

## I.24

### Gesellschaft

# Brauchen wir ein Social-Media-Verbot für Jugendliche? – Eine Pro-Kontra-Debatte

Teresa Schwehm



© RAABE 2025

© StockPlanets / E+

Seit das australische Parlament im November 2021 ein Verbot zur Nutzung bestimmter sozialer Medien für Jugendliche unter 16 Jahren verabschiedet hat, wird auch in Deutschland intensiv über eine solche Altersbeschränkung diskutiert. Kann eine solche Maßnahme die junge Generation vor Cybermobbing, Handysucht und kognitivem Aufmerksamkeitschwund schützen? Oder würde sie vielmehr das Recht auf digitale Teilhabe verletzen? In der vorliegenden Reihe reflektieren die Lernenden ihr eigenes Nutzungsverhalten, analysieren die manipulativen Mechanismen sozialer Plattformen und beurteilen politische Lösungsvorschläge für ein sie konkret betreffendes gesellschaftliches Problem.

#### KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 8–9

Dauer: 9 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Analysekompetenz, Urteilkompetenz, Medienkompetenz

Thematische Bereiche: Jugend und soziale Medien, Handysucht, Digital Service Act der EU  
Medien: Statistiken, Karikaturen, Filmausschnitte, Zeitungsartikel, Selbsttest

Medienkompetenzen: Das eigene Nutzungsverhalten reflektieren, Risiken im digitalen Raum analysieren, einen Kommentar verfassen

Zusatzmaterialien: Mindmap zur Sicherung des Lernertrags, PowerPoint-Präsentation

## Auf einen Blick



### 1./2. Stunde

**Thema:** Reflexion der eigenen Social-Media-Nutzung

**M 1** Wie nutzen Kinder und Jugendliche soziale Medien?

**M 2** Stellen soziale Medien eine Gefahr für Kinder und Jugendliche dar?

**Inhalt:** Mithilfe einer Karikatur werden die Lernenden angeregt, ihre Nutzungsgewohnheiten von Social Media zu beschreiben. Anschließend führen sie eine Umfrage in ihrer Klasse/Schule durch, werten die Ergebnisse aus und stellen diese grafisch dar. Danach analysieren die Lernenden vier Statistiken aus aktuellen Jugendstudien und vergleichen die Ergebnisse mit dem Befund aus ihrer Umfrage (auch als Gruppenarbeit ausführbar).

**Benötigt:** Beamer/Whiteboard, Internet, Mentimeter oder ähnliche App, falls Umfrage durch Lehrkraft durchgeführt wird).

**Hausaufgabe:** Die Umfrage kann auch als Hausaufgabe durchgeführt werden. Die Ergebnisse können als Schaubilder im Klassenzimmer oder Schulhaus ausgestellt werden.

### 3./4. Stunde

**Thema:** Manipulative Designs von Social-Media-Plattformen

**M 3** Können soziale Medien uns manipulieren?

**M 4** Können soziale Medien süchtig machen?

**Inhalt:** Die Lernenden erschließen sich den Begriff der Manipulation und analysieren die manipulativen Tricks im Design von Social-Media-Plattformen. Sie reflektieren eigene Erfahrungen und setzen sich kritisch mit der Frage auseinander, ob deren Anwendung in von Kindern und Jugendlichen genutzten Apps legitim ist. Im Anschluss wenden sie den Begriff der Computerspielsucht zur Untersuchung von zwei Fallbeispielen an und entwickeln Empfehlungen für betroffene Jugendliche.

**Benötigt:** Beamer/Whiteboard, Internet

**Hausaufgabe:** Die Lernenden führen einen Selbsttest zur Social-Media-Sucht durch.



## 5./6. Stunde

**Thema:** Gesetzliche Regulierung von Social-Media-Plattformen

**M 5** **Wie können Kinder und Jugendliche vor den Gefahren von Social Media geschützt werden?**

**Inhalt:** Die Lernenden äußern spontan ihre Meinung zur Frage eines Verbots sozialer Medien für Jugendliche unter 16 Jahren. Anschließend erschließen sie sich unterschiedliche politische Regulierungsansätze im Umgang mit sozialen Medien. Sie benennen die Pflichten, die der Digital Service Act (DSA) der EU den Betreibenden von Social-Media-Plattformen auferlegt und bewerten dessen bisherige Wirksamkeit.

**Benötigt:** Beamer/Whiteboard, Internet

## 7./8. Stunde

**Thema:** Vorbereitung einer Pro-Kontra-Debatte

**M 6/M 7** **Social Media erst ab 16?**

**Inhalt:** Die Lernenden erstellen eine Mindmap, in die sie ihr aus den vergangenen Stunden erarbeitetes Wissen übertragen. Nachdem sich für eine Seite in der Debatte entschieden haben (oder Zuteilung nach dem Zufallsprinzip), erarbeiten sie sich in Kleingruppen durch die Analyse von Texten weitere Argumente für ihre Position und ergänzen diese in ihrer Mindmap.

**Benötigt:** Beamer/Whiteboard, Mindmap

**Hausaufgabe:** Die Lernenden markieren in den Texten die wichtigsten Argumente und erstellen ein Eingangsstatement für die Debatte.

## 9. Stunde

**Thema:** Durchführung einer Pro-Kontra-Debatte

**M 8** **Social Media erst ab 16? – Wir debattieren**

**Inhalt:** Die Lernenden stimmen in Kleingruppen ihre Argumentationsstrategie für die Debatte ab und überlegen, was für sie eine gute Lösung für das Problem wäre. Im Anschluss führen sie die Debatte durch. Nach der Auswertung der Debatte vergleichen sie ihre Lösungsvorschläge mit den Ideen einer Schülerdebatte der Sendung ZDF logo.

**Benötigt:** Beamer/Whiteboard, Internet

**Hausaufgabe:** Der Ausschnitt aus der Sendung kann auch zu Hause angeschaut werden. Die Lernenden verfassen dann darauf bezugnehmend einen Online-Kommentar zur Streitfrage.

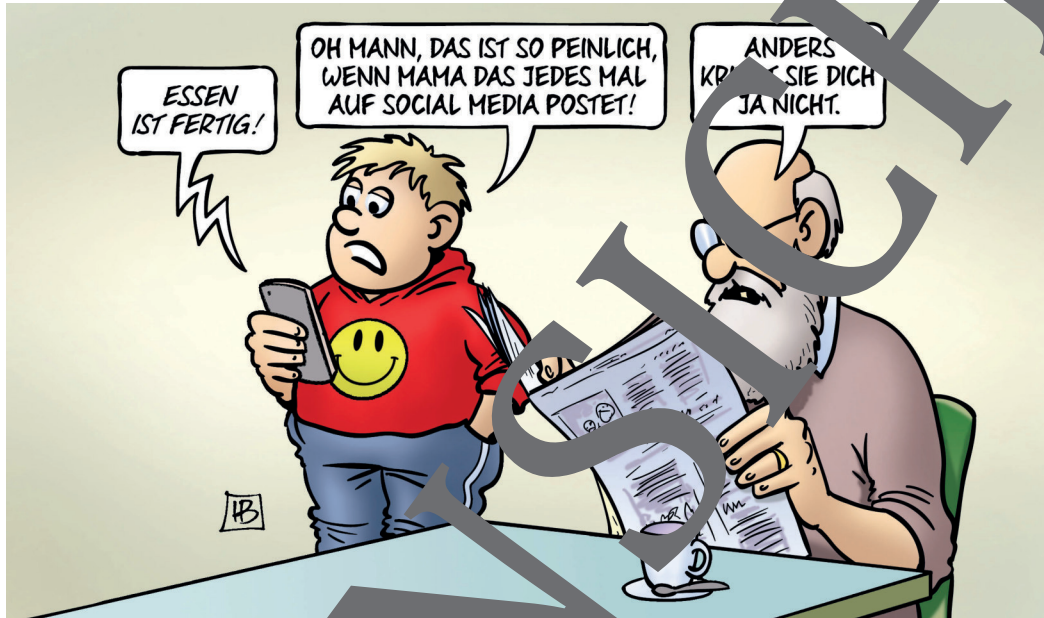
M 1



## Wie nutzen Kinder und Jugendliche soziale Medien?

### Aufgaben

1. Beschreibe die Karikatur<sup>1</sup>: Was siehst du? Wer ist dargestellt? Wer spricht?
2. Analysiere die Karikatur: Auf welches Problem will der Zeichner uns aufmerksam machen?
3. Diskutiere mit deiner Nachbarin/deinem Nachbarn: Stimmtst du der Aussage der Karikatur zu? Begründe deine Meinung.



© Harm Bengen



### Aufgaben für Schnelle

1. Erstelle eine Umfrage in deiner Klasse zu folgenden zwei Fragen:
  - a) Wie viel Zeit verbringst du täglich durchschnittlich mit der Nutzung sozialer Medien?
  - b) Was sind deine drei Lieblingsapps?
2. Stelle die Ergebnisse grafisch dar und werte diese aus.

Name	Lieblingsapp	Anzahl der Schülerinnen/Schüler	Nutzungsdauer (in min/Tag)

<sup>1</sup> Eine Karikatur ist eine Zeichnung, die durch eine überspitzte Darstellung die dargestellten Personen oder Sachverhalte bloßstellt oder lächerlich macht.

## Können soziale Medien uns manipulieren?

M 3

### Aufgabe 1

- Schau dir die Karikatur an und beschreibe sie.
- Erkläre, wie der Mann im Bild durch den anderen Mann manipuliert wird.
- Können Nutzerinnen und Nutzer von Social-Media-Apps auch manipuliert werden?



Quelle: © Karrierebibel, <https://karrierebibel.de/manipulation>

### Aufgabe 2

Schau dir den Ausschnitt des Videos an und notiere die Antworten zu folgenden Fragen:

<https://www.swr.de/wissen/artikel-psychologie-social-media-104.html> (18:12–28:05)

- Erläutere, wie Unternehmen mit Social-Media-Apps Geld verdienen.<sup>1</sup>
- Beschreibe, welche positiven und negativen Erfahrungen die Influencerin in dem Video mit Social Media gemacht hat.

### Aufgabe 3

- Lies den Text und fasse die fünf psychologischen Tricks in deinen eigenen Worten zusammen. Welches Ziel wird mit diesen Tricks verfolgt?
- Vergleiche die vorgestellten Tricks mit deinen eigenen Erfahrungen.
- Sammele in Kleingruppen Verhaltensstipps, damit ihr als Nutzende nicht auf diese Tricks reinfallt.
- Findet ihr es schlimm, dass Social-Media-App-Entwickler gezielt diese psychologischen Tricks einsetzen, um uns länger an ihre Produkte zu binden und damit mehr Gewinn zu machen? Begründet eure Entscheidung.

1 Im Film werden folgende Fachbegriffe verwendet: a) **Behaviorismus**: abgeleitet vom amerikanischen Wort für Verhalten („behavior“), bezeichnet einen Forschungszweig, bei dem versucht wird, das Verhalten von Tieren und Menschen mit naturwissenschaftlichen Methoden zu beobachten und zu erklären. b) **Konditionierung**: Lerntheorie, bei der Menschen und Tiere durch positive Verstärkung und Bestrafung ein bestimmtes Verhalten erlernen, z. B. zur Dressur von Tieren.



## Wie können Kinder und Jugendliche vor den Gefahren von Social Media geschützt werden?

M 5

Die manipulativen Designs von Facebook, TikTok, Instagram & Co sind ein Grund dafür, warum einige Expertinnen und Experten fordern, den Zugang zu sozialen Medien für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren gesetzlich einzuschränken bzw. zu verbieten. In Australien wurde ein solches Verbot im Herbst 2024 erlassen.<sup>1</sup>

### Aufgaben

1. Lies dir die drei Nachrichten aufmerksam durch. Positioniere dich dann zu einem Verbot sozialer Medien für Kinder und Jugendliche unter 16. Begründe deine Position.
2. Schau dir folgendes Video an und mache dir zu den Fragen Notizen: <https://raabe.click/Social-Media-Verbot>
3. Gib wieder, aus welchem konkreten Grund in Australien das Gesetz zum Verbot sozialer Medien für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren erlassen wurde.
4. Erläutere, wie das Gesetz in Australien umgesetzt werden soll.
5. Das Europäische Parlament hat im Februar 2024 den **Digital Service Act (DSA)** verabschiedet. Dieser verpflichtet die Betreibenden sozialer Plattformen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen. Liste auf, wozu die Unternehmen verpflichtet worden sind.
6. Beurteile, wie wirksam das europäische Gesetz bisher ist. Schau dir dazu auch die folgenden Nachrichtenmeldungen an.



### Nachricht 1: TikTok setzt kritisierte Belohnungsfunktion von neuer App aus

Die Onlineplattform TikTok setzt eine von der EU-Kommission kritisierte Funktion seiner neuen App TikTok Lite vorerst aus. Damit will das Unternehmen Konsequenzen<sup>3</sup> in einem Verfahren der EU-Kommission wegen möglicher Verstöße gegen die Auflagen des Jugendschutzes und der Suchtprävention vermeiden. TikTok Lite beinhaltet eine Art Bonusprogramm, in dem Nutzerinnen und Nutzer digitale Münzen beispielsweise für jedes angesehene Video und das Anwerben von Freundinnen erhalten. Die Münzen können in reale Boni umgetauscht werden, etwa Gutscheine für den Onlinehändler Amazon. Kritiker befürchten, dass damit ein erhöhtes Suchtpotenzial einhergeht.

Quelle: TikTok setzt kritisierte Belohnungsfunktion von neuer App aus, ZEIT Online vom 24. April 2024, Autor: dpa, afp, caf, zu finden unter <https://www.zeit.de/digital/2024-04/tiktok-lite-eu-kommission-bezahlfunktion-ausgesetzt> [letzter Abruf: 26.05.2025].

### Nachricht 2: EU-Kommission ermittelt gegen Meta wegen Mängeln beim Jugendschutz

Die EU-Kommission eröffnet ein weiteres Verfahren gegen den US-Technologiekonzern Meta. Hintergrund ist der Verdacht auf Verstöße gegen den Jugendschutz. Laut der Brüsseler Behörde gibt es die Befürchtung, dass die Gestaltung der Dienste des Unternehmens einschließlich ihrer Algorithmen bei Kindern ein Suchtverhalten auslösen könnten, teilte die Kommission mit. Zu Meta gehören unter anderem Facebook, Instagram und WhatsApp. Betroffener ist weiterhin der Europäischen Kommission zufolge insbesondere sogenannte Rabbit-Ho-

- 1 Ausgenommen von dem Verbot sind: Online-Spiele-Plattformen, Messengerdienste wie WhatsApp und YouTube, da die Videos auch oft in der Schule genutzt werden.
- 2 Altersverifikation: Überprüfung des Alters eines Nutzers/einer Nutzerin
- 3 Konsequenzen: mögliche Strafen

# Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.  
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online  
14 Tage lang kostenlos!

[www.raabits.de](http://www.raabits.de)

