

EU Kids Online

Jahr: 2006 - 2018

Land: Europa + Australien, Russland, Südamerika

Design: Qualitativ und quantitativ

Thema: Möglichkeiten, Risiken und Sicherheit für Kinder und Jugendliche online

Link: <http://www.eukidsonline.net>

Das Projekt EU Kids Online ist ein internationaler Vernetzungsverbund, der europaweit verfügbare Daten zur Mediennutzung von Kindern und Medien bündelt und internationalen Kooperationspartnern zur Verfügung stellt. Gefördert werden die Projektphasen von folgenden Organisationen: Europäische Kommission, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, AOL und Microsoft Deutschland (EU Kids Online I); Europäische Kommission (EU Kids Online II); Europäische Kommission, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (EU Kids Online III). Das Projekt läuft seit dem Jahr 2006 und geht seither folgenden forschungsleitenden Fragen nach: Wie nutzen Kinder und Jugendliche in Europa das Internet, welchen Risiken begegnen ihnen, welche Chancen bietet das Internet und wie gehen sie mit den vielfältigen Möglichkeiten um? Wo liegen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den einzelnen europäischen Ländern? Im Rahmen von EU Kids Online I (2006 bis 2009) wurde eine Datenbank bezüglich der Forschung zur Online-Nutzung von Kindern und Jugendlichen sowie zu Online-Risiken erarbeitet und Empfehlungen für Politik und Forschung entwickelt. Die Datenbank wird seither weiter gepflegt und aktualisiert. In EU Kids Online II (2009 bis 2011) erfolgte die Durchführung und Auswertung einer repräsentativen Befragung von neun- bis 16-jährigen Kindern und Jugendlichen sowie deren Eltern. Von 2011 bis 2014 wurde EU Kids Online III durchgeführt. Dabei wurde untersucht, wie Kinder und Jugendliche die verschiedenen konvergenten, digitalen Medien- und Kommunikationskanäle nutzen. Ein Schwerpunkt der dritten Phase des Projekts lag darauf, die Konsequenzen der geänderten technologischen und sozialen Kontexte zu berücksichtigen, um aktuelle Handlungsempfehlungen für Eltern, Schulen, Initiativen, Kinder und Industrie bereitzustellen. Neben der vertiefenden Auswertung des bestehenden Datensatzes wurden konkrete Hypothesen geprüft und neue methodische Ansätze erprobt. EU Kids Online IV (2015 bis 2017) hat es sich zum Ziel gesetzt, aktuelle Problemstellungen und aktuelle Forschung in Bezug auf die Online-Nutzung durch Heranwachsende in Europa zu identifizieren und zu dokumentieren. Zudem soll in den beteiligten Ländern eine aktuelle und vergleichbare Datenbasis geschaffen werden. Im Rahmen der 3. Phase fanden vor allem qualitative Erhebungen statt. Zudem wurden die Daten der repräsentativen Erhebung vertiefend ausgewertet. Ergebnisse der einzelnen Phasen werden immer wieder in Form von Short

Reports veröffentlicht. So widmet sich Vincent (vgl. 2015) den Chancen und Möglichkeiten, die sich Kindern bei der Nutzung mobiler Endgeräte bieten. Livingstone, Mascheroni und Staksrud (vgl. 2015) fokussieren die Möglichkeiten und Risiken für Kinder bei der Internetnutzung. Livingstone et al. (vgl. 2015) liefern Ergebnisse zur Rolle von Einkommen, Bildung und Erziehungsstil von Eltern beim Umgang ihrer Kinder mit digitalen Endgeräten. Demnach nutzen Kinder ihre mobilen Endgeräte mittlerweile an den verschiedensten Orten und sind mit ihren eigenen mobilen Geräten online, was eine Kontrolle von Seiten der Eltern erschwert. Zudem haben immer jüngere Kinder Zugang zu internetfähigen Geräten, die Konsequenzen davon sind jedoch größtenteils noch unbekannt. Zwar steigt die Nutzung des Internets an, die Verhaltensweisen der Kinder verändern sich jedoch kaum. Je mehr Kinder im Internet aktiv sind, desto mehr digitale Kenntnisse erlangen sie und desto mehr Möglichkeiten bieten sich ihnen. Doch nicht jede Nutzung des Internets zieht positive Folgen nach sich. Die Chancen, die sich einem Kind bieten, sind von dessen Alter, Geschlecht, sozio-ökonomischem Status, der Unterstützung von Seiten der Eltern und davon, welche Inhalte für sie zugänglich sind, abhängig. Je mehr Kinder das Internet nutzen und je besser sie sich damit auskennen, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie Schaden davontragen. Doch nicht alle Risiken münden letztendlich in Schaden für die Kinder. Auch dies ist von ihrem Alter, Geschlecht, sozio-ökonomischem Status, aber auch von ihrer Belastbarkeit und davon, wie sie mit dem Erlebten umgehen können, abhängig (vgl. Paus-Hasebrink/Bauwens/Dürager 2012; Paus-Hasebrink/Ponte/Dürager/Bauwens 2012). Zudem üben Faktoren wie Eltern, Schule, Peer-Group, nationale Vorkehrungsmaßnahmen, verfügbare Inhalte, kulturelle Werte und das Ausbildungssystem einen Einfluss auf die Höhe des Gefährdungsgrades aus. Des Weiteren werden Erkenntnisse zur Internetnutzung der Kinder vorgestellt. Am meisten beschäftigen sich Kinder mit sozialen Medien, Instant Messaging, YouTube und Online-Games. Die meisten Sorgen der Kinder bei der Internetnutzung drehen sich um Pornographie. An zweiter Stelle folgen gewalthaltige, aggressive und grausame Inhalte – obwohl Gewalt weniger öffentliche Aufmerksamkeit erfährt als Inhalte mit sexuellen Bezügen. Im Leben der Heranwachsenden fanden in den letzten Jahren einige Veränderungen statt. Alltägliche gesellschaftliche Praktiken richten sich zunehmend nach neuen Technologien und versuchen, diese miteinzubinden. Außerdem entstehen neue (digitale) Generationen von Kindern und Erwachsenen, mit verändertem Wissen und anderen Erwartungen (vgl. Livingstone et al. 2015: 4ff.).