

INHALT:

Stellungnahme

Prof. Dr. Petra Grimm, Institut für Digitale Ethik der
Hochschule der Medien, Stuttgart

zu den

**Orientierungsfragen an die Sachverständigen zur Anhörung der
33. Enquete-Kommissionssitzung am 24.01.2025**

zum Themencluster 3

„Gesundes und sicheres Aufwachsen“

zum Thema „Medienschutz“

Stellungnahme von Prof. Dr. Petra Grimm, Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien, Stuttgart

zu Fragen der Anhörung: Medienschutz am 23.01.2025

2. Welche Hauptgefahren sehen Sie derzeit für Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien?

Die Hauptrisiken sind folgende:

- a) Gewalt: Cybermobbing, ungeeignete bzw. desorientierende Inhalte
- b) Manipulation: Desinformation, Deepfakes, politisches Targeting, Extremismus und Radikalisierung, Realitätsverlust, Influencing in Bezug auf verdeckte Werbung und Konsum
- c) Kontrollverlust: Verletzung der Privatsphäre, Datenmissbrauch, Identitätsdiebstahl
- d) Krankheit: Suchtgefahr (Spiele, Abhängigkeitsgefühl von Handy), physische Schäden (z. B. durch mangelnde Bewegung), psychische Schädigung (z. B. Einsamkeit, Minderwertigkeitsgefühl durch ständigen sozialen Vergleich)
- e) Kompetenzverlust durch Generative KIs (ChatGPT etc.): Kreativitäts- und Reflexionsverlust, Text- und Sprachkompetenzverlust

9. Wie können Kinder und Jugendliche noch besser für die Verbreitung von Fake News und Desinformation sensibilisiert und davor geschützt werden?

Zu unterscheiden sind zwei Bezugsgruppen:

- a) Sensibilisierung: betrifft die Nutzenden, worauf der Fokus einer Individualethik, insbesondere der Tugendethik, liegt
- b) Schutz der Jugendlichen: muss durch Anbieter bzw. Plattformen in einem entsprechenden Ethics by Design verantwortet werden, worauf der Fokus einer systemischen Verantwortungsethik liegt.

Zu a) In der Schule sollte im Fach Informatik und Medienbildung auch Informations- und Meinungsbildungskompetenz vermittelt werden. Wie geht das?

Die für Schulen und die Jugendarbeit erstellten Unterrichtsmaterialien „Ethik macht Klick. Meinungsbild in der digitalen Welt“ (Grimm et al. 2021) fungieren als 138-seitiges Handbuch zur Meinungsbildungs- und Informationskompetenz. Sie entstanden in Zusammenarbeit mit der EU-Initiative klicksafe und dem Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien Stuttgart. Es soll Jugendliche dabei unterstützen, „Fake News“ und Desinformationsstrategien sowie die Folgen von Falschinformationen für die Meinungsbildung zu erkennen. Aus medienethischer Sicht verfolgen die Materialien nicht nur die Vermittlung von Informationskompetenz, sondern einer Meinungsbildungskompetenz. Unter Meinungsbildungskompetenz ist die Fähigkeit zu verstehen, Informationen in einen Kontext zu stellen und zu bewerten sowie damit verknüpfte ethische Fragen zu reflektieren. Ziel ist es, einen gut begründeten Standpunkt bzw. eine Haltung zu gesellschaftlichen Fragestellungen zu entwickeln und Ereignisse richtig einordnen zu können.

Sie sind in zwei Bereiche unterteilt: Im ersten Teil werden für Lehrer:innen Sach- und Hintergrundinformationen aufbereitet, die in einer Roadmap zur Meinungsbildungskompetenz eingeordnet sind. Im zweiten Teil werden zwölf Praxisprojekte vorgestellt, die die verschiedenen Dimensionen und Reflexionsfragen aus der Roadmap aufgreifen und mit Schüler:innen verschiedener Altersstufen ab der vierten Klasse durchgeführt werden können. Das Material kann sowohl in der Schule als auch in der Jugendarbeit eingesetzt werden.

Die medienethische Roadmap umfasst sieben Stufen:

Im ersten Schritt soll für das Thema sensibilisiert werden. Hierbei wird erklärt, was unter Meinungsbildungskompetenz zu verstehen ist.

Im zweiten Schritt geht es um die Fähigkeit, Desinformationsstrategien zu erkennen und zu analysieren. Im dritten Schritt werden die möglichen Auswirkungen von Desinformation auf die politische Meinungsbildung Jugendlicher aufgezeigt. Im vierten Schritt soll die ethische und gesellschaftliche Dimension reflektiert werden, die Desinformation für die Demokratie und den gesellschaftlichen Zusammenhalt haben kann: Ein wesentlicher Aspekt der medienethischen Roadmap ist die Wertefrage. Im fünften Schritt werden deshalb mögliche Wertekonflikte, die sich für Jugendliche im Umgang mit Informationen und im Prozess ihrer Meinungsbildung ergeben können, beschrieben.

Im sechsten Schritt wird aufgezeigt, wie Jugendliche sich eine Haltung (vgl. Grimm 2019) und ein Ethos der Wahrhaftigkeit und Demokratie-Wertschätzung aneignen können. Im siebten und letzten Schritt werden die relevanten Fähigkeiten auf der individuellen Handlungsebene beschrieben.

Zu b)

Es sollten die rechtlichen Vorgaben von den Plattformanbietern umgesetzt und kontrolliert werden. Die Plattformen sind meinungsbildungsrelevant und daraus resultiert eine Verantwortlichkeit für deren individuelle und gesellschaftliche Wirkung. Es bedarf einer Moderation, kompetenter Faktencheck-Systeme und eines funktionierenden Löschsystems.

10. Umgang von Beeinflussung über Social Media (inkl. politisches Targeting)
Wie können Kinder und Jugendliche im Umgang mit Sozialen Medien und deren Beeinflussung, z. B. durch Algorithmen, politisches Targeting und Challenges, aufgeklärt und begleitet werden?

Erfolgversprechend ist ein zweifach ausgerichteter Vermittlungsweg: Zum einen sollte die Wissensvermittlung bzw. Aufklärung vertieft werden: Jugendliche sollten z. B. die Funktionsweisen von Algorithmen, Privatsphäre-Einstellungen kennen und nutzen, die Wirkung auf die Wahrnehmung (Verzerrung durch einseitige, emotional geladene Inhalte), zielgerichtete Werbung bzw. politisches Targeting verstehen, Gruppenzwang/Peer Pressure bei Challenges hinterfragen, um nur einige Aspekte zu nennen. Zum anderen sollte die kognitive Wissensvermittlung durch einen emotional ansprechenden Vermittlungsweg ergänzt werden. Hierzu sollten medienethischen Tools entwickelt und eingesetzt werden, die an die lebensweltliche Erfahrung der Kinder und Jugendlichen anschließen und mittels erzählerischer (narrativer) Erlebniswelten Impulse zur Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens anregen. Medienethische Werkzeuge sollen dazu dienen, für ethische Fragen des Digitalen zu sensibilisieren und Kompetenzen für ethische Konfliktlösungen zu entwickeln. Im Rahmen des Forschungsprojekts „Digitaldialog 21“ sind z. B. der „Privat-o-mat“ (<https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/privatomat>), ein Märchenbuch der Digitalen Ethik (<https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/institut/veranstaltungen/index.html/maerchenbuch>) sowie der Podcast „Digital und glücklich“ entstanden.

Auch die „10 Gebote der Digitalen Ethik“ https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/10_gebote und Arbeitsmaterialien aus der Reihe „Ethik macht klick“ sind medienethische Werkzeuge zur Förderung einer Digitalkompetenz (https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik_macht_klick). Neben den vorhandenen Tools helfen auch Dilemmata-Geschichten und aktuelle, reale Beispiele, die in der Schule bspw. besprochen werden könnten, um Jugendliche für die Themen zu interessieren und sie zu selbstreflexivem Denken und Handeln anzuregen.

18. Wie können Kinder und Jugendliche am besten vor Cyberbullying oder Cybermobbing geschützt werden?

Im Rahmen meiner Gewaltmedienforschung wurde ersichtlich, dass die meisten Interviewten den Gedanken, dass die Schule ein (internet-)gewaltfreier Raum sein sollte, eher unterstützen oder doch zumindest nachvollziehen können. Ganz allgemein kommen der Medienpädagogik im Hinblick auf die Problematik von Cybermobbing zentrale Aufgaben zu, die insbesondere in Schulen umgesetzt werden sollten:

- Reflexionsprozesse im Hinblick auf Gewalt in Gang setzen,
- das Unrechtsbewusstsein der Kinder und Jugendlichen fördern,
- ihnen die Ursachen von Gewalt und Cybermobbing bewusstmachen,
- gemeinsam einen Kodex für gewaltfreien Umgang mit den Kindern und Jugendlichen erarbeiten,
- aufzeigen, wie und wo man als Opfer Hilfe bekommt (z. B. bei juuuport, Nummer gegen Kummer).

Die Schulen sollten darüber hinaus präventive organisatorische Maßnahmen in ihren Alltag verankern, z. B. Vertrauenspersonen benennen, Schulungen und Beratungen der Lehrkräfte ermöglichen, Schüler:innen mit Medienscouts zum Thema Gewalt einladen.

23. Wie gelingt auch im Bereich der Medienpädagogik und -nutzung eine Vermittlung von Werten und Normen?

Besonders in der Kindheits- und Jugendphase wird der Wertebildung eine Relevanz zugeschrieben. Werte sind Vorstellungen, Ideen bzw. Ideale. Sie bezeichnen, was wünschenswert ist. Werte haben im Wesentlichen drei Funktionen: Sie motivieren unser Handeln, sie beeinflussen unsere Wahrnehmung und sie geben Orientierung für unser Handeln. Abhängig von dem Entwicklungsstand des Kindes bzw. Heranwachsenden und damit der Fähigkeit zur Perspektivenübernahme und der Selbstrelativierung, also dem Absehen von der eigenen Perspektive, kann eine Werthaltung überhaupt erst gebildet werden. Im Zuge der Digitalisierung haben sich bestimmte Wertefelder herauskristallisiert, die für Heranwachsende nicht selten mit Konflikten beladen sind oder sie sogar vor Werte-Dilemmata stellen. Dazu gehören Privatheit und Autonomie, Wahrhaftigkeit in Zeiten von „Fake News“ und Desinformation, Zivilcourage bzw. Mut im Umgang mit Cybermobbing u. dgl. mehr.

Ausgehend von einer Narrativen Ethik (2024 a, 2024b) und Medienforschung (vgl. Müller/Grimm 2016) zeigt sich, dass sich Erzählungen besonders eignen, um Werte und Wertekonflikte zu reflektieren und zu vermitteln. Geschichten können Zugänge für ethische Fragen und Konflikte sein, Situationen und Perspektiven der Anderen „erklären“, für ethische Aspekte des Lebens sensibilisieren, emotionale Erfahrungen mit rationalem Handeln verbinden, einen Perspektivwechsel herbeiführen, zur Bildung einer Werthaltung dienen und einen ethischen Lernprozess ohne normative Vorgaben in Gang setzen. So regen insbesondere reale Geschichten zum Nachdenken an, wenn sie in der Erfahrungswelt der Jugendlichen verortete sind.

Nicht nur Werte, auch Fähigkeiten für das Leben in digitalisierten Erlebnisräumen sollen vermittelt werden: So lassen sich auf der empirischen Grundlage der Erzählungen und artikulierten Wertekonflikte in der Studie „Werte, Ängste Hoffnungen“ (2021) vier zentrale Fähigkeiten identifizieren, die (nicht nur) Jugendliche benötigen, um eine ethische Digitalkompetenz zu realisieren:

- a) *Eine Werthaltung und kritisches Denken im Umgang mit digitalen Medien entwickeln*: Digitalkompetenz ist damit nicht allein als kognitive Fähigkeit zu verstehen, sondern sie ist zugleich ein integraler Bestandteil der Persönlichkeitsbildung. Sich eine Haltung im digitalen Kosmos zu bilden, heißt, sich eine individuelle Position anzueignen, wie man digitalen Phänomenen begegnen möchte.
- b) *Widerstandsfähigkeit (Resilienz)*: Menschen, die eine Resilienz in sich ausgebildet haben, sind in der Lage, Konflikte besser zu bewältigen, die eigenen Wünsche und die Ansprüche von außen gut abzuwägen. Ein Hindernis hierfür ist das ständige Vergleichen mit anderen auf den Vergleichsplattformen.
- c) *Privatheitskompetenz*: Die Notwendigkeit, die eigene Privatheit und die der anderen zu schützen, ergibt sich nicht allein aus technischen oder datenschutzrechtlichen Kenntnissen. Vielmehr umfasst *Privatheitskompetenz* (Grimm/Krah 2014) folgende Fähigkeiten: Jugendliche sollten (a) reflektieren, warum Privatheit in der digitalen Gesellschaft geschützt werden soll, (b) abschätzen, welche Folgen sich ergeben können, wenn der Wert der Privatheit nicht mehr geschätzt wird, (c) wissen, welche datenwirtschaftlichen und politischen Interessen bestehen, und (d) sich Kenntnisse über mögliche (Selbst-)Schutzmaßnahmen und datenökologische Dienste bzw. Produkte aneignen.

d) *Gestaltungsfähigkeit*: Gestaltungsfähigkeit drückt sich als digitale Mündigkeit aus, wonach das eigene Nutzungsverhalten selbstbestimmt und selbstreflexiv im Rahmen alternativer Handlungsmöglichkeiten erfolgt.

Literatur

Grimm, Petra (2024a): Narrative Ethik. In: Grimm, Petra/Trost, Kai. Erik/Zöllner, Oliver (Hrsg.): Digitale Ethik. Baden-Baden: Nomos, S. 63-76.

Grimm, Petra (2024b): Künstliche Intelligenz. Prometheus oder Büchse der Pandora. Herausforderungen für eine narrative Ethik der KI. In: Mahayni, Ziad (Hrsg.): Ethische Fragen im Digitalzeitalter. Bielefeld: Aisthesis, S. 135-154.

Grimm, Petra.; Müller, Michael.; Trost, Kai Erik. (2021): Werte, Ängste, Hoffnungen. Das Erleben der Digitalisierung in der erzählten Alltagswelt. Baden-Baden: Academia.

Grimm, Petra/Neef, Karla/Kirste, Katja/Kimmel, Birgit/Rack, Stefanie/Hahn, Franziska/Tappe, Inga (2021): Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt. <https://www.klicksafe.de/materialien/ethik-macht-klick-meinungsbildung-in-der-digitalen-welt>.

Grimm, Petra (2019): Haltung in einer digitalisierten Kindheit. Die Perspektive der narrativen Ethik. In: Stapf, Ingrid/Prinzing, Marlis/Köberer, Nina (Hg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 85–99, DOI: 10.5771/9783845293844.

Müller, Michael/Grimm, Petra (2016): Narrative Medienforschung – Einführung in Methodik und Anwendung. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft mbH, DOI: 10.1007/s11616-018-0416-2.

Verbraucherzentrale Bundesverbands e.V. (o. J.): Unterrichtsmaterial: Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt. Material für die pädagogische Praxis. <https://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/unterrichtsmaterial-ethik-macht-klick-meinungsbildung-der-digitalen-welt>.

Grimm, Petra (2010): Gewalt im Internet. Eine medienethische Herausforderung. In: AMOSinternational Nr. 3/2010.

Grimm, Petra (2009): Gewalt im Web 2.0 – ein Anknüpfungspunkt für medienethische Reflexionsprozesse bei Jugendlichen? In: Zeitschrift für Kommunikationsökologie und Medienethik, Ausgabe 1/2009, 11. Jg.: Web 2.0 – Neue Kommunikations- und Interaktionsformen als Herausforderung der Medienethik, S. 10–12.

Grimm, Petra (2009): Gewalt im Web 2.0 – wie gewalthaltige Internetangebote Heranwachsende beeinflussen. In: Pro Jugend. Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Nr. 2, S. 12–15.

Grimm, Petra/Clausen-Muradian, Elisabeth (2009): Cyber-Mobbing – psychische Gewalt via Internet. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, Nr. 2, S. 33–37.

Grimm, Petra (2009): Gewalt und Cyber-Mobbing im Web 2.0. Schattenseiten der Vernetzung. In: Zeitschrift für Jugendschutz und Erziehung. Thema Jugend. Medienwelten die Erste, Nr. 3, S. 5–8.

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Clausen-Muradian, Elisabeth (unter Mitarbeit von Koch, Elisabeth/Eisemann, Christoph) (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Berlin: Vistas.

Grimm, Petra/Rhein, Stephanie (unter Mitarbeit von Elisabeth Clausen-Muradian) (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin: Vistas.

Grimm, Petra/Rhein, Stephanie (2007): Handreichung zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Download unter: <https://material.rpi-virtuell.de/handreichung-zur-problematik-von-gewalthaltigen-und-pornografischen-videoclips-auf-mobiltelefonen-von-jugendlichen/>.

Grimm, Petra/Clausen-Muradian, Elisabeth (2007): Gewalt und Pornografie auf Schülerhandys. Zuständigkeiten und Handlungsoptionen nach StGB, JuSchG und JMSTV. In: Jugend MedienSchutz-Report, 5/2007. Download: http://www.jms-report.nomos.de/fileadmin/jms/doc/Aufsatz_JMS-Report_07_05.pdf.

Grimm, Petra/Kirste, Katja/Weiß, Jutta (2005): Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- und Fiktionalitätsgrades. Berlin: Vistas.
Grimm, Petra/Krah, Hans (2014): Ende der Privatheit – Die Sicht der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Online: https://www.zbw-mediataalk.eu/wp-content/uploads/2016/08/Ende_der_Privatheit_Grimm_Krah.pdf.