

| | | “Content” Kind als Rezipient | “Contact” Kind als Teilnehmer | “Conduct” Kind als Akteur |
|----------------|---|---|---|---|
| CHANCEN | Bildung, Lernen und digitale Kompetenz | Bildungsressourcen | Kontakt mit Gleichgesinnten | Eigeninitiative oder gemeinsames Lernen |
| | Teilnahme und soziales Engagement | Allgemeine Informationen | Austausch in Interessensgruppen | Konkrete Formen sozialen Engagements |
| | Kreativität und Selbstdarstellung | Ressourcenvielfalt | Eingeladen/inspiriert werden kreativ zu sein oder mitzumachen | Erstellung von benutzergenerierten Inhalten |
| | Identität und soziale Beziehungen | Beratung (Persönliches/Gesundheit/Sexualleben usw.) | Soziale Netzwerke, Erfahrungen mit anderen teilen | Ausdruck eigener Identität |
| RISIKEN | Kommerziell | Werbung, Spam, Sponsoring | Verfolgung/Sammlung von persönlichen Informationen | Glücksspiel, illegale Downloads, Hacken |
| | Aggressiv | Gewaltverherrlichende/ grausame/volksverhetzende Inhalte | Mobbing, Belästigung oder Stalking | Andere mobben oder belästigen |
| | Sexuell | Pornographische/schädliche Inhalte | Treffen mit Fremden, missbräuchliche Annäherungsversuche | Erstellen/Hochladen von pornographischem Material |
| | Werte | Rassistische/verzerrte Informationen/Ratschläge (z.B. Drogen) | Selbstverletzung, ungewolltes Zureden/Überredung | Ratschläge z.B. zu Selbstmord/Magersucht geben |

Abb. 1.: Chancen und Risiken von Onlinemedien im Kindesalter (Livingstone und Haddon 2009, S. 3)