

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Matthias Seestern-Pauly, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/27209 –**

Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen

Vorbemerkung der Fragesteller

Die Studie „Jugend, Information, Medien 2020 (JIM-Studie)“ (JIM-Studie 2020; https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf) ist eine Basisuntersuchung des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Untersucht werden unter anderem die Ausstattung von Kindern und Jugendlichen mit technischen Geräten und Zugang zum Internet, die Dauer der Nutzung sowie internetspezifische Phänomene wie beispielsweise unbeabsichtigte In-App-Käufe.

Am 15. Dezember 2020 äußerte die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Daniela Ludwig, ihre Einschätzung, dass „Medien- und Internetabhängigkeit quasi die Droge der Zukunft [ist]“ (<https://www.drogenbeauftragte.de/presse/detail/neue-bzga-studiendaten-zur-computerspiel-und-internetnutzung/>). Während Computerspielsucht eine anerkannte Sucht sei, sei die exzessive Nutzung sozialer Netzwerke als Sucht noch fraglich (<https://www.drogenbeauftragte.de/themen/suchtstoffe-und-suchtformen/computerspiel-und-internetabhaengigkeit/>).

Angesichts des selbstverständlichen Umgangs mit digitalen Medien und dem Potenzial digitaler Hilfsmittel auf der einen Seite sowie problembehaftetem Nutzungsverhalten auf der anderen Seite besteht aus Sicht der Fragesteller Informationsbedarf über den Forschungsstand der Bundesregierung, die verfügbare Datenlage sowie daraus resultierende Maßnahmen.

1. Welchen Stellenwert misst die Bundesregierung aus welchen Gründen dem Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen bei?
3. Teilt die Bundesregierung die Feststellung des Präsidenten der Bundeszentrale für politische Bildung, Thomas Krüger, dass Kinder und Jugendliche sich heute ganz selbstverständlich in der digitalen Realität bewegen, ihre eigenen Formen der Kommunikation haben und die Welt, in der sie leben, mitgestalten wollen (<https://www.bundestag.de/kiko?url=L2Rva3VtZW50ZS90ZXh0YXJjaGl2LzIwMjAva3cyNS1wYS1raWtvLXBhc nRpemlwYXRpb24tNzAwNDc4&mod=mod539494>) (bitte begründen)?

Die Fragen 1 und 3 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die Bundesregierung misst dem Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen einen sehr hohen Stellenwert bei. Kinder wachsen von Beginn an in einem Umfeld auf, in dem digitale Medien präsent sind. Diese sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Nahezu alle Jugendlichen sind nach aktuellen Studien online: 97 Prozent der Kinder und Jugendlichen ab dem zwölften Lebensjahr nutzen das Internet regelmäßig (BITKOM 2019, S. 7; JIM-Studie 2018, S. 13). Auch steigt der Anteil der Kinder im Grundschulalter, die das Internet tatsächlich nutzen, kontinuierlich an: von 35 Prozent bei den 6- bis 7-Jährigen bis auf 81 Prozent bei den 10- bis 11-Jährigen (KIM-Studie 2018, S. 31). Dabei beträgt die Nutzungsdauer an einem durchschnittlichen Wochentag bei den 6- bis 7-Jährigen 15 Minuten und steigt auf 51 Minuten bei den 10- bis 11-Jährigen (KIM-Studie 2018, S. 69). Die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen ist zum größten Teil mobil: 97 Prozent der Familienhaushalte mit Kindern unter 13 Jahren verfügen über ein Smartphone (KIM-Studie 2018, S. 8), die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen besitzt ein eigenes Gerät (KIM-Studie 2018, S. 16). 71 Prozent aller 6- bis 13-Jährigen nutzen im Alltag ein Handy oder Smartphone, unabhängig davon, ob sie selbst eines besitzen oder das Gerät der Eltern mit nutzen dürfen (KIM-Studie 2018, S. 16). Im Alter von 12 bis 19 Jahren haben die Kinder und Jugendlichen zu 94 Prozent ein eigenes Smartphone (JIM-Studie 2020, S. 8).

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen bietet große Möglichkeiten und Chancen. Sie nutzen digitale Medien vielfältig: zur Kommunikation über Messenger und soziale Netzwerke, für digitale Spiele oder zum Schauen von Videos und Filmen. Aber sie konsumieren nicht nur, sondern sind auch Produzentinnen und Produzenten in der digitalen Welt und gestalten diese mit.

Besonders in der aktuellen Corona-Situation haben digitale Angebote insbesondere im Kontext des Distanzunterrichts oder des Kontakthaltens im Freundeskreis einen bedeutenden Stellenwert.

Gleichwohl sind mit einer zunehmenden und vielfältigen Nutzung digitaler Medien auch Risiken verbunden. Die Risiken sind vielfältig und werden durch die Vielfalt an Interaktionsmöglichkeiten, ihre Präsenz im Alltag und die hohe Geschwindigkeit in der Generierung von Inhalten befördert. Im Zusammenhang mit interaktionsbezogenen Online-Risiken sind z. B. Mobbing, Grooming, selbstgefährdendes Verhalten, exzessives Spielen und Kostenfallen zu nennen. Als verletzte Verbraucherinnen und Verbraucher sind Kinder und Jugendliche im Internet und in der digitalen Welt besonderen Risiken ausgesetzt und Abhängigkeits-, Beeinflussungs- und Suchtpotenziale können von digitalen Diensten gezielt ausgenutzt werden. In den sozialen Netzwerken, in denen Kinder und Jugendliche häufig aktiv sind, durchschauen sie nicht immer die Funktionsweisen und kommerziellen Hintergründe und haben zudem ebenso wie andere Verbraucherinnen und Verbraucher keine Möglichkeiten, Einfluss auf die Nutzungsbedingungen der Betreiber von Netzwerken und Plattformen zu nehmen. Zudem können sie ihre Erwartungen und Bedarfe als Verbraucherinnen

und Verbraucher weniger artikulieren. Besondere Schutzmaßnahmen für Kinder sind daher wichtig, um ihnen eine faire und angemessene Teilhabe an der digitalen Welt zu ermöglichen.

Der von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herausgegebene Gefährdungsatlas liefert einen detaillierten Überblick über aktuelle Medienphänomene und die damit verbundenen Gefährdungen für Kinder und Jugendliche.

2. Wie viele Planstellen im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) beschäftigen sich mit dieser Thematik?

Das Thema Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen tangiert im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) verschiedene Aufgabenbereiche. Mit der Thematik im engeren Sinne beschäftigen sich derzeit im Referat „Jugendschutzgesetz, Kinder- und Jugendmedienschutz, Aufwachsen digital“ neun Planstellen.

Daneben befasst sich auch der Bereich „Frühe Bildung“ mit 0,5 Planstellen mit der Thematik. Der Arbeitsbereich umfasst die Betreuung des Schwerpunktes digitale Medien im Bundesprogramm Sprach-Kitas, die Betreuung von medienpädagogischen Projekten zum Vorlesen mit digitalen Medien sowie die Bearbeitung von Grundsatzfragen zu digitalen Medien in der frühkindlichen Bildung.

4. Welche Studien im Bereich der Grundlagenforschung mit welchen wesentlichen Erkenntnissen liegen der Bundesregierung vor oder sind in Planung über
 - a) die Art und Häufigkeit des Auftretens von Störungsbildern im Bereich der Computerspiel- und Internetnutzung bei Kindern und Jugendlichen sowie deren Ursachen;
 - b) die frühe Entwicklung des Computerspiel- und Internetnutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen;
 - c) Zusammenhang und Zusammenwirken elterlichen Nutzungsverhaltens und dem Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen;
 - d) die Früherkennung, insbesondere von problembehaftetem Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen sowie Eltern?

Die Fragen 4 bis 4d werden aufgrund von Überschneidungen der Studieninhalte zusammen beantwortet.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhebt seit dem Jahr 2011 in regelmäßigen Abständen Daten zur Nutzung von Computerspielen und des Internets sowie zur Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland. Die Ergebnisse der letzten Befragung im Jahr 2019 wurden im Teilband „Computerspiele und Internet“ veröffentlicht (abrufbar unter https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet_Jugendliche_r_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf). Danach ist bei 8,4 Prozent der 12- bis 17-Jährigen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen. In dieser Altersgruppe sind die weiblichen Jugendlichen (10 Prozent) stärker von einer Störung betroffen als die männlichen Jugendlichen (7 Prozent). Im Zeitraum von 2011 bis 2019 hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen und weiblichen 12- bis 17-Jährigen zugenommen. Der Erhebungszeitraum lag zwischen dem 15. April und dem 20. Juni 2019.

Das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) hat die sogenannte BLIKK-Studie gefördert, die vom Berufsverband der Kinder- und Jugendärzte durchgeführt wurde. Ziel der Studie war es, mögliche Zusammenhänge zwischen Entwicklungsauffälligkeiten und der Nutzung elektronischer Medien im Rahmen der U- und J-Untersuchungen zu identifizieren. Im Rahmen der Studie sind u. a. die Empfehlungen für Eltern zum achtsamen Bildschirmmediengebrauch entstanden. Weitere Detailinformationen können dem Abschlussbericht entnommen werden (abrufbar unter <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/service/publikationen/praevention/details/?bmg%5Bpubid%5D=3143>).

Zudem wurde vom BMG eine Studie (IBSfemme) gefördert, die das Phänomen untersucht hat, dass bei vergleichbarer Prävalenz von Mädchen und Jungen Behandlungsangebote des Suchthilfesystems weit überwiegend von männlichen Jugendlichen genutzt werden.

Im Ergebnis hat sich gezeigt, dass weibliche Jugendliche sich häufig in anderen Behandlungssettings (z. B. Psychotherapie) befinden und dass sie deutlich seltener von dritter Seite zur Inanspruchnahme professioneller Hilfe motiviert werden.

Details können dem Abschlussbericht entnommen werden (abrufbar unter https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/IBSfemme_Abschlussbericht.pdf).

Zusätzlich gibt die Studie der DAK-Forschung „Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona“ eine Übersicht über die Nutzung von Computerspielen und sozialen Netzwerken. Im Bereich digitaler Spiele zeigte sich, dass 10 Prozent der Kinder und Jugendlichen (14,3 Prozent der Jungen, 5,1 Prozent der Mädchen) die ICD-11-Kriterien für riskantes Nutzungsverhalten und 2,7 Prozent (4,7 Prozent der Jungen, 1,6 Prozent der Mädchen) die Kriterien für eine pathologische Nutzung erfüllt haben. Hinsichtlich der Nutzung von sozialen Netzwerken wurde festgestellt, dass 8,2 Prozent der Kinder und Jugendlichen (9,9 Prozent der Jungen, 6,3 Prozent der Mädchen) die Kriterien für ein riskantes Nutzungsverhalten und 3,2 Prozent (4 Prozent der Jungen, 2,2 Prozent der Mädchen) die Kriterien für eine pathologische Nutzung erfüllt haben. Die Studie zeigte auch, dass in fast der Hälfte der befragten Haushalte Regelwerke für eine zeitliche Befristung der Nutzung fehlten. Wo Regeln bestehen, werden diese in einem Drittel der Haushalte nicht konsequent verfolgt und umgesetzt.

Im Forschungsschwerpunkt „Digitalisierung im Bildungsbereich“ im Rahmenprogramm empirische Bildungsforschung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) werden unter anderem Fragen des frühzeitigen Aufbaus von Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien als zentrale Ressourcen für die gesellschaftliche Teilhabe etwa bereits in der Grundschule adressiert (01JD1808A-C; Verbundvorhaben: Primat des Pädagogischen in der Digitalen Grundbildung. Grundsatzfragen und Gelingensbedingungen in der Professionalisierung von pädagogischen Akteuren für Kinder im Grundschulalter; Laufzeit 1. Oktober 2018 bis 30. September 2021).

Darüber hinaus wird in einem anderen Projekt untersucht, ob und wie in Kindertagesstätten digitale Medien pädagogisch sinnvoll eingesetzt werden sollten (01JD1904A/B; Verbundprojekt: Digitale Medien in der Kita: Analyse der digitalen Praxen und des medialen Habitus von Erzieherinnen und Erzieher und Entwicklung eines Erhebungsinstruments sowie eines Fortbildungsmoduls; Laufzeit 1. Juli 2020 bis 30. Juni 2023).

Die Ausschöpfung digitaler Medien im Unterricht für die Schule im Zusammenspiel formaler, non-formaler und informeller Lerngelegenheiten im Rahmen einer guten Medienbildung wird am Beispiel von Ganztagschulen in ei-

nem weiteren Projekt untersucht (01JD1829A; Verbundvorhaben: Digitale Medien und Medienbildung in der sozialen Welt der Ganztagschule; Laufzeit 1. Mai 2019 bis 30. April 2022).

Die Familie als eine der frühesten und relevantesten Weichensteller für gelingende Bildungsprozesse von Kindern und Jugendlichen wird forschungsseitig in einem Projekt im Rahmenprogramm empirische Bildungsforschung in den Blick genommen (01JD1814A/B; Verbundvorhaben: Digital Home Learning Environment: Gelingensbedingungen elterlicher Unterstützung bei der informationsorientierten Internetnutzung; Laufzeit 1. Mai 2019 bis 30. April 2022).

5. Welche Institute und Organisationen im Geschäftsbereich der Bundesregierung forschen zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen (bitte nach verantwortlichem Ressort und Höhe der Bundesförderung sowie korrespondierendem Haushaltstitel aufschlüsseln)?

Im Zuständigkeitsbereich des BMG wurde aus Kap.1503 Titel 531 03 des Bundeshaushaltes die Durchführung der unter Frage 4 genannten Drogenaffinitätsstudie der BZgA mit 517.000 Euro gefördert.

Ergänzend wird auf die in der Antwort zu Frage 4 genannten Studien zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Auftrag der Bundesregierung verwiesen.

6. Welche Bund-Länder-Arbeitsgruppen beschäftigen sich mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, und wann haben sich diese Arbeitsgruppen in der derzeitigen Legislaturperiode getroffen?
7. Welche Schlussfolgerungen und Erkenntnisse hat die Bundesregierung aus der Arbeit dieser Bund-Länder-Arbeitsgruppen gezogen?

Die Fragen 6 und 7 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die Bund-Länder-Arbeitsgruppe „Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe“ hat sich am 8. April 2019 unter Beteiligung des BMFSFJ konstituiert. Die AG war von der Jugend- und Familienministerkonferenz der Länder damit beauftragt worden, Strategien zur Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe zu entwickeln. Die Arbeitsgruppe kam zudem am 1. Juli 2020, am 30. September 2020, am 27. Januar 2021 und am 17. Februar 2021 zu digitalen Treffen zusammen und hat einen Länderbeschluss auf den Weg gebracht. Dem zugrunde liegen gemeinsame Schlussfolgerungen von Bund und Ländern: Digitale Medien sind im Alltag junger Menschen, ihrer Familien und der Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe selbstverständlich präsent und die Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe muss dringend vorankommen – nicht erst, aber verstärkt seit Corona. Daraus entstehen neue Aufgaben für Bund und Länder in den Bereichen Schutz, Befähigung und Teilhabe. Gleichzeitig ergeben sich neue Handlungsfelder und -optionen. Dabei geht es um Ausstattung, aber genauso um rechtliche Handlungssicherheit, Konzepte und Qualifizierung.

Im Rahmen der von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und der Staatskanzlei Rheinland-Pfalz organisierten Bund-Länder-Gespräche zur Medienregulierung werden regelmäßig Fragen des Jugendmedienschutzes im Zusammenhang mit der Umsetzung der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste, des Jugendschutzgesetzes und des Jugendmedienschutzstaatsvertrages erörtert.

Die Gespräche haben in der aktuellen 19. Legislaturperiode am 6. und 7. November 2018, am 11. Dezember 2018, am 5. Juni 2019, am 4. September 2019, am 11. Dezember 2019, am 24. Juni 2020 und am 25. Februar 2021 stattgefunden.

Die Bund-Länder-AG „Modernisierung gesetzlicher Kinder- und Jugendmedienschutz“ wurde zum Austausch über die Weiterentwicklung des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes und zur Umsetzung der diesbezüglichen Ergebnisse der Bund-Länder-Kommission Medienkonvergenz eingerichtet. Die Sitzungen fanden am 2. April 2019, 2. Mai 2019, 22. Mai 2019, 21. Juni 2019 und 20. November 2019 statt. Die Beratungsergebnisse sind in das am 5. März 2021 vom Deutschen Bundestag beschlossene zweite Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (2. JuSchG-ÄndG) eingeflossen; für die Details wird auf die Begründung des Regierungsentwurfs verwiesen (Bundestagsdrucksache 19/24909).

8. Welche Studien im Bereich der Grundlagenforschung mit welchen wesentlichen Erkenntnissen liegen der Bundesregierung vor oder sind in Planung über die Potenziale digitaler Hilfsmittel für die Verbesserung der Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen?

Im Rahmenprogramm empirische Bildungsforschung des BMBF werden Möglichkeiten der Digitalisierung für eine inklusive Bildung untersucht.

Erforscht werden beispielsweise die Potenziale für mehr Teilhabe an kultureller Bildung für Menschen mit schweren Behinderungen im Rahmen einer inklusiven Musikpädagogik mittels Musik-Apps (01JKD1710; Bedeutung spezifischer Musik-Apps für die Teilhabe von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit komplexen Behinderungen an kultureller Bildung; Laufzeit 1. Mai 2018 bis 30. September 2021).

Auch wird in einem groß angelegten Verbundprojekt an 16 Grund- und Sekundarschulen erforscht, wie inklusive und digitale Schul- und Unterrichtsentwicklung miteinander verbunden und erfolgreich umgesetzt werden kann (01JD1819A/B; Verbundvorhaben: Digitalisierung und Inklusion – Grundsatzfragen und Gelingensbedingungen einer inklusiven digitalen Schul- und Unterrichtsentwicklung; Laufzeit 1. Januar 2019 bis 31. Dezember 2021).

Zudem wird untersucht, inwiefern die zunehmende Digitalisierung fördernd oder hemmend für die Teilhabe von jungen Menschen mit Behinderung an der betrieblichen Ausbildung ist. Dabei steht neben der digitalen Ausstattung der Betriebe vor allem der Einsatz von behinderungskompensierenden Technologien im Fokus des Projekts. Es zeigt sich, dass der Einsatz digitaler Hilfsmittel im Betrieb deutlich zunimmt, wenn Betriebe Menschen mit Behinderung ausbilden. Die Teilhabe an und durch digitale Technologien (Einsatz von behinderungskompensierenden Technologien) bietet großes Potenzial für bessere betriebliche Inklusion von jungen Menschen mit Beeinträchtigungen (01JD1820; Digitalisierung in der betrieblichen Ausbildung von Menschen mit Behinderung; Laufzeit 1. Januar 2019 bis 31. Dezember 2021).

Die BMBF-Richtlinie zur Förderung der Forschung zur „Qualifizierung der pädagogischen Fachkräfte für inklusive Bildung“ im Rahmenprogramm empirische Bildungsforschung (Bundesanzeiger vom 29. März 2016) legt Grundlagen für eine stärkere wissenschaftliche Fundierung professionellen Handelns pädagogischer Fachkräfte für inklusive Bildung in unterschiedlichen Bildungsbereichen. Einzelne Projekte der Fördermaßnahme befassen sich dabei konkret mit der (Weiter-)Entwicklung digitaler Medien zur Aus- und Fortbildung von pädagogischen Fachkräften für inklusive Lernumgebungen.

In der BMBF-Richtlinie zur Förderung von Projekten zum Thema „Förderbezogene Diagnostik in der inklusiven Bildung“ (Bundesanzeiger vom 5. Dezember 2019) sollen u. a. Projekte gefördert werden, die sich mit der (Weiter-)Entwicklung förderrelevanter diagnostischer Verfahren und Instrumente auseinandersetzen. Dies gegebenenfalls auch unter Einbezug digitaler Anwendungen. Die ersten Forschungsprojekte werden voraussichtlich ab Mitte 2021 gefördert.

Durch die Förderung des BMFSFJ konnte in einem Pilotprojekt zur „Entwicklung eines Verfahrens zur leistungsbegründenden Einschätzung von (drohenden) Teilhabebeeinträchtigungen durch Fachkräfte der Jugendhilfe“ ein online-basiertes Instrument zur Teilhabe einschätzung entwickelt und in der Jugendamtspraxis erprobt werden. Die wesentlichen Erkenntnisse dieses von der Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie/Psychotherapie des Universitätsklinikums Ulm gemeinsam mit dem Deutschen Jugendinstitut e. V. (DJI) durchgeführten Projekts können der Broschüre „Teilhabebeeinträchtigungen bei Kindern und Jugendlichen mit (drohender) seelischer Behinderung erkennen“ (abrufbar unter https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2018/Broschuere_Teilhabe-Instrument_Rechtsexpertise_2019.pdf) entnommen werden.

9. Welche Modellprojekte werden von der Bundesregierung finanziell und/oder strukturell gefördert, die die Erprobung digitaler Hilfsmittel zur Verbesserung der Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung zum Ziel haben (bitte nach Jahr, Laufzeit und soweit zutreffend nach Haushaltstitel aufschlüsseln)?

Die Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) fördert in diesem Zusammenhang das Modellprojekt „Diversity-Puzzle-Trails – Storybasierte Lernräume multiperspektivischer Realitäten“ des ABC Bildungs- und Tagungszentrums, dessen Ziel die Entwicklung, Erprobung und Evaluation eines storybasierten Krimi-Spiels auf Grundlage des Anti-Bias-Ansatzes ist. Das Projekt läuft vom 15. November 2020 bis 31. Mai 2022. Die Haushaltsmittel stehen im Kapitel 0635 Titel 684 02 wie folgt zur Verfügung:

Haushaltsjahr 2020: 4.808,79 Euro,

Haushaltsjahr 2021: 60.810,49 Euro,

Haushaltsjahr 2022: 19.251,22 Euro.

10. Wie bewertet die Bundesregierung die Ergebnisse der JIM-Studie 2020 in Bezug auf die Verfügbarkeit von internetfähigen Geräten und potenziell problembehaftetem Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen, und welche Schlussfolgerungen zieht die Bundesregierung daraus?

Die reine Verfügbarkeit von digitalen Geräten ist für sich betrachtet unkritisch. Das Anliegen der Bundesregierung ist es, Rechte der Kinder und Jugendlichen in der digitalen Welt zu stärken: ihre Persönlichkeitsrechte, ihre Schutzrechte und ihre Freiheitsrechte. Kinder haben auch nach Maßgabe der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen ein Recht auf Teilhabe an digitalen Medien. Ein entscheidender Schlüssel zur Prävention negativer Auswirkungen des Gebrauchs digitaler Medien ist die Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, aber auch von deren Erziehenden und Fachkräften. Zum Auf- und Ausbau der Medienkompetenz fördert die Bundesregierung eine Vielzahl von Projekten. Eine beispielhafte Übersicht kann der Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der FDP „Medienkompetenz“ auf Bundestagsdrucksache 19/3649 entnommen werden.

Auch der Schutzrahmen muss sich an das aktuelle digitale Medienangebot und die Nutzungsgewohnheiten und daraus resultierende Risiken wie Cybermobbing anpassen. Mit der Modernisierung des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes durch das 2. JuSchG-ÄndG sollen insbesondere Internetdienste, in denen Kinder und Jugendliche sich aufhalten, verpflichtet werden, ihnen eine sichere und unbeschwerte Teilhabe zu ermöglichen. Dies kann durch sichere Voreinstellungen erfolgen, aber auch durch einfache, leicht erreichbare und verständliche Hilfe- und Beschwerdesysteme.

Im Übrigen wird auf die gemeinsame Antwort zu den Fragen 1 und 3 verwiesen.

11. Sieht die Bundesregierung gesetzgeberischen Handlungsbedarf in Hinblick auf die in der JIM-Studie 2020 festgestellte Steigerung versehentlicher Käufe bzw. Abonnements von Kindern und Jugendlichen in digitalen Spielen, und wenn ja, welchen?

Kinder und Jugendliche nutzen überdurchschnittlich häufig vermeintlich kostenlose soziale Netzwerke und bezahlen dabei mit ihren personenbezogenen Daten oder als Adressaten von (personalisierter) Werbung. Es ist daher besonders wichtig, die Datensouveränität und Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen zu stärken. Doch dies allein reicht nicht aus. Die Netzwerke und Plattformen stehen in der besonderen Verantwortung, ihre Dienste bzw. ihr Design kinder- und jugendschutzgerecht zu gestalten. Insbesondere sollten in den Diensten keine Techniken und Features genutzt werden, die gezielt die Schwächen und Abhängigkeiten von Kindern und Jugendlichen ausnutzen.

Unternehmen tragen Verantwortung sicherzustellen, dass solche versehentlichen Käufe/Abonnements von Kindern und Jugendlichen nicht ohne weiteres möglich sind. In-App-Käufe sind oft als günstige Angebote getarnt.

Die Hemmschwelle für den Kauf ist niedrig, weil es oftmals keine eindeutige Warnung, sondern lediglich einen neutralen Hinweis für den kostenpflichtigen Kauf gibt. Durch eine transparente, kinder- und jugendgerechte Sprache und Gestaltung der Webseiten kann die Anzahl solche Käufer verringert werden. Sofern versehentlich ein Kauf getätigt wurde, muss eine unkomplizierte Rückabwicklung und Rückerstattung seitens der Unternehmen gewährleistet werden.

Zur besseren Orientierung von Kindern und Jugendlichen, Eltern und Fachkräften sieht das am 5. März 2021 vom Deutschen Bundestag beschlossene 2. JuSchG-ÄndG vor, dass Kauffunktionen, glücksspielähnliche Mechanismen und Kaufappelle bei der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen berücksichtigt werden sollen.

Durch das Zusammenspiel mit den Maßnahmen zur Anbietervorsorge soll ein altersgerechter Zugang insbesondere durch entsprechende Voreinstellungen, technische Möglichkeiten der elterlichen Begleitung und Kontrolle der Mediennutzung und kindgerechte Informationen gewährleistet werden.

Kinder und Jugendliche werden vor allem durch das Geschäftsfähigkeitsrecht umfassend gegen ungewollte kostenpflichtige Verträge geschützt. Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 7 und 18 Jahren sind lediglich beschränkt geschäftsfähig. Alle Vertragserklärungen von Kindern und Jugendlichen, durch die diese nicht nur rechtliche Vorteile erlangen, bedürfen der Zustimmung durch ihre gesetzlichen Vertreter. Eine Vertragserklärung, durch die sich ein Kind oder ein Jugendlicher auch zu Leistungen gegenüber einem Vertragspartner verpflichtet, sind nicht nur rechtlich vorteilhaft. Gibt das Kind oder Jugendlicher ohne die erforderliche Zustimmung seiner gesetzlichen Vertreter eine Vertragserklärung ab, so ist diese schwebend unwirksam, solange die gesetzli-

chen Vertreter sie nicht genehmigen. Ein Unternehmer kann aus einer solche Vertragserklärung keine Rechte herleiten, unabhängig davon, ob das Kind oder der Jugendliche die Vertragserklärung bewusst oder versehentlich abgegeben hat.

Bei einem Angebot, das so gestaltet ist, dass Kinder und Jugendliche vermehrt „versehentliche“ Vertragserklärungen abgeben, kann der Unternehmer solche Erklärungen nicht als Vertragserklärungen des Kinds oder des Jugendlichen werten.

Gleichwohl besteht in den Fällen, in denen Kinder auch unmittelbar nach der Vertragserklärung das vermeintlich vereinbarte Entgelt an den Unternehmer zahlen, das Problem, dass das geleistete Entgelt oft nicht zurückgefordert wird, weil sich die Kinder und Jugendlichen bzw. ihre gesetzlichen Vertreter des bestehenden Rückforderungsrechts nicht bewusst sind oder den Aufwand für die Geltendmachung und Durchsetzung dieses Rechts scheuen.

Deshalb ist es wichtig, gegen unseriöse Angebote im Internet, die sich an Kinder und Jugendliche richten, wirksam vorgehen zu können.

Dies ist insbesondere möglich, wenn ein solches missverständliches Angebot im Internet als unzulässige geschäftliche Handlung wegen eines Verstoßes gegen die Irreführungsverbote der §§ 5 oder 5a des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG) anzusehen ist. Bei unzulässigen geschäftlichen Handlungen besteht ein Anspruch auf Unterlassung, der nach §§ 8 und 12 UWG mit einer Abmahnung oder einem gerichtlichen Unterlassungsantrag von jedem Mitbewerber sowie den in § 8 Absatz 3 Nummern 2 bis 4 UWG genannten Stellen geltend gemacht werden kann. Hierzu zählen beispielsweise die Verbraucherzentralen oder die Zentrale zur Bekämpfung unlauteren Wettbewerbs e. V. (Wettbewerbszentrale).

