



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Bericht zum Thema

„Wertewandel in der Jugend
und anderen gesellschaftlichen
Gruppen durch Digitalisierung“

Inhalt

Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung	3
Moderner Kinder- und Jugendmedienschutz.....	6
Wirksamer Daten- und Verbraucherschutz für junge Menschen	7
Jugendförderung und Förderung digitaler Jugendkulturen.....	8
Stärkung der politischen Bildung mit digitalen Medien	9
Toleranz und Verständigung in digitalen Medien	10
Stärkung digitaler Beteiligungsmöglichkeiten für junge Menschen.....	12
Förderung von Gleichstellung für junge Menschen mit digitalen Medien	12
Politische wie gesellschaftliche Teilhabe von Frauen	13
Stärkung des Engagements mit digitalen Medien.....	14
Stärkung der Medienerziehung in Familien	14
Prävention und Beratung bei gesundheitlichen Risiken durch Medienkonsum.....	15
Zitierte Studien.....	16

Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung

Junge Menschen verdienen in der Digitalen Agenda der Bundesregierung einen besonderen Platz: Sie sind einerseits Impulsgeber für die Entwicklung der digitalen Gesellschaft und andererseits von Chancen und Risiken digitaler Medien in besonderer Weise betroffen. Diese Doppelrolle junger Menschen als Avantgarde und zugleich als Nutzergruppe mit Anspruch auf besonderen Schutz und Förderung wird in einer Balance aus Medienerziehung, Jugendförderung – insbesondere im Hinblick auf Medienkompetenz – und einem intelligenten Risikomanagement am besten berücksichtigt. Auch die UN-Kinderrechtskonvention spricht in Art. 13 „Meinungs- und Informationsfreiheit“ und in Art. 18 „Zugang zu Medien, Kinder- und Jugendschutz“ das Spannungsfeld aus dem Recht auf Zugang zu Medien und dem Recht auf Schutz vor Risiken in besonderem Maße an.

Die Digitale Agenda der Bundesregierung berücksichtigt in ihren Eckpunkten und Maßnahmen, dass junge Menschen den digitalen Wandel in besonderer Weise tragen und gestalten. Die Konsequenz, mit der junge Menschen digitale Medien in ihr Leben integrieren, ist ein wesentlicher Motor gesellschaftlicher Veränderungsprozesse:

- Digitale Medien sind Orte digitaler Jugendkulturen, vor allem getragen von Filmen, Spielen, Musik und dem Austausch in sozialen Netzwerken.
- Digitale Medien sind Treffpunkt der Peergroup und Anlaufpunkte für freiwilliges und soziales Engagement.
- Digitale Medien sind Informations- und Bildungsmedien, die neue Chancen eröffnen, aber auch Anforderungen an Bildung stellen.
- Digitale Medien sind Debattenraum, in dem das individuelle und gesellschaftliche Wertesystem der heranwachsenden Generation verhandelt und geprägt wird.
- Digitale Medien sind Orte des Medienkonsums, der den Gesetzen einer global organisierten Digitalwirtschaft folgt.
- Digitale Medien sind aber auch etwas Privates: zugleich immer wichtigerer Bestandteil des Familienlebens und der Ort, den junge Menschen bevorzugt nutzen, um sich von ihrem erwachsenen Umfeld abzugrenzen.

Nahezu alle Zwölfjährigen sind online (DJI 2014/2015: 98 Prozent). Das Smartphone als „persönlicher Begleiter“ in der digitalen Welt hat aufgrund der Vielfalt seiner Funktionalität besonderen Stellenwert: Etwa 90 Prozent der Jugendlichen ab zwölf Jahren verfügen über ein eigenes Gerät (JIM 2015). Studien belegen neben ihrer flächendeckenden Medienausstattung auch, dass Jugendliche das „Online-Sein“ als Normalzustand und dessen mögliche Beschränkung – z. B. durch ein Handyverbot an Schulen – als Eingriff in die persönliche Freiheit bewerten (z. B. DIVSI 2014; Calmbach et al. 2016).

Unsere Gesellschaft ist zunehmend eine digitale Gesellschaft. Da es sich bei der Digitalisierung um ein grenzüberschreitendes Phänomen handelt, geraten nationale, europäische und weltweite Rahmenbedingungen in den Blick. Um den damit verbundenen Wandel gestalten zu können, müssen Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Zivilgesellschaft sich kontinuierlich darüber verständigen, welche Leitbilder sie für die Entwicklung dieser digitalen Gesellschaft

zugrunde legen, wo der digitale Wandel unsere demokratische Gesellschaft stärkt und wo und auf welcher nationalen, europäischen und internationalen Ebene Interventionen geboten sind.

Die Erwartungen an den Fortschritt durch Digitalisierung sind ungebrochen hoch: Mehr Bildungschancen, neue Arbeitsmärkte und Wirtschaftswachstum, neue Entwicklungsfelder in Wissenschaft und Forschung, mehr Bürgerbeteiligung an demokratischen Entscheidungsprozessen, eine transparente, bürgernahe digitale Öffentlichkeit, weniger soziale Ungleichheit, mehr Inklusion und Integration sind nur einige Stichworte.

Zugleich hat die Digitalisierung in Fragen des Daten-, Jugend- und Verbraucherschutzes auch neue Risiken hervorgerufen. Die Nutzungsbedingungen von sogenannten sozialen Netzwerken und deren zunehmende Beliebtheit und Verbreitung führen, häufig gerade bei jüngeren Nutzerinnen und Nutzern, dazu, dass diese die Preisgabe von Daten in Kauf nehmen. Auch eine exzessive Nutzung bis hin zu onlinebasiertem Suchtverhalten werden durch die Allgegenwart und Gestaltung der Angebote begünstigt. Cybergewalt, Cybermobbing, Cybergrooming, Cyberstalking und Cybersexismus sind oft die Fortsetzung der Gewalt im realen Raum mit digitalen Mitteln. Gerade Frauen und Mädchen sind hiervon in besonderem Maße betroffen. Aufgrund der räumlichen und zeitlichen Entgrenzung des Netzes entfaltet Cybergewalt eine besondere Wirkung im Hinblick auf die psychische Belastung der Betroffenen. Nicht selten erscheint dem Opfer das Netz mächtiger als die Täterin oder der Täter selbst.

Für den Zusammenhalt der Gesellschaft ist es unabdingbar, dass allen jungen Menschen die Chancen digitaler Medien für Bildung und Teilhabe offenstehen und dass ebenso die Risiken im Umgang mit digitalen Medien nicht ungleich verteilt sind. Die Integration von Medienbildung in Bildung und Ausbildung, die Stärkung von Medienkompetenz allgemein, vor allem aber in Familien und in der außerschulischen Jugendbildung, als Ressource für den souveränen Umgang mit Medien und die gesetzlichen Grundlagen im Jugend-, Daten-, Verbraucher- und Gesundheitsschutz müssen einer neuen digitalen Ungleichheit entgegenwirken. Dieses Ziel wird auch durch die künftige „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft“ (Bundesministerium für Bildung und Forschung) unterstützt, die einen umfassenden Handlungsrahmen zur Förderung digitaler Bildung in Deutschland darstellt. Sie ist gleichzeitig Grundlage für die Bundesregierung, um gemeinsame Zielsetzungen mit den Ländern zu erarbeiten, die aktuell ebenfalls eine strategische Positionierung zur „Bildung in der digitalen Welt“ vornehmen. Einen wichtigen empirischen Hintergrund liefert der u. a. vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie geförderte D21-Digital-Index, welcher jährlich den Digitalisierungsgrad und die Digitalkompetenzen der Bevölkerung differenziert nach Bevölkerungsgruppen erfasst. Anlässlich des IT-Gipfels zum Thema Digitale Bildung wird der D21-Digital-Index 2016 einen besonderen Schwerpunkt zum Thema Bildung enthalten, für den eine gesonderte Erhebung zum Stand der Digitalisierung in Schulen geplant ist.

Die digitale Transformation und der Wandel der Mediennutzung vor allem junger Menschen weltweit machen es erforderlich, dass die Bundesregierung im Rahmen ihrer Auslandskommunikation verstärkt interaktive und crossmediale Informationsplattformen anbietet. Informationen über Deutschland sollten dynamisch, unterhaltsam und attraktiv auf junge Zielgruppen in unterschiedlichen regionalen Kontexten zugeschnitten sein, um nachhaltig zu wirken. Ob sich junge Menschen weltweit für Deutschland als Studien- oder Forschungsstandort entscheiden,

hängt auch davon ab, wie sie Deutschland im digitalen Umfeld kennenlernen und auch hinsichtlich der digitalen Konnektivität wahrnehmen. Mit Blick auf die hohe Zahl junger Menschen und Jugendlicher, die weltweit vor Krieg, Hunger und Katastrophen fliehen, geht es darum, junge Menschen auf den von ihnen genutzten digitalen Plattformen und Instrumenten zu erreichen und mit Informationen zu Hilfsangeboten oder rechtlichen Rahmenbedingungen zu begleiten. Die Nutzung von Smartphones kann hierfür eine gute Voraussetzung sein, um Menschen auf der Flucht zu erreichen.

Im Sinne einer digitalen Jugendpolitik muss die Stärkung von Medienkompetenz, Teilhabe und Engagement in den Angeboten der außerschulischen Jugendbildung fest verankert sein. Auch die jüngste Shell-Jugendstudie belegt das Interesse junger Menschen an Politik und Gesellschaft (Shell 2015). Digitale Medien müssen in den Angeboten der außerschulischen Jugendbildung und der Engagementförderung mitgedacht werden, um nicht an der Lebenswirklichkeit junger Menschen vorbeizugehen.

Auch die pädagogischen Fachkräfte in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe müssen sich auf den Umgang mit digitalen Medien einstellen. Der 15. Kinder- und Jugendbericht, der Anfang 2017 erscheinen wird, setzt sich intensiv mit Alltags- und Erfahrungswelten von Jugendlichen auseinander. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie positive Lebensbedingungen für junge Menschen durch das institutionelle Gefüge und die unterschiedlichen Regulationen in unserer Gesellschaft sozial ermöglicht werden, wie Jugendliche diese selbst mitgestalten und wie die sozialen Bedingungen in den Lebenslagen Jugendlicher gegenwärtig beschrieben werden können. Der Digitalisierung und Technisierung wird dabei eine wichtige Bedeutung zugesprochen, indem sie einen maßgeblichen Einfluss auf den sozialen und kulturellen Wandel nehmen.

Eine Digitale Agenda für junge Menschen muss das Bedürfnis junger Menschen nach Freiheit und den Schutz vor Risiken zusammen denken. Unter Anerkennung der Chancen, die digitale Medien ihren Nutzerinnen und Nutzern bieten, hat der Verfassungsauftrag zum Jugendschutz ungebrochene Relevanz und lässt sich angesichts des digitalen Wandels nur als „Koproduktion“ zwischen Eltern, Gesetzgeber und Medienanbietern umsetzen. Auch im digitalen Wandel muss das in allen modernen Gesellschaften verankerte Prinzip der Rücksichtnahme gegenüber jungen Menschen einen festen Platz haben.

Ein solches „Rücksichtnahmegebot“ ist im Hinblick auf wesentliche Handlungsfelder des Jugendmedienschutzes, des Datenschutzes, des Verbraucherschutzes und des Gesundheitsschutzes durch Medienanbieter zu verwirklichen. Jugendliche und zunehmend auch Kinder nutzen vor allem die Plattformen der Global Player wie YouTube, Facebook, WhatsApp, Snapchat und Instagram (JIM 2015; Calmbach et al. 2016). Angesichts der konvergierenden Nutzungsmöglichkeiten und der Entwicklungsgeschwindigkeit der dominierenden Plattformen gelangen klassische nationale Regulierungsinstrumente an Grenzen. Ziel ist deshalb die Entwicklung von Regelungen, die auch aktivierende und dialogische Regulierungsformen umfassen, in die die Akteure – einschließlich der Selbstregulierung der Unternehmen – einbezogen werden. Durch eine systematische Förderung von Good Practices kann das Rücksichtnahmegebot gegenüber jungen Menschen nach dem Prinzip des „Safety by Design“ gefördert werden, sodass die unbeschwerter Teilhabe von Kindern und Jugendlichen in der Produktentwicklung

in allen relevanten Diensten von Anfang an mitgedacht wird. Hierbei sollten auch Erfahrungen insbesondere aus anderen EU-Mitgliedstaaten mit einfließen. Vergleichbare Schutzkonzepte müssen auch für eine kinderfreundliche Ausgestaltung von Endgeräten gelten, etwa in Bezug auf die hardwareseitige Vorinstallation von Jugendschutzoptionen oder den bewussten Umgang mit den elektromagnetischen Feldern smarterer Geräte. Aufgrund der hohen Nutzungsraten und langer Lebenszeitexposition sind Kinder und Jugendliche hier besonders betroffen.

Eine Digitale Agenda für junge Menschen unterstützt schließlich Familien in ihrem vorrangigen Auftrag zur Medienerziehung. Fakt ist: Die Medienbiografie von Kindern und Jugendlichen beginnt bereits im ersten Lebensjahr. Das Familienleben mit Medien, die elterliche Medienerziehung sowie die Werte und Einstellungen der Elterngeneration beeinflussen in hohem Maße, wie Kinder und Jugendliche Medien nutzen (DIVSI 2015; Wagner et al. 2013; DJI 2014/2015). Damit die Entwicklung von Medienkompetenz als Ressource für einen souveränen Umgang mit digitalen Medien in allen Familien gelingt, muss eine Digitale Agenda die Erziehungspartnerschaft zwischen Familie, Kindertageseinrichtungen, Schule und außerschulischer Bildung stärken und ein gutes Medienangebot für Kinder fördern. Junge Menschen müssen bereits im Kindesalter ein Grundverständnis für den Wert persönlicher Daten, für ein angemessenes Kommunikationsverhalten, für Werbung und Konsum, für Meinungsbildung in Medien, für ein gutes Zusammenspiel von Mediennutzung und anderen Lebensbereichen, für die Gefahren exzessiver Mediennutzung, für die Einordnung medial vermittelter Information, aber auch für den Wert von Medien als Bildungsmedien und für den Wert kreativer Leistungen entwickeln.

Unter dem Leitbild „Gutes Aufwachsen mit Medien“ setzt die Bundesregierung im Rahmen ihrer Digitalen Agenda deswegen die nachfolgenden Eckpunkte und Maßnahmen innerhalb der verfügbaren Haushaltsmittel um.

Moderner Kinder- und Jugendmedienschutz

Ein moderner Kinder- und Jugendmedienschutz stärkt die Rechte von Kindern und Jugendlichen und schafft Chancengleichheit: Er ist eine wichtige Grundlage dafür, dass alle jungen Menschen digitale Medien für eine freie Entwicklung ihrer Persönlichkeit, für Bildung und gesellschaftliche Teilhabe nutzen können. Dazu muss er die Nutzungsgewohnheiten, den Unterstützungsbedarf von Kindern und Eltern und die mediale Realität berücksichtigen.

Mit einer ersten Novelle der jugendmedienschutzrechtlichen Regelungen des Jugendschutzgesetzes soll die Grundlage dafür geschaffen werden, die Differenzierung bei der Bewertung von Medieninhalten nach Verbreitungswegen und Mediensparten zu überwinden. Wie etwa ein Film oder ein Spiel zu einem Kind gelangt, muss künftig für seine jugendenschutzrechtliche Bewertung irrelevant sein, um die Akzeptanz des Kinder- und Jugendmedienschutzes bei den Anbietern, vor allem aber das hohe Vertrauen, das die Familien diesen Strukturen entgegenbringen, zu bewahren. Im Rahmen der Novellierung der Audiovisuellen Mediendienste-Richtlinie fordert die Bundesregierung gemeinsam mit den Ländern die Ausweitung der Jugendschutzbestimmungen auf alle geschäftsmäßig erbrachten, redaktionell wie nichtredaktionell verantworteten, audiovisuellen Dienste.

Angebote, die Kinder und Jugendliche intensiv nutzen, müssen angemessene Vorkehrungen zum Schutz vor gefährdenden und beeinträchtigenden Inhalten und Folgen wie exzessiver Mediennutzung sowie zum Schutz der persönlichen und informationellen Integrität junger Menschen treffen. Dies können neben Nutzungsrisiken begrenzenden Voreinstellungen und Altersüberprüfungen zum Beispiel leicht auffindbare, altersgerechte Melde- und Beschwerdemechanismen sowie ebensolche Hinweise auf anbieterunabhängige Hilfs- und Beratungsangebote sein. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wird prüfen, durch welche Anreize im Rahmen des Kinder- und Jugendschutzes entsprechende Vorkehrungen und Selbstverpflichtungen unterstützt werden können und wie – aufbauend auf den verschiedenen Projekten des Bundes und der Länder – übergreifende Hilfs- und Beratungsangebote im Netz, die auch die Peer-Beratung und weitere Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes einschließen, gefördert werden können.

Die Strukturen des Jugendmedienschutzes auf Bundesebene, insbesondere die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, sollen modernisiert und im Rahmen jeweils vorhandener finanzieller Mittel gestärkt werden. Die Aufgaben des Projekts I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet – sollen entsprechend der durch die Jugend- und Familienministerkonferenz getroffenen Verabredungen fortgeführt werden. Dadurch wird der Bund im Rahmen seiner Aufgaben künftig systematisch mit den Ländern und Landesmedienanstalten, jugendschutz.net, den Freiwilligen Selbstkontrollen und dem erzieherischen Kinder- und Jugendschutz auf die Förderung von „Safety by Design“ hinwirken und dabei vor allem die Zugänglichkeit und Transparenz von kindgerechten Inhalten und Angeboten und zukunftstaugliche, international anschlussfähige Ansätze des technischen Jugendmedienschutzes unterstützen. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wird hierzu regelmäßig einen mit den Akteuren abgestimmten „Fortschrittsbericht Kinder- und Jugendmedienschutz“ vorlegen.

Wirksamer Daten- und Verbraucherschutz für junge Menschen

Zu einem wirksamen Kinder- und Jugendschutz für die digitale Welt gehört auch ein wirksamer Schutz der Daten junger Menschen. Das Schutzbedürfnis junger Menschen ist ungleich größer als bei Erwachsenen. Umso wichtiger ist es, dass Medienanbieter, die von Kindern und Jugendlichen genutzt werden, Datenschutz nach dem Prinzip „Privacy by Design“ bereits in die Konzeption ihrer Angebote integrieren.

Mit der Europäischen Datenschutz-Grundverordnung und ihrem Artikel 8 („Bedingungen für die Einwilligung eines Kindes in Bezug auf Dienste der Informationsgesellschaft“), für den sich die Bundesregierung auf EU-Ebene immer wieder starkgemacht hatte, wurde nun erstmals eine Regelung geschaffen, die die besondere Schutzbedürftigkeit Minderjähriger hervorhebt und insofern erweiterte Verpflichtungen vorsieht. Im Zusammenhang mit der Novellierung der medienrechtlichen Regelungen des Jugendschutzgesetzes prüft die Bundesregierung nationale Umsetzungsregelungen in Bezug auf die Altersgrenzen des Artikels 8.

Das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz fördert im Rahmen der Verbraucherpolitik verschiedene Projekte, die die Medienkompetenz der Verbraucherinnen und Verbraucher stärken und sie über ihre Rechte in der digitalen Welt aufklären. Einige Projekte richten sich gezielt an bestimmte Verbrauchergruppen wie Jugendliche: Das Projekt „mobilsicher“ des Vereins iRights e. V. wendet sich mit dem Portal www.mobilsicher.de an die technisch nicht vorgebildeten Nutzerinnen und Nutzer, gibt Hilfestellung und beantwortet Fragen, die die Sicherheit der Kommunikation über mobile Endgeräte (Smartphones und Tablets) betreffen. Das Portal ist seit September 2015 online geschaltet. Ein Projekt von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. hat zum Inhalt, eine Jugendkonferenz vorzubereiten und durchzuführen, um mit jugendlichen Verbraucherinnen und Verbrauchern deren Anliegen in der digitalisierten Welt zu diskutieren und mit ihnen konkrete Forderungen und Wünsche zu formulieren.

Jugendförderung und Förderung digitaler Jugendkulturen

Die Vermittlung und Stärkung der Medienkompetenz ist eine durchgängige Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe im Kontext des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes. Über den Kinder- und Jugendplan des Bundes fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend strukturstärkende und modellhafte Projekte für ein gelingendes Aufwachsen mit digitalen Medien.

Digitale Spiele sind inzwischen fester Bestandteil im Alltag von Jugendlichen und Ausdrucksform einer eigenständigen digitalen Jugendkultur: 93 Prozent der 10- bis 18-jährigen spielen Computer- und Videospiele – im Schnitt 104 Minuten pro Tag, Jungen mit durchschnittlich 122 Minuten pro Tag mehr als Mädchen mit 82 Minuten (BITKOM 2014). Die regelmäßige Nutzung digitaler Spiele sowie die Vielfalt an unterschiedlichen Spieloptionen und -angeboten erfordern, dass Jugendliche in einem bewussten und verantwortungsvollen Spielverhalten unterstützt werden. Hierzu fördern z. B. das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen das Projekt „Ethik und Games“. Während des Spiels werden unbewusst viele Entscheidungen mit ethischer Relevanz getroffen. Jugendliche sollen sensibilisiert werden, welche Auswirkungen solche Entscheidungen im Spiel haben und auch im realen Leben hätten bzw. wie diese Entscheidungen ihre Lebensweise beeinflussen.

Zur Förderung der Gaming-Kultur führt die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) außerdem im August 2016 in Berlin den „Game Jam: Flucht und Vertreibung“ durch. Die bpb engagiert sich gleichsam im Rahmen weiterer Veranstaltungen für die Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen im Kontext digitaler Spiele: Das Veranstaltungsangebot umfasst neben dem Game Jam das jährlich stattfindende „Gamescamp“, ein Barcamp für 14- bis 21-jährige Gamer, und das Angebot der bpb im Rahmen der Spielemesse Gamescom.

Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur unterstützt die Stiftung Digitale Spielekultur, unter anderem die dortige Fachstelle zum Ausbau der Online-Medienkompetenzplattform „digitale-spielewelten.de“. Die Plattform dient der Information, Vernetzung und

dem Austausch zur Medienpädagogik bei digitalen Spielen und leistet einen wichtigen Beitrag zum verantwortungsvollen Umgang von Jugendlichen mit Computerspielen.

Auch im Rahmen der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik fördert das Auswärtige Amt verschiedenste Projekte im Bereich der digitalen Jugendkultur. Beispielsweise organisiert das Goethe-Institut im Rahmen des Deutschlandjahres in Mexiko das Geohashing-Game „Wissen geht spielen“, bei dem die Player sich durch die analoge Welt der Bibliotheken von Mexiko-Stadt schlagen, um an verschiedenen Stationen digitale Aufgaben zu lösen.

Die von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien unterstützte Initiative „Vision Kino“ fördert die Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Schirmherr der Initiative ist Bundespräsident Joachim Gauck. Die größte Initiative von „Vision Kino“ sind die jährlichen SchulKinoWochen. An diesem bundesweiten Angebot zur Filmbildung nehmen rund 800.000 Schülerinnen und Schüler mit ihren Lehrkräften teil. Damit ist es eines der größten filmpädagogischen Projekte Europas.

Ziel der von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien ins Leben gerufenen „Nationalen Initiative Printmedien“ ist es, Kindern und Jugendlichen die Bedeutung gedruckter Medien für die Demokratie nahezubringen und den Wert von Medien- und Meinungsvielfalt zu vermitteln.

Stärkung der politischen Bildung mit digitalen Medien

Medienpädagogische Arbeit ist zu einem integralen Bestandteil der politischen Jugendbildung geworden. Es gilt, die Angebotsformate kontinuierlich zu überprüfen und an neue Entwicklungen in den Lebenswelten junger Menschen anzupassen. Ohne eine Berücksichtigung der digitalen Angebote und ihrer Wirkungen auf junge Menschen wäre die Wirksamkeit politischer Jugendbildung erheblich eingeschränkt. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend fördert vielfältige Maßnahmen von Trägern und Einrichtungen der politischen Jugendbildung sowie von Jugendverbänden, die Aspekte der Digitalisierung unserer Gesellschaft entweder als Querschnittsaufgabe oder gezielt aufgreifen.

Die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) begegnet dem Informationsverhalten junger Menschen mit zahlreichen digitalen und interaktiven Medienformaten, erprobt gezielt innovative Ansätze für die politische Bildung und unterstützt andere Träger der politischen Bildung dabei, entsprechende Formate der digitalen Bildung selbst zu realisieren oder weiterzuentwickeln. Dies schließt den Ausbau der Website www.bpb.de und anderer mit der bpb verbundenen Websites ebenso ein wie die verstärkte Vermittlung von Inhalten speziell für Jugendliche über digitale, audiovisuelle Medien, die crossmediale Bereitstellung von Printangeboten auch in Form von E-Books und E-Pubs, interaktive digitale Tools wie beispielsweise den Wahl-O-Mat und seine digitale Umgebung, Dialogformate, Apps, Aktivitäten auf YouTube, die digitale Begleitung und Dokumentation von Veranstaltungen, Webtalks und nicht zuletzt die gezielte Kommunikation von Angeboten über weitere Social-Media-Kanäle. Darüber hinaus engagiert sich die bpb in der Fachdebatte zur digitalen (politischen) Bildung für Jugendliche; z. B. im Online-Dossier Digitale Bildung.

Einen besonderen Schwerpunkt legt die bpb auf die Entwicklung von Informations- und Bildungsangeboten für politik- und bildungsferne beziehungsweise benachteiligte, junge Zielgruppen. Die partizipativen und interaktiven Kommunikationsstrukturen des Social Web finden in der Konzeption und Durchführung der Produkte, Aktions- und Veranstaltungsformate besondere Beachtung und Berücksichtigung, u. a. in der „Aktion 16 – gib deiner Meinung eine Stimme“, in der interaktiven YouTube-Kampagne „YouTuber gegen Nazis“, im Webvideoformat „Begriffswelten Islam“, in der YouTube-Aktion „25 Jahre Mauerfall“ sowie in YouTube-basierten Newsformaten wie „TenseInforms“ und „Brainfed“. Die Weiterentwicklung der Formate ist im Rahmen jeweils vorhandener finanzieller Mittel vorgesehen.

Toleranz und Verständigung in digitalen Medien

Die Bekämpfung von Hassbotschaften in den sozialen Medien ist derzeit eine besondere Aufgabe. Demokratie setzt den freien Meinungs austausch voraus. Im Internet sind Jugendliche jedoch zunehmend Meinungsäußerungen ausgesetzt, die darüber weit hinausgehen.

Um den Umgang der Plattformanbieter mit strafbaren und jugendgefährdenden Hassbotschaften kontinuierlich zu prüfen, erweitern das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz ein Monitoring-Projekt bei jugendschutz.net. Es soll auch untersucht werden, ob die Betreiber sozialer Medien die mit dem Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz vereinbarten Maßnahmen zur schnellen und zielgerichteten Prüfung der Nutzermeldungen über Hassbotschaften umgesetzt haben.

Um effektiv gegen Hassbotschaften vorzugehen, bedarf es darüber hinaus eines ressortübergreifenden Konzepts der Bundesregierung, das diejenigen, die Hassreden verbreiten, konsequent zur Rechenschaft zieht, und diejenigen unterstützt, die sich im Netz offensiv gegen Hetze positionieren. Die Bundesregierung hat sich deshalb Anfang 2016 der „No Hate Speech Movement“-Kampagne des Europarats angeschlossen. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend fördert im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ die Neuen deutschen Medienmacher mit der Umsetzung und Koordinierung dieser Kampagne in Deutschland. Im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben! Aktiv gegen Rechtsextremismus, Gewalt und Menschenfeindlichkeit“ unterstützt das Bundesfamilienministerium darüber hinaus verschiedene Modellprojekte und Einzelmaßnahmen gegen Hate Speech oder Radikalisierung (u. a. no-nazi.net, Online-Beratung gegen Rechtsextremismus, jugendschutz.net) und Vorhaben zur Stärkung von Demokratie und Vielfalt in digitalen Medien (z. B. Jugend im Land 3.0 – Digitale Demokratie- und Engagementförderung im ländlichen Raum, i,Slam-Kunstpreis, politikorange, Portal „Flucht und Migration“).

Die Bundeszentrale für politische Bildung und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend fördern die Arbeit von INACH, einer Stiftung nach niederländischem Recht, die in 14 Ländern mit Partnerorganisationen vertreten ist. Damit wird ein grenzübergreifendes Netzwerk gefördert, dessen transnationale Expertise eine adäquate Auseinandersetzung mit dem ebenfalls grenzübergreifenden Phänomen der Hate Speeches im Internet ermöglicht.

Zur Qualifizierung von Fachkräften der außerschulischen Jugendarbeit, Sozialarbeit und politischen Jugendbildung im Umgang mit Hate Speech führt die Bundeszentrale für politische Bildung eine zweitägige Fachtagung „#NetzOhneHass – Hass im Netz entgegentreten“ durch und vermittelt praxisrelevante Hintergrundinformationen zu den Handlungsfeldern der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit. Inhaltliche Schwerpunkte sind Strategien der Gegenrede gegen Gerüchte und Falschmeldungen, Hasspropaganda und Extremismus in Sozialen Netzwerken sowie die Entwicklung modellhafter Social-Web-Projekte der außerschulischen Jugend- und politischen Jugendbildungsarbeit.

Einseitige rassistische und extremistische Argumentationen können die Grundlage für Radikalisierungsprozesse bei jungen Menschen bilden. In ihren Angeboten begegnet die Bundeszentrale für politische Bildung einseitig radikalisierenden Darstellungen mit differenzierter Information aus unterschiedlichen Perspektiven. Diesem Prinzip folgen z. B. das YouTube-Angebot „Begriffswelten Islam“, das Medienprojekt „Vorurteile? Kenn ich nicht!“ oder die Erklärfilme zur crossmedialen Reihe „... begegnen“, welche Handlungsoptionen gegen Diskriminierung in Alltagssituationen aufzeigen und die Perspektive von Ausgrenzung Betroffener einnehmen.

Das Auswärtige Amt fördert über die Initiative „Schulen: Partner der Zukunft“ (PASCH) die Vernetzung ausländischer Schulen (derzeit über 1.800, zumeist Sekundarschulen) mit Fokus auf Deutschunterricht mit Partnerschulen im Inland (derzeit rund 360 Schulen). Über die Website www.pasch-net.de und die dazugehörigen sozialen Medien (u. a. Facebook, Twitter, Blogs, Communitys, Lernplattformen) vernetzen sich die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer. Dies geschieht u. a. über die Online-Schülerzeitung PASCH global. Die Schülerinnen und Schüler nehmen an Online-Wettbewerben teil, wie 2015 am Wettbewerb „Erinnerungsspuren“ zum 2. Weltkrieg, oder an Regionalprojekten, z. B. „Donau verbindet“. Deutschlehrerinnen und -lehrer können online auf Unterrichtsmaterialien zugreifen. PASCH-net leistet damit einen Beitrag zum interkulturellen Austausch, zur Stärkung der Deutschlandbindung der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler. Die Zugriffszahlen von PASCH-net sind kontinuierlich gestiegen und liegen derzeit bei rund 1,7 Mio. Seitenaufrufen pro Monat.

Das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) fördert unter anderem die entwicklungspolitische Informations- und Bildungsarbeit in Deutschland. Dadurch lernen junge Menschen die Lebenswelten in anderen Ländern und Kulturen kennen und können gemeinsam globale Zusammenhänge entdecken. Der CHAT der WELTEN beispielsweise fördert virtuelle Begegnungen und den Austausch zwischen Schulklassen in Deutschland und im Globalen Süden. Zielgruppe des CHATS der WELTEN sind Schülerinnen und Schüler ab der 5. Klasse aller allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen in Deutschland und im Globalen Süden. Von den Vereinten Nationen wurde das Projekt mehrfach für seinen Beitrag zur UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ ausgezeichnet.

Im Ausland fördern das AA und BMZ über die Deutsche Welle Akademie Meinungsfreiheit und Medienentwicklung. Fortbildungen für junge Medienschaffende und Bürgerjournalistinnen und -journalisten werden über E-Learning-Plattformen angeboten. Auch wird die Beteiligung Jugendlicher an gesellschaftlichen und politischen Diskussionen besonders durch digitale Medien gefördert.

Stärkung digitaler Beteiligungsmöglichkeiten für junge Menschen

Um digitale Jugendbeteiligung zu stärken und in die Fläche zu tragen, fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Beteiligungsplattform „jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation“, ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), des Deutschen Bundesjugendrings (DBJR) und von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. Die Beteiligungsplattform bündelt Methoden, Werkzeuge und Themen der Jugendbeteiligung, informiert, qualifiziert und vernetzt Akteure, die Jugendbeteiligungsprozesse stärken oder initiieren wollen, auf Bundes-, Landes- und insbesondere auf kommunaler Ebene. Vorangegangene Initiativen zu E-Partizipation, an deren Wissensstand die Plattform anknüpft, belegen die Stärkung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren als wichtigen Erfolgsfaktor. Neben Fachkräften der Jugendhilfe – insbesondere im Bereich der Jugend(verbands)arbeit – und aus Verwaltung und Politik gehören auch motivierte jugendliche Peers zur Zielgruppe der Plattform. Indem „jugend.beteiligen.jetzt“ gute Beispiele zeigt und ausgewählte Jugendbeteiligungsprojekte verlinkt, entsteht ein vielfältiges und stetig wachsendes Netzwerk für digitale Jugendbeteiligung als Teil der Jugendstrategie „Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft“. Die Plattform wird ab Herbst 2016 online unter www.jugend.beteiligen.jetzt verfügbar sein.

Das Projekt „Ichmache>Politik|Demografie“ des DBJR (<http://ichmache-politik.de/demografie>) beteiligt bundesweit Jugendliche und junge Erwachsene an der Arbeit der AG „Jugend gestaltet Zukunft“ im Rahmen der Demografiestrategie der Bundesregierung und der Jugendstrategie des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Teilnehmende bringen ihre Ideen und Forderungen zu einer guten Demografiepolitik über das Online-Beteiligungswerkzeug ePartool ein. Das ePartool kommt auch im Rahmen des DBJR-Projekts Strukturierter Dialog (<https://www.strukturierter-dialog.de>) zum Einsatz. Der „Strukturierte Dialog“ ist ein Instrument der EU-Jugendstrategie und findet europaweit statt. Die EU- Jugendstrategie bildet die Grundlage für die Zusammenarbeit der EU-Mitgliedstaaten im Jugendbereich und legt fest, mit welchen Zielen, in welchen Themenfeldern und mit welchen Instrumenten Jugendpolitik in Europa bis 2018 vorangebracht werden soll. Der Strukturierte Dialog soll erreichen, dass die Meinungen und Anliegen junger Menschen bei der Umsetzung der EU-Jugendstrategie einbezogen werden.

Möglichkeiten und Grenzen digitaler Beteiligung junger Menschen sind nicht nur abhängig von individuellen Interessen, sondern von materiellen, kulturellen und sozialen Ressourcen. Seit ihrem Inkrafttreten in Deutschland im Jahr 2009 ist die UN-Behindertenrechtskonvention handlungsleitend für das Verständnis von Inklusion als gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit Behinderungen und Einschränkungen auch in digitalen Medien.

Förderung von Gleichstellung für junge Menschen mit digitalen Medien

Die Auseinandersetzung mit der individuellen geschlechtlichen Identität und ihre gesellschaftliche Verortung in den Ansprüchen an die persönliche und berufliche Zukunft sowie in dem handlungsleitenden Wertesystem im sozialen Umgang miteinander gehört zu den zentra-

len Aufgaben der Lebensphase Jugend und findet ihren Niederschlag in digitalen Medien. Seit 2013 fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend das bisher einzige digitale Gendermagazin www.meinTestgelaende.de. Abgeleitet aus den Ergebnissen und Empfehlungen des Abschlussberichts des Beirats Jungenpolitik setzt das von der Fach- und Koordinierungsstelle Jugend – Gender – Partizipation begleitete Webportal auf die Kombination von virtuellen Formaten und persönlichen Begegnungen. Die Themen und Beiträge des Gendermagazins erarbeiten junge Menschen selbst und schließen sich in Redaktionsgruppen zusammen. Die Gründung der ersten Redaktionsgruppe aus jungen Flüchtlingen zeigt das integrative Potenzial dieses Ansatzes. Durch die Einbindung von Trägern der Kinder- und Jugendhilfe ist der Transfer von Genderthemen in die Jugendarbeit und die Jugendhilfe gelungen. Seit 2015 wird der Austausch mit und zwischen pädagogisch Tätigen zum Thema Genderarbeit mit Jugendlichen ausgebaut. Aktueller thematischer Schwerpunkt ist die geschlechtergerechte Berufs- und Studienwahlorientierung.

Im Hinblick auf eine geschlechtergerechte Berufs- und Studienwahlorientierung fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend seit 2001 den Girls' Day. Ziel ist es, Mädchen an diesem Tag durch Unternehmensbesuche einen möglichst breit gefächerten Einblick in Berufsbereiche wie IT- und MINT-Berufe zu bieten, in denen Frauen bisher unterrepräsentiert sind. Seit seinem Beginn haben sich rund 1,7 Mio. Mädchen an über 116.000 Unternehmensangeboten beteiligt. Mindestens ebenso wichtig wie das Interesse von Mädchen für männlich dominierte Berufszweige ist die Sensibilisierung von Wirtschaft, Arbeitgebern, Bildungsträgern und der Politik. Der Girls' Day wird inzwischen in vielen Ländern innerhalb und außerhalb Europas praktiziert und findet auch grenzüberschreitend statt. Für die IT-Branche wurde am Girls' Day der „Girls in ICT Day“ initiiert, der weltweit Mädchen auf IT-Berufe aufmerksam machen soll.

Das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung stärkt die Rolle von Mädchen und Frauen in der digitalen Welt, indem es den Erwerb digitaler Grundkenntnisse sowie die Qualifikation von Mädchen und Frauen in IT-Berufen fördert. Digitale Technologien werden eingesetzt, um den Zugang zu chancengerechter und qualitativ hochwertiger Bildung zu verbessern. In Guatemala werden beispielsweise Lehrkräfte durch „blended-learning“-Kurse im Bereich der Sekundarschulbildung, Berufsorientierung und sozialen Integration von benachteiligten Kindern und Jugendlichen qualifiziert. In Honduras erhalten benachteiligte Jugendliche durch E-Learning Zugang zu non-formaler Berufsbildung. In Tunesien werden über einen Massive Open Online Course (MOOC) 8.000 junge App-Entwicklerinnen ausgebildet, um 1.000 neue Apps für den tunesischen und internationalen Markt zu entwickeln.

Politische wie gesellschaftliche Teilhabe von Frauen

Die zunehmende Digitalisierung verschiedener Lebenswelten bietet sowohl Chancen als auch Risiken für die Gleichstellung und politische wie gesellschaftliche Teilhabe von Frauen. Um den Anteil von Frauen in der Politik mit digitalen Medien zu stärken, fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ein Reverse-Mentoring-Projekt zwischen jungen Frauen und Politikerinnen im Rahmen des Helene Weber Kollegs, dem bundesweiten und

parteiübergreifenden Netzwerk für mehr Frauen in der Politik. Im persönlichen Austausch und in einem virtuellen Klassenzimmer auf dem E-Campus des Helene Weber Kollegs erlernen erfahrene Kommunalpolitikerinnen im Tandem von meist jüngeren Social-Media-Expertinnen den Umgang mit Web-2.0-Angeboten. Die Mentorinnen erhalten im Gegenzug Einblicke in die kommunalpolitische Arbeit.

Stärkung des Engagements mit digitalen Medien

Digitale Medien sind bereits heute auf vielfältige Weise Bestandteil der vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderten Freiwilligendienste Freiwilliges Soziales Jahr (FSJ), Freiwilliges Ökologisches Jahr (FÖJ), dem Bundesfreiwilligendienst (BFD) und dem Internationalen Jugendfreiwilligendienst (IJFD). Im Rahmen der Digitalen Agenda der Bundesregierung fördert das Bundesfamilienministerium zusätzlich ein Modellprojekt „Freiwilliges Soziales Jahr Digital“. In diesem Angebot geht es einerseits um Vermittlung von Medienkompetenz durch FSJ-Teilnehmende, z. B. an ältere Menschen in mit Bundesmitteln geförderten Infrastruktureinrichtungen wie Mehrgenerationenhäusern und Senioreneinrichtungen oder an Kinder in Kindertageseinrichtungen. Andererseits geht es um die Umsetzung digitaler Projekte in sozialen Einrichtungen, z. B. durch Erstellung und Pflege von Homepages und Apps. Gefördert werden zwei Pilotprojekte in Rheinland-Pfalz und Sachsen-Anhalt mit einer Förderdauer von zwei Jahren. Das FSJ Digital stößt insgesamt auf hohe Resonanz und erreicht mit Jugendlichen, die eine hohe medial-technische Affinität haben, sich aber nicht um einen FSJ-Platz im sozialen Bereich beworben hätten, neue Zielgruppen. Die Ergebnisse des Modellprojekts werden nach einer Auswertungsphase zum Abschluss in das Regel-FSJ einfließen.

Stärkung der Medienerziehung in Familien

Die Medienerziehung in Familien ist entscheidend für die Entwicklung von Medienkompetenz gerade im Kindesalter. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend stärkt die Medien- und Erziehungskompetenz in Familien mit vielen Unterstützungsangeboten. Das Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ bündelt Informationsangebote für Eltern, berät lokale Netzwerke der Elterninformation und -beratung und qualifiziert Fachkräfte. Der Online-Medienratgeber für Eltern und Erziehende „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“ setzt seine erfolgreiche Arbeit fort. Die Förderung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur unterstützt den medienpädagogischen Fachaustausch, die bundesweiten Wettbewerbe MB21 und Dieter Baacke Preis erhöhen die Sichtbarkeit guter Projektansätze. Darüber hinaus fördert das Bundesfamilienministerium strukturbildende, nachhaltige Medienangebote für Kinder, die Eltern darin unterstützen, Kinder beim Einstieg in die Internetnutzung zu begleiten und Medienkompetenz in kindgerechten Angeboten einzuüben. Dazu gehören die Kindersuchmaschine Blinde Kuh und das Beratungsangebot des seitenstark e. V. für Kinderseitenanbieter www.wir-machen-kinderseiten.de. Unter dem Dach der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ lädt das Bundesfamilienministerium dazu ein, die Medienerziehung von Familien mit einem abgestimmten Vorgehen in Bund, Ländern und Kommunen zu unterstützen. Im Rahmen eines Dialogforums wird ein ressortübergreifender Austausch über die Förderung von Elterninformation und -beratung angeregt.

Eine Verantwortungsgemeinschaft für ein gutes Aufwachsen mit Medien erfordert die Verständigung über nationale Grenzen hinaus. Die EU hat mit dem „Safer Internet Programm“ – heute unter dem Dach der Connecting Europe Facility – und ihrer Strategie „Better Internet for Kids“ Entwicklungen vorangetrieben. Die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ausgerichtete europäische Konferenz „Net Children 2020 – Growing up with Media“ im April 2015 in Berlin hat eine programmatische Weiterentwicklung initiiert. In Deutschland wird das Programm durch die Initiative klicksafe der Landesmedienanstalten, die Internet-Hotlines internet-beschwerdestelle.de (durchgeführt von eco und FSM) und jugendschutz.net sowie das Kinder- und Jugendtelefon der Nummer gegen Kummer (Helpline) umgesetzt. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend kooperiert eng mit den Partnern des Verbunds und setzt die Förderung der Hotlines und Helpline im Rahmen jeweils vorhandener finanzieller Mittel fort.

Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien fördert die Medienkompetenz durch eine Reihe von Initiativen. Die Initiative „Ein Netz für Kinder“ wurde 2008 gemeinsam von Politik, Wirtschaft und Institutionen des Jugendmedienschutzes ins Leben gerufen. Im Rahmen der Initiative fördert die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien mit bis zu einer Million Euro jährlich hochwertige Internetangebote für Kinder von sechs bis zwölf Jahren – zur Information, Bildung und Unterhaltung. Darüber hinaus hat die Initiative mit „fragFINN“ einen von der Wirtschaft finanzierten geschützten Surfraum mit Suchmaschine speziell für Acht- bis Zwölfjährige geschaffen. Darin können sich Kinder frei im Internet bewegen, ohne auf für sie ungeeignete Inhalte zu stoßen.

Prävention und Beratung bei gesundheitlichen Risiken durch Medienkonsum

Digitale Medien können auch gesellschaftliche Veränderungsprozesse wie onlinebasiertes Suchtverhalten beinhalten, dem mit bundesweiten, wissenschaftlich begleiteten Präventions- und Beratungsangeboten begegnet werden muss. Das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) hat u. a. mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) Aktivitäten im Bereich der Prävention internetbezogener Störungen wie www.ins-netz-gehen.de für Jugendliche, Eltern sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren entwickelt. Außerdem fördert das BMG verschiedene Modellprojekte und Studien, z. B. zur Prävalenz internetbezogener Störungen, zur Entwicklung von Screening- und Diagnoseinstrumenten, zum Monitoring vorhandener Präventions-, Beratungs- und Behandlungsangebote sowie zur Förderung innovativer Interventionsansätze. Auch die Drogenbeauftragte der Bundesregierung weist mit verschiedenen Initiativen auf die bestehenden Risiken exzessiver Mediennutzung hin. Die Jahrestagung der Drogenbeauftragten 2016 wird zum Thema „www.webholic-sucht-hilfe.de Generation Internetsüchtig?“ im November in Berlin stattfinden. Die Ergebnisse der Projekte und die Präventionsaktivitäten der BZgA unterstützen zudem die Fortbildung und Qualifizierung von Lehr- und Fachkräften der Erziehungs- und Familienberatung und stärken die Erziehungskompetenz durch Materialien für die Eltern über die Chancen und mögliche Risiken der Onlinenutzung.

Zitierte Studien:

- BITKOM (2014): Jung und vernetzt – Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft.
- Marc Calmbach, Silke Borgstedt, Inga Borchard, Peter Martin Thomas, Berthold Bodo Flaig (2016): Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. (Sinus-Studie)
- DJI (2014 und 2015): Digitale Medien – Beratungs-, Handlungs- und Regulierungsbedarf aus Elternperspektive.
- DIVSI (2015): U9-Studie „Kinder in der digitalen Welt“.
- DIVSI (2014): U25-Studie „Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt“.
- D21-Digital-Index (2015): Die Gesellschaft in der digitalen Transformation.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015: JIM-Studie 2015.
- Shell Deutschland Holding (2015): Jugend 2015. Eine pragmatische Generation im Aufbruch.
- Ulrike Wagner, Christa Gebel, Claudia Lampert (Hrsg.) (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Band 72 der LfM-Schriftenreihe Medienforschung.

Dieses PDF ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Bundesregierung;
es wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber:

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend
Referat Öffentlichkeitsarbeit
11018 Berlin
www.bmfsfj.de



Für weitere Fragen nutzen Sie unser
Servicetelefon: 030 20179130
Montag–Donnerstag 9–18 Uhr
Fax: 030 18555-4400
E-Mail: info@bmfsfj.service.bund.de

Einheitliche Behördennummer: 115*
Zugang zum 115-Gebärdentelefon: 115@gebaerdentelefon.d115.de

Stand: Juli 2016

Gestaltung: www.avitamin.de

- * Für allgemeine Fragen an alle Ämter und Behörden steht Ihnen auch die einheitliche Behördenrufnummer 115 von Montag bis Freitag zwischen 8.00 und 18.00 Uhr zur Verfügung. Diese erreichen Sie zurzeit in ausgesuchten Modellregionen wie Berlin, Hamburg, Hessen, Nordrhein-Westfalen u. a. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.115.de.