

# ABC der Mediengefährdungen

Quelle: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (2019). „Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher Handeln.“

<https://www.bzki.de/bzki/service/publikationen/gefaehrdungsatlas-digitales-aufwachsen-vom-kind-aus-denken-zukunftssicher-handeln--175506> (Zugriff: 15.09.2021)



	Medienphänomen	Kurzbeschreibung	Verortung Gefährdungsatlas
<b>A</b>	<b>Algorithmische Empfehlungssysteme</b>	Technologien, die Nutzenden auf Online-Plattformen weitere Inhalte vorschlagen bei gleichzeitiger Anwendung von Verfahren der Datenverarbeitung	3.2.1
<b>B</b>	<b>Bewerbung und Verbreitung gesundheitsgefährdender Substanzen</b>	Begegnung mit Angeboten zu verschiedenen Genuss- und teils illegalen Rauschmitteln	3.2.2
<b>C</b>	<b>Cybergrooming</b>	Internetbasierte systematische Anbahnung (Vorbereitung) von on- oder offline stattfindenden sexuellen Übergriffen	3.2.3
	<b>Cybermobbing (Cyberbullying)</b>	Einmalige oder wiederholt aggressive Botschaften/Verhaltensweisen mittels digitaler Medien	3.2.4
	<b>Cybersex</b>	Online-Kommunikation mit der Absicht sexueller Erregung bzw. sexueller Handlungen in Live-Situationen	3.2.5
	<b>Cyberstalking</b>	Obsessive Online-Verfolgung bzw. -Belästigung	3.2.6
<b>E</b>	<b>Extremistische Inhalte</b>	Ins Extrem gesteigerte Gesellschafts- oder Systemkritik zur Delegitimation bestehender Ordnung	3.2.7
	<b>Exzessive Selbstdarstellung</b>	Ausufernde Online-Selbstinszenierung	3.2.8
<b>F</b>	<b>Fake-Profile bzw. Fake-Accounts</b>	Mit falschen Angaben erstellte Profile in Sozialen Online-Netzwerken und anderen Social-Media-Angeboten	3.2.9
	<b>Fear of missing out</b>	Bezeichnet das Bedürfnis, permanent über die Aktivitäten anderer Bescheid zu wissen	3.2.10

<b>G</b>	<b>Gesundheitsgefährdende Challenges</b>	Herausforderungen und Mutproben in Sozialen Online-Netzwerken	3.2.11
	<b>Gewalthaltige Computer-/ Konsolenspiele und Spiele-Apps</b>	Symbolische Ausführung und Narrationen von Gewalthandlungen in virtuellen Spielwelten	3.2.12
<b>H</b>	<b>Hate Speech</b>	Digitale Gewalt in Sprache und Bildern, die vor allem in Social-Media-Angeboten verbreitet wird	3.2.13
<b>I</b>	<b>Identitätsdiebstahl/ "gehackt werden"</b>	Missbräuchliches Nutzen eines von einer Person angelegten Accounts oder Profils	3.2.14
	<b>Immersives Erleben durch Virtual Reality (VR)</b>	Eintauchen in virtuelle Welten (insbesondere Spiele), interaktiver Einbezug in das virtuelle Spiel	3.2.15
	<b>Influencer</b>	Personen, die aufgrund ihrer hohen Social-Media-Reichweite (mediale Präsenz) auch werbliche Dienste anbieten können	3.2.16
	<b>Internetsucht und exzessive Nutzung</b>	Angebots- und tätigkeitsspezifische Süchte, noch keine verbindlichen Kriterien vorhanden, Suchtdefinition von Normalitätsverständnis abhängig	3.2.17
<b>K</b>	<b>Kettenbriefe</b>	Weitergeschickte Mails und Messenger Nachrichten mit dem übergreifenden Ziel, möglichst viele Personen zu erreichen	3.2.18
	<b>Kontakt- und Datingapps</b>	Dating-Apps greifen die Zielsetzung auf, neue Personen kennenzulernen, erweitern sie jedoch um die Anbahnung von Flirts und Verabredungen zu (unverbindlichem) sexuellem Kontakt	3.2.19
	<b>Kostenfallen</b>	Versteckte oder zumindest undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen, die online anfallen können (z.B. In-App-Käufe, ...)	3.2.20
<b>O</b>	<b>Online-Werbung und Werbeverstöße</b>	(Schleich-)Werbung mit unterschiedlichsten Inhalten und Zielrichtungen	3.2.21
<b>P</b>	<b>Pornografie und Posendarstellungen</b>	Im Sinne des Kinder- und Medienschutzes werden grob aufdringlich unter Ausklammerung menschlicher Bezüge sexuelle Vorgänge bzw. Darstellungen in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung in den Vordergrund gerückt.	3.2.22

	<b>Pro-Ana-/Pro-Mia-Foren</b>	Verherrlichende Online-Kommunikation über Essstörungen (Bulimie und Magersucht)	3.2.23
	<b>Profilbildung und -auswertung</b>	Systematisches Sammeln und Nutzen personenbezogener Daten	3.2.24
	<b>Propaganda (inkl. Fake News)</b>	Propaganda ist eine strategische Kommunikation mit dem Ziel, politische oder religiöse Ideologien bzw. Glaubensinhalte auf gesamtgesellschaftlicher, gruppenspezifischer und individueller Ebene wirksam werden zu lassen. – Fake News als wichtiger Bestandteil	3.2.25
<b>R</b>	<b>Remix- und Sharing-Kultur (Urheberrechtsverletzungen)</b>	Kopie, Arrangement, (Wieder-) Veröffentlichung medialer Werke mittels digitaler Technologien	3.2.26
	<b>Selbstverletzendes Verhalten</b>	Häufig online thematisierte Verhaltensauffälligkeit mit selbstverstärkendem Charakter, insbesondere Verletzen der Haut („Ritzen“ etc.)	3.2.27
	<b>Self-Tracking</b>	Selbstprotokollierung und Auswertung eigener körperlicher oder psychologischer Parameter mit digitaler Technik (z.B. Fitnessarmbänder...), ggf. digitale Vernetzung mit Social-Media	3.2.28
<b>S</b>	<b>Sexting</b>	Sexting umfasst das internetbasierte Versenden bzw. den wechselseitigen Austausch von sexuell freizügigen Bildbotschaften	3.2.29
	<b>Smart Speaker und Vernetztes Spielzeug</b>	Geräte zur Bearbeitung von Sprachbefehlen mit Zugriff auf Onlinedienste und -informationen, zum Teil per Smartphone steuer- und konfigurierbar	3.2.30
	<b>Suizidforen</b>	Interaktive Plattformen, die Selbsttötung thematisieren, Informationen anbieten und zum Austausch anregen	3.2.31
	<b>Streaming/non-linearer Zugang zu Bewegtbildern und Audiodateien</b>	Datenübertragungsverfahren bei gleichzeitiger Rezeption, über die potenziell auch nicht altersangemessene und jugendgefährdende Inhalte verfügbar gemacht werden können	3.2.32
<b>T</b>	<b>Tasteless-Angebote</b>	Schockierende Darstellungen, die oft die Menschenwürde verletzen (Schaulust der Betrachter im Mittelpunkt)	3.2.33

<b>U</b>	<b>Überzeichnete Geschlechterrollen</b>	Kulturelle Zuschreibungen von geschlechtstypischen Eigenschaften (stereotype Darstellungen wie sexualisierte Weiblichkeit und machohafte Männlichkeit)	3.2.34
<b>V</b>	<b>Viren- und Schadprogramme</b>	Bösartige Schadprogramme, die meist unbemerkt auf ein System gelangen und dort eine schädigende Wirkung entfalten	3.2.35

### Vertiefende Informationen

<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/>

<https://www.klicksafe.de/themen/>

<https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/>

<https://www.medien-sicher.de/downloads/handbuch-jugendmedienschutz/>

### Materialien für den Unterricht

<https://blickwechsel.org>

<https://www.bzga.de>

<https://www.handysektor.de/startseite>

<https://www.internet-abc.de>

<https://www.klicksafe.de>

<https://www.medien-in-die-schule.de>

<https://www.n-21.de>

<https://www.planet-schule.de>

<https://www.rananmausundtablet.de>

<https://seitenstark.de>

<https://webhelm.de>