

Medienkompetenz in der stationären Kinder- und Jugendhilfe

Inwiefern kann die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe eine förderliche Mediennutzung begünstigen und über welche Kompetenzen sollten Sozialarbeitende dabei verfügen?

Abstract

Digitale Medien prägen die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen heute stärker denn je – auch in stationären Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe. Diese Bachelor-Thesis untersucht, wie die Soziale Arbeit eine förderliche Mediennutzung pädagogisch begleiten kann und welche medienpädagogischen Kompetenzen Fachkräfte dafür benötigen. Die Arbeit zeigt, dass Medienpädagogik kein Zusatz, sondern ein zentraler Bestandteil professionellen sozialpädagogischen Handelns ist. Auf Basis theoretischer Konzepte wie Mediensozialisation, Medienkompetenz und Medienwirkung sowie aktueller Forschungsergebnisse werden Chancen und Risiken digitaler Medien im Alltag junger Menschen systematisch beleuchtet. Im Fokus steht dabei nicht nur der Umgang mit digitalen Medien in der Einrichtung, sondern auch die Rolle des sozialen Umfelds im medienpädagogischen Prozess. Die Ergebnisse unterstreichen die Notwendigkeit einer aktiven, reflexiven und partizipativen Haltung gegenüber digitalen Lebenswelten. Die Arbeit liefert konkrete Impulse und Denkansätze für eine nachhaltige Verankerung medienpädagogischer Konzepte in der stationären Kinder- und Jugendhilfe – praxisnah, zukunftsorientiert und mit Blick auf die Lebensrealität junger Menschen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1 Relevanz und empirische Befunde	1
1.2 Relevanz für die Soziale Arbeit.....	3
1.3 Methodisches Vorgehen.....	4
2. Begriffsdefinitionen	5
2.1 Medien.....	5
2.1.1 Was sind Medien	5
2.1.2 Verschiedene Medientypen.....	6
2.1.3 Digitalisierung – Entwicklung von analogen zu digitalen Medien	6
2.1.4 Künstliche Intelligenz.....	7
2.2 Mediensozialisation.....	8
2.2.1 Persönlichkeitsmerkmale.....	8
2.2.2 Medienumwelt.....	9
2.2.3 Bezugspersonen.....	9
2.2.4 Wechselwirkungen zwischen den Faktoren.....	10
3. Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen	11
3.1 Überblick.....	11
3.2 Medienausstattung.....	11
3.3 Mediennutzungsverhalten	12
3.3.1 Internetnutzung (informationsbezogene Nutzung).....	13
3.3.2 Soziale Medien und Messenger-Dienste	14
3.3.3 Audiovisuelle Medien	15
3.3.4 Audiomedien	16
3.3.5 Digitale Spiele	16
3.4 Ambivalenz als Wesensmerkmal digitaler Medien	18

3.4.1	Technische und infrastrukturelle Ambivalenzen	19
3.4.2	Politische und gesellschaftliche Ambivalenzen	20
3.4.3	Didaktische und pädagogische Ambivalenzen	22
3.4.4	Soziale und kommunikative Ambivalenzen	23
3.4.5	Gesundheitliche Ambivalenzen	25
3.4.6	Ethische und rechtliche Ambivalenzen	28
3.4.7	Fazit: Umgang mit Ambivalenzen	30
4.	Medienkompetenz	32
4.1	Wodurch definiert sich Medienkompetenz?	32
4.2	Modelle der Medienkompetenz	32
5.	Stationäre Kinder- und Jugendhilfe	36
5.1	Allgemeiner Auftrag	36
5.2	Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe	36
5.3	Anforderungen an die Institutionen	37
5.4	Anforderungen an sozialpädagogische Fachkräfte	39
6.	Schlussfolgerungen	42
6.1	Zusammenfassung	42
6.2	Beantwortung der Fragestellung	43
6.3	Ausblick	45
6.4	Kritische Reflexion	46
7.	Quellenangaben	48
7.1	Literaturverzeichnis	48
7.2	Abbildungsverzeichnis	56

1. Einleitung

Digitale Medien stellen in der modernen Gesellschaft eine Allgegenwärtigkeit dar und sind aus dem alltäglichen Leben kaum mehr wegzudenken (vgl. Jäggi 2023: 101-107). Durch diese zunehmende Präsenz von Medien in der Gesellschaft sind insbesondere Kinder und Jugendliche im Vergleich zu früheren Generationen stärker von diesen geprägt. Medien sind in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ein zentraler Bestandteil und in sämtlichen Kontexten wie Familie, Kindergarten, Schule oder Freizeit integriert. Kinder und Jugendliche nehmen heute früher, denn je an der Medienwelt teil (vgl. Paus-Hasebrink 2020: 19).

Während der Tätigkeit im sozialpädagogischen Team einer Kinderpsychiatrie stellt der Autor bei den Patientinnen und Patienten den beachtlichen Stellenwert der täglichen „Medienzeit“ im Alltag fest. Je nach Alter beträgt diese zwischen 30 und 60 Minuten pro Tag, was auch den Empfehlungen aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse entspricht (vgl. Bernath et al. 2024: 11). Die Medienzeit steht den Patientinnen und Patienten für die individuelle Nutzung eines Mediengerätes zur freien Verfügung und scheint bei diesen jeweils den Höhepunkt des Tages darzustellen. Zudem berichten diverse Patientinnen und Patienten über stundenlanges Gamen, wenn diese beispielsweise an den Wochenenden zu Hause sind. Auch Überschreitungen der Altersempfehlung beim Konsum der genutzten Medieninhalte sind dabei festzustellen. Aufgrund dieser beobachteten Phänomene, stellen sich dem Autor verschiedene Fragen: Warum nimmt die Medienzeit einen so wichtigen Stellenwert bei den Patientinnen und Patienten ein? Warum konsumieren diese Inhalte, welche nicht für ihr Alter vorgesehen sind? Was können die Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen dagegen unternehmen und welche Verantwortung tragen sie dabei? Wie definiert sich ein gesundes Medienverhalten? Da sich diese aufkommenden Fragen als komplex und bisher als nicht eindeutig beantwortbar herausstellten, soll in der geplanten Arbeit versucht werden einen Überblick über die Medienthematik, insbesondere in Bezug auf digitale Medien, zu schaffen und mögliche Antworten daraus abzuleiten.

1.1 Relevanz und empirische Befunde

Empirische Befunde zeigen, dass Kinder und Jugendliche digitale Medien heute nicht mehr nur konsumieren, sondern aktiv gestalten; dieser Wandel ist in schweizweiten Erhebungen klar nachgewiesen (vgl. Hajok 2023: 43, Suter et al. 2023: 75–78, Waller et al. 2021: 23–25). Damit steigen jedoch auch Risiken: In Deutschland hat bereits jede siebte 9- bis 16-Jährige Online-Kostenfallen erlebt, 17 Prozent der 7- bis 20-Jährigen berichten von Cybermobbing und über 7 Prozent der Unter-10-Jährigen von Grooming-Kontakten (vgl. Hajok 2023: 43-45).

Studien verknüpfen hohen Bildschirmkonsum unter anderem mit Sprachverzögerungen, Hyperaktivität, Konzentrationsproblemen und einem höheren BMI (vgl. Büschig/Riedel 2017: 6–8). Mobile Endgeräte können zudem Impulskontrolle und Erinnerungsvermögen beeinträchtigen, wenn sie als „Beruhigungsmittel“ eingesetzt werden (vgl. Radesky et al. 2022: 67 f.). Frühe Bildschirmnutzung hemmt durch das sogenannte Transferdefizit nachweislich Lernprozesse (vgl. Moser et al. 2015: 151–153). Im schulischen Kontext wird in der Schweiz ein tendenziell negativer Einfluss digitaler Endgeräte auf Lernfortschritte konstatiert, wobei belastbare Kausalbefunde noch fehlen (vgl. Educa 2021: 7–10).

Gleichzeitig bergen digitale Medien erhebliche Potenziale: Sie bieten schnellen Wissenszugang, erleichtern soziale Kontakte und fördern gesellschaftliche Teilhabe (vgl. Luginbühl/Reber 2022: 3). Gezielt genutzte Medien können Stress abbauen und Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen, etwa durch Erfolgserlebnisse in Games; exzessive Nutzung erhöht jedoch das Risiko von Abhängigkeit, Isolation und gesundheitlichen Beeinträchtigungen (vgl. Lange/Klimsa 2019: 128f.). Damit bleibt der Umgang mit digitalen Medien für junge Menschen ambivalent und herausfordernd.

Ein Verbot von digitalen Medien für Kinder und Jugendliche erweist sich daher nicht als sinnvoll. Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen sollte daher nicht pauschal problematisiert, sondern pädagogisch begleitet werden. Im fachlichen Diskurs wird in diesem Zusammenhang häufig der Begriff *Medienkompetenz* verwendet, der die Fähigkeit beschreibt, Medien und deren Inhalte sachkundig, kritisch, reflektiert und verantwortungsbewusst zu nutzen sowie aktiv mitzugestalten (vgl. Baacke 2007: 98 f., Bernath et al. 2024: 7). Medienkompetenz stellt somit eine zentrale Voraussetzung für den souveränen Umgang mit digitalen Medien dar und bildet eine wesentliche Grundlage pädagogischen Handelns.

Daraus ergibt sich folgende Fragestellung:

Inwiefern kann die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe eine förderliche Mediennutzung begünstigen und über welche Kompetenzen sollten Sozialarbeitende dabei verfügen?

Die vorliegende Arbeit untersucht anhand fachwissenschaftlicher Literatur, wie die Soziale Arbeit im Kontext der digitalen Mediennutzung pädagogisch wirksam werden kann, mit einem spezifischen Fokus auf die professionelle Handlungsebene der sozialpädagogischen Fachkräfte in der stationären Kinder- und Jugendhilfe. Der Untersuchungsrahmen bezieht sich auf

stationäre Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, in denen Heranwachsende im Alter von etwa 6 bis 18 Jahren sozialpädagogisch betreut werden. Die Arbeit fokussiert sich auf die Anforderungen an Fachkräfte und Institutionen und verzichtet bewusst auf eine gezielte Eingrenzung hinsichtlich konkreter Diagnosen oder Beeinträchtigungen der betreuten jungen Menschen. Dennoch wird berücksichtigt, dass viele Kinder und Jugendliche in stationären Settings psychosozial belastete Lebenslagen mitbringen. Ihre Entwicklung ist häufig geprägt von emotionaler Instabilität, unsicheren Bindungserfahrungen oder traumatisierenden Lebensumständen. Ein häufiger Einweisungsgrund liegt in einer Überforderung oder eingeschränkten Erziehungskompetenz des Herkunftssystems. Diese biografischen und familiären Kontexte bilden den pädagogischen Rahmen, in dem die medienpädagogische Begleitung durch Fachkräfte stattfindet und reflektiert werden muss. Ziel der Arbeit ist es, aufzuzeigen, wie sozialpädagogische Fachkräfte die Nutzung digitaler Medien pädagogisch sinnvoll begleiten können, welche Kompetenzen sie dafür benötigen und wie medienpädagogisches Handeln institutionell verankert werden kann.

1.2 Relevanz für die Soziale Arbeit

Die Soziale Arbeit versteht sich als Disziplin, die Menschen in unterschiedlichen Lebenslagen unterstützt, ihre Teilhabe fördert und soziale Gerechtigkeit anstrebt (vgl. Avenir Social 2010: 9). Ihrem lebensweltorientierten Selbstverständnis folgend (vgl. Grunwald/Thiersch 2004: 32 – 37), muss sie den mediengeprägten Alltag ihrer Adressatinnen und Adressaten in den Blick nehmen: Digitale Medien strukturieren heute familiäre Routinen, Freizeitgestaltung und Bildungswege von Kindern, Jugendlichen und Familien und sind damit ein zentrales Arbeitsfeld der Profession (vgl. Gravelmann 2024a: 18).

Diese Relevanz lässt sich auch mit dem Tripelmandat begründen: Aus Klientel-, Gesellschafts- und Professionsperspektive ist Medienkompetenz unabdingbar. Sie schützt vulnerable Gruppen, sichert Teilhabe und erfüllt fachliche Standards (vgl. Mühlebach 2021: o. S.). In digitalisierten Kontexten erweitert sich das Mandat zudem um die Dimensionen Technologie (informatikbezogene Kompetenzen), Disziplin (Forschung und Lehre) und Praxis (Umsetzung in Organisationen) (vgl. ebd.).

Medien fungieren als eigenständiger Sozialisationsfaktor (vgl. Lange/Klimsa 2019: 190f.). Sozialarbeitende benötigen daher fundiertes Wissen über Mediensozialisation, um problematische Nutzungsweisen, sowohl technik- wie inhaltsbezogen, frühzeitig zu erkennen, aufzugreifen und konstruktiv zu bearbeiten. Dies gilt besonders in der Kinder- und Jugendhilfe. Hier reicht das Spektrum der Aufgaben von der Prävention riskanter Nutzung über die pädagogische

Begleitung bis zur Entwicklung institutioneller Medienkonzepte (vgl. Corsa 2016: 6, Steiner et al. 2017: 84).

Gleichzeitig zeigen Studien, dass die Ausbildung den digitalen Anforderungen bisher kaum gerecht wird. Medien und Digitalisierung tauchen meist nur indirekt in den Ausbildungsmodulen auf, eine systematische Verankerung fehlt (vgl. Helbig/Roeske 2020: 339). Auch in aktuellen Lehrplänen hat das Thema nur geringen Stellenwert und wird durch den schnellen technologischen Wandel zusätzlich erschwert (vgl. Weber et al. 2024: 17).

Der Praxisbedarf ist jedoch hoch: 94 Prozent der befragten Fachpersonen in der Kinder- und Jugendhilfe wünschen sich Weiterbildungen zu digitalen Medien insbesondere zu kreativen Anwendungsmöglichkeiten und alltagspraktischer Medienerziehung (vgl. Steiner et al. 2017: 72f.). Die Soziale Arbeit steht damit vor der Aufgabe, Medienkompetenz sowohl in den Studiengängen als auch in der Fortbildung gezielt auszubauen, um ihrem Unterstützungs- und Schutzauftrag im digitalen Zeitalter gerecht zu werden.

1.3 Methodisches Vorgehen

Grundlage der Arbeit bildet eine Auswertung fachwissenschaftlicher Literatur. Dabei werden sowohl theoretische Konzepte als auch aktuelle empirische Studien herangezogen, um fundierte Erkenntnisse für die spätere Entwicklung praxisorientierter Handlungsansätze zu gewinnen.

Im zweiten Kapitel werden zentrale Begriffe wie *Medien*, *Digitalisierung* und *Mediensozialisation* definiert und systematisch eingeordnet. Darauf aufbauend wird im dritten Kapitel das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen beleuchtet, mit besonderem Fokus auf digitale Nutzungsmuster und deren ambivalente Auswirkungen. Kapitel vier widmet sich dem Begriff der Medienkompetenz und stellt zentrale Modelle zur theoretischen Fundierung vor. Im fünften Kapitel werden die gewonnenen Erkenntnisse auf den Bereich der stationären Kinder- und Jugendhilfe übertragen. Dabei werden sowohl Anforderungen an die Institutionen als auch an sozialpädagogische Fachkräfte herausgearbeitet.

2. Begriffsdefinitionen

2.1 Medien

2.1.1 Was sind Medien

Der Begriff „Medium“ stammt aus dem Lateinischen „medium“ und bedeutet „Mitte“ oder „Vermittler“ (vgl. Ruf/Rupert-Kruse/Grabbe 2022: 5). Medien ermöglichen Kommunikation, indem sie Informationen zwischen Kommunikationsbeteiligten übertragen und massgeblich beeinflussen, wie die Wirklichkeit wahrgenommen, verarbeitet und vermittelt wird (vgl. Lange/Klimsa 2019: 18f., Moser 2019: 1). Sie umfassen eine Vielzahl an Ausdrucksformen wie Sprache, Schrift, Bild, Ton und digitale Technologien (vgl. Ruf et al. 2022: 6). Aus kulturwissenschaftlicher Sicht sind Medien nicht nur technische Hilfsmittel, sondern auch zentrale Strukturen der gesellschaftlichen Kommunikation und Identitätsbildung (vgl. Moser 2019: 2f.). Dieser gesellschaftliche Wandel durch Medien wird als *Mediatisierung* bezeichnet (vgl. ebd: 5). Mediatisierung bezeichnet den historischen Prozess, bei dem Medien immer stärker in die Gesellschaft integriert werden und diese zunehmend durchdringen (vgl. Kergel 2023: 11f.). Medien entwickeln sich zu eigenständigen Kommunikationsstrukturen, die eine zentrale Rolle in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen übernehmen, wie etwa in der Freizeitgestaltung, der Arbeitswelt oder in der Kulturvermittlung (vgl. ebd.). Dieser Prozess beschreibt, wie Medien immer mehr Einfluss auf den sozialen Wandel nehmen und das öffentliche und private Leben prägen (vgl. Moser 2019: 5). *Medialisierung* hingegen bezieht sich auf die Auswirkungen dieses Prozesses auf das Individuum und seine Lebenswelt (vgl. Lange/Klimsa 2019: 8). Sie zeigt, wie Medien die Wahrnehmung, Kommunikation und das tägliche Leben der Menschen beeinflussen, indem sie symbolische Strukturen wie Sprache, Bilder oder Musik bereitstellen, die unser Verständnis und unsere Interaktionen mit der Welt prägen (vgl. Moser 2019: 6).

Im wissenschaftlichen Diskurs werden zwei grundlegende Medienverständnisse unterschieden: Das enge Verständnis betrachtet Medien primär als Arbeitsmittel, welches Kommunikation ermöglicht, während das weite Verständnis Medien auch als Räume oder symbolische Mittel zur Förderung von Kommunikation betrachtet (vgl. Cleppien/Hofmann 2020: 62f.). In der Praxis, besonders in der Sozialen Arbeit, dominieren oft die Sichtweisen von Medien als Überträger von Informationen (vgl. ebd.: 63). Insgesamt sind Medien nicht nur technische Hilfsmittel, sondern prägende kulturelle und soziale Systeme, die das Denken, Handeln und Kommunizieren wesentlich beeinflussen (vgl. Moser 2019: 3, Ruf et al. 2022: 165).

2.1.2 Verschiedene Medientypen

Die Medienlandschaft lässt sich anhand technischer, funktionaler und nutzungsbezogener Kriterien differenzieren. Eine klassische Einteilung erfolgt nach dem Grad technischer Vermittlung in primäre, sekundäre, tertiäre und quartäre Medien (vgl. Hörmann/Tschopp/Wenzel 2023: 11). Primärmedien basieren auf direkter, körperlicher Kommunikation wie beispielsweise Sprache oder Gestik. Sekundäre Medien, wie Bücher oder Zeitungen, benötigen technische Hilfsmittel zur Herstellung, nicht aber zur Nutzung. Tertiäre Medien, wie etwa Radio oder Fernsehen, setzen sowohl bei der Produktion als auch bei der Nutzung Technik voraus. Quartäre Medien, wie E-Mail oder Chats, sind computerbasiert und meist internetgebunden (ebd.: 11f.).

Darüber hinaus wird zwischen symbolischen und performativen Medien unterschieden. Während symbolische Medien eine inszenierte Repräsentation der Realität bieten, wie beispielsweise Gewalt in einem Spielfilm, dokumentieren performative Medien reale Handlungen beispielsweise durch Handyvideos in sozialen Netzwerken, die tatsächliche Gewalt zeigen (vgl. Burgfeld-Meise/Eggert 2024: 6).

2.1.3 Digitalisierung – Entwicklung von analogen zu digitalen Medien

Die Mediengeschichte ist nicht nur eine Abfolge technischer Neuerungen, sondern spiegelt das komplexe Zusammenspiel und die Konkurrenz zwischen verschiedenen Medientypen im gesellschaftlichen Kontext wider (vgl. Ruf et al. 2022: 66). Der Wandel von analogen zu digitalen Medien markiert eine tiefgreifende Veränderung in der Mediennutzung.

Analoge Medien wie Bücher, Radio oder Fernsehen waren lange durch Linearität, Ortsgebundenheit und ein reines Konsumverhalten gekennzeichnet (vgl. Moser 2019: 205f.). Die Digitalisierung, also die technische Umwandlung von analogen Signalen, wie Töne oder Bilder, in binäre Daten aus Nullen und Einsen, hat die flexible Speicherung, Verarbeitung und Vernetzung medialer Inhalte ermöglicht (vgl. Ruf et al. 2022: 58). Darüber hinaus beschreibt die Digitalisierung einen umfassenden gesellschaftlichen Transformationsprozess, der alle Lebensbereiche durchdringt und zu einer zunehmenden *Medienkonvergenz* führt, also dem Zusammenwachsen zuvor getrennter Medienbereiche wie Schrift, bewegtem Bild und Ton, wodurch diese zunehmend miteinander verschmelzen und in neuen, oft digitalen Formaten miteinander interagieren (vgl. Kergel 2023: 21).

Digitale Medien zeichnen sich durch Mobilität, Interaktivität und ständige Verfügbarkeit aus. Sie ermöglichen partizipative Nutzungsmuster, bei denen die Nutzenden nicht nur konsumieren, sondern Inhalte selbst produzieren und verbreiten (vgl. Moser 2019: 206). Damit verändert

sich nicht nur das Kommunikationsverhalten, sondern auch der Alltag sowie Lernprozesse und soziale Interaktionen (vgl. ebd.: 23f., Ruf et al. 2022: 72).

Im Kontext der Digitalisierung wird im fachlichen Diskurs oft auch das Thema der *digitalen Ungleichheit* erwähnt. Diese bezeichnet die ungleiche Verteilung von Zugang und Nutzung digitaler Technologien, insbesondere des Internets, zwischen verschiedenen Bevölkerungsgruppen (vgl. Waller et al. 2021: 15). Dieser Begriff wird oft auch als *Digital Divide* (vgl. Paus-Hasebrink 2020: 20), *digitale Kluft* (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 130f.), *digitale Spaltung* (vgl. Waller et al. 2021: 24) oder *digital gap* (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 130f.) beschrieben, die sowohl den Zugang zu digitalen Medien als auch die ungleiche Nutzung und die damit verbundenen sozialen, sozio-ökonomischen und regionalen Ungleichheiten umfassen (vgl. Waller et al. 2021: 24). Zudem wird zwischen dem *first-level digital divide*, welcher sich auf die Zugangsbeschränkungen bezieht, und dem *second-level digital divide*, welcher die ungleiche Nutzung darstellt, unterschieden (vgl. ebd.: 16f.).

2.1.4 Künstliche Intelligenz

Künstliche Intelligenz (KI) ist spätestens seit der breiten Zugänglichkeit von ChatGPT Ende 2022 verstärkt in den öffentlichen Fokus gerückt, obwohl KI-Technologien, wie die Sprachassistentensysteme Siri (Apple) oder Alexa (Amazon), bereits zuvor weit verbreitet waren (vgl. Gravelmann 2024b: 4). Insbesondere sogenannte generative KI wie ChatGPT, die eigenständig Inhalte erzeugen kann, markiert einen Paradigmenwechsel (vgl. Heinlein/Huchler 2024: 2).

Grundlage aller KI-Systeme ist die Analyse grosser Datenmengen, aus denen Entscheidungen mit der höchsten Erfolgswahrscheinlichkeit abgeleitet werden (vgl. ebd.). Dabei wird zwischen schwacher und starker KI unterschieden (vgl. Gravelmann 2024b: 5). Schwache KI ist auf eng umrissene Aufgabenfelder beschränkt, wie beispielsweise Übersetzungs- oder Antivirenprogramme. Auch Chatbots wie ChatGPT zählen zur schwachen KI, da sie menschenähnliche Kommunikation erzeugen können, aber keine eigenständige Problemerkennung oder -lösung aufweisen. Es fehlt ihnen die Fähigkeit, logische Schlüsse zu ziehen und selbstständig zu denken, was eine starke KI auszeichnet (vgl. ebd.). Dennoch ist die Funktionsweise von KI nicht mehr nur als rein technisches Hilfsmittel zu verstehen, da sie zunehmend komplexe Entscheidungsprozesse umfasst, die sich nicht eindeutig dem Menschlichen oder Maschinellen zuordnen lassen. Diese Komplexität bezieht sich jedoch immer noch auf eng begrenzte Aufgabenfelder und nicht auf die allgemeine Problemlösungsfähigkeit einer starken KI (vgl. Heinlein/Huchler 2024: 3).

2.2 Mediensozialisation

Die fortschreitende Mediatisierung führt dazu, dass Kinder und Jugendliche immer früher mit digitalen Medien in Kontakt kommen und dadurch zunehmend in ihrer Entwicklung geprägt werden (vgl. Paus-Hasebrink 2020: 19). Im Vergleich zu früheren Generationen ist das Aufwachsen heute eng mit dem Erwerb digitaler Kompetenzen verknüpft, was Hajok (2023: 36) als einen neuen „Sozialisationstypus“ beschreibt. Mediensozialisation versteht sich dabei als dynamisches Zusammenspiel zwischen individueller Entwicklung und sich stetig wandelnden Medienangeboten (vgl. Paus-Hasebrink 2020: 19). Dabei kann zwischen zwei zentralen Perspektiven unterschieden werden. Zum einen die *Sozialisation durch Medien*, bei der die Wirkungen des Mediengebrauchs untersucht werden, etwa wenn erforscht wird, wie das Aggressionsverhalten von Jugendlichen durch Gewalt in Videospielen beeinflusst wird. Zum anderen die *Sozialisation zum Mediengebrauch*, die sich mit dem Einfluss sozialer Faktoren auf das Mediennutzungsverhalten befasst (vgl. Lange/Klimsa 2019: 63f.). Anstelle einer isolierten Betrachtung der Medien als Sozialisationsinstanz, können sie vielmehr als durchdringende Faktoren der bestehenden Sozialisationskontexte wie Familie, Schule und Peers verstanden werden (vgl. Lampert/Kammerl 2022: 25f.). Mediensozialisation ist somit als komplexes Wechselspiel zwischen Persönlichkeit, Medienumwelt und Bezugspersonen zu verstehen.

Diese Wirkfaktoren werden in den folgenden Unterkapiteln detaillierter betrachtet, um ihre jeweilige Bedeutung für das Mediennutzungsverhalten und die individuelle Sozialisation zu verdeutlichen.

2.2.1 Persönlichkeitsmerkmale

Bei den individuellen Persönlichkeitseigenschaften im Prozess der Mediensozialisation spielt das Alter und die jeweilige Entwicklungsphase eine wesentliche Rolle. Die individuelle Entwicklung zeigt sich dabei nicht gleichmässig und linear. Insbesondere im Jugendalter zeigt sich diese ambivalent und geprägt von impulsiven Wechseln zwischen Begeisterung, respektive Ablehnung von Inhalten, Bezugspersonen oder Medienformaten (vgl. Lange/Klimsa 2019: 67). In einer individualisierten Gesellschaft haben junge Menschen heute zunehmend die Möglichkeit auf eine autonome Lebensgestaltung (vgl. Hajok 2023: 37). Dieser Umstand ermöglicht den Heranwachsenden eine Selbstsozialisation. Damit sind Formen der Mediennutzung und Medienwirkung gemeint, welche auf spezifische Persönlichkeitseigenschaften zurückzuführen sind (vgl. Lange/Klimsa 2019: 66). Es liegt dabei eine Relation zwischen der Sozialisation und bestimmten Verhaltensmustern bei der Internetnutzung vor. Dabei werden die Chancen, Aktivitäten, Skills und Risiken eines Individuums in Bezug auf dessen Internetnutzung von den

persönlichen Merkmalen Alter, Sensation Seeking (Sensationslust), Verhaltensmerkmale und Selbstvertrauen bei der Internetnutzung erkennbar beeinflusst (vgl. ebd.: 66f.).

2.2.2 Medienumwelt

Die Medienumwelt Jugendlicher ist durch die Mediatisierung zunehmend vielfältig und komplex geworden, wobei technische, gesellschaftliche und ökonomische Rahmenbedingungen das Mediennutzungsverhalten prägen (vgl. Lange/Klimsa 2019: 24). Digitale Medienplattformen folgen oftmals den Logiken der Aufmerksamkeitsökonomie. Sie sind so gestaltet, dass sie Interaktionen maximieren und Nutzende langfristig binden, wie etwa durch algorithmische Steuerung, Like-Buttons oder Sharing-Funktionen (vgl. ebd.: 39).

Trotz dieser strukturellen Vorgaben besitzen junge Menschen eine wachsende *Agency*, also die Fähigkeit und Macht, selbstbestimmt und autonom zu handeln, Entscheidungen zu treffen und Einfluss auf ihre Umwelt auszuüben (vgl. ebd.: 36f.). Gleichzeitig eröffnet die Vielzahl digitaler Angebote Möglichkeiten zur Individualisierung, etwa durch personalisierte Medienpraktiken (vgl. ebd.: 24f.). Dies fördert insbesondere im Jugendalter die Entwicklung individueller Identitätsentwürfe anhand medialer Rollenbilder, Ausdrucksformen oder Lebensstile (vgl. ebd.: 78f.). Diese mehrdimensionale Identitätsbildung erfolgt dabei im Spannungsfeld von Selbst- und Fremdsocialisation. Jugendliche eignen sich aktiv mediale Vorbilder an, sind dabei jedoch auch gesellschaftlichen Einflüssen unterworfen (vgl. ebd.: 83). Digitale Medien wirken somit nicht nur als Informationsquellen, sondern auch als zentrale Sozialisationsinstanzen.

2.2.3 Bezugspersonen

Familie, Peers und Schule gelten als zentrale Bezugspersonen im Sozialisationsprozess und prägen wesentlich den Erwerb von Medienkompetenz. Innerhalb der Familie beeinflussen sowohl die mediale Ausstattung als auch das elterliche Medienverhalten nachhaltig das mediale Handeln von Kindern (vgl. Lampert/Kammerl 2022: 26). Kinder übernehmen dabei früh eigenständig aktive Rollen, orientieren sich jedoch stark an den Medienmustern ihrer Eltern, die meist langfristig stabil bleiben (vgl. ebd.).

Insbesondere bei sozial benachteiligten Familien zeigt sich, dass eine unterstützende und geborgene familiäre Umgebung positiv auf die Mediennutzung wirkt, während elterliche Überforderung oder Ablehnung zu Defiziten in im Umgang mit Medien führen kann (vgl. Paus-Hasebrink 2020: 21–24). Eine kindzentrierte Medienerziehung findet dabei meist nur in stabilen sozio-emotionalen und finanziellen Verhältnissen statt, da diese Voraussetzungen es Eltern ermöglichen, sich aktiv mit den medialen Bedürfnissen und Fragen ihrer Kinder auseinanderzusetzen (vgl. ebd.: 24). In belasteten Lebenslagen hingegen fehlt es häufig an Zeit, Ressourcen

oder Wissen, um Mediennutzung pädagogisch zu begleiten, da das familiäre Überleben im Vordergrund steht. Hinzu kommt, dass elterliche Vorbilder oft auf einer anderen Mediensozialisation basieren, was eine förderliche Begleitung erschwert (vgl. Hajok 2023: 37).

Mit zunehmendem Alter, besonders ab dem Übergang in die weiterführende Schule, gewinnen Peers an Bedeutung. Digitale Medien dienen hier als Mittel der Selbstinszenierung, Gruppenzugehörigkeit und Abgrenzung (vgl. Lampert/Kammerl 2022: 30f.). In diesen hybriden Räumen entstehen neue Formen der Peer-Kommunikation sowie der informellen Medienbildung, wobei Kompetenzen im sozialen Austausch entwickelt werden (vgl. ebd.: 31f.).

Die Schule übernimmt schliesslich eine strukturierende Rolle in der Vermittlung medienbezogener Kompetenzen. Sie fungiert nicht nur als Lernraum, sondern auch als leitende Instanz, welche die Werte, das Medienverständnis und die gesellschaftliche Teilhabe prägt (vgl. Bernath et al. 2024: 7, Educa 2021: 2f.). Dabei hängt der erfolgreiche Medieneinsatz stark von der persönlichen Haltung und Kompetenz der Lehrpersonen sowie von institutionellen Rahmenbedingungen ab (vgl. Educa 2021: 36).

2.2.4 Wechselwirkungen zwischen den Faktoren

Die Mediensozialisation stellt sich als dynamischer und interaktiver Prozess dar, in dem Persönlichkeitsmerkmale, Medienumwelt und soziale Bezugspersonen wechselseitig aufeinander einwirken (vgl. Kammerl et al. 2022: 187). Medien wirken dabei nicht nur auf die Entwicklung ein (Sozialisation durch Medien), sondern werden auch im sozialen Kontext erlernt (Sozialisation zum Mediengebrauch). Die zunehmende Mediatisierung des Alltags führt dabei zu einer Auflösung traditioneller Sozialisationsgrenzen. Medien verbinden familiäre, schulische und peerbezogene Kontexte und erzeugen neue Formen der Interaktion zwischen diesen Bereichen (vgl. Lampert/Kammerl 2022: 29f.).

Insbesondere das familiäre Kommunikationsklima und die elterliche Vermittlung bleiben dabei prägend. Im Jugendalter fördern Medien zugleich Individualisierung und Identitätsbildung, bergen jedoch auch Risiken wie psychische Überlastung oder finanzielle Einflussnahme (vgl. Lange/Klimsa 2019: 83f.). Mediensozialisation ist somit ein vielschichtiger, ambivalenter Prozess, der zunehmend mit anderen Sozialisationsdimensionen verflochten ist.

3. Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen

3.1 Überblick

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ist ein zentrales Forschungsfeld, da digitale Medien ihren Alltag zunehmend prägen. Neben klassischen Medien gewinnen Internet, soziale Netzwerke und mobile Endgeräte wie Smartphones stark an Bedeutung und verändern das Kommunikations- und Freizeitverhalten junger Menschen (vgl. Moser 2019: 85f.).

Empirische Studien zeigen, dass Kinder und Jugendliche Medien nicht nur konsumieren, sondern aktiv nutzen, Inhalte gestalten und sich digital vernetzen (vgl. Külling et al. 2022, Suter et al. 2023, Waller et al. 2021). Das Nutzungsverhalten variiert dabei je nach Alter, Geschlecht oder sozialem Umfeld und bietet Chancen für Bildung und Identitätsentwicklung (vgl. Külling et al. 2022: 69f.). Gleichzeitig bringt es aber auch Risiken wie exzessives Nutzungsverhalten oder Datenschutzprobleme mit sich (vgl. ebd.: 59f.). Insgesamt zeigt sich, dass sich das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen durch die Digitalisierung von passivem Konsum zu aktivem Handeln gewandelt hat (vgl. Hajok 2023: 43).

Eine Unterscheidung zwischen der *Medienausstattung* und dem *Mediennutzungsverhalten* ist dabei entscheidend. Die Medienausstattung bezieht sich auf die Verfügbarkeit von Geräten, während das Mediennutzungsverhalten die tatsächliche Nutzung beschreibt (vgl. Suter et al. 2023: 75–78). In den folgenden Unterkapiteln werden diese beiden Aspekte der Mediennutzung detaillierter betrachtet.

3.2 Medienausstattung

Die mediale Ausstattung von Kindern und Jugendlichen steht in einem engen Zusammenhang mit dem sozioökonomischen Status der Familie sowie den verfügbaren Ressourcen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 76). Dabei ist zwischen der allgemeinen Verfügbarkeit digitaler Mediengeräte im Haushalt und dem individuellen Besitz durch die Kinder selbst zu unterscheiden. Insgesamt weisen schweizer Haushalte eine hohe Ausstattung mit digitalen Endgeräten und Streaming-Diensten auf (vgl. Suter et al. 2023: 29f.). Dabei ist ein nahezu flächendeckender Internetzugang, sowie eine weite Verbreitung von Smartphones und Computern vorhanden (vgl. ebd.).

Gleichwohl zeigen sich deutliche Unterschiede in der medialen Ausstattung, die wesentlich durch den sozio-ökonomischen Status und die Herkunft der Familien bestimmt werden. Haushalte mit höherem sozialem Status und schweizerischer Herkunft verfügen tendenziell über eine

umfangreichere Ausstattung mit digitalen Geräten sowie über ein breiteres Angebot an abonnierten Medieninhalten, einschliesslich klassischer Formate wie Tageszeitungen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 76).

Der individuelle Gerätebesitz bei Kindern und Jugendlichen nimmt dabei mit steigendem Alter kontinuierlich zu. Bereits beim Schuleintritt besitzt etwa jedes fünfte Kind ein eigenes Smartphone (vgl. Suter et al. 2023: 29f.), während zum Übergang in die Sekundarstufe rund drei Viertel der Kinder ein eigenes Gerät nutzen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 76). Das Smartphone stellt dabei das am weitesten verbreitete Gerät dar, gefolgt von Computern und mobilen Lautsprechern. Unter den digitalen Diensten ist Musik-Streaming am populärsten, gefolgt von Video- und Spiele-Abonnements. Zudem lassen sich geschlechtsspezifische Unterschiede feststellen. Jungen verfügen beispielsweise häufiger über Spielkonsolen, während bei Mädchen E-Book-Reader öfter vertreten sind (vgl. ebd.). Trotz der insgesamt hohen Marktdurchdringung digitaler Medien bleiben soziale Ungleichheiten bestehen, die den Zugang zu und die Nutzung von digitalen Medien weiterhin beeinflussen (vgl. ebd.).

3.3 Mediennutzungsverhalten

Das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen befindet sich in einem kontinuierlichen Wandel. Digitale Medien wie Smartphones, Tablets und soziale Netzwerke prägen heute massgeblich ihren Alltag und beeinflussen zentrale Lebensbereiche wie Freizeitgestaltung, Kommunikation und Informationsbeschaffung (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 76f.). Dabei wird das Nutzungsverhalten nicht ausschliesslich durch technologische Entwicklungen bestimmt, sondern auch durch Faktoren wie Alter, Geschlecht, soziales Umfeld und individuelle Interessen (vgl. ebd.: 69f.).

Die Analyse der Mediennutzung gestaltet sich zunehmend komplex, da klassische Tätigkeiten wie Fernsehen oder Zeitunglesen heute plattformübergreifend stattfinden. Medieninhalte werden nicht mehr einem einzelnen Gerät zugeordnet, sondern auf diversen Endgeräten konsumiert. Streamingdienste und Plattformen wie YouTube verdrängen zunehmend traditionelle Medienformate wie DVD oder CD (vgl. Moser 2019: 86). Parallel dazu lässt sich eine Tendenz zur Individualisierung der Medienaktivitäten beobachten, welche sowohl in Bezug auf die Wahl der Inhalte als auch bei den verwendeten Geräten sichtbar wird (vgl. Külling et al. 2022: 69f.). Ein zentrales Medium dieser Entwicklung ist das Smartphone. Als multifunktionales Endgerät übernimmt es zahlreiche Funktionen in den Bereichen Unterhaltung, Kommunikation, Information oder Alltagsorganisation und ist in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen fest verankert (vgl. Moser 2019: 83). Die Mediennutzung hat sich dabei von einer fokussierten

Hinwendung auf ein einzelnes Medium, wie etwa beim klassischen Fernsehen, hin zur parallelen Nutzung mehrerer Inhalte verschoben. Diese kontinuierliche Online-Präsenz äussert sich in einer über den gesamten Tag verteilten, automatisierten Mediennutzung, etwa durch das regelmässige Überprüfen eingegangener Nachrichten (vgl. ebd.: 87f.).

Bereits im Kindesalter zeigt sich die zentrale Rolle des Smartphones. Im Primarschulalter stehen der audiovisuelle Medienkonsum und das Gamen im Vordergrund. Kinder im Alter von sechs bis sieben Jahren haben eine durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit von etwa 30 Minuten (vgl. Suter et al. 2023: 75f.). Diese Zeit entfällt überwiegend auf Smartphones und nimmt mit zunehmendem Alter an Intensität zu. Im Jugendalter ist das Smartphone mit einer Verbreitung von 99 Prozent nahezu universell verbreitet und bildet den primären Zugang zur digitalen Welt (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 78). Jugendliche nutzen dieses durchschnittlich drei Stunden an Werktagen und vier Stunden an Wochenendtagen (vgl. ebd.: 44).

Im Alltag Jugendlicher sind digitale Aktivitäten wie die Nutzung von Smartphones, das Surfen im Internet, soziale Netzwerke sowie das Hören von Musik omnipräsent. Diese Tätigkeiten erfolgen bei nahezu allen Jugendlichen täglich oder zumindest mehrmals pro Woche (vgl. ebd.: 31). Mit der zunehmenden Vielfalt an Angeboten und digitalen Inhalten wächst auch die individuelle Ausgestaltung der Mediennutzung. Dieser Trend wird durch den einfachen Zugang zu digitalen Technologien weiter verstärkt (vgl. Külling et al. 2022: 68). In den nachfolgenden Unterkapiteln werden die für Kinder und Jugendliche relevantesten Medieninhalte erläutert.

3.3.1 Internetnutzung (informationsbezogene Nutzung)

Die Internetnutzung umfasst vielfältige Aktivitäten wie die Informationsbeschaffung, Kommunikation, Unterhaltung oder Online-Shopping. Sie schliesst das Surfen auf Webseiten, die Nutzung von E-Mail, sozialen Netzwerken, Streamingdiensten und digitalen Verkaufsplattformen ein (vgl. Moser 2019: 40f.). Durch die zunehmende Verbreitung mobiler Endgeräte und leistungsfähiger Internetverbindungen ist die Nutzung des Internets allgegenwärtig geworden. Sie hat sich von einer primär informationsorientierten Handlung zu einem integralen Bestandteil des Alltags entwickelt, der zahlreiche Lebensbereiche durchdringt und einem ständigen Wandel unterliegt (vgl. Kergel 2023: 24f.). Im vorliegenden Unterkapitel liegt der Schwerpunkt auf der informationsbezogenen Internetnutzung. Weitere Nutzungsformen werden in den nachfolgenden Unterkapiteln betrachtet.

Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen steht zwar häufig der Unterhaltungsaspekt des Internets im Vordergrund. Dennoch ist die informationsbezogene Nutzung ein fester Bestandteil ihres medialen Alltags (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 43). Bereits im Grundschulalter greifen

viele Kinder regelmässig auf das Internet zur Informationsrecherche zurück (vgl. Suter et al. 2023: 44). Mit zunehmendem Alter intensiviert sich diese Form der Nutzung. Neben klassischen Suchmaschinen wie Google, werden verstärkt soziale Netzwerke zur Informationsgewinnung herangezogen. Auch KI-gestützte Anwendungen wie ChatGPT gewinnen dabei zunehmend an Bedeutung. Im Gegensatz dazu werden journalistische Angebote wie Online-Portale von Zeitungen und Zeitschriften vergleichsweise selten genutzt (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 41f.). Für Kinder im Primarschulalter stehen weiterhin klassische Medien wie Fernsehen, Musik und Bücher im Vordergrund. Eine Präferenz, die über die letzten Jahre weitgehend konstant geblieben ist. Gleichzeitig zeigt sich ein deutlicher Anstieg in der Internetnutzung. Während 2015 noch 40 Prozent der Kinder das Internet nutzten, waren es ab 2017 bereits 60 Prozent. Diese Entwicklung ist vor allem auf die wachsende Bedeutung sozialer Medien und den Konsum von Online-Videoinhalten zurückzuführen (vgl. Suter et al. 2023: 36f.).

3.3.2 Soziale Medien und Messenger-Dienste

Soziale Medien stellen einen zentralen Bestandteil der medialen Lebenswelt von Kindern (vgl. Suter et al. 2023: 44) und insbesondere Jugendlichen dar (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 50). Sie ermöglichen den Nutzenden, ohne tiefgreifende technische Kenntnisse oder aufwendige Ausstattung, eigene Inhalte zu erstellen, zu bearbeiten und diese öffentlich zu verbreiten (vgl. Götz/Prommer 2020: 6). Zentrale Funktionen sozialer Medien sind das Kommentieren, Bewerten, Verschlagworten, Abonnieren und das Knüpfen sozialer Kontakte. Unter den Begriff der sozialen Medien fallen dabei drei Hauptkategorien: soziale Netzwerke wie Meta (ehemals Facebook) oder LinkedIn, Plattformen zum Teilen und Bewerten von Bild- und Videomaterial wie Instagram, YouTube oder Twitch sowie Mikroblogging-Dienste wie X (ehemals Twitter), über die kurze Nachrichten veröffentlicht und verbreitet werden können (vgl. ebd.). Ein gemeinsames Merkmal dieser Plattformen ist, dass sie interaktive, oft öffentliche Kommunikationsformen bieten, welche die klassischen Modelle der Kommunikation zwischen einer mitteilenden und empfangenden Instanz auflösen und dadurch neue Möglichkeiten für soziale Vernetzung eröffnen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 49f.).

Nicht im engeren Sinne zu den sozialen Medien gehören Instant-Messaging-Dienste wie WhatsApp oder Signal, da deren Nutzung primär auf den privaten Austausch zwischen Einzelpersonen oder kleinen Gruppen ausgerichtet ist (vgl. Götz/Prommer 2020: 6). Gleichwohl werden Messenger-Dienste in dieser Arbeit in Verbindung mit sozialen Medien behandelt, da die Trennung im Alltagsgebrauch zunehmend unscharf ist und auch diese Kommunikationsform dem sozialen Austausch dient.

Die Nutzung sozialer Netzwerke und Messenger-Dienste nimmt unter Jugendlichen eine dominierende Rolle innerhalb der digitalen Mediennutzung ein. Rund neun von zehn Jugendlichen verwenden entsprechende Dienste mehrmals pro Woche, mit steigender Tendenz im höheren Jugendalter (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 37f.). Die Plattformen Instagram, Snapchat, TikTok und WhatsApp bilden das zentrale Repertoire jugendlicher Mediennutzung und werden von einer deutlichen Mehrheit regelmässig verwendet (vgl. ebd.: 49f.). Dabei zeigt sich, dass insbesondere Mädchen trendsetzenden Einfluss auf die Auswahl und Nutzung spezifischer sozialer Plattformen haben (vgl. Külling et al. 2022: 67).

Eine zentrale Rolle im Medienalltag vieler Kinder und Jugendlicher kommt sogenannten *Influencerinnen* und *Influencern* beziehungsweise *Content Creators* zu. Diese Akteurinnen und Akteure sind für viele junge Menschen Identifikationsfiguren, da sie persönliche Inhalte veröffentlichen, aktuelle Trends aufgreifen und Produkte oder Dienstleistungen bewerben (vgl. Bernath et al. 2024: 19). Ihre Popularität resultiert aus der direkten Ansprache jugendrelevanter Themen wie Mode, Lifestyle, Gaming oder sozialen Fragen sowie aus der Nähe zur Zielgruppe, die durch interaktive Funktionen wie Kommentare, Likes, Direktnachrichten und Live-Streams erzeugt wird. Diese Kommunikationsstruktur begünstigt die Entstehung von scheinbar persönlichen Beziehungen zwischen Influencerinnen und Influencern mit ihrem digitalen Publikum (vgl. ebd.). Ein besonderes Phänomen stellt dabei die Gruppe der *Kidfluencerinnen* und *Kidfluencer* dar, also Kinder, welche grosse Reichweiten aufbauen und Inhalte für ein junges Publikum produzieren. In der Regel werden diese Accounts von den Eltern verwaltet, die damit für die Betreuung und Überwachung der Inhalte verantwortlich sind (vgl. ebd.).

3.3.3 Audiovisuelle Medien

Audiovisuelle Medienformate umfassen mediale Angebote, die Ton- und Bildinformationen kombinieren. Während früher insbesondere das klassische Fernsehen und physische Datenträger wie DVDs dominierten, stehen heute vorrangig internetbasierte Streaming-Plattformen wie Netflix oder YouTube im Fokus der Nutzung (vgl. Waller et al. 2021: 6). Die weite Verbreitung mobiler Endgeräte, insbesondere Smartphones, sowie der kontinuierliche Ausbau von Streaming-Diensten haben die Art und Weise, wie Jugendliche audiovisuelle Inhalte konsumieren, grundlegend verändert. Die Nutzung erfolgt heute über eine Vielzahl von Geräten, darunter Smartphones, Tablets, Laptops und Fernseher. Zudem greifen Jugendliche auf unterschiedliche Plattformen wie Netflix, Disney+ oder öffentlich-rechtliche Mediatheken zurück (vgl. Feierabend et al. 2023: 36). In der Freizeitgestaltung von Jugendlichen stellen audiovisuelle Medien einen zentralen Bestandteil dar. Besonders beliebt sind das Ansehen von Filmen und Serien

sowie das klassische lineare Fernsehen. Streaming-Plattformen wie Netflix und insbesondere das Videoportal YouTube spielen dabei eine wesentliche Rolle (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 13). So nutzen etwa 80 Prozent der Jugendlichen regelmässig YouTube und verbringen dort durchschnittlich 91 Minuten pro Tag (vgl. Feierabend et al. 2023: 40). Die Bedeutung von Streaming-Plattformen nimmt weiterhin zu, was auf eine ansteigende Etablierung dieser Medienformate im Alltag junger Nutzenden hinweist.

3.3.4 Audiomedien

Audiomedien umfassen in erster Linie das Hören von Musik aber auch Podcasts oder Hörbücher. Musik-Streaming nimmt dabei im Medienalltag von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Stellung ein und zählt altersübergreifend ebenfalls zu den meistgenutzten Medienformaten (vgl. Suter et al. 2023: 31). Bereits im Primarschulalter hören rund drei Viertel der Kinder mindestens einmal pro Woche Musik. Mit zunehmendem Alter steigt sowohl die Häufigkeit als auch die Dauer der Nutzung deutlich an (vgl. ebd.). Vorzugsweise greifen Kinder und Jugendliche dabei auf internetbasierte Streaming-Dienste wie Spotify, Apple Music oder YouTube Music zurück (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 30). Der nahezu uneingeschränkte Zugang zu musikalischen Inhalten hat diese Dienste zu einem festen Bestandteil jugendlicher Freizeitgestaltung werden lassen (vgl. Waller et al. 2021: 23).

Für viele Heranwachsende ist das Musikhören über digitale Plattformen ein alltägliches Ritual. Die Integration von Musik in den Alltag erscheint dabei so ausgeprägt, dass hinsichtlich der Nutzungsdauer bereits ein natürliches Maximum erreicht wurde, wodurch eine weitere signifikante Steigerung kaum mehr möglich erscheint (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 75). Darüber hinaus erfüllt Musik eine zentrale sozialisationstheoretische Funktion. Sie dient Jugendlichen als Ausdrucksmittel ihrer Persönlichkeit und Identität, deren Ausgestaltung sich im Jugendalter kontinuierlich verändert (vgl. Feierabend et al. 2023: 20). Musik wird genutzt, um Emotionen zu regulieren, Zugehörigkeit zur Peergroup herzustellen oder sich durch spezifische Musikrichtungen, Künstlerinnen oder Künstlern von anderen abzugrenzen (vgl. ebd.). Die durch Streamingdienste gewährleistete ständige Verfügbarkeit verstärkt diese Prozesse zusätzlich. Musik ist jederzeit und überall abrufbar, wird geteilt, gemeinsam konsumiert oder über soziale Medien aktiv in die Selbstdarstellung integriert.

3.3.5 Digitale Spiele

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 56, Suter et al. 2023: 31f.). Sie bieten neben Unterhaltung

auch Möglichkeiten zur sozialen Interaktion, kreativen Entfaltung und zum Erleben virtueller Welten (vgl. Moser 2019: 178).

Nahezu alle Kinder und Jugendlichen nutzen digitale Spiele, wobei sowohl der Anteil der Spielenden als auch die Spieldauer mit steigendem Alter zunimmt (vgl. Suter et al. 2023: 31f.). Im Primarschulalter wächst die Zahl der Spielenden, erreicht jedoch in der Sekundarstufe ihren Höhepunkt und nimmt danach wieder leicht ab (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 56, Suter et al. 2023: 36). Die tägliche Spieldauer steigt jedoch auch im Jugendalter weiter an (vgl. Feierabend et al. 2023: 49f.).

Bezüglich der Geschlechterunterschiede zeigen sich klare Tendenzen: Jungen spielen über alle Altersstufen hinweg häufiger und länger als Mädchen. Im Primarschulalter spielen über drei Viertel der Jungen regelmässig, während bei den Mädchen etwa die Hälfte spielt (vgl. Suter et al. 2023: 32f.). In der Jugendphase zählen fast alle Jungen und etwa zwei Drittel der Mädchen zu den Spielenden (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 56f.). Auch hinsichtlich der Nutzungszeit liegen Jungen durchgehend deutlich über Mädchen (vgl. ebd.: 57, Suter et al. 2023: 36).

Kinder und Jugendliche nutzen für digitale Spiele eine Vielzahl an Geräten, darunter Smartphones, Konsolen, Computer und Tablets. Die Bandbreite der Spiele reicht von Lern- und Sportspielen über kreative Formate wie *Minecraft* bis hin zu kompetitiven Spielen wie *FIFA* oder *Fortnite* (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 60-62, Suter et al. 2023: 47-49). Digitale Spiele erfüllen dabei vielfältige Funktionen. Sie dienen zur Überbrückung von Wartezeiten, als Ersatz für fehlende alternative Beschäftigungen oder als Möglichkeit, Erfolgserlebnisse und Anerkennung zu erfahren (vgl. Meschik 2022: 160-163). Besonders für sozial unsichere Jugendliche bieten sie einen geschützten Rahmen zur Erprobung sozialer Interaktionen (vgl. ebd.: 161). Auch zur Bewältigung von negativen Emotionen sowie zur Entspannung werden sie gezielt und mit unterschiedlichen Wirkungen genutzt (vgl. ebd.: 163f.).

Die zunehmende Vielfalt an digitalen Spielen erschwert eine klare Genre-Zuordnung (vgl. Miller/Sauer 2019: 6). Dennoch lassen sich Hauptkategorien identifizieren: Actionspiele wie *Fortnite* oder *Brawl Stars*, Adventures mit erzählerischem Fokus, Rollenspiele mit Charakterentwicklung, Strategiespiele mit taktischen Elementen, Simulationen wie *Die Sims* oder *Animal Crossing* sowie Sport- und Puzzlespiele (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 61f., Suter et al. 2023: 48f.). Besonders beliebt sind Open-World- und Sandbox-Spiele wie *Minecraft* oder *Roblox*, die den Spielenden kreative Freiheiten bieten. Viele Titel kombinieren zudem verschiedene Genre-Elemente und ermöglichen dadurch vielfältige Spielerfahrungen (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 62).

Anstelle eines einmaligen Kaufpreises setzen die Hersteller zur Finanzierung von digitalen Spielen zunehmend auf Abo-Modelle oder das weit verbreitete Free-to-Play-Modell (vgl. Miller/Sauer 2019: 16). Das bedeutet, dass die Spiele in der Regel kostenlos sind, sich jedoch durch Werbung, Daten oder Käufe innerhalb des Spiels finanzieren (vgl. ebd.). Etwa vier Prozent der Jugendlichen tätigen regelmässig Käufe innerhalb von Spielen und rund die Hälfte hat schon Geld für zusätzliche Inhalte ausgegeben (vgl. Külling et al. 2022: 67). Ausserdem hat über die Hälfte der Jugendlichen Altersbeschränkungen von digitalen Spielen bereits ignoriert und rund 20 Prozent umgehen diese regelmässig (vgl. Külling-Knecht et al. 2024: 78f.).

3.4 Ambivalenz als Wesensmerkmal digitaler Medien

Die Digitalisierung durchdringt zunehmend alle Lebensbereiche und führt zu tiefgreifenden Veränderungen in Kommunikation, Bildung, Arbeit und Freizeit (vgl. Ruf et al. 2022: 66). Digitale Medien zeichnen sich dabei durch eine grundlegende Ambivalenz aus. Sie bieten einerseits neue Möglichkeiten der Partizipation, Effizienz und Vernetzung, werfen andererseits aber auch Fragen zu Datenschutz, Abhängigkeit und sozialer Ungleichheit auf (vgl. Jäggi 2023: 173). Diese Doppelwertigkeit macht deutlich, dass eine differenzierte Betrachtung digitaler Technologien notwendig ist.

Gleichzeitig ist die Diskussion um digitale Medien längst nicht mehr nur wissenschaftlich geprägt, sondern hat sich zu einem emotional aufgeladenen gesellschaftlichen Streitpunkt entwickelt. Schlagworte wie „Computersucht“ oder „Killerspiele“ dominieren die öffentliche Debatte und fördern medienkritische Positionen, die häufig durch Angst und vereinfachte Deutungen gekennzeichnet sind. Diese Sichtweisen beeinflussen nicht nur die öffentliche Meinung, sondern wirken sich auch auf das professionelle Handeln beispielsweise in der Sozialen Arbeit aus (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 139). Eine sachliche Auseinandersetzung mit digitalen Medien muss daher sowohl Chancen als auch Risiken in den Blick nehmen. Besonders der verbreitete Generalverdacht gegenüber digitaler Freizeitnutzung, etwa von Computerspielen, erweist sich als problematisch. Zwar kann exzessiver Medienkonsum negative Folgen haben, doch pathologische Nutzung betrifft nur eine vergleichsweise kleine Gruppe. Die oft beschworene „Smartphone-Epidemie“ lässt sich empirisch nicht belegen und entbehrt einer wissenschaftlich fundierten Grundlage (vgl. ebd.: 140). Um der Komplexität und Vielschichtigkeit digitaler Medien gerecht zu werden, erfolgt im weiteren Verlauf der Arbeit eine strukturierte Betrachtung ihrer Wirkungen anhand von sechs thematischen Teilbereichen.

3.4.1 Technische und infrastrukturelle Ambivalenzen

Die technische und infrastrukturelle Basis digitaler Medien ist durch eine ambivalente Dynamik gekennzeichnet, die sowohl Chancen als auch Risiken für Individuen, Organisationen und gesellschaftliche Strukturen birgt. Die Digitalisierung hat die Integration verschiedener Medientypen auf einer gemeinsamen technologischen Plattform ermöglicht, wodurch der Zugang zu Informationen erleichtert, Kommunikationsprozesse effizienter gestaltet und neue kreative Kooperationsformen ermöglicht werden (vgl. Kergel 2023: 25). Gleichzeitig führen die steigende Komplexität und Vernetzung der technischen Infrastrukturen zu einer wachsenden Abhängigkeit von deren stabiler Funktionsfähigkeit (vgl. Moser 2019: 34). Besonders wichtig für den Betrieb digitaler Systeme ist eine kontinuierliche Stromversorgung. Ohne Strom funktionieren digitale Anwendungen nicht mehr, weshalb Stromnetze als unverzichtbare Infrastruktur gelten. Ausfälle oder Angriffe auf diese Netze können schwerwiegende Folgen für die Gesellschaft und die Kommunikation haben (vgl. Jäggi 2023: 142). Eine stabile Internetverbindung ist ebenso wichtig, da sie die Grundlage für den mediatisierten Alltag bildet und für sozialen Austausch, Datentransfer sowie Arbeiten im Homeoffice entscheidend ist (vgl. Jäggi 2023: 13f., Waller et al. 2022: 6f.). Fortschritte in der Netzwerktechnologie, wie 5G und Glasfaser, eröffnen dabei insbesondere strukturschwachen Regionen neue Teilhabemöglichkeiten (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 168f.).

Mit der zunehmenden Durchdringung digitaler Technologien verstärkt sich die strukturelle Abhängigkeit von komplexen Systemen. Digitale Infrastrukturen ermöglichen es, räumliche und zeitliche Grenzen zu überwinden und Prozesse effizienter zu gestalten, bergen jedoch zugleich intransparente Abhängigkeiten, da algorithmische Entscheidungsprozesse für Nutzende kaum nachvollziehbar sind (vgl. Houben 2022: 340). Diese Intransparenz wird durch benutzerfreundliche Oberflächen, die eine intuitive Bedienung ermöglichen, ohne dabei technisches Hintergrundwissen vorauszusetzen, weiter verschleiert (vgl. Jäggi 2023: 10). Digitale Systeme verschmelzen zunehmend mit physischen und sozialen Lebensbereichen. Technologien wie Online-Datenverarbeitung (Cloud Computing) und das Internet der Dinge erweitern die Möglichkeiten für vernetzte Mobilität, smarte Städte und datenbasierte Gesundheitsversorgung (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 26). Das Internet der Dinge verbindet alltägliche Objekte, die miteinander und mit dem Internet kommunizieren, wodurch Realität und Virtualität immer mehr verschmelzen (vgl. Moser 2019: 44). Diese Entwicklungen werfen jedoch auch Fragen zur Resilienz der Systeme auf, da Ausfälle zentralisierter Netzwerke die Funktionsfähigkeit von Endgeräten stark beeinträchtigen können (vgl. Jäggi 2023: 9).

Nicht zuletzt sind die ökologischen Folgen der Digitalisierung nicht zu vernachlässigen. Die energie- und rohstoffintensive Herstellung und der Betrieb digitaler Geräte sowie die Entsorgung von Elektroschrott führen zu erheblichen Umweltbelastungen (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 121). Darüber hinaus verstärken die komplexen digitalen Infrastrukturen bestehende soziale Ungleichheiten, da der Zugang zu leistungsfähigen Technologien und Netzwerken entlang sozioökonomischer, generationaler und regionaler Kriterien ungleich verteilt ist (vgl. ebd.: 130f.). Diese Ungleichmässigkeiten zeigen sich sowohl auf nationaler Ebene, mit bevorzugter Infrastruktur in städtischen Gebieten, als auch global, wo viele Entwicklungsländer unterversorgt bleiben, was ihre wirtschaftliche Entwicklung einschränkt (vgl. ebd.: 131).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass technische und infrastrukturelle Ambivalenzen digitaler Systeme in der zunehmenden Abhängigkeit von stabilen Netzwerken liegen, die zwar effizientere Prozesse ermöglichen, aber auch bei Ausfällen schwerwiegende Folgen haben können. Zudem fördern digitale Technologien Innovationen, schaffen jedoch intransparente Abhängigkeiten, da algorithmische Entscheidungsprozesse oft schwer nachvollziehbar sind.

3.4.2 Politische und gesellschaftliche Ambivalenzen

Auf politischer und gesellschaftlicher Ebene wirken sich digitale Medien in ambivalenter Weise aus. Sie eröffnen neue Partizipationsmöglichkeiten, bringen jedoch auch erhebliche Risiken für demokratische Strukturen und den gesellschaftlichen Zusammenhalt mit sich (vgl. Lange/Klimsa 2019: 191). Digitale Medien fördern die politische und gesellschaftliche Teilhabe. Sie ermöglichen niederschwellige Beteiligungsformen wie Online-Petitionen, soziale Kampagnen oder das Teilen politischer Inhalte auf sozialen Plattformen. Auch kulturelle und soziale Teilhabe werden durch flexible Kommunikationsformen, digitale Arbeitsmodelle sowie orts- und zeitunabhängige Vernetzung begünstigt (vgl. ebd.). Für marginalisierte Gruppen, etwa Geflüchtete, stellen digitale Medien wichtige Werkzeuge zur Orientierung und Integration dar (vgl. ebd.: 162). Auch für Menschen mit Beeinträchtigungen eröffnen Bildschirmmedien neue Wege zur Bewältigung des Alltags, zur Kommunikation und zur gesellschaftlichen Teilhabe. Gleichzeitig entstehen jedoch neue Barrieren, etwa durch mangelnde Zugänglichkeit oder fehlende digitale Kompetenzen (vgl. Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin (DGKJ) 2022: 26f.). In autoritär regierten Staaten können digitale Kanäle zudem zur Organisation von Protesten, zur Mobilisierung der Zivilgesellschaft und zur alternativen Finanzierung politischer Bewegungen beitragen (vgl. Jäggi 2023: 32). Auf institutioneller Ebene bieten digitale Technologien weitere Potenziale. E-Government-Anwendungen verbessern den Zugang zu öffentlichen Dienstleistungen und ermöglichen effizientere Verwaltungsprozesse (vgl. Moser 2019: 228f.). Politische Beteiligungsformen wie E-Voting oder digitale

Unterschriftensammlungen können die direkte Demokratie stärken und administrativ entlasten (vgl. Jäggi 2023: 128).

Den genannten Chancen stehen jedoch relevante Risiken gegenüber. Die algorithmische Personalisierung digitaler Inhalte führt häufig zur Bildung von Filterblasen und Echokammern, in denen Nutzende vorrangig mit bereits bestätigten Meinungen konfrontiert werden (vgl. ebd.: 28). Dieses Phänomen ist auch als *Confirmation Bias* bekannt (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 38). Solche Mechanismen können Polarisierungsprozesse verstärken und die Grundlage für einen offenen gesellschaftlichen Diskurs gefährden (vgl. Jäggi 2023: 88). Zudem wird das Verhalten von Nutzenden zunehmend durch algorithmengestützte Inhalte beeinflusst, was nicht nur kommerziellen, sondern auch politischen Interessen dienen kann (vgl. ebd.: 27f.). Dabei nehmen auch Suchmaschinen wie Google einen enormen Einfluss auf die Wahrnehmung von Informationen, da die meisten Klicks auf die ersten Suchergebnisse entfallen. Mit einem Marktanteil von 90 Prozent in Europa im Jahr 2017 verstärkt Google die Einseitigkeit der Informationsversorgung. Deshalb sind Mechanismen notwendig, um die Dominanz einzelner Suchmaschinen zu begrenzen und eine vielfältige Informationslandschaft zu gewährleisten (vgl. ebd.: 204). Dabei spielt auch zunehmend die systematische Verbreitung von Desinformationen eine wichtige Rolle. Falschnachrichten verbreiten sich nachweislich schneller als gesicherte Informationen, was die Meinungsbildung erschwert und das Vertrauen in demokratische Institutionen untergräbt (vgl. ebd.: 31f.). Gleichzeitig verliert der klassische Journalismus an Deutungsmacht, während viele Nutzende sich in abgeschlossenen Informationsräumen bewegen, die kaum noch für andere Perspektiven zugänglich sind (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 49f.). Hinzu kommt, dass digitale Medien zunehmend zur Verbreitung extremistischer Propaganda, Hass und Gewaltaufrufen durch radikale Gruppen genutzt werden. Auch gezielte Falschinformationen zur Beeinflussung politischer Prozesse wie Wahlvorgänge stellen eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Gleichzeitig kommt es in vielen Kontexten zu politischer Zensur durch staatliche Stellen, was die Ambivalenz digitaler Medien im politischen Raum weiter verstärkt (vgl. ebd.: 121). Dabei bleibt politische Mediennutzung häufig oberflächlich und flüchtig, etwa in Form von kurzfristigen Empörungswellen oder symbolischer Beteiligung durch Likes und Shares (vgl. Moser 2019: 232f.).

Auch bezüglich der Anonymität ergeben sich ambivalente Faktoren. Auf der einen Seite besteht ein berechtigtes Bedürfnis nach Anonymität und Schutz vor Überwachung. Auf der anderen Seite wird die Anonymität des Internets auch von Kriminellen für illegale Aktivitäten genutzt (vgl. Jäggi 2023: 186). In diesem Zusammenhang führt die digitale Transformation zu einer Ausweitung staatlicher Überwachungsmassnahmen wie beispielsweise der Einsatz von

Technologien zur Gesichtserkennung, die sowohl zur Kriminalitätsbekämpfung als auch zur Überwachung verwendet wird. Dies zeigt die ambivalente Rolle digitaler Medien im Spannungsfeld zwischen Freiheit und Kontrolle (vgl. ebd.: 128f.). Der Wunsch nach mehr Sicherheit kann dabei mit der Einschränkung grundlegender Rechte kollidieren, was die Spannungen zwischen den Bedürfnissen der Gesellschaft und den staatlichen Kontrollmechanismen verdeutlicht (vgl. ebd.).

Abschliessend lässt sich festhalten, dass digitale Medien sowohl Chancen für politische und gesellschaftliche Teilhabe als auch Risiken für Demokratie und gesellschaftlichen Zusammenhalt bieten. Sie fördern Beteiligung, verstärken jedoch Polarisierung und manipulierte Informationsverbreitung. Zudem werfen sie Fragen zur Balance zwischen Anonymität, Überwachung und Sicherheit auf. Insgesamt erweisen sich digitale Medien als ambivalentes Instrument, das sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die Gesellschaft mit sich bringt.

3.4.3 Didaktische und pädagogische Ambivalenzen

Digitale Medien eröffnen im Bildungsbereich vielfältige Möglichkeiten zur Individualisierung und Differenzierung von Lernprozessen. Sie ermöglichen es Lernenden, Inhalte in ihrem eigenen Tempo zu bearbeiten, auf multimediale Materialien zuzugreifen und somit heterogene Lernbedürfnisse besser zu berücksichtigen (vgl. Gravelmann 2024a: 63). Insbesondere Kinder und Jugendliche profitieren von neuen Wegen der eigenständigen Informationsgewinnung, etwa durch Lernvideos und Tutorials auf YouTube oder den Wissensaustausch über Klassenchats, die bereits weit verbreitet genutzt werden (vgl. Hajok 2023: 41). Gleichzeitig birgt diese Form des selbstgesteuerten Lernens die Herausforderung, verlässliche und seriöse Quellen zu erkennen, da bei Kindern und Jugendlichen tendenziell eine Abnahme an qualifiziertem Wissen festzustellen ist (vgl. ebd.). Moderne Lernmethoden erlauben es darüber hinaus, jederzeit und überall zu lernen, was insbesondere für Berufstätige oder Menschen mit körperlichen oder psychischen Beeinträchtigungen von grossem Vorteil ist. Zusätzlich fördern virtuelle Praktika die Arbeitsfähigkeit von Studierenden und durch die zunehmende Beliebtheit des Online-Lernens können Hochschulen ein breiteres Publikum erreichen (vgl. Jäggi 2023: 89). Diese Angebote bergen zugleich jedoch Herausforderungen, insbesondere im Umgang mit der Vielzahl an verfügbaren Informationen. Lernende tun sich häufig schwer, qualitativ verlässliche von minderwertigen oder irreführenden Inhalten zu unterscheiden, was durch algorithmisch gesteuerte Filterblasen und Echokammern zusätzlich verstärkt wird (vgl. ebd.: 125). Digitale Werkzeuge fördern zudem kollaborative Lernformen, die einen dialogischen Austausch über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg ermöglichen und dabei nicht nur fachliche, sondern auch digitale und soziale Kompetenzen stärken (vgl. Kergel 2023: 26). Gleichzeitig stellt die Ablenkung durch

nicht bildungsrelevante Inhalte auf digitalen Endgeräten eine bedeutende Herausforderung dar, da diese die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigen können. Studien weisen zudem darauf hin, dass analoges Lesen und Schreiben tiefere kognitive Prozesse fördern und zu nachhaltigerem Lernen beitragen (vgl. Jäggi 2023: 89f.).

Die Nutzung von Plattformen wie YouTube oder TikTok zeigt, dass informelle und nicht-institutionalisierte Lernräume zunehmend an Bedeutung gewinnen. Lernende erstellen und teilen dort eigenständig Inhalte, was neue Zugänge zur Bildung schafft (vgl. Moser 2019: 93). Auch Lern-Apps und digitale Spiele bieten niedrigschwellige Bildungsangebote, die in ihrer Qualität teils traditionelle Nachhilfe übertreffen (vgl. Gravelmann 2024a: 63). Dennoch besteht die Gefahr, dass durch die permanente Verfügbarkeit digitaler Informationen eine oberflächliche Verarbeitung des Wissens begünstigt wird. Die Auslagerung von Wissen an externe Quellen kann zu einer verminderten Reflexion und Vertiefung führen (vgl. Jäggi 2023: 185). Die Lerntheorie des Konnektivismus beschreibt diese Entwicklungen als Übergang zu vernetzten, offenen und selbstgesteuerten Lernprozessen, in denen Wissen in Netzwerken geteilt und weiterentwickelt wird (vgl. Kergel 2023: 28f.). Dabei steht die selbstorganisierte und gemeinschaftliche Wissensproduktion, die Eigenverantwortung und Kooperation im Mittelpunkt (vgl. Oelker 2022: 146). Insgesamt zeigt sich, dass digitale Medien im Bildungsbereich grosse Chancen zur Individualisierung und Flexibilität des Lernens bieten, etwa durch selbstgesteuertes Lernen und kollaborative Plattformen. Gleichzeitig entstehen Herausforderungen, wie die Schwierigkeit, verlässliche Informationen zu erkennen oder die Gefahr oberflächlichen Lernens durch die ständige Verfügbarkeit digitaler Inhalte. Auch Ablenkungen und die reduzierte Reflexion des Wissens sind problematische Begleiterscheinungen. Insgesamt fördern digitale Technologien den Zugang zu Bildung, erfordern jedoch eine kritische Auseinandersetzung mit der Qualität und Tiefe des vermittelten Wissens.

3.4.4 Soziale und kommunikative Ambivalenzen

Digitale Medien eröffnen Jugendlichen vielfältige Möglichkeiten zur sozialen Interaktion und zur Selbstpräsentation. Plattformen wie Instagram, TikTok oder Snapchat ermöglichen zeit- und ortsunabhängige Kommunikation, die Pflege von Freundschaften sowie die Vernetzung mit Gleichgesinnten über bestehende soziale Gruppen hinaus (vgl. Hajok 2023: 41). Diese Formen digitaler Kommunikation fördern Zugehörigkeitsgefühle, kreative Ausdrucksmöglichkeiten und partizipative Handlungen, etwa durch Liken, Kommentieren oder Teilen von Inhalten (vgl. Bernath et al. 2024: 15). Gleichzeitig stillen diese Interaktionen das Bedürfnis nach Anerkennung und sozialem Vergleich. Digitale Kommunikation, wie E-Mails, Chats, Messenger, soziale Netzwerke oder Videokonferenzen, ersetzt zunehmend persönliche Begegnungen. Dieser

Wandel flexibilisiert den sozialen Alltag, kann jedoch auch zu Entfremdung und einem Rückgang direkter zwischenmenschlicher Kontakte führen (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 121). Die breite Nutzung sozialer Netzwerke ist weitgehend unabhängig vom sozialen Status, da die Plattformen in der Regel kostenlos zugänglich sind. Allerdings erfolgt die Nutzung oft auf Kosten der Privatsphäre. Die Veröffentlichung persönlicher Inhalte auf sozialen Netzwerken geht mit der Preisgabe sensibler Daten einher (vgl. Waller et al. 2021: 15). Zwar zeigen viele Jugendliche ein reflektiertes Verhalten im Umgang mit ihren Daten, dennoch bleiben diese ungleichen Machtverhältnisse zwischen den Nutzenden und den Anbietenden digitaler Plattformen bestehen (vgl. Moser 2019: 184).

Ein ambivalenter Aspekt ist die Verbindung von Gemeinschaft und Individualisierung. Jugendliche nutzen soziale Medien zur Selbstdarstellung und Positionierung innerhalb digitaler Öffentlichkeiten, was sowohl Ausdruck jugendlicher Identitätsarbeit als auch Teil kommerzieller Interessen der Plattformen ist (vgl. ebd.: 42). Dabei ersetzt Online-Kommunikation persönliche Begegnungen nicht, sondern ergänzt sie, auch wenn zunehmend Technologien wie Chatbots oder Roboter selbst in sozialen Dienstleistungsbereichen eingesetzt werden und menschliche Fachkräfte ersetzen, was neue ethische und soziale Fragen aufwirft (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 121). Die damit verbundene ständige Erreichbarkeit führt bei vielen Jugendlichen zu Kommunikationsdruck und Stress (vgl. Waller et al. 2021: 23).

Mit der intensiven Nutzung digitaler Medien gehen jedoch auch erhebliche Risiken einher. Cybermobbing zählt zu den gravierendsten, da beleidigende, blossstellende oder bedrohliche Inhalte sich schnell verbreiten und tiefgreifende psychische Belastungen verursachen können. Die Anonymität digitaler Räume senkt die Hemmschwelle für Täterinnen und Täter, während Betroffene häufig Schwierigkeiten haben, sich effektiv zu schützen (vgl. Bernath et al. 2024: 30). Ebenso stellt sexuelle Belästigung im Netz ein wachsendes Problem dar. Nahezu jede zweite jugendliche Person berichtet von entsprechenden Erfahrungen, was einen Handlungsbedarf verdeutlicht (vgl. Külling et al. 2022: 67). Weitere Herausforderungen im digitalen Raum beinhalten Hassrede, Identitätsdiebstahl und den ungewollten Kontakt mit problematischen Inhalten wie Pornografie oder extremistischem Gedankengut. Eine ambivalente Praxis stellt das Sexting dar, wobei intime, oft sexuelle Nachrichten oder Bilder über digitale Kanäle ausgetauscht werden. Dies kann einerseits Teil einer selbstbestimmten sexuellen Kommunikation sein, andererseits birgt es jedoch erhebliche Risiken, wie die unkontrollierte Weiterverbreitung intimer Inhalte oder Erpressung (vgl. Bernath et al. 2024: 33).

Zusammengefasst bieten digitale Medien Jugendlichen Chancen zur sozialen Interaktion und kreativem Ausdruck, bergen jedoch auch Risiken wie Entfremdung, Cybermobbing und Verlust

der Privatsphäre. Phänomene wie Sexting verdeutlichen die ambivalente Natur, da sie sowohl positive als auch gefährliche Aspekte mit sich bringen.

3.4.5 Gesundheitliche Ambivalenzen

Die Nutzung digitaler Medien ist von hoher Diversität geprägt, vom distanzierten bis zum sehr aktiven Umgang. Chancen und Risiken digitaler Handlungen sind daher stets im jeweiligen sozialen und individuellen Kontext zu betrachten (vgl. Jäggi 2023: 167). Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen kann dabei nicht primär als problematisch betrachtet werden (vgl. Lange/Klimsa 2019: 128). Eine gezielte und fokussierte Nutzung von Medieninhalten kann helfen, Stress abzubauen und Selbstwirksamkeitserfahrungen zu ermöglichen, etwa durch Erfolgserlebnisse in Computerspielen. So können digitale Medien positiv zur Entwicklung und zum psychischen Wohlbefinden beitragen. Andererseits kann überhöhter Medienkonsum zu psychischer Abhängigkeit führen, soziale Isolation fördern und das körperliche Wohlbefinden negativ beeinflussen (vgl. ebd.: 128f.). Die ständige digitale Erreichbarkeit führt dabei zu einer Beschleunigung des Alltags, was zu erhöhtem Stress, insbesondere durch die Flut an Nachrichten und E-Mails, führt (vgl. Jäggi 2023: 32). Die Grenzen zwischen Privatleben und Arbeitswelt verschwimmen zunehmend, was die Erholungsphasen verkürzt und zu mentaler Überlastung führen kann (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 122). Diese kontinuierliche digitale Präsenz erzeugt auch einen sozialen Druck und die Sorge, durch die Nichtteilnahme an digitalen Interaktionen etwas Wichtiges zu verpassen. Ein Phänomen, das auch als *Fear of Missing Out* (FOMO) bekannt ist (vgl. ebd.: 122). In diesem Zusammenhang rückt zunehmend die Frage nach der Abgrenzung zwischen intensiver und pathologischer Mediennutzung in den Fokus. Bislang existieren keine allgemeingültigen Schwellenwerte, um eine digitale Abhängigkeit eindeutig zu diagnostizieren (vgl. ebd.: 145). Ob Medienverhalten als problematisch gilt, hängt stark von individuellen Faktoren wie persönlichen Motiven, dem sozialen Umfeld und den genutzten Inhalten ab. Pauschale Bewertungen sind daher wenig zielführend (vgl. ebd.: 145). Eine fachliche Einschätzung erfolgt häufig anhand des sogenannten *Sucht-Dreiecks*, das individuelle, soziale und medienbezogene Einflussfaktoren berücksichtigt (vgl. ebd.: 146). Problematische Nutzung äussert sich etwa durch Kontrollverlust, Entzugerscheinungen, Vernachlässigung anderer Lebensbereiche oder die Nutzung digitaler Medien zur Stressbewältigung (vgl. ebd.: 146f.). Besonders soziale Netzwerke und Online-Games gelten als suchtfördernd, da sie zentrale Bedürfnisse nach Zugehörigkeit und Anerkennung bedienen (vgl. ebd.: 146f.).

Das eigene Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen wirkt sich dabei auch vielseitig auf deren Entwicklung aus. Studien zeigen Zusammenhänge zwischen intensivem Medienkonsum und Entwicklungsauffälligkeiten wie Sprachstörungen oder

Konzentrationsprobleme, wobei die Kausalität bisher unklar bleibt (vgl. Büschig/Riedel 2017: 7). Eine indirekte Auswirkung erweist sich dabei durch *Phubbing*, also die verminderte Aufmerksamkeit der Eltern gegenüber dem Kind aufgrund der Ablenkung durch digitale Geräte (vgl. DGKJ 2022: 21). Dieses Phänomen kann sich auf die Empathie- und Bindungsentwicklung der Kinder beeinträchtigend auswirken (vgl. ebd.: 21f.). Für die frühkindliche Entwicklung erweist sich insbesondere ein unreflektierter oder übermässiger Medienkonsum als problematisch. Frühe Bildschirmzeiten stehen im Verdacht, sprachliche, soziale und emotionale Entwicklungsverzögerungen sowie Hyperaktivität zu fördern (vgl. ebd.: 21). Darüber hinaus sind exzessive Bildschirmzeiten mit Schlafstörungen, verminderter Schulleistung und einem erhöhten Risiko für depressive Symptome assoziiert (vgl. ebd.: 20). Soziale Plattformen können dabei einen zwiespältigen Einfluss nehmen. Diese können die Identitätsentwicklung junger Menschen stärken, das Gemeinschaftsgefühl fördern und Unterstützung durch Gleichaltrige ermöglichen (vgl. Hebestreit/Sina 2024: 296). Moderierte Diskussionsforen tragen dazu bei, dass Jugendliche über sensible Themen sprechen und Bewältigungsstrategien für schwierige Lebenssituationen entwickeln, was ihr psychisches Wohlbefinden unterstützen kann (vgl. ebd.: 296). Gleichzeitig kann die Selbstvermessung, Selbstoptimierung oder Selbstdarstellung über Apps und soziale Netzwerke zu einer veränderten Selbstwahrnehmung und verstärkten Selbstkontrolle führen, was zeigt, wie stark digitale Technologien Identität und Lebensführung beeinflussen (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 122). Der ständige Vergleich mit idealisierten Online-Darstellungen kann das Selbstwertgefühl mindern und das Risiko für psychische Störungen wie Depressionen oder Essstörungen erhöhen (vgl. Bernath et al. 2024: 17). Die alltägliche Nutzung von Messengerdiensten hat die visuelle Kommunikation verstärkt und ist eng mit der psychosozialen Entwicklung Jugendlicher verknüpft (vgl. Feierabend et al. 2023: 32). Die dauerhafte Konfrontation mit negativen Nachrichten und verstörendem Bildmaterial kann dabei Ängste und Sorgen verstärken (vgl. Bernath et al. 2024: 17). Kinder und Jugendliche weisen auch eine höhere Anfälligkeit für problematische Internetnutzung, die sich durch Kontrollverlust, sozialen Rückzug und Vernachlässigung schulischer Verpflichtungen äussern kann, auf (vgl. DGKJ 2022: 23f.). Gleichzeitig eröffnen digitale Medien auch innovative therapeutische Möglichkeiten. Beispielsweise wurde in den USA das spielbasierte Programm EndeavorRx von der FDA, also der Lebensmittel- und Arzneimittelbehörde der Vereinigten Staaten, zur Behandlung von ADHS bei Kindern zugelassen. Studien zeigen, dass es Symptome wie Unaufmerksamkeit und Impulsivität wirksam lindert, wenn auch weniger stark als medikamentöse Therapien, was auf das Potenzial und zugleich die Grenzen digitaler Interventionen verweist (vgl. Oh et al. 2024: 481).

Auf somatischer Ebene können digitale Medien ebenfalls einen Einfluss auf die Nutzenden nehmen. Eine längere Bildschirmzeit kann beispielsweise zu Kurzsichtigkeit sowie anderen Augenerkrankungen führen (vgl. DGKJ 2022: 20). Zudem können Digitale Anwendungen einerseits zu mehr Bewegung motivieren, etwa durch Fitnessprogramme oder Schrittzähler und andererseits kann ein intensiver Medienkonsum zu Bewegungsmangel führen, der das Risiko für Übergewicht bereits im Kindesalter erhöht (vgl. ebd.). Digitale Aktivitätstracker können dabei hilfreiche Informationen zum Stresslevel, Müdigkeit oder der emotionalen Befindlichkeit liefern, was eine frühzeitige Erkennung von Gesundheitsproblemen ermöglicht (vgl. Kindler/Meysen 2023: 226). Dadurch kann die Selbstbestimmung von Kindern und Jugendlichen gefördert werden, etwa durch die selbständige Prävention von Bewegungsmangel (vgl. ebd.). Gleichzeitig ermöglichen Aktivitätstracker den Erwachsenen oder Institutionen eine Form der Kontrolle über das sozio-emotionale Wohlbefinden der Jugendlichen. Der Einsatz dieser Technologien bewegt sich dabei in einem Spannungsfeld zwischen elterlicher Fürsorge und Eingriffen in die Selbstbestimmung sowie Privatsphäre der Jugendlichen (vgl. ebd.: 226).

Digitale Medien erleichtern auch den Zugang zu gesundheitsbezogenen Informationen und können so die Gesundheitskompetenz stärken (vgl. Hebestreit/Sina 2024: 296). Online-Hotlines und Portale bieten niedrigschwellige Hilfe in Krisensituationen und fördern eigenverantwortliches Handeln (vgl. Kindler/Meysen 2023: 232f.). Gleichzeitig kann die Informationsflut im Netz jedoch auch überfordern, insbesondere wenn seriöse und unseriöse Inhalte schwer zu unterscheiden sind. Die schnelle Verbreitung von Fehlinformationen birgt somit ein zusätzliches Risiko für falsche Gesundheitsentscheidungen (vgl. DGKJ 2022: 19).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass digitale Medien somit die Identitätsentwicklung und das psychische Wohlbefinden fördern, indem sie Zugehörigkeitsgefühle und kreative Ausdrucksmöglichkeiten stärken. Gleichzeitig kann exzessiver Medienkonsum zu Schlafstörungen, Isolation und psychischen Problemen wie Depressionen führen. Die ständige digitale Erreichbarkeit und die Vermischung von Arbeits- und Freizeitstress verstärken diesen Druck. Zudem bergen soziale Netzwerke die Gefahr von FOMO und einer negativen Selbstwahrnehmung. Darüber hinaus kann eine problematische oder gar pathologische Nutzung auftreten, etwa bei Kontrollverlust, Vernachlässigung anderer Lebensbereiche oder der Nutzung digitaler Medien zur Stressbewältigung. Durch die Befriedigung grundlegender Bedürfnisse wie Anerkennung und Zugehörigkeit, weisen soziale Netzwerke und Online-Games ein besonderes Suchpotenzial auf. Auf somatischer Ebene können dabei gesundheitliche Probleme wie Kurzsichtigkeit und Bewegungsmangel begünstigt werden und gleichzeitig auch Chancen zur Gesundheitsförderung bieten, etwa durch Aktivitätstracker.

3.4.6 Ethische und rechtliche Ambivalenzen

Die Digitalisierung eröffnet vielfältige neue Möglichkeiten, bringt jedoch zugleich erhebliche ethische und rechtliche Herausforderungen mit sich. Digitale Medien schaffen neue Freiräume zur Selbstverwirklichung, insbesondere durch den erweiterten Zugang zu Bildung, sozialer Teilhabe und individueller Entwicklung (vgl. Kindler/Meysen 2023: 225). Auch Kinderrechte wie gleichberechtigter Zugang und kompetente Mediennutzung werden durch digitale Technologien potenziell gestärkt (vgl. ebd.: 227). Gleichzeitig stehen diese Potenziale unter Spannung, wenn sich die Fürsorge in Überwachung und Kontrolle entwickelt. Die Erhebung von Daten zum Schutz von Kindern greift etwa in deren Privatsphäre und Selbstbestimmung ein, ohne notwendigerweise ihre Autonomie zu stärken. Das UN-Kinderrechtskomitee fordert daher gesetzliche Regelungen für digitale Eingriffe in Kinderrechte (vgl. ebd.: 226).

Die ethische Auseinandersetzung mit digitalen Medien ermöglicht es, gezielt nach positiven Potenzialen zu suchen und damit Verzerrungen durch einen einseitigen Negativitäts-Bias zu vermeiden (vgl. ebd.: 219). So lassen sich Chancen erkennen, die etwa durch neue Therapieformen oder individualisierte Lernprozesse entstehen. Zugleich können technologische Systeme selbst Schaden verursachen, auch ohne individuelle Fehlanwendung (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 32). Algorithmen operieren auf der Grundlage von Standardisierungen und Generalisierungen und widerspiegeln die Weltbilder ihrer Entwicklerinnen und Entwickler. Dadurch können bestehende Vorurteile und gesellschaftliche Ungleichheiten verstärkt werden (vgl. ebd.: 32f.). Die präzisere Erfassung und Einteilung von Menschen in digitalen Systemen vereinfacht dabei die Realität und kann dazu führen, dass Abweichungen vernachlässigt und dadurch benachteiligt werden (vgl. ebd.: 45f.). Gleichwohl schaffen digitale Technologien neue Formen der Mensch-Technik-Interaktion, die soziale Realitäten beeinflussen und neue Verbindlichkeiten erzeugen (vgl. ebd.: 32). Soziale Netzwerke und digitale Kommunikation fördern insbesondere die gesellschaftliche Teilhabe junger Menschen. Dem gegenüber steht die Gefahr einer digitalen Kluft, die sich durch ungleiche technische Ausstattung oder unzureichende Medienkompetenz manifestiert. Vulnerable Gruppen sind zudem besonders durch algorithmische Diskriminierung, Hassrede oder Cybermobbing gefährdet (vgl. ebd.: 121).

Ein zentrales Spannungsfeld stellt auch der Datenschutz dar. Grosse Plattformbetreiber wie etwa Google oder Meta, sammeln systematisch Metadaten zu kommerziellen Zwecken, was professionsethische und datenschutzrechtliche Bedenken aufwirft (vgl. ebd.: 158). Die Auswertung von Kommunikationsdaten kann Rückschlüsse auf Netzwerke, Verhaltensmuster und individuelle Präferenzen ermöglichen, wodurch jede online aktive Person potenziell zur Zielscheibe datengetriebener Auswertungen wird (vgl. Jäggi 2023: 16). Auch Cookies tragen durch

das unbemerkte Sammeln von Nutzungsdaten zur Intransparenz bei, da Nutzende oftmals nicht wissen, wie ihre Informationen weiterverwendet werden (vgl. Moser 2019: 201f.). Dabei können Verschlüsselungstechniken oder auch das Darknet Anonymität ermöglichen und dabei helfen, persönliche Informationen zu schützen (vgl. Bernath et al. 2024: 39). Doch Datenschutz erweist sich heute komplexer denn je. Jugendliche stehen vor Herausforderungen wie der Bewertung von Cookies, der Nachvollziehbarkeit algorithmischer Prozesse oder der Kontrolle ihrer eigenen Daten. Viele von ihnen beschäftigen sich kaum mit diesen Fragen (vgl. Heeg et al. 2018: 55, Külling et al. 2022: 68). Besonders Kinder und Jugendliche sind durch Viren, Spyware oder unachtsamen Umgang mit Standortdaten und Passwörtern gefährdet (vgl. Hermida 2019: 33). Viele erleben zudem Verletzungen ihrer Privatsphäre durch Angehörige oder Freunde, die ungefragt Inhalte veröffentlichen (vgl. ebd.). Ihre Datenspuren können sie nur begrenzt kontrollieren, was sie auf einen verantwortungsvollen Umgang ihres Umfelds angewiesen macht (vgl. ebd.: 31).

Auf gesellschaftlich-politischer Ebene gewinnt die Forderung nach stärkeren Regulierungen daher zunehmend an Bedeutung. Der Deutsche Ethikrat fordert unter anderem strengere Regeln für Plattformen beispielsweise in Bezug auf personalisierte Werbung, Inhaltsmoderation oder Datenhandel. Ergänzend schlägt er eine öffentlich-rechtliche digitale Kommunikationsstruktur vor (vgl. Jäggi 2023: 23). Die allgegenwärtige Datenerfassung durch Sensoren in Alltagsgegenständen wirft dabei neue Fragen auf, etwa zur Überwachung von Verhaltensweisen in privaten und öffentlichen Lebensbereichen (vgl. ebd.: 90). Es bedarf international verbindlicher Standards zur digitalen Ethik, da die Gestaltung des digitalen Raumes entscheidende Weichen für gesellschaftliche und politische Entwicklungen stellt (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 122). Die Verantwortung für den ethisch reflektierten Umgang mit digitalen Technologien liegt in erster Linie bei den Menschen, die diese Systeme entwickeln, regulieren und nutzen (vgl. ebd.: 123). Gleichwohl erfordert es die Zusammenarbeit aller Beteiligten wie Fachkräfte aus der Entwicklung über Pädagogik bis hin zur Politik, um Entscheidungen zu treffen, die auch die individuellen, sozialen und ökologischen Auswirkungen berücksichtigen (vgl. ebd.).

Insgesamt birgt die Digitalisierung somit ethische und datenschutzrechtliche Risiken, insbesondere bei der Erhebung von Daten zum Schutz von Kindern und Jugendlichen. Sie kann bestehende Ungleichheiten verstärken und die Gefährdung durch algorithmisches Profiling und automatisierte Entscheidungsprozesse, etwa bei Bildungs- oder Förderangeboten, erhöhen. Die zunehmende Datenerfassung durch Plattformen wirft dabei datenschutzrechtliche Bedenken auf.

3.4.7 Fazit: Umgang mit Ambivalenzen

Die Analyse der vorangegangenen Abschnitte zeigt deutlich, dass Ambivalenz ein zentrales Merkmal digitaler Medien darstellt. Die Digitalisierung durchdringt zunehmend alle Lebensbereiche von Kommunikation und Bildung bis hin zu Arbeit und Freizeit und bringt tiefgreifende Transformationsprozesse mit sich (vgl. Ruf/Rupert-Kruse/Grabbe 2022: 66). Sie eröffnet neue Möglichkeiten der Partizipation, Effizienz und Vernetzung, stellt jedoch auch neue Herausforderungen und Risiken in den Vordergrund (vgl. Moser 2019: 3f.). Digitale Medien sind durch eine Doppelwertigkeit gekennzeichnet, die sowohl Chancen als auch Risiken umfasst. Die zunehmende Integration digitaler Systeme in soziale und physische Lebensbereiche, etwa durch Cloud Computing oder das Internet der Dinge, erweitert die Handlungsspielräume, wirft jedoch zugleich Fragen zur Sicherheit und Resilienz auf (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 26; Jäggi 2023: 9).

Auf technischer und infrastruktureller Ebene bieten digitale Technologien schnellen Zugang zu Informationen, flexible Kommunikationsmöglichkeiten und kreative Kooperationsformen (vgl. Kergel 2023: 25). Gleichzeitig steigt jedoch die Abhängigkeit von komplexen, oft intransparenten Systemen, deren Störungen erhebliche gesellschaftliche Auswirkungen haben können (vgl. Houben 2022: 340, Jäggi 2023: 142). Diese Ambivalenz zeigt sich nicht nur in den Vorteilen der Digitalisierung, sondern auch in den Risiken einer zunehmenden Abhängigkeit von stabilen und sicheren Netzwerken.

Die ökologische Dimension der Digitalisierung darf ebenfalls nicht ausser Acht gelassen werden. Die Herstellung und Nutzung digitaler Geräte führen zu erheblichen Umweltbelastungen (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 121). Darüber hinaus verstärken ungleiche Zugänge zu digitalen Ressourcen bestehende soziale Ungleichheiten, sowohl innerhalb von Gesellschaften als auch global zwischen den Ländern (vgl. ebd.: 130f.).

Diese Vielschichtigkeit erfordert eine differenzierte Betrachtung von Chancen und Risiken. Die Innovationskraft digitaler Technologien steht im Spannungsverhältnis zu den Fragen nach Transparenz, Nachhaltigkeit und sozialer Gerechtigkeit. Daraus ergeben sich zentrale Herausforderungen: Wie können die Risiken der Digitalisierung begrenzt und ihre Potenziale gezielt genutzt werden? Welche Kompetenzen benötigen Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene, um sich sicher, kritisch und verantwortungsbewusst in digitalen Umfeldern zu bewegen?

Das Konzept der Medienkompetenz spielt dabei eine zentrale Rolle, da es als Schlüsselqualifikation für die souveräne Teilhabe an der digitalen Gesellschaft verstanden wird. Um mit den Ambivalenzen der digitalen Medien umzugehen, ist es entscheidend, Medienkompetenz zu

fördern und auszubauen. Nur so können die Potenziale der Digitalisierung genutzt und gleichzeitig die damit verbundenen Risiken minimiert werden.

4. Medienkompetenz

4.1 Wodurch definiert sich Medienkompetenz?

Im wissenschaftlichen Diskurs wird Medienkompetenz als zentrale Schlüsselqualifikation verstanden, die notwendig ist, um in einer zunehmend von digitalen Medien geprägten Gesellschaft handlungsfähig zu bleiben (vgl. Moser 2019: 196). Der Begriff kommt aus der Medienpädagogik und basiert zum einen auf der *Mediendidaktik* und zum anderen auf der *Medienerziehung* (vgl. Lange/Klimsa 2019: 189f.). Die Mediendidaktik untersucht, wie Medien gestaltet oder eingesetzt werden müssen, um pädagogische Ziele zu erreichen. Im Mittelpunkt stehen somit formale Lehr- und Lernszenarien sowie deren mediale Unterstützung (vgl. Siller/Tillmann/Zorn 2020: 316). Im Gegensatz dazu beschäftigt sich die Medienerziehung mit der Frage, wie Menschen im Umgang mit Medien pädagogisch begleitet und unterstützt werden können. Im Unterschied zur Mediensozialisation stellt die Medienerziehung ein Konzept zur gezielten Förderung des Mediennutzungsverhalten dar. Medienerziehung umfasst dabei pädagogisch reflektierte Handlungen, welche auf allgemeinen Werten und Normen von Erziehung basieren. (vgl. ebd.: 316 f.). Basierend auf diesen beiden Bereichen bezeichnet Medienkompetenz die Fähigkeit, Medien und deren Inhalte sachkundig, kritisch, reflektiert und verantwortungsbewusst zu nutzen sowie aktiv mitzugestalten (vgl. Baacke 2007: 98f.; Bernath et al. 2024: 7). Besonders prägend ist dabei die Definition von Dieter Baacke (1996), der Medienkompetenz in vier grundlegende Dimensionen unterteilt: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Neben technischem Wissen umfasst Medienkompetenz auch den kritischen Umgang mit digitalen Inhalten, den Schutz persönlicher Daten, die Einhaltung sozialer Normen in digitalen Räumen sowie die bewusste Regulierung des eigenen Medienverhaltens. Zusammenfassend lässt sich Medienkompetenz als souveräner, reflektierter und verantwortungsvoller Umgang mit Medien definieren (vgl. Kergel 2023: 12).

4.2 Modelle der Medienkompetenz

Ein zentraler Referenzpunkt der medienpädagogischen Theoriebildung ist das Modell der Medienkompetenz nach Dieter Baacke (1996) (Abb. 1), welches bis heute als grundlegendes Rahmenkonzept gilt (vgl. Kergel 2023: 13f., Moser 2019: 194). Baacke (1996) definiert Medienkompetenz als bildungstheoretischen Orientierungsrahmen für pädagogisches Handeln (vgl. Siller et al. 2020: 315 f.) und unterscheidet dabei vier komplementäre Dimensionen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.

Medienkompetenz			
Vermittlung		Zielorientierung	
Medienkritik • analytisch • reflexiv • ethisch	Medienkunde • informativ • instrumentell-qualifikatorisch	Mediennutzung • rezeptiv, anwenden • interaktiv, anbieten	Mediengestaltung • kreativ • innovativ

Abb. 1: Medienkompetenz nach Dieter Baacke (1996) (in: Ganguin/Sander 2023: 10)

Diese Dimensionen umfassen sowohl die analytische, ethisch-reflexive Bewertung von Medieninhalten (Medienkritik) als auch das Wissen über Mediensysteme und ihre technische Bedienung (Medienkunde). Hinzu kommt die Fähigkeit zur reflektierten und zielgerichteten Nutzung von Medien für Information, Kommunikation und Unterhaltung (Mediennutzung) sowie die kreative und regelbewusste Gestaltung eigener Medienbeiträge (Mediengestaltung) (vgl. ebd.: 321f.). Ziel ist eine umfassende Befähigung zur aktiven Teilhabe in einer demokratischen, mediatisierten Gesellschaft (vgl. Kergel 2023: 13, Moser 2019: 196).

Bernd Schorb 1997	Stefan Aufenanger 1997	Heinz Moser 2000	Norbert Groeben 2002
Orientierungs- und Strukturwissen	Kognitive Dimension	Technische Kompetenzen • angemessene Handhabung	Medienwissen / Medialitätsbewusstsein
Kritische Reflexivität	Moralische Dimension	Reflexive Kompetenzen • Vergewisserung der gesellschaftlichen Funktion der Medien	Medienbezogene Kritikfähigkeit
Fähigkeit und Fertigkeit des Handelns	Handlungsdefinition	Kulturelle Kompetenzen • Vertrautsein mit Codes der Medien	Selektion/Kombination von Mediennutzung
Soziale kreative Interaktion	Soziale Dimension	Soziale Kompetenzen • mit Kommunikationsmustern umgehen können	Medienspezifische Rezeptionsmuster
	Affektive Dimension		Medienbezogene Genussfähigkeit

Abb. 2: Medienkompetenzmodelle im Überblick (in: Ganguin/Sander 2023: 12)

Neben diesem klassischen Modell haben sich im medienpädagogischen Diskurs zahlreiche weitere Konzepte etabliert, die Medienkompetenz aus unterschiedlichen theoretischen Perspektiven erweitern (Abb. 2). So stellt Schorb (1997) insbesondere die ethische Bewertung, kritische Reflexion und kreative Mediennutzung in den Mittelpunkt (vgl. Deutscher Bundestag,

Wissenschaftliche Dienste 2025: 6f.). Auf der Grundlage kommunikationstheoretischer Überlegungen betrachtet Aufenanger Medienkompetenz als Teil kommunikativer Handlung im Sinne (vgl. ebd.). Moser (2000) differenziert zwischen praktischer Medienkompetenz und theoretisch-reflexiver Medienbildung, während Groeben (2002) ein siebendimensionales Modell vorlegt, das unter anderem Genussfähigkeit, Kritikfähigkeit und Anschlusskommunikation einschließt (vgl. ebd.). Diese Modelle zeigen, dass Medienkompetenz als vielschichtiges Konzept verstanden werden muss, das kognitive, soziale, kreative und ethische Fähigkeiten miteinander verbindet.

Das Modell von Schorb (1997) konkretisiert diese Perspektiven, indem es Medienkompetenz als Zusammenspiel von drei Dimensionen beschreibt (vgl. Brüggemann et al. 2022: 255f.). Die Wissensdimension umfasst sowohl technisches Wissen als auch ein Verständnis für strukturelle Bedingungen heutiger Mediensysteme. Die Reflexionsdimension zielt auf eine ethische und soziale Bewertung von Medien im Hinblick auf Selbstverantwortung und gesellschaftliche Relevanz. Diese beiden Dimensionen bereiten die Grundlage für die Handlungsdimension, die kreatives, selbstbestimmtes Kommunizieren sowie aktive Teilhabe mit und über Medien umfasst (vgl. ebd.).

Im Kontext Sozialer Arbeit wurde das Konzept der Medienkompetenz weiterentwickelt und spezifisch auf die Anforderungen dieses Handlungsfelds zugeschnitten. Siller et al. (2020) schlagen ein erweitertes Sechs-Dimensionen-Modell vor, das auf den pädagogischen Grundlagenmodellen aufbaut und diese um soziale und strukturelle Aspekte ergänzt (vgl. Siller et al. 2020: 326f.). Dazu gehören unter anderem das Orientierungswissen über den gesellschaftlichen und technologischen Wandel wie beispielsweise Datenerfassungsabläufe oder Funktionsweisen digitaler Plattformen, das Wissen über medienbezogene Lebenslagen unterschiedlicher Zielgruppen, sowie die reflexive Medienkompetenz der Fachkräfte selbst (vgl. ebd.: 328f.). Weitere Dimensionen betreffen das Handlungswissen zur medienpädagogisch sinnvollen Nutzung digitaler Medien, die Gestaltung von Bildungsräumen zur Förderung von Medienkompetenz sowie organisationales Handlungswissen zur strukturellen Verankerung digitaler Ansätze in sozialen Einrichtungen (vgl. ebd.). Dieses Modell verdeutlicht, dass Medienkompetenz im sozialen Kontext nicht nur individuell-technisch, sondern auch kritisch, inklusiv und strukturell gedacht werden sollte und mit besonderem Fokus auf digitale Teilhabe und Empowerment.

Insgesamt zeigt sich: Medienkompetenz ist ein dynamisches und interdisziplinäres Konzept, das technische Fähigkeiten, kritische Reflexion, ethische Verantwortung und kreative Ausdrucksformen miteinander verbindet. Während Baackes Modell eine bis heute tragfähige Basis liefert, entwickeln neuere Ansätze differenzierte Erweiterungen, die auf gesellschaftliche,

kulturelle und professionelle Kontexte reagieren. Sie alle zielen darauf ab, Menschen in einer mediatisierten Welt zur mündigen, verantwortungsvollen und aktiven Teilhabe zu befähigen.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie diese Medienkompetenz im Alltag von Jugendlichen konkret gefördert werden kann und welche Rolle Fachkräfte dabei spielen. Die Soziale Arbeit, insbesondere in der Kinder- und Jugendhilfe, nimmt eine Schlüsselposition ein, wenn es darum geht, Medienkompetenz aktiv zu fördern und zu begleiten.

Das folgende Kapitel widmet sich der stationären Kinder- und Jugendhilfe und zeigt auf, wie sie als aktiver Akteur im Prozess der Medienkompetenzförderung fungiert.

5. Stationäre Kinder- und Jugendhilfe

5.1 Allgemeiner Auftrag

Die stationäre Kinder- und Jugendhilfe verfolgt den zentralen Auftrag, das Wohlergehen junger Menschen sicherzustellen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht in ihren Herkunftsfamilien verbleiben können. Ein häufiger Einweisungsgrund liegt in der Überforderung oder eingeschränkten Erziehungskompetenz des Herkunftssystems (vgl. Kress/Kutscher 2020: 579). Ziel ist es, diesen häufig vulnerablen Kindern und Jugendlichen einen geschützten Lebens- und Entwicklungsraum zu bieten und ihre gesellschaftliche Integration langfristig zu fördern (vgl. Beck 2024: 18f., Beck/Haar/Kieslinger 2024: 9). Die Einrichtungen zeichnen sich dabei als dynamische Arbeitsfelder aus, die sich kontinuierlich an die sich wandelnden Bedürfnisse der Klientel anpassen müssen (vgl. Beck et al. 2024: 10). Im Zentrum der sozialpädagogischen Praxis stehen Schutz, Teilhabe und Förderung der Persönlichkeitsentwicklung. Darüber hinaus geht es um den Aufbau stabiler Alltagsstrukturen sowie um die Befähigung zu Selbstständigkeit und sozialer Integration (vgl. Beck 2024: 17). Ein wesentliches Prinzip bildet dabei die Umsetzung von Partizipationsrechten im Sinne der UN-Kinderrechtskonvention, durch welche die Mitbestimmung der jungen Menschen in relevanten Lebensbereichen gesichert werden soll (vgl. Gravelmann 2024a: 94).

Die Verantwortung für die Erziehung und Entwicklungsbegleitung liegt bei qualifizierten Fachpersonen der Sozialen Arbeit, die bedarfsgerecht auf die individuellen Lebenslagen und Potenziale der Kinder und Jugendlichen eingehen. Das Angebot umfasst verschiedene Wohnformen von offenen bis zu geschlossenen Settings und wird bei Bedarf durch ambulante oder teilstationäre Hilfen ergänzt (vgl. Nüsken/Erlemann 2024: 33f.). In dieser Verantwortung übernehmen die Institutionen auch Aufgaben der elterlichen Sorge, wie sie gesetzlich im Obligationenrecht verankert sind. Hierzu zählen insbesondere die Obhuts- und Aufsichtspflicht, die Verpflichtung zu angemessener Beaufsichtigung sowie das Ergreifen von disziplinarischen und pädagogischen Massnahmen, wobei stets ein Spannungsverhältnis zwischen Schutz und Freiheit und unter Wahrung der Verhältnismässigkeit vorliegt (vgl. Heeg 2018: 3f.).

5.2 Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung rückt insbesondere die digitale Teilhabe in den Fokus stationärer Einrichtungen (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 229). Digitale Medien nehmen hier eine doppelte Rolle ein: Sie dienen sowohl als Beziehungs- und Kommunikationsmittel sowie auch als pädagogische Instrumente (vgl. ebd.: 230). Gleichzeitig stellen sie eine Herausforderung dar, da Kinder und Jugendliche in stationären Settings nicht nur durchgängig unter

institutionellen Regeln leben, sondern auch spezifischen Machtverhältnissen gegenüber den Fachkräften ausgesetzt sind (vgl. ebd.). Der stationäre Aufenthalt bedeutet für viele Heranwachsende eine räumliche und soziale Trennung von bisherigen Bezugssystemen, wodurch digitale Medien eine zentrale Funktion in der Aufrechterhaltung sozialer Kontakte einnehmen (vgl. ebd.). Besonders im Heimkontext sind Kinder und Jugendliche häufig von sozialer Benachteiligung betroffen, was sich auch in einer erhöhten digitalen Ungleichheit widerspiegelt (vgl. ebd.: 231). Infolge des kontinuierlichen Aufenthalts junger Menschen im digitalen Raum wird eine enge pädagogische Kooperation zwischen Eltern und Einrichtung erforderlich, um Schutz, Orientierung und Teilhabe gleichermaßen zu gewährleisten (vgl. Heeg 2018: 5).

Die Soziale Arbeit bewegt sich in diesem Kontext im Spannungsfeld zwischen Gefährdungspotenzialen digitaler Medien und dem Recht der Kinder und Jugendlichen auf digitale Teilhabe. Daraus ergeben sich komplexe Abwägungen zwischen Kontrolle und Vertrauen sowie zwischen Schutz und Befähigung (vgl. Gravelmann 2024a: 87). Die Herausforderung besteht darin, jungen Menschen einen sicheren und zugleich selbstbestimmten Umgang mit digitalen Technologien zu ermöglichen und sie damit auf ein verantwortungsvolles Leben in einer digitalen Gesellschaft vorzubereiten.

In der stationären Kinder- und Jugendhilfe ist Medienkompetenz besonders für sozial benachteiligte und vulnerable Jugendliche von zentraler Bedeutung, da diese oft eingeschränkten Zugang zu digitalen Medien haben, was ihre gesellschaftliche Teilhabe erschwert (vgl. Luginbühl/Reber 2022: 9). Jugendliche mit belastenden Erfahrungen, wie etwa sexuellen Grenzverletzungen oder psychischen Erkrankungen der Eltern, sind zusätzlich von digitalen Gefährdungen betroffen (vgl. Gravelmann 2024a: 76). Der fehlende Zugang zu digitalen Ressourcen und exzessiver Medienkonsum verstärken soziale Ungleichheiten und können zu physischen und psychischen Problemen führen, wie etwa Depressionen oder Schlafstörungen (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 148f.).

Diese Herausforderungen erfordern ein fundiertes medienpädagogisches Handeln, das den Fachkräften hilft, sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte der digitalen Medienutzung zu adressieren. Insbesondere Jugendliche aus dem Hilfesystem benötigen gezielte Unterstützung, um ihre Medienkompetenz zu fördern und ihnen einen sicheren Umgang mit digitalen Technologien zu ermöglichen (vgl. ebd.: 138f., Gravelmann 2024a: 76).

5.3 Anforderungen an die Institutionen

Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Um sie im sicheren, reflektierten und verantwortungsvollen Umgang damit zu unterstützen, müssen stationäre Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe medienpädagogisch handeln.

Medienpädagogik ist keine fakultative Ergänzung, sondern eine notwendige Querschnittsaufgabe, die strukturell in die Arbeit der Institutionen eingebettet sein muss (vgl. Luginbühl/Reber 2022: 7). Medienkompetenzförderung darf dabei kein Einzelprojekt bleiben, sondern braucht institutionelle Rahmung und Kontinuität (vgl. Brüggem et al. 2022: 256).

Medienerziehung in diesem Kontext bedeutet, pädagogisch reflektierte Massnahmen zu ergreifen, die auf grundlegenden Erziehungswerten basieren (vgl. Lampert/Kammerl 2022: 26). Sie erfordert ein Zusammenspiel aus fachlicher Begleitung, dem Aufbau digitaler Kompetenzen und einer vertrauensvollen Beziehung zwischen Fachkräften und jungen Menschen (vgl. Suter et al. 2023: 77f.). Dabei geht es nicht nur um technische Fähigkeiten, sondern auch um ethische, soziale und kommunikative Dimensionen von Medienkompetenz (vgl. Hoffmann 2020: 45). Institutionen sind daher gefordert, ein umfassendes, partizipativ entwickeltes Medienbildungskonzept zu erstellen. Dieses sollte pädagogische Leitlinien, rechtlich fundierte Regelungen, Zuständigkeiten sowie konkrete Ziele enthalten (vgl. Steiner et al. 2017: 13f.). Das Konzept muss auf die Lebensrealitäten der Jugendlichen abgestimmt sein und sollte Mediennutzung nicht nur regulieren, sondern aktiv pädagogisch begleiten (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 232). Gemeinsam mit den Jugendlichen entwickelte Mediennutzungsvereinbarungen bieten dabei Orientierung und schützen vor Willkür oder Unsicherheiten im Alltag (vgl. Gravelmann 2024a: 103).

Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei den Auswirkungen restriktiver Massnahmen wie beispielsweise Smartphone-Entzug. Solche Massnahmen können soziale Isolation und emotionale Belastungen erzeugen und müssen kritisch geprüft sowie durch kindeswohlverträgliche Alternativen ersetzt werden (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 234f.). Die Gestaltung von Regeln zur Mediennutzung muss daher rechtlich geprüft, verhältnismässig und am Wohl der Jugendlichen orientiert sein (vgl. ebd.).

Die strukturelle Umsetzung dieser Anforderungen setzt angemessene Rahmenbedingungen voraus. Institutionen müssen ausreichende personelle, zeitliche und technische Ressourcen bereitstellen (vgl. Brüggem et al. 2022: 256). Dazu zählen ein stabiler WLAN-Zugang, altersgerechte Endgeräte sowie sichere und kindgerechte digitale Räume (vgl. ebd.: 255f.). Stationäre Einrichtungen sollten eine verlässliche digitale Infrastruktur gewährleisten, um Teilhabe und Bildungsgerechtigkeit zu ermöglichen (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 230f.). Alle Kinder und Jugendlichen sollten kostenlosen Zugang zum Internet erhalten, um sozialen Ungleichheiten entgegenzuwirken (vgl. Steiner et al. 2017: 13).

Neben interner Strukturarbeit ist eine institutionalisierte Kooperation mit externen Partnerinnen und Partnern notwendig. Ein regelmässiger Austausch mit Schulen, Fachstellen, Behörden und medienpädagogischen Initiativen stärkt die Qualität und Kohärenz medienpädagogischer Praxis

(vgl. Brüggén et al. 2022: 262, Tillmann/Wessel 2021: 236f.). Einrichtungen sollten sich mit anderen Bildungsorten vernetzen, um medienpädagogische Standards zu koordinieren (vgl. Steiner et al. 2017: 14). Auch Kinder, Jugendliche und Eltern sind aktiv in die Gestaltung von Regeln einzubeziehen, um Akzeptanz und Lebensweltorientierung zu fördern (vgl. ebd.). Partizipation ist dabei ein zentrales Prinzip. Institutionen müssen Strukturen schaffen, die Kindern und Jugendlichen echte Mitbestimmung ermöglichen, sei es bei der Ausgestaltung digitaler Angebote, bei der Regelsetzung oder bei der Nutzung von Medien im Alltag (vgl. Brüggén et al. 2022: 261). Auch kreative Projekte wie Videoproduktionen oder digitale Beteiligungsformate sollten aktiv gefördert werden (vgl. Steiner et al. 2017: 14).

Zur Qualitätssicherung gehört, dass das medienpädagogische Konzept regelmässig evaluiert und auf Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und eigener Praxiserfahrungen weiterentwickelt wird (vgl. Brüggén et al. 2022: 251f.). Einrichtungen sollten ausserdem gezielt pädagogisch begleitbare digitale Angebote einsetzen, die durch Transparenz, altersgerechte Inhalte und entwicklungsförderliche Gestaltung überzeugen (vgl. ebd.: 257-259).

Medienpädagogik muss in der Einrichtung als Querschnittsaufgabe verankert werden. Das bedeutet, dass alle pädagogischen Fachkräfte medienbezogene Themen in ihren Arbeitsfeldern reflektieren und aktiv mitgestalten (vgl. ebd.: 266, Luginbühl/Reber 2022: 13). Dazu gehört eine medienfreundliche Einrichtungskultur, die digitale Medien nicht nur als Risiko, sondern auch als Chance für Bildung, Teilhabe und Beziehungsarbeit begreift (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 232). Mediennutzung sollte regelmässig im Team reflektiert und der Wissensstand gemeinsam weiterentwickelt werden (vgl. Steiner et al. 2017: 12f.). Um diesen Wandel professionell zu gestalten, ist kontinuierliche Weiterbildung notwendig. Einrichtungen müssen sicherstellen, dass ihre Mitarbeitenden praxisnah und bedarfsorientiert zu rechtlichen, pädagogischen und kreativen Aspekten der Medienarbeit fortgebildet werden (vgl. ebd.: 13f., Tillmann/Wessel 2021: 235f.).

5.4 Anforderungen an sozialpädagogische Fachkräfte

Für sozialpädagogische Fachkräfte in der stationären Kinder- und Jugendhilfe ergibt sich daraus die Notwendigkeit, neue Anforderungen zu bewältigen, die weit über klassisch-pädagogische Kompetenzen hinausgehen. Eine zentrale Rolle spielt dabei die medienpädagogische Kompetenz. Fachkräfte müssen über ein fundiertes Wissen zur Mediennutzung, zu medialen Wirkungszusammenhängen und zu technischen Grundlagen verfügen (vgl. Brüggén et al. 2022: 255). Dieses Wissen allein genügt jedoch nicht. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit zur kritischen Selbstreflexion. Nur wer sich kontinuierlich mit der eigenen Haltung zu digitalen Medien auseinandersetzt, kann Kindern und Jugendlichen einen sicheren, selbstbestimmten Umgang damit

ermöglichen (vgl. Luginbühl/Reber 2022: 7). Die Qualität medienpädagogischer Arbeit hängt dabei massgeblich von den eigenen Erfahrungen und der eigenen Mediensozialisation der Fachkräfte ab. Unreflektierte technikskeptische Haltungen, etwa in Solidarität mit elterlichen Ängsten, können zu pauschalen Bewertungen führen und verhindern, dass differenzierte, bedarfsgerechte Angebote entstehen. So besteht die Gefahr, dass Schutzbedarfe falsch eingeschätzt und Entwicklungsmöglichkeiten ungenutzt bleiben (vgl. Bertsche/Como-Zipfel 2023: 141). Digitale Medien dürfen deshalb nicht als Zusatzthema behandelt werden, sondern müssen als integraler Bestandteil der Lebenswelt und Bildung junger Menschen ernst genommen werden (vgl. Gravelmann 2024a: 101).

Fachkräfte stehen vor der Aufgabe, die Risiken und Potenziale digitaler Medien altersgerecht und entwicklungsbezogen einzuschätzen. Nur so können Schutzmassnahmen und Förderangebote sinnvoll auf die individuellen Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen abgestimmt werden (vgl. Brügggen et al. 2022: 254f.). Dabei reicht es nicht aus, die Mediennutzung zu reglementieren. Fachkräfte sind vielmehr gefordert, aktiv medienpädagogische Lernprozesse mitzugestalten. Sie sollen Erfahrungsräume eröffnen, in denen Kinder und Jugendliche Medien kreativ, kritisch und selbstbestimmt nutzen können (vgl. ebd.: 257f.).

Die pädagogische Begleitung digitaler Medien muss dabei stets die Balance zwischen Schutz und Selbstbestimmung im Blick behalten. Ein übermässiger Fokus auf Kontrolle kann Teilhabechancen einschränken und die Rechte junger Menschen gefährden. Stattdessen sollten Fachkräfte Kinder und Jugendliche durch Gespräche, kreative Projekte und gemeinsame Reflexionen stärken, beispielsweise durch das Einführen partizipativer Medienprojekte wie medienpädagogischer Peer-Programme oder anwendungsbezogener Digitalprojekte (vgl. Gravelmann 2024a: 127). Eine differenzierte Haltung ist auch erforderlich, wenn es um Selbstschutzstrategien geht. Fachkräfte sollen Kinder und Jugendliche dazu befähigen, mit problematischen Medienerfahrungen umzugehen und dabei auf eigene Ressourcen zurückzugreifen (vgl. Brügggen et al. 2022: 258f.). Grundlegend für diese Arbeit ist eine dialogische Haltung. Kinder und Jugendliche sollen aktiv in medienbezogene Entscheidungen einbezogen und ihre Perspektiven ernst genommen werden. Nur so kann eine vertrauensvolle Beziehung entstehen, was die Grundlage für erfolgreiche pädagogische Prozesse darstellt (vgl. ebd.: 261). Solche Beziehungsarbeit wird gestärkt durch regelmässige, informelle Gespräche über Medien, die nicht an konkrete Vorfälle gebunden sind (vgl. Steiner et al. 2017: 9). Auch die gemeinsame Entwicklung von Mediennutzungsregeln in Form von Social-Media-Guidelines oder transparenten Vereinbarungen trägt dazu bei, ein demokratisches, partizipatives Miteinander zu fördern (vgl. Gravelmann 2024a: 130).

Zugleich sind Fachkräfte gefordert, ihre eigene Medienkompetenz kontinuierlich weiterzuentwickeln. Die digitale Welt verändert sich rasant. Technische Entwicklungen, rechtliche Neuerungen und jugendliche Nutzungstrends verlangen nach kontinuierlicher Weiterbildung und kollegialem Austausch. Nur so kann professionelles Handeln auf einem fachlich fundierten Niveau erfolgen (vgl. Brüggén et al. 2022: 263f.). Die eigene Haltung zu digitalen Medien sollte regelmässig reflektiert werden, um Unsicherheiten oder skeptische Einstellungen nicht unbewusst ins pädagogische Handeln einfließen zu lassen (vgl. Gravelmann 2024a: 101f.). Offenheit gegenüber neuen Formaten und die Einbindung externer Fachpersonen, beispielsweise aus der Medienpädagogik oder dem Datenschutz, können dabei zusätzlich unterstützen (vgl. Steiner et al. 2017: 12).

Nicht zuletzt müssen sozialpädagogische Fachkräfte auch gesellschaftliche Diskurse rund um digitale Medien wahrnehmen und in die pädagogische Arbeit einbeziehen. Medienpädagogik weist eine gesellschaftspolitische Dimension auf. Es gilt, junge Menschen zur Urteilsbildung, Kritikfähigkeit und zur aktiven Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse zu befähigen (vgl. Brüggén et al. 2022: 260f.). Digitale Medien sollten dabei nicht ausschliesslich als Risikoquelle betrachtet werden. Sie bieten ebenso Räume für Teilhabe, Kreativität und Bildung, die pädagogisch erschlossen und unterstützt werden müssen (vgl. Tillmann/Wessel 2021: 230f.).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Anforderungen an sozialpädagogische Fachkräfte im digitalen Zeitalter erheblich gewachsen sind. Medienpädagogische Kompetenz, Reflexionsfähigkeit, partizipative Haltung, kontinuierliche Weiterbildung sowie ethisches Verantwortungsbewusstsein bilden die Grundlage für eine zeitgemässe und professionelle Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in der stationären Jugendhilfe.

6. Schlussfolgerungen

6.1 Zusammenfassung

Im Hauptteil der Arbeit wurden verschiedene Perspektiven auf das Thema Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sowie deren Bedeutung für die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe systematisch aufgearbeitet. Die Auseinandersetzung mit theoretischen Grundlagen, empirischen Daten und praxisrelevanten Aspekten bietet ein differenziertes Bild über die Rolle digitaler Medien im Lebensalltag junger Menschen und über die pädagogischen Anforderungen, die sich daraus für Fachkräfte der Sozialen Arbeit ergeben.

Zunächst wurden zentrale Begriffe definiert und kontextualisiert. Medien wurden dabei nicht nur als technische Werkzeuge beschrieben, sondern auch als kulturelle und soziale Systeme, die in gesellschaftliche Strukturen eingebettet sind. Die fortschreitende Digitalisierung verändert Kommunikations- und Sozialisationsprozesse und führt dazu, dass Medien in vielen Lebensbereichen präsent sind. Entwicklungen wie die ständige Verfügbarkeit von Informationen durch mobile Endgeräte oder die algorithmische Steuerung medialer Plattformen zeigen auf, dass sich Medienumgebungen kontinuierlich wandeln und damit auch die Anforderungen an pädagogisches Handeln.

Weiter wurde Mediensozialisation als wechselseitige Beziehung zwischen individuellen Persönlichkeitsfaktoren, sozialem Umfeld und medialer Umwelt beleuchtet. Kinder und Jugendliche gestalten ihre Mediennutzung aktiv, sind jedoch in strukturelle Bedingungen eingebunden, die ihre Handlungsmöglichkeiten beeinflussen. Der Einfluss von Familie, Peers und Bildungseinrichtungen sowie der sozio-ökonomische Hintergrund wurden als relevante Faktoren beschrieben. Mediennutzung wurde als komplexer sozialer Vorgang dargestellt, der kontextbezogene pädagogische Begleitung erforderlich macht.

Anhand empirischer Studien wurde die konkrete Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen betrachtet. Digitale Medien nehmen im Alltag junger Menschen verschiedene Funktionen ein, darunter Informationsgewinnung, Unterhaltung, Kommunikation und Selbstdarstellung. Es wurde aufgezeigt, dass neben der aktiven Mitgestaltung digitaler Inhalte auch problematische Aspekte wie übermässiger Medienkonsum, Datenschutzfragen, psychische Belastungen oder Cybermobbing bestehen können.

Darauf aufbauend wurden Ambivalenzen digitaler Medien als Strukturmerkmal dargelegt. Medien wurden dort als komplexes Spannungsfeld zwischen Chancen und Risiken beschrieben. Aspekte wie Teilhabe, Bildung und Kreativität wurden ebenso thematisiert wie Herausforderungen im Hinblick auf Datenschutz, Überforderung oder soziale Ungleichheit. Eine pauschale

Bewertung digitaler Medien wurde als unzureichend dargestellt. Stattdessen wurde eine differenzierte Betrachtung empfohlen.

In der Folge wurde das Konzept der Medienkompetenz als mehrdimensionales Konstrukt vorgestellt. Es beinhaltet kritisches Denken, ethische Urteilsfähigkeit, kreative Gestaltung sowie reflektierte Mediennutzung. Fachkräfte sollten selbst über diese Kompetenzen verfügen und sie in ihrer Praxis anwenden. Medienpädagogik wurde dabei als Querschnittsaufgabe beschrieben, die individuelle Beziehungen und institutionelle Rahmenbedingungen umfasst.

Abschliessend wurde die Bedeutung dieser Erkenntnisse für die stationäre Kinder- und Jugendhilfe dargestellt. Es zeigte sich, dass digitale Medien im Alltag dieser Einrichtungen präsent sind, oft jedoch ohne systematische pädagogische Konzepte. Der Bedarf an klaren Regeln, technischer Infrastruktur und medienkompetenten Fachkräften wurde aufgezeigt. Drei Aspekte wurden dabei betont: die institutionelle Verantwortung für einen reflektierten Medienumgang, die professionelle Kompetenz der Fachkräfte sowie die Beteiligung der Kinder und Jugendlichen an medienpädagogischen Prozessen.

Insgesamt verdeutlichen die Inhalte des Hauptteils, dass Mediennutzung ein vielschichtiges, dynamisches und kontextabhängiges Phänomen ist, das sowohl individuelle als auch institutionelle pädagogische Zugänge erfordert.

6.2 Beantwortung der Fragestellung

Die eingangs formulierte Fragestellung lautete: Inwiefern kann die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe eine förderliche Mediennutzung begünstigen und über welche Kompetenzen sollten Sozialarbeitende dabei verfügen?

Die Analyse der theoretischen und empirischen Grundlagen zeigt, dass die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe sowohl auf individueller als auch auf institutioneller Ebene eine zentrale Rolle einnimmt, wenn es darum geht, Mediennutzung konstruktiv zu begleiten. Kinder und Jugendliche bringen unterschiedliche Erfahrungen, Fähigkeiten und Lebensumstände mit, die sich direkt auf ihr Medienverhalten auswirken. Besonders in stationären Einrichtungen, in denen junge Menschen häufig durch psychische, emotionale oder soziale Belastungen geprägt sind, kommt der pädagogischen Begleitung der Mediennutzung eine besondere Bedeutung zu.

Eine förderliche Mediennutzung kann durch die Kombination aus Beziehungsgestaltung, pädagogischer Anleitung und struktureller Rahmung begünstigt werden. Fachkräfte der Sozialen Arbeit sind hier gefordert, nicht nur Kontrollinstanz zu sein, sondern Reflexionsräume zu schaffen, die einen kritischen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien ermöglichen. Beispielsweise kann im Alltag gezielt eine Gesprächsrunde zur Reflexion über Influencerinnen und

Influencer als Vorbild der Kinder oder auch die Nutzung von Gaming-Plattformen initiiert werden. Medienpädagogische Projekte, in denen Kinder und Jugendliche eigene Videos oder Podcasts produzieren, können die kreative und selbstwirksame Auseinandersetzung mit Medien zusätzlich fördern. Dabei spielen medienpädagogische Kompetenzen eine zentrale Rolle. Diese umfassen technische Grundkenntnisse, Wissen über mediale Wirkmechanismen, die Fähigkeit zur ethischen Urteilsbildung sowie pädagogisches Geschick im Umgang mit komplexen Alltagssituationen.

Darüber hinaus zeigt sich, dass auch das soziale Umfeld der Kinder und Jugendlichen nicht vernachlässigt werden darf. Die Herkunftsfamilie bleibt, auch während einem stationären Aufenthalt, ein wichtiger Einflussfaktor. Die Soziale Arbeit hat deshalb die Aufgabe, Eltern durch Beratung und Unterstützung ebenfalls in medienpädagogische Überlegungen einzubeziehen. Dies kann etwa durch Gespräche zur Aufklärung, die Stärkung der Medienkompetenz der Eltern oder durch ergänzende Unterstützungsangebote im sozialen Umfeld erfolgen. Ein Beispiel dafür wäre ein thematisch gestalteter Elternabend zur Medienerziehung oder die Vermittlung familienunterstützender Angebote wie beispielsweise der Zugang zu medienpädagogischen Beratungsstellen oder die Weitergabe einfacher Informationsmaterialien zur altersgerechten Mediennutzung.

In der praktischen Umsetzung zeigen sich jedoch auch Herausforderungen: Fachkräfte stehen oftmals unter Zeitdruck und verfügen nicht immer über ausreichende medienpädagogische Qualifikationen. Hinzu kommen institutionelle Rahmenbedingungen, die einer intensiven medienpädagogischen Arbeit entgegenstehen können, beispielsweise durch unklare Zuständigkeiten, fehlende Konzepte oder unzureichende technische Ausstattung. Diese strukturellen und organisatorischen Hürden erschweren es, digitale Medien gezielt und reflektiert in die pädagogische Arbeit zu integrieren.

Die institutionelle Ebene spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Um Fachkräfte in der Umsetzung medienpädagogischer Aufgaben zu stärken, sind klare Konzepte, technische Ressourcen und unterstützende Strukturen notwendig. Medienpädagogik darf nicht als Zusatzaufgabe, sondern muss als integraler Bestandteil professionellen Handelns verstanden werden. Nur so kann sie dauerhaft wirksam in die Praxis sozialer Einrichtungen integriert werden. Beispielsweise könnten hierfür regelmässige medienpädagogische Fortbildungen oder die Einrichtung eines digitalen Medienraums innerhalb der Einrichtung sinnvoll sein.

Zusammengefasst ergibt sich aus der Arbeit, dass eine förderliche Mediennutzung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe durch eine Kombination individueller Kompetenz, professioneller Haltung und institutioneller Rahmung ermöglicht werden kann. Die Soziale Arbeit

übernimmt dabei eine koordinierende, unterstützende und vermittelnde Rolle, die sowohl die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen als auch deren soziales Umfeld aktiv mit einbezieht. Diese multiperspektivische Herangehensweise eröffnet Chancen für eine nachhaltige und reflektierte Medienbildung, die über den stationären Aufenthalt in der Einrichtung hinauswirkt.

6.3 Ausblick

Die Auseinandersetzung mit digitaler Mediennutzung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe macht deutlich, dass es sich hierbei um ein dynamisches und langfristig relevantes Themenfeld handelt. Die medienpädagogische Begleitung junger Menschen ist keine punktuelle Aufgabe, sondern ein kontinuierlich relevantes Arbeitsfeld innerhalb professioneller Praxis, das fortlaufend neue Herausforderungen mit sich bringt.

Ein erster zentraler Forschungsbedarf betrifft die Evaluation medienpädagogischer Praxisansätze in der stationären Kinder- und Jugendhilfe. Bisher liegen nur wenige empirisch fundierte Erkenntnisse darüber vor, wie wirksam bestimmte Konzepte oder Methoden, wie etwa partizipative Medienprojekte, geregelte Nutzungsvereinbarungen oder medienpädagogische Gruppenangebote, sind. Die Frage, wie sich medienpädagogisches Handeln konkret auf Medienkompetenz, Selbstwirksamkeit oder soziale Integration junger Menschen auswirkt, sollte zukünftig methodisch fundiert untersucht werden.

Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie Medienpädagogik nachhaltig in den organisationalen Alltag stationärer Einrichtungen integriert werden kann. Welche strukturellen Voraussetzungen sind notwendig, um medienpädagogische Konzepte nicht nur zu formulieren, sondern auch wirksam umzusetzen? Welche Rolle spielen Leitungsebene, Trägerstruktur und fachpolitische Rahmenbedingungen bei der Etablierung digitaler Bildung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe?

Ein weiteres zukunftsrelevantes Feld betrifft den Umgang mit neuen technologischen Entwicklungen, insbesondere mit Künstlicher Intelligenz oder algorithmengesteuerten Plattformen. Hier entstehen neue ethische und pädagogische Herausforderungen: Wie lässt sich ein verantwortungsvoller Umgang mit KI-generierten Inhalten fördern? Wie kann verhindert werden, dass sich bestehende soziale Ungleichheiten durch algorithmische Mechanismen weiter verschärfen? Welche Kompetenzen benötigen junge Menschen und pädagogische Fachkräfte im Umgang mit neuen Technologien?

Auch im Hinblick auf die Professionalisierung sozialpädagogischer Aus- und Weiterbildung ergeben sich Anschlussfragen. Medienpädagogische Inhalte sind bisher oft randständig in der Ausbildung der Sozialen Arbeit verankert. Wie können medienpädagogische Kompetenzen systematisch und praxisnah in die Ausbildung integriert werden? Welche Fortbildungsformate sind

geeignet, um bestehende Fachkräfte in diesem dynamischen Feld weiterzubilden? Und wie kann Medienpädagogik als Querschnittsthema dauerhaft im beruflichen Selbstverständnis von Sozialarbeitenden verankert werden?

Schliesslich lohnt sich eine vertiefte Auseinandersetzung mit der Frage, wie Kinder und Jugendliche selbst als aktive Mitgestaltende medienpädagogischer Prozesse eingebunden werden können. Partizipation ist nicht nur ein pädagogisches Ziel, sondern auch eine wichtige Ressource. Junge Menschen verfügen über ein hohes Erfahrungswissen im Umgang mit digitalen Medien, das in konzeptionelle Prozesse einfließen sollte. Welche Formate der Beteiligung sind sinnvoll? Wie können Kinder und Jugendliche als Expertinnen und Experten in eigener Sache in die Entwicklung von Medienregeln oder Projektgestaltungen integriert werden?

Diese offenen Fragen machen deutlich, dass die Thematik der digitalen Mediennutzung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe ein breites, interdisziplinäres und zukunftsorientiertes Arbeitsfeld darstellt. Sie verdeutlichen zugleich, dass es eine kontinuierliche Weiterentwicklung sowohl der Theorie als auch der Praxis braucht, um Kinder und Jugendliche in einer zunehmend digitalisierten Welt wirksam und gerecht zu begleiten.

6.4 Kritische Reflexion

Diese Bachelor-Thesis widmete sich der Frage, wie die Soziale Arbeit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe eine reflektierte Mediennutzung fördern kann. Dabei wurde deutlich, dass das Thema interdisziplinär, dynamisch und eng mit gesellschaftlichen sowie technologischen Entwicklungen verknüpft ist.

Ein zentrales Potenzial der Arbeit liegt in der Verbindung medienpädagogischer und sozialpädagogischer Perspektiven. Die Analyse theoretischer Grundlagen und aktueller Praxisbezüge ermöglichte es, relevante Herausforderungen und Handlungsbedarfe herauszuarbeiten, besonders im Hinblick auf den sozialen Kontext der Mediennutzung.

Gleichzeitig bestehen methodische Begrenzungen: Die Arbeit basiert ausschliesslich auf Literaturanalysen, sodass eigene empirische Erkenntnisse fehlen. Ergänzende qualitative Studien könnten weitere Einsichten in die Praxis liefern. Auch inhaltlich lag der Fokus auf der Sozialen Arbeit, während andere Disziplinen, wie Psychologie, Kommunikationswissenschaft oder Medienethik, nur am Rand berücksichtigt wurden. Eine breitere interdisziplinäre Betrachtung war im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht möglich.

Ein kritischer Aspekt betrifft auch den normativen Anspruch. Die Forderung nach medienpädagogischer Begleitung birgt das Risiko, reale Herausforderungen in Einrichtungen zu vernachlässigen. Zeitmangel, fehlende Ressourcen oder strukturelle Rahmenbedingungen erschweren

die praktische Umsetzung. Medienpädagogik kann nur gelingen, wenn sie institutionell verankert und professionell unterstützt wird.

Die Auseinandersetzung mit digitalen Lebenswelten hat dabei zu einer vertieften Reflexion über die professionelle Haltung beigetragen. Offenheit, Lernbereitschaft und ein wertschätzender Blick auf jugendliche Medienwelten erscheinen als zentrale Anforderungen an Fachkräfte. Insgesamt versteht sich die Arbeit als Impuls, medienpädagogische Fragestellungen stärker in Ausbildung, Praxis und Forschung der Sozialen Arbeit zu integrieren mit kritischem, partizipativem und lebensweltorientiertem Fokus.

7. Quellenangaben

7.1 Literaturverzeichnis

Avenir Social (Berufsverband Soziale Arbeit Schweiz) (Hg.) (2010). Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis. URL: http://avenirsocial.ch/wp-content/uploads/2018/12/SCR_Berufskodex_De_A5_db_221020.pdf [Zugriffsdatum: 19. Mai 2025].

Baacke, Dieter (2007). Medienpädagogik. 2. Auflage. Tübingen: Niemeyer.

Beck, Norbert (2024). Das Handlungsfeld der stationären Hilfen. In: Kieslinger, Daniel/Beck, Norbert/Haar, Ralph (Hg.) (2024). Pädagogische Grundlagen der stationären Kinder- und Jugendhilfe. 1. Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus-Verlag. S. 17-32.

Beck, Norbert/Haar, Ralph/Kieslinger, Daniel (2024). Einleitung. In: Kieslinger, Daniel/Beck, Norbert/Haar, Ralph (Hg.) (2024). Pädagogische Grundlagen der stationären Kinder- und Jugendhilfe. 1. Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus-Verlag. S. 8-14.

Bernath, Jael/Domdey, Paulina/Genner, Sarah/Külling-Knecht, Céline/Süss, Daniel/Suter, Lillian/Waller, Gregor/Willemse, Isabel (2024). Medienkompetenz: Empfehlungen zum Umgang mit digitalen Medien. 8. Auflage. Jugend und Medien/ZHAW. URL: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/medienkompetenz/Jugend_und_Medien_Broschuere_Medienkompetenz_ZHAW_2024_DE.pdf [Zugriffsdatum: 10. November 2024].

Bertsche, Oliver/Como-Zipfel, Frank (2023). Digitalisierung: Herausforderungen und Handlungsansätze für die Soziale Arbeit. 1. Auflage. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Gebel, Christa/Lauber, Achim/Materna, Georg/Müller, Raphaela/Schober, Maximilian/Stecher, Sina (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. 2. Auflage. Bonn: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. URL: <https://www.bzkg.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf> [Zugriffsdatum: 8. Juni 2025].

Burgfeld-Meise, Bianca/Eggert, Susanne (2024). Medien, Medienbegriff und Öffentlichkeit im digitalen Wandel. Ein interdisziplinäres Update. In: Merz: Medien + Erziehung: Zeitschrift für

Medienpädagogik. *Medien, Medienbegriff und Öffentlichkeit im digitalen Wandel. Ein interdisziplinäres Update*. 68. Jg. (06). S. 3-14.

Büschig, Uwe/Riedel, Rainer (2017). BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien. Abschlussbericht. URL: https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf [Zugriffsdatum: 25. Oktober 2024].

Cleppien, Georg/Hofmann, Jana (2020). Ein sozialpädagogisches Remmidemmi mit Digitalisierung?. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.) (2020). *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 58-74.

Corsa, Mike (2016). Digitale Medien - Ambivalente Entwicklungen und neue Herausforderungen in der Kinder- und Jugendhilfe. Stellungnahme des Bundesjugendkuratoriums. URL: https://bundesjugendkuratorium.de/data/pdf/press/BJK_2016_Stellungnahme_Digitale_Medien_Kinder-und-Jugendhilfe.pdf [Zugriffsdatum: 10. November 2024].

Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste (2025). Digitale Nachrichten- und Medienkompetenz. WD 1 - 3000 - 021/24. URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/1053398/848813b8bf6e70028859dc3af95723ef/WD-1-021-24-pdf.pdf> [Zugriffsdatum: 15. Mai 2025].

Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin (DGKJ) (2022). SK2-Leitlinie: Leitlinie zur Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in der Kindheit und Jugend. 1. Auflage. AWMF-Register Nr. 027-075. URL: https://register.awmf.org/assets/guidelines/027-0751_S2k_Praevention-dysregulierten-Bildschirmmediengebrauchs-Kinder-Jugendliche_2023-09.pdf [Zugriffsdatum: 28. Oktober 2024].

Educa (2021). Digitalisierung in der Bildung. Educa: Bern. URL: https://www.educa.ch/sites/default/files/2021-10/Digitalisierung_in_der_Bildung.pdf [Zugriffsdatum: 28. Oktober 2024].

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/ Glöckler, Stephan (2023). JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs).

URL: https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf [Zugriffsdatum: 22. Januar 2025].

Götz, Maya/Prommer, Elizabeth (2020). Geschlechterstereotype und Soziale Medien. Expertise für den Dritten Gleichstellungsbericht der Bundesregierung. URL: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/184544/c0d592d2c37e7e2b5b4612379453e9f4/dritter-gleichstellungsbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf> [Zugriffsdatum: 5. Mai 2025].

Gravelmann, Reinhold (2024a). Jugend online! Soziale Arbeit offline?. Digitale Lebenswelten junger Menschen als Herausforderung für die Praxis Sozialer Arbeit. 1. Auflage. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Gravelmann, Reinhold (2024b). Künstliche Intelligenz in der Sozialen Arbeit – Zwischen Bedenken und Optionen. In: TUP - Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit. 75. Jg. (1). S. 4-17.

Grunwald, Klaus/Thiersch, Hans (2004). Das Konzept Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – einleitende Bemerkungen. In: Grunwald, Klaus/Thiersch, Hans (Hg.) (2004). Praxis Lebensweltorientierter Sozialer Arbeit. Handlungszugänge und Methoden in unterschiedlichen Arbeitsfeldern. Weinheim/München: Juventa Verlag. S. 13-39.

Hajok, Daniel (2023). Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien: Neue Herausforderungen für das Aufwachsen und das Wohl von Kindern und Jugendlichen. In: Biesel, Kay/Burkhard, Paul/Heeg, Rahel/Steiner, Olivier (Hg.) (2023). Digitale Kindeswohlgefährdung. Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit. Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich. S. 35-54.

Hebestreit, Antje/Sina, Elida (2024). Wirkungen digitaler Medien auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen mit Schwerpunkt auf dem Verzehr ungesunder Lebensmittel. In: Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz. 67. Jg. (3). S. 292–299. URL: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10927901/pdf/103_2024_Article_3834.pdf [Zugriffsdatum: 9. Juni 2025].

Heeg, Rahel (2018). Rechtliche Informationen zu digitalen Medien für stationäre Einrichtungen der Jugendhilfe. URL: https://www.mekis.ch/dam/Instrumente/Modul2_Recht/_pdf/ME-KiS_Recht_Informationsblätter-gesamt/MEKiS_Recht_Informationsblätter-komplett.pdf [Zugriffsdatum: 28. Januar 2025].

Heeg, Rahel/Genner, Sarah/Steiner, Olivier/Schmid, Magdalene/Suter, Lilian/Süss, Daniel (2018). Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen. Hochschule für Soziale Arbeit FHNW und ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. URL: https://www.generationsmartphone.ch/_data/Generation-Smartphone-Projekt-bericht.pdf [Zugriffsdatum: 9. Juni 2025].

Heinlein, Michael/Huchler, Norbert (2024). Künstliche Intelligenz, Mensch und Gesellschaft: Fragestellungen und Perspektiven des Sammelbands. In: Heinlein, Michael/Huchler, Norbert (2024). Künstliche Intelligenz, Mensch und Gesellschaft: Soziale Dynamiken und gesellschaftliche Folgen einer technologischen Innovation. Korrigierte Publikation 2024. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. URL: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-43521-9.pdf> [Zugriffsdatum: 24. Januar 2025].

Helbig, Christian/Roeske, Adrian (2020). Digitalisierung in Studium und Weiterbildung der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.) (2020). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 333-346.

Hermida, Martin (2019). EU Kids Online Schweiz. Schweizer Kinder und Jugendliche im Internet: Risiken und Chancen. Goldau: Pädagogische Hochschule Schwyz.

Hoffmann, Bernward (2020). Medienpädagogik und Soziale Arbeit – kongruent, komplementär oder konträr im Umgang mit Digitalisierung und Mediatisierung. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.) (2020). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 42-57.

Hörmann, Martina/Tschopp, Dominik/Wenzel, Joachim (2023). Digitale Beratung in der Sozialen Arbeit. 1. Auflage. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.

Houben, Daniel (2022). Paradoxien der Digitalisierung von Organisationen. In: Onnen, Corinna/Stein-Redent, Rita/Blättel-Mink, Birgit/Noack, Torsten/Opielka, Michael/Späte, Katrin (Hg.) (2022). Organisationen in Zeiten der Digitalisierung. Wiesbaden: Springer. S. 335-346.

Jäggi, Christian J. (2023). Digitalisierung in Wirtschaft und Gesellschaft. Ökonomische, soziale und ökologische Auswirkungen, Fragen und Perspektiven. Wiesbaden: Springer.

Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia (2022). Eine figurationstheoretische Perspektive auf Sozialisation. In: Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia/Müller, Jane (Hg.) (2022). Sozialisation in

einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. S. 37-54.

Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia/Müller, Jane/Potzel, Katrin/Dertinger, Andreas/Petschner, Paul (2022). Medienbezogene Sozialisation in der Familie: Einordnung und Fazit. In: Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia/Müller, Jane (Hg.) (2022). Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. S. 187-208.

Kergel, David (2023). Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS.

Kindler, Heinz/Meysen, Thomas (2023). Digitalisierung, Kinderschutz und Ethik: Blicke in die Zukunft digitalisierter Praxiskontexte. In: Biesel, Kay/Burkhard, Paul/Heeg, Rahel/Steiner, Olivier (Hg.) (2023). Digitale Kindeswohlgefährdung. Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit. Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich. S. 217-245.

Kress, Lisa-Marie/Kutscher, Nadia (2020). Digitalisierung im Handlungsfeld der Arbeit mit geflüchteten Menschen. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.) (2020). Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 575-583.

Külling, Céline/Waller, Gregor/Suter, Lilian/Willemse, Isabel/Bernath, Jael/Skirgaila, Patricia/Streule, Pascal/Süss, Daniel (2022). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Külling-Knecht, Céline/Waller, Gregor/Willemse, Isabel/Deda-Bröchin, Svenja/Suter, Lilian/Streule, Pascal/Settegrana, Nicolò/Jochim, Mirjam/Bernath, Jael/Süss, Daniel (2024). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Lampert, Claudia/Kammerl, Rudolf (2022). Sozialisation in einer mediatisierten Gesellschaft – Einordnung. In: Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia/Müller, Jane (Hg.) (2022). Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie. 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. S. 21-36.

Lange, Andreas/Klimsa, Anja (2019). Medien in der Sozialen Arbeit. 1. Auflage. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.

Luginbühl, Monika/Reber, Corinne (2022). Medienkompetenz in sozial-, heil- und sonderpädagogischen Institutionen. Leitfaden zur Standortbestimmung. 4. Auflage. Jugend und Medien. URL: https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/Medienkompetenz_heil_sonder_und_sozialp_Institutionen_DE_01.pdf [Zugriffsdatum: 23. Oktober 2024].

Meschik, Markus (2022). Game over (?): Digitale Spiele in Familien und der stationären Kinder- und Jugendhilfe. 1. Auflage. Marburg: Büchner Verlag.

Miller, Tobias/Sauer, Anne (2019). Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang. 4. Auflage. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. URL: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Spielbar_Broschuere_Web_2019_0.pdf [Zugriffsdatum: 13. Mai 2025].

Moser, Heinz (2019). Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im digitalen Zeitalter. 6. Auflage. Wiesbaden: Springer.

Moser, Alecia/Zimmermann, Laura/Dickerson, Kelly/Grenell, Amanda/Barr, Rachel/ Gerhardtstein, Peter (2015). They can interact, but can they learn? Toddlers' transfer learning from touchscreens and television. In: Journal of Experimental Child Psychology, 137, 137-155. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022096515000934> [Zugriffsdatum: 28. Oktober 2024].

Mühlebach, Christine (2021). Tripelmandat trifft Digitalisierung. URL: <https://www.sozialinfo.ch/digitalisierung/fokusartikel/tripelmandat-trifft-digitalisierung> [Zugriffsdatum: 4. November 2024].

Nüsken, Dirk Michael/Erlemann, Lisa Marie (2024). Berufsfeld Erziehungshilfe: Zentrale Merkmale und notwendige Handlungsstrategien pädagogischer Fachkräfte. In: Kieslinger, Daniel/Beck, Norbert/Haar, Ralph (Hg.) (2024). Pädagogische Grundlagen der stationären Kinder- und Jugendhilfe. 1. Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus-Verlag. S. 33-47.

Oelker, Birgit (2022). Selbstgesteuertes Lernen und Kollaboration – Schlüsselkompetenzen für das Arbeiten im digitalen Wandel. In: Knackstedt, Ralf/Sander, Jürgen/Kolomitchouk, Jennifer (Hg.) (2022). Kompetenzmodelle für den digitalen Wandel. Orientierungshilfen und Anwendungsbeispiele. 1. Ausgabe. Berlin/Heidelberg: Springer. S. 117-154.

Oh, SuA/Choi, Jina/Han, Doug Hyun/Kim, EunYoung (2024). Effects of game-based digital therapeutics on attention deficit hyperactivity disorder in children and adolescents as assessed

by parents or teachers: a systematic review and meta-analysis. In: *European Child & Adolescent Psychiatry*. 33. Jg. (2). S. 481-493. URL: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s00787-023-02174-z.pdf> [Zugriffsdatum: 11. Juni 2025].

Paus-Hasebrink, Ingrid (2020). Mediengebrauch und Ungleichheit. Von Klüften und Spaltungen in Kindheit und Jugend. In: *Merz: Medien + Erziehung: Zeitschrift für Medienpädagogik. Medien und Soziale Ungleichheit*. 64. Jg. (03). S. 19-25.

Radesky, Jenny S./Kaciroti, Niko/Weeks, Heidi M./Schaller, Alexandria/Miller, Alison L. (2022). Longitudinal Associations Between Use of Mobile Devices for Calming and Emotional Reactivity and Executive Functioning in Children Aged 3 to 5 Years. In: *Wissenschaftliche Fachzeitschrift JAMA Pediatrics*. 177. Jg. (1). S. 62–70. URL: https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/articlepdf/2799042/jamapediatrics_radesky_2022_oj_220075_1672265207.54021.pdf [Zugriffsdatum: 28. Oktober 2024].

Ruf, Oliver/Rupert-Kruse, Patrick/Grabbe, Lars C. (2022). *Medienkulturwissenschaft: Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.

Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (2020). Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hg.) (2020). *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. S. 315-332.

Steiner, Olivier/Heeg, Rahel/Schmid, Magdalene/Luginbühl, Monika (2017). *MEKiS. Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe*. Basel/Olten: Hochschule für Soziale Arbeit FHNW.

Suter, Lilian/Bernath, Jael/Willemse, Isabel/Külling, Céline/Waller, Gregor/Skirkgaila, Patricia/Süss, Daniel (2023). *MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Tillmann, Angela/Wessel, André (2021). Digitalisierung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe – zur Relevanz von digitalen Medien und Medienbildung in einem vernachlässigten Bildungskontext. In: Wunder, Maik (Hg.) (2021). *Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. S. 229-239.

Waller, Gregor/Süss, Daniel/Suter, Lilian/Willemse, Isabel/Külling, Céline/Bernath, Jael/Skirkaila, Patricia/Löpfe, Susanne (2021). JAMESfocus – Rückblick auf ein Jahrzehnt Jugendmedienforschung. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Weber, Joshua/Berger, Regula/Hörmann, Martina/Mühlebach, Christine (2024): Digitalisierung und Soziale Arbeit. Überlegungen zu einem ökosystemischen Kompetenzmodell auf Hochschulebene. In: Soziale Arbeit. Zeitschrift für soziale und sozialverwandte Gebiete. 73. Jg. (1). S. 16-23.

7.2 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Medienkompetenz nach Dieter Baacke (1996). In: Ganguin, Sonja/Sander, Uwe (2023). Dimensionen von Medienkompetenz. In: Informationen zur politischen Bildung. Medienkompetenz in einer digitalen Welt. S. 10. URL: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/BPB_IzPB_355_Medienkompetenz_02082023.pdf [Zugriffsdatum: 27. Juni 2025].

Abbildung 2: Medienkompetenzmodelle im Überblick. In: Ganguin, Sonja/Sander, Uwe (2023). Dimensionen von Medienkompetenz. In: Informationen zur politischen Bildung. Medienkompetenz in einer digitalen Welt. S. 12. URL: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/BPB_IzPB_355_Medienkompetenz_02082023.pdf [Zugriffsdatum: 27. Juni 2025].