist jedoch nur mit entsprechenden Informationen möglich. Insofern ist es nahezu folgerichtig, dass die Anbieter Verantwortung für ihre Produkte übernehmen und Auskünfte über diese bereitstellen müssen. Nur eine informierte Nutzerin und ein aufgeklärter Nutzer können bewusst mit einem Angebot umgehen, sich für oder gegen etwas entscheiden.

In diesem Sinn sollten Anbieter über bestehende Gefährdungen und Risiken Transparenz herstellen. Die im Jugendschutzrecht neu verankerte Regelung, mittels Symbolen Gefahren auszuweisen, folgt diesem Ansatz. Zielführend wäre es in diesem Fall, wenn Jugendschutzakteure und Anbieter sich auf einheitliche Zeichen verständigen, mit denen bestimmte Risiken gleich deklariert werden, sodass nicht in Abhängigkeit von den Herstellern für verschiedene Produkte unterschiedliche Symbole erlernt werden müssen. Insbesondere auf Gewaltdarstellungen, Sexualität, Kontaktaufnahmeoptionen, Werbung und Kaufanreize sowie überlange oder gar endlose Spieldauer sollte hingewiesen werden.

Neben der Information bei Erwerb oder Start eines Angebotes sollte sich auch die Programmierung und Gestaltung des Produktes an den Interessen und den Rechten des Kindes orientieren. Junge Menschen wollen und sollen spielen können. Die Bedeutung des Spiels für die Unterhaltung, das Miteinander oder auch die Entspannung ist nicht zu unterschätzen. Insofern wäre bei jedweder Regulierung auch zu berücksichtigen, dass Teilhabe und Schutz in Abwägung zueinander gesetzt werden müssen, um Genuss und Vergnügen auch weiterhin gewährleisten zu können. Geprüft werden sollte aber ebenso, ob die bisherigen Altersstufen (0, 6, 12, 16, 18) aufgrund der Vielfalt der Angebote und Produkte einerseits sowie der Entwicklung und Befähigung junger Menschen andererseits neu gefasst werden können.

Die UN-Kinderrechtskonvention untersagt die wirtschaftliche Ausbeutung von Kindern (Art. 32 UN-KRK) und betont das Recht auf Spiel und Freizeit (Art. 31 UN-KRK). Kreativität und Selbstbestimmung, aus denen ein Glücksgefühl durch und für das eigene Tun entstehen kann, sollten befördert werden, während die Orientierung an Bezahlungen und Fremdbestätigungen zurückstehen sollte. Bestenfalls werden Kinder selbst an der Entwicklung für sie bestimmter Produkte beteiligt, um diesen Ansprüchen zielgruppengerecht werden zu können.

Diesem Ansatz folgend sollten Designerinnen und Designer, Hersteller und Anbieter prüfen, wie Belohnungssysteme zu vermeiden sind, die nicht auf spielerischem Können, sondern dem Kauf von zusätzlichen Funktionen und Optionen (beispielsweise Lootbox-Prinzip) beruhen. Sofern darauf nicht verzichtet wird, sollte die Summe des bereits ausgegebenen Geldes für die spielende Person jederzeit realistisch angezeigt werden. Eine Kleinrechnung der tatsächlichen Kosten beispielsweise durch Umrechnung in Spielwährung ist zu vermeiden. Bei anstehenden Entscheidungen zum Kauf innerhalb eines Spiels oder Programms sollten alternative Optionen aufgezeigt werden, wie das Angebot auch ohne die weitere Ausgabe von Geld genutzt werden kann. Auch sollte die Kaufentscheidung nicht durch eine einzelne Bestätigung ausgelöst, sondern durch Zusatzinformationen wie der Gesamtsumme des verausgabten Geldes begleitet und durch nochmalige Abfrage und Hinweis auf den Verzicht von Alternativen bestätigt werden müssen. Zum Spielende sollte bereits verausgabtes Geld für im weiteren Verlauf des Spiels nicht genutzte Optionen ohne weiteres Zutun der Spielerin oder des Spielers rückerstattet werden. In Rang- und Bestenlisten sollte neben der erreichten Punktzahl und Platzierung auch der dafür aufgewendete Geldbetrag veröffentlicht werden.

Um viele Daten der Nutzenden generieren zu können, zielt die Gestaltung der Produkte darauf ab, eine möglichst lange Verweildauer in den Angeboten oder auf den Plattformen zu generieren. Das ist aus kinderrechtlicher Sicht bedenklich. Mit Blick auf den Datenschutz, die Privatsphäre sowie die persönliche Integrität der jungen Menschen sollte es verboten werden, die gewonnenen Informationen dafür zu nutzen, persönliche Profile über diese bilden und ihnen zielgerichtete Werbung anbieten zu können. Autoplay-Funktionen (Endlosschleifen) sollten per Voreinstellung deaktiviert und selbstzusetzende Zeitbegrenzungen durch Kinder und Jugendliche einstellbar sein. Ebenso sollten insbesondere Spiele und Angebote, die fortlaufend bestehen, mit Pausenhinweisen, Informationen bei Müdigkeitserkennung sowie Abschaltautomatiken versehen sein, um einen gesunden Umgang junger Menschen mit diesen Produkten zu befördern.

Darüber hinaus sollten Produzierende und Herstellende auf den Einsatz einer Abhängigkeit provozierenden Gestaltung ihrer Produkte verzichten. Sofern diese sich inhaltlich begründet nicht immer vermeiden lassen, muss eine Offenlegung und Kennzeichnung erfolgen, damit Kinder und Jugendliche ebenso wie Eltern und Fachkräfte wissen, worauf sich die Nutzenden einlassen. Da von diesen Mechanismen Risiken für ein unbeschadetes Aufwachsen von jungen Menschen ausgehen können, ist es folgerichtig, dass der Bundesgesetzgeber nicht nur die Deklaration entsprechender Gefahren, sondern auch deren Berücksichtigung bei der Altersfreigabe für diese Angebote vorsieht. Ungeachtet dessen wäre zu prüfen, ob Angebote, bei denen Kaufanreize und Abhängigkeit provozierende Faktoren charakterbestimmend sind, nicht auch regelmäßig der Glücksspielkontrolle unterliegen müssen und Werbung für diese Produkte untersagt bzw. im Sinne des Jugendschutzes nur eingeschränkt ermöglicht werden kann.

Um die Altersfreigaben gemäß der Jugendschutzbestimmung wirksam im Internet durchsetzen zu können, bedarf es einerseits verlässlicher Altersverifikationssysteme. Ergänzt werden müssen Angebote andererseits auch um Melde- und Hilfemechanismen für den Fall, dass junge Menschen trotzdem unerwartet und ungewollt mit Inhalten und Kommunikation konfrontiert werden, die sie nicht wünschen oder die ihrem Alter sowie ihrer Entwicklung nicht entsprechen. Damit diese Systeme effektiv und dienlich wirken können, ist es notwendig, sie in einer für Kinder und Jugendliche verständlichen und ggf. leichten Sprache zu gestalten. Um eine leichte Auffindbarkeit für diese Mechanismen zu erreichen, befindet sich ein entsprechender Button im besten Fall immer auf der aktuell genutzten Seite und immer an derselben Position, um im Zweifelsfall zeitnah Beratung und Unterstützung bei einer qualifizierten Person zu erhalten. Hierzu sollten Anbieter mit geeigneten externen Fachkräften und spezialisierten Organisationen zusammenarbeiten.

Grundsätzlich sollten sich Angebote und Spiele, die sich an Kinder und Jugendliche wenden, an deren Interessen orientieren und deren Entwicklung berücksichtigen und fördern. Damit dies gelingt, wäre es naheliegend und im Sinne des Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention auch geboten, junge Menschen in die Entwicklung und Gestaltung dieser Angebote einzubeziehen und ihre Ansichten zu berücksichtigen. Die Vermittlung von gesellschaftlich gewünschten Wertvorstellungen könnte unterstützt und positives Verhalten innerhalb des Produktes durch zusätzliche Optionen und Funktionen belohnt werden. Die Entwicklung und Produktion solcher kindgerechter Onlineangebote sollte durch die Politik Unterstützung und Förderung erfahren.

## Allgemeine Bemerkung 25: Rechte des Kindes in der digitalen Welt

Im März 2021 haben die Vereinten Nationen die nunmehr 25. Allgemeine Bemerkung des UN-Ausschusses für die Rechte des Kindes veröffentlicht, welche die Kinderrechte im digitalen Raum thematisiert. Der UN-Ausschuss für die Rechte des Kindes beobachtet die Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK) sowie ihrer Zusatzprotokolle durch die Nationalstaaten. Um einzelne Artikel und Bestimmungen der UN-Kinderrechtskonvention näher zu erläutern, hat der UN-Ausschuss die Möglichkeit, Allgemeine Bemerkungen zu veröffentlichen. Diese sind nicht Teil der völkerrechtlichen Verträge und daher nicht rechtlich bindend. Gleichwohl helfen sie den Staaten beim Verständnis sowie bei der Verwirklichung der Kinderrechte, da sie wichtige Hinweise und Auslegungen bieten.

Mit seiner aktuellen Allgemeinen Bemerkung nimmt der UN-Ausschuss das Internet und den digitalen Raum in den Blick, um zu klären, wie Kinderrechte durch diese befördert oder beeinträchtigt werden können. Dabei wird er von der Erkenntnis geleitet, dass das Wissen um sowie der Zugang zu digitalen Technologien und dem Internet entscheidend für das Aufwachsen und die Zukunft von Kindern sind und will mit dem Dokument dazu beitragen, dass die Rechte des

Kindes in der digitalen Welt respektiert, geschützt und verwirklicht werden. Dabei ist ihm bewusst, dass Ungleichheiten in der Nutzung des digitalen Raums sowie der Wahrnehmung seiner Möglichkeiten bestehen und äußert die Sorge, dass eine misslingende digitale Inklusion zu einer weiteren Vertiefung dieser bestehenden Ungleichheiten führen wird. Ebenso verdeutlicht er, dass neben den Chancen und Potenzialen für Kinder und ihre Rechte bei einer sinnvollen Nutzung des digitalen Raums auch Risiken und Gefährdungen durch diesen bestehen – selbst dann, wenn Kinder nicht selbst im Internet aktiv sind.

Für die Formulierung der Allgemeinen Bemerkung greifen die Mitglieder des UN-Ausschusses auf ihre Erkenntnisse aus den Beratungen der Staatenberichte, die Rechtsprechung der Menschenrechtsvertragsorgane sowie auf diverse Beteiligungsprozesse zurück: Sie führten im Jahr 2014 einen Tag der Allgemeinen Aussprache zu den Kinderrechten in der digitalen Welt durch, ließen Positionen der Sonderberichterstatterinnen und Sonderberichterstatter sowie des Menschenrechtsrats einfließen, führten internationale Konsultationen mit Expertinnen und Experten sowie Interessenvertreterinnen und -vertretern durch und beteiligten 709 Kinder aus 28 Staaten.



# Experteninterviews



**Jakob Florack** ist Kinder- und Jugendpsychiater und -psychotherapeut. Er gründete 2015 eine Spezialsprechstunde für die Behandlung von videospiel- und internetabhängigen Kindern und Jugendlichen im Vivantes Klinikum Friedrichshain in Berlin, wo er als Oberarzt tätig ist.



**Rudolf Kammerl**, Prof. Dr. phil., Dipl.-Päd., Promotion 1998, Habilitation 2004, 2008–2016 Professor an der Universität Hamburg. Seit 2016 Professor für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.

**Welche spezifische Relevanz hat Mediensucht von Kindern und Jugendlichen aktuell in Ihrem Arbeitsfeld und welche gesellschaftlichen Entwicklungen sind mit dem Phänomen Mediensucht aus Ihrer Sicht in den letzten zehn Jahren verbunden gewesen?**

**Jakob Florack:** Die vergangenen zehn Jahre haben gravierende Veränderungen unserer Lebensweise durch die voranschreitende Digitalisierung mit sich gebracht. Durch die Verfügbarkeit und Zugänglichkeit der Smartphones hat sich eine neue Normalität entwickelt, die mittlerweile so stark unser Leben bestimmt, dass es schwerfällt zu glauben, dass das erste iPhone erst vor etwas über zehn Jahren erschienen ist. In diesem Zeitraum geborene Kinder wachsen als „Digital Natives“ auf und wischen mitunter auf den Smartphones ihrer Eltern den Bildschirm zum Fotowechsel, bevor sie Zweiwortsätze beherrschen. In vielerlei Hinsicht hat sich unser Leben durch diese Entwicklungen vereinfacht und bereichert.

**Rudolf Kammerl:** 12- bis 19-jährige Jugendliche verbrachten 2020 über vier Stunden täglich online – in etwa zwei Stunden länger als zehn Jahre zuvor. Gleichzeitig bleibt der Anteil der Adoleszenten, die eine als exzessiv bewertete bzw. suchttähnliche Mediennutzung zeigen, im einstelligen Prozentbereich. In einer für Deutschland repräsentativen Stichprobe von 12- bis 17-Jährigen wurde für Internet Gaming Disorder eine Prävalenzschätzung von 3,5 Prozent berichtet und für eine problematische Nutzung sozialer Medien ein Wert von 2,6 Prozent (vgl. Wartberg, Kriston & Thomasius 2020). Einen Bedeutungszuwachs erfuhr das Forschungsfeld durch die 2018 erfolgten Aufnahme der *Internet*

Doch auch die Stolpersteine der Digitalisierung treten immer deutlicher hervor, sodass sich Medizinerinnen und Mediziner, Psychologinnen und Psychologen sowie Pädagoginnen und Pädagogen mit den negativen Folgen digitaler Medien auseinandersetzen müssen. 2013 wurde mit der Internet Gaming Disorder erstmals eine medienbezogene psychische Störung als Forschungsdiagnose in den Katalog der psychischen Störungen (DSM-5) in den USA aufgenommen. Die Weltgesundheitsorganisation folgte 2020 dem Beispiel, sodass auch in Deutschland bald die Gaming Disorder regelhaft als Erkrankung diagnostiziert und behandelt werden kann.

In der Behandlung von videospielabhängigen Kindern und Jugendlichen zeigt sich, dass diese Abhängigkeit auch mit den sich verändernden Spiel- und Belohnungsmechaniken in Zusammenhang steht. Waren digitale Spiele früher das Werk einiger weniger Enthusiasten, die möglichst herausfordernde und kreative Spielerfahrungen bieten wollten, sind viele der heute erscheinenden Titel Multimillionen-Dollar-Projekte, mit denen über einen möglichst langen Zeitraum Geld erwirtschaftet werden soll. Dafür werden Anreizstrukturen geschaffen, welche die Entwicklung einer Abhängigkeit begünstigen und daher insbesondere Kinder gefährden können, die aufgrund ihres Entwicklungsstandes oft noch nicht wehrhaft genug sind, um mit diesen Spielstrukturen umzugehen. Um bei diesen Problemen Unterstützung anbieten zu können, beziehen Fachkräfte und Institutionen das Thema Mediensucht zunehmend in ihre Angebote und Fortbildungscurricula mit ein, sodass Präventions-, Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten in zunehmender Dichte bestehen.

*Gaming Disorder* in die neue *International Classification of Diseases* (ICD-11). In unseren eigenen Forschungsstudien EXIF (Exzessive Internetnutzung in Familien, 2010–2012, Kammerl 2012) und VEIF (Verläufe exzessiver Internetnutzung in Familien, 2015–2021, Kammerl 2019) zeigte sich, dass ein als exzessiv wahrgenommenes und bewertetes Verhalten sich auf vielfältige Internetanwendungen beziehen kann und Merkmale der Familie, die Qualität der innerfamiliären Beziehungen und das Medienerziehungsverhalten einen signifikanten Einfluss auf die Entstehung und den Verlauf exzessiver Internetnutzung hat. Während in den öffentlich geführten Diskussionen vor allem Computerspiele im Zentrum des Interesses standen, rücken inzwischen immer mehr soziale Medien in den Fokus der Betrachtung. Dabei unterscheiden sich die Gruppen der jeweils Betroffenen signifikant. In den Studien zu suchtmäßigem Mediennutzungsverhalten werden je nach Ausrichtung und wissenschaftsdisziplinärer Herkunft Merkmale des Medienangebots (z.B. persistente Medienwelten, Belohnungssysteme), des Individuums (z.B. ADHS oder psychische Auffälligkeiten) und des sozialen Umfeldes (z.B. Merkmale der Familie, Schicht) oder der Gesellschaft (z.B. rechtliche Regulierung und kulturelle Konventionen der Mediennutzung) unterschiedlich stark betont. In meinem Arbeitsfeld steht die Rolle der Familie und des sozialen Umfelds im Vordergrund.

**Welche dringenden Handlungsanforderungen resultieren aus diesen Entwicklungen und wer wäre aus Ihrer Sicht verantwortlich für deren Umsetzung?**

**Jakob Florack:** Zu der Videospielabhängigkeit liegen mittlerweile belastbare Forschungsergebnisse in Bezug auf die Ursachen, die Verlaufsbeschreibungen und Therapieoptionen vor. Deutlich komplizierter stellt sich die Lage dar, wenn über Begriffe wie „Mediensucht“ oder „Internetabhängigkeit“ gesprochen wird. Ob eine Jugendliche, die viel Zeit bei TikTok oder Instagram verbringt als sozial integriert oder als abhängig gelten sollte, wird in der Fachwelt kontrovers diskutiert. Dem Konzept einer „Social Media Addiction“ stehen sehr viel mehr Expertinnen und Experten skeptisch gegenüber, als es bei der Videospielabhängigkeit der Fall ist.

Dennoch halte ich es für richtig, dass auch in diesem Bereich Maßnahmen eingeleitet werden, um mögliche Nachteile für Kinder und Jugendliche zu erkennen und diesen zu begegnen. So ist die Reform des Jugendschutzgesetzes dringend notwendig, sodass auch interaktionsbezogene Medienfaktoren wie die Möglichkeit zum Cybergrooming oder abhängigkeitsbegünstigende Mechaniken z.B. in einer Alterskennzeichnung miteinbezogen werden können. Neben diesen Schutzmaßnahmen ist es weiterhin dringend notwendig, die Kinder und Jugendlichen auf eine Welt vorzubereiten, in der digitale Medien trotz einiger Nachteile nicht mehr aus dem Leben wegzudenken sind. In der Behandlung von videospielabhängigen Jugendlichen fällt auf, dass bei vielen Betroffenen trotz zeitlich intensiver Nutzung nur eine geringe Medienkompetenz vorliegt, meist auch bei ihren Eltern. Daher sollte eine Medienerziehung in vielen Bereichen, die mit der Betreuung und Bildung von Kindern und Jugendlichen beschäftigt sind, fest verankert werden.

**Rudolf Kammerl:** Entsprechend des Wechselspiels zwischen individuellen Merkmalen, Merkmalen des Medienangebots und des sozialen Umfelds stellen sich die Anforderungen auf unterschiedlichen Ebenen und betreffen die (Regulierung der) Medienanbieter, das Gesundheits- und das Erziehungs- und Bildungssystem. Medienanbieter verfügen häufig über Daten zu Nutzungshäufigkeit und -dauer und verwenden Anreizsysteme, um diese zu erhöhen. Hier kann mit besonderem Blick auf den Kinder- und Jugendmedienschutz auf freiwillige Selbstbeschränkungen (analog zu jugendgefährdenden Medieninhalten) gedrängt werden. Bei den Betroffenen mit suchtvähnlichen Mediennutzungen wird im öffentlichen Diskurs etwas einseitig die Wahrnehmung auf besonders pathologische Fälle gelegt. Zwar benötigen diese Personen, die häufig hohe Komorbiditäten zeigen, besondere Hilfsangebote. Es sind aber darüber hinaus Präventions- und Hilfsangebote bei den häufigeren Fällen mit geringeren Ausprägungen exzessiver Internetnutzung auszubauen. Daraus ergeben sich Überlegungen zu einer differenzierten Reaktion in Hilfe- und Bildungssystemen. Zum einen wäre es sicherlich sinnvoll, als universelle Maßnahme Angebote zur Medienkompetenzförderung der Heranwachsenden und zur Stärkung der medienerzieherischen Kompetenzen von Eltern und Pädagog\*innen in der Breite besser zu verankern. Zum anderen sollten selektive Präventions- und Interventionsangebote entwickelt werden, die sich speziell an Personen richten, die aufgrund bekannter Vulnerabilitäten bzw. Risikofaktoren eine höhere Wahrscheinlichkeit haben, eine problematische Mediennutzung zu entwickeln. Beispielsweise sollten Eltern von Jugendlichen mit ADHS bereits früh über besondere Risiken informiert werden. Im Kinder- und Jugendhilfesystem sollte durch Aus- und Fortbildung eine professionelle Bearbeitung unterstützt werden. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Familienhilfe und der Erziehungsberatung sollten hinsichtlich problematischer Internetnutzung geschult sein. Für Eltern, die über Erziehungsprobleme im Medienbereich berichten, sollte eine qualifizierte Erziehungsberatung sichergestellt werden.

Thomas Krüger

Präsident des Deutschen Kinderhilfswerkes

Unter Mitarbeit von Kai Hanke, Cornelia Jonas, Torsten Krause

## Mediennutzung zwischen Sucht und Teilhabe – eine Einordnung aus kinderrechtlicher Perspektive

Das Thema Mediensucht erfreut sich in den letzten Jahren immer wieder großer Aufmerksamkeit. Seien es alarmierte Beiträge in Funk und Fernsehen über in Medienwelten gefangene Jugendliche, sei es die Aufarbeitung und Analyse veränderter Medienwelten von Kindern, Jugendlichen und ihren Familien in Fachpublikationen oder sei es auch im Zuge besorgter Anfragen und Unterstützungsgesuche von Eltern, die auch an das Deutsche Kinderhilfswerk in seiner alltäglichen Beratungsarbeit immer wieder herangetragen werden. Mediensucht ist Thema, in fachlicher wie medialer Hinsicht. Auffällig an dieser

Aufmerksamkeit ist aus kinderrechtlicher Sicht jedoch, dass das Thema Mediensucht und exzessive Mediennutzung in der Regel aus verengten Blickwinkeln thematisiert wird: Oft stehen sich das Bewahren von Kindern und Jugendlichen vor gesundheitlichen Risiken in Verbindung mit ihrer Mediennutzung und eine in der Tendenz kulturpositivistische Haltung im Sinne einer Betonung der vielfältigen Potenziale von Medien für Kommunikation, kreatives Handeln und Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen gegenüber. Vereinfacht gesagt entsteht oft der Eindruck, als müsse entschieden werden, ob digitale Medien grundsätzlich schlecht oder gut für Kinder sind. Eine kinderrechtlich differenzierende Perspektive bleibt so meist aus und mit ihr der Versuch, exzessive Mediennutzung und Mediensucht in einem ausgewogenen Verhältnis verschiedener Bedürfnisse und Rechte von Kindern in den Blick zu nehmen.

Das Deutsche Kinderhilfswerk befasst sich seit geraumer Zeit mit den Potenzialen und Gefahren der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Dabei sollen Schutzrechte von Kindern und Jugendlichen genauso Berücksichtigung finden wie ihr Recht auf gesellschaftliche Teilhabe durch und in den Medien sowie ihr Recht auf Förderung und Entwicklung mit und in den Medien. Entsprechend setzt sich das Deutsche Kinderhilfswerk für einen ganzheitlichen Kinder- und Jugendmedienschutz im Sinne der UN-Kinderrechtskonvention ein, der seine vordringliche Bewahr- und Schutzperspektive vor schädlichen Medieninhalten aufgeben muss. Auf der anderen Seite mehren sich empirische Befunde, die darauf hinweisen, dass ein Teil der Kinder und



Jugendlichen im Kontext ihrer Mediennutzung problematische Verhaltensmuster aufweisen, die in vielen Fällen mit negativen gesundheitlichen und sozialen Konsequenzen verbunden sind. Diese Entwicklung erfordert Beachtung und konkrete medien- und gesundheitspolitische Maßnahmen.

Mit dem Kinderreport 2021 greift das Deutsche Kinderhilfswerk die Debatte zum Thema Mediensucht und exzessive Mediennutzung auf und versucht, eine Grundlage zu schaffen für ein kinderrechtlich ganzheitliches Verständnis des Phänomens, das die Interessen und Rechte von Kindern in ihrer Gesamtheit als Ausgangspunkt für einen gesellschaftlichen Umgang damit markiert und nutzbar macht. Zu diesem Zweck soll im Folgenden zunächst im Kontext einer sich rasant verändernden Medienwelt und damit auch Kinder- und Jugendmedienkultur (1) der

Gegenstand Mediensucht (2) umrissen werden, nicht zuletzt, um auch ein Alltagsverständnis von Mediensucht zu ermöglichen, das in Familien und Bildungseinrichtungen einen differenzierten Umgang mit Mediensucht ermöglicht. In einem nächsten Schritt soll die UN-Kinderrechtskonvention in ihren Bezügen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen skizziert werden, um damit einen Normierungsrahmen für gesellschaftliches und politisches Handeln im Umgang mit dem Phänomen Mediensucht zu entwerfen (3). Nach einer Identifizierung relevanter Akteursgruppen im Umgang mit dem Phänomen Mediensucht bzw. im Zuge präventiver Rahmenbedingungen (4) sollen dann abschließend Impulse für eine kinderrechtlich ausgewogene Perspektive auf Maßnahmen zum Umgang mit Mediensucht und deren Prävention bzw. Leitlinien für weiterführende Handlungsbedarfe für Politik und Gesellschaft entwickelt werden (5).

## Digitalisierung und verändertes Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen

Wie durch eine Vielzahl an Autorinnen und Autoren bereits an anderer Stelle ausgeführt, stellt die Digitalisierung unsere Gesellschaft und damit auch Kinder und Jugendliche vor grundsätzlich andere Herausforderungen als noch vor 20 Jahren. Sowohl im Positiven wie im Negativen sind mit ihr Entwicklungen verbunden, die unser Verständnis von Kindheit und Jugendkultur grundlegend verändert haben. Medien sind ein alltäglicher Bestandteil unserer Lebenswelt und unserer alltäglichen Kommunikationskultur. Dies stellt aus unserer Sicht eine grundlegende Prämisse für das Verständnis auch von problematischem oder sogar pathologischem Medienverhalten dar. Denn nur wenn wir allgemeine Entwicklungen in der Mediennutzung als Norm erfassen, lassen sich Abweichungen im Sinne einer problematischen Mediennutzung in einzelnen Fällen angemessen identifizieren und bewerten. In der Debatte um Mediensucht und exzessive Mediennutzung lohnt sich also stets auch der Blick auf das jeweilige normative Verständnis von Kindheit, Jugend und Medien-

nutzung der Debattenbeiträgerinnen und -beiträger. Als Hintergrund für die weiteren Ausführungen soll daher im Folgenden zunächst ein kurzer exemplarischer Blick auf die Entwicklung des Medienverhaltens von jungen Menschen in den letzten Jahren geworfen werden.

### Veränderungstendenzen der Mediennutzung von Jugendlichen im Zeitverlauf

Eine verlässliche Basis für eine solche Betrachtung liefert seit Jahren die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, die die Mediennutzungsroutinen von Jugendlichen in den Blick nimmt und aufgrund ihres Forschungsdesigns mittlerweile auch einen guten Überblick über längerfristige Tendenzen und Entwicklungen geben kann. Die Altersgruppe der Jugendlichen spielt auch in der Debatte um Mediensucht oftmals eine herausgehobene Rolle, sodass wir an dieser Stelle exemplarisch auf diese Altersgruppe einen näheren Blick werfen wollen. Daniel Hajok hat zum selben

Anliegen bereits vor einigen Jahren einen Rückblick gewagt und die Mediennutzung von Jugendlichen im Zeitverlauf auf Basis der JIM-Studien-ergebnisse seit 1998 verglichen<sup>1</sup>. Dabei ergaben sich Hinweise darauf, welche grundlegenden Veränderungen, aber auch welche Konstanten die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in den letzten 15–20 Jahren geprägt haben. Zum einen fiel dabei auf, dass beispielsweise Jugendaktivitäten wie Musik hören, Freunde treffen oder Sport treiben unabhängig von der Medienentwicklung eine immens hohe Bedeutung für Kinder und Jugendliche hatten und weiterhin haben. Gleichzeitig konstatiert Hajok im Hinblick auf die Ergebnisse der Jugendmedienforschung der letzten Jahre eine grundlegende Veränderung durch die Verfügbarkeit von digitalen Medien:

*„Bis in die 2000er-Jahre hinein waren die meisten Jugendlichen noch auf technische Endgeräte und Zugänge anderer, insbesondere ihrer Eltern angewiesen, um die neuen Möglichkeiten auch für sich nutzen zu können. Seit 2003 haben die meisten einen eigenen PC oder Laptop. Zu Beginn standen Computerspiele bei der Nutzung im Mittelpunkt. Daneben wurde der Computer u.a. zum Texte schreiben, für die Schule arbeiten und zum Musik hören genutzt. Ab 2002 erfüllten PCs und Laptops im Leben der Jugendlichen dann v.a. den Zweck, ins Internet zu gehen.“<sup>2</sup>*

Zudem hat sich – heute selbstverständlich – die Internetnutzung mit der zunehmenden Verbreitung von eigenen Smartphones und Tablet-PCs noch einmal intensiviert. Dabei schätzten Jugendliche vor allem die Informations- und Angebotsvielfalt im Internet, wo es für sie Filme, Musik, Spiele und weitere Formen der Unterhal-

tung schnell und preisgünstig verfügbar gab. In den folgenden Jahren

*„ist die grundsätzliche inhaltliche Ausrichtung der Internetnutzung Jugendlicher in den letzten Jahren weitestgehend stabil geblieben und kreist um die Bereiche Information, Spiele, Unterhaltung und allen voran Kommunikation, die fast die Hälfte der Gesamtnutzung ausmacht.“<sup>3</sup>*

### **Aktuelle Mediennutzungsroutinen von Jugendlichen**

Werfen wir im Sinne eines Updates zudem noch einen Blick auf die aktuelle JIM-Studie für das Jahr 2020, so ergeben sich folgende durchaus interessante Einsichten<sup>4</sup>: Die Jugendlichen verfügen fast ausnahmslos über eigene mobile Geräte, mit denen sie im Internet aktiv sind. Die reinen Mediennutzungszeiten von Jugendlichen, gemessen in Minuten pro Tag, haben sich seit 2010 (138 Minuten) bis 2020 (258 Minuten) nahezu verdoppelt, wobei der hohe Wert gerade für das Jahr 2020 sicherlich auch mit gestiegenen Mediennutzungszeiten aufgrund der Coronapandemie in Zusammenhang steht. Bezüglich der verbreitetsten Online-Aktivitäten, also der Funktionen, die Medien im Leben von Jugendlichen einnehmen, ergibt sich zudem ein Trend hin zu mehr Unterhaltung (Spiel/Videos/Musik) bei gleichzeitiger Reduzierung der Nutzung reiner Kommunikationsmedien. Gleichzeitig sind in diesem Kontext aber auch steigende Nutzungszahlen von Hybridplattformen wie TikTok oder Instagram zu verzeichnen, die Jugendlichen eine Mischung aus Information, Unterhaltung und sozialer Vernetzung bieten. Jugendspezifische Kommunikationsformen online verändern sich aktuell also schrittweise in einer Form, bei der reine Messenger-Dienste wie WhatsApp ergänzt

1 Vgl. Hajok, Daniel (2013): Der veränderte Medienumgang Jugendlicher. Tendenzen aus 15 Jahren JIM-Studie. In: JMS Jugend Medien Schutz-Report, JMS, Jahrgang 36, Heft 6, S. 11–12.

2 ebd., S. 11–12.

3 ebd.

4 Vgl. hierzu ausführlich Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2020: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf); Zugriff 18.03.2021.

werden durch die Nutzung von Plattformen wie TikTok und Instagram<sup>5</sup>. Ein weiterer wichtiger Aspekt jugendlicher Mediennutzung und stetiger Gegenstand in der Diskussion um exzessive Mediennutzung sind auch die Computerspiele. Die Zahlen hierzu ergeben eine deutliche Tendenz: 68 Prozent der Jugendlichen spielen gemäß aktueller JIM-Studie regelmäßig digitale Spiele, also täglich oder mehrmals pro Woche. Jungen tun dies in der Regel ein wenig mehr als Mädchen, jüngere Jugendliche (12–13 Jahre) etwas mehr als ältere (18–19 Jahre).<sup>6</sup> Die geschätzte Spieldauer ist 2020 werktags im Schnitt um 40 Minuten gestiegen, am Wochenende um 28 Minuten.

### Zusammengefasst

Wir können aus diesen Werten einige Rahmenbedingungen ableiten, deren Bedeutung in der Debatte um Mediensucht nicht zu unterschätzen ist: Wir können festhalten, dass Jugendliche und Kinder in ihrer Mediennutzung altersspezifischen Motiven folgen (Unterhaltung, Kommunikation mit Freunden etc.), die offenbar einer gewissen historischen Konstanz unterworfen sind. Gleichzeitig haben sich durch den medialen Wandel, also die Verfügbarkeit von eigenen Endgeräten, neuen Plattformen und Diensten sowie einer Vielfalt von inhaltlichen Angeboten, die konkreten Ausprägungen der Mediennutzung von Jugendlichen stetig verändert. In diesem Zuge haben einige Medien mit Hybridfunktionen zwischen Unterhaltung und Kommunikation (beispielsweise TikTok, Instagram, sozial vernetzte Computerspielwelten etc.) aktuell einen wichtigen Platz in der Alltagskultur von Jugendlichen eingenommen. In der Folge ist die reine Mediennutzungszeit im Alltag aller Kinder und Jugendlichen in den letzten Jahren weitergestiegen. Damit stellt Mediennutzung einen wichtigen Raum für Jugendkultur dar, klassische Grundbedürfnisse von Kindern und Jugendlichen werden verstärkt im digitalen Raum erfüllt. Die These liegt vor diesem Hintergrund nahe, dass mit dieser Entwicklung gleichsam ein struktureller Zusammenhang

5 ebd., S. 40

6 ebd., S. 53



des Alltags und der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen an genau diese Medien verbunden ist. Denn ohne deren Nutzung würden Kindern und insbesondere Jugendlichen wichtige Instrumente und Optionen zur Entwicklung ihrer Persönlichkeit wegbrechen. Kurzum: Medien bieten Kindern und Jugendlichen im Altersverlauf und im Zuge neuer medientechnischer Entwicklungen wechselnde Möglichkeiten sowohl für selbsttätigen kreativen Ausdruck als auch durch Konsum von Medien, die aber beide jeweils den beständigen Grundmotiven der Information, Unterhaltung sowie Kommunikation bzw. sozialen Vernetzung dienen.

## Zum Verständnis von Mediensucht

Führt man sich die herausgehobene Bedeutung der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche vor Augen, so wird deutlich, worum es bei der Debatte um Mediensucht geht: In den Blick genommen wird ein Problembereich pathologischer oder zumindest risikohafters Mediennutzungsformen, der allerdings nicht ganz trennscharf abzugrenzen ist von den „normalen“ Alltagsroutinen von Kindern und Jugendlichen. Mediale Debatten um und fachliche Auseinandersetzungen mit Mediensucht berühren dabei oftmals die Rechte von jungen Menschen auf ein gesundes Aufwachsen, indem von der Norm abweichende, schädliche Mediennutzungsrouninen als Risikoszenario oder als pathologisches Verhalten analysiert und bestenfalls therapeutische Lösungen entwickelt werden. Dabei wird – in der Regel nur implizit – aber zugleich auch die Vorstellung dessen verhandelt, wie gute und normgerechte Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen aussehen sollte. Die fachlichen und medialen Debatten betreffen also nicht nur Betroffene mit einem tatsächlich problematischen Mediennutzungsverhalten, sondern auch die Gesamtheit der Kinder und Jugendlichen.

Die Diskussion um Mediensucht wird dabei aus unterschiedlichen fachdisziplinären Perspektiven geführt. Beispielsweise wird die (exzessive) Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen seit Jahren bereits aus medien- und kulturwissenschaftlicher Perspektive in den Blick genommen. Demgegenüber stehen stärker pädiatrische, kinderpsychologische oder neuromedizinische Sichtweisen auf dasselbe Thema. Entsprechend ergeben Debattenbeiträge zum Thema Mediensucht gefühlt oft einen durchaus widersprüchlichen Eindruck vom Gegenstand, bei dem sich scheinbar zwei Lager gegenüberstehen: Die eine Seite, die die grundsätzlichen Entwicklungen des Mediennutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen in Zeiten der Digi-

talisierung auch mit ihren positiven Aspekten in den Vordergrund rückt und dabei eine veränderte Norm zur Bewertung von Mediennutzungsweisen diskutiert; und die andere Seite, die Kinder und Jugendliche heute mit einer zunehmenden Gefahr aufgrund von Mediensuchtrisiken konfrontiert sieht. Um den Gegenstand der Mediensucht und exzessiven Mediennutzung etwas konkreter und differenzierter in den Blick zu bekommen, möchten wir im Folgenden zunächst die empirische Datenlage zum Thema umreißen.

### Forschungslage Mediensucht und exzessive Mediennutzung

Verfolgt man die aktuelle Medienberichterstattung zum Thema, so zeigen sich durchaus besorgniserregende Befunde zur tatsächlichen Verbreitung von Mediensucht, die sich im Zuge der Coronapandemie bzw. des damit verbundenen Lockdowns sogar noch zu verschärfen scheint. Eine Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung<sup>7</sup>, die im Dezember 2020 vorgestellt wurde, kommt zu dem Schluss, dass 8,4 Prozent der 12- bis 17-jährigen Kinder und Jugendlichen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung betroffen sind. Dabei sind gemäß der Studie 12- bis 17-jährige Mädchen (10 Prozent) stärker betroffen als ihre männlichen Altersgenossen (7 Prozent). Zudem habe in einem Zeitraum von 2011 bis zum Jahr 2019 die Verbreitung „computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen zugenommen“.<sup>8</sup> Dies betrifft also fast jedes zehnte Kind im Alter von 12 bis 17 Jahren.

Eine Studie der DAK-Gesundheit und dem Universitätsklinikum Hamburg Eppendorf aus dem Jahr 2020 stellte fest, dass nahezu 700.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland (rund 10 Prozent) einen „riskanten oder sogar pathologischen Konsum von Onlinespielen und sozialen

7 Orth, B.; Merkel, C. (2020): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. [https://www.bzga.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/Studien/Drogenaffinitaet\\_Jugendlicher\\_2019\\_Teilband\\_Computerspiele\\_u\\_Internet.pdf](https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/Studien/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf); S. 7; Zugriff 12.02.2021.

8 ebd.





Medien“ aufweisen und dass deren Nutzungszeiten im Vorjahresvergleich deutlich zugenommen haben.<sup>9</sup> Die Studie des verantwortlichen Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kinder- und Jugendalters<sup>10</sup> ist insofern eine Neuerung, da sie die pathologische Nutzung von Online-Spielen und sozialen Medien bereits nach den neuen ICD-11 Kriterien der Weltgesundheitsorganisation erfasst. Die WHO hatte 2019 beschlossen, Computerspielsucht ab 2022 in die Rubrik der Verhaltenssuchte aufzunehmen. Die Studie kam zu ähnlichen Werten: Rund 10 Prozent der 10- bis 17-Jährigen wird ein riskantes Spielverhalten diagnostiziert, pathologisches Gaming wurde bei 2,7 Prozent festgestellt. Die Zahl der von Computerspielsucht betroffenen Jungen lag mit 3,7 Prozent deutlich höher als bei Mädchen (1,6 Prozent). Als problematisch werden zudem Social-Media-Aktivitäten eingestuft. Hier zeigten 8,2 Prozent der Kinder und Jugendlichen eine riskante Nutzung, was rund 440.000 der 10- bis 17-Jährigen entspricht. Eine pathologische Nutzung wird hingegen bei rund 170.000 Jungen und Mädchen (3,2 Prozent) festgestellt.

### Einordnung

Auffällig bei diesen Studienergebnissen ist die große begriffliche Vielfalt sowohl von medialen Risikobereichen (beispielsweise Internetnutzung, Computerspielnutzung, Social-Media-Nutzung), die unterschiedlichen Risiko- und Problemstufen des jeweiligen Nutzungsverhaltens (Sucht, exzessive Nutzung, problematische Nutzung, riskantes Spielverhalten etc.) und – damit verbunden – große Varianzen bei der Diagnose von pathologischer Mediennutzung je nach Altersgruppen und Geschlecht. Oftmals haben weitere Bedingungsfaktoren einen Einfluss auf problematische Mediennutzung, wie z.B. sozioökonomische Lebensverhältnisse von Kindern und Jugendlichen oder ihre psychologischen Prädispositionen bzw. Persönlichkeitseigenschaften. Viele der Studien zur Verbreitung von Mediensucht und exzessivem Medienverhalten



zeigen dabei lediglich empirische Zusammenhänge zwischen Eigenschaften von Kindern und Jugendlichen und ihrem Mediennutzungsverhalten auf. Damit aber werden Fragen zur Kausalität von Befunden oftmals nicht hinreichend beantwortet. Zur Veranschaulichung: Ist ein 14-jähriger Junge mit exzessiver Computerspielnutzung aufgrund seiner Computerspielsucht depressiv und sozial isoliert oder führt umgekehrt eine bereits bestehende depressive Störung verbunden mit sozialer Isolierung zu einer größeren Wahrscheinlichkeit von Computerspielsucht – oder bedingen sich beide Faktoren verstärkend gegenseitig? Und, falls Letzteres der Fall ist, an welcher der jeweiligen Ursachen sollte eine Hilfsstrategie ansetzen? Gerade die Frage von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen scheint in der medialen Berichterstattung nur allzu oft und leicht unter den Tisch zu fallen. Zudem muss festgehalten werden, dass die Indikatoren zur Diagnostik und Bewertungsmaßstäbe zur Einordnung des Medienverhaltens von Kindern und Jugendlichen je nach Studie variieren können. Je nachdem, mit welchem Maßstab gemessen wird, ändert dies also immer auch die Erfassung, was unter Mediensucht verstanden wird und welche Ausmaße dieses Phänomen hat.

9 <https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/115090/Mediensucht-bei-Kindern-und-Jugendlichen-koennte-sich-durch-Lockdown-verschaerfen>, Zugriff 12.02.2021; zur Studie vgl. auch <https://www.uke.de/kliniken-institute/zentren/deutsches-zentrum-fuer-suchtfragen-des-kindes-und-jugendalters/forschung/publikationen/index.html>; Zugriff 12.02.2021.

10 <https://www.uke.de/kliniken-institute/zentren/deutsches-zentrum-fuer-suchtfragen-des-kindes-und-jugendalters/index.html>

## Abkehr vom Begriff der Mediensucht – Vergleichende Einschätzung zu Forschungslage und Suchtverhalten

Einen wichtigen Beitrag zu einem differenzierenden Überblick über den Gegenstand „Mediensucht“ bietet der aktuelle Bericht des TAB – Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag, der unterschiedliche Studienlagen zusammenführt und Phänomene der Mediensucht und exzessiver Mediennutzung differenziert erläutert<sup>11</sup>. Die Untersuchungsergebnisse des TAB-Projekts „Neue elektronische Medien und Suchtverhalten“ basieren auf einer systematischen Literatur- und Quellenanalyse sowie verschiedenen eigenständigen empirischen Erhebungen. Sie zeigen in der Zusammenschau, dass eine verstärkte Beschäftigung mit den Wirkungen intensiver und suchtartiger Mediennutzung gesellschaftspolitisch hochrelevant ist. Interessanterweise stellt der Bericht dabei insbesondere die Entwicklung heraus, dass ein „Normalverhalten“ der Gesamtbevölkerung heute zunehmend von einem Zustand dauerhafter Mediennutzung geprägt ist und neue digitale Medien ein in allen gesellschaftlichen Zusammenhängen verbreitetes mögliches Suchtmittel darstellen können. Damit wird sehr deutlich, dass das Problem Mediensucht immer im Abgleich mit gesamtgesellschaftlichen Veränderungen von Medienkultur in den Blick genommen und bewertet werden muss, dass aber gleichzeitig faktische Risikowentwicklungen oder Betroffenheiten von Teilen der Kinder und Jugendlichen deswegen nicht relativiert werden sollten. Zusammenfassend halten die Studienverantwortlichen fest:

*„Die Anzahl der Publikationen rund um das Phänomen ‚Neue elektronische Medien und Suchtverhalten‘ ist in den vergangenen Jahren sprunghaft gestiegen. Sowohl in den wissenschaftlichen Publikationen als auch im gesellschaftlichen Diskurs gibt es zum Begriff der Mediensucht eine Vielfalt von Definitionen, Bedeutungen und Inhalten,*



*darunter medizinische und psychologische Krankheitskonzepte. Dementsprechend zeigen die wissenschaftlichen Befunde uneinheitliche Ergebnisse. So sind die geschätzten Prävalenzraten unter Anwendung verschiedener – und nicht immer transparent erläuterter – Definitionen und Messverfahren in den jeweils untersuchten Stichproben sehr unterschiedlich.“<sup>12</sup>*

Zur Klärung gerade auch der kinderrechtlich relevanten Aspekte in der Diskussion um Mediensucht und exzessive Mediennutzung ist aus unserer Sicht eine wichtige Anforderung, klare Differenzierungen vorzunehmen, was unter Mediensucht verstanden werden kann und sollte. Gerade vor dem Hintergrund einer in unserer Wahrnehmung hohen Präsenz des Themas auch im Rahmen nicht-fachlicher Medienberichterstattung kann dies auch dazu beitragen, ein alltagssprachliches Verständnis von Mediensucht weiterzuentwickeln – wie es im Übrigen auch Anliegen des Kinderreports 2021 des Deutschen Kinderhilfswerkes ist.

11 TAB-Studien des Büros für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag; Evers-Wölk, Michaela; Opielka, Michael (2019): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Baden Baden: Nomos Verlag.

12 Zusammenfassung TAB-Bericht Neue elektronische Medien und Suchtverhalten unter: <https://www.tab-beim-bundestag.de/de/untersuchungen/u20200.html>; Zugriff 12.02.2021.

Der Bericht des TAB – Büro für Technikfolgenabschätzung regt im Rückgriff auf die aktuelle Studienlage entsprechend an, den Begriff der „Mediensucht“ zugunsten des Begriffs „Internetsucht“ zurückzustellen. Gleichzeitig sollten unterschiedliche Formen der Internetsucht unterschieden werden, insbesondere:

- Onlinespielsucht
- Social-Network-Sucht
- Onlinekaufsucht
- Onlinesexsucht
- Onlineglücksspielsucht<sup>13</sup>.

### **Anzeichen für problematisches Mediennutzungsverhalten und Internetsucht**

Gemeinhin können verschiedene Indikatoren herangezogen werden, um zu bestimmen, wann ein problematisches Mediennutzungsverhalten vorliegt. Dabei wird die Mediensucht oftmals als Verhaltenssucht beschrieben, die sich auf spezifische Medienhandlungsmuster bezieht, wie sie beispielsweise in der Aufzählung oben aufgeführt sind.<sup>14</sup> Als Suchtindikatoren können dabei beispielsweise gelten:

- fortgesetztes problematisches Mediennutzungsverhalten trotz massiver Konflikte in Familien- und Freundeskreis bzw. in der Schule
- Gefühle von Kontrollverlust bzgl. Beginn, Beendigung und Dauer der Mediennutzung
- Rückzug aus anderen Lebensbereichen, z.B. von Freunden oder Freizeitaktivitäten
- Toleranzentwicklung (faktische Steigerung der Häufigkeit oder Intensität der Mediennutzung)
- Entzugssymptome bei ausbleibender Mediennutzung (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen)
- Rückfallneigung bei dem Versuch, das Medienverhalten zu unterbrechen.

Diese Aspekte einer problematischen oder sogar pathologischen Verhaltensstörung entsprechen auch weitgehend den von der Weltgesundheits-

organisation (WHO) neu überarbeiteten Kriterien zur Diagnostik von Computerspielsucht im Rahmen der ICD-11 Richtlinien (*International Classification of Diseases*). Dabei wird die sogenannte *Gaming Disorder* gekennzeichnet durch folgende Merkmale auf Seiten der Betroffenen<sup>15</sup>:

- *impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);*
- *increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and*
- *continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning.*<sup>16</sup>

Das auf Basis des ICD-11 zu diagnostizierende Spiel- und Medienverhalten kann in diesem Kontext nur phasenweise auftreten oder dauerhaft sein, immer jedoch in einem wiederkehrenden Muster in den zurückliegenden zwölf Monaten in Erscheinung treten.

Aufschlussreich in Bezug auf die Indikation von Suchtverhalten im Bereich der Mediennutzung scheinen zudem auch Testfragen – hier insbesondere in Bezug auf das Phänomen Internetsucht – wie sie Antonia Barke et al. (2012) entwickelt haben, um Betroffenen eine Orientierungsmöglichkeit im Hinblick auf problematische Aspekte bzw. auf ein Suchtrisikopotenzial ihrer Internetnutzung zu geben. Dabei geben die Fragen Anlasspunkte für eine kritische Selbstreflexion Betroffener, stellen allerdings dabei im Einzelnen keine absoluten Kriterien für ein vorliegendes Suchtverhalten dar. Insofern sind einzelne der Bewertungsaspekte wie z.B. Nutzungszeiten oder die Potenziale von der Mediennutzung für Stimmungsbeeinflussung immer

13 Vgl. TAB-Studien des Büros für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag; Evers-Wölk, Michaela; Opielka, Michael (2019): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Baden Baden: Nomos Verlag, S. 53 ff.

14 Vgl. ebd., S. 57

15 Vgl. ICD-11 Vorstellung beim Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte: <https://www.dimdi.de/dynamic/de/klassifikation/icd/icd-11/>; Zugriff 24.02.2021.

16 Eintrag „Gaming-Disorder“, ICD-11, im Original unter: <https://icd.who.int/en/>; Zugriff 24.02.2021.

auch im jeweiligen Kontext der individuellen Problemlage oder gesellschaftlicher Rahmenbedingungen zu bewerten, in denen Kinder und Jugendliche aufwachsen<sup>17</sup>:

*Generalized Problematic Internet Use Scale 2  
[deutsche Version]*

1. *Ich finde es schwierig, meine Internetnutzung zu kontrollieren.*
2. *Ich habe schon das Internet genutzt, damit ich mich besser fühle, als ich deprimiert war.*
3. *Durch meine Internetnutzung habe ich Schwierigkeiten, mein Leben zu managen.*
4. *Ich kommuniziere lieber online mit anderen Menschen als von Angesicht zu Angesicht.*
5. *Meine Internetnutzung hat mir schon Probleme in meinem Leben bereitet.*
6. *Ich habe schon das Internet genutzt, um mich besser zu fühlen, wenn ich aufgewühlt oder mies drauf war.*
7. *Wenn ich offline bin, fällt es mir sehr schwer, dem Drang zu widerstehen, ins Internet zu gehen.*
8. *Es fällt mir schwer, die Dauer der Zeit, die ich online verbringe, zu kontrollieren.*
9. *Ich habe soziale Aktivitäten oder Verabredungen wegen meiner Internetnutzung verpasst.*
10. *Ich habe schon das Internet benutzt, um mit anderen zu reden, wenn ich mich isoliert fühlte.*
11. *Ich würde mich verloren fühlen, wenn ich nicht ins Internet gehen könnte.*
12. *Ich ziehe soziale Interaktionen online der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht vor.*
13. *Bei sozialen Interaktionen online fühle ich mich wohler als bei Interaktionen von Angesicht zu Angesicht.*

14. *Wenn ich offline bin, bin ich besessen von dem Gedanken daran, ins Internet zu gehen.*

15. *Wenn ich eine Weile nicht online war, beschäftigt mich der Gedanke, ins Internet zu gehen, sehr stark.*

Insbesondere das Internet haben die Autorinnen und Autoren bereits in der ersten Auflage des TAB-Berichts als Medium mit herausgehobenen Suchtpotenzialen umschrieben:

*„Das Attraktivitäts- und Bindungspotenzial des Internets wird mit den Eigenschaften der Zugänglichkeit, Erschwinglichkeit und Anonymität der Nutzung beschrieben. Zudem wird der ‚Persistenz von Onlinewelten‘ eine hohe Bindungskraft zugesprochen, die die Entwicklung einer Sucht begünstigen kann: Von den Nutzern wird eine hohe bzw. dauernde Präsenz eingefordert und ein hohes Maß an Immersion erzeugt. Dies bedeutet, dass sich die Wahrnehmung der eigenen Person in der realen Welt vermindert und die Identifikation mit einer Person in der virtuellen Welt gleichzeitig vergrößert.“<sup>18</sup>*

Der Bericht konstatiert darüber hinaus bei aller Konjunktur des Themas in der allgemeinen Medienberichterstattung, aber auch in Fachveröffentlichungen nach wie vor einen vielfältigen Forschungsbedarf. Dies liegt vor allem daran, dass aktuell verfügbare Studien oft explorativ und zeitpunktbezogen und insofern wenig auf eine langfristige Analyse von Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens ausgerichtet sind. Zudem seien vor allem Evaluationsstudien von dringender Notwendigkeit, die Therapien und Interventionsansätze sowie abgestimmte Diagnoseinstrumente entwickeln helfen könnten. Zu guter Letzt verweist der Bericht auf einen gerade aus kinderrechtlicher Sicht bedeutsamen Aspekt: Wichtig erscheint gerade vor dem Hintergrund

17 Vgl. Barke, A.; Nyenhuis, N.; Kröner-Herwig, B. (2012): The German version of the Internet addiction test: a validation study. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15(10), S. 534–542.

18 <https://www.tab-beim-bundestag.de/de/untersuchungen/u20200.html>; Aktuell vgl. auch: TAB-Studien des Büros für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag; Evers-Wölk, Michaela; Opielka, Michael (2019): *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten*. Baden Baden: Nomos Verlag, S. 55.



unterschiedlicher Perspektiven auf das Thema Medien- und Internetsucht ein breiter gesellschaftlicher Diskurs, der eine „gesellschaftlich und wissenschaftlich getragene Wertebasis“ schaffen kann und Klarheit herstellt darüber, wo die Grenzen liegen zwischen einer normalen und einer suchtbestimmten Mediennutzung. Dies sei insbesondere deswegen von Bedeutung, da eine intensive Mediennutzung heutzutage mehr und mehr zum Normalverhalten zähle.<sup>19</sup> Dies gilt insbesondere im Hinblick auf die Mediennutzungsroutinen von Kindern und Jugendlichen, die einerseits anders ausgeprägt sind als bei Erwachsenen, andererseits altersbedingt erst den Anfang einer längeren Medienbiografie darstellen, die zunehmend von Digitalisierung und Entgrenzung geprägt sein wird.

## Die UN-Kinderrechte als Bewertungshintergrund für die Mediennutzung von Kindern

Einen von vielen möglichen Zugängen zur normativen Einordnung des Mediennutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen bietet auch die UN-Kinderrechtskonvention<sup>20</sup>. Sie definiert seit mehr als 30 Jahren universelle, zeitlose Rechte von Kindern weltweit und daher auch für unsere Gesellschaft. Es ist unabdingbar, diese Rechte einer Einordnung in aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen und Wandlungen zu unterziehen. Der tiefgreifende gesellschaftliche Wandel im Zuge der aktuellen Mediatisierung und Digitalisierung vielfältiger Gesellschaftsbereiche erhöht die Notwendigkeit, die Vorgaben der UN-Kinderrechtskonvention für die Mediennutzung von Kindern bzw. den Jugendmedienschutz neu zu betrachten und gegebene Rahmenbedingungen und Strategien ihrer Umsetzung fortwährend auf den Prüfstand zu stellen. So kann Kindern ganz im Sinne der Grundprinzipien der UN-Kinderrechtskonvention eine selbstbestimmte, kreative und kritische

Aneignung der sich stets wandelnden Medienwelt ermöglicht werden, so können sie dabei unterstützt und gefördert werden, die Chancen und Risiken des eigenen Medienhandelns zu erkennen und gleichzeitig verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen.

### Medien und Bezugspunkte in der UN-Kinderrechtskonvention

Im Rahmen der 54 Artikel der UN-Kinderrechtskonvention werden Kinder – damit sind gemäß UN-Kinderrechtskonvention alle Personen unter 18 Jahren gemeint – als Träger grundlegender Rechte definiert. Den Rechten der Kinder stehen Verpflichtungen von Erwachsenen (sowohl der Eltern als auch des Staates) gegenüber. Diese tragen Verantwortung für eine Verwirklichung der Kinderrechte in den Unterzeichnerstaaten. Die UN-Kinderrechtskonvention folgt vier Grundprinzipien: dem Schutz vor Diskriminierung, dem Recht auf Leben und persönliche Entwicklung,

19 Zusammenfassung TAB-Bericht Neue elektronische Medien und Suchtverhalten unter: <https://www.tab-beim-bundestag.de/de/untersuchungen/u20200.html>; Zugriff 12.02.2021.

20 Vgl. <https://www.kinderrechte.de/kinderrechte/un-kinderrechtskonvention-im-wortlaut>; Zugriff 17.02.2021.

dem Vorrang des Kindeswohls und dem Recht auf Beteiligung von Kindern. Die Grundprinzipien geben einen normierenden Rahmen für die Auslegung einzelner Artikel der UN-Kinderrechtskonvention vor. Diese Artikel lassen sich in drei Bereiche unterteilen, in Förder-, Schutz- und Beteiligungsrechte.

Über die Förderungs- und Versorgungsrechte werden eine Gewährleistung von Grundbedürfnissen und kinderspezifischen Bedürfnissen in den Bereichen Bildung, Gesundheit, Ernährung, aber auch allgemein kindgerechte Lebensbedingungen, das Recht auf eine eigene Identität sowie auf eine gesicherte Staatsbürgerschaft abgedeckt. Über die Schutzrechte wird Kindern der Schutz vor körperlicher und seelischer Gewalt, sexuellen Übergriffen, Verwahrlosung, Kinderhandel oder wirtschaftlicher Ausbeutung zugesichert. Die sogenannten Beteiligungsrechte schließlich definieren das Recht von Kindern und Jugendlichen, ihre Meinung zu äußern,

dabei Gehör zu finden sowie ihrem Alter und Entwicklungsstand angemessen an sie betreffenden Entscheidungen beteiligt zu werden. In diesem Bereich wird auch die Verantwortung der Unterzeichnerstaaten für einen kindgerechten Zugang zu Informationen und Medien festgelegt.

Das Übereinkommen über die Rechte des Kindes bietet den Unterzeichnerstaaten in diesem Sinne einen Handlungsauftrag für eine Gewährleistung kindgerechter Lebensbedingungen in ihren jeweiligen Lebensumfeldern. Dabei werden Kinder im Sinne der UN-Kinderrechtskonvention nicht als bloße Objekte staatlicher oder elterlicher Regulation und Fürsorge verstanden, sondern als Individuen in den Blick genommen, die jeweils Träger ganz eigener Rechte sind. Als Rechtssubjekte haben Kinder damit Anspruch auf eine Vielzahl von Bedingungen des Aufwachsens, die teilweise auch gegeneinander abgewogen werden müssen. Insbesondere im Hinblick auf das Wirkungsfeld Medien und die Mediennutzung von Kindern zeigt sich, dass Reibungspunkte in der Abwägung von Schutz-, Förder- und Beteiligungsrechten eine stete Herausforderung für die Gestaltung von Politik, Erziehung und Gesellschaft im Allgemeinen darstellen. Gleichzeitig sind diese Abwägungen angesichts einer in der UN-Kinderrechtskonvention zum Ausdruck kommenden grundlegenden Wertschätzung für die Vielfalt von Bedürfnissen von Kindern ohne Alternative.

Kinder nutzen Medien heute eigenständig nach ihren jeweiligen Interessen und Bedürfnissen. Individuell gestalten sie ihr Leben und ihren Alltag und bauen sich durch ihre Aktivitäten und Handlungen eine eigene Lebenswelt auf. Insbesondere das Internet nutzen Kinder und Jugendliche dabei so selbstverständlich wie nie zuvor. Im Hinblick auf diese Entwicklung gilt es im Übrigen – ganz im Sinne der Kinderrechtskonvention – gewahr zu bleiben, dass eben nicht alle Kinder gleich sind. Je nach Alter und Reifegrad, je nach persönlichen Vorlieben, individuell unterschiedlichen Anregungsmilieus und vorhandenen Möglichkeiten beim Aufwachsen, je nach persönlichen Risikolagen beispielsweise auch im Hinblick auf Prädispositionen für Suchtverhalten





verfügen Kinder über unterschiedliche Medien-nutzungsverhalten und Medienkompetenzen. Auch dies muss berücksichtigt werden, wenn die Themen (exzessive) Mediennutzung und Bedeutung von Medien für Kinder und Jugendliche angesichts der ihnen in der UN-Kinderrechtskonvention zugesicherten Rechte näher betrachtet werden soll.

### **Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention – Zugang zu den Medien; Kinder- und Jugendschutz**

Aufgrund der mittlerweile fortgeschrittenen Medienentwicklung und Digitalisierung, die eine starke Veränderung des Lebensraumes und der Lebensbezüge von Kindern mitprägt, lohnt sich ein näherer Blick insbesondere auf Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention. Darin wird konstatiert, dass Massenmedien eine gewichtige Rolle für die Information und Entwicklung von Kindern spielen und daher bei der Gestaltung einer kinderfreundlichen Gesellschaft besonders zu berücksichtigen sind. Unter Massenmedien waren ursprünglich, also zur Zeit der Formulierung der UN-Kinderrechtskonvention, vor allem Rundfunk (Fernsehen, Radio) und Presse sowie Buchpublikationen zu verstehen. Es muss aber davon ausgegangen werden, dass in der Konvention bewusst ein allgemeiner Medienbegriff gewählt wurde, um mögliche Entwicklungen, wie z.B. Internet und Smartphones, zu umfassen.

Artikel 17 konstatiert das Recht von Kindern auf einen (technischen) Zugang zu diesen Medien und eine Rezeption der über diese Medienkanäle vermittelten Informationen. Zudem normiert die Konvention durch den Verweis auf den Zugang zu nationalen wie internationalen Angeboten eine qualitative und in der Konsequenz auch quantitative Angebotsvielfalt, die sowohl sprachliche als auch regionale bzw. ideelle Diversität eines kindgerechten Medienangebotes vorgibt. Dadurch soll eine bestmögliche Förderung des sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens von Kindern erfolgen und gleichzeitig ihre körperliche und geistige Gesundheit gewährleistet werden.

Die Vertragsstaaten sollen in diesem Sinne Massenmedienanbieter „ermutigen“, Informationen

und Inhalte zu entwickeln bzw. zu verbreiten, die von sozialem und kulturellem Nutzen für Kinder sind. Eine nähere Erläuterung des Ziels eines sozialen und kulturellen Nutzens wird nicht gegeben. Allerdings wird durch den expliziten Bezug zu Artikel 29 der UN-Kinderrechtskonvention ein qualitativer Standard für eine medienvermittelte Bildung von Kindern im Sinne einer menschenrechtlich ausgerichteten sozialen und kulturellen Teilhabe definiert. Artikel 17 sichert Kindern darüber hinaus eine Förderung der Strukturen für die Herstellung, den Austausch und die Verbreitung entsprechender Inhalte für Kinder auf nationaler und internationaler Ebene zu, wobei gleichsam ein qualitativer Maßstab im Hinblick auf die kulturelle Vielfalt der Medieninhalte gesetzt wird. Explizit werden die Vertragsstaaten zur Förderung der Produktion und Verbreitung von Kinderbüchern, also altersgerechter Literaturangebote, verpflichtet. Dabei fällt die herausgehobene Erwähnung von Kinderbüchern als analoges Medium auf. Es kann angenommen werden, dass die Förderung von Kinder- und Jugendliteratur als essenzielle Voraussetzung zur Entwicklung von Lesekompetenz verstanden wird, die wiederum als Bildungstechnik eine Grundlage für die weitere Entwicklung des Kindes darstellt. Gleichzeitig wird dabei aber auch das Recht des Kindes auf seiner Entwicklung angemessene Inhalte verdeutlicht, und zwar unabhängig von technologischen Gegebenheiten in den Vertragsstaaten. Die Vertragsstaaten werden durch Artikel 17 des Weiteren dazu verpflichtet, Massenmedien zu ermutigen, allen Kindern – also auch denen unterschiedlicher sprachlicher Hintergründe – Inhaltsangebote in den von ihnen genutzten Sprachen zu machen. Dies muss als deutlicher Impuls für eine Absicherung unterschiedlicher kultureller Identitäten von Kindern verstanden werden, der auch im Kontext eines Rechts auf Medienzugang von großer kinderrechtlicher Bedeutung ist.

Und schließlich verpflichtet Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention die Vertragsstaaten dazu, Richtlinien zum Schutz von Kindern vor Medieninhalten zu erarbeiten, die das Potenzial haben, das Wohlergehen der Kinder zu beeinträchtigen. Dabei wird auf die Rahmensetzungen

durch Artikel 18 (Verantwortung von Eltern und Staat für das Kindeswohl) sowie Artikel 13 (Meinungs- und Informationsfreiheit) abgestellt und sowohl dem Staat als auch den Eltern eine jeweilige Verantwortung zugewiesen, Kinder vor diesen Gefährdungspotenzialen zu schützen. Was genau das Wohlergehen der Kinder gefährdet, wird durch die UN-Kinderrechtskonvention nur mittelbar über die Schutzrechte der Konvention festgelegt, insbesondere sollte hierbei aber das Recht des Kindes auf seelische und körperliche Unversehrtheit im Mittelpunkt stehen. Darüber hinaus wäre nach unserer Interpretation allerdings erwägenswert, ob im Rahmen der Mediennutzung die Rechte des Kindes auf Schutz der Privatsphäre und Würde sowie vor wirtschaftlicher Ausbeutung gewährleistet werden.



Versteht man die Ausführungen von Artikel 17 als kinderrechtliche Perspektive auf einen Zusammenhang zwischen Kindheit, Kind und Medienwelt, so ergibt sich eine produktive Grundlage zur Gestaltung einer am Kindeswohl bzw. an den besten Interessen von Kindern ausgerichteten Mediengesellschaft. Für die Auslegung des Artikels ergeben sich, wie eingangs beschrieben, einerseits konkrete Vorgaben aus der Formulierung des Artikels selbst, andererseits aus der Berücksichtigung anderer Artikel der UN-Kinderrechtskonvention. Von maßgeblicher Bedeutung sind im Zusammenhang Kindheit und Medien beispielsweise auch die Artikel 12 (Berücksichtigung des Kindeswillens), 13 (Meinungs- und Informationsfreiheit), 16 (Schutz der Privatsphäre und Ehre), 32 (Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung) oder auch 34 (Schutz vor sexuellem Missbrauch).


### **Auf Kompetenzen kommt es an**

Wie Sherry Sacino<sup>21</sup> in ihrer Analyse von Artikel 17 UN-Kinderrechtskonvention bereits vor einiger Zeit treffend bemerkt hat, sehen Erwachsene in den Medien oftmals vor allem Gefahren für Kinder. Pornografische Inhalte, Darstellungen von Gewalt, moralisch desorientierende Informati-

onen und Wertevermittlungen, eine Bedrohung der Privatsphäre bzw. Unsicherheit persönlicher Daten, Bedrohungen oder sexuelle Belästigung und in den letzten Jahren zunehmend auch exzessiver Medienkonsum – all diese Gefahren werden schnell assoziiert, wenn es um den Zugang von Kindern zu Medien geht. Und Erwachsene, Staat, Schule und Gesellschaft haben den Auftrag, sich der Eindämmung dieser in der Tat realen Gefahren zu widmen. Gleichzeitig jedoch haben ebendiese Akteure auch den Auftrag, Kindern durch Förderung einen selbstbestimmten Umgang mit Medien zu vermitteln sowie ihnen entwicklungsgerechte Inhalte anzubieten, um darüber einen Zugang zu Medien bzw. deren Nutzung zu ermöglichen, der eine bestmögliche Teilhabe und Entwicklung der Kinder unterstützt. Daraus ergibt sich im Übrigen immer auch eine stetige Rechtsabwägung zwischen Schutz- und Freiheitsrechten von Kindern, die beispielsweise bei der Entwicklung von staatlichen Richtlinien zum Schutz von Kindern im Rahmen der Massenmediennutzung gewährleistet bleiben muss. Zudem kann aus pädagogischer Perspektive davon ausgegangen werden, dass eine Förderung von Kindern nicht nur Teilhaberechte von Kindern gewährleistet, sondern im gleichen Zug auch Schutzrechte von Kindern

21 Sacino, Sherry (2012): A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child, Article 17: Access to a Diversity of Mass Media Sources, S. 88.





verwirklicht. Denn letztlich ist beispielsweise die Vermittlung von Kompetenzen bei der Nutzung von Medien immer auch ein Aspekt von Risikoeindämmung im Kontext der kindlichen Medienutzung bzw. fördert die Resilienz von Kindern im Kontext von Konfrontationsrisiken bei der Medienutzung. Ohne ausführlicher auf die fachlich ausdifferenzierten Dimensionen von Medienkompetenz eingehen zu können, sei nur kurz auf entsprechende Analysen aus medienpädagogischer Perspektive verwiesen, die unter Medienkompetenz beispielsweise ein Fähigkeitsbündel verstehen, welches Menschen ermöglicht,

*„auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen und Inhalte, sich Medien anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln zu gestalten.“<sup>22</sup>*

Ein solcher Begriff von Medienkompetenz, der gleichermaßen Wissen, Bewertungs- und Handlungsfähigkeiten umfasst, legt nahe, dass Kinder diese Kompetenz einerseits zur Durchsetzung eigener Anliegen und Bedürfnisse

benötigen, andererseits zur Reduktion von Risiken im Zusammenhang ihrer Mediennutzung. Der Schutz von Kindern im Kontext ihrer Medienutzung ergibt sich damit aus einer Kombination von bewahrenden Schutzmechanismen sowie einer Stärkung der Kompetenzen von Kindern zur selbstverantwortlichen, risikobewussten Medienutzung, die jeweils dem Alter und dem Reifegrad des betreffenden Kindes angemessen sein muss. Während Ersteres durch klassische Instrumente wie Zugangsbeschränkungen beispielsweise im Rahmen eines regulatorischen Kinder- und Jugendmedienschutzes gewährleistet werden kann, muss sich Letzteres im Zuge einer umfassenden Medienbildung auch als eine Art präventiver Kinder- und Jugendmedienschutz vollziehen. Diese Medienbildung für Kinder und Jugendliche muss die Rahmenbedingungen kindlichen Aufwachsens berücksichtigen und sowohl von staatlicher Seite (beispielsweise in Schule, Kita, allgemein Kinder- und Jugendhilfe etc.) als auch durch die Eltern unterstützt werden. Zudem müssen gesellschaftliche Verhältnisse auch im Bereich medialer Entwicklungen und Angebote so gestaltet werden, dass sie Kindern und Jugendlichen ihren Rechten entsprechende Rahmenbedingungen bieten. Dafür tragen auch insbesondere Anbieter von Medienstrukturen und -inhalten eine maßgebliche Verantwortung.

## Akteursgruppen und Handlungsfelder

Wie weiter oben ausgeführt, erfüllen Medien und deren Nutzung im Alltag vieler Kinder und Jugendlicher mittlerweile eine Fülle unterschiedlicher Bedürfnisse und Funktionen und beziehen sich damit auf eine große Bandbreite kinderrechtlicher Maßgaben, die sich aus der UN-Kinderrechtskonvention ableiten lassen. Dabei sind einerseits die Rechte von Kindern auf mediale gesellschaftliche Teilhabe, Beteiligung, Bildung, Information, Spiel, Freizeit und Erholung abzusichern. Gleichzeitig müssen in Fällen der Beeinträchtigung einer

gesunden Entwicklung des Kindes Präventions- und Therapieansätze verfolgt werden, um auch den betroffenen Kindern und Jugendlichen eine gesunde Entwicklung und Schutz in der Medienwelt zukommen zu lassen.

Die Gesellschaft im Allgemeinen und die Politik im Speziellen tragen für uns als kinderrechtlicher Verband eine Verantwortung im Hinblick auf die Umsetzung aller Rechte aller Kinder in Deutschland. Es gilt, gleichermaßen die

22 Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen; Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 262.

Gesamtheit der Kinder und Jugendlichen mit präventiven Maßnahmen zur Verhinderung von exzessiver Mediennutzung und Mediensucht in den Blick zu nehmen wie auch bereits konkret davon betroffene Kinder und Jugendliche zu unterstützen sowie Hilfs- bzw. Therapieangebote zu unterbreiten. Allerdings darf dadurch, wie es so schön heißt, das Kind nicht mit dem Bade ausgeschüttet werden. Die gewachsenen kulturellen Praxen von Kindern und Jugendlichen, die vielfältigen kreativen Ausdrucksformen, die sie in ihrer Mediennutzung entwickelt haben, die unzähligen Potenziale, die Medien für die Umsetzung von Kinderrechten insbesondere im digitalen Raum entfalten dies alles darf nicht einer restriktiven Schutzpolitik geopfert werden. Vielmehr gilt es zielgruppenspezifisch Maßnahmen zu entwickeln und dafür konkrete Verantwortliche sowohl in die Pflicht zu nehmen als auch ihnen Unterstützung bei der Wahrnehmung ihrer Verantwortung für Schutz, Gesundheit und mediale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zukommen zu lassen.

Im Kinderreport 2021 findet sich eine Übersicht konkreter politischer Forderungen<sup>23</sup>, die dazu beitragen können, die Risiken von Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit exzessiver Mediennutzung und Mediensucht einzudämmen und Betroffenen notwendige Hilfe zu ermöglichen. Gerade im Bereich der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sind dabei in der Regel mehrere Akteursgruppen zugleich adressiert, die hier kurz skizziert werden sollen.

### **Kinder und Jugendliche**

Als Entwicklungsziel im Sinne eines gleichermaßen selbstbestimmten und gesunden Aufwachsens in einer von Medien geprägten Gesellschaft ist die Entwicklung von Kompetenzen im Umgang mit Medien unentbehrlich<sup>24</sup>. Insofern tragen im Altersverlauf zunehmend auch die Kinder und Jugendlichen selbst eine Grundverantwortung für ihr Medienhandeln und ihren Umgang mit Medien. Dies betrifft zum einen die Gesamt-

heit der Kinder und Jugendlichen, zum anderen diejenigen mit problematischen oder sogar pathologischen Mediennutzungsmustern.

### **Eltern und Erziehungsberechtigte**

Zudem vollzieht sich ein Großteil der Entwicklung dieser Kompetenzen sowie die Gestaltung sonstiger (medialer) Rahmenbedingungen im Entwicklungsverlauf von Kindern zunächst in der Familie, im Zusammenleben mit den Erziehungsberechtigten und Geschwistern bzw. weiteren Familienmitgliedern. Dies bringt immer wieder Eltern und Erziehungsberechtigte als zentrale Verantwortungsträger für ein gutes Aufwachsen in der Medienwelt auf den Plan. Sie gestalten gerade am Anfang Mediennutzungsbedingungen ihrer Kinder, stellen Vorbilder für Mediennutzungsroutinen im Alltag dar und nehmen bestenfalls ihre Funktion als Verantwortliche für eine aktive Medienerziehung wahr.

### **Mediananbieter**

Mediale Lebenswelten werden aber nie vollkommen selbstbestimmt und unabhängig von Eltern und Erziehungsberechtigten, geschweige denn von Kindern und Jugendlichen selbst entwickelt. Sie bilden sich heute zunehmend in einem vielfältigen technischen und inhaltlichen Medienangebot heraus, das von professionellen Mediananbietern und Medienkonzernen in einem technisch wie wirtschaftlich internationalen Kontext entwickelt und vermarktet wird. Zugleich haben aufgrund technischer Entwicklungen Medienangebote einen festen Platz in der Lebenswelt von jungen Menschen eingenommen, die von anderen, oftmals nicht professionellen Mediennutzern generiert werden – User-generated content also. Die Anbieter solcher Medieninhalte, vor allem aber auch medialer Nutzungsstrukturen in Computerspielen, auf Social-Media-Plattformen, von Internetzugängen und Endgeräten tragen ebenfalls im Kontext exzessiver oder pathologischer Mediennutzung eine maßgebliche Verantwortung für das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen.

23 Vgl. hierzu politische Forderungen im Beitrag Ergebnisvorstellung, Kinderreport 2021

24 ebd.

## **Politik**

Die Rahmenbedingungen für medienwirtschaftliche Entwicklungen sowie gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutz werden in Deutschland darüber hinaus durch die Politik auf Bundes- und Länderebene vorgegeben. Sie schafft Handlungs- und Orientierungsrahmen für unterschiedliche Akteure durch gesetzliche Regulierung von Medienentwicklungen, im Gesundheitswesen und Bildungssektor. Durch finanzielle Förderung, beispielsweise von Aufklärungs- oder Präventionsstrategien, gestaltet sie Spielräume für den Umgang mit gesellschaftlichen Herausforderungen wie der exzessiven Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

## **Bildungssektor sowie Kinder- und Jugendarbeit**

In der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen spielen zunächst die Kita, später dann die Schule und außerschulische Bildungseinrichtungen wie Jugendfreizeiteinrichtungen, Vereine etc. eine bedeutende Rolle. Einerseits, weil diese

Bildungseinrichtungen einen großen zeitlichen Raum im Leben der Kinder und Jugendlichen einnehmen und dabei nahezu alle Kinder gleichermaßen erreichen. Andererseits verfügen diese Institutionen über spezifische Ressourcen und fachliche Qualifikationen, beispielsweise um die Entwicklung der Kinder gestaltend sowie reflektierend zu begleiten und Kompetenzen zu vermitteln, die die Kinder in anderen Lebenskontexten unter Umständen nicht oder nur beschränkt entwickeln könnten.

## **Gesundheitswesen**

Gerade für den Themenkomplex Sucht und Prävention spielt darüber hinaus auch das Gesundheitswesen eine bedeutende Rolle, da hierüber sowohl gesamtgesellschaftliche Strategien zur Reduzierung von Gesundheitsrisiken entwickelt, finanziert und umgesetzt werden als auch für die konkret von pathologisch einzuordnenden Mediennutzungsmustern betroffenen Kinder und Jugendlichen Beratungs- und Therapieangebote organisiert und angeboten werden.

## **Vom Kind aus denken – Maximen für die Gestaltung von Mediennutzung aus kinderrechtlicher Perspektive**

Die bisherigen Ausführungen haben einen Eindruck sowohl von den kinderrechtlichen Bezugspunkten und mithin der Bedeutung von Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen vermittelt, als auch das Phänomen der Mediensucht näher in den Blick genommen sowie relevante Akteursgruppen im Hinblick auf die grundsätzliche Mediennutzung und problematisches Medienverhalten kurz dargestellt. Dabei ist aus kinderrechtlicher Perspektive eines sehr klar: Im Umgang mit Mediensucht gilt es zu differenzieren! Einerseits müssen verschiedene Phänomene exzessiver Mediennutzung unter Berücksichtigung der Tatsache unterschieden werden, dass sich das gesellschaftliche „normale“ Medienverhalten insgesamt verändert hat. Andererseits muss eine klare Unterscheidung vorgenommen werden zwischen allgemeiner Prävention von Suchtrisiken bei der Mediennutzung, die sich also an alle Kinder und Jugendliche richten

muss, sowie Hilfs- und Therapieangeboten für diejenigen Kinder und Jugendlichen, die bereits von exzessiver Mediennutzung bzw. Mediensucht betroffen sind.

## **Prävention von Risiken**

Gute Prävention beginnt immer mit Aufklärung und der Vermittlung von klarer Orientierung. Sie geben Kindern und Jugendlichen selbst, aber auch ihren Erziehungsverantwortlichen oder pädagogischen Fachkräften, die mit den Kindern und Jugendlichen arbeiten, ein Instrument an die Hand, riskante Entwicklungen frühzeitig zu erkennen und gezielt Gegenmaßnahmen einzuleiten, bevor es zu einer Verfestigung problematischer Mediennutzungsmuster oder sogar Suchtphänomenen kommen kann. Für Eltern und ihre Kinder braucht es daher Informationsangebote zum Thema exzessiver Mediennutzung, die weder dramatisierend noch verharmlosend wirken und realistische, also

im Alltag handhabbare Strategien zur Vermeidung eines problematischen Mediennutzungsverhaltens anbieten. Diese Informationsangebote müssen in unterschiedlichen Lebensbereichen von Kindern und Jugendlichen verfügbar sein, um sie in unterschiedlichen Entwicklungsphasen nachhaltig begleiten zu können. Insofern sind entsprechende Informationsangebote, verbunden mit Angeboten zur Förderung einer selbstbewussten, kreativen und teilhabeorientierten Mediennutzung (vgl. oben, Auf Kompetenzen kommt es an), auch in den einschlägigen Bildungseinrichtungen sowie im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit abzusichern, um so alle Kinder und Jugendlichen erreichen zu können. Darüber können Risiken exzessiver Mediennutzung sowohl in der eigenen Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen als auch in der Medienerziehung in

der Familie nachhaltig berücksichtigt und frühzeitig Gegenmaßnahmen entwickelt werden. Sinnvoll hierfür sind wissenschaftliche und mediale Diskurse, die die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ohne Hysterie reflektierbar machen, medienkulturelle Entwicklungen mitsamt Potenzialen und Risiken für Kinder erklären und diskutieren sowie eine stetige Aushandlung darüber ermöglichen, welche Normen und Werte an die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen im Sinne ihrer Lebenswirklichkeit und ihrer Rechte angelegt werden sollten. Ebenso ist ein gesetzlicher Rahmen für die Entwicklungen im Bereich der Kinder- und Jugendmedien unerlässlich, der Risiken für die gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durch Medienregulierung eindämmt und zugleich ein im kinderrechtlichen Sinne gutes Aufwachsen mit Medien ermöglicht,



in dem Spiel- und Entwicklungsräume im Zuge kindlicher und jugendlicher Mediennutzung nicht unverhältnismäßig eingeschränkt werden. Und schließlich müssen vonseiten der Medienanbieter Risiken für Kinder und Jugendliche effizient und ausgerichtet nicht nur an gesetzlichen Grundlagen, sondern an den tatsächlichen Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen, minimiert werden. Diese (medien)wirtschaftliche Haltung ist mit dem Begriff des Safety by Design gut umschrieben, geht es doch dabei darum, nicht nur auf Risikowentwicklungen zu reagieren, sondern diese vielmehr vorzusehen und bereits im Vorhinein im Sinne der Verantwortung für das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen zu vermeiden. Und wer könnte dies besser als die Medienanbieter selbst?

### **Hilfsangebote und Therapie**

Von besonderer Bedeutung ist neben diesen eher präventiv ausgerichteten Maßnahmen aus kinderrechtlicher Sicht allerdings vor allem, die Situation derjenigen Kinder und Jugendlichen konkret und pragmatisch in den Blick zu nehmen, die tatsächlich ein problematisches Mediennutzungsverhalten aufweisen bzw. von medienbezogenen Suchtphänomenen betroffen sind. Diese Kinder und ihre Familien benötigen konkrete Hilfsangebote, die sich auf ihre jeweiligen Problemlagen beziehen. Dabei spielen allgemeine psychosoziale Störungen und Krankheitsbilder genauso eine Rolle wie spezifisch medienbezogene Verhaltensauffälligkeiten oder Suchtphänomene. Es geht aus kinderrechtlicher Sicht also vor allem darum, Gegenmaßnahmen für von Mediensucht betroffene Kinder und Jugendliche weiterzuentwickeln, diese für alle Betroffenen verfügbar zu halten und sie auf eine Finanzierungsgrundlage zu stellen, die gewährleistet, dass kein Kind von Therapie- und Beratungsangeboten ausgeschlossen wird. Im Fall von akuten Problemen dürfen Kinder und Jugendliche sowie ihre Familien auf keinen Fall mit ihrer Verantwortung und ihren Sorgen allein

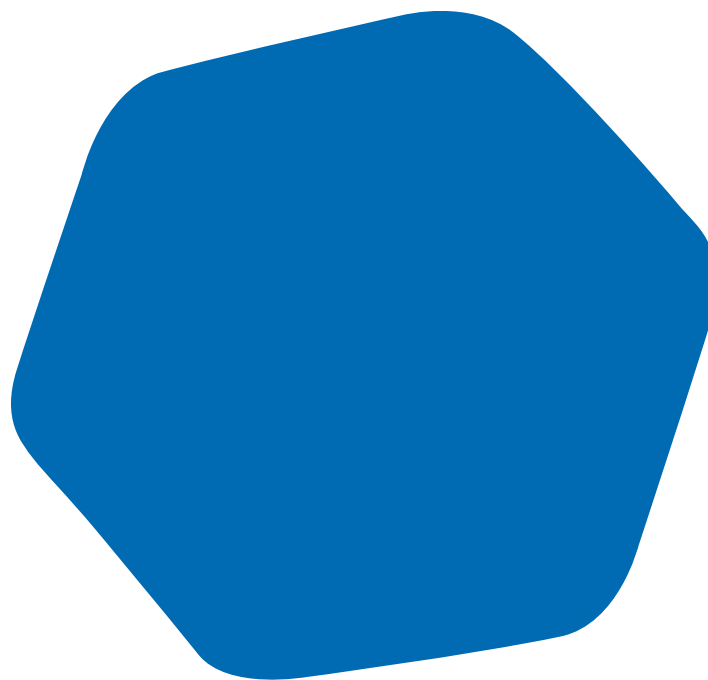
gelassen werden. Vielmehr braucht es einen Verbund verschiedener Akteure, die den betroffenen Kindern und Jugendlichen die bestmögliche Unterstützung für eine gesunde Entwicklung bieten müssen. Betroffene und Angehörige sind angewiesen auf ein effizientes und alltagsnahes Hilfesystem, das die Familie selbst, Partner in Bildungseinrichtungen und allgemein- bzw. fachärztlicher Unterstützung miteinander vernetzt. Darüber hinaus müssen gesetzliche Regelungen zum Schutz besonders gefährdeter Kinder und Jugendlicher in den Medien getroffen werden. Es ist seitens des Gesetzgebers bzw. seitens der gesetzlichen Krankenversicherungen sicherzustellen, dass notwendige Therapieangebote zur Behandlung von medienbezogenen Verhaltensstörungen sowohl quantitativ verfügbar für Betroffene sind als auch einem Monitoringprozess unterliegen, um Behandlungsqualität garantieren zu können. Dafür ist mithin auch die Forschungslage zum Thema Mediensucht bzw. medienbezogene Verhaltensstörungen nachhaltig zu verbessern, langfristig auszulegen und auf neue Medienentwicklungen abzustimmen. Von entscheidender Bedeutung sind aus kinderrechtlicher Sicht vor allem aber auch Medienanbieter, die im Interesse der Kinder und Jugendlichen verpflichtet sein sollten, diese effektiv vor möglichen Risiken in Verbindung mit der Nutzung von Medienangeboten zu schützen. Dabei spielen neben allgemeinen Inhalts- oder Interaktionsrisiken auch Risiken zur strukturellen Abhängigkeit von Angeboten eine Rolle, beispielsweise im Kontext von Computerspielen oder Social-Media-Plattformen. Hier gilt es im Sinne einer gemeinwohlorientierten Medienwirtschaft, Vorkehrungen zur Prävention der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen bereits in der Produktentwicklung vorzuhalten und Maßnahmen zu treffen, die Nutzerinnen und Nutzer über potenzielle Risiken informieren und ihnen ein hohes Maß an Kontrolle über ihren eigenen Medienkonsum bzw. den ihrer Kinder ermöglichen<sup>25</sup>.

25 Vgl. hierzu politische Forderungen im Beitrag Ergebnisvorstellung, Kinderreport 2021

## **Fazit – Mediennutzung am Wohl der Kinder und Jugendlichen ausrichten**

Eine am Kindeswohl ausgerichtete Gesellschaft steht vor der Herausforderung, die Rechte von Kindern und Jugendlichen stets gegeneinander abzuwägen und die Lebenswelt von Kindern auch im digitalen Raum so zu gestalten, dass sowohl der Schutz vor schädlichen Entwicklungen gewährleistet als auch die Potenziale für eine kreative, die Persönlichkeitsentwicklung fördernde und teilhabeorientierte Nutzung von Medien abgesichert sind. Kinderrechte liefern keine Blaupause dafür, sie müssen je nach Zielgruppe und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und im Zweifelsfall individuell interpretiert werden. Dies gilt selbstverständlich auch im Bereich der Medien und nicht zuletzt auch im Hinblick auf eine problematische Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Die Herausforderung ist entsprechend, sowohl der Mehrheit der Kinder und Jugendlichen eine möglichst freie und unbeschwerte Mediennutzung zu ermöglichen, das Risiko für problematische Mediennutzung zu reduzieren und gleichzeitig Maßnahmen für diejenigen Kinder vorzusehen, die akut Hilfe benötigen. Dies erfordert nicht zuletzt eine radikale Orientierung an den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen, wie sie auch mit dem Vorrang

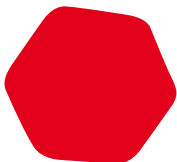
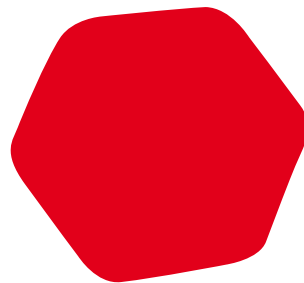
des Kindeswohls in der UN-Kinderrechtskonvention normiert ist. Damit verbunden ist eine Berücksichtigung individueller Interessen von Kindern, die nur dann realisierbar ist, wenn Kinder und Jugendliche konsequent und wirksam an Prozessen zur Gestaltung ihrer medialen Lebenswelten beteiligt werden. Für diese Beteiligung, diese vorrangige Berücksichtigung des Wohls von Kindern und Jugendlichen, braucht es Strukturen, Finanzierung, Motivation und nicht zuletzt Kraft und Geduld, die letztlich alle der oben genannten Akteursgruppen in ihrer Arbeit und ihrem Wirken anstreben und gewährleisten sollten. Nur mit dieser konsequenten Ausrichtung an den konkreten Interessen und Lebenslagen von Kindern kann es gelingen, die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sowohl in ihrer „normalen“ als auch in ihrer problematischen Ausprägung angemessen zu begleiten, alle ihre Rechte in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander zu berücksichtigen und damit allen Kindern ein gutes Aufwachsen im Zeitalter der Digitalisierung zu ermöglichen.



# Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Für Kinderrechte, Beteiligung und die Überwindung von Kinderarmut in Deutschland

Das Deutsche Kinderhilfswerk e.V. setzt sich seit mehr als 45 Jahren für die Rechte von Kindern in Deutschland ein. Die Überwindung von Kinderarmut und die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an allen sie betreffenden Angelegenheiten stehen im Mittelpunkt der Arbeit als Kinderrechtsorganisation. Der gemeinnützige Verein finanziert sich überwiegend aus privaten Spenden, dafür stehen seine Spendendosen an ca. 40.000 Standorten in Deutschland. Das Deutsche Kinderhilfswerk initiiert und unterstützt Maßnahmen und Projekte, die die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen, unabhängig von deren Herkunft oder Aufenthaltsstatus, fördern. Die politische Lobbyarbeit wirkt auf die vollständige Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention in Deutschland hin, insbesondere im Bereich der Mitbestimmung von Kindern, ihren Interessen bei Gesetzgebungs- und Verwaltungsmaßnahmen sowie der Überwindung von Kinderarmut und gleichberechtigten gesellschaftlichen Teilhabe aller Kinder in Deutschland.





Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Leipziger Straße 116-118  
10117 Berlin  
Fon: +49 30 308693-0  
Fax: +49 30 308693-93  
E-Mail: [dkhw@dkhw.de](mailto:dkhw@dkhw.de)  
[www.dkhw.de](http://www.dkhw.de)



Das Deutsche  
Zentralinstitut  
für soziale  
Fragen (DZI)  
bescheinigt:  
**Geprüft +  
Empfohlen**



ISBN 978-3-922427-54-4