

unicef 

für jedes Kind



# Kinderrechte im digitalen Raum

Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft

# Inhalt

1	<b>Vorwort</b>	3
2	<b>Ausgangslage</b>	4
2.1	Kinderrechtskonvention und General Comment Nr. 25	5
2.2	Einschätzung Kinderrechtsausschuss	7
3	<b>Digitaler Alltag von Kindern und Jugendlichen</b>	9
3.1	Kindgerechter digitaler Raum als Querschnittsaufgabe	10
3.2	Welche Fähigkeiten werden für den digitalen Raum benötigt?	11
3.3	KI und Algorithmen	13
3.4	Digitaler Raum und Gesundheit	15
3.5	Kinderrechte im digitalen Raum und Unternehmen	18
4	<b>Chancen des digitalen Raums</b>	21
4.1	Digitale Partizipation in politischen und sozialen Prozessen	21
4.2	Digitale Lernplattformen	23
5	<b>Fazit und Handlungsempfehlungen</b>	24
	Literaturverzeichnis	33

## Impressum

**Herausgabe:** UNICEF Schweiz und Liechtenstein, Pfingstweidstrasse 10, 8005 Zürich, [kfl@unicef.ch](mailto:kfl@unicef.ch), [unicef.ch](http://unicef.ch)

**Inhalt:** Linda Akpınar, Mona Meienberg, Florian Hadatsch

**Fachreview:** Bernhard Geiser, Kinderschutz Schweiz, Daniel Betschart, Stiftung Pro Juventute, Felix Baumgartner, Stadt Arbon, Lilian Suter, ZHAW, Svenja Deda-Bröchin, ZHAW, Peter Kirchschräger, Universität Luzern, Rafael Freuler, jugendarbeit.digital, India Nagler, jugendarbeit.digital, Nina Hobi, Jugend und Medien

**Gestaltung und Layout:** Büro Haeberli, [buerohaerberli.ch](http://buerohaerberli.ch), Zürich

**Illustrationen:** Martine Mambourg, [illustriert.ch](http://illustriert.ch), Zürich

**Übersetzung deutsche Originalversion ins Französische und Italienische:** Translingua AG, Zürich

**Lektorat:** Marianne Sievert (Deutsch), Sophie Egli (Französisch), Vera Pagnoni (Italienisch)

1. Auflage, 2025, © 2025 UNICEF Schweiz und Liechtenstein

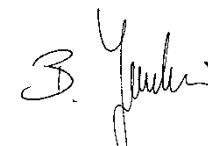
# 1 Vorwort

**K**inderrechte gelten überall. So auch im digitalen Raum. Ihre Umsetzung stellt jedoch Regierungen, Bildungseinrichtungen, Unternehmen, Eltern und Erziehungsberechtigte wie auch Kinder und Jugendliche selbst vor verschiedene Herausforderungen. Die Digitalisierung schreitet in schnellem Tempo voran und verändert und beeinflusst die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Der digitale Raum birgt Risiken wie Datenschutzverletzungen, Kontakt mit und Zugang zu unangemessenen Inhalten und Cybermobbing. Diese Gefahren dürfen nicht unterschätzt werden. Der digitale Raum bietet aber auch Möglichkeiten zur Reduktion von Diskriminierung und zur Förderung sozialer und gesellschaftlicher Teilhabe. Kinder und Jugendliche können durch digitale Technologien auf Wissen zugreifen, neue Fähigkeiten entwickeln und sich mit anderen Kindern und Jugendlichen vernetzen. Gerade für vulnerable und marginalisierte Kinder bietet der digitale Raum neue Möglichkeiten sozialer Interaktionen.

Damit der digitale Raum ein sicherer Ort für Kinder und Jugendliche ist, müssen Risiken im Sinne des Kinderschutzes minimiert und gleichzeitig Förder- und Partizipationsmöglichkeiten geschaffen werden. Kinder und Jugendliche müssen dabei unterstützt werden, digitale Kompetenzen zu entwickeln und einen verant-

wortungsbewussten Umgang mit digitalen Technologien zu erlernen. Sie müssen befähigt werden, Informationen kritisch zu hinterfragen und Gefahren zu erkennen. Gleichzeitig müssen Staaten und Unternehmen, welche digitale Technologien und Plattformen entwickeln, in die Verantwortung genommen werden und förderliche Rahmenbedingungen schaffen. In grundlegenden Strategien, Konzepten und Aktionsplänen müssen Kinderrechte thematisiert und Massnahmen zur Einhaltung der Kinderrechte definiert werden.

Die konsequente Anwendung eines kinderrechtsbasierten Ansatzes ist notwendig, um Kinder und Jugendliche auch im digitalen Raum zu schützen, zu fördern und zu beteiligen. Dadurch ergibt sich ein Mehrwert für die gesamte Gesellschaft, denn die Verwirklichung der Kinderrechte, ob online oder offline, ist ein Mittel, das friedvolle Miteinander und die Demokratie nachhaltig zu stärken. Dazu braucht es alle. Gemeinsam können wir einen digitalen Raum schaffen, der Kinderrechte nicht nur schützt, sondern auch auf nachhaltige Weise stärkt.



Bettina Junker, Geschäftsleiterin  
UNICEF Schweiz und Liechtenstein

## 2 Ausgangslage

Die Digitalisierung schreitet in schnellem Tempo voran und hält Einzug in sämtliche Lebensbereiche. Dabei geht es um mehr als die Nutzung von Smartphones, Computern, sozialen Medien und Apps: Das ganze Spektrum digitaler Technologien und Anwendungen hat einen grossen Einfluss auf unseren Alltag und prägt Lebens- und Umgangsformen. So prägt der digitale Raum auch den Alltag von Kindern und Jugendlichen stark und beeinflusst den Schulalltag, die Freizeitgestaltung und die Kommunikation weitgehend. Kinder kommen schon früh mit digitalen Technologien in Berührung, sei es indirekt oder direkt. Bereits Babys und Kleinkinder kommen damit in Kontakt. Die Grenzen zwischen offline und online, zwischen manifestem und digitalem Raum verschwimmen dabei zusehends. Das gilt für alle und somit sowohl für Erwachsene als auch für Kinder und Jugendliche. Technologien und Anwendungen werden oftmals aus wirtschaftlichen Interessen von Unternehmen entwickelt und orientieren sich dabei nicht am Kindeswohl. Darüber hinaus werden Kinder und Jugendliche meistens nicht als Zielgruppe berücksichtigt und auch nicht in die Entwicklung und Gestaltung besagter Technologien und Anwendungen miteinbezogen. Dies kann zum Teil zu einer Reihe von Kinderrechtsverletzungen führen, welche unter Umständen starke Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben. Kinder und Jugendliche sind mehr und mehr im digitalen Raum unterwegs. In der

Schweiz nutzen nach aktuellen Zahlen zwei Drittel aller Primarschülerinnen und -schüler das Internet regelmässig, um Videos anzuschauen oder zu gamen. Die Häufigkeit der Internetnutzung nimmt mit dem Alter der Kinder zu und das Medienrepertoire wird vielseitiger (Suter et al., 2021). Die Studie «Kinderrechte aus Kinder- und Jugendsicht» (Brüschweiler et al., 2021) zeigt zudem auf, dass sich dabei rund ein Drittel aller befragten Kinder und Jugendlichen im digitalen Raum nicht immer sicher fühlen. Dabei zeigen sich signifikante geschlechterspezifische Unterschiede: Mädchen fühlen sich im Internet durchschnittlich weniger sicher (Suter et al., 2022). Gefahren und Risiken bestehen gleichermaßen im manifesten wie auch im digitalen Raum, wobei letzterer von den befragten Kindern und Jugendlichen vor allem in Bezug auf den Datenschutz sowie im Umgang mit Fotos als verbesserungs- und regulierungswürdig eingestuft wurde. Im Vergleich zu den anderen abgefragten Lebensfeldern, namentlich der Familie, dem Wohnort, der Schule und der Freizeit, wird das Internet von den Kindern und Jugendlichen als unsicherster Ort bewertet. Der Tatsache, dass Kinder und Jugendliche im digitalen Raum nicht immer sicher sind, kann entgegengewirkt werden, indem man bei der Gestaltung des digitalen Raums eine Kinderrechtebrille aufsetzt. Nachfolgend wird beleuchtet, weshalb Kinderrechte für den digitalen Raum relevant sind, wie ein kinderrechtsbasierter Ansatz, ausgehend von der UN-Konvention über die Rechte

des Kindes, kurz Kinderrechtskonvention, aussehen kann und was für Chancen ein solcher Ansatz für die Generationen von heute und morgen bieten kann (Vereinte

Nationen, 1989). Ziel dabei ist es, dass die Kinderrechte sowohl online als auch offline geschützt, respektiert und umgesetzt werden.

### 2.1 Kinderrechtskonvention und General Comment Nr. 25

Als die Kinderrechtskonvention 1989 von den Vereinten Nationen verabschiedet wurde, steckte die Digitalisierung selbst noch in den Anfängen. Das Jahr der Ratifizierung der Kinderrechtskonvention war dasselbe Jahr, in dem das World Wide Web, also das Internet, erfunden wurde. Das bedeutet, dass die Verfasserinnen und Verfasser der Kinderrechtskonvention nicht vollumfänglich abschätzen konnten, welche Veränderungen digitale Technologien für

das Leben junger Menschen und die Welt als Ganzes mit sich bringen würden. Der digitale Raum wird daher nicht explizit in der Kinderrechtskonvention erwähnt. Inzwischen hat sich aber die Ansicht durchgesetzt, dass die darin festgehaltenen Rechte auch im digitalen Raum gelten. Dies wurde im Jahr 2021 durch die Allgemeine Bemerkung Nr. 25 zu Kinderrechten im digitalen Umfeld des UN-Kinderrechtsausschusses bestätigt (Vereinte Nationen, 2021).

#### Der «digitale Raum»

Lebensräume von Kindern und Jugendlichen sind vielfältig und umfassen sowohl manifeste Räume wie beispielsweise Spielplätze, Grünflächen, Klassenzimmer und Verkehrswege als auch soziale Räume. Gemeint sind also sowohl Innen- als auch Aussenräume. Im Gegensatz zum manifesten Raum lässt sich der digitale Raum weniger leicht abgrenzen, benennen und begreifen. Der digitale Raum ist überall und ergänzt manifeste Räume oftmals. Angefangen bei Smart Toys wie beispielsweise einem kleinen Roboterhund, der mit einer intelligenten

Software ausgestattet ist und mit seiner Umwelt interagieren kann, oder dem eigenen Smartphone über digitale Klassenzimmer und biometrische Zugangsregelungen bis hin zu Algorithmen, die bei der Berufswahl die Suche nach dem passenden Job verkürzen sollen, oder Data Mining, wobei Muster in grossen Datensätzen erkannt und analysiert werden. Insbesondere für Kinder und Jugendliche, welche mit solchen Smart Devices aufwachsen, sind die Übergänge zwischen manifesten und digitalen Räumen oftmals fließend.

Als eines der ersten internationalen Rechtsdokumente, welches die Kinderrechte ausdrücklich sowohl offline als auch online anerkennt, stützt sich die Allgemeine Bemerkung Nr. 25 auf Erfahrungsberichte aus dem Kinderrechtsausschuss, Empfehlungen des Menschenrechtsrats sowie auf eine Konsultation mit 709 Kindern, die in 28 Ländern in mehreren Regionen unter sehr unterschiedlichen Bedingungen leben und aufwachsen. Die Allgemeine Bemerkung Nr. 25 richtet sich an Vertragsstaaten und enthält Empfehlungen zur Umsetzung der Kinderrechte im digitalen Raum. Liechtenstein hat die Kinderrechtskonvention 1995 ratifiziert und die Schweiz 1997, was die Umsetzung der Kinderrechte auch in diesen beiden Ländern verbindlich macht.

Es zeigt sich, dass auch im digitalen Raum teilweise gravierende Kinderrechtsverletzungen geschehen (vgl. Kapitel Einschätzung Kinderrechtsausschuss).

Die Konsultation mit den Kindern und Jugendlichen ergab, dass die Digitalisierung von den Kindern und Jugendlichen selbst als eine Möglichkeit gesehen wird, an Informationen aus der ganzen Welt zu gelangen. Gleichzeitig ergeben sich auch Herausforderungen bei der Nutzung des digitalen Raums (Vereinte Nationen, 2021). Hier wurde beispielsweise der Zugang zu den digitalen Geräten oder dem Internet genannt, aber auch die Unklarheit, wie Kinder und Jugendliche ihre Privatsphäre im Internet schützen können (5Rights Foundation, 2021). Gemäss der MIKE-Studie<sup>1</sup> 2021 (Suter et al., 2021) nutzen Kinder und Jugendliche in der Schweiz das Internet regelmässig. So stellt sich die Frage nach dem Zugang zu digitalen Technologien und dem Internet im internationalen Vergleich vor allem bei vulnerablen Kindern und Jugendlichen, also beispielsweise bei von Armut betroffenen Kindern, Kindern mit Behinderungen oder geflüchteten Kindern.

## 2.2 Einschätzung Kinderrechtsausschuss

Die Ratifizierung der Kinderrechtskonvention bringt einen Berichterstattungsmechanismus mit sich, bei dem die Umsetzung der Kinderrechte in den unterzeichnenden Staaten in regelmässigen Abständen durch den UN-Kinderrechtsausschuss überprüft wird. Anschliessend veröffentlicht der Kinderrechtsausschuss sogenannte Schlussbemerkungen, welche konkrete Empfehlungen zur Verbesserung der Kinderrechtssituation im jeweiligen Staat beinhalten. Für die Schweiz wurden die aktuellen «Schlussbemerkungen zum fünften und sechsten Staatenbericht der

Schweiz» im Jahr 2021 veröffentlicht (Vereinte Nationen, 2021). Im aktuellen Bericht zur Kinderrechtssituation in der Schweiz werden zahlreiche Lücken hinsichtlich der Umsetzung der Kinderrechte im digitalen Raum festgehalten. Dazu zählen unter anderem die unzureichende Datenlage zum Thema Gewalt im digitalen Raum und das Fehlen eines Kinderschutzaspektes beim neuen Datenschutzgesetz (Bundesamt für Justiz, 2022; Vereinte Nationen, 2021). In Liechtenstein besteht insbesondere in Bezug auf die Diskriminierung und Stigmatisierung Entwicklungspotenzial (Vereinte Nationen, 2023).

### Rechtliche Lage in Liechtenstein

In Liechtenstein werden die personenbezogenen Daten seit 2018 durch die DSGVO geschützt. So müssen Unternehmen und Behörden in Liechtenstein strenge Datenschutzstandards einhalten, insbesondere im Umgang mit persönlichen Daten. Ausserdem nimmt der Schutz von Kindern und Jugendlichen unter der DSGVO einen besonderen Stellenwert ein, sodass mehrere Schutzmechanismen definiert sind (Datenschutzstelle Fürstentum Liechtenstein, 2024).

Darüber hinaus erarbeitete das Fürstentum Liechtenstein eine digitale Roadmap. Dies mit dem Ziel, bis 2030 hinsichtlich der Digitalisierung

zu einem der modernsten Staaten weltweit zu gehören. Dazu gehört auch, dass alle Kinder und Jugendlichen, welche eine öffentliche Schule in Liechtenstein besuchen, mit einem Tablet ausgestattet werden, um bereits im Schulalltag mit den verschiedenen digitalen Aspekten vertraut gemacht zu werden (digital-liechtenstein.li, 2023). Die Tablets sollen ergänzend zum traditionellen Unterricht und fächerübergreifend eingesetzt werden, um Kompetenzen wie Recherchearbeit, das Vorbereiten von Präsentationen und die Kommunikation mittels digitaler Technologien zu fördern.

<sup>1</sup> Mit der MIKE-Studie untersucht die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) repräsentativ das Mediennutzungsverhalten von Primarschülerinnen und Primarschülern in der Schweiz. MIKE steht für Medien, Interaktion, Kinder, Eltern.

## Rechtliche Lage in der Schweiz

In der Schweiz wird die Nutzung des digitalen Raums durch nationale Gesetze, internationale Vereinbarungen und branchenspezifische Regulierungen festgelegt. Der Schutz der Persönlichkeit und damit auch der Daten von Kindern ist ein Grundrecht (vgl. Art. 13 Bundesverfassung und Art. 28 Zivilgesetzbuch). Darüber hinaus bestimmen das 2022 komplett revidierte Schweizer Datenschutzgesetz (DSG) und die dazugehörigen Verordnungen über den Datenschutz (DSV) und Datenschutzzertifizierungen (VDSZ) die personenbezogenen Daten (Bundesamt für Justiz, 2022).

Ausserdem erarbeitete die Europäische Kommission 2012 eine neue Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und die Richtlinie (EU) 2016/680 (Europäisches Parlament, 2016). Die DSGVO enthält unter anderem ein Recht auf Vergessen, wenn die betroffene Person ihre Einwilligung des Teilens von persönlichen Informationen und Bildern noch im Kindesalter gegeben hat. Zudem gibt es in der DSGVO eine geltende Altersgrenze. So können Kinder erst ab dem Alter von 16 Jahren rechtmässig in die Verarbei-

tung ihrer personenbezogenen Daten (also z.B. in die Eröffnung eines Kontos auf den sozialen Medien) einwilligen. Zuvor müssen die sorgeberechtigten Eltern zustimmen.

Zudem führten verschiedene Verordnungen umfangreiche Verhaltensregeln ein, um eine sichere Nutzung des digitalen Raums sicherzustellen (BAKOM, 2023). Das Verordnungspaket trat 2022 in Kraft und ist in den EU-Staaten seit Frühjahr 2024 anwendbar. Für die Schweiz ist es im Moment insbesondere für Unternehmen, welche Waren oder Dienstleistungen auf dem EU-Markt anbieten, relevant. Neben Regulierungen gibt es in der Schweiz zudem die «Strategie Digitale Schweiz», welche Richtlinien für die digitale Transformation der Schweiz enthält und deren Fokusthemen jährlich vom Bundesrat bestimmt werden (Strategie Digitale Schweiz, 2024). Ausserdem verfolgen alle Kantone eine Digitalisierungsstrategie (Digitale Verwaltung Schweiz 2024–2027). Die föderalen Strukturen der Schweiz erschweren jedoch eine einheitliche und systematische nationale Umsetzung.

## 3 Digitaler Alltag von Kindern und Jugendlichen





Während einige Technologien wie beispielsweise Staubsaugroboter den Alltag von Erwachsenen erleichtern und strukturieren, haben andere Technologien direkten Einfluss auf Kinder und Jugendliche. So kommen Kinder teilweise schon früh mit digitalen Medien und Bildschirmen in Berührung (Jugend und Medien, 2024). 20 Prozent der sechs- bis siebenjährigen Kinder besitzen ein eigenes Smartphone, während 41 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen regelmässig ein Smartphone (z.B. jenes der Eltern) nutzen. Diese Zahlen steigen mit dem Alter der Kinder weiter an: 79 Prozent der Zwölf- bis Dreizehnjährigen haben ein eigenes Smartphone, bei den Zwölf- bis Neunzehnjährigen sind es bereits 98 Prozent (Ibid.). Während jüngere Kinder die Smartphones primär zu Unterhaltungszwecken, wie beispielsweise für Spiele oder Filme, nutzen, stehen bei Jugendlichen die Messenger-Dienste und sozialen Netzwerke im Vordergrund. Zudem sind 99 Prozent der Haushalte mit

Jugendlichen in der Schweiz mit einem Laptop oder Computer ausgestattet. 84 Prozent der Haushalte besitzen ein Tablet und 93 Prozent haben Internetzugang. In Liechtenstein und in einigen Kantonen der Schweiz werden alle Kinder und Jugendlichen, welche die öffentliche Schule besuchen, ausserdem mit Tablets ausgestattet. Die JAMES-Studie<sup>2</sup> von 2022 zeigt auf, dass die Kinder und Jugendlichen im Internet in verschiedensten digitalen Räumen unterwegs sind und diese nicht nur für Unterhaltungszwecke, sondern auch immer mehr für Informationsbeschaffung nutzen (Külling et al., 2022). Diese Zahlen steigen mit zunehmendem Alter. So nutzen 37 Prozent der Sechs- bis Dreizehnjährigen das Internet täglich, bei den Zwölf- bis Neunzehnjährigen sind es 95 Prozent (Jugend und Medien, 2024). Bei den Jugendlichen sind das etwa drei Stunden an einem Wochentag und bis zu vier Stunden pro Tag während des Wochenendes (Külling-Knecht et al., 2023).

### 3.1 Kindgerechter digitaler Raum als Querschnittsaufgabe

Klar ist, dass Kinderrechte auch im digitalen Raum umzusetzen sind. Doch wer ist zuständig dafür, dass Kinder und Jugendliche auch hier umfassend geschützt, gefördert und beteiligt werden? Grundlage bildet die Anerken-

nung, dass Kinderrechte in allen Lebensräumen von Kindern und Jugendlichen und zu jeder Zeit realisiert werden müssen. Das bedeutet jedoch nicht, dass Kinder und Jugendliche ihre Rechte aktiv einfordern müssen, sondern vielmehr,

dass erwachsene Personen die notwendigen Rahmenbedingungen schaffen, welche ebendies ermöglichen. Die Verantwortung dafür liegt sowohl bei der Politik als auch bei Unternehmen und der Gesellschaft als Ganzes. Darüber hinaus müssen aber auch Kinder und Jugendliche im kritischen Umgang mit digitalen Medien und Technologien geschult werden, um sich sicher im digitalen Raum bewegen zu können. Es gilt, kritisches Denken im Umgang mit und in der Verwendung von digitalen Technologien gezielt zu fördern. Dieses kritische Denken zählt neben Kreativität, Sinnstiftung und Moralfähigkeit zu den entscheidenden Alleinstellungsmerkmalen von Menschen gegenüber Maschinen. Sowohl in der Gegenwart als auch in der Zukunft. Damit der digitale Raum auch ein Raum wird, der nicht nur von

und für Erwachsene entwickelt wird, müssen Gefahren und Chancen für Kinder und Jugendliche formuliert und alle gleichermaßen sensibilisiert werden. Die Umsetzung der Kinderrechte ist also auch im digitalen Raum eine Querschnittsaufgabe, welche die Zusammenarbeit aller erfordert. Sowohl von Personen mit direktem Kontakt zu Kindern und Jugendlichen, wie beispielsweise Eltern, Bezugs- und Fachpersonen des Freizeitbereichs, der ausserfamiliären Kinderbetreuung und Schulen, als auch von Personen und Institutionen mit indirekten Anknüpfungspunkten zu Kindern und Jugendlichen. Die Zusammenarbeit muss dabei einerseits in Bezug auf (wahrgenommene) Risiken und Chancen und andererseits in Bezug auf die konkrete Gestaltung von Technologien und Anwendungen erfolgen.

### 3.2 Welche Fähigkeiten werden für den digitalen Raum benötigt?

Digitale Kompetenzen zählen zu den Schlüsselfähigkeiten des 21. Jahrhunderts, da sie in fast allen Lebens- und Arbeitsbereichen benötigt werden. Der Begriff «Digital Literacy» beschreibt das sichere und kritische Nutzen des digitalen Raums (UNESCO, 2021). Während Erwachsene diese Kompetenz bewusst erlernen müssen, wird bei Kindern und Jugendlichen oft von «Digital Natives» gesprochen. Sprich von Personen, die nach der Einführung digitaler Technologien und des Internets geboren wurden. Dieser Begriff gilt aber als problematisch. Durch die frühe Konfrontation mit digitalen Medien wird mitunter

angenommen, dass Kinder und Jugendliche digitale Kompetenzen automatisch erlernen, ähnlich wie ihre Muttersprache, und dass sie sich automatisch in der digitalen Welt zurechtfinden. Tatsächlich ist dies nur teilweise der Fall: Kinder und Jugendliche kommen zwar häufig schon früh mit digitalen Technologien und Anwendungen in Berührung und werden deshalb oftmals «Digital Natives» genannt, doch auch sie müssen einen sicheren Umgang mit dem digitalen Raum erlernen. Der Begriff «Digital Natives» ist den betroffenen jungen Menschen selbst oft gar nicht bekannt oder wird von ihnen entschieden abgelehnt

<sup>2</sup> Die ZHAW erhebt seit 2010 alle zwei Jahren den Medienumgang von Jugendlichen in der Schweiz. Die sogenannten JAMES-Studien stehen für Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz und sind repräsentativ.

(Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet, 2018). Die Annahme, dass das Geburtsjahr allein ausreicht, um digitale Kompetenz zu erlangen, ist eine Fehlannahme, die zu falschen Erwartungen und einem unzureichenden Bildungsansatz im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) führen kann.

Erschwerend kommt hinzu, dass nicht alle Kinder und Jugendlichen den gleichen Zugang zum digitalen Raum haben. Dies wird oftmals durch den familiären sozioökonomischen Status beeinflusst. Vulnerable Kinder sehen sich oftmals mit unterschiedlichen Barrieren konfrontiert (Jugend und Medien, 2024).

Es braucht also einerseits gezielte und altersspezifische Bildungsmassnahmen, um digitale Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Sie müssen lernen, wie sie digitale Medien kritisch, verantwortungsvoll und sicher

nutzen können. Dazu gehört unter anderem das Verständnis von Datenschutz, die Fähigkeit zur Unterscheidung von glaubwürdigen und unseriösen Informationen, das Finden einer gesunden Online/Offline-Balance sowie der verantwortungsvolle Umgang mit und in sozialen Netzwerken, Games und anderen Online-Plattformen (Pro Juventute, 2024). Diese Kompetenzen sind essenziell, um die Chancen der Digitalisierung zu nutzen und gleichzeitig die Risiken zu minimieren. Um dies zu erreichen, ist es wichtig, dass sich sowohl Eltern und Erziehungsberechtigte als auch Bildungseinrichtungen dafür einsetzen, digitale Bildung zu vermitteln. Andererseits bedarf es auf nationaler Ebene Massnahmen zu Sensibilisierung, Schutz und Wohlergehen im digitalen Raum.

Dazu gehört auch der Abbau von Barrieren, damit alle Kinder und Jugendlichen gleichermassen Zugang zum digitalen Raum erhalten.

## Künstliche Intelligenz

Unter künstlicher Intelligenz (KI) versteht man Computersysteme und Programme, die anhand von erhaltenen und gesammelten Informationen Texte verfassen, audiovisuelle Inhalte erstellen, Vorhersagen treffen oder Rückschlüsse auf Verhaltensmuster oder Präferenzen ziehen können. Vom Europarat wird die KI-Technologie als eine Gesamtheit von Wissenschaften,

Theorien und Techniken zusammengefasst, deren Ziel es ist, durch eine Maschine die kognitiven Fähigkeiten eines Menschen zu reproduzieren (Council of Europe, 2021). Die ethische Kritik an KI stützt sich dabei auf die Aussage, dass KI weder die Summe des menschlichen Wissens umfasst noch objektiv, fair und neutral sei (Kirchschräger, 2024).

## 3.3 KI und Algorithmen

**K**I wird sowohl im beruflichen als auch im privaten Alltag von Personen zunehmend präsenter. Die verschiedenen KI-Instrumente generieren beispielsweise Empfehlungen für Bücher, Filme, Kleidung oder Reiseziele und verbessern Texte blitzschnell. KI bietet somit in verschiedenen Alltagssituationen Unterstützung und Entscheidungshilfen. Das klingt vielversprechend, doch wo genau liegen die Herausforderungen für die Kinderrechte?

Eine der Herausforderungen im Umgang mit KI ist, dass Anweisungen von Programmiererinnen und Programmierern und Daten aus verschiedenen Online-Quellen als Grundlage für Empfehlungen genommen werden. Wenn diese Daten bereits existierende Fehler oder diskriminierende Vorurteile und Verhaltensweisen enthalten, kann dies die Art und Weise beeinflussen, wie KI mit Personen, so auch mit Kindern und Jugendlichen, interagiert. Solche Fehler können langfristige Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben und sich auf wichtige Entscheidungen in ihrem Leben auswirken. Diese reichen von Lernprogrammen bis hin zu Jobinseraten, die einzelnen Personen aufgrund von Geschlecht, Erfahrungen oder Herkunft erst gar nicht angezeigt werden.

Es ist wichtig anzumerken, dass diese Voreingenommenheit der KI-Systeme auch auf den sozialen Kontext ihrer Entwicklung zurückzuführen ist. KI wird von Organisationen und Erwachsenen entwickelt, eingesetzt und kontrolliert. Diese wiederum berücksichtigen Kinder und Jugendliche oftmals nicht als Nutzenden-

gruppe. Entwicklerinnen und Entwickler von KI tragen also die Verantwortung sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche nicht in ihren Möglichkeiten eingeschränkt werden, weil ihre Interessen, Fähigkeiten oder Hintergründe nicht in den zugrunde liegenden Datensätzen vertreten sind und deshalb von KI nicht wahrgenommen werden.

Eine weitere Herausforderung in Zusammenhang mit KI ist das sogenannte Profiling, das auch als eine Form der «digital surveillance» verstanden wird (Byrne et al., 2021). Profiling kann aus verschiedenen Gründen durchgeführt werden, sei es kommerzielles Profiling oder Risiko-Profiling, wobei das Verhalten oder die finanzielle oder gesundheitliche Situation einer Person analysiert wird, um das Risiko von Gesundheitsproblemen oder Kreditausfällen vorherzusagen. Beim kommerziellen Profiling, wie es etwa in den sozialen Medien erfolgt, werden anhand von «Likes» oder angesehenen Beiträgen Präferenzen identifiziert. Diese Informationen werden von KI weiter genutzt, um der nutzenden Person ähnliche Inhalte oder Werbeanzeigen anzuzeigen, welche die Person höchstwahrscheinlich interessieren könnten. Dadurch entsteht eine Art Filterblase für die Nutzerinnen und Nutzer, in welcher vor allem ähnliche Inhalte wiedergegeben werden und wenig andere Meinungen, Beiträge oder Weltanschauungen gezeigt werden. Diese Art des Profilings beeinflusst Online-Erfahrungen und den Wissensstand von Kindern und Jugendlichen erheblich.

Das Recht auf Nicht-Diskriminierung und das Recht auf Privatsphäre werden

durch die digitale Kontrolle von KI immer wieder in Frage gestellt. Dies, indem Plattformen Informationen aus Daten ziehen, welche persönliche Informationen enthalten können (Digitales Institut, 2023). Ein weiteres Anliegen ist daher der Schutz der persönlichen Daten, was auch Kinder und Jugendliche selbst stark beschäftigt (vgl. Brüscheiler et al., 2021).

Um KI kinderrechtsfreundlicher zu gestalten, sind gezielte Massnahmen und klare Regulierungen, wie KI-Systeme gestaltet und eingesetzt werden dürfen, notwendig. Ein weiteres wichtiges Thema ist die Transparenz von KI-Systemen. Nutzerinnen und Nutzer, insbesondere Kinder

und Jugendliche, sollten verstehen können, wie Entscheidungen durch KI getroffen und welche Daten dabei verwendet werden. Diese Transparenz hilft dabei, Vertrauen aufzubauen und Missverständnisse zu vermeiden. Gleichzeitig ist die Etablierung von Mechanismen zur Überprüfung und Kontrolle von KI-Systemen von zentraler Bedeutung, um sicherzustellen, dass diese den ethischen und rechtlichen Standards entsprechen. Ausserdem muss klar gekennzeichnet werden, wenn etwas mithilfe von KI generiert wurde. Nur so kann zwischen echt und gefälscht differenziert werden, was Kinder und Jugendliche erst erlernen müssen.

### Regulierungen und Strategien für den Einsatz von KI

Auf internationaler Ebene bestehen in mehreren Ländern nationale Regulierungen und Strategien für den Einsatz von KI. Eine Studie von Innocenti, dem internationalen Forschungszentrum von UNICEF, aus dem Jahr 2020 zeigte allerdings, dass diese Regulierungen wenig bis gar keinen Bezug auf Kinderrechte nehmen (Penagos, 2020). Die Erwähnung von Kindern und Jugendlichen konzentriert sich primär auf die Verbesserung des Bildungszugangs oder die Gesundheitsversorgung, während Nicht-Diskriminierung oder der Zugang zu Informationen nicht thematisiert werden. In der Schweiz gilt für KI das per 1. September 2023 in Kraft getretene neue Datenschutzgesetz des Bundes, wobei derzeit weitere Ansätze

für eine mögliche Regulierung von KI evaluiert werden (EDÖB, 2023). Die neuen Regulierungen können betroffenen Kindern, Jugendlichen, aber auch Erwachsenen einen wirksamen Schutz bieten, insbesondere in Bezug auf die Nicht-Diskriminierung. Dies, indem die Regulierungen neben dem Potenzial von KI auch die Risiken für die Gesellschaft analysieren und sich an der KI-Verordnung der Europäischen Union (AI Act) orientieren. Letztere stützt sich auf den Rahmenvertrag über KI, der am 1. August 2024 in Kraft getreten ist und klare Anforderungen sowie Verpflichtungen für EU-Vertragsländer definiert (European Parliament, 2024).

### 3.4 Digitaler Raum und Gesundheit

Der digitale Raum nimmt Einfluss auf die Art und Weise, wie wir miteinander interagieren und kommunizieren. So können sich Kinder und Jugendliche heute unabhängig von Ort oder Zeit mittels verschiedenster Messengerdienste und Plattformen mit anderen austauschen und vernetzen. Dadurch wird der digitale Raum zu einem wichtigen Aufenthaltsort von Kindern und Jugendlichen, der nicht nur ihr Freizeitverhalten, sondern auch ihre physische und psychische Gesundheit beeinflusst.

Durch die Verlagerung von Treffpunkten in den digitalen Raum werden für einige Kinder und Jugendliche Barrieren abgebaut, was Austausch und Vernetzung mit anderen vereinfachen kann. Dies gilt vor allem für Kinder und Jugendliche aus marginalisierten Gruppen wie beispielsweise LGBTQIA+ oder geflüchtete Kinder und Jugendliche, welche durch die Online-Vernetzung Teil einer Community werden, was ihnen im «realen Leben» teilweise verwehrt bleibt. Zudem ist der digitale Raum auch ein Ort, wo Kinder und Jugendliche niederschwellig an Informationen und Antworten, auch auf Gesundheitsfragen, gelangen können. Eine von UNICEF Schweiz und Liechtenstein durchgeführte Studie über die psychische Gesundheit von Jugendlichen in der Schweiz und Liechtenstein aus dem Jahr 2021 zeigt deutlich auf, welchen wichtigen Stellenwert der digitale Raum für Kinder und Jugendliche in Bezug auf ihre Gesundheit hat (Barrense-Dias et al., 2021). Laut der Studie weist ein Drittel der Vierzehn- bis Neunzehnjährigen in der Schweiz und in Liechtenstein Anzeichen

einer Angststörung und/oder Depression auf. Allerdings gaben 29,1 Prozent aller Befragten an, dass sie mit niemandem über ihre Probleme und Ängste sprechen. Die Studie zeigte jedoch auch, dass sich Jugendliche oft im Internet Hilfe und Rat suchen, da diese im digitalen Raum häufig einfacher und kostenlos zugänglich sind (Barrense-Dias et al., 2021). Gleichzeitig sind Kinder und Jugendliche im digitalen Raum auch mit einer grossen Vielfalt an Möglichkeiten, Plattformen, Informationen usw. konfrontiert. Das kann überfordernd sein. Kinder und Jugendliche sind im digitalen Raum ständigen Vergleichen mit anderen ausgesetzt. Die Darstellung der Lebensweise anderer Menschen im Internet, beispielsweise des vermeintlich idealen und spannenden Alltags von Influencerinnen und Influencern, kann das Gefühl von Minderwertigkeit auslösen oder verstärken. Diese ständige Konfrontation mit vermeintlich perfekten Leben kann unter bestimmten Umständen erhebliche Auswirkungen auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen haben. Zudem sind Kinder und Jugendliche online mehr Mobbing oder Fehlinformationen ausgesetzt als offline (Rhyn, 2020). Der digitale Raum wird oftmals als rechtsfreier, anonymer Raum wahrgenommen, welcher ein Einfallstor für Cybermobbing, Hassrede, Gewaltaufrufe, Ehrverletzungen und Verletzungen des Rechts am eigenen Bild bietet. Für einen Kausalzusammenhang zwischen Nutzung sozialer Medien und psychischen Erkrankungen gibt es allerdings keine wissenschaftliche Grundlage. Die Sache ist kom-





plexer. Jugendliche mit einer Vorbelastung, in einer psychischen Krise oder mit einer existierenden manifesten psychischen Erkrankung können dazu neigen, soziale Medien häufiger zu nutzen als Kinder und Jugendliche ohne Vorbelastungen. Beispielsweise zur Ablenkung oder Kompensation. Dabei können sie auf Inhalte stossen, welche ihre Krisen verstärken (Ferguson et al., 2024). So kann der übermässige Konsum<sup>3</sup> von digitalen Inhalten und sozialen Medien bei Kindern und Jugendliche mit Vorbelastungen verstärkt zu einer Verschlimmerung von Angstgefühlen oder Depressionen, zu verschlechterten Schlafrhythmen oder zu verzerrter Selbstwahrnehmung und verzerrten Körperbildern führen (OECD, 2018). Es zeigt sich, dass nicht

nur die allgemeine Mediennutzung, sondern vor allem auch Medieninhalte und Nutzungsmotive kritisch betrachtet werden müssen. Medieninhalte können aber nicht nur aufgrund der Inhalte selbst schädlich sein, sondern auch das lediglich übermässige Bewegen im digitalen Raum. Insbesondere gesellschaftliche Rahmenbedingungen wie das familiäre Umfeld, die berufliche und finanzielle Situation zu Hause oder der kulturelle Umgang mit den digitalen Angeboten sind dabei Indikatoren einer exzessiven Nutzung (Stortz et al., 2024). Laut der Schweizerischen Gesundheitsbefragung aus dem Jahr 2022 schätzen sich junge Erwachsene zwischen 15 und 24 Jahren mit 22,2 Prozent zu der Altersgruppe, die am stärksten von problematischer oder

## Unterscheidung digitale und soziale Medien

In dieser Publikation werden sowohl der Begriff «digitale Medien» als auch der Begriff «soziale Medien» verwendet. Während der Begriff digitale Medien als Überbegriff für sämtliche

digitalen Inhalte und Plattformen steht, handelt es sich bei sozialen Medien um eine spezifische Form der digitalen Medien mit Schwerpunkt Kommunikation und Interaktion.

risikoreicher Bildschirmnutzung betroffen ist (Bundesamt für Gesundheit, 2024). Diese muss aber nicht zwangsläufig auch suchtartig sein.<sup>4</sup> Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat die übermässige Internetnutzung entsprechend nicht offiziell als Sucht oder psychische Erkrankung anerkannt, das exzessive Computerspielen hingegen schon (Montag, 2024).

Neben den psychischen Auswirkungen kann sich ein übermässiger Konsum digitaler Medien auch auf die physische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen auswirken. Mit der steigenden Zahl von Kindern und Jugendlichen, die Zugang zum digitalen Raum haben, verändert sich auch das Freizeitverhalten. Wo sich früher mehr Treffpunkte in manifesten Räumen, wie beispielsweise zu Hause oder im öffentlichen Raum, befanden, finden Treffen und Austausch heute auch über Messengerdienste und in sozialen Medien statt. Wenn Kinder und Jugendliche mehr Zeit an ihren Handys oder ande-

ren Geräten verbringen, können daraus Sport- und Bewegungsmangel resultieren. Dies kann wiederum die Entstehung von Übergewicht bis hin zu muskuloskelettalen Problemen bei Kindern und Jugendlichen begünstigen (Schweizerisches Gesundheitsobservatorium, 2020). Die Nutzung von digitalen Medien kann die körperliche Bewegung reduzieren, sowohl bei Kindern und Jugendlichen als auch bei Erwachsenen. Allerdings kann dies auch bei übermässiger Ausübung anderer Freizeitbeschäftigungen der Fall sein, wie beispielsweise beim Lesen oder Zeichnen. Umso wichtiger ist es deshalb, dass Erwachsene eine Vorbildrolle einnehmen und verständliche Regeln und Abmachungen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen aufstellen. Dies, um den Kindern und Jugendlichen eine zeitliche Orientierung zu geben und ihr Bewusstsein für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu schärfen.

<sup>3</sup> Übermässiger Konsum digitaler Medien wurde bei der konsultierten OECD-Studie bei sechs Stunden Internetzeit pro Tag festgelegt (OECD, 2018). Bei Jugendlichen in der Schweiz liegt der Wert für den durchschnittlichen Konsum während eines Wochentags bei etwas über drei Stunden und am Wochenende bei fast fünf Stunden (JAMES-Studie, 2022). Eine Nutzung von sechs Stunden oder mehr entspricht in der Schweiz somit einem Extrem.

<sup>4</sup> Vgl. Synthesebericht 2021-2024 der nationalen Expert:innengruppe «Onlinesucht» (Stortz et al., 2024)

### 3.5 Kinderrechte im digitalen Raum und Unternehmen

Damit Kindern und Jugendlichen ihre Rechte auch im digitalen Raum zugestanden werden, müssen Unternehmen, welche digitale Technologien entwickeln, sich ihrer Verantwortung zur Umsetzung der Kinderrechte bewusst werden. Unternehmen haben vielfältige direkte und indirekte Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche. Die UNO-Leitprinzipien für Wirtschaft und Menschenrechte (Vereinte Nationen, 2012) legten im Jahr 2011 die Grundlage für die unternehmerische Verantwortung für Menschenrechte, welche Kinderrechte miteinschliessen. Um die spezifischen Rechte von Kindern und Jugendlichen für Wirtschaftsakteurinnen und -akteure zu interpretieren und sichtbar zu machen, haben UNICEF, der UN Global Compact und Save the Children 2012 die «Grundsätze für Kinderrechte und Unternehmen» (UNICEF et al., 2012) abgeleitet. Diese Grundsätze geben eine Anleitung für Massnahmen, um die Interessen von Kindern aktiv zu schützen, ihre Lebenssituation zu verbessern und so potenziell negative Auswirkungen auf die Umsetzung der Kinderrechte zu verhindern. Dabei muss sichergestellt werden, dass Unternehmen ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dem Schutz der Rechte im digitalen Raum und dem Recht auf Zugang zu Informationen sowie der freien Meinungsäusserung finden. Dies betrifft insbesondere Unternehmen, deren Angebote sich direkt an Kinder und Jugendliche richten, Kinder und Jugendliche als Endnutzende haben oder Dienstleistungen anbieten, welche diese Altersgruppe ansprechen. Das können beispielsweise

Videospiele, soziale Medien oder Online-Streamingdienste sein. Massnahmen sollten daher zielgerichtet sein und nicht restriktiven Charakter haben, weder für Kinder und Jugendliche noch für andere Nutzerinnen und Nutzer.

Ein konkretes Beispiel, wo Kinder und Jugendliche mit Unternehmen in Berührung kommen, ist die gezielte Bewerbung von Produkten und Dienstleistungen. So werden den Nutzerinnen und Nutzern beispielsweise in den sozialen Medien oder während eines Games Inhalte angezeigt, die aufgrund ihres Verhaltens im Internet für sie von Interesse sein könnten. Die beworbenen Produkte und Dienstleistungen zielen darauf ab, den Profit der Unternehmen zu maximieren, ohne dass dabei das Alter der Nutzenden berücksichtigt wird. Dies kann dazu führen, dass Kinder und Jugendliche unbeabsichtigt Zugang zu Plattformen für Erwachsene erhalten oder dass ihnen gefährdende oder illegale Inhalte angezeigt werden. Dabei wird auf persönliche Daten, Interessen, Einstellungen, Haltungen, Verhaltensmuster und Standorte von Personen zurückgegriffen, welche für kommerzielle Zwecke genutzt werden. Es ist daher entscheidend, dass Unternehmen sich ihrer Verantwortung für den Datenschutz ihrer Nutzendengruppen bewusst werden und das Recht auf Privatsphäre jederzeit respektieren.

Durch den Einsatz von KI können zielgruppenspezifische Inhalte die Suche nach bestimmten Produkten für die Nutzerinnen und Nutzer erleichtern. Allerdings können die den digitalen Technologien zugrunde liegenden Datensätze und

Algorithmen auch fehlerhafte oder falsche Informationen sowie Verzerrungen enthalten und somit stereotypische und diskriminierende Inhalte wiedergeben. Dies, indem beispielsweise gesundheitsschädigende Produkte als gesund vermarktet werden oder über Dinge berichtet wird, deren Quellen nicht auf ihre Richtigkeit überprüft wurden.

Unternehmen müssen sicherstellen, dass ihre digitalen Plattformen kinderrechtskonform gestaltet sind und die Rechte der Kinder schützen. Dies beinhaltet den Schutz vor Manipulation, Diskriminierung, schädlichen Inhalten, Cybermobbing und sexueller Gewalt. Es braucht klare Mechanismen, die es Kindern ermöglichen, unangemessene

Inhalte zu melden und Unterstützung im Fall von Kinderrechtsverletzung zu erhalten.<sup>5</sup> Ausserdem ist Transparenz ein weiterer wichtiger Aspekt. Sprich, das Offenlegen, wie Unternehmen die Daten von Kindern sammeln und verwenden – und auch schützen. Ein Beispiel hierfür bietet Australien, wo der «Safety Act» von 2021 Firmen wie beispielsweise Apple, Google oder Microsoft dazu verpflichtet, detailliert Auskunft darüber zu geben, was sie zum Schutz von Kindern tun und wie sie die geforderten grundlegenden Online-Sicherheitsmassnahmen umsetzen (eSafety Commissioner, 2024). Es ist zentral, dass Unternehmen in Bezug auf die Kinderrechte sensibilisiert werden und ihre Geschäftsmodelle die Rechte der



<sup>5</sup> Click and Stop: Die Online-Meldestelle bietet eine Übersicht an Präventionsangeboten sowie Erstauskunft und Beratung.

Kinder respektieren. Dies bedeutet, dass Unternehmen ethische Überlegungen in ihre strategischen Entscheidungen integrieren und sicherstellen, dass ihre Produkte und Dienstleistungen keinen Schaden verursachen. Durch regelmässige interne oder extern beizogene, unabhängige Bewertungen und Audits kann gewährleistet werden, dass Aktivitäten im

Einklang mit den Kinderrechten stehen (Vereinte Nationen, 2021). Zusätzlich braucht es die Schaffung strenger Regulierungen, Gesetze und Standards auf politischer Ebene, um sicherzustellen, dass Unternehmen stärker in die Verantwortung genommen werden bei der Umsetzung der Kinderrechte im digitalen Raum.

### Kinderschutz – Child Safeguarding im digitalen Raum

Der digitale Raum beeinflusst die Entwicklung der Persönlichkeit wie auch der Sexualität von Kindern und Jugendlichen massgeblich (Kinderschutz Schweiz, 2024). Entsprechend müssen präventive und reaktive Massnahmen getroffen werden, um Kinder und Jugendliche einerseits vor Risiken zu schützen und andererseits bei Kinderrechtsverletzungen entsprechend zu begleiten. Wie auch im manifesten Raum sind die Gefahren im digitalen Raum vielfältig. So kommen Kinder und Jugendliche im Internet oftmals schon früh mit sexualisierten Inhalten wie Pornografie und Sexting oder sexualisierter Gewalt wie Sextortion und Cybergrooming in Kontakt. Bei Sextortion handelt es sich um das Erpressen oder Nötigen von Personen mittels intimer Fotos oder Videos, während bei Cybergrooming Erwachsene mit Fake-Profilen Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufnehmen, meist mit der Absicht von sexualisierter Gewalt, oder Sexting, dem Austausch von intimen

Inhalten. Aber auch Cyberbullying, Glücksspiele und Sharenting können negative Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben – sowohl im Moment als auch zu einem späteren Zeitpunkt im Leben. Letzteres bezieht sich auf das Teilen von Bildern, Videos, Sprachaufnahmen und persönlichen Informationen von Kindern und Jugendlichen durch Eltern oder andere erwachsene Personen. Es erfolgt meist ohne böse Absichten, kann aber zu gravierenden Kinderrechtsverletzungen führen. Diese reichen von Verletzungen der Privatsphäre und Identitätsdiebstahl über Mobbing bis hin zu sexualisierter Gewalt, wenn die Bilder in falsche Hände geraten. Das kann sich wiederum auf die physische und psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen auswirken. Eine wirkungsvolle Schutzstrategie muss folglich an unterschiedlichen Stellen ansetzen und von verschiedenen Akteurinnen und Akteuren angewandt werden (vgl. Kapitel Empfehlungen).

## 4 Chancen des digitalen Raums

Der digitale Raum birgt verschiedene Herausforderungen und Risiken, die auf sämtlichen politischen Ebenen, aber auch von Privatpersonen adressiert werden müssen. Gleichzeitig bietet der digitale Raum aber auch Chancen, die Diskriminierung zu reduzieren und eine inklusivere Gesellschaft zu schaffen. So bietet der digitale Raum

die Möglichkeit, durch die Anwendung eines kindzentrierten Ansatzes Kinder und Jugendliche stärker zu integrieren und aktiv zu involvieren. Dadurch können auch Kinder und Jugendliche erreicht werden, die sonst zu physischen Förder- und Partizipationsmöglichkeiten keinen oder eingeschränkten Zugang haben.



### 4.1 Digitale Partizipation in politischen und sozialen Prozessen

Ein zentrales Kinderrecht ist das Recht auf Partizipation, zu welchem auch das Recht auf Information gehört. Artikel 12 der Kinderrechtskon-

vention hält fest, dass Kinder in allen sie betreffenden Angelegenheiten angehört und einbezogen werden müssen. In Liechtenstein wird durchschnittlich jähr-

lich einmal und in der Schweiz bis zu viermal jährlich eine Volksabstimmung durchgeführt. Trotz häufiger Abstimmungen liegt die Stimmbeteiligung seit Jahren bei unter fünfzig Prozent (BFS, 2024). Besonders auffällig ist, dass junge Erwachsene in der Schweiz zwischen 18 und 25 Jahren noch seltener ihre Stimme abgeben: Nur etwa jede dritte junge Person nimmt an den Abstimmungen teil (Heimann, 2023). Dies könnte an der fehlenden Menschenrechts- und Kinderrechtsbildung in den Pflichtschuljahren, an der Komplexität der Themen oder am mangelnden Interesse an den zur Wahl stehenden Fragen liegen.

Um diesem Trend entgegenzuwirken, wird verstärkt auf soziale Medien und digitale Plattformen gesetzt, um politische Kampagnen zu führen und die Bevölkerung zur Mitwirkung zu motivieren sowie Informationen zielgruppengerechter zu kommunizieren. Diese digitalen Kanäle spielen eine immer wichtigere Rolle, wenn es darum geht, die Bevölkerung zu informieren, ihre Meinung einzuholen und ihr die Möglichkeit zu geben, aktiv an politischen, wirtschaftlichen oder sozialen Veränderungen teilzuhaben. Der digitale Raum wird zunehmend als niederschwelliger Diskussionsort angesehen, ähnlich dem manifesten Raum. Er bietet die Möglichkeit, Kinder und Jugendliche, welche aufgrund ihres Alters noch kein aktives Stimm- und Wahlrecht besitzen, in Entscheidungsprozesse einzubinden und sie über kommunale oder kantonale

Geschehnisse zu informieren. Dies ist selbstverständlich auch im manifesten Raum möglich. Der digitale Raum macht die Partizipation von Kindern und Jugendlichen jedoch inklusiver, insofern als sich auch Kinder und Jugendliche beteiligen können, für welche manifeste Räume nicht oder nur eingeschränkt zugänglich sind. Beispielsweise Kinder und Jugendliche mit eingeschränkter Mobilität oder jene, welche sich in öffentlichen Diskussionsrunden nicht wohl fühlen. Ein Beispiel für eine inklusivere Partizipation der Bevölkerung sind Online-Mitwirkungsplattformen.<sup>6</sup>

Die Kombination aus digitalen und analogen Beteiligungsmöglichkeiten erlaubt es, eine breitere und diversere Gruppe von Kindern und Jugendlichen zu erreichen. So können nicht nur die Stimmen derjenigen berücksichtigt werden, die bereits politisch engagiert sind, sondern auch die Stimmen von jenen, die sich bisher weniger aktiv beteiligt haben. Dies führt dazu, dass Angebote und Strukturen vermehrt zielgruppen- und bedürfnisorientiert geplant und umgesetzt werden, und stärkt das Zusammengehörigkeitsgefühl und die Identifizierung mit der Wohngemeinde oder spezifischen Projekten. Die Nutzung digitaler Plattformen zur Mitwirkung könnte somit nicht nur ein Schlüssel sein, um eine breitere Rückmeldung zu einem Anliegen zu erlangen, sondern auch um die politische Partizipation zu fördern und das Interesse der jungen Generation für die Mitwirkung zu wecken.

## 4.2 Digitale Lernplattformen

Es kann zeitaufwendig für Lehrpersonen sein, detaillierte Informationen über die Stärken und Schwächen von Schülerinnen und Schülern zu sammeln und zu analysieren sowie anhand der Erkenntnisse individuell angepasste Lernprogramme bereitzustellen. Mit KI können innovative Lernangebote für Kinder und Jugendliche, wie digitale Lernplattformen, geschaffen werden. Durch den Einsatz digitaler Lernplattformen können das Nutzungsverhalten der Lernenden in bestimmten Fächern, wie beispielsweise Mathematik, analysiert und die nachfolgend gestellten Aufgaben entsprechend angepasst werden. Dabei wird nicht nur überprüft, ob die Aufgaben richtig gelöst wurden, sondern auch, bei welchen Schritten sich Fehler eingeschlichen haben. Solche detaillierten Analysen ermöglichen es, Schülerinnen und Schüler mithilfe von digitalen Lernplattformen gezielt und individuell zu fördern.

Digitale Lernplattformen können ausserdem Informationen effizient zusammenführen und den Lehrpersonen übermitteln. Dadurch können Lehrpersonen ihren Unterricht gezielt an die Bedürfnisse, aber auch an das Lerntempo ihrer Schülerinnen und Schüler anpassen und so den Lernerfolg steigern (Educa, 2024). Diese personalisierte Herangehensweise ermöglicht es, dass die Lernenden individuell und basierend auf ihren jeweiligen Fähigkeiten und Bedürfnissen gefördert werden. Ein weiterer möglicher positiver Effekt von individuellen Lerneinheiten ist, dass den Kindern und Jugendlichen mehr Eigenverantwortung übertragen wird.

Ausserdem schafft die Digitalisierung von Prozessen und Abläufen, wie beispielsweise digitale Korrekturen, zeitliche Ressourcen für Lehrpersonen, welche sie wiederum in die individuelle Förderung von Schülerinnen und Schülern investieren können. Darüber hinaus bieten digitale Lernwerkzeuge den Lernenden die Möglichkeit, sich mit dem digitalen Raum vertraut zu machen. Der Umgang mit solchen Tools kann nicht nur das Verständnis jeweiliger Unterrichtsinhalte durch die erweiterte visuelle Unterstützung fördern, sondern auch wichtige digitale Kompetenzen, die in der heutigen Welt unverzichtbar sind. Schülerinnen und Schüler erwerben so grundlegende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Technologien, was ihnen sowohl auf dem weiteren Bildungsweg als auch im späteren Berufsleben zugutekommt. Auch bietet der Einsatz von digitalen Lernplattformen die Möglichkeit, diese barrierefrei zu gestalten. Sprich, dass sie beispielsweise auch für Kinder und Jugendliche mit Behinderungen zugänglich sind. Somit haben digitale Lernplattformen auch einen integrativen Charakter.

Es ist jedoch wichtig, dass KI-Anwendungen auf ihre Neutralität überprüft werden und eine unterstützende, nicht aber wertende Funktion einnehmen. Ausserdem sollen digitale Lernplattformen soziale Interaktionen nicht negativ beeinflussen. Es ist ein ausgeglichenes Verhältnis der verschiedenen Lernformen anzustreben. Ferner muss sichergestellt werden, dass zureichende Sicherheitsmassnahmen getroffen wurden, welche das Risiko von Datenmissbrauch und Cyberangriffen reduzieren.

<sup>6</sup> Ein Beispiel für eine solche Plattform ist «meinThurgau», welche von Gemeinden genutzt werden kann, um unter anderem die Bevölkerung in Entscheidungsfindungsprozesse zu involvieren. So auch Kinder und Jugendliche.

## 5. Fazit und Handlungsempfehlungen

Digitale Technologien, Anwendungen und soziale Medien spielen eine entscheidende Rolle für das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen. Der digitale Raum hat in sämtliche Bereiche und damit in die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen Einzug gehalten. Um Kinderrechte auch im digitalen Raum umzusetzen, ist es entscheidend, bei der Entwicklung, Gestaltung, Produktion und Nutzung digitaler Technologien und Anwendungen einen kinderrechtsbasierten Ansatz zu verfolgen. Das bedeutet, dass bei allen Entscheidungen berücksichtigt werden muss, wie sich diese auf Kinder und Jugendliche auswirken. Es ist immer die dem Kindeswohl zuträglichste Entscheidung zu treffen. Damit Kinder und Jugendliche auch im digitalen Raum umfassend geschützt, gefördert und beteiligt werden, braucht es die Zusammenarbeit aller. Einerseits sind strenge gesetzliche Grundlagen, Regulierungen, Policies und Standards notwendig, andererseits braucht es eine umfassende Sensibilisierung von Regierungen, Unternehmen, Fachpersonen, Eltern und weiteren Bezugspersonen. Gleichzeitig müssen Kinder und Jugendliche selbst gestärkt werden, damit sie sich sicher und autonom im digitalen Raum aufhalten und bewegen können.

### Politik

Es braucht sowohl auf internationaler wie auch auf nationaler Ebene klare und verbindliche Regulierungen, Gesetze, Policies und Standards, welche sowohl Regierungen als auch Unternehmen und Privatpersonen zur Orientierung dienen. Aufgrund der Tatsache, dass sich digitale Technologien und Anwendungen in einer zunehmend stärker globalisierten Welt oftmals an verschiedenen Standorten weltweit befinden, sind internationale Rahmenabkommen und Zusammenarbeitsstrukturen wichtig. Die Schaffung globaler Definitionen, wie beispielsweise zu Internetsucht, durch international anerkannte Stellen wie die WHO kann helfen, klare Richtlinien im Umgang mit gewissen Problematiken oder Kinderrechtsverletzungen zu formulieren. Ausserdem ist es wichtig, einen kinderrechtsbasierten Ansatz zu verfolgen und bei der Erarbeitung solcher Richtlinien und begleitender Aktions- und Massnahmenpläne Kinder und Jugendliche als besonders vulnerable Nutzengruppe zu berücksichtigen und explizit zu benen-

*Kinder und Jugendliche sind nicht dafür verantwortlich sicherzustellen, dass ihre Rechte umgesetzt und eingehalten werden. Dies liegt in der Verantwortung des Staates und erwachsener Personen.*

nen. Darüber hinaus muss sichergestellt werden, dass alle diese Regulierungen und Gesetze kennen, unabhängig davon, ob man direkt mit Kindern und Jugendlichen arbeitet oder nicht. Es ist eine gemeinschaftliche Verantwortung, welche Behörden, Entscheidungstragende, der öffentliche Sektor, Entwicklerinnen und Entwickler von digitalen Plattformen, Eltern, Betreuungs- und Bezugspersonen sowie Fachpersonen gleichermaßen tragen. Es muss unterbunden werden, dass Unternehmen den Profit über die Kinderrechte stellen, und es braucht rechtliche Konsequenzen für Organisationen oder Personen, welche diese Regeln nicht einhalten.

#### Handbuch Europarat – Unterstützung für nationale Regierungen



Der Europarat veröffentlichte 2020 ein Handbuch mit konkreten Empfehlungen zur Umsetzung der Kinderrechte im digitalen Raum, welches sich an politische Entscheidungstragende richtet.



- **Ergänzung des schweizerischen Strafgesetzbuchs um Straftatbestände** wie «Cybermobbing», «Cybergrooming» usw. sowie Schaffung und Bekanntmachung von Mechanismen und Möglichkeiten, um gegen Verstösse verstärkt vorgehen zu können (z.B. im Umgang mit privaten Daten und Bildern, die nicht ohne Einverständnis im Netz veröffentlicht werden dürfen).<sup>7</sup>
- **Schärfung der Anforderungen an die gesellschaftliche Verantwortung der Unternehmen** (Corporate Social Responsibility, CSR) hinsichtlich der Respektierung der Kinderrechte in der Unternehmensführung. Beispielsweise durch explizite Benennung der Kinderrechte bzw. von Kindern und Jugendlichen als Interessengruppe in den CSR-Aktionsplänen oder der Nationalen Aktionspläne Wirtschaft und Menschenrechte (NAP) auf Bundesebene.
- **Regulierungen für Unternehmen** bei Produktplatzierungen im digitalen Raum **und Transparenz** gegenüber der Bevölkerung über das Sammeln und Verwenden von Daten sowie der Nutzung von KI.
- **Erarbeitung einer Kinderschutzstrategie für den digitalen Raum**, inklusive Massnahmenplan, welcher Kinderrechtsverletzungen präventiv entgegenwirkt bzw. reaktiv mögliche (gesundheitliche) Folgen bei Verletzungen mindert.
- Schaffung und Gewährleistung von Zugang zu **Klage- und Beschwerdemöglichkeiten bei Kinderrechtsverletzungen** im digitalen Raum.
- **Explizite Benennung von Kindern und Jugendlichen** als betroffene Zielgruppe **in der Strategie «Digitale Schweiz»** und Ableitung konkreter Massnahmen im begleitenden Aktionsplan, welche auf den Schutz, die Förderung und die Partizipation von Kindern und Jugendlichen abzielen. Ausserdem explizite Anbindung der Digitalisierungsstrategie an die UN-Kinderrechtskonvention.<sup>8</sup>
- Schaffung einer **Gesetzesgrundlage**, welche sowohl **Kantone als auch Gemeinden** in Bezug auf die Umsetzung der Kinderrechte innerhalb ihrer Digitalisierungsstrategien in die Pflicht nimmt.
- **Sensibilisierung in Kommissionen und Gremien** wie beispielsweise der Konferenz der kantonalen Sozialdirektorinnen und Sozialdirektoren (SODK), um Vertreterinnen und Vertreter auf kantonaler Ebene zu informieren und ihr Bewusstsein zu schärfen (z.B. Förderung von Digitalisierungsstrategien mit explizitem Bezug zu Kindern und Jugendlichen).
- Integration der verschiedenen Formen von **Cyberabhängigkeit in die nationale Strategie Sucht** und dadurch Anerkennung des Suchtpotenzials.<sup>9</sup>
- **Schaffung von Mitwirkungskonzepten für den digitalen Raum** auf kommunaler und kantonaler Ebene als Grundlage für Fachpersonen und sämtliche Akteurinnen und Akteure aus Politik und Verwaltung.
- Anerkennung der Tatsache, dass der digitale Raum ein wichtiger Lebensraum von Kindern und Jugendlichen ist, und entsprechend **Bereitstellung von Angeboten und Strukturen** in diesem Raum. Beispielsweise Nutzung des digitalen Raums für niederschwellige und anonyme Beratung, Durchführung von Sensibilisierungskampagnen in sozialen Medien oder anderen Plattformen, auf denen Kinder und Jugendliche unterwegs sind.
- **Zurverfügungstellung von Mitteln und Ressourcen für und Durchführung von Sensibilisierungs- und Präventionsprojekten sowie Kampagnen** auf nationaler, kantonaler und kommunaler Ebene zu Themen, welche den digitalen Raum betreffen (z.B. Cybermobbing, Datenschutz, Medienkompetenz usw.).
- **Unterstützung von Eltern und Erziehungsberechtigten** sowie Investitionen in Elternbildungsprogramme und –projekte, welche sich auf den digitalen Raum als wichtigen Lebensraum von Kindern und Jugendlichen beziehen.

<sup>7</sup> Momentan kann gegen Grooming und Mobbing in der Schweiz mit Straftatbeständen wie Nötigung, Erpressung, dem Pornografie-Paragrafen usw. rechtlich vorgegangen werden.

<sup>8</sup> Vgl. Schweizer Klima- und Umweltziele

<sup>9</sup> Vgl. Postulat 20.4343 zur Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit

# Unternehmen

Unternehmen und Plattformen sind stärker in die Verantwortung zu nehmen, kinderfreundliche digitale Räume, Umgebungen und Angebote zu schaffen. Damit der digitale Raum ein diskriminierungsfreier Raum ist, muss dieser so ausgestaltet sein, dass ihn Kinder und Jugendliche sicher und autonom nutzen können. Das setzt einen barrierefreien Zugang voraus und deckt Aspekte wie den Schutz der Privatsphäre, den Zugang zu altersgerechten Inhalten sowie die präventive Bekämpfung von Cybermobbing, Grooming usw. ab. Da sich digitale Technologien und Anwendungen auf einem globalen Markt bewegen, den ein paar wenige multinationale Technologiekonzerne dominieren, braucht es eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen Regierungen, (Tech-)

*Die Zusammenarbeit zwischen politischen Entscheidungstragenden, dem öffentlichen Sektor und der Privatwirtschaft ist ausschlaggebend.*

Unternehmen und der Zivilgesellschaft, um die Einhaltung von Schutzmechanismen zu gewährleisten. Politische Entscheidungstragende, der öffentliche Sektor und die Privatwirtschaft müssen gleichermassen dafür sorgen, dass die Sicherheit, die Rechte und der Schutz der Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen bei der Gestaltung des digitalen Raums berücksichtigt werden.

- Schaffung, konsequente Umsetzung und Überprüfung der Einhaltung von internen Richtlinien und Vorschriften, welche den Schutz von Kindern und Jugendlichen sicherstellen (**Sorgfaltsprüfungsverfahren**). Beispielsweise hinsichtlich der Möglichkeit, Altersbeschränkungen zu umgehen.
- **Transparenz gegenüber Nutzerinnen und Nutzern** darüber, welche Daten gesammelt und wie sie verwendet werden, um Missbrauch vorzubeugen und eine Kontrollmöglichkeit für die Nutzenden zu schaffen / bereitzustellen.
- **Klare Kennzeichnung, wenn etwas mithilfe von KI generiert wurde.**
- **Schaffung von niederschweligen Kontaktier- und Meldemöglichkeiten** in digitalen Räumen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Fällen von Kinderrechtsverletzungen.
- **Einbezug von Kindern und Jugendlichen** bei der Gestaltung von digitalen Technologien und Anwendungen.
- **Abbau von visuellen, kognitiven und auditiven Barrieren** durch Verwendung von Alternativtexten, Abgrenzung von Farben und Kontrasten oder die Ergänzung durch Audiokomponenten für Unternehmen und Plattformen als Vorschrift bei neuen und bestehenden digitalen Räumen einführen.

## UNICEF Materialien für Unternehmen



UNICEF hat verschiedene Instrumente und Dokumente entwickelt, um Unternehmen bei der Umsetzung der Kinderrechte im digitalen Raum zu unterstützen.

# Gesellschaft

Der digitale Raum ist nicht per se ein gefährlicherer Raum als der manifeste Raum. Sensibilisierung und Information über die Chancen und Risiken im digitalen Raum sind unerlässlich, um diesen Raum zu einem sicheren und förderlichen Raum für Kinder und Jugendliche zu machen. Analog zum manifesten Raum ist die Umsetzung der Kinderrechte auch im digitalen Raum eine Querschnittsaufgabe. Entsprechend wichtig ist eine ganzheitliche Strategie, welche sich an die Gesellschaft als Ganzes richtet. Es muss sichergestellt werden, dass Gesetzesgrundlagen, Regularien und weitere wegweisende Grundlagendokumente existieren und allen bekannt sind, unabhängig davon, ob man direkt oder nur indirekt mit Kindern und Jugendlichen zusammenarbeitet. Das bedeutet, dass sowohl (politi-

*Die Umsetzung der Kinderrechte ist auch im digitalen Raum eine Querschnittsaufgabe und betrifft die Gesellschaft als Ganzes.*

sche) Entscheidungstragende als auch der öffentliche Sektor, die Privatwirtschaft, Eltern, Fachpersonen aus Schule, Kinder- und Jugendarbeit, Kinderbetreuung, Raumplanung usw. sowie Kinder und Jugendliche selbst Risiken, Gefahren und Schutzstrategien kennen – und wissen, an wen sie sich bei Kinderrechtsverletzungen wenden können. Prävention und Förderung der Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sind entsprechend wichtige befähigende Faktoren.

## Empfehlungen für Eltern und Bezugspersonen



Medienkompetenz muss gelernt sein, weshalb es auch wichtig ist, dass Eltern und Bezugspersonen wissen, wie Kinder und Jugendliche sich am besten im digitalen Raum schützen und wie die Medienkompetenz gefördert werden kann. Jugend und Medien, die nationale Plattform zur Förderung der Medienkompetenz, hat gemeinsam mit der ZHAW Empfehlungen zum Umgang mit digitalen Medien für Eltern und Bezugspersonen erarbeitet.

- **Anerkennung der Tatsache, dass auch der digitale Raum ein wichtiger Lebensraum von Kindern und Jugendlichen ist**, und entsprechende Schaffung von Angeboten auch in diesem Raum.
- **Schaffung von digitalen Informations- und Partizipationsmöglichkeiten** für Kinder und Jugendliche, ergänzend zu physischen Partizipationsmöglichkeiten. Dabei ist sicherzustellen, dass der Schutz der Kinder und Jugendlichen zu jeder Zeit gewährleistet ist (vgl. Child Safeguarding).
- **Umsetzung von Sensibilisierungskampagnen und Programmen**, welche sich an Kinder und Jugendliche, Eltern, Lehrpersonen und/oder die gesamte Bevölkerung richten.
  - Sensibilisierung für Kinderrechte und die Tatsache, dass diese auch im digitalen Raum gelten und umgesetzt werden müssen.
  - Benennung von Risiken und Chancen für Kinder und Jugendliche im digitalen Raum.
  - Sensibilisierung dafür, dass Babys und Kleinkinder bis zwei Jahre möglichst komplett von Bildschirmaktivitäten ferngehalten werden, um Überreizungen durch die Geräusch- und Bildeffekte zu verhindern<sup>10</sup> und die Wahrscheinlichkeit für Aufmerksamkeitsstörungen, Hyperaktivität und Depressionen zu reduzieren.<sup>11</sup>
- **Altersgerechte Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen**. Beispielsweise durch entsprechende Programme oder Module an Schulen. Dazu gehört auch die Aufklärung über ihre Rechte, Datenschutz, das

<sup>10</sup> Vgl. Pro Juventute 2024

<sup>11</sup> Vgl. Neophytou et al. 2019

Recht auf Privatsphäre und KI. Ziel ist es, einen bewussten und sicheren Umgang mit dem digitalen Raum und mit digitalen Medien zu vermitteln und die Resilienz von Kindern und Jugendlichen zu stärken.

- **Elternbildungsangebote:** Vermitteln von Wissen, beispielsweise hinsichtlich des sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen und sozialen Medien oder der Medienutzung von Kindern und Jugendlichen.
- **Förderung von Aus- und Weiterbildungsangeboten** für Fachpersonen aus Schule, Kinder- und Jugendarbeit, Kinderbetreuung usw.
- **Vorbildfunktion** gegenüber Kindern und Jugendlichen einnehmen in Bezug auf die (Dauer der) Nutzung der digitalen Räume und des Internets.
- **Verantwortungsbewusster Umgang mit Daten von Kindern und Jugendlichen.** Dazu gehört auch, Bilder, Videos, Alters-, Wohnortsangaben oder weitere Angaben, welche die Identifizierung und Lokalisierung von Kindern und Jugendlichen ermöglichen, nicht zu veröffentlichen oder an Dritte weiterzugeben.
- **Professionelle Unterstützung für von Kinderrechtsverletzungen betroffene Kinder und Jugendliche** sowie ihre Familie, um Geschehnisse aufzuarbeiten und Langzeitfolgen zu verhindern.

## Literaturverzeichnis

- Barrense-Dias, Y., Chok, L., Suris, J. (2021). A picture of the mental health of adolescents in Switzerland and Liechtenstein. *Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique*. <https://doi.org/10.16908/issn.1660-7104/323>
- Bernath et al. (2024). Medienkompetenz: Empfehlungen zum Umgang mit digitalen Medien. [https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/Jugend\\_und\\_Medien\\_Broschuere\\_Medienkompetenz\\_ZHAW\\_2024\\_DE.pdf](https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/Jugend_und_Medien_Broschuere_Medienkompetenz_ZHAW_2024_DE.pdf)
- Brüschweiler, B., Cavelti, G., Falkenreck, M., Gloor, S., Hinder, N., Kindler, T., Zaugg, D. (2021). Kinderrechte aus Kinder- und Jugendsicht: Kinderrechte-Studie Schweiz und Liechtenstein 2021. UNICEF Schweiz und Liechtenstein und Institut für Soziale Arbeit und Räume, Departement Soziale Arbeit der OST – Ostschweizer Fachhochschule. <https://www.unicef.ch/de/was-wir-tun/national/wohlergehen-von-kindern/kinderrechte-studie>
- Bundesamt für Gesundheit BAG. (2024). Suchtartiges Onlineverhalten. <https://www.bag.admin.ch/bag/de/home/gesund-leben/sucht-und-gesundheit/verhaltenssuechte/suchtartiges-onlineverhalten.html>
- Bundesamt für Justiz BJ. (2022). Totalrevision der Verordnung zum Bundesgesetz über den Datenschutz (VDSG). <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/75617.pdf>
- Bundesamt für Statistik. (2024). Stimmbeteiligung. <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/politik/abstimmungen/stimmbeteiligung.html>
- Bundesamt für Kommunikation (BAKUM). (2023). Die Schweiz und die Digitalstrategie der Europäischen Union. [https://www.bakom.admin.ch/dam/bakom/de/dokumente/bakom/digitale\\_schweiz\\_und\\_internet/Strategie%20Digitale%20Schweiz/Strategie/Analysedokument%20-%20EU-Digitalstrategie.pdf.download.pdf/Analysedokument%20-%20EU-Digitalstrategie.pdf](https://www.bakom.admin.ch/dam/bakom/de/dokumente/bakom/digitale_schweiz_und_internet/Strategie%20Digitale%20Schweiz/Strategie/Analysedokument%20-%20EU-Digitalstrategie.pdf.download.pdf/Analysedokument%20-%20EU-Digitalstrategie.pdf)
- Byrne, S., Day, E., & Raftree, L. (2021). UNICEF: The Case for Better Governance of Children's Data: A Manifesto. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/case-better-governance-childrens-data-manifesto>
- Council of Europe. (2021). Consultative Committee of the Convention for the Protection of Individuals with Regard to Automatic Processing of Personal Data, Guidelines on Artificial Intelligence and Data Protection. <https://rm.coe.int/t-pd-2021-42-rapabr-en/1680a49798>
- Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). (2018). DIVSI U25-Studie – Euphorie war gestern – Die «Generation Internet» zwischen Glück und Abhängigkeit. <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf>
- Digital-Liechtenstein.li. (2023). Digitale Roadmap für Liechtenstein. [https://digital-liechtenstein.li/wp-content/uploads/2023/11/DigiLie\\_DigitaleRoadmap2030\\_compressed-1.pdf](https://digital-liechtenstein.li/wp-content/uploads/2023/11/DigiLie_DigitaleRoadmap2030_compressed-1.pdf)
- Digitales Institut. (2023). KI und Datenschutz. <https://digitales-institut.de/ki-und-datenschutz-herausforderungen-und-loesungsaetze/>
- Digitale Verwaltung Schweiz. (2024). 11/2022 Kantonale Digitalisierungsstrategien. <https://www.digitale-verwaltung-schweiz.ch/Kantonale-Digitalisierungsstrategien>
- eSafety Commissioner. (2024). Responses to transparency notices. <https://www.esafety.gov.au/industry/basic-online-safety-expectations/responses-to-transparency-notice>
- Educa. (2024). Arten der künstlichen Intelligenz in der Bildung. <https://www.educa.ch/de/aktuelles/educa-dossier/ki-der-bildung/arten-der-kuenstlichen-intelligenz-der-bildung>
- Eidgenössischer Datenschutz- und Öffentlichkeitsbeauftragter (EDÖB). (2023). Geltendes Datenschutzgesetz ist auf KI direkt anwendbar. <https://www.edoeb.admin.ch/de/09112023-geltendes-dsg-ist-auf-ki-anwendbar>
- Eidgenössisches Departement für auswärtige Angelegenheiten (EDA). (2020). Ziel 10: Ungleichheiten innerhalb von und zwischen Staaten verringern. <https://www.eda.admin.ch/agenda2030/de/home/agenda-2030/die-17-ziele-fuer-eine-nachhaltige-entwicklung/ziel-10-ungleichheit-innerhalb-von-und-zwischen-staaten.html>
- European Parliament. (2024). Artificial Intelligence Act. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2021/698792/EPRS\\_BRI\(2021\)698792\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2021/698792/EPRS_BRI(2021)698792_EN.pdf)

- Europäisches Parlament. (2016). Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679>
- Fedlex. (2024). Schweizerisches Strafgesetzbuch. [https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/54/757\\_781\\_799/de](https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/54/757_781_799/de)
- Ferguson, C. J., Kaye, L. K., Branley-Bell, D., & Markey, P. (2024). There is no evidence that time spent on social media is correlated with adolescent mental health problems: Findings from a meta-analysis. *Professional Psychology: Research and Practice*. Advance online publication. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/pro0000589>
- Heimann, A., Gut, R., Kübler, D. (2023). Die Jugend und die CitizenNet der Zukunft. [https://www.unesco.ch/wp-content/uploads/2023/08/Studienbericht\\_Zukunftsrat\\_ExecutiveSummary.pdf](https://www.unesco.ch/wp-content/uploads/2023/08/Studienbericht_Zukunftsrat_ExecutiveSummary.pdf)
- Jugend und Medien. (2024). Empfehlungen für Eltern von Kindern mit Behinderung. <https://www.jugendundmedien.ch/empfehlungen/empfehlungen-fuer-eltern-von-kindern-mit-behinderung>
- Jugend und Medien. (2024). Digitale Medien: Fakten und Zahlen. <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/fakten-zahlen>
- Kinderschutz Schweiz. (2024). Digitale sexualisierte Gewalt. <https://www.kinderschutz.ch/themen/sexualisierte-gewalt/sexuelle-entwicklung-und-digitale-sexualisierte-gewalt/digitale-sexualisierte-gewalt>
- Kirschschlaeger, P. (2024). Digitale Transformation und Ethik: Ethische Überlegungen zur Robotisierung und Automatisierung von Gesellschaft und Wirtschaft und zum Einsatz von «Künstlicher Intelligenz». DOI:10.5771/9783748918462
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., Süss D. (2022). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht\\_JAMES\\_2022\\_de.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht_JAMES_2022_de.pdf)
- Külling-Knecht, C., Waller, G., Bernath, J., Willemse, I., Suter, L., Eggli, T. & Süss, D. (2023). JAMESfocus – Handyverhalten und Nachhaltigkeit – aktuelle Trends. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. <https://digitalcollection.zhaw.ch/server/api/core/bitstreams/6bcbe305-1d75-4694-b822-f4f877bdad61/content>
- Livingstone, S., Lievens, E., Carr, J. (2020). Handbook for policy makers on the rights of the child in the digital environment. <https://rm.coe.int/publication-it-handbook-for-policy-makers-final-eng/1680a069f8>
- meinThurgau. (2024). Aktuelle Prozesse zum Mitwirken. <https://arbon.meinthurgau.ch/mitwirkungsplattform/uebersicht>
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H., Spada, M., Throuvala, M., Eijnden, R. (2024). Problematic social media use in childhood and adolescence. *Addictive Behaviors* Volume 153. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>
- OECD. (2018). Children and Young People's Mental Health in the Digital Age. [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2018/10/children-and-young-people-s-mental-health-in-the-digital-age\\_4f68631a/488b25e0-en.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2018/10/children-and-young-people-s-mental-health-in-the-digital-age_4f68631a/488b25e0-en.pdf)
- Penagos, M. (2020). What do national AI strategies say about children? Reviewing the policy landscape and identifying windows of opportunity. *Innocenti – Global Office of Research and Foresight*. <https://www.unicef.org/innocenti/stories/what-do-national-ai-strategies-say-about-children>
- Pro Juventute. (2024). Regeln und Vereinbarungen im Umgang mit digitalen Medien. <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/digitale-medien-regeln-vereinbarungen>
- Pro Juventute. (2024). Bildschirmzeit: Empfehlungen für Kinder und Jugendliche. <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/bildschirmzeit>
- Rhyn, L. (2020). Cybermobbing: Das Problem ist in der Schweiz grösser als in allen anderen Ländern in Europa. *Neue Zürcher Zeitung*. <https://www.nzz.ch/schweiz/cybermobbing-schweizer-sind-in-europa-am-staerksten-betroffen-ld.1550693>
- Schulamt Fürstentum Liechtenstein. (2024). Tablets im Schulunterricht: Eine Informationsbroschüre für Eltern. [https://www.llv.li/serviceportal2/amtsstellen/schulamt/broschueren/broschuere-tablet\\_2022\\_23.pdf](https://www.llv.li/serviceportal2/amtsstellen/schulamt/broschueren/broschuere-tablet_2022_23.pdf)
- Schweizerische Eidgenossenschaft. (2023). Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit: Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulates 20.4343 der Kommission für Wissenschaft, Bildung und Kultur des NR vom 19. November 2020. <https://www.parlament.ch/centers/eparl/cu-ria/2020/20204343/Bericht%20BR%20D.pdf>
- Schweizerisches Gesundheitsobservatorium. (2020). Gesundheit in der Schweiz - Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene: Nationaler Gesundheitsbericht 2020. <https://www.gesundheitsbericht.ch/index.html>
- Staatssekretariat für Wirtschaft (SECO). (2024). Corporate Social Responsibility (CSR). [https://www.seco.admin.ch/seco/de/home/Aussenwirtschaftspolitik\\_Wirtschaftliche\\_Zusammenarbeit/Wirtschaftsbeziehungen\\_nachhaltigkeit\\_unternehmen/gesellschaftliche\\_verantwortung\\_der\\_unternehmen.html](https://www.seco.admin.ch/seco/de/home/Aussenwirtschaftspolitik_Wirtschaftliche_Zusammenarbeit/Wirtschaftsbeziehungen_nachhaltigkeit_unternehmen/gesellschaftliche_verantwortung_der_unternehmen.html)
- Stortz, C., Perissinotto, C. (2024). «Problematische/Risikoreiche Bildschirmnutzung» in der Schweiz. Erkenntnisse und Empfehlungen der nationalen Expert/-innengruppe «Online-sucht». *Synthesebericht 2021-2024*. [https://fachverbandsucht.ch/download/1653/240702\\_Synthesebericht\\_def.pdf](https://fachverbandsucht.ch/download/1653/240702_Synthesebericht_def.pdf)
- Strategie Digitale Schweiz. (2024). Strategie Digitale Schweiz. <https://digital.swiss/de/strategie/strategie.html#fokusthemen>
- Suter, L., Bernath, J., Willemse, I., Külling, C., Waller, G., Skirgaila, P., Süss, D. (2021). Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Bericht\\_MIKE-Studie\\_2021.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2021.pdf)
- UNESCO. (2021). SDG 4 Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all. <https://tcg.uis.unesco.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/08/Metadata-4.4.2.pdf>
- UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2020). Planung und Gestaltung von kinderfreundlichen Lebensräumen. UNICEF Schweiz und Liechtenstein und Paul Schiller Stiftung. <https://www.unicef.ch/de/was-wir-tun/national/wohlergehen-von-kindern/kinderfreundliche-lebensraeume>
- UNICEF. (2014). Children are everyone's business: Workbook 2.0. <https://www.unicef.org/thailand/reports/children-are-everyones-business-workbook-20>
- UNICEF, UN Global Compact und Save the Children. (2012). Children's Rights and Business Principles. <https://www.unicef.org/media/96136/file/Childrens-Rights-Business-Principles-2012.pdf>
- Vereinte Nationen. (2023). Concluding observations on the combined third and fourth periodic reports of Liechtenstein. [https://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2FC%2FLIE%2FCO%2F3-4&Lang=en](https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2FC%2FLIE%2FCO%2F3-4&Lang=en)
- Vereinte Nationen. (2021). Concluding observations on the combined fifth and sixth periodic reports of Switzerland. [https://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2FC%2FCHE%2FCO%2F5-6&Lang=en](https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2FC%2FCHE%2FCO%2F5-6&Lang=en)
- Vereinte Nationen. (2021). Allgemeine Bemerkungen Nr. 25 zu Kinderrechten im digitalen Umfeld. [https://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC/C/GC/25&Lang=en](https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC/C/GC/25&Lang=en)
- Vereinte Nationen. (2012). Guiding Principles on Business and Human Rights: Implementing the United Nations «Protect, Respect and Remedy» Framework. <https://www.ohchr.org/en/publications/reference-publications/guiding-principles-business-and-human-rights>
- Vereinte Nationen. (1989). UN-Konvention über die Rechte des Kindes. [https://www.unicef.ch/sites/default/files/2018-08/un-kinderrechtskonvention\\_de.pdf](https://www.unicef.ch/sites/default/files/2018-08/un-kinderrechtskonvention_de.pdf)
- Wirtschaft und Menschenrechte. (2024). Nationaler Aktionsplan (NAP). [https://www.napbhr.admin.ch/napbhr/de/home/nap/nationaler\\_aktionsplan1.html](https://www.napbhr.admin.ch/napbhr/de/home/nap/nationaler_aktionsplan1.html)
- 5Rights Foundation. (2021). Our Rights in a Digital World. <https://5rightsfoundation.com/uploads/Our%20Rights%20in%20a%20Digital%20World.pdf>



---

UNICEF Schweiz und Liechtenstein  
Pfingstweidstrasse 10 | 8005 Zürich  
Tel. +41 (0)44 317 22 66  
kfl@unicef.ch

unicef   
für jedes Kind