

## **Digitale Räume demokratisch gestalten und Plattformen regulieren – nicht nur für junge Menschen!**

### **Positionspapier der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe – AGJ<sup>1</sup>**

*Die AGJ setzt sich für eine kohärente und komplementäre Regelungs- und transparente Umsetzungsstruktur für den digitalen Raum ein, die junge Menschen gleichermaßen beteiligt, befähigt und schützt. Die europäische Digitalpolitik und dazugehörige Gesetze und Initiativen bieten dafür den entscheidenden Rahmen, müssen auf europäischer Ebene weiterentwickelt und verteidigt und national konsequent umgesetzt werden, um sichere digitale Räume zu schaffen und vor allem auch demokratische Teilhabe und Praxis in diesen Räumen und mit digitalen Techniken zu ermöglichen.*

*Algorithmen, die auf maximale Verweildauer optimiert sind, die gezielt schädliche, polarisierende und radikalisierende Inhalte befördern, Plattformdesigns, die auf Vergleich und Engagement ausgelegt sind, belasten die mentale Gesundheit nicht nur von jungen Menschen. Die Minimierung der vielfältigen in den digitalen Produkten und Diensten angelegten oder durch sie ermöglichten Gefahren erfordert politische und regulatorische Antworten. Zugangsbeschränkungen für junge Menschen greifen zu kurz. Ansätze, die diese strukturellen Probleme mit Verweis auf individuelle Kompetenz, Selbstregulation und elterliche Erziehung zu individualisieren drohen, setzen an der falschen Stelle an. Die Politik muss ihrer Verantwortung gerecht werden, schädigende und manipulative Funktionen von Plattformen verbieten, für effektive, transparente und kindgerechte Beschwerde- und Meldestrukturen sorgen und eine konsequente strafrechtlichen Verfolgung von Gewalt- und Straftaten im digitalen Raum ermöglichen. Ohne eine wirksame Regulierung auf dieser Ebene bleiben junge Menschen und diejenigen, die sie in ihrem Aufwachsen in einer digital transformierten Welt begleiten, wie Eltern und Fachkräfte, mit systemischen Risiken weitgehend alleingelassen.*

### **Demokratie unter Plattformbedingungen**

Digitale Plattformen prägen zunehmend die Bedingungen demokratischer Öffentlichkeit. Soziale Medien, Messenger-Dienste und Online-Kommentarspalten sind zentrale Orte gesellschaftlicher Aushandlung geworden und übernehmen Funktionen, die traditionell öffentlichen, demokratisch regulierten Räumen vorbehalten waren. Allerdings handelt es sich bei Plattformen um privatwirtschaftlich organisierte Infrastrukturen, die nicht demokratisch verfasst sind, sondern primär ökonomischen Logiken folgen. Die Verbreitung von

---

<sup>1</sup> Ansprechperson für dieses Positionspapier ist in der AGJ die zuständige Referentin des Arbeitsfelds II „Kinder- und Jugend(hilfe)politik in Europa“: Dr. Irene Poczka ([irene.poczka@agj.de](mailto:irene.poczka@agj.de)).

Desinformation, die Verstärkung polarisierender Inhalte sowie die Verbreitung demokratie- und menschenfeindlicher Diskurse und Haltungen werden durch Plattformlogiken begünstigt. Demokratiefeindlichkeit findet daher in sozialen Netzwerken strukturell günstige Bedingungen.

Diese Entwicklungen betreffen alle Menschen. Für junge Menschen sind sie jedoch von besonderer Relevanz. Digitale Räume sind für sie – mehr als für ältere Generationen – zentrale Orte politischer Information, Meinungsbildung und Selbstpositionierung. Für viele junge Menschen sind z. B. auch Gaming-Communities und andere Foren soziale Räume, in denen nicht nur Freundschaften und Freizeitaktivitäten stattfinden, sondern auch politische Informationen geteilt, Diskussionen geführt und eigene Positionen gebildet werden. Die Dynamik, nach denen sich politische Diskurse im digitalen Raum entwickeln, unterliegt algorithmischer Sortierung, Engagement-Optimierung und datenbasierten Geschäftsmodellen. Diese beeinflussen maßgeblich, welche Inhalte sichtbar werden und wie sich öffentliche Diskurse entwickeln. Damit unterscheiden sich diese Räume fundamental von (nicht-digitalen) öffentlichen Räumen, deren Rahmenbedingungen von öffentlichem Recht und Interesse geprägt sind und zumindest in demokratischen Gesellschaften auch einer demokratischen Aushandlung unterliegen.

Risiken bestehen für Nutzer\*innen dieser Räume nicht nur durch die Technik selbst, also durch Designs von Plattformen, die darauf ausgelegt sind, süchtig zu machen und durch Algorithmen, die bestimmte Inhalte und Formen der Gewalt befördern. Es sind auch Personen, meist Erwachsene, die technische Mittel nutzen, um für menschenverachtende Ideologien zu rekrutieren und zu werben oder um Menschen zu bedrohen, zu sexualisieren, zu erniedrigen oder psychisch unter Druck zu setzen.<sup>2</sup> Oberstes Ziel muss sein, Gewalt, welche Form sie auch haben mag, zu verhindern und insbesondere junge Menschen zu stärken und ihnen eine sichere Teilhabe zu ermöglichen. Schutz, der auf einen Ausschluss oder eine Einschränkung von Teilhabe basiert, hat keine Berechtigung, solange nicht alle sowohl juristischen Mittel als auch technischen Möglichkeiten zur Minimierung von Gewalt und anderen Risiken für die psychische Gesundheit und das Wohlergehen von Nutzer\*innen digitaler Räume ausgeschöpft sind. Es geht zudem nicht nur um die individuelle Gesundheit und das Wohlergehen der von Gewalt direkt Betroffenen: In vielen Bereichen führt digitale Gewalt, wie Hate Speech, Cybergrooming, -stalking und -mobbing, zu Ausschlüssen und Rückzügen bestimmter Gruppen und nimmt Einfluss auf die Qualität der in digitalen Räumen geführten Debatten. Gewalt in digitalen Räumen schränkt die Möglichkeiten der sozialen Positionierung und Verhandlung von Themen ein, fördert eine Fragmentierung gesellschaftlicher Austauschräume und führt auch dadurch zu sinkendem Vertrauen in das Funktionieren demokratischer Aushandlungspraxis insgesamt.

Digitale Räume eröffnen jungen Menschen jedoch auch vielfältige Möglichkeiten für demokratische Teilhabe und gesellschaftliche Gestaltung. Sie bieten Quellen der Information und Räume, in denen junge Menschen sich politisch bilden, diskutieren und sich positionieren lernen. Sie stellen Techniken zur Verfügung, für die Organisation von Austauschformaten mit Peers und von politischen Aktivitäten und Protesten, und sie bieten niedrigschwellige Zugänge

---

<sup>2</sup> Nur einige Beispiele von Gewalt im digitalen Raum: Cybergrooming (sexuelle Anbahnung) findet statt, wenn Erwachsene Kontakt zu Kindern aufnehmen und Vertrauen aufbauen, um sie zu sexuellen Handlungen (z. B. Nacktfotos) zu manipulieren. Cybermobbing (Cyberbullying) meint das systematische Beleidigen, Bedrohen oder Bloßstellen von Menschen u. a. in sozialen Netzwerken, Messengern, Foren oder Spieleplattformen. Cyberstalking bedeutet, dass Nutzer\*innen andere Nutzer\*innen durch das Ausspähen des Aufenthaltsorts überwachen und/oder z. B. durch ständige Nachrichten und Anrufe belästigen. Hate Speech umfasst herabwürdigende Kommentare oder Nachrichten, die beispielsweise auf Aussehen, Herkunft, kulturelle oder religiöse Zugehörigkeit einer Person oder Gruppe zielen.

zu Engagement, Selbstvertretung und kollektiver Interessenartikulation. Dies gilt insbesondere auch für jene, die in analogen Kontexten von Ausschlüssen betroffen sind. Darüber hinaus schaffen digitale Räume Öffentlichkeit für kreative Ausdrucksformen, in denen junge Menschen kreativ tätig werden und kulturelle Diskurse und Entwicklungen aktiv prägen.

Digitale Räume haben damit sowohl großes Potenzial als Bildungsräume, Orte demokratischer Teilhabe und des Empowerments als auch für demokratiegefährdende und menschenverachtende Praktiken. Der verantwortungsvollen politischen Gestaltung dieser Räume kommt daher eine zentrale Bedeutung zu. Deshalb ist es notwendig, Plattformregulierung konsequenter auch aus einer demokratiethoretischen Perspektive zu denken und nicht auf Fragen des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu verengen.

Auf europäischer Ebene sind u. a. mit dem Digital Markets Act, dem Digital Services Act, dem AI-Act sowie strategischen Initiativen und Strukturen wie der European Strategy for a Better Internet for Kids (BIK+)<sup>3</sup> und dem Aktionsplan gegen Cybermobbing wichtige Regulierungs- und Governanceansätze geschaffen worden, um digitale Räume sicherer und demokratischer zu gestalten. Ergänzend arbeitet die Europäische Kommission derzeit an einem weiteren legislativen Projekt, dem sogenannten Digital Fairness Act, der im Rahmen der Priorität „Protecting our democracy, upholding our values“ auch auf die nächst-kleinere Kategorie digitaler Plattformen zielt. Dieser Gesetzesvorschlag soll unter anderem manipulative Interface-Designs („Dark Patterns“)<sup>4</sup>, irreführende Praktiken im Influencer-Marketing, suchtfördernde Gestaltungsmerkmale und unfaire Personalisierungs- oder Preispraxen adressieren und damit Aspekte digitaler Fairness im Digitalmarkt stärken, besonders mit Blick auf vulnerable Nutzer\*innen und junge Menschen unter 18 Jahren.

Diese Ansätze verbinden Fragen des Schutzes mit Anforderungen an Transparenz, Verantwortlichkeit und Risikobegrenzung und sollen dazu beitragen, strukturelle Risiken im digitalen Raum zu reduzieren. Mit weitergehenden Überlegungen, etwa im Kontext des „European Democracy Shield“<sup>5</sup>, zeichnet sich zudem ein Governanceansatz ab, der digitale Plattformen stärker als Teil demokratischer Infrastrukturen begreift und nicht nur als technische oder kommerzielle Umgebungen. Allerdings zeigt sich ein erhebliches Umsetzungsdefizit: Europäische Regelwerke und Instrumente sind auf der Ebene der nationalen und kommunalen Politik und auch Fachpolitik und Praxis der deutschen Kinder- und Jugendhilfe bislang nur unzureichend bekannt und werden kaum systematisch genutzt. Auch agieren Unterstützungssysteme junger Menschen weitgehend in Unkenntnis der europäischen Regulierungsmechanismen und damit einhergehend nationaler Umsetzungsinstitutionen. Jugendpolitik in Deutschland sollte sich dieser Defizite annehmen.

## **Junge Menschen im digitalen Raum – mehr als nur Nutzer\*innen**

---

<sup>3</sup> Die am 11. Mai 2022 verabschiedete European strategy for a better internet for kids - BIK+ will die EU junge Menschen im digitalen Raum durch eine Regulierung der digitalen Umwelt besser schützen und durch Kompetenzen und Beteiligung stärken. Vgl: URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-better-internet-kids> (zuletzt besucht am 21.04.2026). Die BIK+-Strategie bezieht sich dabei auf die digitalen Grundsätze der EU. Vgl. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/policies/digital-principles> und URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/policies/strategy-better-internet-kids> (zuletzt besucht am 21.04.2026).

<sup>4</sup> Dark Patterns sind manipulative Design-Elemente in Webseiten und Apps, die Nutzer\*innen zu ungewollten Handlungen wie Käufen oder Datenfreigabe verleiten.

<sup>5</sup> Mehr Informationen in deutscher Sprache zum European Democracy Shield (EDS), deutsch: „Europäischen Schutzschild für die Demokratie“ hier: URL: [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/ip\\_25\\_2660](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/ip_25_2660) (zuletzt besucht am 20.04.2026).

Junge Menschen wachsen in einer Welt auf, in der digitale Räume ein konstitutiver Teil des realen Lebens sind. Sie schließen dort Freundschaften, entwickeln Identitäten, suchen Hilfe und Unterstützung, erfahren Zugehörigkeit, Sichtbarkeit und Selbstwirksamkeit. Digitale Umgebungen sind Lebenswelt wie auch zentrale Sozialisationsräume und prägen heute maßgeblich das Aufwachsen junger Menschen.

In politischen und öffentlichen Diskursen, die sich um den Schutz im digitalen Raum drehen, zeigt sich oft eine verkürzte Perspektive auf junge Menschen. Sie werden häufig primär als besonders schutzbedürftige Gruppe oder allein als Konsument\*innen digitaler Angebote betrachtet. Dies wird insbesondere in der Debatte und in Beschlüssen zu Altersgrenzen für Soziale Medien deutlich. Pauschale Zugangsbegrenzungen individualisieren das Problem jedoch, anstatt die Plattformen als strukturelle Rahmen, Ermöglichungsorte und Handlungsbedingungen für digitale Gewalt und Täter\*innen digitaler Gewalt in den Fokus zu setzen.<sup>6</sup> Altersbeschränkungen erscheinen auf den ersten Blick als einfache Lösung für komplexe Problemlagen, werden jedoch den realen Lebenslagen junger Menschen nicht gerecht. Zudem sind sie leicht zu umgehen, was zu Ausweichbewegungen in weniger regulierte Räume führt und das Risiko birgt, insbesondere ohnehin benachteiligte Gruppen weiter auszuschließen. Insbesondere junge Menschen in stationären Hilfen, in prekären Lebenslagen oder mit Behinderungen wären von solchen Maßnahmen potenziell besonders betroffen. Auch junge Menschen, die im ländlichen Raum leben und weniger Möglichkeiten haben, soziale Kontakte analog zu gestalten, würden durch Ausschlüsse aus digitalen Räumen besonders benachteiligt. Damit verstärken pauschale Zugangsbegrenzungen nicht nur Formen sozialer Ungleichheit, sondern untermauern auch bestehende Barrieren für demokratische Teilhabe junger Menschen.

Studien und Befragungen zeigen, dass junge Menschen sich über Gefahren des digitalen Raums bewusst sind und dass sie in vielerlei Hinsicht kompetenter agieren als ältere Nutzer\*innen.<sup>7</sup> Junge Menschen verfügen meist selbst über Strategien der Selbstregulation und setzen sich aktiv mit Risiken, auch in ihrem eigenen Verhalten, auseinander. Viele kennen Schutzmechanismen, reflektieren problematische Inhalte und entwickeln eigene Umgangsweisen. Ungeachtet dieser enormen Kompetenzen, ist eine auf mehr Eigenverantwortung zielende Individualisierung der bestehenden strukturellen Probleme aus

---

<sup>6</sup> In den USA bestätigen mehrere Urteile gegen Plattformbetreiber in Folge zivilrechtlicher Klagen, dass Unternehmen bewusst Entscheidungen für suchtfördernde Designs getroffen haben und für die gesundheitlichen Folgen für Nutzer\*innen zur Verantwortung gezogen werden können. (Vgl. URL: [www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/urteil-meta-google-sucht-100.html](http://www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/urteil-meta-google-sucht-100.html) und [www.tagesschau.de/ausland/amerika/suchtpotenzial-social-media-prozess-100.html](http://www.tagesschau.de/ausland/amerika/suchtpotenzial-social-media-prozess-100.html) (zuletzt besucht am 20.04.2026). In Australien, wo seit dem 10. Dezember 2025 eine Altersgrenze für Soziale Medien auf 16 Jahre festgelegt wurde, zeigen erste Bewertungen, wie wenig das Verbot die Nutzung digitaler Räume durch junge Menschen verändert hat und wie gering das Interesse der Plattformen an der Durchsetzung des Gesetzes ist: Vgl. URL: [www.deutschlandfunkkultur.de/australiens-kinder-effekte-des-social-media-verbots-100.html](http://www.deutschlandfunkkultur.de/australiens-kinder-effekte-des-social-media-verbots-100.html) , [www.zeit.de/2026/10/social-media-verbot-australien-kinder-teenager-instagram-tiktok?freebie=d3c3f490](http://www.zeit.de/2026/10/social-media-verbot-australien-kinder-teenager-instagram-tiktok?freebie=d3c3f490) (zuletzt besucht am 20.04.2026).

<sup>7</sup> Vgl. Zwischen Bildschirmzeit und Selbstregulation - soziale Medien im Alltag von Jugendlichen, Vodafone Stiftung Deutschland: URL: [www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/09/Zwischen-Bildschirmzeit-und-Selbstregulation-Jugendstudie-Vodafone-Stiftung-2025.pdf](http://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/09/Zwischen-Bildschirmzeit-und-Selbstregulation-Jugendstudie-Vodafone-Stiftung-2025.pdf) (zuletzt besucht am 21.04.2026); vgl. „Wenn man uns fragen würde...!“ Befragung von jungen Menschen zum Thema social media-Verbot des Instituts für Sozialarbeit und Sozialpädagogik e. V.: URL: [www.iss-ffm.de/aktuelles/social-media-befragung-1](http://www.iss-ffm.de/aktuelles/social-media-befragung-1) und [https://awo.org/wp-content/uploads/Projekte-Programme/202601\\_Social-Media\\_Studienergebnisse.pdf](https://awo.org/wp-content/uploads/Projekte-Programme/202601_Social-Media_Studienergebnisse.pdf) (zuletzt besucht am 21.04.2026) ; vgl. Das bidt-Digitalbarometer 2025: URL: [www.bidt.digital/publikation/das-bidt-digitalbarometer-2025/](http://www.bidt.digital/publikation/das-bidt-digitalbarometer-2025/) (zuletzt besucht am 21.04.2026); vgl. Katharina Wedel, Vera Freundl, Franziska Pfähler und Ludger Wößmann: Zwischen Likes und Lernen: Was Jugendliche und Erwachsene über Social Media denken. Ergebnisse des ifo Bildungsbarometers 2025: URL: [www.ifo.de/DocDL/sd-2025-09-wedel-et-al-ifo-bildungsbarometer-2025.pdf](http://www.ifo.de/DocDL/sd-2025-09-wedel-et-al-ifo-bildungsbarometer-2025.pdf) (zuletzt besucht am 21.04.2026).

Sicht der Kinder- und Jugendhilfe schlicht inakzeptabel. Junge Menschen sind mit digitaler Gewalt und gesundheitsschädlichen Inhalten<sup>8</sup> von Online-Umgebungen überall konfrontiert. Das sind keine Einzelfälle, sondern ist digitale Alltagserfahrung. Individualisierung würde bedeuten, jungen Menschen und ihrer unzureichenden Selbstregulation die Schuld für die psychischen und gesundheitlichen Folgen der Nutzung von Plattformen anzulasten. Ein solches Abwälzen der Verantwortung ist auch ab dem Moment, in welchem junge Menschen über die kritische Schwelle einer Altersgrenze hinausgewachsen wären, oder im Hinblick auf erwachsene Nutzer\*innen nicht zielführend.

Der Schutz von Menschen vor gesundheitsschädlichen (digitalen) Produkten und vor Hass, Hetze und Gewalt, auch im digitalen Raum, bleibt eine unverzichtbare staatliche Aufgabe. Die UN-Kinderrechtskonvention (KRK) verpflichtet den Staat, junge Menschen vor Inhalten und Einflüssen zu schützen, die ihrer Gesundheit, Entwicklung oder Würde schaden (Art. 19, Art. 34). Dieser Schutzauftrag ist nicht verhandelbar. Die Geschäftsmodelle digitaler Plattformen zielen in der Regel darauf ab, Nutzung zu intensivieren, um ihre wirtschaftlichen Erträge zu maximieren. Es liegt also im Interesse der Digitalkonzerne, zentrale Kennzahlen wie Verweildauer, Interaktionsraten und Reichweite, die die Grundlage für Monetarisierungsstrategien wie Werbung oder datenbasierte Dienste bilden, immer weiter zu erhöhen. Die Minimierung dieser in den digitalen Produkten und Diensten angelegten Gefahren erfordert politische und regulatorische Antworten. Es ist daher problematisch, wenn Politik im Vertrauen auf ökonomische Wachstumsversprechen der Digitalökonomie oder gar aus Furcht vor politischen Spannungen in bilateralen Beziehungen notwendige Schutz- und Regulierungsmaßnahmen nicht konsequent umsetzt, verzögert oder aushöhlt.

Digitale Plattformen und soziale Netzwerke sind in der Regel bewusst so designt, dass sie Aufmerksamkeit und möglichst lange Nutzungszeiten erzeugen. Dabei werden emotionalisierende, polarisierende oder radikalisierende Inhalte meist besonders verstärkt und Mechanismen gefördert, die auf Vergleich, permanente Interaktion und Engagement ausgerichtet sind. Dies hat erhebliche negative Folgen für das psychische Wohlbefinden, für soziale Interaktionen und auch für politische, für unsere Demokratie bedeutsame Diskussionskulturen und Meinungsbildungsprozesse. Die Ursachen hierfür liegen wesentlich in den Geschäftsmodellen und Designentscheidungen großer Plattformanbieter sowie in unzureichenden Strukturen zur Meldung und konsequenten Verfolgung digitaler Gewalt und Straftaten. An diesem Punkt sind Politik und Regulierung gefordert, wirksame Schutzmechanismen und klare Grenzen für manipulative und schädigende Plattformstrukturen zu schaffen. Ohne eine solche Regulierung bleiben junge Menschen sowie Eltern und Fachkräfte mit den systemischen Risiken digitaler Lebenswelten weitgehend alleingelassen.

**Die AGJ setzt sich für eine politische Strategie auf nationaler Ebene ein, die europäische Governanceansätze und Rechtsrahmen flankiert und umsetzt und die darauf zielt, die politische Teilhabe in sicheren digitalen Räumen aktiv zu ermöglichen und zu verbessern. Dazu gehört eine konsequente Regulierung von Plattformen, die Desinformation, Hate Speech, algorithmische Verstärkung und suchtfördernde Designmechanismen verbietet und zugleich die Umsetzung einer transparenten, zugänglichen und kindgerechten Beschwerde- und Meldestruktur sicherstellt. Neben**

---

<sup>8</sup> Als „schädliche Inhalte“ (harmful content) bezeichnet man z.B. gewalttätige und verstörende Inhalte, wie grafische Gewaltdarstellungen im Zusammenhang mit Unfällen, Krieg oder extremer Gewalt, oder sexualisierte Darstellungen und Inhalte, die bewusst Minderjährigen zugänglich gemacht werden und die traumatisch wirken können, Inhalte, die Essstörungen, Selbstverletzung oder Suizid verherrlichen oder Anleitungen dazu geben, gefährliche Challenges, die zu riskantem Verhalten anstiften, aber auch Desinformation und Fake News.

Sozialen Medien sind auch andere Bereiche, wie Gaming-Plattformen, KI und soziale Netze, zu berücksichtigen. Für die Durchsetzung des Digital Services Act muss die Struktur des deutschen Digital Services Coordinators (Bundesnetzagentur) mit erforderlichen Mitteln und Kompetenzen ausgestattet werden und angesichts der schnellen Entwicklung der digitalen Sphäre muss zudem eine kontinuierliche Evaluierung der Maßnahmen sowie Anpassung an neue Entwicklungen erfolgen. Bestehende europäische Unterstützungsinstrumente und Unterstützungs- und Beratungsstrukturen sowie Melde- und Beschwerdestellen im nationalen Kontext müssen ausgebaut und für junge Menschen, Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe und Eltern bekannter und zugänglicher gemacht werden. Dazu zählen insbesondere Servicestellen, Strukturen und Instrumente wie die im Rahmen der „Europäischen Strategie für ein besseres Internet für Kinder - BIK+“ etablierten Angebote. Zentrale Anlaufstellen für Aufklärung und Beratung, wie die Safer Internet Centres<sup>9</sup> und spezialisierte Meldestellen, wie die Stelle zur Durchsetzung von Kinderrechten in digitalen Diensten (KIdD) und sog. Trusted Flaggers<sup>10</sup> müssen sichtbarer und ansprechbarer sein, damit diese gemeinsam ein kohärentes System aus Prävention, Beratung und effektiver Beschwerdebearbeitung bilden können. Um Kompetenz aufzubauen, sollten in Deutschland gezielt noch mehr Organisationen mit ausgewiesener Expertise im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe als Trusted Flaggers zertifiziert und in Meldestrukturen eingebunden werden. Nur so kann sichergestellt werden, dass die Interessen und Schutzbedarfe junger Menschen in Melde- und Beschwerdeverfahren wirksam berücksichtigt und kompetente Ansprechpartner\*innen für die Praxis der Kinder- und Jugendhilfe geschaffen werden. Zugleich ist sicherzustellen, dass junge Menschen systematisch und wirksam in die Entwicklung, Umsetzung und Evaluation entsprechender Maßnahmen, Verfahren und Strukturen einbezogen werden.

### **Kinder- und Jugendhilfe: Junge Menschen in einer digital transformierten Welt begleiten – über Medienkompetenz hinaus**

Digitale Erfahrungen sind, wie sich aktuell immer deutlicher zeigt, für viele Menschen eng mit Fragen der mentalen Gesundheit verknüpft. Suchtfördernde Designs, dauerhafte Erreichbarkeit, algorithmisch verstärkte Vergleichsdynamiken und die Konfrontation mit schädlichen Inhalten und digitaler Gewalt führen für viele zu Belastungen, die sich nicht allein durch individuelle Selbstregulation bewältigen lassen. Eltern, Lehrkräfte und Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe sehen sich mit neuen und wachsenden Anforderungen konfrontiert, junge Menschen in ihrer individuellen Medienkompetenz und Resilienz zu stärken. Die beschriebenen Entwicklungen führen daher auch zu einem erweiterten Handlungsauftrag für die Kinder- und Jugendhilfe sowie für das Bildungssystem insgesamt. Digitale Bildung darf sich angesichts der strukturellen Herausforderungen aber nicht auf die Vermittlung individueller Medien- und Anwendungskompetenzen beschränken. Auch das Thema digitale Teilhabe sollte nicht ausschließlich unter dem Gesichtspunkt des Kompetenzerwerbs mit Blick auf den Bildungserfolg und zukünftige Arbeitsmarktintegration betrachtet werden, so zentral diese Ziele bleiben. Vielmehr ist digitale Teilhabe, gerade auch mit Blick auf die Zukunft der

---

<sup>9</sup> Vgl. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/safer-internet-centres> (zuletzt besucht am 21.04.2026).

<sup>10</sup> Trusted Flaggers sind zertifizierte Organisationen deren Meldungen und Beschwerden gegenüber Plattformen gemäß DSA prioritär bearbeitet werden müssen.

Demokratie und als Voraussetzung demokratischer Beteiligung als öffentliches Gut und als Demokratie sichernde Infrastruktur zu begreifen.

Art. 12 der UN-Kinderrechtskonvention garantiert jungen Menschen das Recht, in allen sie betreffenden Angelegenheiten gehört zu werden. Digitalpolitik betrifft junge Menschen unmittelbar und dennoch werden sie in entsprechenden Gesetzgebungsprozessen, wenn überhaupt, nur punktuell und ohne transparente Konsequenzen einbezogen. Es geht also darum, junge Menschen in die Lage zu versetzen, digitale Räume soweit möglich, als Orte demokratischer Aushandlung ohne Angst vor Gewalt und Manipulation nutzen zu können, Inhalte kritisch zu reflektieren und aktiv mitzugestalten.

Dazu gehören insbesondere die Förderung von kritischem Denken, demokratischer Urteilsfähigkeit sowie ein kritisches Verständnis kommerzieller Plattformen und der zugrundeliegenden Machtinteressen und -strukturen sowie der versteckten und verhaltenslenkenden Designelemente und Funktionsweisen digitaler Systeme, etwa durch Mechanismen des Nudging<sup>11</sup> und sog. Dark Patterns. Auch die neuen Herausforderungen im Umgang mit Künstlicher Intelligenz zählen dazu. Ebenso zentral ist ein Wissen über sowie ein tatsächlicher Zugang zu Alternativen im digitalen Raum, die sich nicht ausschließlich an kommerziellen Logiken orientieren. Europa und Europäische Digitalpolitik spielt hierbei eine Schlüsselrolle, die es anzuerkennen und zu verteidigen gilt.

Kinder- und Jugendhilfe ist einerseits gefordert, junge Menschen individuell zu begleiten, ihre Handlungskompetenzen zu stärken und sie im Umgang mit Risiken wie Desinformation, Hate Speech oder Abhängigkeiten zu unterstützen. Andererseits ist sie selbst als demokratischer Akteur und nach den Vorgaben des SGB VIII damit beauftragt, Beteiligungsprozesse zu initiieren, also auch digitale Öffentlichkeiten mitzugestalten und die Interessen junger Menschen in der Gesellschaft und gegenüber der Politik zu vertreten. Dies schließt die Unterstützung von Selbstorganisation, Empowerment, digitaler Vernetzung und Handlungsbefähigung ausdrücklich ein, insbesondere auch für junge Menschen in marginalisierten Lebenslagen.

Damit die Kinder- und Jugendhilfe dieser Herausforderung gerecht werden kann, sind grundlegende strukturelle Weiterentwicklungen erforderlich. Die bislang häufig projektförmige und prekär abgesicherte Finanzierung medienpädagogischer und politischer Bildungsangebote wird der Dauerhaftigkeit und Relevanz dieser Aufgaben nicht gerecht. Politische Bildung und die Förderung von Partizipation junger Menschen in allen wichtigen Bereichen ihrer Lebenswelt ist kein optionales Angebot, sondern im SGB VIII festgeschriebener, gesetzlich gebotener Bestandteil der Kinder- und Jugendhilfe. Ohne entsprechende Rahmenbedingungen besteht die Gefahr, dass strukturelle Herausforderungen auf die individuelle Ebene verlagert und Fachkräfte, Erziehungsberechtigte und vor allem junge Menschen gleichermaßen überfordert und im Stich gelassen werden.

**Die AGJ fordert daher verlässliche, langfristige Finanzierungsstrukturen sowie eine stärkere institutionelle Verankerung von auf digitale Umgebungen fokussierter politischer Bildung im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe und in engerer, kooperativer Verzahnung von Schule und anderen non-formalen Bildungsbereichen.**

---

<sup>11</sup>Nudging (deutsch: „Anstupsen“) bezeichnet Methoden, die das Verhalten von Menschen durch subtile Änderungen in der Entscheidungsumgebung beeinflussen, ohne dabei Verbote auszusprechen oder finanzielle Anreize drastisch zu verändern. Im digitalen Raum („Digital Nudging“) werden Designelemente genutzt, um Nutzer zu einer bestimmten Handlung auf Plattformen zu führen.

**Hierfür braucht es gezielte Qualifizierungs- und Unterstützungsangebote für Fachkräfte, damit diese den gestiegenen und neuen Anforderungen gerecht werden können. Dies betrifft insbesondere den Umgang mit neuen Technologien, einen verbesserten Zugang zu aktuellen Informationen und praxisnahen Materialien. All dies erfordert auch, dass viele Fachkräfte ihre Haltung zu Digitalisierung und Digitalität im Alltag überdenken.**

Fachkräfte müssen die Online-Realitäten junger Menschen anerkennen, und die zentrale Rolle, welche Digitalität für junge Menschen spielt, als selbstverständlichen Teil ihrer Lebenswelt ernst nehmen. Zudem müssen sie bereit sein, sich digitale Räume als politische und soziale Handlungsfelder zu erschließen, zu erhalten und zu schützen. Es kann nicht erwartet werden, dass Fachkräfte immer die neuesten Tik-Tok-Trends kennen, aber es braucht Interesse und Bereitschaft sich gemeinsam und auf Augenhöhe mit jungen Menschen den Herausforderungen der Online-Welt zu stellen. Auch hier sollten Fachkräfte wissen, wo sie sich Unterstützung und Wissen holen und auf entsprechende Fort- und Weiterbildungsangebote zurückgreifen können. Hier sind in erster Linie die Träger als Arbeitgeber in der Pflicht. Um Austausch, Kooperation und Multiplikation gelingender Praxis im gesamten Feld der Kinder- und Jugendhilfe zu fördern, müssen sich engagierte und gegenüber digitalen Technologien offene Akteur\*innen auch systematisch und stärker vernetzen. Denn obwohl im Feld eine große Vielfalt an Methoden und Ansätzen existiert, besteht weiterhin ein Defizit in deren Verbreitung, Sichtbarkeit und niedrighwelliger Zugänglichkeit. Hier bieten Konzepte der Open Educational Practices (OEP – deutsch: Offene Bildungspraxis)<sup>12</sup>, eine Chance, Materialien, Methoden und sogenannte Tool-Boxes frei verfügbar zu machen, weiterzuentwickeln und breit in unterschiedliche Kontexte zu tragen. Entscheidend ist dabei weniger die Schaffung weiterer Portale als vielmehr eine bessere Vermittlung, kuratierte Zugänge und die aktive Heranführung von Fachkräften an bestehende Angebote. Wissen sollte systematisch geteilt und in bestehende Strukturen eingespeist werden, insbesondere über Verbände und Träger mit Zugang zu großen Zielgruppen. Gleichzeitig erfordert zeitgemäße Praxis ein konsequent verschränktes Denken von Online- und Offline-Räumen sowie lebensweltlich orientierte Ansätze, die an den Erfahrungen junger Menschen anknüpfen und dadurch überhaupt erst Akzeptanz und Wirksamkeit entfalten. Medienkompetenzzentren spielen hierfür eine entscheidende Rolle.

**Die AGJ fordert eine kohärente und komplementäre Regelungs- und transparente Umsetzungsstruktur für den digitalen Raum. Europäische Digitalpolitik bietet hierfür einen entscheidenden Rechtsrahmen und sollte europäisch und auf nationaler Ebene konsequent umgesetzt werden. Insbesondere mit Blick auf junge Menschen, die Bedeutung von Digitalität in ihrer Lebenswelt und für ihre demokratische Teilhabe müssen Befähigung und Beteiligung sowie Schutz durch Regulierung als gleichrangige Leitprinzipien ernst genommen werden. Nur so kann gewährleistet werden, dass junge Menschen als Akteur\*innen Gesellschaft und Politik aktiv und unter sicheren, transparenten Bedingungen in digitalen Räumen und mit digitalen Techniken auch künftig gestalten können.**

**Die Gestaltung digitaler Räume umfasst aus Sicht der AGJ einerseits die Regulierung privatwirtschaftlicher Bereiche, Unternehmen und Märkte zum Schutz individueller Persönlichkeitsrechte und vor Gewalt. Sie ist andererseits eine politische Regulierungsaufgabe zur Sicherung demokratischer Strukturen und individueller**

---

<sup>12</sup>OEP steht für die offene Nutzung, Erstellung und Verbreitung von frei zugänglichen und kostenfreien Bildungsmaterialien und Methoden.

**Rechte auf Information, Beteiligung und demokratische Teilhabe. Es gilt für alle Bereiche der Kinder- und Jugendhilfe und in der Politik auf Ebene der EU, dafür zu streiten, dass entsprechende bestehende und anvisierte Grundsätze und Gesetze zur Regulierung des digitalen Bereichs unter dem Druck undemokratischer politischer Akteure und privater Unternehmensinteressen nicht ausgehöhlt oder im Auspielen verschiedener Schutz-Ansätze (z. B. Datenschutz vs. Kinderschutz)<sup>13</sup> nicht verwässert werden. Ebenso gilt es zu verhindern, dass sie dem Ziel globaler wirtschaftlicher Konkurrenzfähigkeit des europäischen Wirtschaftsraums zum Opfer fallen.<sup>14</sup>**

Vorstand der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe – AGJ

Berlin, den 07./08. Mai 2026

---

<sup>13</sup> So führte im April 2026 blieb nach vielen Diskussionen des Europäischen Parlaments eine politisch mit Blick auf den Datenschutz umstrittene Ausnahmeregelung zur Erkennung von Darstellungen sexuellen Kindesmissbrauchs ohne eine tragfähige Anschlussregelung. Dadurch entstand eine rechtliche Lücke, in der Plattformen weder konsequent gegen Missbrauchsdarstellungen vorgehen dürfen noch ein ausbalanciertes, dauerhaftes Schutzsystem etabliert ist. Vgl. „This is sadly no April Fool’s joke: Europe is switching its detection of child sexual abuse online off“: URL: [https://eurochild.org/uploads/2026/04/2026.04.01\\_Joint-Statement-on-the-end-of-EU-legal-basis-to-detect-CSA.pdf](https://eurochild.org/uploads/2026/04/2026.04.01_Joint-Statement-on-the-end-of-EU-legal-basis-to-detect-CSA.pdf) (zuletzt besucht am 21.04.2026).

<sup>14</sup> Auch Initiativen wie ein EU Digital Omnibus könnten zur Verwässerung von Plattformregulierung beitragen, wenn sie im Bestreben, bestehende Regelwerke zu vereinfachen und zu harmonisieren, zentrale Schutzmechanismen – etwa aus dem Digital Services Act – abschwächen, Ausnahmeregelungen ausweiten oder Durchsetzungsstandards absenken und damit das ursprünglich intendierte Schutzniveau für Nutzer\*innen, insbesondere für Kinder und Jugendliche, unterlaufen. Vgl. [www.vzbv.de/pressemitteilungen/digital-omnibus-europaeische-kommission-setzt-vertrauen-der-verbraucherinnen](http://www.vzbv.de/pressemitteilungen/digital-omnibus-europaeische-kommission-setzt-vertrauen-der-verbraucherinnen) und Vgl. <https://mmm.verdi.de/medienpolitik-internationales/haltestelle-verpasst-107389> (zuletzt besucht am 21.04.2026).