

Fachtagung

## Safer Internet – Aufwachsen in der digitalen Welt

11. Februar 2020, 14:00 – 17:30 Uhr

Keynote:

### Ethische Weichenstellung für die digitale Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

**Prof.<sup>in</sup> Dr.<sup>in</sup> Petra Grimm**

Hochschule der Medien Stuttgart, Institut für Digitale Ethik

[www.hdm-stuttgart.de/grimm](http://www.hdm-stuttgart.de/grimm)

Das Smartphone und die kommerziellen Medien wie Instagram, WhatsApp, YouTube oder TikTok bestimmen heute den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Sich der Sogwirkung dieser Angebote im digitalen Kosmos zu entziehen, erscheint kaum möglich. Deshalb ist es umso wichtiger, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, sich eine reflektierte Haltung anzueignen und sich entsprechend zu verhalten. Aus Sicht der Digitalen Ethik stellt sich eine Vielzahl an Fragen: Auf welche Werte und Normen sollen wir uns verständigen? Wie können sich Jugendliche eine vernünftige Haltung aneignen? Wie sollen wir mit moralischen Dilemmata umgehen? Anhand der „10 Gebote der Digitalen Ethik“ und der narrativen Ethik, in der es um Geschichten geht, wird im Vortrag aufgezeigt, wie eine ethische Weichenstellung für die digitale Welt der Kinder und Jugendlichen konkret aussehen kann.

- [Postkarte & Booklet „10 Gebote der Digitalen Ethik“](#)
- [Digital Safety Compass](#)

Zur Person:



Prof.<sup>in</sup> Dr.<sup>in</sup> Petra Grimm ist seit 1998 Professorin für Medienforschung und Kommunikationswissenschaft an der Hochschule der Medien (Stuttgart). Sie ist Leiterin des Instituts für Digitale Ethik (IDE) und Ethikbeauftragte (Medienethik) der Hochschule. Ihre Forschungsschwerpunkte sind „Digitalisierung der Gesellschaft“, „Ethics by Design und Künstliche Intelligenz“, „Narrative Ethik“ und „Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen“. Ihr Lehrgebiet ist Medienethik und Narrative Medienforschung in Master- und Bachelor-Studiengängen. Sie ist Preisträgerin des Landeslehrpreises Baden-Württemberg und (Mit-)Herausgeberin der Schriftenreihe Medienethik. Sie ist u. a. Mitglied im Forschungsbeirat des Bundeskriminalamts (BKA) und im Rundfunkrat des SWR. Aktuelle Forschungsprojekte sind „Ethics by Design in autonomen Fahrzeugen“ (BMBF-Projekt KoFFi), „Digitaler Wandel“ (MWK-Projekt Digitaldialog 21), „Präventive Digitale Sicherheitskommunikation und Zivilcourage“ (BMBF-Projekt PRÄDISIKO), Sicherheitsethik (BMBF-Projekt „SmartIdentifikation“) und „Automatisiertes ELSI-Screening- & Assessment-Tool für MTI-Forschungsvorhaben“ (BMBF-Projekt ELSI-SAT). Aktuelle Publikation: „Digitale Ethik“ (2019, Reclam).

## Fachinputs von Saferinternet.at-ExpertInnen:

### Wie InfluencerInnen versuchen, aus Ängsten von Kindern Kapital zu schlagen

**Mag. Wolfgang Pospischill, Medienpädagoge**

[www.pospischill.net](http://www.pospischill.net)

Gruselfiguren wie Momo oder der Game Master gehen an der Erwachsenenwelt oft vorbei, während sie 8- bis 12-jährige stark verunsichern können. Manchmal, fast unbemerkt von Eltern und Lehrenden, nutzen InfluencerInnen wie Rebekah Wing oder die Prank Bros. (Marvin und Kelvin) die „natürliche Angstphase“ der Kinder, um mit Videos Aufmerksamkeit zu generieren. Sie greifen Trends (z. B. die bei Kindern aus WhatsApp-Kettenbriefen bekannten Gruselmonster) auf und verstärken diese. So wird die Reichweite vergrößert. Das Geschäftsmodell dahinter: Reichweite + Klicks = Geld. Für Kinder ist der Austausch mit erwachsenen Bezugspersonen sehr wichtig, um die Inhalte besser einschätzen zu können.

### Faszination digitale Spiele

**Anna Maria Eder, BA MA, Bildungsforscherin**

[uni-salzburg.at/annaeder](http://uni-salzburg.at/annaeder)

Viele Kinder und Jugendliche widmen sich in ihrer Freizeit digitalen Spielen. Studien gehen von über 70 % der Jugendlichen aus, die regelmäßig spielen. Digitale Spiele vertreiben Langeweile, machen Spaß, bescheren Erfolgserlebnisse, ermöglichen es, sich in neuen Rollen zu erproben und können das Selbstwertgefühl erhöhen – die Motivationen und Funktionen sind vielfältig. Spiele werden aber von Eltern nur selten als Bereicherung, sondern viel eher als Problem wahrgenommen. Exzessives Spielen und die Sorge vor einer Sucht verursachen in vielen Familien Konflikte. Bei problematischem Verhalten ist es oft entscheidend, die zugrundeliegenden Ursachen zu identifizieren und gemeinsam zu bearbeiten. Dafür braucht es meist professionelle Begleitung. Ungeeignete Inhalte und problematische Geschäftsmodelle sind weitere Themen, die der Aufmerksamkeit von Eltern bedürfen.

### Sexualität & Internet: Aufklärung durch Pornos & Co.

**Mag.<sup>a</sup> Elke Prochazka, Psychologin**

[www.elkeprochazka.at](http://www.elkeprochazka.at)

Im Internet-Zeitalter ist die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder mit Pornos konfrontiert werden, groß. Sorgen sind vor allem dann angebracht, wenn das Kind die ersten Informationen über Sexualität aus einem Porno bezieht oder Jugendliche ihre Fragen über Pornos zu beantworten versuchen. Sexuelle Bildung war noch nie so wichtig wie jetzt: Kinder brauchen Erwachsene als Bezugspersonen, um die Fragen stellen zu können, die sie interessieren. Sie brauchen Unterstützung dabei, wo sie im Internet verlässliche Informationen aus seriösen Quellen finden können, wie sie Cyber-Grooming rechtzeitig erkennen und sich dagegen wehren können und um ihre Rechte rund um Sexting zu kennen.

## Gemeinsam gegen Cyber-Mobbing

**Mag. Dr. Leo Hemetsberger, Philosoph und Mediator**

[www.philprax.at](http://www.philprax.at)

Bedrohungen, Beschimpfungen, sexuelle Belästigung oder die Veröffentlichung peinlicher Fotos – die Formen von Cyber-Mobbing sind vielfältig. Die vermeintliche Anonymität und die Unsichtbarkeit im Internet verstärken dies zusätzlich, sodass Cyber-Mobbing zu einem häufigen Phänomen an Schulen geworden ist. Auch wenn es bereits an vielen Schulen Präventionsmaßnahmen gibt, so fehlt doch noch Wesentliches: Vor allem die Wertschätzung füreinander, der Mut, Zivilcourage zu zeigen, die Motivation, gemeinsam das Klassenklima zu verbessern sowie positives Feedback geben zu lernen. Hier sind Eltern und PädagogInnen als Unterstützung gefragt.

## Die Jüngsten im Netz: Wenn Tablet & Smartphone zum Babysitter werden

**Mag.<sup>a</sup> Rosa Danner, Elementar- und Medienpädagogin**

[hallo@rosadanner.at](mailto:hallo@rosadanner.at)

Das „Herumwischen“ auf Tablets und Handys ist für die Jüngsten nicht zuletzt deshalb so attraktiv, weil sie schon sehr früh ihre Selbstwirksamkeit erleben können. Die ständige Nutzung von digitalen Geräten durch Erwachsene und Geschwister verstärkt diesen Effekt. Welche Auswirkungen dieser „digitale Schnuller“ haben kann, ist noch nicht abzusehen. Was aber immer stärker auffällt, ist, dass größere Geschwister – auch wenn sie selbst noch im Volksschulalter sind – bereits Verantwortung für ihre kleinen Geschwister übernehmen und sie beschützen wollen. Stattdessen braucht es freilich Eltern und erwachsene Bezugspersonen, die aktiv diese Verantwortung übernehmen, um die Jüngsten durch einen Mix aus Regeln und geeigneten Angeboten gut zu begleiten. Eine besonders wichtige Rolle spielt für dieses Alter die Vorbildwirkung.