



Kinderreport Deutschland 2021

Mediensucht und exzessive Mediennutzung
im Spannungsfeld von gesundem Aufwachsen
und medialer Teilhabe von Kindern

Zusammenfassung

Erhebung und Untersuchungsdesign

Für den Kinderreport 2021 wurden im Auftrag des Deutschen Kinderhilfswerkes vom Politikforschungsinstitut Kantar Public zwei Erhebungen durchgeführt: Befragt wurden 669 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 17 Jahren sowie 1.023 Erwachsene (deutschsprachige Bevölkerung ab 18 Jahren). Die Erhebung unter Kindern und Jugendlichen wurde als Onlinebefragung durchgeführt, der Erhebungszeitraum erstreckte sich vom 4. bis 14. Januar 2021. Die Befragung der Erwachsenen wurde wiederum als repräsentative, telefonische Bevölkerungsumfrage konzipiert. Der Erhebungszeitraum für die Erwachsenenenumfrage erstreckte sich vom 7. bis 13. Januar 2021.

Durch die parallele Befragung von Erwachsenen und Kindern wirft der Kinderreport ein Schlaglicht auf die Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention in Deutschland. Dabei erfolgt bei jedem Kinderreport eine vertiefte Auseinandersetzung mit einem Schwerpunktthema, das nur im betreffenden Jahr abgefragt wird. Für die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen wurden die Fragen in ihrer Formulierung an das Verständnis dieser Altersgruppe angepasst.

Der diesjährige Kinderreport beschäftigt sich mit dem Schwerpunktthema Mediensucht. Vor dem Hintergrund sich weiter ausdifferenzierender Angebote und Möglichkeiten im Internet und im digitalen Raum, dem Wegfallen einer Vielzahl analoger Alternativen während der Coronapandemie sowie damit einhergehend weiter steigender Mediennutzungszeiten wollen wir einen Fokus auf Einschätzungen, Erfahrungen und Bewältigungsstrategien legen. Im Einzelnen wurde abgefragt, wann aus Sicht von Heranwachsenden und Erwachsenen eine Mediensucht besteht und ob sie bereits Erfahrungen in ihrem Umfeld oder bei sich selbst damit gemacht haben. Außerdem wurde erhoben, wie sie Maßnahmen gegen Mediensucht beurteilen und welche Akteure sie in der Verantwortung sehen, gegen diese vorzugehen.

Die Fehlertoleranz der Umfrage bei den Kindern und Jugendlichen liegt mit 95-prozentiger Wahrscheinlichkeit bei unter 1,7 (bei einem Anteilswert von 5 Prozent) bzw. 4,0 Prozentpunkten (bei einem Anteilswert von 50 Prozent), die bei den Erwachsenen bei unter 1,4 (bei einem Anteilswert von 5 Prozent) bzw. 3,1 Prozentpunkten (bei einem Anteilswert von 50 Prozent).

Verständnis von Mediensucht

Für 88 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte, und für 86 Prozent auch dann, wenn andere Lebensbereiche, wie z.B. Arbeit oder Schule, wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden. Als problematisch sieht es eine sehr große Mehrheit (83 Prozent) zudem an, wenn Freunde und Familie wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden oder sich die betroffene Person von ihnen zurückzieht. Für 81 Prozent besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person sich unwohl fühlt, nervös oder unzufrieden ist, sollte die gewohnte Mediennutzung nicht möglich sein, und für 70 Prozent, wenn die betroffene Person wegen ihrer Mediennutzung wiederholt Konflikte und Stress mit Freunden, Eltern und Bekannten hat. Und nach Meinung von 64 Prozent der Kinder und Jugendlichen besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person ein bestimmtes Medium in ihrer Freizeit eine sehr lange Zeit bzw. mehrere Stunden am Tag nutzt.

Wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte, konstatieren 92 Prozent der Erwachsenen eine sogenannte Mediensucht, und 91 Prozent dann, wenn andere Lebensbereiche, wie z.B. Arbeit oder Schule, wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden. Als problematisch sieht es eine sehr große Mehrheit der Erwachsenen (89 Prozent) zudem an, wenn Freunde und Familie wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden oder sich die betroffene Person von ihnen zurückzieht. Für 76 Prozent besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person gestresst oder unzufrieden ist, wenn die gewohnte Mediennutzung nicht möglich ist, und für 72 Prozent, wenn die betroffene Person wegen ihrer Mediennutzung wiederholt Konflikte und Stress mit Freunden, Eltern und Bekannten hat. Und nach Meinung von 57 Prozent der Erwachsenen besteht eine sogenannte Mediensucht, wenn die betroffene Person ein bestimmtes Medium in ihrer Freizeit eine sehr lange Zeit bzw. mehrere Stunden am Tag nutzt.

Wie die Ergebnisse zeigen, ist intensive Mediennutzung für die Mehrheit der befragten Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in ihrem Alltagsverständnis von Mediensucht integriert. Gleichzeitig deutet sich jedoch mit Blick auf das Alter der Befragten ein Generationenwandel in der Einschätzung an, denn die Mehrheit der unter 30-Jährigen ist gegenteiliger Meinung: Für sie ist eine intensive Mediennutzung mehrheitlich kein Kriterium für Mediensucht. Dies wirft die Frage auf, ob und wie sich das Verständnis von Mediensucht langfristig verändert und wie eine differenzierte Sicht auf den Begriff im Alltagsverständnis verankert werden kann.

Politische Schlussfolgerungen

Notwendig ist ein gesamtgesellschaftlicher sowie kinderrechtlich basierter Diskurs über den Begriff der Mediensucht, bei dem Kinder und Jugendliche zu beteiligen sind. Sie können als Expertinnen und Experten junger Lebenswelten im digitalen Raum wichtige und notwendige Einblicke liefern sowie darauf aufmerksam machen, in welchen Situationen sie sich unsicher, unwohl oder manipuliert fühlen. Ebenso sollten junge Menschen frühzeitig an diesem Diskurs teilhaben, um ein wirklich gemeinsames Verständnis zu erreichen und somit auch die Grundlage für die Akzeptanz von Präventions- und Schutzmaßnahmen sowie von Beratungs- und Hilfeangeboten zu legen. Grundlage für ein gemeinsames und kinderrechtliches Verständnis von Mediensucht können Informations- und Präventionsmaterialien sowie eine breite Öffentlichkeitsarbeit sein, die darüber aufklären, wie sich die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen darstellt und im Zeitverlauf verändert, was an ihr als unkritisch und was als besorgniserregend zu bewerten ist. Zentral sind hierfür niedrigschwellige Informationen darüber, wie bzw. wo kompetente Ansprechpersonen erreichbar sind, die Beratung und Hilfe geben können. Entsprechende Materialien und Maßnahmen der verschiedenen Akteure können durch den Öffentlichen Gesundheitsdienst organisiert und koordiniert werden.

Erfahrungen mit Mediensucht im persönlichen Umfeld

Insgesamt 12 Prozent der Kinder und Jugendlichen geben an, dass sie bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht gemacht haben. Die Frage, ob es im Freundes- oder Familienkreis bei Kindern unter 14 Jahren Erfahrung mit Mediensucht gibt oder gab, bejahen 15 Prozent, weitere 14 Prozent geben an, dies bei Jugendlichen ab 14 Jahren festgestellt zu haben.

Bei den erwachsenen Befragten sind es insgesamt 6 Prozent, die bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht festgestellt haben. Die Frage, ob es im persönlichen Umfeld bei Kindern unter 14 Jahren Erfahrung mit Mediensucht gibt oder gab, bejahen 10 Prozent, weitere 15 Prozent geben an, dies bei Jugendlichen ab 14 Jahren festgestellt zu haben.

Politische Schlussfolgerungen

Um Informationen, Beratung, Hilfe und evtl. sogar eine Therapie anbieten zu können, bedarf es eines flächendeckenden Netzes und im besten Falle wohnortnahen Angebots an Einrichtungen, die diese selbst vorhalten oder weiter vermitteln können. Dabei sollte ein verstärkter Fokus auf die präventive Arbeit und entsprechende Beratungsstellen gelegt werden. Grundlage für eine erfolgversprechende Arbeit der Einrichtungen ist eine dauerhafte Finanzierung dieser Strukturen.

Von Bedeutung ist zudem, dass die bestehenden und geschaffenen Strukturen in der Region bekannt und vernetzt sind. Eine Beratungsstelle, von der niemand weiß, erreicht ihre Zielgruppen nicht. Daher ist es unabdingbar, dass sich die Fachkräfte der verschiedenen Hilfesysteme, aber auch der Institutionen, an denen sich Kinder und Jugendliche vornehmlich aufhalten, miteinander bekannt machen, um ihre Kompetenzen und Qualifikationen wissen sowie die Öffentlichkeit über ihre Angebote informiert ist.

Aktionstage und Veranstaltungen, aber auch Elternabende oder Versammlungen der Kollegien in Kindertagesstätten und Schulen bieten sich an, um über die eigene Arbeit und die vorgehaltenen Angebote zu berichten. Dabei ist es nicht allein an den Expertinnen und Experten für Mediensucht, auf die Einrichtung zuzugehen. Auch deren Fachkräfte könnten sich aktiver für die Auseinandersetzung mit dem Thema Mediensucht einsetzen. Aber auch Themenwochen in Familienzentren oder Angebote der Medienbildung in Kinder- und Jugendeinrichtungen können die Türen öffnen, um mit Fachkräften der Sozialarbeit sowie den Kindern und Familien über die Möglichkeiten der Beratungs- und Hilfestellen ins Gespräch zu kommen.

Neben der allgemeinen Vorsorge sollte ebenso ein Schwerpunkt auf die Identifikation und Prävention von Risikogruppen gelegt werden. Gerade dafür scheint die Kooperation von und mit Fachkräften in pädagogischen Einrichtungen, der Sozialarbeit, der Medizin sowie der Medienforschung von Bedeutung. Das Wissen umeinander sowie ein enger fachlicher Austausch können die Grundlage dafür bilden, kritische Entwicklungen frühzeitig zu erkennen und diesen mit geeigneten Ansätzen entgegenwirken zu können.

Maßnahmen zur Eindämmung von Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit

90 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen halten es für sinnvoll, das Thema Mediensucht an Schulen zu behandeln, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Zudem sprechen sich 84 Prozent dafür aus, dass Medien, die süchtig machen können, entsprechend gekennzeichnet werden sollten. Eine sehr große Mehrheit plädiert auch dafür, dass Eltern stärker über das Thema Mediensucht informiert werden sollten, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Insgesamt 83 Prozent sehen das so. Außerdem sind die Kinder und Jugendlichen mit sehr großer Mehrheit (78 Prozent) dafür, dass es für Medien, die süchtig machen können, Altersgrenzen geben sollte.

Große Zustimmung findet auch der Vorschlag, Medien, die süchtig machen können, dahingehend zu beschränken, wie lange am Stück sie genutzt werden können. 77 Prozent unterstützen eine solche Maßnahme. Für mehr kostenfreie Beratungs- und Behandlungsangebote zum Thema Mediensucht plädieren ebenfalls 77 Prozent der Kinder und Jugendlichen. Keine Mehrheiten finden zwei mögliche Maßnahmen, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. So lehnen die meisten die Forderung nach einem Verbot von Medien, die süchtig machen können, ab. Lediglich 38 Prozent sehen darin eine sinnvolle Maßnahme. Die zweite Maßnahme, die keine Mehrheit bei den Kindern und Jugendlichen findet, ist ein Verbot der Handynutzung für Jugendliche unter 14 Jahren. Eine solche Maßnahme befürworten nur 17 Prozent.

Auch die befragten Erwachsenen halten es für sinnvoll (insgesamt 95 Prozent), das Thema Mediensucht an Schulen zu behandeln, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Eine sehr große Mehrheit plädiert auch dafür, dass Eltern stärker über das Thema Mediensucht informiert werden sollten, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken. Insgesamt 91 Prozent sehen das so. 82 Prozent spricht sich für mehr kostenfreie Beratungs- und Behandlungsangebote zum Thema Mediensucht aus. Eine Kennzeichnungspflicht von Medien, die süchtig machen können, befürworten auch sehr viele Erwachsene. Insgesamt 74 Prozent sehen das als sinnvolle Maßnahme an.

Außerdem sind die Erwachsenen mit großer Mehrheit (72 Prozent) dafür, dass es für Medien, die süchtig machen können, Altersgrenzen geben sollte. 60 Prozent unterstützenden Vorschlag, Medien, die süchtig machen können, dahingehend zu beschränken, wie lange am Stück sie genutzt werden können. Ein Verbot von Medien, die süchtig machen können, lehnen die Erwachsenen mehrheitlich ab. Nur 27 Prozent sehen darin eine sinnvolle Maßnahme. Ein Verbot der Handynutzung für Jugendliche unter 14 Jahren lehnen die Erwachsenen ebenfalls ab. Lediglich 20 Prozent befürworten eine solche Maßnahme, um Mediensucht und zu viel Mediennutzung in der Freizeit entgegenzuwirken.

Politische Schlussfolgerungen

Sowohl Kinder als auch Erwachsene fordern mit überzeugenden Mehrheiten ein, dass das Thema Mediensucht in der Schule behandelt wird. Es ist für sie naheliegend, dass die Einrichtung, die Kompetenzen zur Gestaltung und Bewältigung des Lebens in einer komplexen Gesellschaft vermittelt, auch Informationen und Strategien zum Umgang mit Medien bereithalten sollte. Damit junge Menschen Pädagoginnen und Pädagogen jedoch als vertrauenswürdige Ansprechpersonen wahrnehmen, ist es unerlässlich, dass diese kompetent und aktuell mit der Materie umgehen können. Grundlagen dafür muss das Lehramtsstudium bieten, dass angehende Lehrkräfte einerseits darauf vorbereiten sollte, digitale Werkzeuge und Angebote didaktisch zielführend im Unterricht einzusetzen und bekannt zu machen. Andererseits sollten ebenso Wissen und Kenntnisse darüber vermittelt werden, welche Risiken neben den Chancen im Internet und dem digitalen Raum bestehen, wie bestimmte Mechanismen (beispielsweise um Kinder im Spiel zu halten) funktionieren und wo im Krisenfall kompetente Hilfe erwartet werden kann.

Da die Nutzung von digitalen Medien durch Kinder in einem immer jüngeren Alter erfolgt, spricht vieles dafür, auch mit der Medienbildung frühzeitig anzusetzen. Die spielerische Erkundung des Internets sowie das Nutzen von digitalen Angeboten kann gemeinsam bereits in der Kindertagesstätte erfolgen. Mindestens genauso von Bedeutung ist jedoch die Vermittlung von attraktiven analogen Alternativen, um Kindern aufzuzeigen, dass um sie herum und ohne den Einsatz von Endgeräten eine Vielzahl von Möglichkeiten besteht, ihre Zeit sowohl sinnvoll als auch sinnfrei erfüllend zu verbringen. Dementsprechend sollte die Medienbildung auch in den Bildungsplänen der Kindertagesstätten adäquat aufgenommen und das Personal dafür qualifiziert werden.

Neben Schulen und Kindertagesstätten kommt auch den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe wie Jugendclubs und Familienzentren aufgrund ihrer vielfältigen Kontakte und in ihren Funktionen als oftmals erste Anlaufstelle die Aufgabe zu, über einen gesunden Umgang mit Medien zu informieren und ggf. Hilfeangebote sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für die für sie verantwortlichen Erwachsenen zu vermitteln. Dafür ist es notwendig, dass sich diese Akteure mit den originären Fachkräften in Medienzentren sowie Suchtberatungsstellen vernetzen, über deren Angebote informiert sind und somit als Mittlerinnen und Mittler tätig werden können. Aber auch als Orte der medienfreien, abwechslungsreichen und interessanten Freizeitgestaltung kommt diesen Einrichtungen eine entscheidende Rolle zu, die sie nur mit einer sachgerechten finanziellen Ausstattung ausfüllen können. Die derzeitige Unterfinanzierung der Kinder- und Jugendarbeit steht diesem Anspruch entgegen.

Auch Eltern müssen Informationsangebote zur Verfügung stehen, die sie befähigen, eine positive und ausgewogene Mediennutzung bei ihren Kindern und in der Familie zu realisieren. Neben der Zuwendung zum eigenen Kind und seinen Medienwelten, um gemeinsame Erlebnisse und Erfahrungen zu ermöglichen, bedarf es der Reflexion der eigenen Mediennutzung sowie einer Werthaltung, die glaubhaft vermittelt und vorgelebt werden kann. Medienpädagogisch tätige Träger bieten dafür neben Informationen auch Orientierung, wie eine gelingende Mediennutzung innerhalb der Familie in Abhängigkeit von Alter und Kompetenzen des Kindes besprochen und vereinbart werden kann.

Verantwortlichkeiten bei der Bekämpfung von Mediensucht

94 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen sehen Familien und Eltern bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in der Verantwortung, eine sehr große Mehrheit (90 Prozent) auch die Nutzerinnen und Nutzer selbst. 80 Prozent der Kinder und Jugendlichen sehen die entsprechenden Medienanbieter, wie z.B. Facebook, Instagram oder Onlinespiele-Anbieter in der Pflicht, Mediensucht entgegenzuwirken. 74 Prozent der Kinder und Jugendlichen meinen, dass auch die Schulen in der Verantwortung stehen, eine Mehrheit (62 Prozent) sieht das auch für Jugend- und Freizeiteinrichtungen so. 61 Prozent der Kinder und Jugendlichen schreiben auch der Politik Verantwortung zu, Mediensucht entgegenzuwirken. 44 Prozent sehen diese bei medizinischen Einrichtungen sowie Ärztinnen und Ärzten.

93 Prozent der befragten Erwachsenen sehen Familien und Eltern bei der Frage, wer sich vor allem darum kümmern sollte, Mediensucht entgegenzuwirken, in der Verantwortung, eine sehr große Mehrheit (90 Prozent) auch die Nutzerinnen und Nutzer selbst. 81 Prozent der Erwachsenen sehen die entsprechenden Medienanbieter, wie z.B. Facebook, Instagram oder Onlinespiele-Anbieter in der Pflicht, Mediensucht entgegenzuwirken. 79 Prozent der Erwachsenen meinen, dass auch die Schulen in der Verantwortung stehen, eine Mehrheit (73 Prozent) sieht das auch für Jugend- und Freizeiteinrichtungen. 66 Prozent der Erwachsenen sehen auch eine Verantwortung der Politik, Mediensucht entgegenzuwirken. 43 Prozent sehen diese bei medizinischen Einrichtungen sowie Ärztinnen und Ärzten.

Politische Schlussfolgerungen

Die Selbstbestimmung von Kindern beim Umgang mit Medien sowie ihre Befähigung und Begleitung durch die Familie ist nur mit entsprechenden Informationen möglich. Insofern ist es nahezu folgerichtig, dass die Anbieter Verantwortung für ihre Produkte übernehmen und Auskünfte über diese bereitstellen müssen. Nur eine informierte Nutzerin und ein aufgeklärter Nutzer können bewusst mit einem Angebot umgehen, sich für oder gegen etwas entscheiden. In diesem Sinn sollten Anbieter über bestehende Gefährdungen und Risiken Transparenz herstellen. Die im Jugendschutzgesetz neu verankerte Regelung, mittels Symbolen Gefahren auszuweisen, folgt diesem Ansatz. Zielführend wäre es in diesem Fall, wenn Jugendschutzakteure und Anbieter sich auf einheitliche Zeichen verständigen, mit denen bestimmte Risiken gleich deklariert werden, sodass nicht in Abhängigkeit von den Herstellern für verschiedene Produkte unterschiedliche Symbole erlernt werden müssen. Insbesondere auf Gewaltdarstellungen, Sexualität, Kontaktaufnahmooptionen, Werbung und Kaufanreize sowie überlange oder gar endlose Spieldauer sollte hingewiesen werden. Geprüft werden sollte aber ebenso, ob die bisherigen Altersstufen (0, 6, 12, 16, 18) aufgrund der Vielfalt der Angebote und Produkte einerseits sowie der Entwicklung und Befähigung junger Menschen andererseits neu gefasst werden können.

Zudem sollten Designerinnen und Designer, Hersteller und Anbieter prüfen, wie Belohnungssysteme zu vermeiden sind, die nicht auf spielerischem Können, sondern dem Kauf von zusätzlichen Funktionen und Optionen (beispielsweise Lootbox-Prinzip) beruhen. Sofern darauf nicht verzichtet wird, sollte die Summe des bereits ausgegebenen Geldes für die spielende Person jederzeit realistisch angezeigt werden. Eine Kleinrechnung der tatsächlichen Kosten beispielsweise durch Umrechnung in Spielwährung ist zu vermeiden.

Um viele Daten der Nutzenden generieren zu können, zielt die Gestaltung der Produkte darauf ab, eine möglichst lange Verweildauer in den Angeboten oder auf den Plattformen zu generieren. Das ist aus kinderrechtlicher Sicht bedenklich. Mit Blick auf den Datenschutz, die Privatsphäre sowie die persönliche Integrität der jungen Menschen sollte es verboten werden, die gewonnenen Informationen dafür zu nutzen, persönliche Profile über diese bilden und ihnen zielgerichtete Werbung anbieten zu können. Autoplay-Funktionen (Endlosschleifen) sollten per Voreinstellung deaktiviert und selbstzusetzende Zeitbegrenzungen durch Kinder und Jugendliche einstellbar sein. Ebenso sollten insbesondere Spiele und Angebote, die fortlaufend bestehen, mit Pausenhinweisen, Informationen bei Müdigkeitserkennung sowie Abschaltautomatiken versehen sein, um einen gesunden Umgang junger Menschen mit diesen Produkten zu befördern.

Darüber hinaus sollten Produzierende und Herstellende auf den Einsatz einer Abhängigkeit provozierenden Gestaltung ihrer Produkte verzichten. Sofern diese sich inhaltlich begründet nicht immer vermeiden lassen, muss eine Offenlegung und Kennzeichnung erfolgen, damit Kinder und Jugendliche ebenso wie Eltern und Fachkräfte wissen, worauf sich die Nutzenden einlassen. Da von diesen Mechanismen Risiken für ein unbeschadetes Aufwachsen von jungen Menschen ausgehen können, ist es folgerichtig, dass der Bundesgesetzgeber nicht nur die Deklaration entsprechender Gefahren, sondern auch deren Berücksichtigung bei der Altersfreigabe für diese Angebote vorsieht. Ungeachtet dessen wäre zu prüfen, ob Angebote, bei denen Kaufanreize und Abhängigkeit provozierende Faktoren charakterbestimmend sind, nicht auch regelhaft der Glücksspielkontrolle unterliegen müssen und Werbung für diese Produkte untersagt bzw. im Sinne des Jugendschutzes nur eingeschränkt ermöglicht werden kann.

Um die Altersfreigaben gemäß der Jugendschutzbestimmung wirksam im Internet durchsetzen zu können, bedarf es einerseits verlässlicher Altersverifikationssysteme. Ergänzt werden müssen Angebote andererseits auch um Melde- und Hilfemechanismen für den Fall, dass junge Menschen trotzdem unerwartet und ungewollt mit Inhalten und Kommunikation konfrontiert werden, die sie nicht wünschen oder die ihrem Alter sowie ihrer Entwicklung nicht entsprechen. Damit diese Systeme effektiv und dienlich wirken können, ist es notwendig, sie in einer für Kinder und Jugendliche verständlichen und ggf. leichten Sprache zu gestalten. Um eine leichte Auffindbarkeit für diese Mechanismen zu erreichen, befindet sich ein entsprechender Button im besten Fall immer auf der aktuell genutzten Seite und immer an derselben Position, um im Zweifelsfall zeitnah Beratung und Unterstützung bei einer qualifizierten Person zu erhalten. Hierzu sollten Anbieter mit geeigneten externen Fachkräften und spezialisierten Organisationen zusammenarbeiten.