

Antrag

A2NEU Digitale Teilhabegerechtigkeit für junge Menschen

Antragssteller*innen: Hauptausschuss (beschlossen am: 24.02.2024)

Antragstext

1 Der BDKJ-Hauptausschuss möge beschließen:

2 **Einleitung**

3 Als BDKJ setzen wir uns für die Umsetzung der Menschen- und Kinderrechte ein[1]
4 und fordern – zu deren Stärkung –, Kinderrechte im Grundgesetz zu verankern. Zur
5 UN-Kinderrechtskonvention[2] gibt es verschiedene Erläuterungen und
6 Konkretisierungen zu bestimmten Themen der Konvention, diese werden “General
7 Comments” genannt. Der 25. General Comment[3] beschäftigt sich mit den digitalen
8 Rechten von Kindern und Jugendlichen. Dieser greift die vier Grundprinzipien der
9 Kinderrechtskonvention auf – nämlich Nichtdiskriminierung, Vorrang des
10 Kindeswohls, Recht auf Leben, Überleben und Entwicklung und Berücksichtigung der
11 Perspektive des Kindes – und leitet daraus Forderungen für den digitalen Raum
12 ab.

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

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

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

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

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

37 **Teilhabe AN digitalen Räumen**

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

42 Bei der Möglichkeit, Zugang zu digitalen Räumen zu erhalten, gibt es nach wie
43 vor große Unterschiede. So ist der Zugang zu geeigneten digitalen Endgeräten und
44 Infrastruktur nicht für alle jungen Menschen gewährleistet. Zum Beispiel gibt es
45 regional nach wie vor große Unterschiede bei der Qualität der Internetanbindung.
46 Forderungen, junge Menschen zu schützen, führen häufig nur dazu, dass diese von
47 verschiedenen Seiten von der Nutzung digitaler Dienste pauschal ausgeschlossen
48 werden (z.B. Altersgrenzen bei Messenger-Diensten oder sozialen Medien).

49 **Daher fordern wir:**

- 50 • Junge Menschen müssen unabhängig von der finanziellen Situation ihrer
51 Eltern Zugang zu eigenen digitalen Endgeräten haben. Diese Endgeräte
52 müssen geeignet für den jeweiligen Bedarf sein (z.B. ist für die Teilnahme
53 an digitalen Unterrichtsformaten bzw. Videokonferenzen ein Handy mit
54 kleinem Display nicht geeignet. Der Zugang zu einem Tablet o.Ä. muss
55 sichergestellt sein.) und in ausreichender Anzahl zur Verfügung stehen
56 (z.B. muss es verschiedenen Kindern in demselben Haushalt gleichzeitig
57 möglich sein, an digitalen Bildungsangeboten teilzunehmen oder in
58 digitalen Räumen zu partizipieren). Dazu muss digitale Teilhabe auch bei
59 Sozialleistungen und insbesondere im Bürger*innengeld angemessen
60 berücksichtigt werden.[4]
- 61 • Es braucht Angebote für junge Menschen, bei denen sie niederschwellig
62 Unterstützung bei der Einrichtung, sicheren Bedienung, Wartung und
63 Reparatur von digitalen Endgeräten erhalten können.
- 64 • Zudem sollen öffentlich zugängliche Orte entstehen, an denen jede*r
65 Zugriff auf moderne Hardware und Software sowie kostenfreien und sicheren
66 Internetzugang erhalten kann. Hier sehen wir auch die Einrichtungen
67 unserer Kirche in der Verantwortung, zum Beispiel offene WLAN-Zugänge
68 sowie Endgeräte zur Verfügung zu stellen.
- 69 • *Freie Software*[5] für den privaten Gebrauch soll verstärkt gefördert
70 werden. Unter anderem ist freie Software für die Anwender*innen
71 kostenfrei, wodurch finanziell schwächer gestellten Personen die Nutzung
72 ermöglicht wird. Zudem können durch die Anpassbarkeit der Software leicht

73 Verbesserungen, z.B. zur inklusiveren Nutzbarkeit der Software,
74 vorgenommen werden. Daher müssen bestehende Projekte *freier Software* für
75 die private Nutzung staatlich unterstützt sowie neue Projekte angeregt
76 werden. Außerdem soll Software, die in staatlichem Auftrag mit
77 öffentlichen Geldern finanziert und entwickelt wird, auch öffentlich als
78 *freie Software* zur Verfügung gestellt werden.

- 79 • Es darf in Deutschland keine Orte ohne ausreichende Netzabdeckung und
80 leistungsstarke Breitbandanbindung mehr geben. Vor allem in ländlichen,
81 aber auch in halbstädtischen Gebieten liegen hier noch große Defizite vor.
82 Auch im Vergleich zwischen Ost- und Westdeutschland ergeben sich noch
83 relevante Unterschiede bei der Versorgung mit schnellem Internet.[6]
- 84 • Digitale Barrieren müssen abgebaut werden, um auch Menschen mit
85 Behinderung die Teilhabe an digitalen Räumen zu ermöglichen. Dazu gehört
86 zum Beispiel, dass Texte mit hohem Kontrast und durch Screenreader lesbar
87 dargestellt sind, für Bilder Alternativtexte eingepflegt werden sowie für
88 Videos Untertitel zur Verfügung gestellt werden. Viele Maßnahmen zum Abbau
89 digitaler Barrieren sind sehr leicht umzusetzen und sollen daher
90 konsequent angewandt werden. Dazu braucht es eine höhere Sensibilisierung
91 für die Bereitstellung barrierearmer digitaler Räume. Hilfsmittel wie
92 digitale Assistenzsysteme sind zu verbessern und zu fördern.
- 93 • Das berechtigte Anliegen, Kinder vor unangemessenen Inhalten zu schützen,
94 führt aktuell dazu, dass sie häufig pauschal von digitalen Räumen
95 ausgeschlossen werden. Zum Beispiel ist der Zugang zu digitalen Diensten
96 und Räumen an scharfe Altersgrenzen gekoppelt: Messenger-Dienste, soziale
97 Netzwerke und Websites sind oft erst ab einem Alter von 13 oder 16 Jahren
98 legal zugänglich und Kinder dadurch von der Teilhabe an diesen Räumen
99 formal ausgeschlossen. Solche Schutzmechanismen diskriminieren Kinder
100 nicht nur, sondern sie sind auch weitgehend wirkungslos. Darum muss in
101 digitalen Räumen der Grundsatz *safety by design*[7] umgesetzt werden, damit
102 solche Beschränkungen unnötig werden.

103 **Teilhabe DURCH digitale Räume**

104 Junge Menschen können digitale Technologien in verschiedenen Weisen nutzen, um
105 gesellschaftliche Teilhabe zu erreichen. Sie vereinfachen den Zugang zu
106 Informationen aus der ganzen Welt und erlauben selbstgewählten kulturellen
107 Austausch, der unabhängig von etablierten Institutionen und Formaten gelingen
108 kann. Barrieren, die gesellschaftliche Teilhabe erschweren, können so deutlich
109 kleiner werden. Die meisten jungen Menschen sind in der Lage, den digitalen Raum
110 für ihre Interessen und Bedürfnisse zu nutzen. Allerdings sind digitale Angebote
111 nicht immer zuverlässig, sondern teilweise irreführend oder manipulativ. Jedoch
112 ist die Fertigkeit, seriöse von unseriösen Informationen zu unterscheiden, stark
113 vom Bildungsgrad abhängig.[8]

114 **Darum fordern wir:**

- 115 • Der Zugang zu vertrauenswürdigen und altersgerecht aufbereiteten
116 Informationen muss für alle Altersgruppen sichergestellt und ausgebaut
117 werden.[9] Bestehende Angebote sind so anzupassen, dass sie als solche
118 einfach auffindbar, direkt erkennbar und so barrierearm wie möglich zu
119 nutzen sind.
- 120 • Akteur*innen der außerschulischen Bildung wie pädagogische Fachkräfte,
121 ehrenamtliche Jugendleiter*innen und andere müssen durch entsprechende
122 Angebote der Fort- und Weiterbildung qualifiziert werden, um junge
123 Menschen in ihre digitale Mündigkeit zu begleiten und unterstützen. Wo es
124 solche Angebote bereits gibt, müssen sie angemessen unterstützt und
125 ausgebaut werden. Zudem braucht es eine stärkere strukturelle und
126 finanzielle Förderung von außerschulischen und (jugend)verbandlichen
127 Bildungsmaßnahmen zur Vermittlung von Medienkompetenz.
- 128 • Schulische Bildung muss jungen Menschen digitale Teilhabe ermöglichen und
129 ihnen die dafür notwendigen Kompetenzen vermitteln. Dafür müssen Konzepte
130 entwickelt und flächendeckend umgesetzt werden. Die Schulen müssen dafür
131 angemessen und verlässlich ausgestattet werden. Dabei müssen die Schwächen
132 bisheriger Förderprogramme wie dem DigitalPakt Schule (z.B. aufwändige und
133 lange Antragsverfahren, der Ausschluss von Wartungskosten, ...) behoben
134 werden. Hinzu kommt die Überarbeitung von Lehr- und Bildungsplänen und der
135 Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften.
- 136 • Eltern und andere Sorgeberechtigte spielen eine entscheidende Rolle für
137 die Entwicklung der digitalen Mündigkeit junger Menschen. Für diese muss
138 es entsprechende Angebote der Erwachsenenbildung geben. Dabei sollen
139 insbesondere die Rechte der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt werden.
- 140 • Im Bildungskontext ist der Einsatz *freier Software* grundsätzlich zu
141 fördern. Falls dennoch *proprietäre Software*[10] zum Einsatz kommt, darf
142 dies nicht zu einem Nachteil für junge Menschen führen. Unabhängig von
143 finanziellen Möglichkeiten sind Lizenzen für die jeweilige Software für
144 alle Lehrenden und Lernenden zur Verfügung zu stellen.
- 145 • Formen digitaler Kultur (z.B. im Bereich Gaming) sind als Kulturgüter
146 anzuerkennen, wertzuschätzen und finanziell auszustatten. Digitale
147 Angebote und Veranstaltungen sind genauso förderwürdig wie Präsenzangebote
148 und müssen bei Förderprogrammen entsprechend berücksichtigt werden.
- 149 • Veranstaltungsformate und Angebote in jugend(verband)lichen Kontexten
150 verändern sich stetig und finden zunehmend digital statt. Daher müssen
151 Förderprogramme wie beispielsweise der Kinder- und Jugendplan des Bundes
152 (KJP) auch entsprechend auf digitale Maßnahmen ausgeweitet werden.

153 **Teilhabe IN digitalen Räumen**

154 Digitale Räume bieten einzigartige Chancen zum Austausch, zur Vernetzung und zum
155 gesellschaftlichen Diskurs. Insbesondere erweitern sie die Möglichkeiten für

156 junge Menschen, ihre Meinungen zu äußern und zu teilen, und so zum Beispiel
157 politische Debatten mitzugestalten. Gleichzeitig braucht es für diese Teilhabe
158 sichere Rahmenbedingungen, weil sich nicht alle jungen Menschen gleichermaßen
159 sicher im digitalen Raum bewegen können. Gerade Hassrede und
160 (intersektionale[11]) Diskriminierung führen dazu, dass sich Personen aus den
161 Diskursen zurückziehen. Insbesondere Mädchen, Frauen und andere marginalisierte
162 Gruppen werden so aus digitalen Diskursräumen verdrängt. Auf diese Weise werden
163 sie von demokratischer Teilhabe systematisch ausgeschlossen. Für Täter*innen
164 ergeben sich oft keinerlei Konsequenzen.[12]

165 **Daher fordern wir:**

- 166 • Die Möglichkeiten zur politischen Beteiligung durch digitale Technologien
167 soll auf allen Ebenen (Kommune, Land, Bund, EU) weiter ausgebaut und
168 insbesondere in Inhalt und Form auch auf junge Menschen ausgerichtet sein.
169 Nur weil ein Beteiligungsprozess digital stattfindet, ist dieser nicht
170 automatisch für junge Menschen zugänglich. Zudem muss die Verbindlichkeit
171 der Beteiligungsformate für die politischen Akteur*innen erhöht und die
172 Konsequenzen der Ergebnisse der Formate transparent gemacht werden.
173 Insbesondere fordern wir mehr digitale Beteiligungsformate, die sich
174 konkret an junge Menschen richten.
- 175 • Junge Menschen aus marginalisierten Gruppen brauchen Vorbilder, die sie
176 dazu motivieren, sich selbst bei der Gestaltung digitaler Räume
177 einzubringen. Daher müssen Entscheidungspositionen sowie Teams, die
178 digitale Räume entwerfen, bereitstellen und betreuen, vielfältig besetzt
179 werden. Durch die direkte Mitgestaltung vielfältiger Gruppen können
180 digitale Räume auch automatisch leichter sicher und barrierearm gemacht
181 werden.
- 182 • Im Internet müssen zielführende und konstruktive Debatten über
183 gesellschaftlich relevante Themen möglich sein. Dazu braucht es auch
184 professionell moderierte Foren und Räume. Hassrede und persönliche
185 Angriffe dürfen in diesen Räumen keinen Platz finden und müssen konsequent
186 gelöscht werden.
- 187 • Digitale Gewalt, Hasskriminalität und Beleidigungen müssen verfolgt und
188 bestraft werden. Das Verbreiten entsprechender Inhalte darf für
189 Täter*innen nicht folgenlos bleiben.
- 190 • Für Menschen, die Ziel von Hass im Netz geworden sind, braucht es
191 spezialisierte Beratungsstellen und -angebote. In den Beratungsstellen
192 soll insbesondere sowohl eine Rechtsberatung, als auch Unterstützung bei
193 psychischen Beschwerden als Auswirkung des Hasses angeboten werden. Dabei
194 braucht es speziell Angebote für Jugendliche und junge Erwachsene, die von
195 Hass im Netz besonders betroffen sind. Bei der Konzeption soll die
196 Expertise bestehender zivilgesellschaftlicher Anlaufstellen genutzt
197 werden.

- 198 • Digitale Plattformen müssen möglichst abschreckend für Täter*innen
199 gestaltet werden. Das heißt Melde- und Beschwerdesysteme von Plattformen
200 müssen so überarbeitet werden, dass Meldungen von diskriminierenden
201 Inhalten niederschwellig und schnell möglich sind. Des Weiteren müssen die
202 Meldungen und Beschwerden schnell bearbeitet, entsprechende Inhalte und
203 Nutzer*innenaccounts gelöscht und im Falle einer strafrechtlichen Relevanz
204 konsequent angezeigt werden.
- 205 • Junge Menschen müssen in digitalen Räumen die Möglichkeit haben, frei ihre
206 Meinung äußern zu können. Denn ihre Meinungen liefern wertvolle Beiträge
207 zu Debatten und zur Kultur in digitalen Räumen. Insbesondere darf diese
208 Freiheit nicht durch *overblocking*[13] eingeschränkt werden. Darüber hinaus
209 sind Whistleblower*innen und Aktivist*innen auf die Möglichkeit der
210 anonymen Kommunikation ohne staatliche Überwachung angewiesen.
- 211 • Junge Menschen brauchen Räume zum vertraulichen Austausch über Themen, die
212 sie beschäftigen. Sei es der Austausch über die eigene Sexualität und
213 geschlechtliche Identität, Erfahrungen mit Hass und Diskriminierung oder
214 psychische Gesundheit. Solche *safer spaces* sind schützenswert und für
215 diese ist oft die Möglichkeit zur anonymen Teilnahme entscheidend. Daher
216 lehnen wir eine generelle Klarnamenpflicht zur Nutzung digitaler Dienste
217 entschieden ab.

218 [1] [Grundsatzprogramm des Bundes der Deutschen Katholischen Jugend \(2022\)](#).

219 [2] Die UN-Kinderrechtskonvention wurde 1989 von der UN-Generalversammlung
220 beschlossen und 1992 in Deutschland ratifiziert und ist somit als einfaches
221 Bundesgesetz in Kraft getreten. Der BDkJ [fordert seit langem](#), dass die
222 Kinderrechte im Grundgesetz verankert werden. Die Kinderrechtskonvention
223 verwendet die Bezeichnung „Kind“ für alle Menschen unter 18. Wir sprechen darum
224 in diesem Beschluss von „Kindern und Jugendlichen“ oder „jungen Menschen“. Vgl.
225 [UN-Kinderrechtskonvention \(1989\)](#).

226 [3] In solchen General Comments werden die völkerrechtlich verbindlichen UN-
227 Konventionen für bestimmte Bereiche ausgelegt. Der [25. General Comment](#) wurde
228 2021 veröffentlicht. Vorher hat ein umfangreicher Beteiligungsprozess
229 stattgefunden, bei dem weltweit auch Kinder und Jugendliche zu Wort kamen.

230 [4] Im Jahr 2024 sind im Regelsatz für den Bereich „Nachrichtenübermittlung“,
231 unter den auch Telefon und Internet fällt, [44,88€ pro Monat vorgesehen](#). Für die
232 Anschaffung von Endgeräten für Schüler*innen kann allerdings nur unter engen
233 Voraussetzungen ein Mehrbedarf angemeldet und in Anspruch genommen werden (vgl.
234 <https://www.buerger-geld.org/news/buergergeld-bezahlt-das-jobcenter-mein-smartphone/>).

236 [5] *Freie Software* ist Software, die die Freiheit und Gemeinschaft der Nutzer
237 respektiert. Ganz allgemein bedeutet das, dass Nutzer die Freiheit haben
238 Software auszuführen, zu kopieren, zu verbreiten, zu untersuchen, zu ändern und
239 zu verbessern (vgl. <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.de.html>).

240 [6] Zur Datenlage zum Breitbandausbau sowie Auswertung durch das
241 Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, vgl.
242 [https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/Digitales/bericht-zum-](https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/Digitales/bericht-zum-breitbandatlas-mitte-2021-ergebnisse.pdf?__blob=publicationFile)
243 [breitbandatlas-mitte-2021-ergebnisse.pdf?__blob=publicationFile](https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/Digitales/bericht-zum-breitbandatlas-mitte-2021-ergebnisse.pdf?__blob=publicationFile).

244 [7] Die Software soll in erster Linie an der Sicherheit der Nutzer*innen
245 ausgerichtet sein. Andere Anliegen wie beispielsweise das Profitinteresse der
246 Anbieter*innen oder die schnelle Verfügbarkeit sollen dagegen zweitrangig sein.
247 In der aktuellen Rechtslage ist es Unternehmen beispielsweise nicht erlaubt,
248 personenbezogene Daten von Kindern und Jugendlichen zu sammeln. Die AGB-
249 Regelungen, die die Nutzung der Dienste erst ab 13 bzw. 16 Jahren erlauben,
250 führen dazu, dass die Anbieter*innen problemlos personenbezogene Daten für
251 Werbezwecke sammeln können. Damit können sie höhere Profite generieren, weil
252 personalisierte Werbung höhere Einnahmen erzielt. Da formal Kinder und
253 Jugendliche von der Nutzung ausgeschlossen sind, müssen die Anbieter*innen die
254 höheren Schutzstandards nicht erfüllen. An dieser Stelle steht das
255 Profitinteresse in Konkurrenz mit der Sicherheit der Nutzer*innen. Kinder und
256 Jugendliche formal auszuschließen ist für die Unternehmen häufig attraktiver,
257 als die Plattformen konsequent sicher zu gestalten.

258 [8] Vgl. die Sonderstudie zum "Digital-Skills-Gap" im Rahmen des D21-Digital-
259 Index von 2020/21, <https://initiated21.de/publikationen/digital-skills-gap>.

260 [9] Vgl. General Comment 25, Art. 99. Diese Forderung wurde insbesondere von
261 Kindern und Jugendlichen selbst formuliert, vgl. Our Rights in a Digital World,
262 eine Zusammenfassung zahlreicher Befragungen und partizipativer Workshops, die
263 in der Erarbeitung des General Comment 25 durchgeführt worden sind, vgl.
264 <https://5rightsfoundation.com/uploads/Our%20Rights%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.
265 f.

266 [10] Proprietäre Software gehört meist einem privatwirtschaftlichen Unternehmen
267 und kann nur von diesem eingesehen und verändert werden. Häufig sind sie nicht
268 kostenlos.

269 [11] Intersektional meint die Überschneidung und Gleichzeitigkeit verschiedener
270 Formen von Diskriminierung, die sich dann gegenseitig verstärken. Z.B. sind
271 schwarze Frauen häufiger von Diskriminierung betroffen als weiße Frauen.

272 [12] Vgl. den Beschluss der Bundesfrauenkonferenz [„Frauen*hass im Netz ist real](#)
273 [– Gewalt gegen Frauen* endlich beenden“](#).

274 [13] Overblocking ist das übermäßige Blockieren von Inhalten im Netz, weil
275 bestimmte Inhalte blockiert werden sollen, dabei aber andere legale Inhalte
276 ebenfalls gesperrt werden.

Begründung

Teilhabe in einer digitalisierten Gesellschaft bedeutet, auch digital teilhaben zu können. Um eine für alle

geltende Teilhabegerechtigkeit zu schaffen, bedarf es sowohl auf technischer und materieller als auch auf sozialer, rechtlicher und politischer Ebene die entsprechenden Voraussetzungen, die es allen Menschen ermöglicht, die digitalen Möglichkeiten zu nutzen.

Der Grundlagenbeschluss der HV 2018 nennt Teilhabegerechtigkeit als eine Grundhaltung des BDkJ in digitalpolitischen Fragen. Mit dem vorliegenden Antrag möchten wir diese Aussage weiter ausfalten. Weil wir damit eine Vielzahl an Themen ansprechen müssen, sind kaum genaue politische Forderungen an spezifische Akteur*innen enthalten. Unser Ziel war es vielmehr, ein Positionspapier vorzulegen, das unsere digitalpolitische Grundhaltung genauer als bislang zum Ausdruck bringt und damit einen Rahmen für die Beschäftigung mit einzelnen Problemfeldern bietet. Darum beinhaltet der Antrag auch keine konkreten Umsetzungsschritte: Sollte der Antrag beschlossen werden, versteht der DiPA dies vor allem als Auftrag an ihn, in diesem Themenfeld weiterzuarbeiten.

Aus demselben Grund haben wir auch darauf verzichtet, einzelne Gruppen junger Menschen besonders hervorzuheben (z.B. junge Menschen mit Behinderung, neu Zugewanderte, ...). Wenn es um die Konkretion von Maßnahmen und Forderungen geht, müssen dabei allerdings die Perspektiven verschiedener Gruppen berücksichtigt