



Daniel Hajok

Praxishandbuch

Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe

BELTZ JUVENTA

Der Autor

Dr. Daniel Hajok ist Honorarprofessor an der Universität Erfurt am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft mit den Schwerpunkten Mediensozialisationsforschung, Medienaneignungsforschung und Medienregulierung.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Verlagsgruppe Beltz behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Dieses Buch ist erhältlich als:

ISBN 978-3-7799-8131-2 Print

ISBN 978-3-7799-8132-9 E-Book (PDF)

ISBN 978-3-7799-8133-6 E-Book (ePub)

1. Auflage 2025

© 2025 Beltz Juventa

in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

service@beltz.de

Alle Rechte vorbehalten

Satz: xerif, le-tex

Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza

Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag

(ID 15985-2104-1001)

Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

Vorbemerkungen und Inhalt

7

I Verändertes Heranwachsen und Erziehen als Ausgangspunkt

1. Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt	13
1.1 Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien	14
1.2 Freizeit- und Medienwelten junger Menschen	16
1.3 Persönlichkeitsentwicklung unter neuen Vorzeichen?	23
1.4 Partizipatives Medienhandeln als Chance	26
1.5 Erweiterte Risikolage als zentrale Herausforderung	35
2. Herausforderungen einer angemessenen Begleitung	46
2.1 Besonderer Unterstützungsbedarf junger Menschen	46
2.2 Eltern und pädagogische Fachkräfte (und ihre Perspektiven)	55
2.3 Medienumgangsbezogenes Handeln Erziehender	58
2.4 Umgang mit (digitalen) Medien in Hilfeeinrichtungen	66
3. Die schwierigen Rahmungen der Kinder- und Jugendhilfen	69
3.1 Gesellschaftliche Problemlagen: Der Hilfebedarf steigt	69
3.2 Neuen Hilfebedarfen in einer digitalen Welt gerecht werden	71
3.3 Digitalisierung pädagogischer Arbeit?	78
3.4 Fehlende Professionalisierung und Fachkräftemangel	80

II Professioneller Umgang mit Medien in der Kinder- und Jugendhilfe

4. Grundvoraussetzungen eines ‚angemessenen‘ Umgangs	87
4.1 Anerkennung digitaler Lebenswirklichkeiten	87
4.2 Technische und strukturelle Voraussetzungen	88
4.3 Offene Haltung der pädagogischen Fachkräfte	90
4.4 Wissen und Handlungskompetenz	92
5. Rechtlicher Rahmen (und daraus abgeleitete Ansprüche)	95
5.1 Persönlichkeitsrechte und digitale Rechte junger Menschen	96
5.2 Gesetzlicher Kinder- und Jugendmedienschutz	100

5.3	Regelungen für die Kinder- und Jugendhilfen	107
5.4	Ausgewählte Facetten für die Hilfepraxis und Konsequenz	109
6.	Umsetzung im Alltag der Kinder- und Jugendhilfen	111
6.1	Subjekt-, lebenswelt-, handlungsorientiertes Handeln	111
6.2	Einbezug etablierter medienpädagogischer Zugänge	113
6.3	Praktische Umsetzung in den verschiedenen Hilfsangeboten	115
6.4	Unterstützungsangebote für die Praxis: Ein Überblick	126
7.	Konzeptionelle Verankerung (Entwicklung und Umsetzung)	130
7.1	Von der Bestandsaufnahme zu einer Strategie	131
7.2	Das Medienkonzept (bzw. medienpädagogische Konzept)	133
7.3	Standards zur Umsetzung und Professionalisierung	137
III	Fazit und Ausblick	140
	Literatur	141

Vorbemerkungen und Inhalt

Mit der zunehmenden Bedeutung von digitalen Technologien hat sich das Leben und Arbeiten der Menschen in unserer Gesellschaft grundlegend gewandelt. Das Private steht immer mehr unter dem Eindruck von digitalen Medien, den technischen Zugängen und Endgeräten (PCs/Laptops, Handys/Smartphones, Tablets, Spielkonsolen etc.) auf der einen Seite und den Anwendungen (Internetangebote, Online-Dienste, Apps etc.) auf der anderen Seite. Und auch im Beruflichen haben digitale Technologien eine zunehmende Bedeutung erlangt. Sie halten vermehrt Einzug in ganz unterschiedliche Arbeitsprozesse und erfordern eine weitreichende Neuausrichtung geschäftlicher Prozesse – sowohl was den Absatz von Produkten als auch das Angebot von Dienstleistungen anbetrifft.

Längst ist von einer digitalen Gesellschaft die Rede, die, mit den forcierten Entwicklungen unter den Bedingungen der Covid-19-Pandemie, mit ‚voller Wucht‘ auch die verschiedenen Handlungskontexte von Bildung und Erziehung erreicht hat und diese in bisher nicht gekanntem Ausmaß den Einflüssen der digitalisierten Lebens- und Arbeitswelten der Menschen unterstellt. Kinder und Jugendliche sind dabei immer früher und immer tiefer in digitale Medienwelten eingetaucht. Ebenso haben ihre Eltern ihr Leben, ja sogar ihre Erziehung zunehmend digital ausgestaltet. Und auch pädagogische Fach- und Lehrkräfte mussten ihrerseits das eigene Handeln den veränderten Gegebenheiten anpassen, um ihren Erziehungs- und Bildungsauftrag noch adäquat erfüllen und dabei dem grundlegenden Anspruch einer an ihren Adressat*innen und deren Lebenswelt orientierten pädagogischen Arbeit einlösen zu können.

Das hier vorgelegte Praxishandbuch nimmt die Herausforderungen eines speziellen pädagogischen Handlungsfeldes in den Blick und zeigt zentrale Herausforderungen und Möglichkeiten ihrer Bewältigung im Feld der Kinder- und Jugendhilfen auf, in dem sich das pädagogische Handeln auf immer mehr Kinder, Jugendliche und Familien mit besonderem Unterstützungsbedarf bezieht. Ausgangspunkt ist eine im Auftrag des Instituts für Sozialpädagogische Forschung Mainz gGmbH (ism) im Rahmen des durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) geförderten Projektes „Adigital. Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionell gestalten“ verfasste Expertise (Hajok 2023a).

Unter besonderer Berücksichtigung der pädagogischen und erzieherischen Praxis wurden hier bereits zentrale Herausforderungen für die Hilfen zur Erziehung (HzE) in einer digitalen Gesellschaft skizziert und die Möglichkeiten einer Bewältigung in den verschiedenen Handlungsfeldern exemplarisch entfaltet. Be-

rücksichtigt wurden dabei das Spektrum der gesetzlich verankerten Leistungen zur Kinder- und Jugendhilfe, die verschiedenen Betreuungsformen von (stationärer) Vollzeitpflege und Heimerziehung für junge Menschen und (teilstationären) Tagesgruppen wie auch die (ambulanten) sozialpädagogischen Unterstützungs- und Beratungsangebote für Sorgeberechtigte und Familien.

Das Praxishandbuch führt diese Vorarbeit für die Kinder- und Jugendhilfen mit Fokus auf eine professionelle Betreuung und Begleitung junger Menschen in (stationären) Hilfeeinrichtungen fort, ohne die Handlungsfelder einer (ambulanten) Begleitung von Kindern, Jugendlichen und Familien gänzlich aus dem Blick zu verlieren. Es bietet nicht nur viele Anregungen zur Auseinandersetzung mit dem Thema, sondern zeigt Fachkräften auch die Möglichkeiten auf, wie sie die neuen, medienumgangsbezogenen Herausforderungen in ihrem Alltag bewältigen können. Grundlage hierfür sind nicht nur Sichtweisen des Fachdiskurses, sondern auch die Perspektiven und Erfahrungen aus der Praxis, die die Teilnehmer*innen von Fortbildungen und Zertifikatskursen zur Medienberatung in Kinder- und Jugendhilfen an den Autoren herangetragen haben.

Im ersten Teil wird das veränderte Heranwachsen und Erziehen in der digitalen Welt als Ausgangslage beschrieben. Der Blick richtet sich zunächst auf das veränderte Auf- und Heranwachsen junger Menschen mitsamt Potenzialen und Gefahren des Medienumgangs für ihre Persönlichkeitsentwicklung. Im Weiteren werden die spezifischen Perspektiven von Erziehenden skizziert und das auf den Medienumgang junger Menschen bezogene Handeln von Eltern in Familien und pädagogischen Fachkräften in Hilfeeinrichtungen als zentrale Rahmung beschrieben. Abschließend richtet sich der Blick auf die besonderen Herausforderungen, die sich aus dem veränderten Heranwachsen und Erziehen in der digitalen Welt für die Kinder- und Jugendhilfen vor dem Hintergrund der eigenen Ansprüche und Voraussetzungen ergeben.

Die im Titel des Praxishandbuches genannte „Medienberatung für die Kinder- und Jugendhilfe“ wird im zweiten Teil im Hinblick auf einen professionellen Medienumgang in den Handlungsfeldern differenziert entfaltet. Ausgehend von den Grundvoraussetzungen für eine angemessene Betreuung und Begleitung in den Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendhilfen werden die Rechte der Adressat*innen der Hilfeleistungen und relevanten gesetzlichen Bestimmungen im Hinblick auf den Umgang mit Medien allgemein und digitalen Endgeräten und Anwendungen speziell skizziert. Nachfolgend werden die medienpädagogischen Zugänge und Möglichkeiten eines angemessenen medienernerzieherischen Handelns nicht nur aufgezeigt, sondern auch praxisnah auf die verschiedenen Handlungsfelder der Kinder- und Jugendhilfen übertragen.

Die abschließenden Ausführungen widmen sich der Frage, wie das auf den Medienumgang betreuter Kinder und Jugendlicher und begleiteter Familien bezogene pädagogische Handeln auch den Maßgaben von Professionalisierung

gerecht werden kann. Hier werden Hinweise zu einer Bestandsaufnahme in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe und der Entwicklung konzeptioneller Grundlagen eines Medienkonzeptes gegeben und Standards zur Umsetzung und Professionalisierung in kurze Checklisten übersetzt. Unter den jeweiligen Abschnitten sind für Interessierte nicht nur die zitierten Quellen und Literaturvorschläge versammelt, die in den mit Abstand meisten Fällen online frei zugänglich sind. Exemplarisch finden sich hier auch Verweise auf praktische Zugänge und konkrete Unterstützungsmaterialien für die pädagogische Arbeit in Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen, die in einem separaten Unterkapitel in einem tabellarischen Gesamtüberblick zusammengeführt und kurz beschrieben sind.

I Verändertes Heranwachsen und Erziehen als Ausgangspunkt

Zentraler Ansatzpunkt des Praxishandbuches sind nicht die digitalen Medien und Technologien an sich, auch nicht deren Einsatz- und Anwendungsmöglichkeiten für eine (vermeintliche) Optimierung des pädagogischen Handelns in den Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe, sondern die Herausforderungen, die sich aus der Aneignung der neuen Möglichkeiten durch die Adressat*innen der Beratungs- und Betreuungsangebote (Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und Familien) ergeben. Im Fachdiskurs ist unstrittig, dass die Entwicklung und Sozialisation junger Menschen wie auch die erzieherische Praxis in der digitalen Welt unter (völlig) neuen Vorzeichen stehen. Dies ist vielfach mit der zunehmenden Bedeutung digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen verschränkt, die einerseits neue Potenziale, andererseits aber auch erweiterte Risiken für die Persönlichkeitsentwicklung impliziert.

Die Erziehenden haben im Kontext ihrer – oft noch deutlich anders gelagerten – medienbiografischen Erfahrungen eigene mediale und digitale Lebenswelten etabliert und damit verbunden ihre persönliche Sicht auf den digitalen Wandel allgemein und die fortschreitende Bedeutung von digitalen Medien in der Lebenswelt junger Menschen speziell. Im erzieherischen Alltag haben Eltern wie pädagogische Fachkräfte vielerorts Schwierigkeiten, Kinder und Jugendliche auf dem Weg in die digitale Welt angemessen zu begleiten: Gerade das auf den Umgang mit digitalen Medien bezogene erzieherische Handeln ist oft von fehlenden Einblicken, Unsicherheiten, Inkonsequenzen und Konflikten gekennzeichnet und bedarf immer häufiger einer professionellen Beratung und Begleitung.

Die Hilfen zur Erziehung müssen sich diesen neuen Herausforderungen stellen, haben mit ihrem bisherigen Fokus auf die ‚realen Erfahrungen‘ ihrer Adressat*innen aber selbst einige Schwierigkeiten zu überwinden, den mit dem digitalen Wandel verbundenen neuen Unterstützungsbedarfen in ihren unterschiedlichen Handlungsfeldern gerecht zu werden. War der Blick zu Beginn auch auf die Anforderungen einer gelingenden Digitalisierung der pädagogischen Arbeit an sich gerichtet, richtet sich der Fokus in den letzten Jahren – völlig zu Recht – auf Betreuungs- und Beratungsangebote, die dem digitalen Wandel in der Lebenswelt der Adressat*innen Rechnung tragen. Und hier stellt sich die fehlende Professionalisierung durch die weiterhin bestehenden Defizite in der Ausbildung der Fachkräfte zu den pädagogischen Herausforderungen von Mediatisierung allgemein und Digitalisierung speziell noch immer als die zentrale Herausforderung dar.

1. Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt

Seit ihrer massenhaften Verbreitung haben Medien eine besondere Bedeutung im Leben junger Menschen. Als eine wichtige Größe konstituieren sich die medialen Technologien und Anwendungen nicht aus sich selbst heraus, sondern erst in der grundsätzlichen Akzeptanz, also welche Relevanz sie überhaupt im Alltag junger Menschen gewinnen, und welche Möglichkeiten sich die jungen Nutzer*innen dann im Einzelnen zu eigen machen, also was sie mit den Medien und ihren Inhalten in ihrem Leben konkret anfangen. Und hier hat sich mit den Smartphones, Tablets, Smart-TVs, Spielkonsolen, PCs/Laptops auf der einen Seite und den Internetseiten, Online-Diensten, Apps und digitalen Spielen ein grundlegender Wandel vollzogen, der auch die Handlungsfelder der Kinder- und Jugendhilfen vor neue Herausforderungen stellt.

Mit ihren spezifischen Eigenheiten unterscheiden sich digitale Medien deutlich von dem, was junge Menschen in der analogen Medienwelt umgab. Wurden mit Printmedien (Zeitungen, Zeitschriften, Bücher etc.), Tonträgern (Schallplatten, Kassetten, CDs) und auch dem klassischen Fernsehen und Radio mediale Inhalte in einer Einbahnstraße an ein weitgehend unbekanntes Publikum adressiert, bieten digitale Technologien und Anwendungen mit ihrer Interaktivität und Multioptionalität ihren jungen Nutzer*innen sehr viel mehr Möglichkeiten zur Ausgestaltung ihres Alltags und Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben. Heutige Kinder und Jugendliche sind bereits in diese digitale Welt ‚hineingeboren‘ worden und machen sich diese mitsamt ihren neuen Entwicklungen, die am Alltag der Erwachsenen (und ihrer Erziehenden) oft vorbeigehen, selbstverständlich und weitgehend unbefangen zu eigen.

In diesem zunächst nur sehr grob skizzierten Gesamtzusammenhang hat sich das Auf- und Heranwachsen junger Menschen in einigen markanten Aspekten grundlegend gewandelt, was längst in allen Kontexten von Erziehung und Bildung ‚angekommen‘ ist. Im Mittelpunkt stehen dabei sowohl neue Potenziale für die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen wie auch die erweiterten Risiken insbesondere von digitalen Medien. Aufgrund der persönlichen Lebensumstände und Vorerfahrungen wird bei den in Kinder- und Jugendhilfen Betreuten insofern ein besonderer medienumgangsbezogener Unterstützungsbedarf deutlich, als dass es hier vielerorts an altersangemessenen und optional förderlichen Medienzugängen fehlt, negative Erfahrungen mit altersunangemessenen und potenziell entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten und Umgangsweisen aber eine besondere Relevanz besitzen.

1.1 Verändertes Heranwachsen mit digitalen Medien

Aus ihren eigenen Perspektiven heraus ist in den soziologischen, kommunikationswissenschaftlichen und nicht zuletzt pädagogischen Fachdiskursen schon früh thematisiert worden, was Erwachsene, insbesondere Erziehende und pädagogische Fachkräfte, heute vielerorts verwundert zur Kenntnis nehmen: Tatsächlich hat das Auf- und Heranwachsen junger Menschen in der digitalen Welt nicht mehr allzu viel mit dem zu tun, was heutige Erwachsene in ihrer Kindheit und Jugend umtrieb. Die Rede ist von einem grundlegend gewandelten Auf- und Heranwachsen junger Menschen, das eng mit der Aneignung digitaler Medien und den veränderten Rahmungen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft verbunden ist. Folgende sieben, inhaltlich teilweise verschränkte Facetten eines in diesem Sinne neuen Sozialisationstypus, der auch das Auf- und Heranwachsen junger Menschen in Hilfekontexten prägt, lassen sich hier als besonders markant herausstellen:

1. Die veränderten Orientierungs- und Suchprozesse junger Menschen im Netz in einer zunehmend unübersichtlichen Welt, in der neben Eltern und pädagogischen Fachkräften Online-Dienste und Peers Erziehungs- und Bildungsprozesse entscheidend mitgestalten
2. Die fortschreitende Beschleunigung mit digitalem Stress auf der Ebene des Individuums, begrenzten Möglichkeiten der Regulierung von Online-Welten und unzureichenden präventiven Angeboten für Kinder und Jugendliche in Bildung und Erziehung
3. Die zunehmende Relevanz riskanter medialer Handlungs- und Experimentierräume, die von außen kaum noch schützbar und mit neuen inhaltlichen, konsum-, kommunikations- und verhaltensbezogenen Risiken für die Sozialisation und Entwicklung verbunden sind
4. Das gezielte ‚Einspinnen‘ bereits von kleinen Kindern ins digitale Netz durch digitale Vorleser wie Toniebox, Spiele-Apps und anderem mehr, das mit einem Verlust wichtiger realweltlicher physischer (Beziehungs-)Erfahrungen einhergeht
5. Die veränderten Identitätsbildungsprozesse von Jugendlichen nach den Prämissen „Sein heißt medial stattfinden“ und „Du bist, was Du postest“ bei Instagram, TikTok, Snapchat & Co.
6. Der zunehmend mediatisierte und damit zeitlich, räumlich und sozial zunehmend entgrenzte kommunikative Austausch über Messengerdienste, Social Media und vernetzte Spielewelten zu Lasten der Face-to-face-Kontakte
7. Die Kindermedienkulturen mit ersten Interaktionsoptionen und zunehmend digital ausgelebten Jugendkulturen mitsamt neuen Formen von gesellschaftlicher Teilhabe bis hin zu politischer Partizipation (z. B. Fridays for Future)

Wie grundlegend sich das Auf- und Heranwachsen junger Menschen in diesen Facetten gewandelt hat, lässt sich aus pädagogischer Sicht exemplarisch wie folgt ausführen: Richtet man den Blick etwa auf die (normativen) pädagogischen Konzepte zu Kindheit als Schonraum und Jugend als Experimentierraum, dann ergibt sich für alle Kontexte von Bildung und Erziehung zwar noch immer die zentrale Herausforderung, die Erfahrungs- und Handlungsräume von Kindern allgemein und ihre Medienzugänge speziell so auszugestalten, dass sie sich in einem geschützten Rahmen möglichst frei und an ihren individuellen Fähigkeiten, Bedürfnissen, Neigungen und Interessen orientiert entfalten können. Hinsichtlich der zunehmend mediatisierten Handlungs- und Erfahrungsräume von Jugendlichen gilt es demgegenüber, den Heranwachsenden weiterhin mit einer gewissen Nachsicht Spielräume zum Experimentieren und Bewältigen ihrer Entwicklungsaufgaben einzuräumen, in denen sie – zunehmend selbstbestimmt – eigene Grenzen austesten können, die gesellschaftlich eingezogenen Grenzen aber auch hinsichtlich des Medienumgangs frühzeitig sichtbar gemacht werden.

Die heutige Realität einer digitalen Welt lässt sich für den Alltag junger Menschen auf eine recht einfache Formel bringen: Wenn aktuell spätestens mit dem zehnten Lebensjahr die meisten Heranwachsenden ihr eigenes Smartphone in der Hand halten, dann sind damit ihre Autonomien, Vernetzungs- und Teilhabemöglichkeiten von jetzt auf gleich sprunghaft angestiegen. Schnell wird ein breites Spektrum an medialen Inhalten und Anwendungen alltagsrelevant und entzieht sich der Medienumgang zusehends den intendierten erzieherischen Einflussnahmen. Damit ist auch ein wirksamer Fremdschutz durch die Erziehenden vor möglichen Entwicklungsbeeinträchtigungen und -gefährdungen, die sich aus der Nutzung altersunangemessener Medieninhalte und der Etablierung problematischer Umgangsweisen ergeben können, immer schwieriger. Der in der Vergangenheit meist noch so sorgfältig abgegrenzte *Schonraum Kindheit* wird so immer durchlässiger und der *Experimentierraum Jugend* zunehmend riskanter.

Mit den digitalen Zugängen und interaktiven Anwendungen sind junge Menschen dann auch in einer beschleunigten Welt unterwegs, in der so viele mediale Inputs auf sie ‚einprasseln‘ und sie so viel digital ‚abzuarbeiten‘ haben, dass sie es kaum noch im Alltag unterbekommen. Schon früh war hier von einem „digitalen Stress“ zu lesen, der eng mit den neuen Möglichkeiten zu Austausch und Vernetzung und einem nie enden wollenden Strom frei zugänglicher Medieninhalte verbunden ist. Mit den diversen medialen Inputs machen Kinder und Jugendliche heute in ihrem Leben immer mehr Erfahrungen, die weitgehend unverbunden nebeneinanderstehen und gewissermaßen zu (nur noch) episodischen Erlebnissen ‚verkommen‘, die vom Einzelnen immer weniger miteinander, mit der eigenen Geschichte und sich gerade herausbildenden Identität verknüpft werden können.

Bereits vor 15 Jahren wurde hierzu das durchaus zutreffende Bild skizziert, dass Heranwachsende in einer solchen Welt permanenter medialer Inputs zu-

nehmend von Situation zu Situation, von Punkt zu Punkt leben und vor lauter Punkten in der Folge das große Ganze aus dem Blick verlieren. Vieles von dem, was in der Vergangenheit – mit explizitem Erziehungs- und Bildungsauftrag – von Elternhaus, Schule und auch den Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendhilfen unter normativen Gesichtspunkten an Kinder und Jugendliche herangetragen wurde, suchen und finden junge Menschen heute in ihren digitalen Netzwerken und verbinden es untereinander zu einem sich schnell wandelnden neuen Ganzen. Das betrifft schulische Herausforderungen ebenso wie grundsätzliche ethisch-moralische Fragen.

Die soeben nur skizzierten zentralen Perspektiven auf das veränderte Auf- und Heranwachsen junger Menschen sind im Fachdiskurs schon früh herausgearbeitet worden. Für die gesellschaftlichen Rahmungen sind die Standardwerke von Sennett (1998) und Rosa (2005) noch immer wegweisend. Die grundlegenden Implikationen für Sozialisation junger Menschen wurden unter anderem von Böhnisch/Lenz/Schröer (2009) herausgearbeitet. Eine aktuelle, auf sechs Facetten fokussierte, differenzierte Darstellung eines neuen Sozialisationstypus in der digitalen Welt findet sich bei Hajok (2025).

1.2 Freizeit- und Medienwelten junger Menschen

Sieht man sich nun an, wie Heranwachsende der verschiedenen Altersgruppen ihre Freizeit verbringen und hier den Dingen nachgehen, die ihnen wichtig sind, dann wird eines sehr deutlich: Medien haben eine besondere Bedeutung im Kinder- und Jugendalltag. Von Beginn an in ihrer Lebenswelt präsent, werden Medien mit jedem Lebensjahr relevanter. Der für die Sozialisation junger Menschen so wichtige Freizeitbereich, in dem es eben mal nicht vordergründig um die von Erwachsenen ‚gesetzten‘ Entwicklungs- und Erziehungsziele geht, sondern um selbstbestimmte Aneignung von Welt, ist somit immer mehr medial durchdrungen. Wie dem Ranking der häufigsten Freizeitbeschäftigungen in Tabelle 1 zu entnehmen ist, haben dabei gerade die digitalen Medien in den letzten Jahren immer mehr Aufmerksamkeit auf sich gezogen.

Für die Handlungsfelder der Kinder- und Jugendhilfen ist hervorzuheben, dass die digitalen Endgeräte bereits im Alltag von (kleinen) Kindern, auf die sich Frühe Hilfen wie die Beratung und Unterstützung von Familien häufig beziehen, präsent sind und vielerorts mit familiären Konflikten und belastenden Eltern-Kind-Beziehungen, die einer Unterstützung oder Intervention bedürfen, verschränkt sind (Kap. 2.3). In der Freizeit (älterer) Kinder und Jugendlicher als Kernzielgruppe von stationären Einrichtungen mit längerfristigen Betreuungsformen sind die neuen Möglichkeiten für sich genommen längst eine zentrale

Lebenswirklichkeit und durchdringen quasi selbstverständlich den Alltag in Wohngruppen und Heimerziehung, Erziehungsstellen und Pflegefamilien.

Tab. 1: Ranking der Freizeitbeschäftigungen (mediale Aktivitäten kursiv)

Kinder 6 bis 13 Jahre (Tendenz seit 2010)	Rang	Jugendliche 12 bis 19 Jahre (Tendenz seit 2010)
Hausaufgaben/Lernen (-)	1	<i>Smartphone nutzen</i> (++)
<i>Fernsehen</i> (-)	2	<i>Internet nutzen</i> (++)
<i>Handy/Smartphone nutzen</i> (++)	3	<i>Musik hören</i> (=)
Drinnen spielen (=)	4	<i>Videos im Internet</i> (++)
Draußen spielen (-)	5	<i>Fernsehen</i> (-)
Freunde treffen (-)	6	<i>Digitale Spiele</i> (++)
<i>Internet nutzen</i> (++)	7	<i>Video-Streaming-Dienste</i> (++)
Mit Tier beschäftigen (+)	8	Freunde/Leute treffen (-)
<i>Musik hören</i> (-)	9	Sport treiben (=)
<i>Digitale Spiele</i> (++)	10	<i>Tablet nutzen</i> (=)
<i>Radio hören</i> (=)	11	<i>Radio hören</i> (-)
<i>Videos im Internet</i> (++)	12	<i>Sprachassistent/Smartspeaker</i> (++)
<i>Bücher lesen</i> (=)	13	<i>Bücher lesen</i> (=)
<i>Fotos/Videos machen</i> (+)	14	Familienunternehmungen (+)
<i>Tablet</i> (+)	15	<i>Podcasts</i> (++)

Der erste Überblick in Tabelle 1 macht jedenfalls unmissverständlich klar, dass die zunehmende Bedeutung von Medien allgemein und digitalen Endgeräten und Anwendungen speziell nicht nur tiefe Spuren im Alltag von Jugendlichen und (jungen) Erwachsenen hinterlassen hat. Auch das Leben von Kindern ist heute schon vielfach digital gerahmt und steht im Verlauf des Grundschulalters immer mehr unter dem Einfluss dessen, was Smartphones, Tablets, digitale Spiele, Internetangebote, Online-Dienste und Apps an attraktiven Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung bieten. Erste Zugänge zur digitalen Welt lassen sich jedoch schon früher beobachten und sind typische biografische Erfahrungen, die heutige Heranwachsende in ihrer frühen Kindheit bereits gemacht haben.

Zu den Freizeit- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen siehe die seit Ende der 1990er-Jahre regelmäßig durchgeführten KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (MPFS). Alle bisherigen Ausgaben, mit denen sich spannenden Entwicklungen des Medienumgangs junger Menschen nachzeichnen lassen, sind unter <https://mpfs.de> online verfügbar. Für das aktuelle in Tabelle 1 erstellte Ranking wurden die Daten der aktuellsten Ausgaben verwendet (Feierabend et al. 2024).

Erste Medienzugänge von Klein- und Vorschulkindern

Vor dem Grundschulalter sind die medienbezogenen Fähigkeiten junger Menschen noch sehr begrenzt und die Kinder in aller Regel noch auf das angewiesen, was ihnen die Erziehenden (aktiv) zur Verfügung stellen. Trotzdem finden sie neben den an sie adressierten (klassischen) Kindermedien in ihrem (familiären) Umfeld schon ein ganzes Arsenal an digitalen Medien vor – und beginnen, sich dafür zu interessieren. Die in der Vergangenheit geführte Diskussion um das „Fernsehen als Babysitter“ fokussiert heute eher auf das elterliche Smartphone, die Kindertablets, digitalen Vorleser*innen und auf smartes Spielzeug. Die notwendige Sensibilisierung Erziehender, was denn kindgerecht (und pädagogisch sinnvoll) ist, sollte mehr denn je in den Frühen Hilfen eine Rolle spielen – eine Thematisierung in Gesprächen mit Hebammen, in Elternbriefen, Flyern bei Kinderärzt*innen sind hier durchaus sinnvolle Zugänge.

Damit keine Missverständnisse aufkommen: Im Alltag von Klein- und Vorschulkindern hat das Spielen (drinnen und draußen) als Zugang zur Welt nach wie vor eine herausragende Bedeutung. Die mit Abstand meisten Kinder haben noch ihre eigenen Puzzles, Spielkästen/-sets, Sammelfiguren/Puppen, Tierspielzeuge/Plüschtiere und Gesellschafts-/Kartenspiele. Einen hohen (und weiter gestiegenen) Stellenwert hat auch noch das Malen, Zeichnen und Basteln, medial sind die Bilderbücher und vorgelesenen Geschichten noch immer von besonderer Relevanz. Daneben sind aber digitale Hörmedien, Streamingdienste und Videoportale im Alltag von Klein- und Vorschulkindern bereits eine feste Größe und haben die ersten Tablets und Handys/Smartphones in den letzten Jahren an Relevanz hinzugewonnen.

In fast allen Haushalten mit einem Kind im Alter zwischen zwei und fünf Jahren gibt es heute Internetzugang/WLAN, Handy/Smartphone und Fernseher/Smart-TV. In vier von fünf Haushalten finden Klein- und Vorschulkinder auch Laptop/PC und Streamingdienst-Abo (*Netflix*, *Prime Video* etc.) vor. In den meisten Fällen sind auch ein Tablet, eine feste/tragbare Spielkonsole (*PlayStation*, *Xbox* etc.) und ein Radio vorhanden. Mit Internet-Radio, digitalem Radio oder DAB, DVD-Player, CD-/mp3-Player, Kindercomputer und Pay-TV-Abo (z. B. *Sky*) differenziert sich das Spektrum an verfügbaren digitalen Zugängen vielerorts noch weiter aus. Nach zunehmender Bedeutung in den letzten Jahren ist nunmehr in zwei von fünf Haushalten auch ein Sprachassistent (*Alexa* oder *Google Home*) präsent.

Medial zeigt sich bei Klein- und Vorschulkindern noch immer eine besondere Bindung an Bilderbücher und vorgelesene Geschichten. Nicht wenige sind aber längst digital durchdrungen oder haben eigenständige digitale Erweiterungen erhalten – hier *tiptoi* und *BOOKii*, dort die *Toniebox* und *V-Story*. Zudem hat heute jedes fünfte Kind bereits Zugang zu (Kinder-)Computer/Laptop, Tablet und klassischem Fernsehgerät oder Smart-TV und jedes achte zum abonnierten Strea-

mingdienst und Hörmedien wie CD- und mp3-Player. Für immerhin sechs bis acht Prozent der Zwei- bis Fünfjährigen sind auch schon ein Sprachassistent bzw. Smartspeaker, die Spielkonsole, Radio und Internet persönlich verfügbar. Draußen und drinnen spielen, gemeinsame Aktivitäten mit Freund*innen und Familie, malen, basteln und zeichnen, puzzeln und „chillen“ prägen zwar auch im Vorschulalter noch entscheidend den Alltag von Kindern. Neben Büchern, Magazinen und Comics, klassischem Fernsehen und dem Hören von Musik, Hörspielen und Hörbüchern sind aber – zumindest ab und zu – für viele im Alter zwischen vier und fünf Jahren bereits digitale Medien mit von der Partie.

Das Spektrum der alltagsrelevanten digitalen Endgeräte und Anwendungen reicht von ‚digitalen Vorlesern‘ bzw. Hörspiel-/Hörbuchboxen über die von den Kleinen mitgenutzten Handys/Smartphones (meist der Eltern) und den Tablets im Haushalt bis hin zu Spielkonsolen und der Nutzung von kostenlosen Videoportalen wie *YouTube* oder kostenpflichtigen Streaming-Angeboten wie *Netflix*, *Disney+* & Co. Und auch für die so wichtigen realweltlichen Zugänge kleiner Kinder zur Welt setzen in den letzten Jahren immer mehr Erziehende regelmäßig auf die Möglichkeiten von Apps, etwa was das Spielen, Malen und Gestalten, Lernen und eben das Vorlesen anbetrifft. Wenn mittlerweile fast jedes fünfte Kind zu Hause überhaupt nicht mehr in den Settings physischen Beisammenseins von den Eltern vorgelesen bekommt, dann lässt sich daraus durchaus ein Auftrag für die Institutionen frühkindlicher Erziehung und Bildung ableiten.

Die Studienlage zu den Medienzugängen von Klein- und Vorschulkindern ist noch immer eher begrenzt. Vertiefende Einblicke in die Freizeit- und Medienwelten von Zwei- bis Fünfjährigen erhalten Fachkräfte über die seit 2010 unregelmäßig durchgeführten miniKIM-Studien des MPFS (zuletzt Kieninger et al. 2024). Für repräsentative Daten zu den Fünf- bis Sechsjährigen bieten sich die Ergebniszusammenstellungen des seit 2020 jährlich herausgegebenen Kinder-Medien-Monitors (KiMMo) an (zuletzt Edeka et al. 2024). Wertvolle Hinweise zur Relevanz des Vorlesens und der ersten Apps im Alltag kleiner Kinder finden sich in den ebenfalls online verfügbaren Ausgaben des Vorlesemonitors (zuletzt DIE ZEIT et al. 2024).

Mediatisierte Freizeit der 6- bis 13-Jährigen

Die besondere Dynamik, mit der digitale Medien Einzug in den Alltag junger Menschen gefunden haben, wird nirgendwo so deutlich wie bei der Nutzung des multifunktionalen Smartphones. In aller Regel noch auf das Gerät eines Elternteils angewiesen, nutzte im Jahr 2014 jedes fünfte Kind zwischen sechs und sieben Jahren zumindest ab und zu ein Smartphone. Im Jahr 2017 waren es dann gut ein Drittel, im Jahr 2019 bereits mehr als die Hälfte und im Jahr 2022 fast zwei Drittel, die so zumindest gelegentlich Zugang zur digitalen Welt

hatten. Für Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, die auf gleichberechtigte Zugänge betreuter junger Menschen aus sind, ist die Frage des Smartphones im persönlichen Besitz entscheidend.

Klassische Printmedien, Radio und lineares Fernsehen haben demgegenüber in den letzten Jahren insgesamt weiter an Bedeutung eingebüßt und verlieren im Alltag von Kindern auch mit zunehmendem Alter an Relevanz. Per Streaming abgerufene Filme, Serien, Sendungen und Videos werden demgegenüber immer wichtiger. Games sind Kindern heute bereits im Alter von acht Jahren wichtig. Ebenso die Bewegtbildinhalte im Netz, zu denen der Einstieg über *YouTube* erfolgt und sich die Nutzung dann auf die Streamingdienste verlagert, vor allem auf *Netflix* mit der nach wie vor größten Verbreitung in den Haushalten – ohne dass *YouTube* als Plattform für die beliebten Videos an seiner großen Bedeutung viel einbüßt.

Mittlerweile können in Deutschland mit spätestens zehn Jahren die meisten Kinder auf ein eigenes Smartphone zurückgreifen und sich damit bereits weitgehend autonom in den digitalen Handlungs- und Erfahrungsräumen ausleben. Faktisch sind die Kinder dann bereits über weite Strecken unkontrolliert und unbegleitet in der digitalen Welt unterwegs.

Was die genutzten Anwendungen des Smartphones anbetrifft, dem ständigen Begleiter und mobilen Alleskönner schlechthin, ist *WhatsApp* schon ganz zu Beginn als eine der wichtigsten und ersten installierten Apps gesetzt. Von den zehn- bis elfjährigen Kindern nutzt zudem jede*r Vierte bereits *TikTok*, jede*r Sechste *Snapchat* und jede*r Elfte *Instagram* – an der Schwelle zum Jugendalter agieren die meisten in diesen Social-Media-Welten. Vor allem die Mädchen sind beim kommunikativen Austausch im Netz und dem aufmerksamen (Ver-)Folgen dessen, was andere in der Social-Media-Welt treiben, sehr aktiv. Mit den personalisiert in die ForYou-Page der jungen Nutzer*innen eingespielten Kurzvideos hat sich *TikTok* als Einstieg von Kindern in die Social-Media-Welt etabliert.

Die Jungen tauchen noch immer häufiger und länger in die digitalen Spielwelten ein – am liebsten per Computer oder Konsole. Die Mädchen setzen demgegenüber mehr auf die kurzweiligen Spiele-Apps. Insgesamt betrachtet sind die Games Kindern ab einem Alter von acht Jahren wichtig und wurden in den letzten Jahren bereits von Kindern immer häufiger in ihren vernetzten Versionen genutzt. Favoriten der Jungen sind seit einigen Jahren schon *FIFA* gefolgt von *Minecraft* und dem offiziell erst ab 12 Jahren freigegebenen *Fortnite*, die der Mädchen *Die Sims*, *Candy Crush* und *Minecraft*.

Berücksichtigt man die Schätzungen der Haupterziehenden zur Frage, wie viel Zeit ihre Kinder Tag für Tag mit klassischem Fernsehen, Radio und Büchern sowie mit Internet, digitalen Spielen und Bewegtbildstreaming verbringen, dann sind die Sechs- bis Siebenjährigen im Schnitt schon fast drei Stunden täglich