

# EU Kids Online – Kinder und Onlinemedien im europäischen Vergleich

## Onlinenutzung als Chance und Risiko

Claudia Lampert

**Worin unterscheidet sich die Internetnutzung deutscher Kinder im Vergleich zu Kindern aus anderen Ländern? Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich hinsichtlich der Verbreitung, Nutzung von Onlinemedien, aber auch in Bezug auf die wissenschaftliche Untersuchung des Themas im europäischen Vergleich feststellen, und worauf lassen sich die Unterschiede zurückführen? Mit diesen Fragen beschäftigt sich das Projekt „EU Kids Online“, an dem insgesamt 18 europäische Länder beteiligt sind. Ziel des Forschungsverbunds ist es, empirische Daten zur Onlinemediennutzung von Kindern und Jugendlichen im internationalen Kontext auszuwerten, um auf diese Weise Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang mit Onlinemedien zu formulieren sowie Forschungsbedarfe zu identifizieren.**

### Anmerkungen:

1

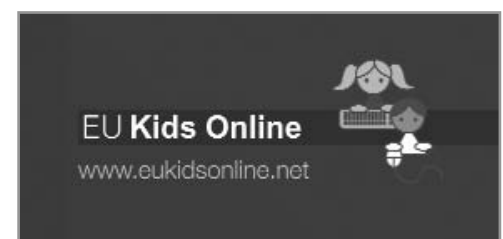
Zu den Risikopotentialen, speziell der Handynutzung, siehe Behrens/Höhler 2007

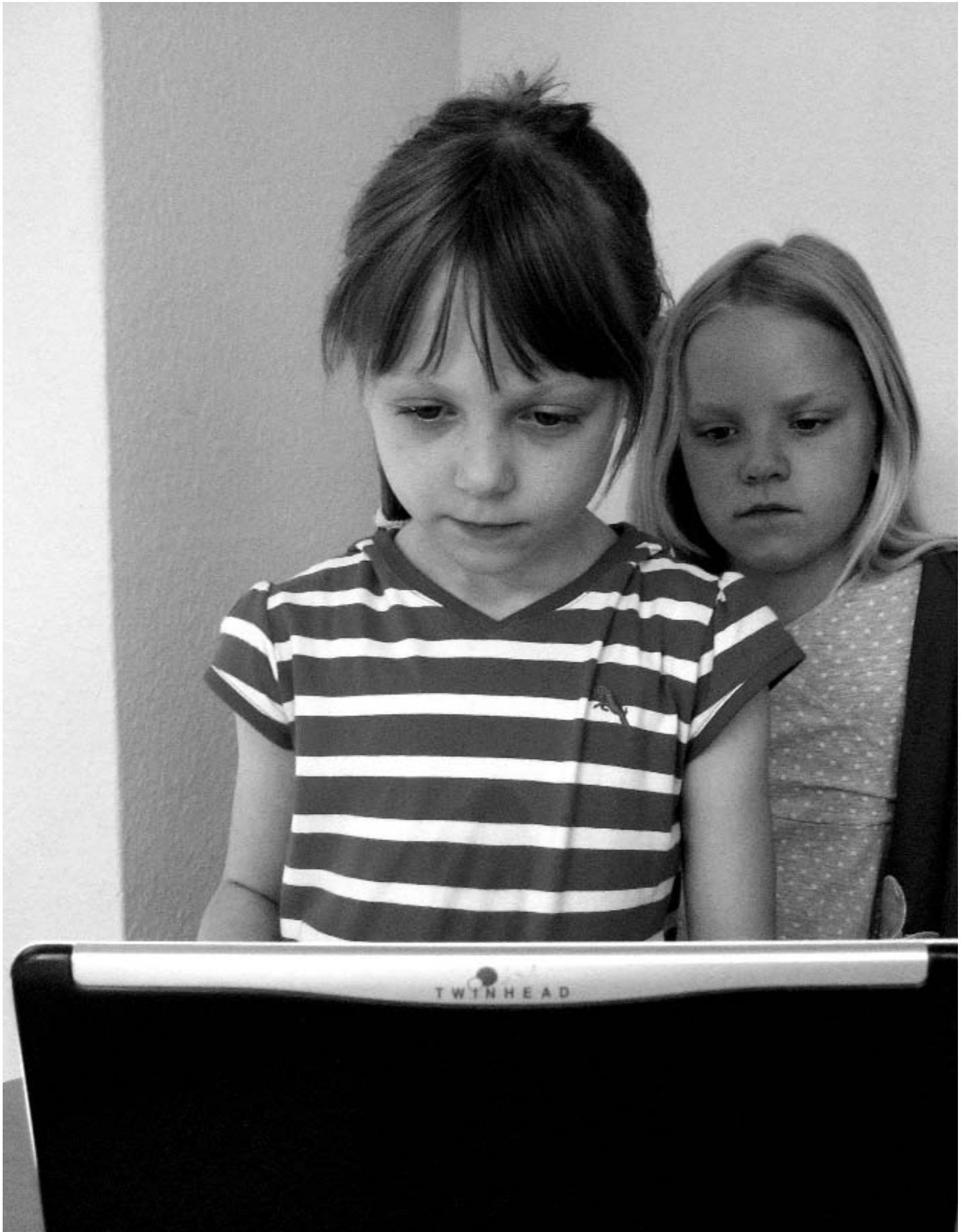
2

Mit „fröhlichem Schlagen“ übersetzt, bezeichnet *Happy Slapping* die gezielte, „verabredete“ Prügelei oder Demütigung, die z. B. mit dem Handy aufgezeichnet und über das Internet verbreitet wird. *Cyber- oder E-bullying* ist die Bezeichnung für eine Variante digitalen Mobbing, indem Personen z. B. durch die Verbreitung teilweise sehr intimer und peinlicher Filmaufnahmen gedemütigt werden. In der Medienberichterstattung wurde jüngst über das virtuelle Mobbing von Lehrern berichtet, die gezielt in peinlichen Situationen gefilmt und im Internet zur Schau gestellt wurden. In anderen Fällen wurden z. B. die Köpfe von Lehrern in Videoclips aus Pornofilmen eingebaut und auch diese ohne das Wissen der Betroffenen über das Handy oder das Internet in Umlauf gebracht.

Kinder wachsen heute in Medienwelten auf, die nicht nur ihren Kommunikations- und Handlungsspielraum deutlich erweitern, sondern auch zu einer nicht unerheblichen Veränderung von Kindheit beitragen. Die Digitalisierung, Kommerzialisierung und Verjüngung von Medienangeboten (vgl. Hengst 2002) haben u. a. dazu geführt, dass Kinder immer früher mit dem Internet, dem Handy und Onlinespielen in Berührung kommen. Die Bezeichnung „digitale natives“ (Prensky 2001) für Kinder einer Generation, die mit digitalen Medien aufwächst, scheint in diesem Zusammenhang sehr treffend, wenngleich es natürlich zu berücksichtigen gilt, dass längst noch nicht allen Kindern der Zugang zu den Onlinemedien offensteht. Trotzdem zeichnet sich bereits jetzt ab, dass die einfache, fast spielerische Handhabung der Geräte und technische Entwicklungen wie Web 2.0 den medialen Aktionsradius auch für Kinder insgesamt deutlich erweitern und neue, scheinbar grenzenlose kommunikative Möglichkeiten eröffnen: einen Zugang zu allen erdenklichen Informationen, die Chance, eigene Inhalte zu kreieren und online zu publizieren, neue Menschen kennenzulernen, mit ihnen zu kommunizieren oder zu spielen, seine Meinung in einem größeren Forum zu äußern, an öffentlichen Diskussionen zu partizipieren etc.

Aber natürlich sind diese erweiterten Möglichkeiten auch mit (neuen) Risikopotentialen verbunden, mit denen Kinder und Eltern lernen







**3** „Childnet International“ ist eine gemeinnützige Organisation, die sich seit 1995 für einen sicheren und zugleich kompetenzfördernden Umgang mit dem Internet engagiert (nähere Informationen unter: [www.childnet-int.org](http://www.childnet-int.org)).

**4** Die Abkürzung MMORPG steht für *Massively Multi-player Online Role Playing Games* und bezieht sich auf Rollenspiele, die in der Regel mit einer hohen Anzahl von Spielern über das Internet gespielt werden.

**5** Einige Daten zum Kontakt von 12- bis 19-Jährigen mit problematischen Onlineangeboten (pornografische, rechtsradikale oder gewalthaltige Seiten im Internet) finden sich in der *JIM-Studie 2005*, S. 40f.

**6** An dem Projekt beteiligt sind Belgien, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Estland, Frankreich, Griechenland, Großbritannien, Island, die Niederlande, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Slowenien, Spanien, Schweden sowie die Tschechische Republik.

müssen umzugehen.<sup>1</sup> *Happy Slapping*, *Cyberbullying*<sup>2</sup> oder *Onlinespielesucht* sind nur einige Phänomene bzw. Gefahren, die im Zusammenhang mit der Nutzung von Onlinemedien in der öffentlichen Berichterstattung aufscheinen und vor allem bei Eltern und Pädagogen für Verunsicherung sorgen. Die mit der Nutzung von Onlinemedien verbundenen Risiken bewegen sich auf verschiedenen Ebenen. Behrens und Höhler (2007) unterscheiden z. B. in Anlehnung an Nigel Williams von „Childnet International“<sup>3</sup> die drei Risikoebenen *Content*, *Contact* und *Commerce*: Zum einen besteht im Vergleich zu anderen Medienangeboten ein deutlich höheres Risiko, mit problematischen (z. B. gewalthaltigen oder pornografischen) Inhalten in Berührung zu kommen. Zum anderen erhöht sich durch die erweiterten kommunikativen Möglichkeiten und den Kontakt mit anderen, oftmals auch unbekanntem Personen das Risiko, belästigt zu werden – sei es mit unangenehmen Inhalten oder indem eine Person ungewollt in die Privatsphäre eindringt. In jüngster Zeit wurde von einigen Fällen berichtet, in denen Personen in unangenehmen, peinlichen Situationen gefilmt und diese Aufnahmen über das Handy oder das Internet verbreitet wurden (vgl. ebd.). Der dritte Bereich an Onlinerisiken betrifft die kommerziellen Angebote, die nicht nur auf z. T. sehr aufdringliche und zugleich undurchsichtige Weise an die Nutzer herangetragen werden, sondern auch hohe Kosten verursachen können. Als weiteres Risikopotential ließe sich die exzessive Nutzung von Onlinemedien ergänzen, die aktuell vor allem im Zusammenhang mit Onlinespielen bzw. MMORPGs<sup>4</sup> wie z. B. *World of Warcraft* diskutiert wird, die so konzipiert sind, dass sich die Spieler mehrere Stunden in der Onlinespielwelt aufhalten müssen, um Spielerfolge zu verzeichnen. Die Liste potentieller Risiken erhebt

keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und wird sich in den nächsten Jahren sicherlich noch fort-schreiben lassen.

Auch wenn bereits einige Onlinerisiken identifiziert sind, fehlt es bisher noch an empirischen Befunden, in welchem Ausmaß Kinder und Jugendliche mit diesen konfrontiert sind. Das Gros der vorliegenden Studien konzentriert sich vor allem auf die Untersuchung des Zugangs, der allgemeinen (Medien-) Nutzung und auf die Differenzierung einzelner Onlinetätigkeiten, noch zu selten werden die Nutzung problematischer Inhalte oder missbräuchliche Umgangsformen in den Blick genommen.<sup>5</sup> Gleiches gilt für den Umgang von Kindern, aber auch Eltern mit speziellen jugendschutzbezogenen Maßnahmen (z. B. Filterprogrammen); auch hier wäre eine differenzierte empirische Grundlage wünschenswert.

### Zur Nutzung von Onlinemedien im europäischen Vergleich

Die Nutzung von Onlinemedien und insbesondere der sichere Umgang mit den neuen Kommunikationstechnologien steht im Mittelpunkt des Projekts „EU Kids Online – European Research on Cultural, Contextual and Risk Issues in Children’s Safe Use of the Internet and New Media“, das Anfang 2006 von der Europäischen Kommission im Rahmen des „Safer Internet Plus Programme“ bewilligt wurde ([www.eukids-online.net](http://www.eukids-online.net)). Hierbei handelt es sich um eine europäische Vernetzungsinitiative, die verfügbare Daten zur Mediennutzung von Kindern aus 18 Ländern<sup>6</sup> zusammenträgt und im internationalen Kontext interpretiert, um auf diese Weise Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang mit Onlinemedien zu formulieren sowie Forschungsbedarfe zu identifizieren. Die Ko-



ordination des Netzwerkes liegt bei Prof. Dr. Sonia Livingstone und Dr. Leslie Haddon von der London School of Economics and Political Science (LSE).

Das Gesamtprojekt gliedert sich in verschiedene Themenschwerpunkte, die sich u. a. mit Datenverfügbarkeit, methodischen Fragen, Schwierigkeiten international vergleichender Forschung etc. befassen. Das Fundament des Projekts bildet eine Datenbank mit empirischen Studien, die seit 2000 zum Thema Kinder und Onlinemedien in den beteiligten Ländern durchgeführt und veröffentlicht wurden. Diese Datenbank ermöglicht eine allgemeine Bestandsaufnahme über den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen sowie deren Eltern in den jeweiligen Ländern, aber auch einen Einblick dahin gehend, welche Erkenntnisse speziell zur Frage des sicheren Umgangs mit dem Internet und anderen Onlinemedien vorliegen. Die Datenbank, die bis 2009 um weitere Studien ergänzt werden wird, ist schon jetzt auf der offiziellen Projektwebseite [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net) verfügbar.

Die Befunde aus den verfügbaren Studien werden zum einen auf der nationalen Ebene, zum anderen international vergleichend ausgewertet und mit Blick auf die Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede interpretiert. Insbesondere der internationale Vergleich führt nur dann zu schlüssigen Ergebnissen, wenn man die länderspezifischen Kontextfaktoren berücksichtigt wie beispielsweise die medienrechtlichen und bildungspolitischen Rahmenbedingungen, die Integration Neuer Medien z. B. in das Bildungssystem, das Bild vom Kind im Allgemeinen und als Mediennutzer im Besonderen, die Medienberichterstattung über Kinder und Onlinemedien etc. Diese und weitere Kontextfaktoren bestimmen maßgeblich die Perspektive auf das Thema

Kinder und Onlinemedien sowie die Frage, ob die Onlinenutzung von Kindern eher als Chance oder als Risiko betrachtet wird – und damit auch die Ausrichtung der empirischen Forschung und der Handlungsempfehlungen.

Ein weiterer Themenschwerpunkt im Rahmen des Projekts befasst sich mit den *Forschungsstrategien* in den jeweiligen Ländern, auch hier mit dem Fokus auf den sicheren Umgang mit Onlinemedien: Welche Fragen stehen in den beteiligten Ländern im Vordergrund, welche wurden bisher vernachlässigt? Was kann daraus für künftige Forschungsprojekte gelernt werden? In diesem Zusammenhang wird u. a. auch ein „best practice“-Leitfaden für künftige (international vergleichende) Untersuchungen zum Thema Kinder und Onlinemedien erstellt, der Erfahrungen und besonders gelungene Ansätze aus bisherigen Studien berücksichtigt.

Das Gesamtprojekt zielt schließlich vor dem Hintergrund des internationalen Forschungsstandes auf die Formulierung von Handlungsempfehlungen, sowohl auf regulatoriver als auch auf medienpädagogischer Ebene. Bis zum Jahr 2009 werden sich die am Forschungsverbund Beteiligten der Frage nach den Möglichkeiten eines sicheren Umgangs mit dem Internet und anderen Onlinemedien widmen. Nähere Informationen zum Projekt finden sich im Internet auf der deutschsprachigen Webseite [www.eukidsonline.de](http://www.eukidsonline.de) oder auf der offiziellen (englischsprachigen) Projekthomepage [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net).

#### Literatur:

**Behrens, U./Höhler, L.:**  
*Mobile Risiken – Jugendschutzrelevante Aspekte von Handys und Spielkonsolen.*  
In: *medien + erziehung*, 3/2007, S. 20–26

**Hengst, H.:**  
*Zur Selbstständigkeit der kommerziellen Kinderkultur.* In: *Televizlon*, 2/2002, S. 45–51

#### Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:

*JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media.*  
Stuttgart 2005

**Prensky, M.:**  
*Digital natives, Digital immigrants.* In: *On the Horizon*, 5/2001, S. 1–6

Dr. Claudia Lampert ist wissenschaftliche Referentin am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung und Kontaktperson für das EU-Kids-Online-Projekt in Deutschland.

