

Die ZUKUNFTSWERKSTATT als zentraler Diskursraum zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Mit der ständigen Rubrik ZUKUNFTSWERKSTATT macht die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) die Arbeit und Ergebnisse im Rahmen des Strategieprozesses „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ transparent.

Als Teil einer gemeinsamen Strategie von Bund und Ländern zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes und ihres gesetzlichen Auftrags aus § 17a Absatz 2 Nummer 1 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) koordiniert und operationalisiert die BzKJ diesen Strategieprozess in Form der ZUKUNFTSWERKSTATT.

Themenschwerpunkt „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“

Mit ihren zahlreichen partizipativen, kommunikativen und informativen Möglichkeiten leisten digitale Angebote einen wichtigen Beitrag zur Orientierung, Meinungsbildung, politischen Bildung und Beteiligung von Kindern und Jugendlichen – und damit auch zur Entwicklung ihrer Demokratiefähigkeit. Gleichzeitig können zentrale Werte und Einstellungen besonders junger Menschen durch Phänomene wie Desinformation, Deepfakes, Extremismus, Propaganda, Populismus, Verschwörungserzählungen und Hassrede (gezielt) negativ beeinflusst und Demokratiefreundlichkeit begünstigt werden. Damit können auch gefährdende Auswirkungen auf die Demokratiefähigkeit und Persönlichkeitsentwicklung Minderjähriger einhergehen.

Im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT-Strecke „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“ wurden bereits umfangreiche, konkrete Forderungen und Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes mit Fokus auf anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen entwickelt (Dokumentation

unter www.bzkg.de/bzkg/zukunftswerkstatt). Dabei wurde herausgestellt, dass die Wahrung der Demokratiefähigkeit eine zentrale Aufgabe des Kinder- und Jugendmedienschutzes ist, gerade unter Beachtung aktueller medialer und gesellschaftlicher Entwicklungen.

Online-Roundtable „Demokratiefähigkeit online gemeinsam schützen und stärken“

Auf dieser Grundlage organisierte die BzKJ am 10. Oktober 2024 einen nicht-öffentlichen, digitalen Roundtable. Teilnehmende waren die Anbieter YouTube/Google und Microsoft, interdisziplinäre Expertinnen und Experten, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der BzKJ sowie ein Vertreter der jugendlichen Beiratsmitglieder. Unter Einbindung der bisherigen Ergebnisse wurden dabei Bedarfe ermittelt sowie konkrete Maßnahmen geprüft. Wesentlicher Fokus lag auf den Möglichkeiten und Herausforderungen Künstlicher Intelligenz (KI) sowie Algorithmen-basierter Empfehlungssysteme. Einen übergreifenden Schwerpunkt bildete die Verbesserung der Vorsorgemaßnahmen sowie weitere mögliche Aspekte zur Unterstützung von Demokratiefähigkeit junger Menschen aus Sicht des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Die Vertreterinnen von YouTube/Google und Microsoft stellten unter anderem KI-gestützte Maßnahmen in ihren Angeboten vor, um (KI-gestützte) Manipulation (beispielsweise Deepfakes, Desinformation) und Radikalisierung junger Nutzenden frühzeitig zu erkennen und einzudämmen. Dr. Nikolai Horn vom iRights.Lab gab einen spannenden Input zum Thema „KI-Potenziale, Grenzen und Gefährdungen für die Demokratiefähigkeit von Kindern und Jugendlichen online“.

Zentrales Kernstück des Roundtable bildete die abschließende Diskussion und Erarbeitung konkre-

ter Maßnahmen mit Fokus KI und Algorithmen im Kontext von Desinformation, Hassrede, Manipulation und Gefährdung der Demokratiefähigkeit. Erneut zeigte sich, wie wichtig und zielführend Austauschformate unter Beteiligung von Anbietern sind. Zudem waren sich die Teilnehmenden einig, dass der Befähigung von Kindern und Jugendlichen in diesem Zusammenhang eine besondere Bedeutung zukommt und gerade hier passende Maßnahmen zielführend sind. Außerdem sollten mit Blick auf KI auch die damit einhergehenden Vorteile verstärkt in den Blick genommen werden. Im Bereich der Vorsorgemaßnahmen wurde deutlich, dass hier verschiedene Maßnahmen zusammenwirken müssen, um die Demokratiefähigkeit von jungen Menschen im digitalen Raum bestmöglich zu fördern. Die beteiligten Anbieter betonten ihr großes Interesse, mit der BzKJ in diesem Zusammenhang weiter im konstruktiven Austausch zu bleiben. Gleichzeitig bekräftigte die BzKJ, auch weitere Anbieter in die nächsten Schritte zur konkreten Umsetzung zielführender Maßnahmen einzubeziehen.

Themenschwerpunkt „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“

KI- und Algorithmen-basierte Empfehlungssysteme spielen mutmaßlich auch bei einem weiteren Phänomen eine Rolle, dem sich die ZUKUNFTSWERKSTATT der BzKJ Ende des Jahres im Rahmen des Themenschwerpunkts „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“ widmen wird: Der exzessiven Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. So könnten auch hier KI- und Algorithmen-basierte Empfehlungssysteme wie ein Katalysator wirken und eine vermehrte Nutzung anregen, jedoch auch Chancen bieten, um beispielsweise problematische Nutzungsmuster zu identifizieren und angemessene Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

Dabei wird das Problem der exzessiven Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen im Fachdiskurs unter verschiedensten Aspekten diskutiert. Immer wieder werden Befürchtungen laut, Kinder und Jugendliche könnten „mediensüchtig“ werden. Doch allein an der oft benannten hohen Nutzungsdauer lässt sich eine diagnostizierbare Sucht nicht festmachen. Neuere medizinische Diagnosen, wie beispielsweise die „Gaming-Disorder“ (2019 in die ICD-11 aufgenommen)¹, legen andere und differenziertere Kriterien an. Dazu zählen zum Beispiel der Kontrollverlust über das Gaming-Verhalten, die Priorisierung von Gaming gegenüber anderen Lebensinteressen und Aktivitäten des täglichen Lebens sowie die Fort-

setzung des Gamings trotz des Auftretens negativer Konsequenzen. All diese und weitere Effekte müssen über einen längeren Zeitraum, in der Regel mindestens ein Jahr, auftreten, um eine effektive Diagnose zu erlauben.

Unterhalb der Schwelle zu einer diagnostizierbaren Sucht steht wohl ein problematisch erhöhtes Nutzungsverhalten. Dieses könnte selbst bereits negative Konsequenzen für die betroffenen Kinder und Jugendlichen mit sich bringen und eine Beeinträchtigung ihrer persönlichen Integrität als auch ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit bedeuten (vgl. die Schutzziele des Jugendschutzgesetzes, § 10a Nr. 1 und 3 JuSchG). Der Fachdiskurs geht hier längst über Gaming hinaus. Auch das problematische Nutzungsverhalten von Social Media (Problematic Social Media Use (PSMU)) sowie mögliche Pornografie- und Online-Kaufsucht wurden zuletzt vermehrt in den Blick genommen. Allen gemein ist die Befürchtung um einen Kontrollverlust über das eigene Medienhandeln.

Die Ursachen für eine exzessive Mediennutzung scheinen nach derzeitigem wissenschaftlichem Konsens multidimensional und verankert in der persönlichen Veranlagung, dem Umfeld der Nutzenden sowie in den Ausgestaltungen der jeweiligen Angebote. Den komplexen Hintergründen und Auswirkungen auf den Grund zu gehen, muss Aufgabe der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz aus Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft sein. Daraus folgt die Frage, wie wirkungsvoller Kinder- und Jugendmedienschutz bei gleichzeitiger Wahrung von Befähigung und Teilhabe gestaltet sein sollte – durch Schutzmaßnahmen der Anbieter, durch weitere Maßnahmen der (medienpädagogischen) Prävention sowie durch Rat und Hilfe.

Aufgrund der komplexen Ausgangslage wird sich die BzKJ den verschiedenen Phänomenen in diesem Themenfeld im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT in einer ersten Veranstaltung nähern, um zunächst Bedarfe und Verbesserungspotenziale zu identifizieren und in den Dialog der Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder- und Jugendmedienschutz zu bringen.

Anmerkungen

¹ Die „Gaming Disorder“ wurde 2019 von der World Health Organisation (WHO) in die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme aufgenommen (ICD: International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems).