

miniKIM-Studie 2014

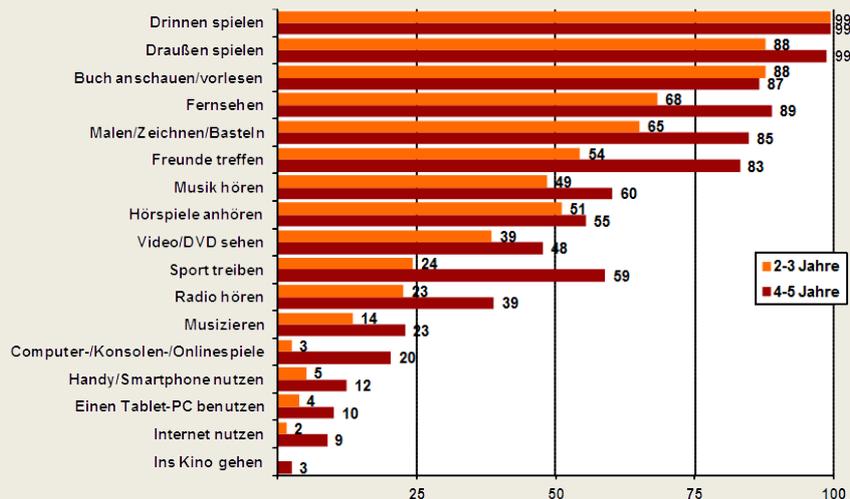
Medienumgang der 2 bis 5 Jährigen

- TV als Leitmedium, aber...
- 2-5 Jährige spielen 3 Minuten pro Tag Computer, Konsolen, Onlinespiele und nutzen 2 Minuten das Internet, Handy sowie Tabletspiele
- Das Internet nutzen nur 7% der Kinder
- Aber 5% der 2-5 Jährigen sind schon regelmäßige Nutzer von Online-Diensten
- Inhaltlich steht das Spielen neben dem Anschauen von Fotos oder Videos im Mittelpunkt

3

Aktivitäten im Alltag 2014

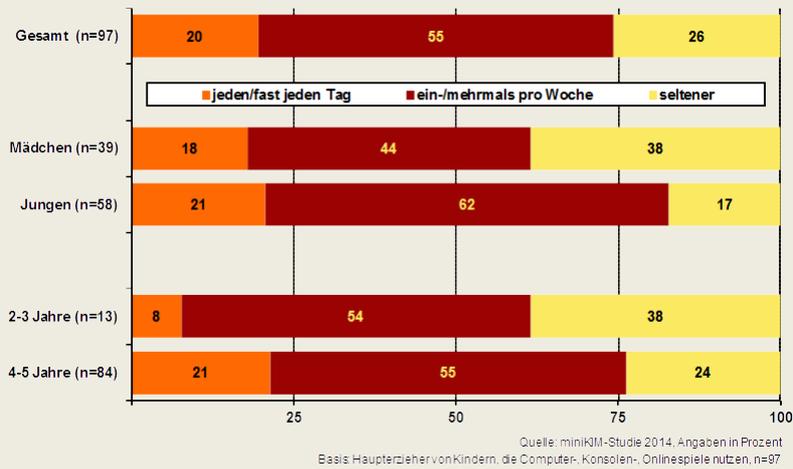
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: miniKIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=623

4

Nutzung Computer-, Konsolen-, Onlinespiele 2014



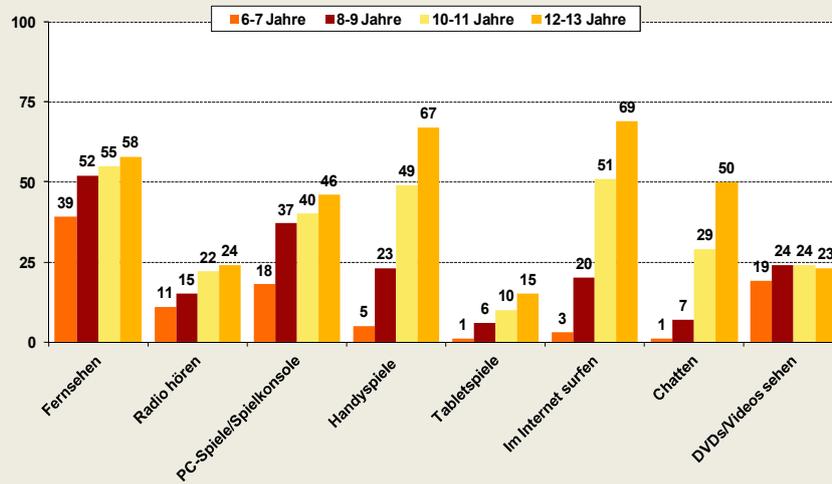
5

KIM - Studie 2014 Medienumgang der 6 bis 13 Jährigen

- 63% der computerefahrenen Kinder nutzen zumindest selten das Internet
- 44% surfen jeden oder fast jeden Tag ein bis mehrmals die Woche und durchschnittlich bis zu 30 Minuten
- 16 % zählen zu den sporadischen Nutzern

6

Mediennutzung 2014: mache ich eher alleine



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.209

7

Die wichtigsten Genre

in der Regel unbedenklich ☺

- Jump & Runs
- Serious Games
- Lernsoftware und Edutainment

mit Vorsicht zu nutzen ☹

- Abenteuerspiele:
- Rollenspiele

in der Regel nicht für Kinder und Jugendliche geeignet ☹

- Beat`em ups

nicht für Kinder und Jugendliche geeignet ☹

- Shooter/ Ego-Shooter

8

Zeitlicher Rahmen für Kinder

0 – 2 Jahre	→	So wenig wie möglich, möglichst gar nicht
2 - 3 Jahre	→	So wenig wie möglich, max. 20 Minuten TV und Hörspiele
3 – 5 Jahre	→	max. 30 Minuten PC oder TV
6 – 10 Jahre	→	max. 45 Minuten PC oder TV
11-14 Jahre		max. 60-90 Minuten PC oder TV

Aber:

- Zeiten müssen immer individuell ausgehandelt werden.
- Pauschale Empfehlungen sind oft nicht realisierbar
- Je älter die Kinder desto mehr sollten sie in die Entscheidung mit einbezogen werden.

Quelle: Gut hinschauen und zuhören! BZgA 2009, Feibel 2005

9

Alterskennzeichnungen Die FSK-Zeichen



10

Alterskennzeichen



- Keine pädagogische Empfehlung, sondern Kennzeichnung nach Kriterien des Jugendschutzes



- Trägermedien!
- PEGI - Pan European Game Information: ab 3/7/12/16/18 Jahren europäische Kennzeichnung mit Symbolen zu gefährdenden Inhalten



Quelle: surfguide

11

BPjM

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien**
- Indizierung möglich
- Hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein Trägermedium in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen, so gelten mit Bekanntmachung der Indizierung im Bundesanzeiger weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen nach § 15 Abs. 1 JuSchG.

12

Jugendschutzprogramme

Es gibt Filterschutzprogramme, die steuern, welche Inhalte Kinder aus dem Internet abrufen können.

Komponenten der Jugendschutzprogramme sind:

- Blacklist
- Whitelist
- Umfangreiche Liste altersdifferenzierter Inhalte

Programme:

von JusProg e.V.

z.B. unter [http:// www.jugendschutzprogramme.de](http://www.jugendschutzprogramme.de) (Kostenlos)

Informationen auch über [www. Klicksafe.de](http://www.Klicksafe.de) abrufbar

Film der FSM
Urheber und Quelle



13

Jugendmedienschutz- Staatsvertrag

- Rundfunk und Telemedien -> Internet
- Schutz vor Angeboten die Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden
- Unzulässige Angebote - § 4:
 - Verstoß gegen Menschenwürde
 - Aufstachelung zu Hass
 - Grausamkeit – Unmenschlichkeit – Verharmlosung – Verherrlichung
 - Kinderpornografie



14

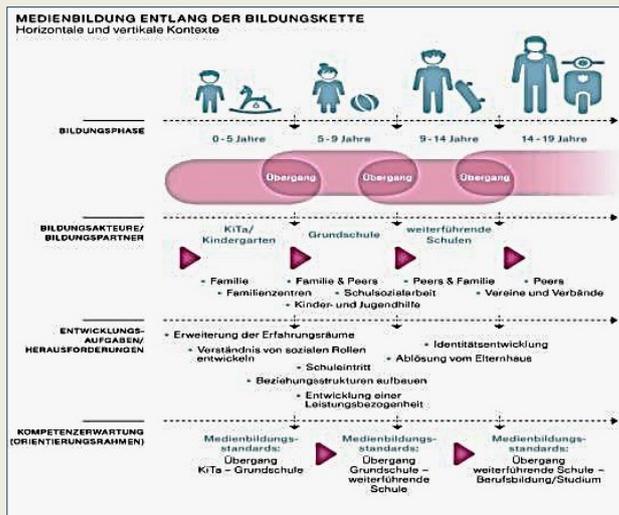
Softwarepreise



Pressepaket smal:
<http://www.kindersoftwarepreis.de/>

15

Medienkompetenz und kindliche Entwicklung



Aus: Eckardt, M. (2014): Medienkompetenz im Bildungsverlauf von Kindern und Jugendlichen. Bonn: Deutsche Telekom Stiftung (S. 12).

16

Kinder und Jugendliche sind Suchende

- Auf der Suche nach Handlungsspielräumen (wie Erwachsene).
- Auf der Suche nach Kommunikation und Interaktion. Sie nutzen dafür alle medialen Kanäle.
- Auf der Suche nach Aufmerksamkeit und Anerkennung.
- Auf der Suche nach Sinn und ihrer eigenen Identität.
- Auf der Suche nach Abgrenzung von Erwachsenen.

17

Wie erleben Kinder Fernsehen

The screenshot shows a web browser displaying an article on the website 'schau-hin.info'. The browser's address bar shows the URL: www.schau-hin.info/medien/tv-film/wissenswertes/wie-lang-duerfen-kinder-fernsehen.html. The website's navigation menu includes 'Home', 'News', 'Medien', 'Extrathemen', 'Mitmachen', 'Service', and 'Über uns'. The main content area features a photograph of a man and two young children sitting on a couch, looking at a smartphone together. Below the photo is the caption 'Gemeinsam schauen und abschalten'. To the right of the photo are social media sharing buttons for Facebook, Google+, and Twitter. Below these are 'Weiterleiten' (Forward) and 'Link per E-Mail versenden' (Send link via email) buttons. At the bottom right, there is a section titled 'Das könnte Sie auch interessieren:' with a small thumbnail image of a child watching a cartoon.

Screenshot Kegler, 14.4.16

18

Wie erkennt man kindgerechte Sendungen?



- Den guten Kinderfilm schlechthin gibt es nicht.
- Ein guter Kinderfilm ist ein Film, der der Altersgruppe entsprechend verständliche Inhalte und Themen behandelt und präsentiert.
- Alltagserfahrungen müssen im Film wiederzufinden sein.
- (FSK -Richtwerte als Orientierung)
- Happy-End: keine Serien mit offenem Ausgang
- **Broschüre Flimmo** unterteilt deshalb in:
 - Kinder finden es prima*
 - Mit Ecken und Kanten*
 - Nicht für Kinder*

19

Alleine im Internet?

- Kinder und Jugendliche reagieren je nach Erfahrungshintergrund, Alter usw. unterschiedlich auf (problematische) Inhalte.
- Oft fehlen Heranwachsenden Erfahrung und Kritikfähigkeit, um Angebote richtig einzuschätzen.
- Kinder sollten beim (ersten) Erkunden des Internets nicht alleine gelassen werden.

20

Kinder surfen anders

Sie sind

- unsicher, denn kindgerechte Seiten sind selten
- überfordert, denn die Struktur des Internets ist komplex
- gehen spielerisch vor, denn das Internet ist für Kinder ein einziger Spielplatz
- angestrengt, denn das Surfen erfordert hohe Lese- und Schreibkompetenz
- orientierungslos, denn eine Suche im Internet überfordert vielfach
- verführt, denn redaktionelle Inhalte sind nicht klar von Werbung getrennt
- gefährdet, denn zahlreiche Seiten bieten jugendgefährdende Inhalte

21

Cybercrime

Kriminalität im Internet
Aspekte der Kriminalprävention

22

Urheberrechte

- Computerspiele dürfen **nicht** nach den Regelungen über Privatkopien (§ 53 Urhebergesetz) vervielfältigt werden.
- Zulässig ist nur eine einzige Sicherungskopie des eigenen Originals.
- Die Umgehung von Kopierschutzsystemen zum Anfertigen einer Sicherungskopie ist gerichtlich noch nicht final geklärt. Nach herrschender Meinung ist es verboten!
- Bei Verkauf des Originals muss die Sicherungskopie vernichtet und das Spiel deinstalliert werden.
- Open Source-Software bzw. Freeware darf gemäß den Bestimmungen der Urheber frei weitergeben werden.

23

Rechtliche Grundlagen

Virtuelle Welten sind keine rechtsfreien Räume.
Gesetzesverstöße können geahndet werden und Schadensersatzansprüche nach sich ziehen.

Zu beachten sind:

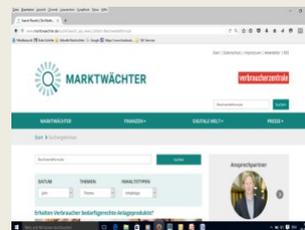
Der Jugendmedienschutz / das Jugendschutzgesetz

Die Datenschutzgesetze

Die Verbraucherschutzgesetze

Das Strafrecht

Das Zivilrecht



24

Onlinespiele und -werbung

Pop-up-Werbung § 7 UWG

Werbung muss sofort weggeklickt werden können.

X am oberen rechten Rand

Quiz => Angebot von Dritten

Pre-Roll-Werbung

Automatisch verschwinden => nach 10 sec Beseitigung per Mausclick

Für Kinder wird in keiner Weise deutlich, dass es sich um Werbung handelt.

In-Text-Werbung = Verstoß gegen wettbewerbsrechtliches Trennungsgebot

25

Screenshot: www.spieleaffe.de, 6.1.16

Haftung nach BGB

- Wer das siebente Lebensjahr vollendet hat, haftet für Schaden, den er anderen zufügt
- Unfall mit Kraftfahrzeug: ab 10 Jahren
- Unter 18: keine Haftung bei fehlender Einsichtsfähigkeit
- 11 Jahre... 14 Jahre...: Abhängig vom Einzelfall

Verantwortungsbewusstsein Vertragsabschlüsse

- Kinder unter 7 Jahren – geschäftsunfähig - § 104 BGB
- 7 – 17 Jahre – beschränkt geschäftsfähig - § 106 BGB
 - Nicht vorteilhafte Verträge (Abofallen) „schwebend unwirksam“
- Widerrufsrecht
- Telekommunikationsanschlüsse:
Werden nur mit Erwachsenen geschlossen
 - Haftung als Gesamtschuldner
 - Aufsichtspflichtverletzung
- Taschengeldparagraph §110 BGB
- Vertrag mit Kindern – Belehrung!

27

Datenschutz: Kinderspielseiten – Vorsicht

The screenshot shows the 'Erstellung eines Spielerkontos' (Creation of a player account) form on the Howrse website. The form includes the following fields and instructions:

- Wähle einen Login und ein Passwort, mit denen Du Dich auf der Website Howrse anmelden kannst.**
- Nach diesem Schritt kannst Du sofort anfangen zu spielen!**
- Dein Benutzername:** Mit dem Login kannst Du Dich beim Spiel anmelden und bist für die anderen Spieler sichtbar.
- Dein Passwort:** (Qualität ?)
- Gib das Passwort erneut ein:**
- Dein Sponsor:** Gib hier das Login der Person an, durch die Du Howrse gefunden hast.
- Dein Geburtsdatum:** Tag Monat Jahr
- Ich habe die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und die Datenschutzrichtlinien gelesen und akzeptiere sie.
-

Abfrage persönlicher Daten in Form von Gewinnspielen

§ 3a Bundesdatenschutzgesetz - Grundsätze:

Datenvermeidung

Datensparsamkeit

Kostenlose Angebote und Gewinnspiele

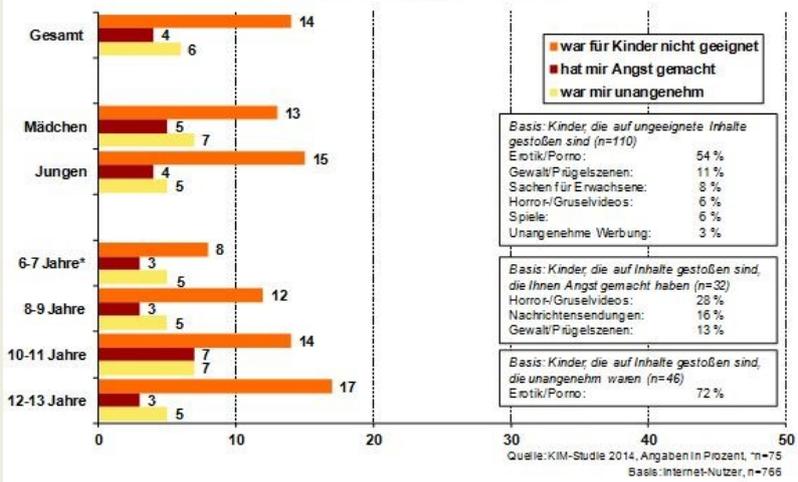
E-Mail-Adresse ausreichend

28

Eigener Screenshot; 5.1.16

Probleme im Internet 2014

„Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“



www.surfen-ohne-risiko.net/fancybox/Opens=netzregeln=http%3A%2F%2Fwww.surfen-ohne-risiko.net%2Fnetzregeln%2F

Abgemacht! Unsere Netz-Regeln

Für Kinder

Vereinbart eigene Regeln! Zieht sie dann nach unten zu den anderen Regeln.

Alle Netz-Regeln kannst du ändern, damit es gut zu euch passt. Klicke dafür auf den Bleistift und danach auf das Speichern-Symbol.

Für Eltern

Vereinbart eigene Regeln! Zieht sie dann nach unten zu den anderen Regeln.

Alle Netz-Regeln kannst du ändern, damit es gut zu euch passt. Klicke dafür auf den Bleistift und danach auf das Speichern-Symbol.

Was mir unbehaglich ist oder Angst macht, zeige ich niemandem Eltern oder Erwachsenen.

Mit Cyber-Freunden treffe ich mich nicht.

Ich spreche mit meinem Kind über unerwünschte E-Mails, die im Postfach landen können.

Mein Passwort ist geheim. Für jeden!!! Ich ändere es ab und zu.

Abgemacht? – Anschauen und ausdrucken!

Ich installiere eine kindgerechte Suchmaschine: Info: www.klick-tips.net/suchmaschinen

Merkmale geeigneter Internetseiten

- **Altersgerechte Aufbereitung und Handhabung**
(übersichtlicher Aufbau, einfache Navigation, Werbefrei oder eindeutige Kennzeichnung der Werbung, kein Shop)
- **Datenschutz**
(keine Abfrage persönlicher Daten)
- **Interaktivität**
(sollte zum Mitmachen einladen, Forum, Gästebuch, Chat)
- **Moderation**
(bei Chats und Foren)
- **Multimedialität**
(z.B. Hörbeiträge, Videos, Filmausschnitte)
problematische Einträge in Foren werden gelöscht, Moderatoren achten in Chats auf gute Umgangsformen, Hilfe-Button, über den die Redaktion kontaktiert werden kann)

31

Was können Eltern tun?

- Zeigen Sie Interesse
- Begleiten Sie Ihr Kind beim Surfen
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Internet und seine Gefahren
- Entwickeln Sie gemeinsam ein „Online-Abkommen“
(siehe Familien-Vertrag)
- Sprechen Sie gemeinsam über Erlebnisse im Chat, beim Surfen oder bei Online-Spielen

32

Kindersichere Seiten



DIE INITIATIVE

JUGENDSCHUTZSOFTWARE

SICHERER ONLINE

DIALOG

Feedback

Empfehlenswerte Seiten für Eltern und Kinder

Eine Vielzahl an Angeboten präsentiert attraktive Kinderseiten, gibt Ihnen als Eltern technische Hilfestellung und unterstützt Sie bei Fragen der Medienerziehung.

Hier finden Sie eine Übersicht von Angeboten, die "sicher online gehen" empfiehlt.

Gute Kinderseiten

WEITERE ARTIKEL

Anerkannte Jugendschutzsoftware

Von Die Redaktion | 27.11.2012

Die Initiative klärt auf, welche Standards für Jugendschutzprogramme gelten und welche Software die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

www.sicher-online-gehen.de

Eigener screenshot

33

www.mediennutzungsvertrag.de

Mediennutzungsvertrag

Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag

Neuer Vertrag

Vertrag öffnen

Speichern

Drucken/PDF

Gestaltung

Hilfe

internet-abc

Bitte eine Altersgruppe wählen

6-12 12+

Bestätigen

Screenshot/Kegler:13.11.15

34

Ansprechpartner vor Ort:

www.sicherheit.de

www.praevention-rhein-neckar.de

*Noch
Fragen?*



Danke für Ihre Aufmerksamkeit

© Anja Kegler & Günther Bubenitschek

