

3.97 Digitale Teilhabegerechtigkeit für junge Menschen

Beschluss des BDKJ-Hauptausschusses Februar 2024

Einleitung

Als BDKJ setzen wir uns für die Umsetzung der Menschen- und Kinderrechte einⁱ und fordern - zu deren Stärkung -, Kinderrechte im Grundgesetz zu verankern. Zur UN-Kinderrechtskonventionⁱⁱ gibt es verschiedene Erläuterungen und Konkretisierungen zu bestimmten Themen der Konvention, diese werden "General Comments" genannt. Der 25. General Commentⁱⁱⁱ beschäftigt sich mit den digitalen Rechten von Kindern und Jugendlichen. Dieser greift die vier Grundprinzipien der Kinderrechtskonvention auf - nämlich Nichtdiskriminierung, Vorrang des Kindeswohls, Recht auf Leben, Überleben und Entwicklung und Berücksichtigung der Perspektive des Kindes - und leitet daraus Forderungen für den digitalen Raum ab.

Im Jahr 2018 hat sich der BDKJ im Beschluss „Teilhabe, Lebenswelt und Digitale Mündigkeit - unsere digitalpolitischen Grundhaltungen“ zu den Belangen junger Menschen in digitalen Lebenswelten positioniert.

Auf Grundlage dieser Beschlüsse möchten wir uns tiefergehend mit der digitalen Teilhabe von jungen Menschen beschäftigen und weiterhin für diese einsetzen.

Teilhabe bedeutet für uns: dabei sein, mitmachen und mitgestalten. Damit verstehen wir unter digitaler Teilhabe das Dabeisein, Mitmachen und Mitgestalten einer sich immer weiter digitalisierenden Gesellschaft. Daraus ergibt sich für uns als katholische Jugendverbände die Aufgabe, uns dafür einzusetzen, dass alle jungen Menschen in ihrer Vielfalt an dieser digitalen Welt gleichberechtigt teilnehmen können.

Besonders wichtig ist dabei, dass Menschenrechte nie nur teilweise oder nur für eine bestimmte Gruppe verwirklicht werden können, sondern eine universale Perspektive eingenommen werden muss. Dennoch führt das Recht auf digitale Teilhabe in verschiedenen Ausgangssituationen zu unterschiedlichen Handlungsschritten. Die folgenden Forderungen beschäftigen sich mit der Perspektive von jungen Menschen in Deutschland. Es muss jedoch klar sein, dass diese nicht auf Kosten von Menschen in anderen Teilen der Welt verwirklicht werden dürfen.

Für tatsächliche digitale Teilhabe braucht es sowohl technische und materielle als auch soziale, politische und rechtliche Voraussetzungen. Diese werden im Folgenden genauer ausgeführt. Dabei messen wir politische Entscheidungen daran, wie sie einen Rahmen sicherstellen, der Teilhabegerechtigkeit junger Menschen in diesen verschiedenen Dimensionen ermöglicht.

Teilhabe ANdigitalen Räumen

Es muss sichergestellt sein, dass alle jungen Menschen Zugang zu digitalen Räumen besitzen - unabhängig von Geschlecht, sexueller Orientierung, sozialem und finanziellem Status, ethnischer Herkunft und Alter sowie kognitiver und körperlicher Fähigkeiten.

Bei der Möglichkeit, Zugang zu digitalen Räumen zu erhalten, gibt es nach wie vor große Unterschiede. So ist der Zugang zu geeigneten digitalen Endgeräten und Infrastruktur nicht für alle jungen Menschen gewährleistet. Zum Beispiel gibt es regional nach wie vor große

Unterschiede bei der Qualität der Internetanbindung. Forderungen, junge Menschen zu schützen, führen häufig nur dazu, dass diese von verschiedenen Seiten von der Nutzung digitaler Dienste pauschal ausgeschlossen werden (z.B. Altersgrenzen bei Messenger-Diensten oder sozialen Medien).

Daher fordern wir:

- Junge Menschen müssen unabhängig von der finanziellen Situation ihrer Eltern Zugang zu eigenen digitalen Endgeräten haben. Diese Endgeräte müssen geeignet für den jeweiligen Bedarf sein (z.B. ist für die Teilnahme an digitalen Unterrichtsformaten bzw. Videokonferenzen ein Handy mit kleinem Display nicht geeignet. Der Zugang zu einem Tablet o.Ä. muss sichergestellt sein.) und in ausreichender Anzahl zur Verfügung stehen (z.B. muss es verschiedenen Kindern in demselben Haushalt gleichzeitig möglich sein, an digitalen Bildungsangeboten teilzunehmen oder in digitalen Räumen zu partizipieren). Dazu muss digitale Teilhabe auch bei Sozialleistungen und insbesondere im Bürger*innengeld angemessen berücksichtigt werden.^{iv}
- Es braucht Angebote für junge Menschen, bei denen sie niederschwellig Unterstützung bei der Einrichtung, sicheren Bedienung, Wartung und Reparatur von digitalen Endgeräten erhalten können.
- Zudem sollen öffentlich zugängliche Orte entstehen, an denen jede*r Zugriff auf moderne Hardware und Software sowie kostenfreien und sicheren Internetzugang erhalten kann. Hier sehen wir auch die Einrichtungen unserer Kirche in der Verantwortung, zum Beispiel offene WLAN-Zugänge sowie Endgeräte zur Verfügung zu stellen.
- *Freie Software*^v für den privaten Gebrauch soll verstärkt gefördert werden. Unter anderem ist freie Software für die Anwender*innen kostenfrei, wodurch finanziell schwächer gestellten Personen die Nutzung ermöglicht wird. Zudem können durch die Anpassbarkeit der Software leicht Verbesserungen, z.B. zur inklusiveren Nutzbarkeit der Software, vorgenommen werden. Daher müssen bestehende Projekte *freier Software* für die private Nutzung staatlich unterstützt sowie neue Projekte angeregt werden. Außerdem soll Software, die in staatlichem Auftrag mit öffentlichen Geldern finanziert und entwickelt wird, auch öffentlich als *freie Software* zur Verfügung gestellt werden.
- Es darf in Deutschland keine Orte ohne ausreichende Netzabdeckung und leistungsstarke Breitbandanbindung mehr geben. Vor allem in ländlichen, aber auch in halbstädtischen Gebieten liegen hier noch große Defizite vor. Auch im Vergleich zwischen Ost- und Westdeutschland ergeben sich noch relevante Unterschiede bei der Versorgung mit schnellem Internet.^{vi}
- Digitale Barrieren müssen abgebaut werden, um auch Menschen mit Behinderung die Teilhabe an digitalen Räumen zu ermöglichen. Dazu gehört zum Beispiel, dass Texte mit hohem Kontrast und durch Screenreader lesbar dargestellt sind, für Bilder Alternativtexte eingepflegt werden sowie für Videos Untertitel zur Verfügung gestellt werden. Viele Maßnahmen zum Abbau digitaler Barrieren sind sehr leicht umzusetzen und sollen daher konsequent angewandt werden. Dazu braucht es eine höhere Sensibilisierung für die Bereitstellung barrierearmer digitaler Räume. Hilfsmittel wie digitale Assistenzsysteme sind zu verbessern und zu fördern.

- Das berechtigte Anliegen, Kinder vor unangemessenen Inhalten zu schützen, führt aktuell dazu, dass sie häufig pauschal von digitalen Räumen ausgeschlossen werden. Zum Beispiel ist der Zugang zu digitalen Diensten und Räumen an scharfe Altersgrenzen gekoppelt: Messenger-Dienste, soziale Netzwerke und Websites sind oft erst ab einem Alter von 13 oder 16 Jahren legal zugänglich und Kinder dadurch von der Teilhabe an diesen Räumen formal ausgeschlossen. Solche Schutzmechanismen diskriminieren Kinder nicht nur, sondern sie sind auch weitgehend wirkungslos. Darum muss in digitalen Räumen der Grundsatz *safety by design*^{vii} umgesetzt werden, damit solche Beschränkungen unnötig werden.

Teilhabe DURCHdigitale Räume

Junge Menschen können digitale Technologien in verschiedenen Weisen nutzen, um gesellschaftliche Teilhabe zu erreichen. Sie vereinfachen den Zugang zu Informationen aus der ganzen Welt und erlauben selbstgewählten kulturellen Austausch, der unabhängig von etablierten Institutionen und Formaten gelingen kann. Barrieren, die gesellschaftliche Teilhabe erschweren, können so deutlich kleiner werden. Die meisten jungen Menschen sind in der Lage, den digitalen Raum für ihre Interessen und Bedürfnisse zu nutzen. Allerdings sind digitale Angebote nicht immer zuverlässig, sondern teilweise irreführend oder manipulativ. Jedoch ist die Fertigkeit, seriöse von unseriösen Informationen zu unterscheiden, stark vom Bildungsgrad abhängig.^{viii}

Darumfordern wir:

- Der Zugang zu vertrauenswürdigen und altersgerecht aufbereiteten Informationen muss für alle Altersgruppen sichergestellt und ausgebaut werden.^{ix} Bestehende Angebote sind so anzupassen, dass sie als solche einfach auffindbar, direkt erkennbar und so barrierearm wie möglich zu nutzen sind.
- Akteur*innen der außerschulischen Bildung wie pädagogische Fachkräfte, ehrenamtliche Jugendleiter*innen und andere müssen durch entsprechende Angebote der Fort- und Weiterbildung qualifiziert werden, um junge Menschen in ihre digitale Mündigkeit zu begleiten und unterstützen. Wo es solche Angebote bereits gibt, müssen sie angemessen unterstützt und ausgebaut werden. Zudem braucht es eine stärkere strukturelle und finanzielle Förderung von außerschulischen und (jugend)verbandlichen Bildungsmaßnahmen zur Vermittlung von Medienkompetenz.
- Schulische Bildung muss jungen Menschen digitale Teilhabe ermöglichen und ihnen die dafür notwendigen Kompetenzen vermitteln. Dafür müssen Konzepte entwickelt und flächendeckend umgesetzt werden. Die Schulen müssen dafür angemessen und verlässlich ausgestattet werden. Dabei müssen die Schwächen bisheriger Förderprogramme wie dem DigitalPakt Schule (z.B. aufwändige und lange Antragsverfahren, der Ausschluss von Wartungskosten, ...) behoben werden. Hinzu kommt die Überarbeitung von Lehr- und Bildungsplänen und der Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften.
- Eltern und andere Sorgeberechtigte spielen eine entscheidende Rolle für die Entwicklung der digitalen Mündigkeit junger Menschen. Für diese muss es entsprechende Angebote der Erwachsenenbildung geben. Dabei sollen insbesondere die Rechte der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt werden.

- Im Bildungskontext ist der Einsatz *freier Software* grundsätzlich zu fördern. Falls dennoch *proprietäre Software*^x zum Einsatz kommt, darf dies nicht zu einem Nachteil für junge Menschen führen. Unabhängig von finanziellen Möglichkeiten sind Lizenzen für die jeweilige Software für alle Lehrenden und Lernenden zur Verfügung zu stellen.
- Formen digitaler Kultur (z.B. im Bereich Gaming) sind als Kulturgüter anzuerkennen, wertzuschätzen und finanziell auszustatten. Digitale Angebote und Veranstaltungen sind genauso förderwürdig wie Präsenzangebote und müssen bei Förderprogrammen entsprechend berücksichtigt werden.
- Veranstaltungsformate und Angebote in jugend(verband)lichen Kontexten verändern sich stetig und finden zunehmend digital statt. Daher müssen Förderprogramme wie beispielsweise der Kinder- und Jugendplan des Bundes (KJP) auch entsprechend auf digitale Maßnahmen ausgeweitet werden.

Teilhabe INdigitalen Räumen

Digitale Räume bieten einzigartige Chancen zum Austausch, zur Vernetzung und zum gesellschaftlichen Diskurs. Insbesondere erweitern sie die Möglichkeiten für junge Menschen, ihre Meinungen zu äußern und zu teilen, und so zum Beispiel politische Debatten mitzugestalten. Gleichzeitig braucht es für diese Teilhabe sichere Rahmenbedingungen, weil sich nicht alle jungen Menschen gleichermaßen sicher im digitalen Raum bewegen können. Gerade Hassrede und (intersektionale^{xii}) Diskriminierung führen dazu, dass sich Personen aus den Diskursen zurückziehen. Insbesondere Mädchen, Frauen und andere marginalisierte Gruppen werden so aus digitalen Diskursräumen verdrängt. Auf diese Weise werden sie von demokratischer Teilhabe systematisch ausgeschlossen. Für Täter*innen ergeben sich oft keinerlei Konsequenzen.^{xii}

Daher fordern wir:

- Die Möglichkeiten zur politischen Beteiligung durch digitale Technologien sollen auf allen Ebenen (Kommune, Land, Bund, EU) weiter ausgebaut und insbesondere in Inhalt und Form auch auf junge Menschen ausgerichtet sein. Nur weil ein Beteiligungsprozess digital stattfindet, ist dieser nicht automatisch für junge Menschen zugänglich. Zudem muss die Verbindlichkeit der Beteiligungsformate für die politischen Akteur*innen erhöht und die Konsequenzen der Ergebnisse der Formate transparent gemacht werden. Insbesondere fordern wir mehr digitale Beteiligungsformate, die sich konkret an junge Menschen richten.
- Junge Menschen aus marginalisierten Gruppen brauchen Vorbilder, die sie dazu motivieren, sich selbst bei der Gestaltung digitaler Räume einzubringen. Daher müssen Entscheidungspositionen sowie Teams, die digitale Räume entwerfen, bereitstellen und betreuen, vielfältig besetzt werden. Durch die direkte Mitgestaltung vielfältiger Gruppen können digitale Räume auch automatisch leichter sicher und barrierearm gemacht werden.
- Im Internet müssen zielführende und konstruktive Debatten über gesellschaftlich relevante Themen möglich sein. Dazu braucht es auch professionell moderierte Foren und Räume. Hassrede und persönliche Angriffe dürfen in diesen Räumen keinen Platz finden und müssen konsequent gelöscht werden.

- Digitale Gewalt, Hasskriminalität und Beleidigungen müssen verfolgt und bestraft werden. Das Verbreiten entsprechender Inhalte darf für Täter*innen nicht folgenlos bleiben.
- Für Menschen, die Ziel von Hass im Netz geworden sind, braucht es spezialisierte Beratungsstellen und -angebote. In den Beratungsstellen soll insbesondere sowohl eine Rechtsberatung, als auch Unterstützung bei psychischen Beschwerden als Auswirkung des Hasses angeboten werden. Dabei braucht es speziell Angebote für Jugendliche und junge Erwachsene, die von Hass im Netz besonders betroffen sind. Bei der Konzeption soll die Expertise bestehender zivilgesellschaftlicher Anlaufstellen genutzt werden.
- Digitale Plattformen müssen möglichst abschreckend für Täter*innen gestaltet werden. Das heißt Melde- und Beschwerdesysteme von Plattformen müssen so überarbeitet werden, dass Meldungen von diskriminierenden Inhalten niederschwellig und schnell möglich sind. Des Weiteren müssen die Meldungen und Beschwerden schnell bearbeitet, entsprechende Inhalte und Nutzer*innenaccounts gelöscht und im Falle einer strafrechtlichen Relevanz konsequent angezeigt werden.
- Junge Menschen müssen in digitalen Räumen die Möglichkeit haben, frei ihre Meinung äußern zu können. Denn ihre Meinungen liefern wertvolle Beiträge zu Debatten und zur Kultur in digitalen Räumen. Insbesondere darf diese Freiheit nicht durch *overblocking*^{xiii} eingeschränkt werden. Darüber hinaus sind Whistleblower*innen und Aktivist*innen auf die Möglichkeit der anonymen Kommunikation ohne staatliche Überwachung angewiesen.
- Junge Menschen brauchen Räume zum vertraulichen Austausch über Themen, die sie beschäftigen. Sei es der Austausch über die eigene Sexualität und geschlechtliche Identität, Erfahrungen mit Hass und Diskriminierung oder psychische Gesundheit. Solche *safer spaces* sind schützenswert und für diese ist oft die Möglichkeit zur anonymen Teilnahme entscheidend. Daher lehnen wir eine generelle Klarnamenpflicht zur Nutzung digitaler Dienste entschieden ab.

¹ [Grundsatzprogramm des Bundes der Deutschen Katholischen Jugend \(2022\)](#).

ⁱⁱ Die UN-Kinderrechtskonvention wurde 1989 von der UN-Generalversammlung beschlossen und 1992 in Deutschland ratifiziert und ist somit als einfaches Bundesgesetz in Kraft getreten. Der BDKJ [fordert seit langem](#), dass die Kinderrechte im Grundgesetz verankert werden. Die Kinderrechtskonvention verwendet die Bezeichnung „Kind“ für alle Menschen unter 18. Wir sprechen darum in diesem Beschluss von „Kindern und Jugendlichen“ oder „jungen Menschen“. Vgl. [UN-Kinderrechtskonvention \(1989\)](#).

ⁱⁱⁱ In solchen General Comments werden die völkerrechtlich verbindlichen UN-Konventionen für bestimmte Bereiche ausgelegt. Der [25. General Comment](#) wurde 2021 veröffentlicht. Vorher hat ein umfangreicher Beteiligungsprozess stattgefunden, bei dem weltweit auch Kinder und Jugendliche zu Wort kamen.

^{iv} Im Jahr 2024 sind im Regelsatz für den Bereich „Nachrichtenübermittlung“, unter den auch Telefon und Internet fällt, [44,88€ pro Monat vorgesehen](#). Für die Anschaffung von Endgeräten für Schüler*innen kann allerdings nur unter engen Voraussetzungen ein Mehrbedarf angemeldet und in Anspruch genommen werden (vgl. <https://www.buerger-geld.org/news/buergergeld-bezahlt-das-jobcenter-mein-smartphone/>).

^v *Freie Software* ist Software, die die Freiheit und Gemeinschaft der Nutzer respektiert. Ganz allgemein bedeutet das, dass Nutzer die Freiheit haben

Software auszuführen, zu kopieren, zu verbreiten, zu untersuchen, zu ändern und zu verbessern (vgl. <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.de.html>).

^{vi} Zur Datenlage zum Breitbandausbau sowie Auswertung durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, vgl. https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/Digitales/bericht-zum-breitbandatlas-mitte-2021-ergebnisse.pdf?__blob=publicationFile.

^{vii} Die Software soll in erster Linie an der Sicherheit der Nutzer*innen ausgerichtet sein. Andere Anliegen wie beispielsweise das Profitinteresse der Anbieter*innen oder die schnelle Verfügbarkeit sollen dagegen zweitrangig sein. In der aktuellen Rechtslage ist es Unternehmen beispielsweise nicht erlaubt, personenbezogene Daten von Kindern und Jugendlichen zu sammeln. Die AGB-Regelungen, die die Nutzung der Dienste erst ab 13 bzw. 16 Jahren erlauben, führen dazu, dass die Anbieter*innen problemlos personenbezogene Daten für Werbezwecke sammeln können. Damit können sie höhere Profite generieren, weil personalisierte Werbung höhere Einnahmen erzielt. Da formal Kinder und Jugendliche von der Nutzung ausgeschlossen sind, müssen die Anbieter*innen die höheren Schutzstandards nicht erfüllen. An dieser Stelle steht das Profitinteresse in Konkurrenz mit der Sicherheit der Nutzer*innen. Kinder und Jugendliche formal auszuschließen ist für die Unternehmen häufig attraktiver, als die Plattformen konsequent sicher zu gestalten.

^{viii} Vgl. die Sonderstudie zum "Digital-Skills-Gap" im Rahmen des D21-Digital-Index von 2020/21, <https://initiatived21.de/publikationen/digital-skills-gap>.

^{ix} Vgl. General Comment 25, Art. 99. Diese Forderung wurde insbesondere von Kindern und Jugendlichen selbst formuliert, vgl. Our Rights in a Digital World, eine Zusammenfassung zahlreicher Befragungen und partizipativer Workshops, die in der Erarbeitung des General Comment 25 durchgeführt worden sind, vgl. <https://5rightsfoundation.com/uploads/Our%20Rights%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

^x Proprietäre Software gehört meist einem privatwirtschaftlichen Unternehmen und kann nur von diesem eingesehen und verändert werden. Häufig sind sie nicht kostenlos.

^{xi} Intersektional meint die Überschneidung und Gleichzeitigkeit verschiedener Formen von Diskriminierung, die sich dann gegenseitig verstärken. Z.B. sind schwarze Frauen häufiger von Diskriminierung betroffen als weiße Frauen.

^{xii} Vgl. den Beschluss der Bundesfrauenkonferenz „Frauen*hass im Netz ist real - Gewalt gegen Frauen* endlich beenden“.

^{xiii} Overblocking ist das übermäßige Blockieren von Inhalten im Netz, weil bestimmte Inhalte blockiert werden sollen, dabei aber andere legale Inhalte ebenfalls gesperrt werden.