



# Jugendschutz in der digitalen Welt

Wo stehen wir in Österreich?

# Kinder und Jugendschutz in der digitalen Welt in Ö

- Nutzung und Ausstattung bei Kindern und Jugendlichen
- Herausforderungen und Risiken
- Was wird getan?



# Nutzung und Ausstattung

# Geräte-Ausstattung in den öö Familienhaushalten

**i** Smartphones, TV und Internet – wesentliche Bestandteile der oberösterreichischen Haushalte.

Gerät	OBERÖSTER- REICHISCHE KINDER IM ALTER VON 6 BIS 10	VERGLEICH ELTERN	VERGLEICH		VERGLEICH		VERGLEICH		VERGLEICH		VERGLEICH		VERGLEICH	
			2022	ELTERN 2022	2020	ELTERN 2020	2018	ELTERN 2018	2016	ELTERN 2016	2014	ELTERN 2014	2012	ELTERN 2012
Handy, Smartphone*	85	90	86	93	87	97	88/35	94/19	67/55	96/29	48/72	67/63	32/84	37/81
Fernseher	83	87	83	90	90	94	95	96	95	96	96	99	93	97
Internetzugang	79	85	76	91	88	92	90	96	86	98	84	91	83	88
Computer, Laptop	75	81	78	89	83	92	90	93	91	95	91	95	90	93
Tablet	66	71	72	76	67	70	62	71	38	57	26	35	12	12
Radio	59	62	59	65	75	74	82	89	79	82	80	81	78	84
Fotoapparat, Digitalkamera	51	57	51	57	66	71	76	81	77	88	81	87	80	85
Spielkonsole (Playstation, X-Box, Wii etc.)	49	51	52	49	44	53	51	44	50	46	56	50	54	49
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	38	36	36	32	34	32	45	34	51	41	63	57	60	54
Toniebox	38	45	33	41	13	22	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)
DVD-Player	37	45	41	43	57	64	75	76	82	83	88	92	87	85
Stereoanlage, CD-Player	37	47	35	47	61	64	75	83	78	80	80	85	82	87
Digitale Sprachassistenten, Smart Speaker wie z.B. Alexa	24	22	34	24	16	17	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)
Tageszeitung	24	22	17	23	40	32	46	48	48	51	54	53	55	56
eBook Reader	21	24	24	27	27	34	20	31	19	24	19	18	*)	*)
Kindercomputer	19	18	17	20	17	12	29	24	29	28	32	37	28	31
MP3-Player, iPod	18	20	18	28	27	40	41	45	44	48	53	53	47	46
GPS-Kinderuhr (Kinder Smartwatch)	16	11	15	12	8	6	2	4	*)	*)	*)	*)	*)	*)

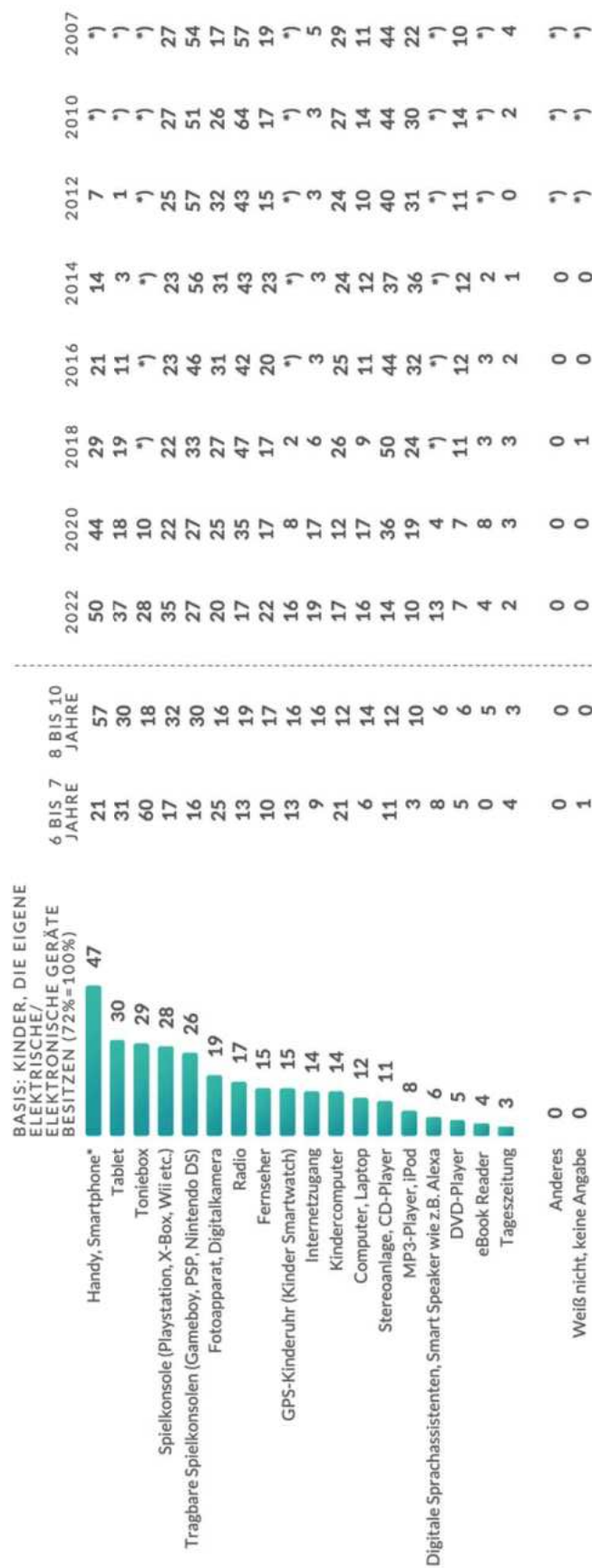
\*) im Trend Smartphone/Handy getrennt (bis 2018)  
\*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Kommen wir nun zu etwas anderem, nämlich zu den Geräten bei dir zuhause. Hier auf diesen Karten siehst du verschiedene elektrische Geräte und auch Kommunikationsmittel – welche dieser Geräte gibt es bei dir zuhause?

# Elektrische/elektronische Geräte der Kinder

## Basis: Kinder mit eigenen elektrischen/elektronischen Geräten

**1** Knapp die Hälfte der Kinder (mit elektrischen/elektronischen Geräten) verfügt über ein eigenes Handy oder Smartphone.



\*) wurde im Trend nicht abgefragt, \*im Trend bis 2018 Smartphone/Handy getrennt, Zahlen für Smartphone dargestellt

Frage: Und welche dieser Geräte besitzt du selbst?

# Internetnutzung nach Zielgruppen

Aktuelle Daten aus HJ1/2024

	Nutzer insgesamt	Tägliche Nutzer
<b>Insgesamt</b>	91	80
<b>Geschlecht</b>		
Männer	93	82
14 bis 24 Jahre	100	92
25 bis 39 Jahre	99	96
40 bis 59 Jahre	99	94
60 Jahre und älter	77	52
Frauen	88	77
14 bis 24 Jahre	100	93
25 bis 39 Jahre	100	98
40 bis 59 Jahre	91	91
60 Jahre und älter	65	42
<b>Alter</b>		
14 bis 19 Jahre	100	93
20 bis 29 Jahre	100	94
30 bis 39 Jahre	100	97
40 bis 49 Jahre	100	96
50 bis 59 Jahre	98	90
60 bis 69 Jahre	89	67
70 Jahre und älter	55	29
<b>Schulbildung</b>		
Ohne Matura	88	75
Mit Matura	97	92
<b>Berufliche Stellung</b>		
Leitend	99	92
Nicht leitend	99	97
Selbständig	100	88
(Fach-)Arbeiter	100	95
Pensionist	69	46
Schüler/Student	100	96

Frage 14: Wie häufig nutzen Sie persönlich das Internet?

Angaben in %

Basis: Alle Befragten

Überdurchschnittlich

Quelle: INTEGRAL, Hybridstichprobe (CAWI/CATI) rep. Österr. ab 14 Jahren, n=2.000 (1.000/Quartal)

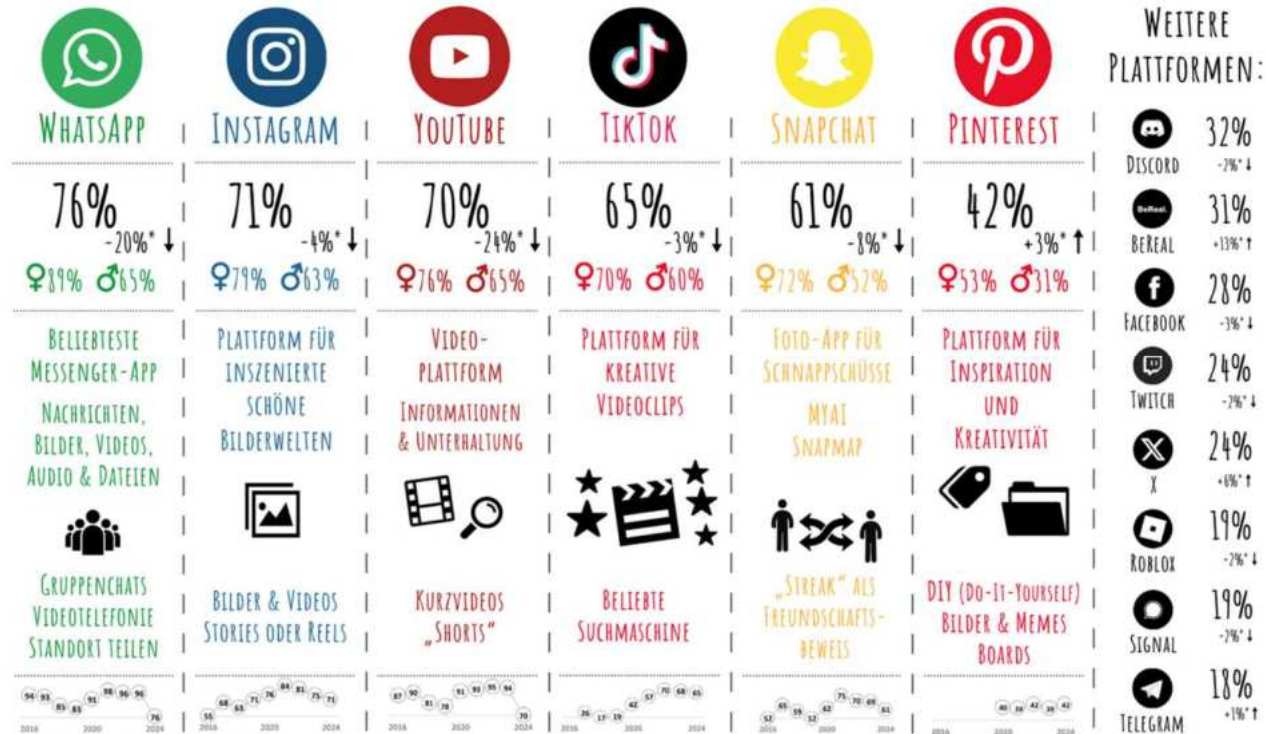
## Durchschnittliche Nutzung

Medium	Durchschnitt	weiblich	männlich	divers/ anders
Smartphone	213 Min.	239	198	286
Social Networks	90 Min.	106	76	131
Streaming	89 Min.	86	102	132
Video-Spiele	64 Min.	32	112	138
Messenger	62 Min.	75	49	96
TV	40 Min.	43	39	46
Lesen	36 Min.	44	29	51
Nachrichten	23 Min.	25	22	44
AI	9 Min.	6	12	20

Mental Health Days Studie 2023 | Tobias Dienlin n=6697, Österreich 2023

# Saferinternet.at – Jugendinternetmonitor

## JUGEND-INTERNET-MONITOR 2024 ÖSTERREICH Saferinternet.at Das Internet sicher nutzen!




\*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2023  
Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Jugendlichen in Österreich. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt du?“ (Mehrfachantworten möglich)  
Repräsentative Onlineumfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 12/2023, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 191 Mädchen, Schwankungsbreite 3-5%.  
Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Atlantic SC Bold © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.  
Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor. Die Europäische Union haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.  
Gefördert durch das Bundeskanzleramt.

Bundeskanzleramt Co-funded by the European Union





# Herausforderungen und Risiken

	<b>Content</b> <b>Inhaltliche Risiken</b>	<b>Contact</b> <b>Verhaltensrisiken</b>	<b>Conduct</b> <b>Kontaktrisiken</b>	<b>Contract</b> <b>Vertragsrisiken</b>
<b>Aggressives Vorgehen</b>	Gewalttätige, blutige, grafische, rassistische, hasserfüllte und extremistische Inhalte	Belästigung, Stalking, hasserfülltes Verhalten, unerwünschte Überwachung	Mobbing, hasserfüllte oder feindselige Aktivitäten von Gleichaltrigen, wie Trolling, Ausgrenzung, Beschämung	Identitätsdiebstahl, Betrug, Phishing, Betrug, Glücksspiel, Erpressung, Sicherheitsrisiken
<b>Sexuelle Inhalte</b>	Pornografie (legal und illegal), Sexualisierung der Kultur, Körperbildnormen	Sexuelle Belästigung, Cyber-Grooming, Erstellung und Weitergabe von Material über sexuellen Kindesmissbrauch	Sexuelle Belästigung, nicht-einvernehmliches Sexting, Sextortion unter Jugendlichen, Druck auf Jugendliche ausüben	Sextortion (organisierte Kriminalität), Menschenhandel zum Zwecke der sexuellen Ausbeutung, Streaming von sexuellem Missbrauch von Kindern
<b>Werte und Normen</b>	Ungeeignete oder nutzergenerierte oder Marketing-Inhalte, Fehlinformationen/ Desinformation, Irreführungen	Ideologische Überzeugungsarbeit, Radikalisierung und extremistische Rekrutierung	Potenziell schädliche Nutzergemeinschaften, z. B. Selbst Selbstverletzung, Impfgegner, Gruppenzwang	Filtern von Informationen, Profilierungsverzerrung, Polarisierung, persuasives Design und Dark Pattern
<b>übergreifend</b>	Verletzungen der Privatsphäre und des Datenschutzes, Risiken für die physische und psychische Gesundheit, Formen der Diskriminierung			

# Digitale Skills

Grafik: APA/ORF; Quelle: ICILS/IEA

## Digitale Skills von Jugendlichen

ICIL-Studie 2023 in 35 Ländern, durchschnittlich erreichte Punktezahl



computer-/informations-  
bezogene Kompetenzen\* 400 500



## Umgang mit Computern

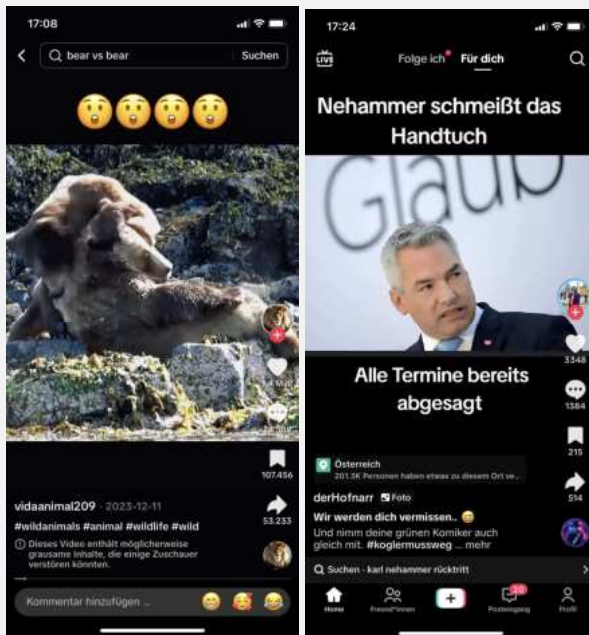


\* z. B. Erkennen von Fake News

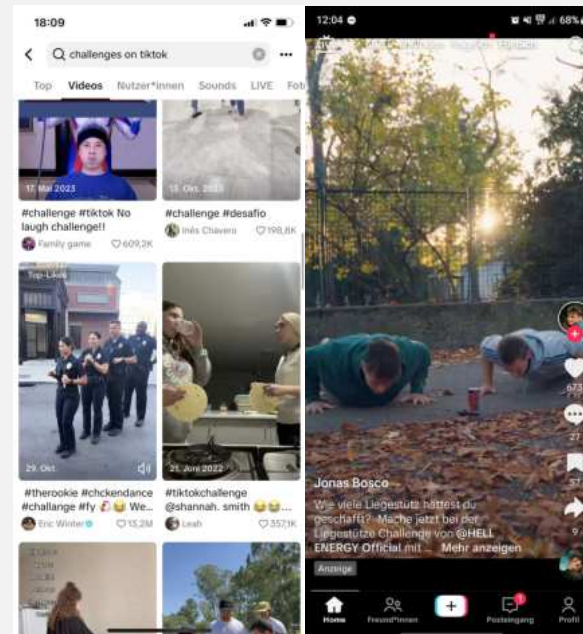
<https://orf.at/stories/3375743/>

# Tiktok

Extreme Inhalte im Stream



Challenges



Schwer erkennbare Werbung



# Snapchat

My AI



Snap Map



Streak



Verbotene  
Inhalte



## VERBOTENE UND STRAFRECHTLICH RELEVANTE SYMBOLE IN ÖSTERREICH

Grundlagen-, Verbots- und Abzeichengesetz, Bundesgesetz für die Verbreitung nationalsozialistischer Symbole dient; Symbol-Gesetz; Bundesgesetz, mit dem die Verwendung und Verbreitung von Symbolen extremistischer Gruppierungen verboten sind; Rechtsprechung; Juristisch ist die Verwendung dieser Zeichen immer im Einzelfall zu prüfen und kontextabhängig

**Hakenkreuz**  
Das Hakenkreuz war das offizielle Emblem der Nationalsozialistischen Deutschen Arbeiterpartei (NSDAP). Es wird in zahlreichen Variationen benutzt. In Österreich ist die Verwendung des Hakenkreuzes in seiner ursprünglichen Form verboten, die des Zweifelhakenkreuzes mit schwarzem Balken ausgenommen.



**Sig-Rune - SS-Symbol**  
Die Sig-Rune war das Zeichen des deutschen Jugendvolkes in der Hitlerjugend. Als doppelte Rune war sie das Symbol für „Waffen-SS“.



**Tiwaz/Tyr-Rune**  
Die Tiwaz- oder Tyr-Rune wurde als Kennzeichen einer SS-Freiwilligenorganisation, Kennzeichen der Hitlerjugend und Abzeichen der NSDAP (Hakenkreuz) verwendet. Die Verwendung kann juristisch relevant sein.



**Triskle**  
Die Triskle ist ein dreifaches Rad, das als Sonnenrad bezeichnet wird. Es ist ein Abzeichen der SS-Freiwilligen-Granatieri-Abteilung in Südafrika ab 1942 bis zur Auflösung im Jahr 1990. Die Triskle wird auch als Zeichen der Jugendorganisation „White Youth“ (dt. „Weiße Jugend“) und der „Blood & Honour Division“.



**Symbol der Gruppierung Identitären Bewegung Österreich (IBÖ)**  
Die „Identitäre Bewegung Österreich (IBÖ)“ ist eine 2012 gegründete rechtsextreme Gruppierung der „Neuen Rechten“.



**Keltencruz**  
Das Keltencruz ist ein weltweit verwendetes Zeichen, das eine „Vormachtstellung“ der weißen Rasse“ symbolisieren soll. Es wurde auch von der in Deutschland verbotenen rechtsextremen Partei der „Nationalsozialistischen Arbeiterpartei“ (NSAP) verwendet.



**SS-Totenkopf**  
Der Totenkopf wurde von der SS als Emblem an ihren Uniformen verwendet. Er wird heute von der internationalen Neonazi-Organisation genutzt. Der Wahlspruch der SS „Meine Ehre heißt Treue“ und der SS-Totenkopf sind strafbar.



**Wolfsangel/Gibbor-Rune**  
Im Emblem der SS, später Zeichen der Hitlerjugend, ist die Wolfsangel ein zentrales Element. Die Wolfsangel ist ein Jagdsymbol, das in der Hitlerjugend sowie der verbotenen Organisation „Junge Front“ (JF) verwendet wurde.



**Schwarze Sonne**  
Die schwarze Sonne wird als Rad bestehend aus 12 Spiegeln dargestellt, welche in doppelter Ausführung das SS-Zeichen sind. Sie gilt als Symbol für die „Blut und Ehre“ der germanischen Mythologie für „glühendes Licht“.



**Symbol der Gruppierung der Österreichischen Identitären Bewegung (OIB)**  
Die Gruppe Österreichischer Identitären Bewegung (OIB) ist ein Ableger der Identitären Bewegung Österreich.



**Reichsadler**  
Der Reichsadler war während des 1. Weltkrieges ein traditionelles Symbol, das von Nationalsozialisten, „Jungen auf Uniformen und Bierpappe“ verwendet wurde.



**Bloodeshonorar**  
Dieses weltweit verbreitete Symbol ist ein verallgemeinertes Abbild der nationalsozialistischen Ideologie zu binden. Geprägt wurde sie von Ian Stuart Donaldson, Leadhanger der rechtsextremen Skinheadband „Skrewdriver“. In Deutschland ist die Organisation verboten.



**Odalrune**  
Odalrune ist ein Symbol der Hitlerjugend, später Verwendung durch Wikinger und den Bund Nationaler Studenten (BNS). Das Verwenden der Odalrune untersiegt nur im Zusammenhang mit rechtsextremen Inhalten ein Verbot.



**SA-Abzeichen**  
Das SA-Abzeichen kombiniert die Sig-Rune mit dem Buchstaben A. Es wird von rechtsextremen Gruppierungen in teilweise veränderter Form verwendet.



**Symbole der Gruppierung kurdische Arbeiterpartei (PKK)**  
Die „Arbeiterpartei Kurdistans“ (kurdisch Partiya Karênem Kurdistanî, PKK) ist eine kurdische Untergrundorganisation mit sozialistischer Ausrichtung, die sich militanter Methoden bedient.



**Abzeichen der NS-Frauenschaft**  
Das Abzeichen der NS-Frauenschaft ist ein Symbol der deutschen Nationalsozialistischen Arbeiterpartei (NSDAP).



**FAP-Zahnrad**  
Symbol der Deutschen Arbeiterpartei (DAP) im Nationalsozialismus bildete das Zahnrad ein zentrales Element der Organisation. Es war auch Teil des Organisationszeichens der Freiwirtschaftlichen Deutschen Arbeiterpartei (FAP) bis zu ihrem Verbot 1995. In originaler Darstellung, wie auch mit dem Schriftzug FAP ist die Verwendung des Zahnrades verboten.



**Hitlergruß**  
Der römische Gruß, auch „Hitlergruß“, ist ein weltweit verbreitetes Symbol, das auch in Deutschland verboten ist. Der Gruß wird durch die rechte Hand, die auf den Kopf zeigt, und die linke Hand, die auf den Rücken zeigt, ausgedrückt. Es ist ein Symbol für die Hitlerjugend und die verbotene Organisation „Junge Front“ (JF).



**Symbole der Gruppierung Revolutionäre Volkspartei (DHPK-Q)**  
Die „Revolutionäre Volkspartei“ (DHPK-Q) ist eine marxistisch-leninistische Untergrundorganisation in der Türkei.



**Symbole der Gruppierung Revolutionäre Volkspartei (DHPK-Q)**  
Die „Revolutionäre Volkspartei“ (DHPK-Q) ist eine marxistisch-leninistische Untergrundorganisation in der Türkei.



**Symbole der Gruppierung Islamischer Staat (IS)**  
Der sogenannte „Islamische Staat (IS)“ ist eine terroristische, islamistische Gruppe, die sich durch einen Teil des islamischen Glaubensbekenntnisses, im unteren Teil das Siegel des Propheten.



**Symbole der Gruppierung Islamischer Staat (IS)**  
Das Symbol wird auch von der Boko Haram in Afrika verwendet.



**Symbole der Gruppierung Hizb ut-Tahrir (HUT)**  
„Hizb ut-Tahrir (HUT)“ ist eine transnationale islamistische Bewegung, die in den frühen 1990er Jahren gegründet wurde und für die Errichtung eines Kalifats kämpft.



**Symbole der Gruppierung Kaukasus-Emirat**  
Das „Kaukasus-Emirat“ ist ein von internationalen Staatengemeinschaften nicht anerkannter islamischer Staat im nördlichen Nordkaukasus. Er bezieht sich auf eine Art Nachfolgestaat der international ebenfalls nicht anerkannten tschechenischen Republik Tschetschenien.



**Symbole der Gruppierung Al-Qaida**  
Al-Qaida ist ein weltweit operierendes Terrornetzwerk mit mehr als 100 islamistischen Organisationen.



**Wenn Sie unsicher sind oder eine Frage haben, wählen Sie bitte: 0800 202044 oder kontaktieren Sie uns per E-Mail: office@beratungsstelleextremismus.at**



**Beratungsstelle Extremismus**



**Symbole der Gruppierung Islamischer Staat (IS)**  
Mehrwahl an Symbolen der IS-Gruppierung.



**Symbole der Utzschas**  
Die „Utzschas“ waren im Königreich Italien gegründeter knauserischer ultranationalistisch-terroristischer Geheimbund, der sich zu einer faschistischen Bewegung entwickelte.



**Symbole der Schwarzen Legion**  
Die „Crisa Legiilor“ (Schwarze Legion) ist eine Einheit der Utzschas Miliz.



**Symbole der Gruppierung Hamas**  
Die „Hamas“ ist eine radikalislamische Organisation, die sich aus den paramilitärischen Katakam-Brigaden, einem Hilfswort und einer politischen Partei.



**Symbole der Gruppierung Hizbollah**  
Die „Hizbollah“ ist eine islamistische schiitische Partei und Miliz im Libanon. Sie wurde offiziell 1985 gegründet.



**Symbole der Gruppierung Craue Wölfe**  
Die Craue Wölfe sind eine rechtsextreme Gruppierung. Das Handzeichen bei dem der Daumen mit dem Ring- und Mittelfinger zusammengeführt wird, wobei der Zeigefinger und der Ringfinger nach außen zeigen, ist das internationale Zeichen der Gruppierung Craue Wölfe.



Helpline: 0800 202044

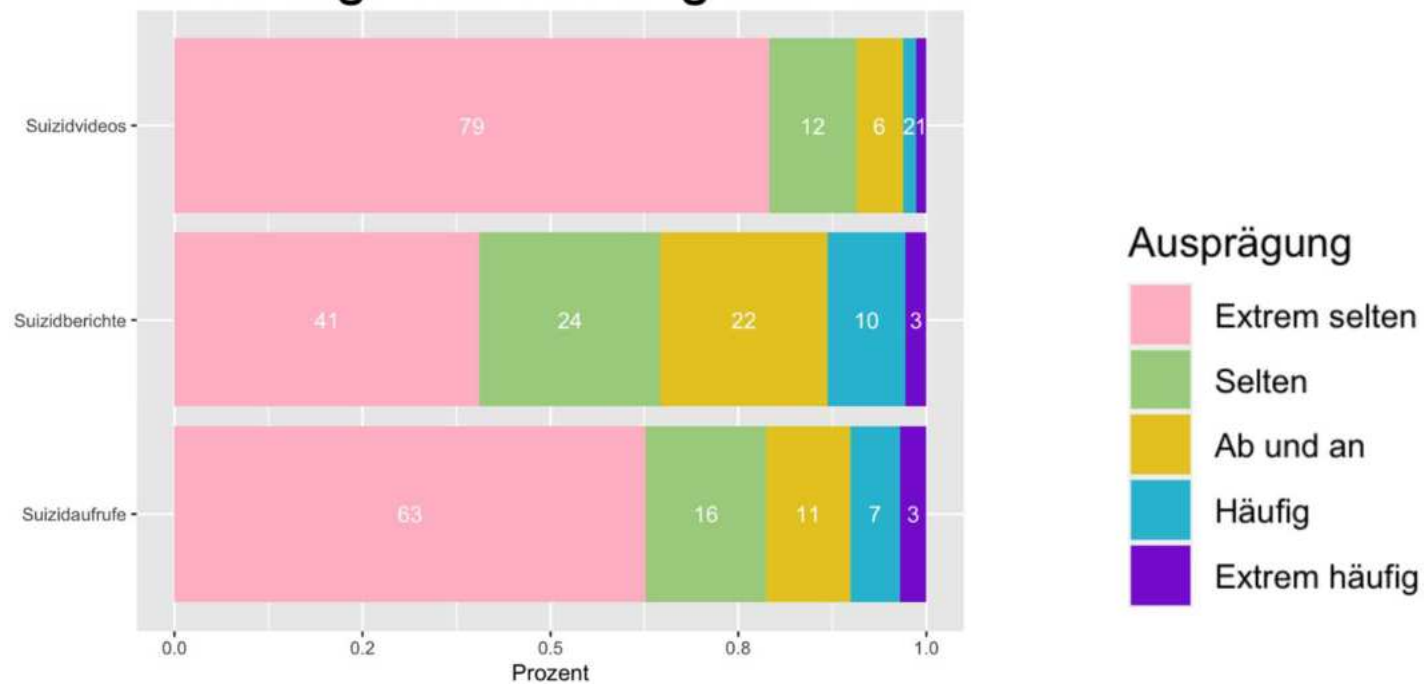
www.beratungsstelleextremismus.at

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!

## Negativ

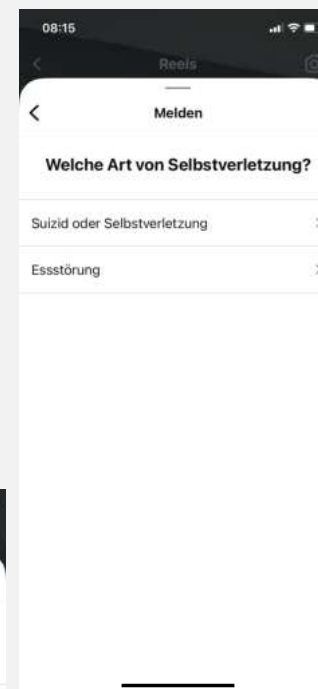
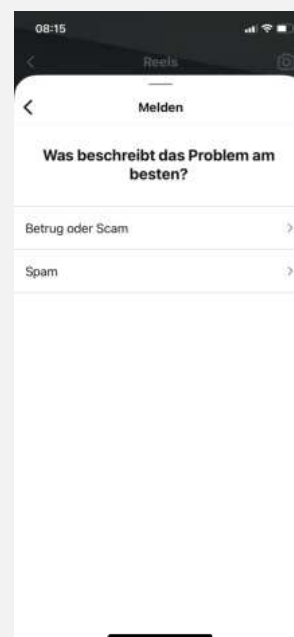
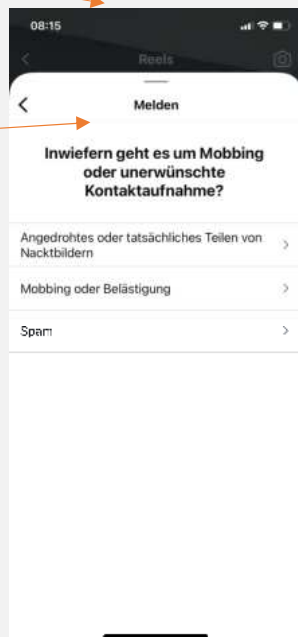
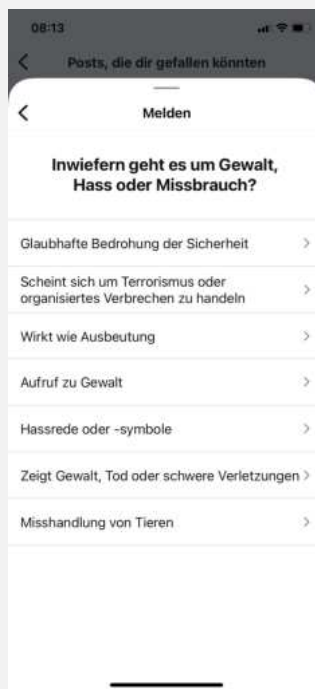
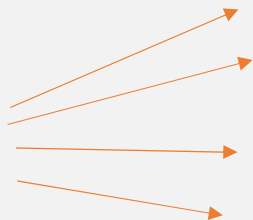
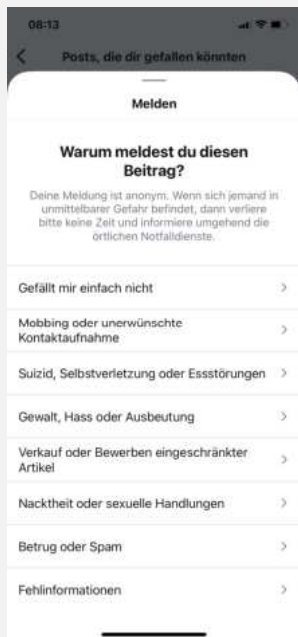
Wie häufig siehst du folgende Inhalte online?



Mental Health Days Studie 2023 | Tobias Dienlin n=6697, Österreich 2023



# Melden ist kompliziert.



# Die Tricks der Apps

Beziehungen und Kommunikation findet statt

Free to play, Pay to win Modell in Games

Befriedigung der eigenen Bedürfnisse und Emotionen

Belohnungszentrum im Gehirn wird angesprochen

Challenges und zeitlich befristete Events (FOMO)

Einfacher Einstieg, komplizierter Ausstieg

Sozialer Druck  
Personalisierte Inhalte

Algorithmus, der die Aufmerksamkeit fesselt

Belohnungen für Aktivitäten /tägliches Aufsuchen

Beinahe-Gewinne in Spielen

Audio-Visuelle Reize  
Farbgestaltung

Zeitliche Verknappung von attraktiven Inhalten

Benachrichtigungen, motivierende Nachrichten

Werbung stört nicht, sondern ist attraktiv

„Unendliches“ Scrollen – es ist nie zu Ende

# Sexting

Austausch von intimen Aufnahmen oder Nachrichten. Als Teil der Beziehung.

Zwischen 14 und 18 Jahren ist dies erlaubt.  
(§207aStGB)

**Nicht erlaubt ist das Weiterschicken der  
Abbildung einer dritten Person**

Achtung: **Victim Blaming**: Nicht die abgebildete Person ist schuld, sondern die Person, die weiterschickt.

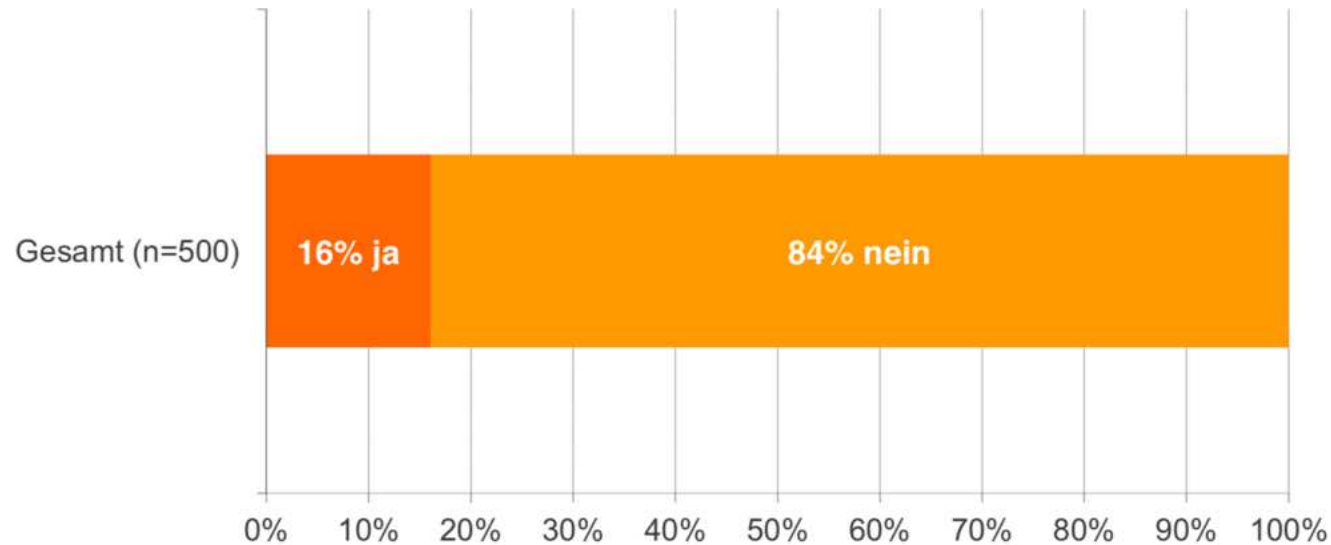


Bild: Bing mit Dall-E

## Eigene Erfahrungen mit „Sexting“ als Sender – Bilder/Videos machen



Hast du selbst schon einmal Fotos oder Videos von dir gemacht, auf denen du nackt oder fast nackt zu sehen bist?



**Gemachte Nacktaufnahmen werden auch mehrheitlich verschickt  
(insgesamt ca. jede/r zehnte Jugendliche).**

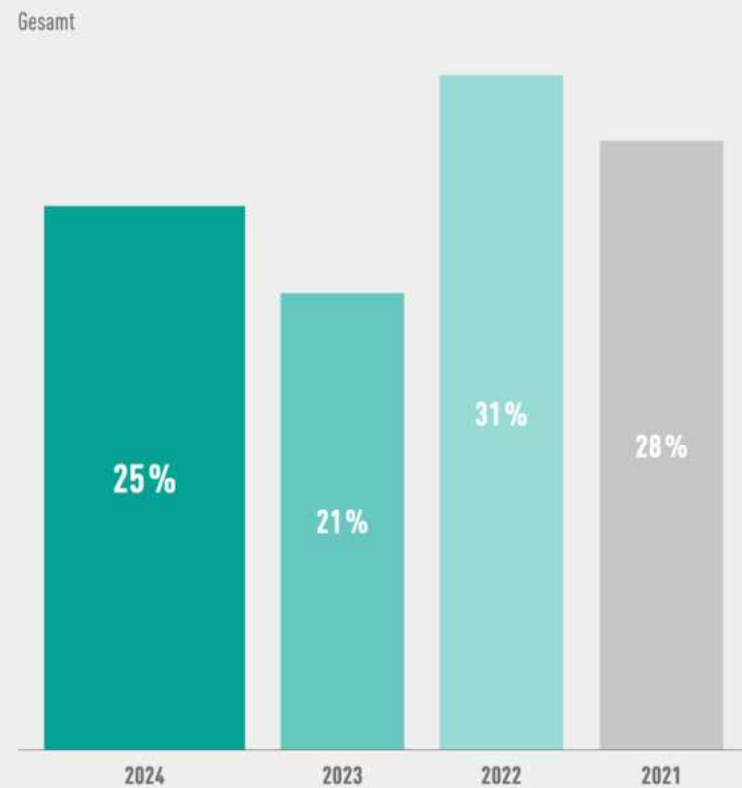
Quelle: Saferinternet.at/Institut für Jugendkulturforschung 2014



Illustration: Christoph Kaindel für Saferinternet.at, lizenziert unter [CC BY-NC 3.0 AT](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/at/)

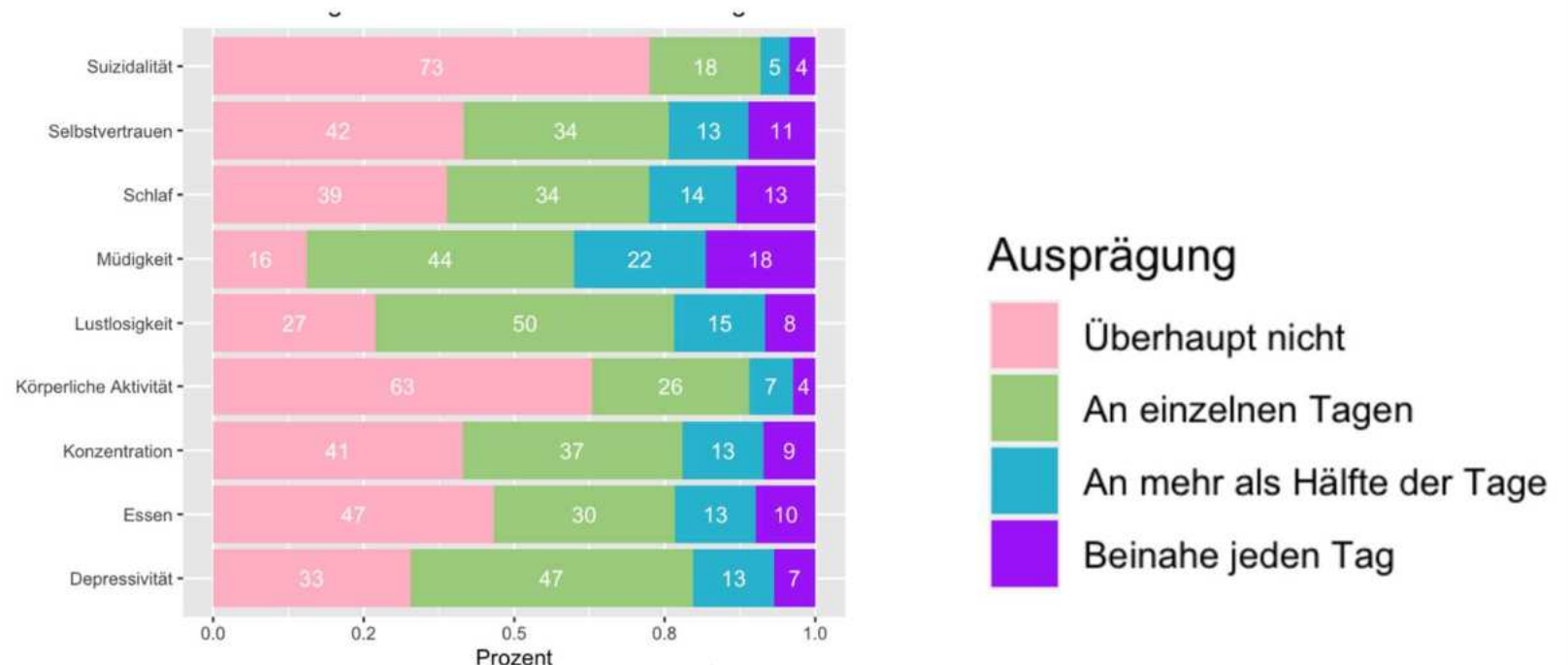
# ANZAHL DER BETROFFENEN VON CYBERGROOMING

Anteil der Kinder und Jugendlichen, die mindestens einmal von einer Art an Cybergrooming betroffen gewesen sind (Fragen 12 bis 17).



Cyber-Grooming Studie 2024

Wie oft fühltest du dich im Verlauf der letzten 2 Wochen durch die folgenden Beschwerden beeinträchtigt?



Mental Health Days Studie 2023 | Tobias Dienlin n=6697, Österreich 2023

# Körperbilder/Rollenbilder

- Fortschreiben der stereotypen Geschlechterbilder
  - „Toxic masculinity“
  - „Tradwives“
- Rolle von Social Media auf die eigene Körperwahrnehmung: Viele Faktoren spielen eine Rolle
- Body-Positivity oft keine Alternative für Jugendliche
- Traditionelle und toxische Rollenbilder erleben Popularität: z.B. Tradwives





# Self-Care im Umgang mit verstörenden Inhalten

## Reflektieren

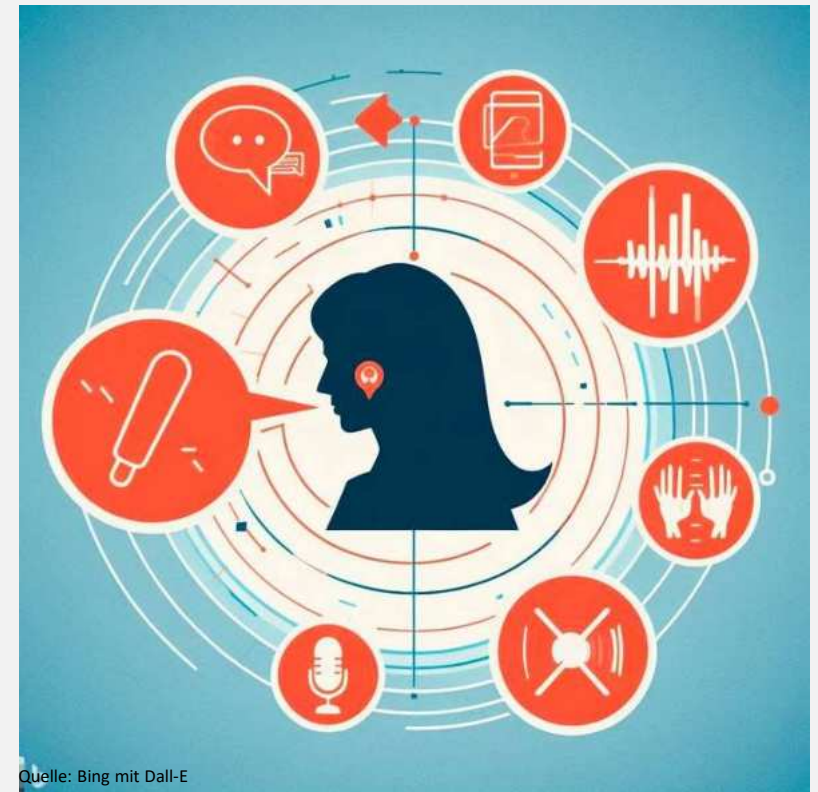
- Was lösen die Inhalte aus?
- Welche ersten Reaktionen habe ich?
- Stimmen meine Ängste mit meiner realen Bedrohung überein?

## Hilfe holen und Ängste besprechen

- Beratungsstellen (z. B. Rat auf Draht unter 147)
- Psychologische/psychotherapeutische Unterstützung
- Gespräche mit anderen, nicht alleine bleiben

## Entspannen und andere Inhalte

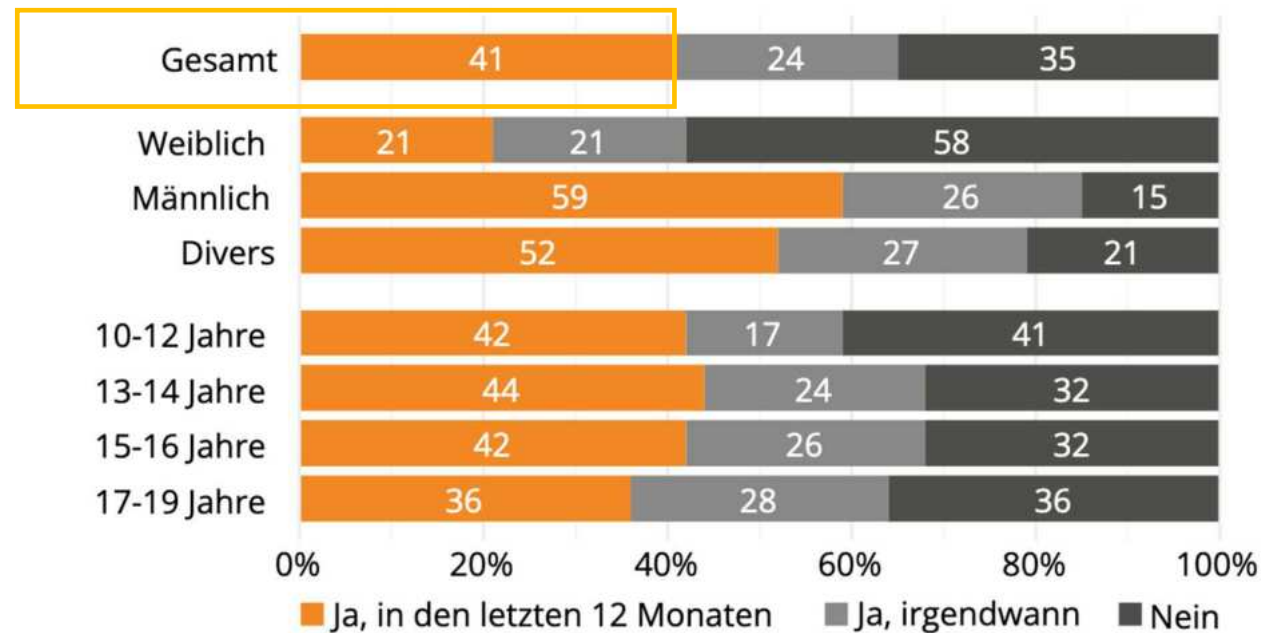
- Meditation
- Sport, Musik (z.B. Spaziergang mit guter Musik im Ohr)
- Sich mit positiven Inhalten ablenken
- Gemeinsame Aktivitäten ohne Smartphone & Co.



Quelle: Bing mit Dall-E

# In-Game-Käufe

Hast du in den letzten 12 Monaten etwas in einem Spiel gekauft?  
Hast du schon irgendwann einmal etwas in einem Spiel gekauft?



Studie: Uni Graz (2024):  
Insert Coin to Continue

Abbildung 37: Vorkommen von In-Game-Käufen nach Zeitrahmen; n = 1952  
(Jugendliche, die schon einmal ein Spiel mit In-Game-Kauf-Möglichkeiten gespielt haben)

# Probleme beim Mobile Gaming

- **Kein ausreichender Kostenhinweis** bei Free-to-Play-Spielen
- Manipulation beim Kauf von **In-Game-Währung**
- **Fehlende Kostentransparenz** beim Kauf mit In-Game-Währung
- An Kinder gerichtete **Werbung**
- **Simuliertes Glücksspiel** und Lootboxen
- Manipulation mittels Artificial Scarcity und sogenanntes "**Nudging**"
- Soziale und algorithmenbasierte **Dark Patterns**
- Schwache Methoden zur **Altersüberprüfung**



<https://www.sozialministerium.at/Services/Neuigkeiten-und-Termine/mobile-gaming-studie.html>, Wien 2024

# Dark Pattern in Computerspielen BJ0



- Tägliche Belohnungen
- Künstliche Verknappung (nur noch 3 Stück)
- Zeitliche Einschränkungen (Freitag Abend),
- Zeitdruck (nur noch 2 min)
- Kein Ende absehbar
- Glücksspielelemente
  - Lootboxen,
  - Endorphine freigesetzt,
  - Statusgewinn,
  - „Zufall“
- Power Creep (neue Elemente immer starker als alte)
- Intransparenter “Wechselkurs” der Spielwährung
- “Anchoring”(in-Game Währung wird billiger)

**BJ0** Da kannst du auf unsere Studie hinweisen:

<https://www.sozialministerium.at/Services/Neuigkeiten-und-Termine/mobile-gaming-studie.html>

Dabei sind folgende Problemfelder identifiziert worden (Im Kapitel 4 gibt es in den Unterkapiteln "Problembeschreibung" Unterüberschriften, die die Probleme weiter spezifizieren):

Kein ausreichender Kostenhinweis bei Free-to-Play-Spielen

Manipulation beim Kauf von In-Game-Währung

Fehlende Kostentransparenz beim Kauf mit In-Game-Währung

An Kinder gerichtete Werbung

Simuliertes Glücksspiel und Lootboxen

Manipulation mittels Artificial Scarcity und sogenanntes "Nudging"

Soziale und algorithmenbasierte Dark Patterns

Schwache Methoden zur Altersüberprüfung

Bernhard Jungwirth; 2024-11-28T13:50:20.528

# Handyverbot/ Social Media Verbot

Ablenkung  
Geringer halten

Vor ungeeigneten  
Inhalten schützen

Wenn es für alle verboten ist,  
Ist es für jede Person leichter



Einbindung von Eltern

Vertrauenspersonen  
fehlen

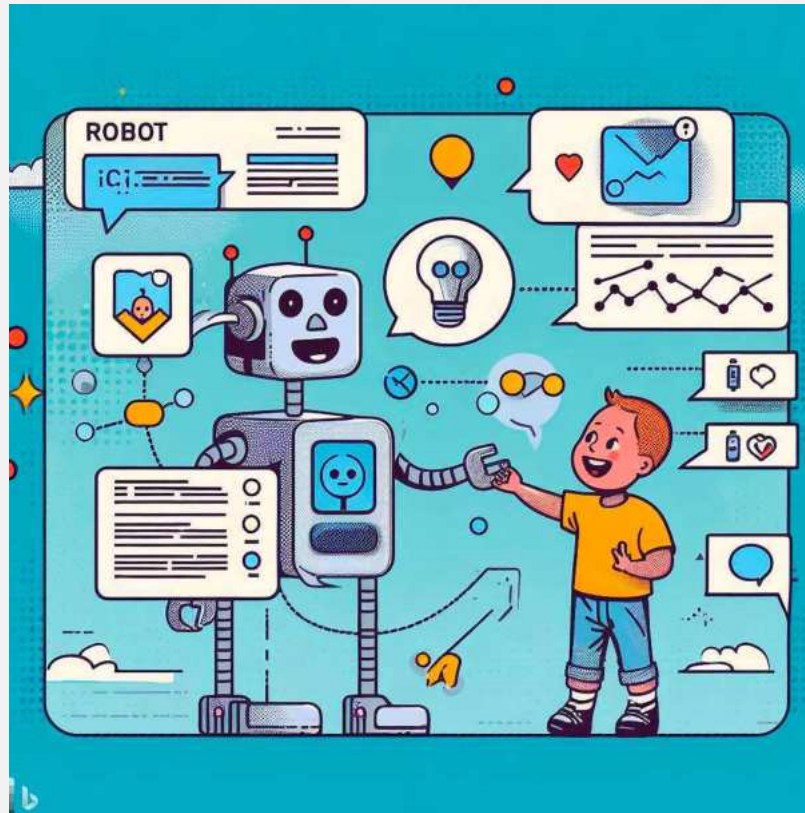
Umgang mit  
Arbeitsinstrument  
Kann nicht gelernt  
werden

# AI-Freunde – Soziale Beziehungen

Soziale Beziehungen zu Menschen sind anstrengend

Alles kann Gefragt werden

Ausweg aus sozialen Ängsten



AI Freunde sind Immer für mich da

Gute Unterhaltung genau für mich

Gute Informationen bei Beratungen



Fragen, ob ein Foto ok ist oder nicht:  
Geht schon mit den Kleinsten!

## Bilder von Kindern im Internet

- Kinder immer fragen, ob Foto machen ok ist
- Zeigen, was verschickt werden soll
- Einverständnis einholen
- Ein „Nein“ akzeptieren, damit sie davon lernen können
  
- Genau überlegen, was wo gepostet wird
  - Lieber in Familiengruppen, nicht öffentlich





# Was wird getan

# Better Internet for Kids



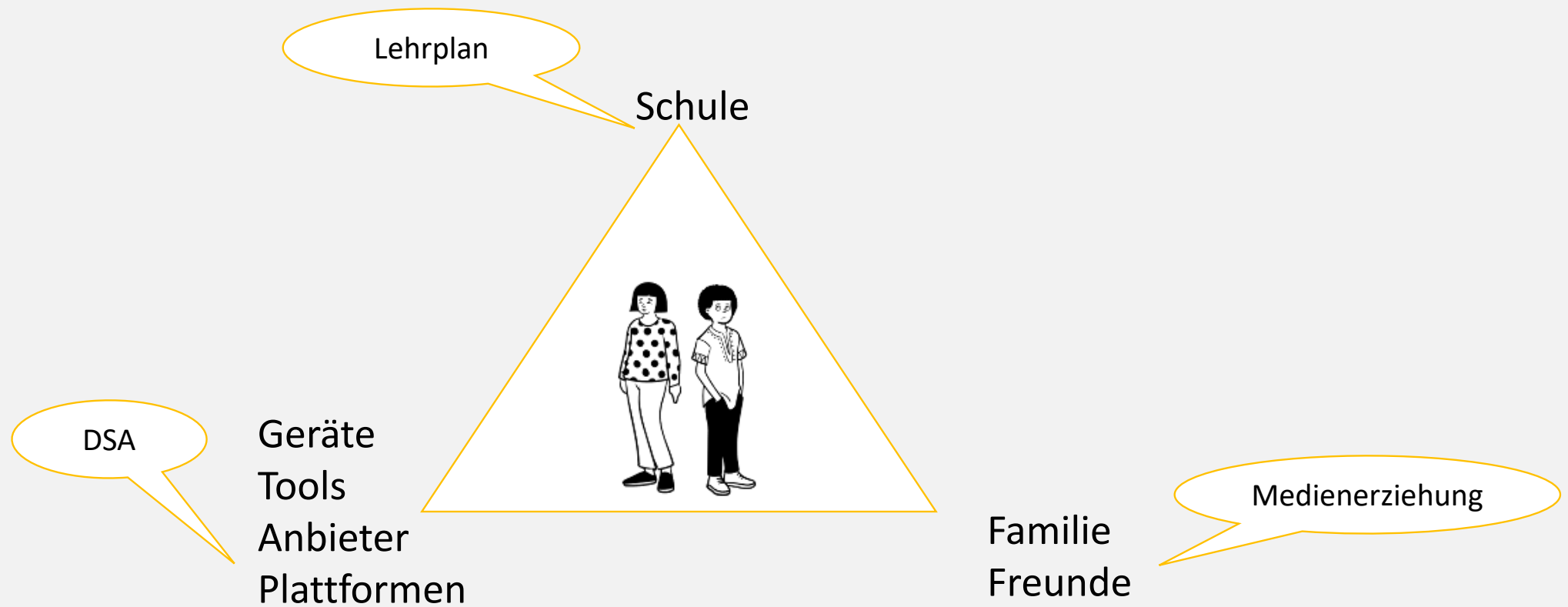
Schutz

Empowerment

Partizipation

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-decade-children-and-youth-new-european-strategy-better-internet-kids-bik>

# Wer muss aktiv werden?



# Was schützt?



# Medienkompetenz vermitteln

**Auswirkungen** von digitalen Medien auf eigene Person einschätzen können

Zeitliche und inhaltliche **Einschränkungen**

Den digitalen Verführungen widerstehen lernen

**Alternativen** kennen und nutzen

Mit **Konflikten** umgehen können

**Inhalte** beurteilen

Die passenden **Tools** und Apps auswählen

**Fake-News** erkennen

Mit beunruhigenden Situationen umgehen können

Werbungen einschätzen lernen

**Geldausgeben** im Griff haben



# Lehrplan

Digitale Grundbildung  
Sek 1

Medienbildung  
VS

# Plattformen

Was gibt es?

Wer darf die Plattformen nutzen?  
Altersgrenzen laut DsGVO  
In Ö 14 Jahre

Familien-Settings  
Eltern-Kind-Konten

Was fehlt?

Automatische Zeitbegrenzung

Inhalte und Algorithmen  
Werbung beschränken

Altersverifikation

# Digital Service Act

## ➤ Schutz von Minderjährigen

**Geeignete Inhalte**

**Datenschutz**

**Werbung**

**Kinderfreundliche  
Anleitungen/  
Nutzungsbestimmungen**

**Gefahren online**

Keine Dark-Pattern

Kampf gegen Hass  
und illegale Inhalte

einheitliche  
Beschwerdeverfahren  
in ganz Europa

schädliche Inhalte  
künftig schneller und  
effektiver entfernt

Quelle: <https://www.klicksafe.de/news/was-bringt-das-neue-digitale-dienste-gesetz-fuer-kinder>



# Safer Internet Center Austria

**Saferinternet.at**

Das Internet sicher nutzen!

Awareness Centre

1100001  
**oia**  
Österreichischer Institut für digitale Kommunikation

**ispa**  
Internet Service Providers Austria

147

**RAT**  
auf Draht

Helpline



SOS  
KINDERDORF



Hotline

**nic** nic.at

# www.saferinternet.at

The screenshot displays the homepage of [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at). At the top, there is a navigation bar with the logo, a search bar, and social media icons. Below this is a grid of content organized into four columns: **Lehrende** (Teachers), **Eltern** (Parents), **Jugendliche** (Youth), and **Jugendarbeit** (Youth Work). A sidebar on the left lists various **Themen** (Topics) such as Cyber-Mobbing, Digitale Spiele, and Datenschutz. A dropdown menu on the right shows **Zielgruppen** (Target Groups) with options for Lehrende, Eltern, Jugendliche, and Jugendarbeit. The main content area features several news items with images and text, including announcements about a conference, online workshops on beauty ideals, and workshops for kindergarten teachers. There are also promotional banners for Safer Internet Day 2024 and a guide for social media privacy.

# Saferinternet.at - Broschürensenservice



# Saferinternet.at – Quiz

Schnitzeljagd	Online-Quiz	Kahoot	Quiz-App
 Quiz starten!	 Quiz starten	 Quiz starten	
Betrug, Fake-Bilder & Falschinformationen  Quiz starten	Bist du ein Snapchat-Pro?  Quiz starten	Bist du ein Instagram-Pro?  Quiz starten	
Online-Zivilcourage  Quiz starten	YouTube-Quiz  Quiz starten	Werbung im Netz  Quiz starten	
Kettenbrief-Quiz 	Jugendquiz EASY 	Jugendquiz PRO 	

## Schnitzeljagd

Begib dich auf eine digitale Schnitzeljagd und suche nach der Lösung, während du dein Wissen über verschiedene Onlinethemen erweiterst!

### Schnitzeljagd: Cyber-Mobbing



Zur Schnitzeljagd

### Schnitzeljagd: Soziale Netzwerke



Zur Schnitzeljagd

### Schnitzeljagd: Fake News



Zur Schnitzeljagd!

### Schnitzeljagd: Digitale Geräte



Zur Schnitzeljagd!

# Saferinternet Day



11. Februar 2025

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