

## Antrag

# A2 Digitale Teilhabegerechtigkeit für junge Menschen

**Antragssteller\*innen:** Lena Bloemacher (Bundesvorstand)

## 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 der 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 intersektionale  
26 Perspektive eingenommen werden muss. So führt das Recht auf digitale Teilhabe in  
27 verschiedenen Ausgangssituationen zu unterschiedlichen Handlungsschritten. Die  
28 folgenden Forderungen beschäftigen sich mit der Perspektive von jungen Menschen  
29 in Deutschland. Es muss jedoch klar sein, dass diese nicht auf Kosten von  
30 Menschen in anderen Teilen der Welt verwirklicht werden dürfen.

31 Für tatsächliche digitale Teilhabe braucht es sowohl technische und materielle

32 als auch soziale, politische und rechtliche Voraussetzungen. Diese werden im  
33 Folgenden genauer ausgeführt. Dabei messen wir politische Entscheidungen daran,  
34 wie sie einen Rahmen sicherstellen, der Teilhabegerechtigkeit junger Menschen in  
35 diesen verschiedenen Dimensionen ermöglicht.

### 36 **Teilhabe AN digitalen Räumen**

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

41 Bei der Möglichkeit, Zugang zu digitalen Räumen zu erhalten, gibt es nach wie  
42 vor große Unterschiede. So ist der Zugang zu geeigneten digitalen Endgeräten und  
43 Infrastruktur nicht für alle jungen Menschen gewährleistet. Zum Beispiel gibt es  
44 regional nach wie vor große Unterschiede bei der Qualität der Internetanbindung.  
45 Auch werden Kinder von verschiedener Seite regelmäßig von der Nutzung digitaler  
46 Dienste ausgeschlossen.

### 47 **Daher fordern wir:**

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

73 die private Nutzung staatlich unterstützt sowie neue Projekte angeregt  
74 werden.

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

### 99 **Teilhabe DURCH digitale Räume**

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

### 110 **Darum fordern wir:**

- 111 • Der Zugang zu vertrauenswürdigen und altersgerecht aufbereiteten  
112 Informationen muss für alle Altersgruppen sichergestellt und ausgebaut  
113 werden.[9] Bestehende Angebote sind so anzupassen, dass sie als solche  
114 einfach auffindbar, direkt erkennbar und so barrierearm wie möglich zu

- 115 nutzen sind.
- 116 • Akteur\*innen der außerschulischen Bildung wie pädagogische Fachkräfte,  
117 ehrenamtliche Jugendleiter\*innen und andere müssen durch entsprechende  
118 Angebote der Fort- und Weiterbildung qualifiziert werden, um junge  
119 Menschen in ihre digitale Mündigkeit zu begleiten und unterstützen. Wo es  
120 solche Angebote bereits gibt, müssen sie angemessen unterstützt und  
121 ausgebaut werden.
  - 122 • Schulische Bildung muss jungen Menschen digitale Teilhabe ermöglichen und  
123 ihnen die dafür notwendigen Kompetenzen vermitteln. Dafür müssen Konzepte  
124 entwickelt und flächendeckend umgesetzt werden. Die Schulen müssen dafür  
125 angemessen und verlässlich ausgestattet werden. Dabei müssen die Schwächen  
126 bisheriger Förderprogramme wie dem DigitalPakt Schule (z.B. aufwändige und  
127 lange Antragsverfahren, der Ausschluss von Wartungskosten, ...) behoben  
128 werden. Hinzu kommt die Überarbeitung von Lehr- und Bildungsplänen und der  
129 Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften.
  - 130 • Auch Eltern und andere Sorgeberechtigte spielen eine entscheidende Rolle  
131 für die Entwicklung der digitalen Mündigkeit junger Menschen. Für diese  
132 muss es entsprechende Angebote der Erwachsenenbildung geben. Dabei sollen  
133 insbesondere die Rechte der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt werden.
  - 134 • Auch im Bildungskontext ist der Einsatz *freier Software* grundsätzlich zu  
135 fördern. Falls dennoch *proprietäre Software*[10] zum Einsatz kommt, darf  
136 dies nicht zu einem Nachteil für junge Menschen führen. Unabhängig von  
137 finanziellen Möglichkeiten sind Lizenzen für die jeweilige Software für  
138 alle Lehrenden und Lernenden zur Verfügung zu stellen.
  - 139 • Formen digitaler Kultur (z.B. im Bereich Gaming) sind als Kulturgüter  
140 anzuerkennen und wertzuschätzen. Digitale Angebote sind genauso  
141 förderwürdig wie Präsenzangebote und müssen bei Förderprogrammen  
142 entsprechend berücksichtigt werden.

### 143 **Teilhabe IN digitalen Räumen**

144 Digitale Räume bieten einzigartige Chancen zum Austausch, zur Vernetzung und zum  
145 gesellschaftlichen Diskurs. Insbesondere erweitern sie die Möglichkeiten für  
146 junge Menschen, ihre Meinungen zu äußern und zu teilen, und so zum Beispiel  
147 politische Debatten mitzugestalten. Gleichzeitig braucht es für diese Teilhabe  
148 sichere Rahmenbedingungen, weil sich nicht alle jungen Menschen gleichermaßen  
149 sicher im digitalen Raum bewegen können. Gerade Hassrede und  
150 (intersektionale[11]) Diskriminierung führen dazu, dass sich Personen aus den  
151 Diskursen zurückziehen. Insbesondere Mädchen, Frauen und andere marginalisierte  
152 Gruppen werden so aus digitalen Diskursräumen verdrängt. Auf diese Weise werden  
153 sie von demokratischer Teilhabe systematisch ausgeschlossen. Für Täter\*innen  
154 ergeben sich oft keinerlei Konsequenzen.[12]

155 **Daher fordern wir:**

- 156 • Die Möglichkeiten zur politischen Beteiligung durch digitale Technologien  
157 soll auf allen Ebenen (Kommune, Land, Bund, EU) weiter ausgebaut und  
158 insbesondere in Inhalt und Form auch auf junge Menschen ausgerichtet sein.  
159 Nur weil ein Beteiligungsprozess digital stattfindet, ist dieser nicht  
160 automatisch für junge Menschen zugänglich. Zudem muss die Verbindlichkeit  
161 der Beteiligungsformate für die politischen Akteur\*innen erhöht und die  
162 Konsequenzen der Ergebnisse der Formate transparent gemacht werden.  
163 Insbesondere fordern wir mehr digitale Beteiligungsformate, die sich  
164 konkret an junge Menschen richten.
- 165 • Junge Menschen aus marginalisierten Gruppen brauchen Vorbilder, die sie  
166 dazu motivieren, sich selbst bei der Gestaltung digitaler Räume  
167 einzubringen. Daher müssen Entscheidungspositionen sowie Teams, die  
168 digitale Räume entwerfen, bereitstellen und betreuen, vielfältig besetzt  
169 werden. Durch die direkte Mitgestaltung vielfältiger Gruppen können  
170 digitale Räume auch automatisch leichter sicher und barrierearm gemacht  
171 werden.
- 172 • Im Internet müssen zielführende und konstruktive Debatten über  
173 gesellschaftlich relevante Themen möglich sein. Dazu braucht es auch  
174 professionell moderierte Foren und Räume. Hassrede und persönliche  
175 Angriffe dürfen in diesen Räumen keinen Platz finden und müssen konsequent  
176 gelöscht werden.
- 177 • Digitale Gewalt, Hasskriminalität und Beleidigungen müssen verfolgt und  
178 bestraft werden. Das Verbreiten entsprechender Inhalte darf für  
179 Täter\*innen nicht folgenlos bleiben.
- 180 • Digitale Plattformen müssen möglichst unfreundlich für Täter\*innen  
181 gestaltet werden. Das heißt Melde- und Beschwerdesysteme von Plattformen  
182 müssen so überarbeitet werden, dass Meldungen von diskriminierenden  
183 Inhalten niederschwellig und schnell möglich sind. Des Weiteren müssen die  
184 Meldungen und Beschwerden schnell bearbeitet, entsprechende Inhalte und  
185 Nutzer\*innenaccounts gelöscht und im Falle einer strafrechtlichen Relevanz  
186 konsequent angezeigt werden.
- 187 • Junge Menschen müssen in digitalen Räumen die Möglichkeit haben, frei ihre  
188 Meinung äußern zu können. Denn ihre Meinungen liefern wertvolle Beiträge  
189 zu Debatten und zur Kultur in digitalen Räumen. Insbesondere darf diese  
190 Freiheit nicht durch *overblocking*[13] eingeschränkt werden. Darüber hinaus  
191 sind Whistleblower\*innen und Aktivist\*innen auf die Möglichkeit der  
192 anonymen Kommunikation ohne staatliche Überwachung angewiesen.
- 193 • Junge Menschen brauchen Räume zum vertraulichen Austausch über Themen, die  
194 sie beschäftigen. Sei es der Austausch über die eigene Sexualität und  
195 geschlechtliche Identität, Erfahrungen mit Hass und Diskriminierung oder  
196 psychische Gesundheit. Solche *safer spaces* sind schützenswert und für  
197 diese ist oft die Möglichkeit zur anonymen Teilnahme entscheidend. Daher

198 lehnen wir eine generelle Klarnamenpflicht zur Nutzung digitaler Dienste  
199 entschieden ab.

200 [1] [Grundsatzprogramm des Bundes der Deutschen Katholischen Jugend \(2022\)](#).

201 [2] Die UN-Kinderrechtskonvention wurde 1989 von der UN-Generalversammlung  
202 beschlossen und 1992 in Deutschland ratifiziert und ist somit als einfaches  
203 Bundesgesetz in Kraft getreten. Der BDJ [fordert seit langem](#), dass die  
204 Kinderrechte im Grundgesetz verankert werden. Die Kinderrechtskonvention  
205 verwendet die Bezeichnung „Kind“ für alle Menschen unter 18. Wir sprechen darum  
206 in diesem Beschluss von „Kindern und Jugendlichen“ oder „jungen Menschen“. Vgl.  
207 [UN-Kinderrechtskonvention \(1989\)](#).

208 [3] In solchen General Comments werden die völkerrechtlich verbindlichen UN-  
209 Konventionen für bestimmte Bereiche ausgelegt. Der [25. General Comment](#) wurde  
210 2021 veröffentlicht. Vorher hat ein umfangreicher Beteiligungsprozess  
211 stattgefunden, bei dem weltweit auch Kinder und Jugendliche zu Wort kamen.

212 [4] Aktuell sind im Regelsatz für den Bereich „Nachrichtenübermittlung“, unter  
213 den auch Telefon und Internet fällt, [44,88€ pro Monat vorgesehen](#). Für die  
214 Anschaffung von Endgeräten für Schüler\*innen kann allerdings nur unter engen  
215 Voraussetzungen ein Mehrbedarf angemeldet und in Anspruch genommen werden (vgl.  
216 <https://www.buerger-geld.org/news/buergergeld-bezahlt-das-jobcenter-mein-smartphone/>).

218 [5] *Freie Software* ist Software, die die Freiheit und Gemeinschaft der Nutzer  
219 respektiert. Ganz allgemein bedeutet das, dass Nutzer die Freiheit haben  
220 Software auszuführen, zu kopieren, zu verbreiten, zu untersuchen, zu ändern und  
221 zu verbessern (vgl. <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.de.html>).

222 [6] Zur Datenlage zum Breitbandausbau sowie Auswertung durch das  
223 Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, vgl.  
224 [https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/Digitales/bericht-zum-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).

226 [7] Die Software soll in erster Linie an der Sicherheit der Nutzer\*innen  
227 ausgerichtet sein. Andere Anliegen wie beispielsweise das Profitinteresse der  
228 Anbieter\*innen oder die schnelle Verfügbarkeit sollen dagegen zweitrangig sein.

229 [8] Vgl. die Sonderstudie zum “Digital-Skills-Gap” im Rahmen des D21-Digital-  
230 Index von 2020/21, <https://initiated21.de/publikationen/digital-skills-gap>.

231 [9] Vgl. General Comment 25, Art. 99. Diese Forderung wurde insbesondere von  
232 Kindern und Jugendlichen selbst formuliert, vgl. Our Rights in a Digital World,  
233 eine Zusammenfassung zahlreicher Befragungen und partizipativer Workshops, die  
234 in der Erarbeitung des General Comment 25 durchgeführt worden sind, vgl.  
235 <https://5rightsfoundation.com/uploads/Our%20Rights%20in%20a%20Digital%20World.pdf>  
236 [f](#).

237 [10] Proprietäre Software gehört einem privatwirtschaftlichen Unternehmen und  
238 kann nur von diesem eingesehen und verändert werden. Häufig sind sie nicht

239 kostenlos.

240 [11] Intersektional meint die Überschneidung und Gleichzeitigkeit verschiedener  
241 Formen von Diskriminierung, die sich dann gegenseitig verstärken. Z.B. sind  
242 schwarze Frauen häufiger von Diskriminierung betroffen als weiße Frauen.

243 [12] Vgl. den Beschluss der Bundesfrauenkonferenz [„Frauen\\*hass im Netz ist real  
244 – Gewalt gegen Frauen\\* endlich beenden“](#).

245 [13] Overblocking ist das übermäßige Blockieren von Inhalten im Netz, weil  
246 bestimmte Inhalte blockiert werden sollen, dabei aber andere legale Inhalte  
247 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