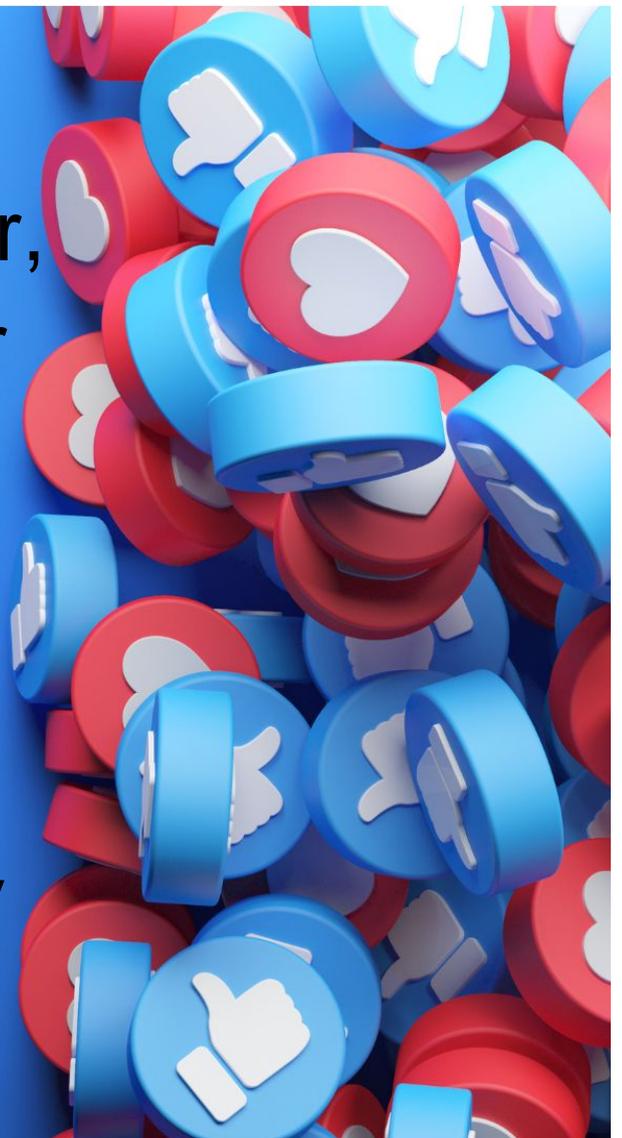




## Youth online behavior, risks and avenues for mitigating them

Transnational report: Summary



Co-funded by  
the European Union



Project Title: **Action-Based Approach in Addressing and Mitigating Risks of Young People in Online Social Networks**

Agreement Number: **2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688**

EU Programme: **KA2 – Cooperation partnerships in youth**



This document has been produced with the financial support of the 'ERASMUS+ KA220-YOU - Cooperation partnerships in youth' programme of the European Union. The content represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

# **Jugendliches Online-Verhalten, Risiken und Möglichkeiten zu deren Minderung**

## **Transnationaler Bericht**

### **Zusammenfassung**

Der Bericht befasst sich mit dem Thema der Online-Risiken im Zusammenhang mit der Online-Präsenz junger Menschen (16-30 Jahre) und der Nutzung sozialer Online-Netzwerke im Kontext der Pandemie nach Covid-19 in sechs europäischen Ländern: Zypern, Finnland, Deutschland, Griechenland, Italien und Rumänien. Im Einzelnen werden das Online-Verhalten junger Menschen, ihre Einstellung zu den wichtigsten identifizierten Risiken, präventive und riskante Verhaltensweisen, die Häufigkeit der Manifestation dieser Risiken, die Fähigkeit zum kritischen Lesen sowie andere relevante Faktoren untersucht. Darüber hinaus untersucht die Studie die Einstellungen junger Menschen zu globalen Bedrohungen wie Pandemien, internationaler Politik, bewaffneten Konflikten und Flüchtlingen sowie die Risikofaktoren in Bezug auf Fake News und Desinformation.

Das Ziel der Forschung war es, die Hauptrisiken, die mit der Online-Präsenz junger Menschen verbunden sind, sowie die Faktoren, die diese Risiken ermöglichen oder behindern, zu identifizieren, um die besten pädagogischen Instrumente zur Bekämpfung dieser Bedrohungen zu schaffen. Das letztendliche Ziel der Forschung war es daher, die relevanten Daten für die Entwicklung eines Online-Spiels zu sammeln, das jungen Menschen beibringt, wie sie die identifizierten Risiken verhindern und abschwächen können, sowie ein Programm zum Aufbau von Kapazitäten (OER) für JugendbetreuerInnen und JugendtrainerInnen, um deren Fähigkeit zu verbessern, die identifizierten Risiken anzugehen. Diese Studie wurde im Rahmen des RISE-Projekts ausgearbeitet: Action-Based Approach in Addressing and Mitigating Risks of Young People in Online Social Networks, finanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union, Strategische Partnerschaften - Leitaktion 2, Projektnummer 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688.

Der Bericht basiert sowohl auf qualitativen als auch auf quantitativen Daten, die im Zeitraum von Oktober bis Dezember 2022 in allen sechs Ländern erhoben wurden, und zwar durch eine Online-Umfrage, die von 348 jungen Menschen (16-30 Jahre alt) ausgefüllt wurde, und durch 30 Interviews mit Jugendbetreuern und Ausbildern aus den sechs Ländern. Die Daten wurden von nationalen Experten gesammelt, die vom Center for Not-for-Profit Law Association in Rumänien, dem Institute of Entrepreneurship Development (Griechenland), Vitale Tecnologie Comunicazione - Viteco SRL (Italien), Learning for Integration ry (Finnland), BK Consult GbR (Deutschland) und Synthesis Center for Research and Education (Zypern) beauftragt wurden.

Unsere Untersuchungen bestätigen, dass junge Menschen sehr viel Zeit online verbringen: 86 % der Befragten haben täglich Zugang zum Internet und sind in der Regel ständig online. Die Online-Präsenz junger Menschen hat während der Covid19-Pandemie zugenommen und ist auch nach der Pandemie erhalten geblieben. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass junge Menschen Opfer von Online-Bedrohungen werden, erheblich, da es keine Bildungsressourcen und -programme gibt, die ihnen beibringen, wie sie sich davor schützen können.

Soziale Online-Netzwerke sind eine der wichtigsten Online-Aktivitäten von Jugendlichen, wobei Instagram (von 41 % der Befragten) und Facebook (von 30 % der Befragten) am

beliebtesten sind, gefolgt von TikTok und Twitter (9 %). Teenager nutzen soziale Plattformen oft zur Unterhaltung und um neue Bekanntschaften zu schließen, was sie eher zu Opfern von Online-Missbrauch macht, während junge Erwachsene soziale Netzwerke eher nutzen, um mit bestehenden Kontakten in Kontakt zu bleiben.

Die wichtigsten Risiken im Zusammenhang mit der Online-Präsenz junger Menschen, die in der Studie ermittelt wurden, sind folgende: 1. Cybermobbing, 2. gefälschte Nachrichten und Desinformation, 3. Identitätsdiebstahl, 4. sexueller Missbrauch durch Bilder und 5. Online-Glücksspiele und Glücksspiele. Zu den möglichen Folgen solcher Vorfälle gehören erhebliche psychologische, soziale und/oder finanzielle Schäden für das Opfer sowie mögliche rechtliche Sanktionen für den Täter. Der Bericht beschreibt diese Phänomene, ihre spezifischen Erscheinungsformen, Auswirkungen und Regelungen in den untersuchten Ländern. Außerdem enthält er eine umfassende Darstellung der Strategien zu ihrer Bekämpfung, um das Wohlergehen junger Menschen in ganz Europa zu verbessern.

Was das riskante Online-Verhalten angeht, so haben 69 % unserer Befragten mindestens einmal private Informationen mit Online-Bekanntschaften geteilt. Meistens handelt es sich dabei um Identifikations- und Standortdaten, aber auch um persönliche oder intime Details und in einigen Fällen sogar um intime Fotos oder Videos. Dies öffnet Tür und Tor für zahlreiche Online-Bedrohungen wie Cybermobbing, Cyberstalking, Online-Identitätswechsel, Outing/Doxing, Identitätsdiebstahl und Rachepornografie. Die Hauptgründe für solch riskantes Verhalten liegen darin, dass junge Menschen Online-Kontakte mit persönlichen Kontakten gleichsetzen und sich der Online-Risiken nur begrenzt bewusst sind, sowie in dem falschen Gefühl, durch den Bildschirm geschützt zu sein.

Das erste identifizierte Risiko ist Cyber-Mobbing, ein sich wiederholendes und unprovokiertes aggressives Verhalten, das das Opfer in Bedrängnis bringt und ein Machtungleichgewicht zwischen dem Opfer und dem Täter verursacht. Es hindert das Opfer auch daran, seine Meinung zu äußern, beeinträchtigt sein Selbstwertgefühl und verursacht Demütigung und Scham. Online-Mobbing vertieft die Ungleichheit zwischen Opfer und Täter, da der Täter seine Identität verschleiern kann. Cybermobbing umfasst Vorfälle wie Online-Belästigung (Trolling, Drohungen, Mobbing), Cyberstalking, Doxxing, Impersonation oder Ausgrenzung.

Cybermobbing, in allen verschiedenen Erscheinungsformen, ist der am häufigsten erlebte Online-Vorfall, der von 28 % der jungen Menschen in unserer Stichprobe berichtet wurde. Online-Drohungen wurden auch von 20 % der deutschen Befragten und 10 % der Teilnehmer aus Zypern, Finnland und Italien gemeldet. Solche Vorfälle können schwerwiegende Folgen für die psychische Gesundheit der Jugendlichen haben.

Ein weiteres wichtiges Risiko, das mit der Online-Präsenz von Jugendlichen verbunden ist, ist die Gefahr, Opfer von Fake News und Desinformation zu werden und zu deren Verbreitung beizutragen. Dieses Risiko besteht in der viralen Verbreitung von gefälschten Informationen im Internet, oft zu Themen von allgemeinem Interesse, wie etwa politischen, sozialen oder gesundheitsbezogenen Themen. Dies führt zu einer zunehmenden sozialen Polarisierung und dem Entstehen von Echokammern, die eine legitime demokratische Debatte in einen Wettbewerb zwischen alternativen Wahrheiten verwandeln. Die Erfahrung mit der Covid-19-Pandemie hat gezeigt, dass Desinformation nicht nur den konstruktiven Dialog behindert, sondern auch erhebliche Gesundheitsrisiken mit sich bringen kann, wenn Menschen

Gesundheitsmaßnahmen missachten, weil sie an Verschwörungstheorien glauben und den Behörden nicht vertrauen. Neben psychologischen Faktoren, politischer Ideologie und anderen Aspekten im Zusammenhang mit dem Profil junger Menschen waren kritisches Lesen und der Grad der Aufmerksamkeit beim Lesen von Nachrichten die wichtigsten Faktoren bei der Vorhersage der Wahrscheinlichkeit, dass eine Person an Fake News glaubt und/oder sie verbreitet.

In unserer Forschungsstichprobe unterstützten etwa 4 % der Menschen aus Italien, 6 % aus Zypern, 7 % aus Finnland, 8 % aus Griechenland, 14 % aus Rumänien und 26 % aus Deutschland Verschwörungstheorien und wurden somit wahrscheinlich Opfer von Fake News und Desinformationen und gaben diese weiter. Außerdem stand eine beträchtliche Anzahl der Befragten solchen Desinformationen neutral gegenüber, was bedeutet, dass sie ebenfalls gefährdet sind. Zwar konnten nicht alle Variablen getestet werden, die sich auf die Wahrscheinlichkeit auswirken könnten, dass junge Menschen an Fake News glauben, doch spielten das kritische Lesen und die Gründlichkeit beim Lesen der Nachrichten eine wichtige Rolle.

Online-Identitätsdiebstahl ist ein weiteres erhebliches Risiko für junge Menschen, da er zu erheblichen finanziellen und/oder beruflichen Folgen führen kann, wenn die Täter dem Opfer Geld stehlen oder im Namen des Opfers Missbrauch betreiben. Zu den wichtigsten Formen des Identitätsdiebstahls gehören Phishing, Hacking, Betrug in sozialen Medien und Identitätsfälschung. Die Vorfälle von Identitätsdiebstahl lagen in den untersuchten Ländern zwischen 5 % und 11 %, während Fälle von Online-Identitätsmissbrauch in unserer Untersuchung nicht sehr häufig waren. Solche Fälle wurden am häufigsten von jungen Menschen aus Finnland und Italien gemeldet. Vorfälle von Outing und Doxxing waren ebenfalls vorhanden, wurden aber selten gemeldet.

Sexueller Missbrauch durch Bilder ist ein zusätzliches Risiko, das mit dem Zugang zur Online-Sphäre verbunden ist und im Allgemeinen die Form von Rachepornografie annimmt, d. h. die Weitergabe expliziter Fotos des Opfers ohne dessen Zustimmung, was zu Demütigung und sogar Depression führt, oder die Weitergabe sexuell expliziter Bilder an eine Person ohne deren Zustimmung, was ebenfalls zu Demütigung und Belästigung führt. Glücklicherweise wurden Vorfälle von Rachepornografie von den Teilnehmern an dieser Untersuchung nur selten gemeldet. Angesichts der weit verbreiteten Praxis des Versendens von Nacktbildern und -videos, des mangelnden Bewusstseins der Jugendlichen für die damit verbundenen Risiken und in einigen Fällen auch des begrenzten Rechtsschutzes für die Opfer bleibt dies jedoch ein großes Risiko für junge Menschen. Fast die Hälfte der Befragten (44 %) hat intime Bilder/Videos mit Freunden oder Partnern geteilt, und einige Jugendbetreuer schätzen, dass die tatsächliche Zahl bei etwa 60-70 % der jungen Frauen liegt. Frauen und Mädchen werden viel häufiger (als Männer) von ihren Partnern und Gleichaltrigen unter Druck gesetzt, solche Inhalte bereitzustellen.

Schließlich ist auch die Sucht nach Online-Glücksspielen ein Online-Risiko für junge Menschen, wie aus der Literatur hervorgeht, da sie erhebliche finanzielle und emotionale Folgen für das Opfer und seine Familie haben kann. Glücksspielsucht wird durch die Online-Umgebung begünstigt, die es den Spielern erleichtert, jederzeit auf das Spiel zuzugreifen, sowie durch die Lücken in der Regulierung und die spezifischen Instrumente, die Online-Spiele einsetzen, um Kunden anzulocken (z. B. Lootboxen). Glücklicherweise ist die Online-

Glücksspielsucht auch unter den befragten Jugendlichen kein weit verbreitetes Phänomen, denn nur 9 % der Befragten konnten als problematische Spieler eingestuft werden, wobei die deutschen Teilnehmer am spielsichersten waren. Männer sind eher (als Frauen) von der Sucht betroffen, da sie sich eher für Sport interessieren und mehr sozialen Druck verspüren, schnell Geld zu verdienen.

Um den festgestellten Risiken vorzubeugen und sie zu bekämpfen, sollten jungen Menschen, jungen Arbeitnehmern und Ausbildern Schulungen und pädagogische Instrumente angeboten werden. Programme zum Kapazitätsaufbau sollten thematische Schulungen zu Sexualerziehung, Geschlechtergleichstellung, Internetnutzung, Cybersicherheit, Soft Skills und Faktenüberprüfung umfassen. Zu den wichtigsten Themen gehören soziale Plattformen und Online-Risiken für junge Menschen, riskantes Online-Verhalten, technische Informationen zur Sicherung von Online-Konten, Umgang mit der Gefährdung von Jugendlichen und Desinformation. Außerdem sollten Jugendtrainer/-betreuer in die Lage versetzt werden, Soft Skills bei Jugendlichen zu entwickeln und eine gute Beziehung zwischen Trainer und Auszubildenden aufzubauen.

Um die Zielgruppe erfolgreich zu erreichen, sollten die Schulungsprogramme partizipative Methoden und nicht-formale Bildungstechniken (z. B. Simulationen, Rollenspiele, Gruppenarbeit) sowie praktische Beispiele und reale Szenarien beinhalten. Außerdem sollten die Ausbilder/Moderatoren einfühlsam sein und alle Teilnehmer ermutigen, ihre Ansichten und Erfahrungen mitzuteilen, und ein sicheres Umfeld schaffen. Wenn möglich, sollten die Schulungen auch Gastredner einbeziehen, die die Manifestation dieser Risiken erlebt haben, oder Vlogger/Influencer, die bei jungen Menschen beliebt sind.

Online-Spiele, die zur Vorbeugung der Manifestation dieser Risiken eingesetzt werden, sollten die identifizierten Risiken individuell ansprechen, indem sie reale Szenarien verwenden, mit denen sich die Jugendlichen identifizieren können, den Spielern die Möglichkeit geben, Entscheidungen zu treffen und die Ergebnisse ihrer Entscheidungen zu präsentieren, sowie eine Nachbesprechungsphase nach jedem Szenario beinhalten. Aus technischer Sicht sollte ein solches Spiel verschiedene Levels umfassen, eine attraktive grafische Gestaltung aufweisen und sowohl für Computer als auch für Smartphones optimiert sein. Außerdem sollte der Prototyp des Spiels von jungen Menschen aus verschiedenen Ländern und in verschiedenen Umgebungen getestet werden.