

Stellungnahme

November 2024

Digital gesund – Medien sollen schlau und nicht krank machen! (Drucksache 18/10501)

Zusammenfassung

Bitkom bedankt sich für die Möglichkeit zum Antrag der SPD-Fraktion „Digital gesund - Medien sollen schlau und nicht krank machen! - Die Landesregierung muss Maßnahmen zur Stärkung von Medienkompetenz für Familien, Kinder und Jugendliche stärken“ im Rahmen der Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien und des Ausschusses für Arbeit, Gesundheit und Soziales am 21. November 2024 Stellung zu beziehen. In diesem Zusammenhang möchten wir zunächst die im Antrag aufgegriffenen Ergebnisse der Bitkom Kinder- und Jugendstudie 2024 näher beleuchten, um eine Grundlage für die weitere Argumentation zu schaffen. Darauf aufbauend wird in der folgenden Stellungnahme auf einzelne Aspekte und Fragestellungen des Antrags eingegangen. Im Anschluss nehmen wir gerne die Gelegenheit wahr, zu den vorgeschlagenen Maßnahmen zur Stärkung der Medienkompetenz im Land Nordrhein-Westfalen Stellung zu nehmen.

Jugendmedienschutz ist eine mehrdimensionale Aufgabe, die alle Kräfte aus Wirtschaft, Politik, Zivilgesellschaft und Wissenschaft bündeln sollte, um die Nutzererfahrungen von Kindern und Jugendlichen im Online-Raum nachhaltig zu verbessern und Risiken zu minimieren. Das Verständnis, dass die Förderung von Medienkompetenz nicht allein Aufgabe der Bildungseinrichtungen ist, zeigt sich besonders deutlich in der Mitgliedschaft des Bitkom. Unternehmen ergreifen vielfältige technische und nicht-technische Maßnahmen zur Prävention, Risikominimierung und Verfolgung illegaler und schädlicher Inhalte sowie zur Suchtprävention. Medienkompetenz muss jedoch flächendeckend und nachhaltig durch ein systematisches und strukturell verankertes Bildungsangebot entwickelt werden. Maßnahmen zur Steigerung der Medienkompetenz sollten darüber hinaus verstärkt Eltern und Lehrkräfte einbeziehen, unterstützen und befähigen, Medienkompetenz zu vermitteln. Dies ist eine wesentliche Voraussetzung dafür, dass die Chancen des Einsatzes digitaler Medien in der Bildung auch zu einer allgemeinen Steigerung der digitalen Kompetenz beitragen.

127 Minuten

verbringen Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, im Schnitt pro Tag am Smartphone.

Zentrale Erkenntnisse der Kinder – und Jugendstudie des Bitkom 2024

Die repräsentative Kinder- und Jugendstudie des [Bitkom 2024](#) untersucht das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Alter von sechs bis achtzehn Jahren in Bezug auf den Konsum digitaler Produkte wie Smartphones, Laptops und Tablets sowie deren Funktionen und Anwendungen.

Kinder und Jugendliche verbringen durchschnittlich mehr als zwei Stunden pro Tag mit ihrem Smartphone. Dabei stehen vor allem die Kommunikationsfunktionen (Messenger-Dienste, Telefondienste, soziale Netzwerke), die Nutzung audiovisueller Medien (Musik, Podcasts, Spiele, Videos und Filme), aber auch Basisanwendungen zur Navigation, Informationssuche, Lernprogramme sowie Nachrichtenplattformen im Vordergrund. Kinder und Jugendliche nutzen Smartphones zudem immer früher selbstständig oder gemeinsam mit ihren Eltern. 33 Prozent der Befragten können sich ein Leben ohne Social Media nicht mehr vorstellen. Neben der selbstbestimmten Teilhabe im Online-Raum hat die Nutzung auch positive Effekte: Laut Studie geben 89 Prozent der Kinder und Jugendlichen an, im Internet etwas gelernt zu haben.

Die Studie zeigt aber auch, dass das Netz nicht frei von schädlichen und negativen Inhalten ist. Kinder und Jugendliche nehmen beispielsweise verstärkt Inhalte zu Krieg und Gewalt wahr. 48 Prozent der Befragten gaben an, schon einmal gefälschte Nachrichten gelesen zu haben. 39 Prozent haben bereits Hasskommentare über andere Nutzer gelesen.

Hoffnungsvoll stimmt, dass trotz der Risiken und Gefahren 82 Prozent der Kinder und Jugendlichen schon einmal nach einem negativen Erlebnis etwas unternommen haben. Dabei spielt das familiäre Umfeld eine zentrale Rolle, denn oft sind Eltern oder Freunde die ersten Bezugspersonen im Umgang mit negativen Erfahrungen. Die Studie zeigt auch, dass der Einfluss und die Kontrolle der Eltern auf das Nutzungsverhalten mit zunehmendem Alter abnimmt. Dennoch geben drei Viertel der Befragten an, sich intensiver mit den Privatsphäre-Einstellungen auseinandergesetzt zu haben. 72 Prozent der Kinder und Jugendlichen haben ihre Einstellungen aktiv verändert und sich intensiver damit auseinandergesetzt. Dies unterstreicht, dass Kinder und Jugendliche ein Bewusstsein für den Umgang mit negativen Erfahrungen im Netz entwickeln und bereits Instrumente zur Risikominimierung nutzen.

Im Wesentlichen deuten die Ergebnisse der Studie darauf hin, dass die zunehmende Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien durch Kinder und Jugendliche auch mit steigenden Risiken, wie Suchtgefahren oder der Wahrnehmung schädlicher Inhalte, einhergeht. Auch wenn die Studie die Auswirkungen der Nutzungsrisiken nicht direkt untersucht hat, gibt es umfangreiche Erkenntnisse aus anderen wissenschaftlichen Quellen, dass Kinder und Jugendliche im Online-Raum zunehmenden Gefahren wie allgemeinen Suchtgefahren, schädlichen Inhalten (Desinformation und Hate Speech) sowie Übergriffen (Grooming, Kinderpornografie) ausgesetzt sind.

Die Mitglieder des Bitkom engagieren sich aktiv im Bereich der Prävention, Erkennung und Verfolgung von illegalen und schädlichen Inhalten im Netz, insbesondere vor dem

Hintergrund, da Kinder und Jugendliche eine besonders schutzbedürftige Nutzergruppe darstellen. Die Mechanismen zur Erhöhung des Jugendschutzniveaus sind vielfältig und zielen unter anderem auch auf die Vermeidung von Suchtverhalten ab. Spezielle Funktionen und Systemeinstellungen helfen, den Medienkonsum zu regulieren, z.B. durch Zeitmanagement und Pausenkontrollfunktionen. Neben technischen Methoden des Jugendmedienschutzes (z.B. durch anerkannte Jugendschutzprogramme oder Datenschutz- und Sicherheitseinstellungen, kinderspezifische Dienste und Anwendungen) sind präventive Maßnahmen ein zentraler Hebel, um Kinder vor Gefahren oder exzessivem Konsum im Netz zu schützen.

Förderung von Chancen digitaler Medien und Risikominimierung durch Medienkompetenz

Der Erwerb eines bewussten und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien, der Kinder und Jugendliche zu selbstbestimmtem Handeln befähigt, ist in der heutigen Informationsgesellschaft von zentraler Bedeutung. Präventive Maßnahmen wie die Förderung von Medienkompetenz im Bildungsbereich werden in ihrer Wirkung häufig unterschätzt, da die Vermittlung langwierig und der Erfolg schwer quantifizierbar ist. Medienkompetenz ist jedoch ein wesentlicher Baustein der Prävention.

Neben der Minimierung von Risiken wie Suchtpotenzialen sollte die kritische Auseinandersetzung mit Informationen und Nachrichten ein langfristiges Ziel sein. Dies ist eine unabdingbare Voraussetzung für die zukünftige demokratische Resilienz unserer Gesellschaft angesichts wachsender Herausforderungen. Die Manipulation von Informationen beeinträchtigt sowohl die freie Meinungsbildung als auch die Entscheidungsfindung im Alltag und kann zu negativen Erfahrungen und Schutzlosigkeit führen, z.B. durch Erpressung, Betrug, personalisiertem Phishing und potenziellen neuen Cyber-Sicherheitsrisiken. Der Aufbau von Medienkompetenz sollte daher neben der Schulbildung auch fester Bestandteil der Aus- und Weiterbildung im Beruf sein.

Medienkompetenz muss in Schulen und darüber hinaus systematisch angeboten und gefördert werden

Angesichts der zunehmenden Bedeutung von Kommunikations- und Informationstechnologien und digitalen Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen sollte die Vermittlung von Medienkompetenz in Schulen systematisch angeboten und strukturell verankert werden, damit sich Kinder und Jugendliche sicher und selbstbestimmt im Online-Raum bewegen können. Laut der Bitkom-Studie wünscht sich die überwiegende Mehrheit der Befragten, rund 66 Prozent, eine bessere Vermittlung von Wissen über das richtige Verhalten auf den Sozialen Medien. 46 Prozent wünschen sich Hilfe bei der Bewertung von Informationen und Desinformationen. Angebote zur Vermittlung von Medienkompetenz sind bisher jedoch nur vereinzelt in den Lehrplänen enthalten. Die Vermittlung von Digital- und Medienkompetenz ist eine zentrale Aufgabe der öffentlichen Hand und sollte vor dem

Hintergrund wachsender Gefahren durch illegale und schädliche Inhalte systematisch ausgebaut werden - beispielsweise durch die feste, bundesweite Verankerung eines Pflichtfachs Informatik ab der Sekundarstufe 1.

Das Angebot sollte mit zunehmendem „Erwachsenwerden“ ausgebaut werden, da davon auszugehen ist, dass auch die elterliche Begleitung der Nutzung mit zunehmendem Alter abnimmt. Dies ist eines der zentralen Ergebnisse der Bitkom-Studie, die zeigt, dass die elterliche Einflussnahme und Kontrolle, z.B. durch die Installation von Jugendschutzprogrammen oder die Kontrolle des Nutzungsverhaltens, ab einem Alter von 12 Jahren stark abnimmt. Der Antrag der SPD-Fraktion geht darüber hinaus auf die besondere Rolle des familiären Umfelds ein, das sich laut einer DAK-Gesundheitsstudie sowohl positiv als auch negativ auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen auswirken kann. Vor diesem Hintergrund wird die Rolle der öffentlichen Bildungseinrichtungen noch wichtiger. Deshalb ist es besonders wichtig, weiter in unser Bildungssystem zu investieren und Medienkompetenz fest in den Bildungseinrichtungen zu verankern. Dabei sind die unterschiedlichen Bedürfnisse der verschiedenen Altersgruppen zu berücksichtigen. Der Antrag der SPD-Fraktion konzentriert sich in erster Linie auf mögliche Suchtgefahren in den Bereichen Gaming, Social Media und Streaming-Dienste. Dieser risikobasierte Ansatz sollte sich in erster Linie auch in der Gestaltung von Medienkompetenzangeboten widerspiegeln.

Ausbau von Bildungsinitiativen

Darüber hinaus können die im Antrag vorgesehenen Bildungsinitiativen und Kampagnen (z.B. Medienscouts, Safer Internet Day) sowie Landesprogramme einen weiteren wirkungsvollen Beitrag zur Sensibilisierung für Risiken wie Suchtgefahren leisten. Ziel der Landesregierung sollte es jedoch sein, dauerhaft ein flächendeckendes und konsistentes Angebot zur Vermittlung von Medienkompetenz bereitzustellen. Die vorgeschlagene Maßnahme „zu evaluieren, wie Medienkompetenz derzeit in den Schulen vermittelt wird“ zeigt jedoch, dass es nach derzeitigem Verständnis noch kein einheitliches, kohärentes Konzept zur Vermittlung von Medienkompetenz für bestimmte Altersgruppen und Bildungswege gibt. Dieses sollte evidenzbasiert entwickelt und flächendeckend umgesetzt werden.

Stärkung von Eltern und Lehrpersonal

Hierfür müssen die Schnittstellen der Medienkompetenzvermittlung durch Eltern und Lehrpersonal stärker aktiviert werden. Es reicht nicht aus, „Eltern und Lehrpersonal für die Risiken und Nebenwirkungen exzessiven Medienkonsums zu sensibilisieren“. Insbesondere das Lehrpersonal sollte in diesem Bereich umfassend und in Einzelfällen auch verpflichtend fortgebildet werden. Es ist daher positiv zu bewerten, dass der Antrag auch auf die langfristige Bereitstellung von Lehrerfortbildungen eingeht. Die praktischen Herausforderungen sind jedoch kaum zu vernachlässigen. Der Lehrermangel, die Ressourcen- und Kosten der Weiterbildung verlangen dem Schul- und Bildungssystem einiges ab. Auf die Frage der Umsetzbarkeit und Finanzierung geht der Antrag hingegen nicht weiter ein, auch wenn offensichtlich ist, dass dies eine der zentralen Barrieren eines digitalen Ausbaus des Bildungssystems darstellt. Mitglieder des Bitkom bieten viele technische Möglichkeiten, aber auch

Aufklärungsmaterial für Eltern, um sich an den Online-Erfahrungen ihrer Kinder aktiv zu beteiligen und den Dialog innerhalb der Familie zu stärken (z.B. Elternaufsicht-Tools, die Förderung des FSM Elternguide etc.).

Ausbau von struktureller Mediensuchtprävention

Die Etablierung einer Mediensuchtprävention für NRW ist ein erster wichtiger Schritt, um Präventionsmaßnahmen strukturell zu verankern und damit das allgemeine Bewusstsein für Mediensucht in der Gesellschaft zu fördern. Jugendliche sollten verstärkt über die negativen Folgen exzessiver Computerspiel- und Internetnutzung aufgeklärt werden, ähnlich wie auch bei anderen suchgefährdenden Verhaltensweisen oder beim Konsum von bestimmten Produkten und Dienstleistungen (Alkohol, Glücksspiel, Wetten etc.). Neben der Prävention sollten bereits erkrankte Kinder und Jugendliche stärker zu unterstützen, um langfristige Folgen für Gesundheit und die gesellschaftliche Teilhabe zu vermeiden. Ein Ausbau der psychotherapeutischen Versorgung durch Spezialambulanzen ist daher folgerichtig.

Nutzung digitaler Medien zu Bildungszwecken

Die Vermittlung von Medienkompetenz sollte konzeptionell über die Minimierung von Gefahrenquellen der Online- und Mediennutzung hinaus gehen. Medienkompetenz ist eine notwendige Voraussetzung, da digitale Medien zunehmend in der Bildung eingesetzt werden (z.B. bei der Erstellung digitaler Lernprodukte durch Schülerinnen und Schüler oder durch Lernprogramme und Online-Plattformen). Der Antrag stellt zu Recht fest, dass sich dadurch neue Chancen eröffnen, „die kognitiven Fähigkeiten von Kindern zu fördern und Jugendliche auf eine digitale Arbeitswelt vorzubereiten“. Diese Potenziale müssen genutzt werden, um Kindern ein besseres Lernumfeld zu bieten und die Entwicklung digitaler Kompetenzen zu fördern. Dies würde Kinder und Jugendliche besser auf die sich zunehmend verändernden Anforderungen des Arbeitsmarktes im internationalen Wettbewerb vorbereiten und den Wirtschaftsstandort Deutschland nachhaltig stärken. Der Antrag adressiert in diesem Zusammenhang die Entwicklung pädagogisch-didaktischer Konzepte zur Integration digitaler Endgeräte, Medien und KI in allen Unterrichtsfächern. Die reine Ausstattung von Klassenzimmern reicht jedoch nicht aus, um einen nachhaltigen Lerneffekt digitaler Kompetenzen zu erzielen. Vielmehr muss neben dem Umgang mit digitalen Werkzeugen auch digitales Wissen vermittelt werden.

Bitkom vertritt mehr als 2.200 Mitgliedsunternehmen aus der digitalen Wirtschaft. Sie generieren in Deutschland gut 200 Milliarden Euro Umsatz mit digitalen Technologien und Lösungen und beschäftigen mehr als 2 Millionen Menschen. Zu den Mitgliedern zählen mehr als 1.000 Mittelständler, über 500 Startups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig, kreieren Content, bieten Plattformen an oder sind in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 82 Prozent der im Bitkom engagierten Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, weitere 8 Prozent kommen aus dem restlichen Europa und 7 Prozent aus den USA. 3 Prozent stammen aus anderen Regionen der Welt. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem leistungsfähigen und souveränen Digitalstandort zu machen.

Herausgeber

Bitkom e.V.

Albrechtstr. 10 | 10117 Berlin

Ansprechpartner

Luise Ritter | Referentin Medienpolitik & Plattformen

T +49 030 27576 305 | l.ritter@bitkom.org

Leah Schrimpf | Bereichsleiterin Bildungspolitik

T +49 30 275 76 169 | l.schrimpf@bitkom.org

Verantwortliches Bitkom-Gremium

AK Medienpolitik

AK Bildungspolitik und Arbeitsmarkt

Copyright

Bitkom 2024

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im Bitkom zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugswweisen Vervielfältigung, liegen beim Bitkom oder den jeweiligen Rechteinhabern.