

echt
oder

digital



Landkreis
Kaiserslautern

Einleitung

Besonders in der Corona-Pandemie ist es noch offensichtlicher geworden: Kinder und Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Zeit mit neuen Medien. Einerseits, um in Kontakt mit der Außenwelt zu bleiben, als Freizeitbeschäftigung als auch um im Home-Schooling Arbeiten zu erledigen. Doch bereits vor als auch nach dem Lockdown galt und gilt es auf die Chancen und Gefahren im Gebrauch der Neuen Medien zu sehen und sich als Erwachsene der Verantwortung bewusst zu sein.

Mediennutzung hat auch Entwicklungsaufgaben in der Pubertät: sie dient der Kommunikation, dem Experimentieren, dem Rückzug als auch der Vertreibung von Langeweile. Durch den Peerzwang wird der digitale Gebrauch in der Jugendwelt noch mehr verankert.



Öffentliche Studien

Regelmäßig werden vom Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest als Kooperation der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Medienanstalt Rheinland-Pfalz in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk (SWR) Studien zum Umgang mit Medien durchgeführt und veröffentlicht.

Jim-Studie 2020

<http://www.mpfs.de/>

1.200 Jugendliche zwischen 12-19 Jahre wurden zu verschiedensten Aspekten der Mediennutzung mit folgendem Ergebnis befragt: Jugendliche haben ein breites Medienrepertoire, wobei die Rangliste wie folgt aussieht:

- Handy/Smartphone (Ausstattung fas 100%)
- WLAN (vor allem auf Smartphone)
- Computer/Laptop
- TV
- Drucker
- Spielekonsole v.a. Jungs

Das Freizeitverhalten tendierte, durch Corona bedingt, mehr zur Familie (Ergänzung: durch aktuelle Beobachtungen nehmen Freunde und Sport wieder an Gewicht zu) und einem hohen Gebrauch von Internet, Smartphone, Musik (hier v.a. Sportify, Youtube, Radio), Video, Streaming, TV als auch einer deutlichen Erhöhung der Nutzung von Podcasts (vorher 0), Videostream, Online-Video, Tablets, Online-Zeitschriften. Die Altersgruppe schließt vor allem für Videos und Musik Abonnements ab. Bücher spielen weiterhin eine untergeordnete Rolle.

Die Nutzung bewegt sich ausgeglichen zwischen Kommunikation, Spielen und Unterhaltung. Die beliebtesten Kanäle sind Youtube, Instagram, what's app, tiktok. Über Youtube holen ältere Jugendliche Wissenssequenzen, jüngere Infos über Beauty und Mode, wobei auch 43% der Befragten angaben, fremdsprachige Videos zu sehen.

Homeschooling und Corona selbst bedingte folgende Ergebnisse:

- 57% über email, 55% über Schulcloud bzw. Online-Plattform
- 60% schlechte Motivation, nur 16% schlechtes Internet und 6% schlechte Ausstattung, 36% Überforderung der vielen unterschiedlichen Programme
- Fehlende Freunde, Sport und Veranstaltungen
- Infobedarf hoch: Suchmaschinen, Youtube, Wikipedia

Digitale Spiele werden von 68% der Jugendlichen, v.a. über Smartphone gespielt. An vordersten Stellen stehen Minecraft, Fortnite, FIFA.

Mobbing mit Hassbotschaften/Beleidigungen haben über 50% der Befragten erhalten, Kontakt zu politischen Extremen und Verschwörungen hatten über 40%, v.a. 12-15 Jährige.

KIM-Studie 6-13 Jahre

<http://www.mpdfs.de/>

Die Haupterziehenden gaben an, dass die Kinder selbst noch wenige Gerätearten besitzen, doch über 50% der Altersgruppe haben ein Mobiltelefon und 41 % eine Spielekonsole im Kinderzimmer. 38 % besitzen einen CD-Player und etwa ein Drittel haben einen eigenen Fernseher (34 %). Jedes fünfte Kind kann im eigenen Zimmer das Internet nutzen (22 %), 18 Prozent haben einen eigenen Computer/Laptop. Ein Tablet ist bei 9% der Sechs- bis 13-Jährigen im Besitz, sieben Prozent können im Kinderzimmer einen Streamingdienst wie Netflix oder Disney+ nutzen.

Die häufigsten Aktivitäten sind Fernsehen, Hausaufgaben, Freunde treffen und Spielen.

Für Sechs- bis Siebenjährigen steht das Spielen drinnen und draußen an erster Stelle, bei den 12 bis 13-Jährigen gewinnt Hausaufgaben machen und Lernzeiten mehr an zeitlichem Gewicht. Malen und Basteln (6-7 Jahre: 72 %, 12-13 Jahre: 27 %) oder Brettspiele (6-7 Jahre: 57 %, 12-13 Jahre: 22 %) verlieren mit steigendem Alter zunehmend an Bedeutung.

Besonders auffallend sind Veränderungen bei der Nutzung von Computerspielen (36% bei den Jüngeren, 75% bei den Älteren; Jungs spielen täglich deutlich mehr als Mädchen, 32% : 16%) und Smartphones (96% regelmäßige Nutzung bei 13-Jährigen). Somit ist das Smartphone nicht mehr aus der Lebenswelt weg zu denken. 53% der Kinder dieser Altersgruppe nutzen WhatsApp, 42% TikTok, 31% Snapchat, 30% Instagram und 26% Facebook, wobei die Altersbeschränkungen unterlaufen werden.

Laut Pressemeldung 2021 Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest ist ein Anstieg an Desinformationen und Beleidigungen im Netz zu verzeichnen. Das Ergebnis einer weiteren Zusatzstudie JIMplus 2022 stellte fest, dass Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren regelmäßig auf Fake News und Hatespeech im Netz stoßen.

Impressum

Kreisverwaltung Kaiserslautern

Jugendsozialarbeit

Petra Brenk

Fischerstraße 12

67655 Kaiserslautern

Tel. 0631 - 7105-359

petra.brenk@kaiserslautern-kreis.de



Medienschutz für Jugendliche

- Änderungen im Jugendschutzgesetz ab 1.5.2021

Nach Angaben des Bundesministeriums für Familien, Senioren, Frauen und Jugend waren im Jahr 2019 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren 205 Minuten täglich online, im Jahr 2020 sogar 258 Minuten täglich. Dabei haben über 40 % der Kinder von 10 bis 18 Jahren im Internet bereits negative Erfahrungen gemacht; über eine Million von ihnen haben etwas gesehen, das sie geängstigt hat.

Beleidigungen, Mobbing, Kontakte durch fremde Erwachsene und digitale Gewalt sind weitere Auswirkungen im Internet. Um Kinder und Jugendliche vor den Gefahren im Netz zu schützen, tritt die Reform des Jugendschutzgesetzes zum 1. Mai neue Regelungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz in Kraft.

Im Überblick:

- **Schutz durch Anbieter vor Belästigungen und Gefahren im Netz**
Anbieter von Internetdiensten müssen durch **Voreinstellungen** dafür sorgen, dass Kinder und Jugendliche vor Risiken wie Mobbing, sexueller Belästigung und Kostenfallen geschützt sind
- **Erleichtertes Hilfs- und Beschwerdesystem**
bessere Möglichkeiten **Verstöße zu melden und sich zu beschweren**
bei z.B. übermäßig beängstigenden oder Gewalt befürwortenden Inhalten oder bei Beeinträchtigung des sozial-ethischen Wertebildes.
- **Strengere Alterskennzeichnung für Spiele**
verlässliche und nachvollziehbare Orientierung für Eltern, Fachkräfte sowie Kinder und Jugendliche auch bei **Online-Film- und Spieleplattformen**.
Interaktionsrisiken, zum Beispiel bei offenen Chats, werden bei der Alterseignung berücksichtigt als auch Kaufanreize, Kostenfallen oder Glücksspielähnliche Elemente wie Lootboxen.
- **Schaffung einer Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz.** Zur **Aufsicht** über die Einhaltung der neuen Pflichten der Anbieter, auch gegenüber Anbietern aus dem Ausland, zur Vernetzung aller wichtigen Akteure und zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes.

Eine zusätzliche Änderung außerhalb des Bereiches Internet gibt es dahingehend, dass Kindern ab 6 Jahren öffentliche Filmvorführungen bei Filmen, die ab 12 Jahren freigegeben sind, unter Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person, gestattet werden. Bisher musste es eine erziehungsberechtigte Person sein.

Informationen und Meldemöglichkeiten für verdächtige Seiten: <https://www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/service-beratung/verdaechtige-seiten-melden/>.

Eigene Schutzeinstellungen werden gut beschrieben unter: <https://www.medien-kindersicher.de/startseite>

Das neue Jugendschutzgesetz

Schutz vor Cybergrooming

In Apps, im Chat,
beim Posten und Linken

Schutz vor Kostenfallen im Netz

Meldebutton

Einheitliche Alterskenn- zeichnung

In Apps, im Chat,
beim Posten und Linken

Altersbe- schränkungen: Appkäufe und Charts

Hinweise auf Verpackung

**Medienkompetenz
geht uns alle an!!!**

**Bundeszentrale für Kinder- und
Medienschutz**

Soziale Netzwerke

- Alternativen zu den Marktführern

WhatsApp, Instagram, TikTok und Snapchat sind ständige Begleiter von Jugendlichen, aber auch von uns Erwachsenen. Diese Dienste kommen dem Bedürfnis von Heranwachsenden nach Kommunikation, Selbstdarstellung, Anerkennung und Verbundenheit mit Gleichaltrigen entgegen, doch sie bergen auch Risiken im Datenschutz. Es werden viele persönliche Informationen preis gegeben mit Bildern, Inhalten und Links. Bei der zahlreichen Sammlung von Daten, dem so genannte Big Data, sollte man vorsichtig sein. Gerade die am häufigsten genutzten Dienste wie Instagramm und What´sApp gehören zu dem US-amerikanischen Unternehmen Facebook, das nicht der Datenschutzgrundverordnung Europas unterliegt. Somit hat der Nutzer Zugriffe auf Verläufe, Bilder oder Likes, durch den Vertragsabschluss zugestimmt.

Alternativen? Der Kreislauf der häufig genutzten Dienste ist schwer zu durchbrechen, da ein Großteil von Jugendlichen und Erwachsenen das System benutzt und einfach mit anderen kommunizieren kann. Dennoch ist zu überlegen, ob es nicht sinnvoll ist, im kleinen Kreis über Alternativen nachzudenken. Man kann in einer Familiengruppe, mit Freunden aus einem Verein, einer Klassengruppe u.s.w. andere soziale Medienanbieter ausprobieren und vielleicht hierdurch ein neues sicheres Schneeballsystem entwickeln: Vergleiche z.B. bei www.ionos.de.

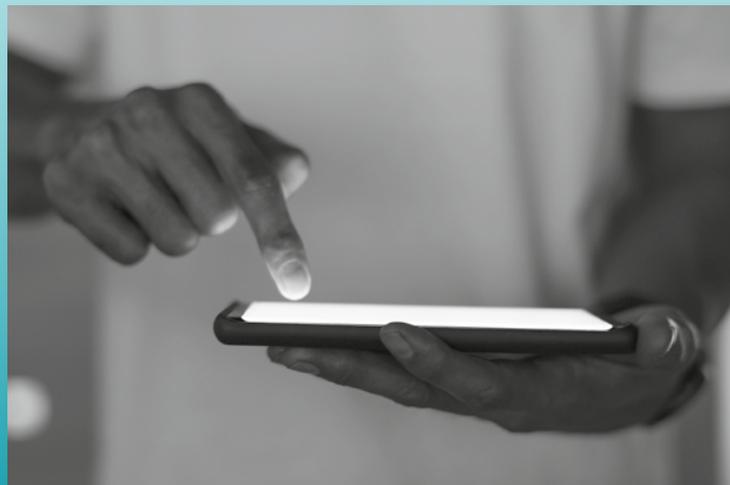


Smartphone

als wichtigster Alltagsbegleiter von Jugendlichen

Für Jugendliche ist das Smartphone heute der wichtigste Alltagsbegleiter. Es ist Kommunikationszentrale, Statussymbol, Gesprächsthema in der Freizeit, gemeinsame Spielekonsole und Speicher für Kontakte, persönliche Fotos, Notizen und Nachrichten. Mit Messenger-Apps wie WhatsApp oder sozialen Netzwerken wie Facebook ist es Schnittstelle zu Freundeskreis, Klassenverband und anderen Peergroups.

Es ist Bestandteil im Tagesablauf. Gerade deshalb gibt es Konflikte mit Erwachsenen, die das Verhalten ihrer Kinder kritisieren, vor allem bei der Nutzungsdauer. Für viele Jugendliche ist es Stress, nicht erreichbar zu sein, für andere ist es Erholung, die aber beim Beantworten der angestauten Nachrichten schnell wieder verfliegt. Jugendliche, vor allem Mädchen, haben oft den Drang, alles zu fotografieren und die Fotos dann zu „teilen“. Es ist wichtig, über die Regeln zur Handynutzung zu Hause, an den Schulen und die Nutzung im Schulalltag zu kommunizieren als auch über den eigenen Konsum, auch den der Erwachsenen, zu reflektieren. Im Austausch, über die Generationen hinweg, stellt sich schließlich die Frage: Kann man süchtig sein nach dem Handy? Vielleicht kann ein gemeinsamer Austausch inklusive Vorbildfunktion der Erwachsenen dazu beitragen, dass alle ihren Handykonsum reduzieren, zumindest ein andere Bewusstsein schaffen.



Medienpädagogik

- Aufgabe der Erwachsenen

Kinder und Jugendliche werden in einer digitalen Welt groß, die Vorteile und Nachteile bietet. Alles zu verbieten, aber auch alles zu erlauben, ist der falsche Weg. Das Kind zum mündigen Anwender zu erziehen sollte die Maxime sein: Selbstverantwortlich mit den neuen Medien lernen, Spaß haben und kommunizieren.

Wie in der allgemeinen Erziehung ist dabei das Vorleben der Erwachsenen wichtig. Dazu muss man selbst mit sich kritikfähig umgehen und zuerst seinen Konsum überdenken. Ein Weg wäre, gemeinsam zu überlegen, was gut ist, was schlecht ist. Dabei kann das eigene Kind auch die Rolle des Lehrenden einnehmen, als digital Native (sinngemäß: in der digitalen Welt Geborener) und wir als Erwachsene bleiben ein lebenslang Lernender. Dieser Ansatz hilft teilweise zur Annäherung, bevor alles verboten wird, was Spaß macht und weil ein Verstehen wollen der anderen Position Grundlage ist.

Diese Vorgehensweise wird nicht widerstands- und konfliktlos vonstattengehen und zunächst muss die Zielsetzung der medienpädagogischen Erziehungsrichtung der Erziehungsberechtigten geklärt werden. Auch hier sollte es **nicht** heißen: Wenn der eine das verbietet, gehe ich zum anderen!

Auf jeden Fall sollten klare Regeln für die Nutzungszeit, Altersbeschränkungen und die Inhalte vereinbart werden, die Sie als Eltern auch kontrollieren sollten, dies jedoch offen und transparent und nicht hinter dem Rücken ihres Kindes.

Medienpädagogik bedeutet Zeit investieren: um sich selbst ein Bild zu machen, um sich Neues erklären lassen, um aufgeschlossene Gespräch mit dem eigenen Kind zu führen, um Regeln einzuführen und durchzuhalten. Sorgen, Wünsche und Nöte gehören ebenso dazu wie neue Erkenntnisse in der neuen digitalen Welt. Begleiten und Verantwortung in der Erziehung übernehmen sollten weitgehend zum Ziel führen. Wichtig bleibt der Austausch mit anderen Eltern. Vielleicht hat ja doch nicht „jeder“ das neue Smartphone xyz, ohne das man nicht mehr leben kann, sondern nur Felix aus der 8b.

Stellen Sie veränderte Verhaltensweisen fest, stärken Sie Ihr Kind dahingehend, dass es sich austauscht, z.B. wenn es verstörende Inhalte gesehen hat, im Internet belästigt oder gemobbt wurde. „Ich bin für dich da“ statt „hab ich dich nicht gewarnt“ ist der bessere Weg der Unterstützung.



Schutz persönlicher Daten

Das Recht am eigenen Bild

Jeder hat das Recht am eigenen Bild. Das gilt sowohl für Fotos und Videos, wenn man das Gesicht sieht, aber auch, wenn durch besondere Kleidung, Tattoos oder Frisur die Person erkannt wird. Ausnahmen für eine Veröffentlichung oder Weiterleitung sind Einwilligungen der Personen oder der Personensorgeberechtigten:

- Die Person sagt Ja.
- Die Person unterschreibt ein Formular.
- Die Person zeigt ein eindeutiges Verhalten, das Ja-Sagen bedeutet - z.B. nicken auf die Frage der Veröffentlichung

Geregelt ist das „Recht am eigenen Bild“ im Kunsturhebergesetz. Zudem stellt § 201a Strafgesetzbuch (StGB) die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen unter Strafe, unter Umständen auch mit Freiheitsstrafen, zum Beispiel, wenn die Hilflosigkeit einer anderen Person zur Schau gestellt wird.

Bei Großveranstaltungen oder Versammlungen mit Informationsinteresse der Öffentlichkeit oder Kultur gelten Ausnahmen, aber es stimmt nicht, dass Bilder, auf denen mind. 15 Personen zu sehen sind, ohne Zustimmung veröffentlicht werden dürfen. Auch Prominente dürfen nur im Rahmen ihres Wirkens aufgenommen und die Aufnahmen ohne Zustimmung weiter geleitet werden, nicht jedoch in deren privatem Umfeld.

Auch hier: **Blieben Sie Vorbild** und veröffentlichen Sie keine Fotos Ihrer Familie ungefragt in den Sozialen Medien, auch wenn Sie stolz auf die Fortschritte und Erfolge Ihres Kindes sind.

Und bedenken Sie: Sie können ein Foto nie mehr ganz aus dem Internet löschen, wenn jemand das Foto vielleicht schon weitergeschickt oder geteilt hat.

Bitte gut überlegen Sie gut und geben Sie das Wissen in der Medienerziehung weiter:

- Welche Bilder darf ich machen?
- Wo sind die Fotos zu sehen?
- Welche Fotos von mir zeige ich im Internet?
Das gilt immer: Erst fragen, dann posten
- Und fragen Sie Ihr Kind: Darf ich dein Foto ins Internet stellen



Persönliche Daten

TIPP: Je weniger sie und ihr Kind von sich persönlich preisgeben, desto besser.

Hier gilt nämlich das Gleiche wie soeben dargelegt: Sobald andere Ihre Daten oder die Ihrer Kinder einsehen können, haben Sie keinen Einfluss mehr darauf. Bedenken Sie, dass keiner auf einem Werbeplakat in der Stadt seine Adresse, Handynummer, vielleicht sogar die Bankverbindung als noch viele andere Dinge preisgeben würde. Doch das ist vergleichbar mit dem öffentlich zugänglichen Bereich des Internet und der sozialen Medien. Und je mehr sogenannte „Freunde“ persönliches Wissen über Sie oder Ihre Kinder haben, desto größer ist die Gefahr, dass diese Daten weiter gegeben werden in Hände, die nicht gut damit umgehen. Ein schönes Bild aus dem Urlaub? Dann ist ja niemand zu Hause! Prüfen Sie deshalb immer, wie zugänglich Ihre Daten eingestellt sind.



Gefahren im Internet

Mediensucht

Soziale Medien und das Internet gehören zu unserer Gesellschaft mit vielen Vorteilen wie weltweite Kommunikation, globale Wirtschaft, geänderte Arbeitsmodelle. Auch die jungen Menschen brauchen für Schule und Beruf das World Wide Web als auch für die Organisation der Freizeit und für Entspannung. Dennoch ist es wichtig, dass es einen geregelten Umgang mit den digitalen Medien gibt, wie Internet, Spiele, Apps, soziale Medien.

Das Interesse der Erwachsenen an der digitalen Lebenswelt der Kinder ist absolut wichtig. Und es gibt, auch wie in der Erziehung insgesamt, Spielräume. Die Eltern kennen ihr Kind am besten und können somit z.B. die besten Entscheidungen treffen und begleiten, auch in welchem Ausmaß Filterprogramme und Einstellungen angepasst werden. Das bedeutet wiederum, dass man sich als Erwachsener mit der Materie auseinander setzen muss. Dazu gibt es gute Anleitungen, die im Anhang genannt werden.

Andererseits kommt man in der Erziehung nicht ohne Regeln aus, die auch immer wieder angepasst werden müssen. Das funktioniert nur mit Kommunikation und Konfliktlösungen in der Familie bis sich eigenverantwortliche mündige junge Mediennutzer entwickelt können.

Werbe- und Kostenfallen

Die Werbestrategien im Netz sind oft weder für Erwachsene noch für Kinder erkennbar und es gibt zudem viele verschiedene Formen der Kostenfallen, die auch in Online-Spielen versteckt sind. Dazu muss man das Vorgehen durchschauen, um nicht große Beträge zahlen zu müssen.

Nach BGB Bürgerlichem Gesetzbuch sind Kinder unter 7 Jahren nicht geschäftsfähig und können nicht belangt werden. Ab 7 Jahre braucht das Kind eine vorherige Einwilligung oder nachträgliche Genehmigung der Eltern, außer es kauft im Rahmen des Taschengeldparagraphen oder mit einer Gutscheinkarte.

Mutproben

Heute heißen Mutproben Online-Challenges und jeder von uns kennt bestimmt die eine oder andere noch aus der eigenen Jugend: man ist aufgeregt, will dazu gehören und man wird gesehen. Über das digitale Netz werden Einladungen und Videos verschickt und Mitmachaufforderungen sind schnell verbreitet. Neben sozial akzeptierten Inhalten, fallen immer wieder gefährliche und gesundheitliche Aufforderungen auf, wie:

- „Roofing“, „Trainsurfing“: Das illegale Klettern auf hohe Gebäude bzw. außen Mitfahren auf Zügen ohne Sicherung ist lebensgefährlich
- „Pro-Ana/Mia- bzw. Hunger-Challenges“: Sie bestätigen Essgestörte in ihrer Krankheit, fördern bei Gefährdeten den Einstieg in eine Essstörung

Fake News

Das Grundgesetz schützt die Meinungsfreiheit. Oft sehen Fake News wie „echte“ Nachrichten aus und verlinken seriöse Berichte, um die Leser zu manipulieren, da man somit die Nachricht auch als seriös identifiziert.

Das Gesetz kennt aber Einschränkungen der Meinugnsfreiheit. Gegen bewusst unwahre und klar widerlegte Tatsachenbehauptungen kann vorgegangen werden. Strafbar sind Volksverhetzung und Holocaust-Leugnung. Ebenso sind Verleumdung und üble Nachrede verboten. Desinformation und Stimmungsmache-FakeNews sind oft mit Skandal und Empörung verbunden. Übertreibungen, tendenziöse Darstellungen, Vermischen von Fakten und Meinungen: das sind „Schein-Nachrichten“.

(vgl. www.hass-im-Netz.info)

Anbieter informieren oder an

www.hass-im-netz.info/melden

Extremismus

Gut erklärt wird dieses Phänom in www.klicksafe.de: Über das Internet wird ein großer Teil der rechtsextremistischen Hasspropaganda verteilt, wobei Gaming-Plattformen, Messenger-Gruppen und andere Social Communities mit großer Reichweite für Demokratiefindlichkeit und Rassismus instrumentalisiert werden. Die Strategien sind oft nicht gleich erkennbar, aber sehr jugendgemäß aufbereitet als Begleitung der Suche nach der eigenen Identität in der Lebenswelt der Jugend.

Mit modernem Design, Anknüpfung an die jugendliche Subkultur und Lifestyle werden junge Menschen in die rechtsextreme Subkultur gelockt, gepaart mit aktuellen Inhalten, erlebnisorientierten Zeltlagern und publikumsnahen Angeboten. Das Bedenkliche ist die gut getarnte antidemokratische, rassistische und menschenverachtende Ideologie, die sehr oft nicht gleich über die sozialen Netzwerke und Internetauftritte erkennbar ist.

Cybermobbing

Erinnert man sich an die eigene Kindheit und Jugend, denkt man vielleicht an Klassenkameraden, die andere mehr als geärgert haben. Beim Cybermobbing ist aber nach Schulende nicht Schluss. Es geht immer weiter, erschwerend, dass viele live dabei sind und der Kreis der Zuschauer oder Mitmacher viel größer ist, anonym und nicht enden wollend. Diese übergroße Belastung führt zu seelischen und psychosomatischen Auffälligkeiten bis hin zu Schulverweigerung oder dem Wunsch, einfach nicht mehr leben zu wollen.

Kinder können Opfer und Täter werden. Sprechen Sie offen mit Ihrem Kind über Cybermobbing.

Arten von Cyber-Mobbing:

- Beleidigungen
- Bedrohungen
- Preisgabe persönliche Informationen
- Veröffentlichung von peinlichen Fotos

Der Weg aus dem Teufelskreis kann gelingen durch Aufforderung zur Löschung unter: www.jugendschutz.net/hotline oder durch eine Anzeige bei der Polizei.



Cybergrooming

Eine vertrauensvolle Kommunikation über Social Media mit einem neuen Freund oder Kontakte über Spiele-Chats mit Menschen, mit denen man sich gut versteht, enden leider hin und wieder mit einer misslichen Erkenntnis: Täter oder Täterinnen haben Vertrauen zu minderjährigen Opfern aufgebaut mit dem Ziel, sexuelle Missbrauchshandlungen anzubahnen. Sie manipulieren und verstricken die jungen Menschen in Abhängigkeit, damit sie sich niemandem anvertrauen. Laut Strafgesetzbuch kann es zu Freiheitsstrafen kommen.

Wichtig ist auch hier ein guter Austausch, echtes Interesse an den Dingen der eigenen Kindern und die Dienste sicher einzustellen. Trotzdem ist die Zeit der Pubertät die Zeit der Identitätsfindung, in der man nicht gerne mit den Eltern über alles redet und seine Geheimnisse hat. Beobachten Sie und schenken Sie Vertrauen, dass ihr Kind weiß, dass es immer zu ihnen kommen kann. Weitere gute Information gibt es beispielsweise unter www.kompass-social.media.

Sexting

Sexting ist eine Wortbildung aus Sex und Texting und steht für virtuelle Erotik mit einvernehmlicher Internetkommunikation. Es werden, oft selbst gemachte, erotische Aufnahmen per Handy verschickt. Die Gefahr bei Bildern wurde bereits unter „Recht am Bild“ behandelt.

Doch zu freizügige Bilder haben dementsprechend noch negativere Auswirkungen:

- Aus Rache werden die Bilder veröffentlicht
- Accounts werden gehackt
- Andere schauen sich die Bilder auf einem Handy an
- Erpressung = Sextortion

Hier sollte die Polizei eingeschaltet werden.

Pronografie

Das Internet ist sozusagen frei zugänglich für Pornografie, wenn keine Filter eingerichtet sind. Die Warnung ab 18 oder die Eingabe des Alters wird nicht überprüft und schreckt neugierige Jugendliche nicht ab. Oft geschieht der erste Kontakt unbeabsichtigt und unfreiwillig, aber die Neugier auf Sexualität in der Pubertät gehört zur Entwicklungsaufgabe der Jugend. Filter sind hier deshalb sehr wichtig, z.B. unter:

<https://www.klicksafe.de/jugendschutzprogramme> und der Gebrauch von altersgerechten Suchmaschinen.

Neben der harten Darstellung von Sexualität, wird der Druck der Darsteller auf die Jugendlichen bezüglich „normaler“ Sexualität und Körperbilder aufgebaut und die Realität verzerrt. Das Jugendportal der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung www.loveline.de gibt realistische Information speziell für junge Menschen bezüglich Sexualität, das die Jugendlichen ohne die Eltern durchstöbern können.



**Weitere Informationen und verwendete Quellen
Kindersicherheit:**

- <https://www.internet-abc.de/eltern/medien-kindersicher-technik/>
- www.klick-tipps.net/sicherheit
- www.klicksafe.de/mobilundsafe

Bewertung von Socialmedia-Kanälen:

<https://www.kompass-social.media/kompass/android>

Wie schütze ich mich und meine Daten:

<https://www.kompass-social.media/tipps>

Soforthilfe bei negativen Erlebnissen und Inhalten:

<https://www.kompass-social.media/hilfe>

Zusammenfassung aus:

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/online-dabei-aber-sicher--163354>

Gute & geprüfte Onlineangebote zu Social Media, Kinder & Jugendliche

Zusammenfassung aus: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/online-dabei-aber-sicher--163354>

Social Media . Safe!

- fragfinn.de/soziale-netzwerke ▶
- kika.de/timster ▶ alle Folgen ▶
- zdf.de/kinder/app-und-on ▶
- klicksafe.de/quiz
- chatten-ohne-risiko.net ab 12
- kompass-social.media ab 12
- handysektor.de ab 12

Cybergrooming . Sexting

- handysektor.de/cyber-grooming
- handysektor.de/sexting
- save-me-online.de
- loveline.de ab 12

Werbung

- www.kinder-onlinewerbung.de Spiel ▶
„Verflixte Werbeklicks“
- fragfinn.de/werbung
- zdf.de/kinder/logo ▶ Suche „Werbung“ ▶
- kindersache.de/versteckte-werbung
- checked4you ab 12

Medienkompetenz

- netz-regeln.de
- scroller.de
- internet-abc.de
- klicksafe.de/zehn-gebote PDF

Mobbing . Fake . Hass

- seitenstark.de/sonderbare-nachricht ▶
- mobbing-schluss-damit.de
- klicksafe.de/cmapp Erste-Hilfe-App
- jugend.support ab 12
- juuport.de ab 12
- mimikama.at ab 12
- no-hate-speech.de ab 12

Datenschutz

- seitenstark.de/geheimnis-der-daten ▶
- data-kids.de
- passwort-schluessel.de
- checkdeinpasswort.de
- youngdata.de ab 12
- datenparty.de ab 12

Rat . Hilfe

- trau-dich.de
- kummerkasten.kika.de
- nummergegenkummer.de
- jugend.support ab 12
- juuport.de ab 12
- bke-jugendberatung.de ab 14
- jugendnotmail.de bis 19