

Kinder, Jugendliche und digitale Technologien: Leben im virtuellen Raum
Veranstaltungsreihe des ÖIF: Familie 3.0: 16. 11. 2023, Dachgeschoss im Juridicum

Nach der Eröffnung durch Mag. Rudolf Karl Schipfer werden drei Studien präsentiert.

Franziska Laaber BA BSc MSc von der Universität Wien präsentiert das Projekt **DIGYMATEX**¹, das sich mit der digitalen Reife von Kindern und Jugendlichen und deren Fähigkeit Technologien selbstbestimmt nutzen zu können, befasst. Im Projekt **BeWEEN** soll die praktische Umsetzung der Erkenntnisse erfolgen und Materialien entwickelt werden, um die digitale Reife zu stärken. Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 9 und 18 Jahren nahmen teil, 12 Partnerorganisationen aus acht Ländern befassten sich mit dem Thema.

Digitale Reife geht über digitale Kompetenz hinaus. Ich entscheide selbst über die Nutzung der Geräte, ich habe Kontrolle über die Ergebnisse, ich bin verantwortungsvoll und emotional gefestigt.

Ergebnisse:

Der sozio-ökonomie Status der Familien spielt eine Rolle, besser gebildete Eltern begleiten ihre Kinder aktiver bei der Nutzung digitaler Medien, Kinder denen es gut geht, können digitale Geräte besser nutzen. Aber Eltern wissen oft nicht, was ihr Kinder im Internet tun.

Das Ziel des Projekts BeWeen (Be well and green when digital) ist die Förderung von Kompetenzen für eine gesunde und verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Technologien und stellt dafür Übungen zur Verfügung. Fake news verbreiten sich sechsmal schneller als wahre Nachrichten weil sie die Aufmerksamkeit stärker fesseln. Schüler:innen soll bewusst gemacht werden, dass jede Person mitverantwortlich für die Verbreitung von Nachrichten ist.

Prof. Mag. Dr. Natalia Wächter von der Universität Graz präsentiert das Projekt **Youth Skills**², das untersucht, welche Faktoren digitale Kompetenzen beeinflussen und welcher Zusammenhang zwischen digitalen Kompetenzen und Wohlbefinden existiert. Etwa 6000 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 12 und 17 Jahren aus Deutschland, Estland, Finnland, Italien, Polen und Portugal nahmen im Befragungszeitraum 2021 - 2023 teil.

Zwei Fragen wurden gestellt: Was beeinflusst digitale Kompetenz? Welchen Einfluss hat digitale Kompetenz?

Unterteilt wurde in

- technological skills (Anwendungstechnologie) -
- information skills -
- communication skills
- content creation (Erstellung von Inhalten in unterschiedlichen Formaten).

Die kommunikativen Kompetenzen waren bei den Kindern stärker vorhanden als die Informativen. Mädchen schneiden schlechter ab als die Burschen, aber da es um eine Selbsteinschätzung ging, ist das mit Vorsicht zu genießen. Geringere Kompetenzen wirken sich aber auch auf das Wohlbefinden aus. Medienbildung sollte daher früh beginnen. Durch intensivere Nutzung des Internets werden mehr Kompetenzen erworben, allerdings kann sich das Wohlbefinden auch verschlechtern wenn zu viel Zeit online verbracht wird. Eine restriktive Haltung der Eltern hat einen negativen Effekt auf den Kompetenzerwerb.

Mag. Dr. Eva-Maria Schmidt, MA von der Universität Wien, präsentiert das Projekt **DigiGen**³, das sich mit der Bedeutung digitaler Technologien für Kinder und das Familienleben befasst und analysiert welche Bedeutung digitale Technologien (DT) für Kinder haben und wie diese die Prozesse des „doing family“ prägen. Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren aus Estland, Norwegen, Rumänien und Österreich nahmen von Oktober 2020 bis Juni 2021 teil. Keinen Zugang zum Internet

¹ <https://digymatex.eu/>

² <https://yskills.eu/>

³ <https://digigen.eu/wp-content/uploads/2023/05/DigiGen-Working-Paper-8-family-life-170523.pdf>

haben in Estland 0,7%, in Norwegen 1,1%, in Österreich 2,6% und in Rumänien 23,1% der Haushalte.

Doing family bedeute, dass Familien „gemacht“ werden, nicht sind. Sie werden gemacht durch

- Balancemanagement (Abstimmungsleistungen, Fürsorge, Ko-Präsenz)
- Konstruktion von Gemeinsamkeit (Wir-Gefühl, Familienidentität)
- Displaying Family (Wahrnehmbarkeit nach außen)

Ergebnisse: Der Umgang der Eltern mit digitalen Medien (DT) hat Einfluss auf das Verhalten der Kinder.

Personen mit Kindern nutzen häufiger digitale Medien als kinderlose. Kinder und Jugendliche sind die stärksten Nutzer von DT.

Durch digitale Aktivitäten werden familiäre Bindungen aufgebaut, gestärkt und gefestigt. Man ist gemeinsam aktiv (active together) und führt Tätigkeiten gemeinsam (done together) aus. Zugang, Wissen und Nutzung bei Kindern und ihren Familien unterscheiden sich je nach Alter der Kinder und beeinflussen ihre Verletzlichkeit.

Man muss auch eine Balance zwischen Rechten, Pflichten und Aufgaben, zwischen Freizeit und Bildungszeit finden. Je älter die Kinder, desto lieber sind sie online. Ganz wichtig ist das Aufstellen von Regeln, sie sind der zentrale Punkt des Balance Managements. Kinder sollten auf jeden Fall in die Aufstellung der Regeln eingebunden werden, damit sie besser von ihnen akzeptiert werden. Aber die (älteren) Kinder erzählten auch ganz offen wie sie die Regeln umgehen konnten.

Positiv ist die gegenseitige Unterstützung innerhalb der Familie beim Erwerb digitaler Kompetenzen. Kinder fühlen sich geschützt, wenn sie das Handy dabei haben und Eltern gaben an beruhigt zu sein, wenn die Kinder am Computer beschäftigt sind. DT könnte auch dazu beitragen, die Gefährdung von Kindern zu verringern, insbesondere wenn ihre digitalen Kompetenzen zu neuer Autonomie, Belastbarkeit und Entscheidungsfreiheit beitragen.

Ein übermäßiger Schutz der Eltern und ein intransparenter, nicht partizipatorischer und hierarchischer Erziehungsstil könnten eine Schwachstelle sein.

Ein Mangel an digitalen Kompetenzen kann die Gefährdung von Kindern erhöhen oder sogar neue Gefährdungen hervorrufen.

Kinder können aber auch überfordert sein, z.B. wenn sie selbst DT Manager sein sollen. Negativ wirkt sich auch ein zu geringes Interesse der Eltern an den digitalen Aktivitäten der Kinder aus. Das kann zu Gefühlen von Einsamkeit und Ausgeschlossenheit führen. (lonely child)

Empfehlung 1: Digitale Kompetenzen von Kindern schon in jungen Jahren aufbauen und verbessern um ihr Wohlergehen zu gewährleisten und zu vermeiden, dass die (neue) Verwundbarkeit von Kindern zunimmt und entsteht

Empfehlung 2: Förderung der Ausschöpfung des vollen Potenzials von DT als eine Möglichkeit, „Doing Family“ im Familienalltag zu unterstützen

Empfehlung 3: Unterstützung aller Kinder beim Zugang zur digitalen Welt, um die Kinderrechte zu gewährleisten

Empfehlung 4: Erforschung kleiner Kinder durch partizipative und multiperspektivische Forschung

Wächter meint, dass jede Einmischung der Eltern einen negativen Effekt auf die digitalen Kompetenzen der Eltern hätte. Schmidt erwidert, dass die Kinder Regeln akzeptieren. Dr. Olaf Kapella vom Österreichischen Institut für Familienforschung sieht in der Zeitlimitation ein großes Problem, Eltern sollten sich nicht nur auf diesen Punkt beschränken und grundsätzlich nicht zu streng sein.

Anhang:



